

Manuale Utente *Per* **Spark 4D**



Compulite R&D
Documentation Version 2.0
September 1999
Traduzione 2001

Spotlight srl
Via Sardegna 3
San Giuliano Milanese – ITALY
tel +39 02 9883051 fax +39 02 9883052

Spark 4D

Manuale Utente

CAPITOLO 1

INTRODUZIONE

Questo manuale contiene 30 capitoli e 4 appendici.

Il manuale d'uso è suddiviso in 8 parti.

Part 1 - Generale

- **Capitolo 1 Introduzione**
- **Capitolo 2 Descrizione generale delle funzioni**
Coincisa panoramica sulle funzioni, come l'Editor, i Playback Device, i Soft Key, il Formato del Display, e l'On Line Help.
- **Capitolo 3 Display**
Descrizione dei differenti modi di visualizzazione della Spark 4D e le istruzioni per il controllo della visualizzazione.
- **Capitolo 4 Quick Start**
Questo capitolo prevede l'insegnamento della maggior parte delle funzioni base sulla Spark 4D. Il suo scopo è di rendere le funzioni e la console luci familiari all'operatore.

Part 2 – Programmazioni di base

- **Capitolo 5 Selezione e modifica di canali e cambia colori**
Istruzioni base per la selezione di canali e cambia colori, sequenze di selezione avanzate, assegnazione di intensità e colori.
- **Capitolo 6 Selezione e modifica degli Spot**
Istruzioni base per la selezione di moving light (spot), sequenze avanzate di selezione, selezione dei parametri, e assegnazione di un valore.
- **Capitolo 7 Programmare Memorie**
Semplici funzioni di programmazione, incluso l'utilizzo della funzione Call, come convertire memorie in un editor groups, impostazione dei Tempi della memoria, programmazione in modo Blind.
- **Capitolo 8 Modifica delle Memorie**
Istruzioni base per la modifica di una memoria, modifica veloce delle memorie assegnate a un playback usando la funzione STORE STORE, modifica delle memorie tramite la funzione Delta
- **Capitolo 9 Librerie**
Istruzioni per programmare, modificare e utilizzare le Librerie.
- **Capitolo 10 Loop & Link**
Programmare delle memorie con dei Loop per restituirle su un controller o sul crossfader come Chaser. Link non sequenziale di memorie sequenziali.

Part 3 – Gestione dei file e Stampa

- **Capitolo 11 Registrazione dati, Recupero, e stampa**
Come registrare o caricare show dell' Hard Disk e dal floppy disk, gestione dell' Hard Disk, opzioni di stampa.

Part 4 - Playback

- **Capitolo 12 Il Crossfader A/B**
Fare assegnazioni al crossfader A/B, restituzione in scena utilizzando un Go automatico o manuale, e controllo automatico del Rate.
- **Capitolo 13 Controller e Chaser**
Assegnare memorie, gruppi e Chaser ai Controller. Utilizzo del Go automatico e operazioni di playback manuale. Utilizzo del Rate Chaser.
- **Capitolo 14 Control Priority**
Descrizione dell'impostazione di default della Spark 4D e utilizzo dell'LTP.

Part 5 – Temi Avanzati

- **Capitolo 15 Snap**
Registrare una 'fotografia istantanea' di tutti i contenuti dei playback e dei loro stato di fade. Gli Snap sono come delle pagine di preset per i Controller. La Spark 4D supporta 99 Snap.
- **Capitolo 16 Part Qs**
Programmazione di memorie con le Part. Ogni Part può avere unici tempi di delay e fade.

- **Capitolo 17 Macro**
La Spark 4D supporta fino a 999 Macro. Istruzioni di programmazione di Macro blind, nel menu Macro, o in live utilizzando la funzione Teach macro.
- **Capitolo 18 Group**
Programmare gruppi per una selezione veloce di canali e spot. La Spark 4D supporta 999 Group.
- **Capitolo 19 Palette**
Programmare Palette e utilizzo delle Palette per fast edit. Le Palette sono dei non-tracking database per i valori dei parametri degli spot, per il colore dei cambia c., e per l'intensità dei canali.
- **Capitolo 20 Q-List**
Ordinare la memorie in Q-List per un efficiente playback. La Spark 4D supporta 100 Q-List.

Part 6 – Temi Avanzati

- **Capitolo 21 Effect**
Modifica di Effect Palette pre registrati, programmare nuovi Effect, e restituzione in scena degli Effect,
- **Capitolo 22 Autochase**
Programmare step chaser con preselezionati modelli chase.
- **Capitolo 23 Event**
Programmare Event per operare multiple assegnazioni e comandi di playback. Gli Event agiscono quando assegnati a sequenze di memorie sul crossfader A/B, nell'editor, o utilizzando l' SMPTE.

Part 7 – Configurazione del Sistema e Patch

- **Capitolo 24 Configurazione del Sistema**
Il System Configuration nel Service Tools spiega l'utilizzo dei parametri modificabili dall'operatore nel System Parameters menu.
- **Capitolo 25 Patch dei Canali e dei Cambia Colori**
Il Patch dei canali provvede, alla relazione fra dimmer e canali, ad assegnare una curva a i dimmer, alla restituzione del livello proporzionale, a esaminare il Patch. Il patch degli Scroller provvede con semplici funzioni al settaggio dei frame, ad assegnare il canale di controllo dello scroller, e alla copia delle impostazioni su altri scroller.
- **Capitolo 26 Gestione e Patch degli Spot**
Il Mix Output menu provvede al patch dei vari tipi di moving light con il numero di controllo, assegna l'indirizzo DMX di uscita, definisce il profilo di un device.

Part 8- Protocolli di Comunicazione

- **Capitolo 27 MIDI**
Abilitare la comunicazione MIDI e edit di codici MIDI nel menu MIDI. L'opzione MIDI synch permette a una seconda console di sincronizzare le operazioni di crossfade con la console principale.
- **Capitolo 28 SMPTE**
Assegnare un SMPTE time code a un Event usando il modo live Teach e abilitare la Spark 4D a funzioni automatiche utilizzando la trasmissione SMPTE.
- **Capitolo 29 DMX Input**
Patch dei canali via DMX Input per operare con i canali della console o con le macro.
- **Capitolo 30 Ethernet**
Introduzione all'uso della Spark 4D via Ethernet.

Appendici

- **Appendice A Service Tools**
Operazione di formattazione Dischi, diagnostico dell'Hardware, software upgrade nel Service Tools.
- **Appendice B Master/Slave.**
Istruzioni su come utilizzare 2 lighting console in configurazione Master/Slave. Master/Slave in modo Playback tracking o Hardware tracking.
- **Appendice C Dimmer Status e Patch 999**
Descrizione del Dimmer Status disponibile quando si usa il protocollo CMX con i Dimmer Compulite. Istruzioni su come editare il Patch 999, che permette un patch dei canali logico.
- **Appendice D Panel Layout**
Descrizione di ciascun tasto, ordinati in ordine alfabetico.

Termini Comuni

Tre sono le capacità fondamentali di una console luci: La costruzione, La restituzione in scena, e il Patch.

La costruzione è la capacità di selezionare canali/spot e assegnargli intensità, scroller, e valori ai parametri degli spot., di registrare il risultato della scena come memoria o cue. Tutte le funzioni relazionate al playback di uno show, come gli event, gli snap, i loop, e i link sono parte della costruzione.

La restituzione in scena è la capacità di restituire tutti i dati dello show che voi avete creato con la costruzione.

Il Patch include tutte quelle funzioni che istruiscono il sistema su come comunicare con i proiettori convenzionali, con i cambia colori, con i moving light, o con altri dispositivi DMX512 che sono controllati dalla console luci.

Qui alcuni termini comuni utilizzati sulle console Compulite.

- Channel – Il canale di controllo per dispositivi DMX512, che non sono moving device. Proiettori convenzionali, cambia colori, macchine del fumo, ecc.
- Delta – Uno strumento per la modifica delle memorie.
- Erase – Cancella i dati selezionati.
- Frame - Scroller frame.
- Intensity – Intensità dimmer per canali e spot.
- Librerie – Librerie di, Gobo, Colore, e Posizione dal database usate durante la programmazione di memorie.
- Memoria – La stessa cosa di cue. Tutto ciò che è nell'editor, compreso ciò che è on-stage, è registrato come memoria. Le Memorie sono poi restituite in scena.
- Modifica – Cambiare le informazioni registrate e i tempi.
- Parametri – Sono gli attributi dei moving device.
- Presente o attivo (nell'editor) - Canali e spot che sono visualizzati in Bianco. Tutto ciò che è presente/attivo nell'editor è incluso quando si registra una memoria.
- Q-List – Le Q-List sono entità indipendenti. Ogni Q List può contenere memorie numerate da 0.1 a 999.9.
- Selezionato (nell'editor) - Canali e spot che sono visualizzati in rosso, è possibile assegnargli una intensità o un colore ad uno scroller.
- Spot – Moving light
- Store – Salva le informazioni dell'editor.
- Valore – Valore numerico assegnato a un parametro o a un dimmer.

Termini di Playback

- Fine-corsa – Quando i potenziometri del crossfade o di un controller sono a 0 o 100%.
- Go – Inizia un crossfade automatico, il fade di un controller, o lo start di un chaser.
- Hold – Ferma qualunque evoluzione o chaser in progressione.
- Multifade - Initiate a fade to the next memory in sequence before the fade in progress is complete.
- Fuori dal Fine-corsa- Quando i potenziometri del crossfader o di un controller sono a più dello 0% o meno del 100%.
- Rate – La velocità col quale canali e spot entrano in scena o escono durante un crossfade. La velocità col quale un chaser si muove.
- Sequenza – Sequenza numerica delle memorie caricate nel crossfader A/B.
- Step – Spostamento manuale dalla memoria corrente alla successiva di un chaser.

Convenzioni dei Testi

- I **[TASTI]** del pannello sono rappresentati fra parentesi quadre, o in grassetto.
- I comandi di **<Soft Keys>** appaiono fra “Maggiore Minore” e in grassetto.
- *I Messaggi* sono in *italico*.
- # si riferisce ad un numero da inserire sulla tastiera numerica.
- La linea di comando si riferisce alla sequenza di tasti premuti, visualizzata nella linea grigia sul fondo del monitor. La sequenza di tasti è rappresentata in *italico*.
- I suggerimenti in linea nei menu sono in *italico*.
- Desk, console, e system sono la stessa cosa.

Usando questa Guida

Per iniziare

Se state utilizzando il sistema per la prima volta, dovrete consultare il Capitolo 24 System Configuration, il Capitolo 25 Patch dei Canali e dei Cambia Colori, e il Capitolo 26 Gestione e Patch degli Spot.

Utente novizio

Se non conoscete le console luci o non avete dimestichezza con le console Compulite, familiarizzate con le informazioni contenute nei Capitoli 2 – 14. Questi Capitoli consentono una conoscenza generale dandovi la possibilità di programmare, modificare le memorie (cue), e di restituirle in scena. I Capitoli 21 – 27 costituiscono la spiegazione delle funzioni avanzate.

Utente esperto

Se avete esperienza con le console luci, conoscete le console Compulite, o siete impazienti di lavorare il Capitolo 4 Quick Start e l'Help on-line vi aiuteranno.

Convenzioni sui Livelli di Uscita

La Spark usa la convenzione HTP (Highest Takes Precedence, IL PIU' ALTO HA PRECEDENZA) per i canali convenzionali. I cambia colori e i parametri degli spot sono soggetti a una rigida gerarchia di controllo.

La console può essere configurata per lavorare in modo LTP (Latest Takes Precedence, L'ULTIMA OPERAZIONE HA PRECEDENZA). Consultare il Capitolo 16 Control Priority per maggiori informazioni.

L'Editor è sempre prioritario nei confronti di qualunque dispositivo.

CAPITOLO 2

DESCRIZIONE GENERALE

La sezione Editor

- F keys

- Programmare memorie

- Colori chiave dell'Editor

- Correzione di errori durante la digitazione

- Cancellare l'editor

Controllo Parametri

- Le Ruote

A/B Crossfader

Controller

Soft Key

- Assegnazione di un modo default

- Assegnazione di un modo temporaneo

- Utilizzo dei Soft Keys per il controllo del playback

- Codice colori per i LED dei tasti Soft Key

General Master

Menu

- Entrare nei menu

- Uscire dal modo menu

Text & e la tastiera Alfanumerica

- Una pagina di testo

- Cancellare del testo

- Utilizzo della tastiera Alfanumerica per programmare

- Blocco/sblocco della tastiera Alfanumerica

Cursori di spostamento

On-line Help

System Status

La sezione Editor

La Spark 4D possiede 2 editor separati con identico funzionamento. Ciascun editor può contenere differenti canali e spot, attivi e selezionati.

Ciascun editor può essere personalizzato, mantenendo la sua configurazione quando ci si sposta da uno all'altro. Gli articoli inclusi sono:

- Display Status
- Number default selection
- Ultima selezione di canali
- Ultima selezione di spot
- Ultima memoria registrata
- Default QList

[EDITOR] sceglie fra Editor 1 e Editor 2. L'editor selezionato è visualizzato sopra la linea di comando. Esempio: se si sta lavorando dell'editor 2, Editor 2 è visualizzato in campo bianco e Editor 1 è visualizzato con lettere rosso scuro

I tasti di edit sono utilizzati per:

- Selezionare canali
- Selezionare spot
- Assegnare intensità e valori ai parametri
- Programmare memorie
- Manipolare il display.
- Assegnare attributi alle memorie come Loop, Link, e Part Qs.

Molti tasti hanno una sola funzione. Alcuni tasti tuttavia accedono a due funzioni. La funzione nella parte bassa del tasto è accessibile usando il tasto **[SHIFT]**.

L'editor lavora in live o in modo blind "al buio".

La tastiera è utilizzata per selezioni numeriche. Alcune selezioni numeriche possono effettuarsi con i tasti Soft Keys.

La sequenza di tasti premuti appare sul fondo del monitor nella linea di comando gialla.

Gli Spot e i canali selezionati nell'editor appaiono in rosso. Gli Spot e i canali visualizzati in rosso sono selezionati e modificabili nell'editor.

Gli Spot e i canali visualizzati in bianco sono presenti nell'editor, ma non attualmente selezionati. Essi sono inclusi in ogni memoria che è registrata.

La sequenza di tasti premuti appare sul fondo del monitor nella linea di comando grigia.

L'editor lavora in Live e in modo Blind. In modo Live ogni alterazione fatta è visibile in scena. In modo Blind, le memorie sono programmate o modificate senza alcuna interruzione della scena attiva.

I tasti Funzione

I tasti funzione (F) sono multi-funzione soft keys, generalmente utilizzati mentre si lavora nei menu. Quando il sistema non è in modo menu, **F1-F5** offrono un immediato accesso alle macro 1-5. **F6** accede al resto delle macro. In modo menu questi tasti attivano le funzioni dedicate. questi tasti sono in oltre dedicati nell'applicazione Delta e per editare il time codes SMPTE.

Programmare Memorie

Le Memorie sono programmate selezionando canali assegnandogli una intensità o selezionando spot assegnando dei valori ai parametri, poi registrando il contenuto della scena.

Ogni memoria può essere programmata con le sottoscritte informazioni:

- Tempo di salita e discesa, da 'cut' a 999.9 secondi.
- Tempo di Delay, wait in e wait out, da 'cut' a 999.9 secondi.
- Un automatic follow-on memory creato usando la funzione loop.
- Un Loop contenente un qualsiasi numero di memorie.
- Un Link fra memorie non sequenziali.
- Event che automaticamente operano multi funzioni
- Part
- Text

Colori chiave dell'Editor

Colore	Stato
Campo Rosso	Spot e canali selezionati nell'editor corrente. Spot e canali mostrati in rosso possono essere modificati nell'intensità e nel valore dei parametri.
Campo Bianco	Spot e canali presenti nell'editor corrente. Quando si registra un gruppo editor come memoria gli spot e i canali visualizzati in bianco e rosso sono inclusi nella memoria.
Numeri Rosso scuro in campo nero	Spot e canali presenti nel secondo editor.
Blu scuro	Spot e canali selezionati sotto modifica memoria (vedi Capitolo 8 Modifica Memorie).

Correzione di errori durante la digitazione

La Spark 4D ha una efficiente trappola per gli errori, che non permette di sbagliare di molto. La pressione di un tasto sbagliato viene subito mostrata. Se si compie un errore il sistema visualizza messaggi come *Illegal Number* o *Invalid Sequence*.

Per eliminare questo messaggio e continuare a lavorare, premere il tasto corretto. Il tasto corretto cancella l'errore e permette all'operatore di continuare a lavorare.

Cancellare l'Editor

L'Editor viene cancellato premendo **[RESET]** o **[CLEAR]**.

1. Usando RESET

Premere **[RESET]** una volta per cancellare i canali e gli spot nell'editor con un Default Fade Time. The Default Fade Time può essere modificato nel System Parameters menu. (vedi Capitolo 24 – Configurazione del Sistema).

Premere **[RESET]** due volte per cancellare l'editor con tempo 0.

2. Usando CLEAR

Premere **[CLEAR]** funziona come funzione di cancellazione regressiva.

Premere **[CLEAR]** una volta- la linea di comando si cancella, abbandonando solo il modo di selezione (canali, spot, o memorie).

Premere **[CLEAR] [CLEAR]** – L'uscita dei canali e degli spot selezionati (mostrati in rosso) è cancellata.

Premere **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR]** – Il modo di selezione è cancellato dalla linea di comando. L'editor è ora inattivo.

Controllo Parametri

L'attivazione e l'assegnazione di un valore ad un parametro si ottiene selezionandolo tramite i Soft Keys in modo **Param** e assegnandogli un valore usando la tastiera o la ruota.

Usando le ruote si elimina la selezione del parametro, automaticamente selezionato quando la ruota viene mossa.

Quando si seleziona un parametro dai Soft Keys in modo **param**, la ruota appropriata del parametro selezionato salta al wheel bank corretto.

[STEP UP] incrementa i parametri continui di un poco e per step i parametri mixed o discrete. **[STEP DOWN]**

decrementa i parametri continui di un poco e per step i parametri mixed o discrete.

Le Ruote

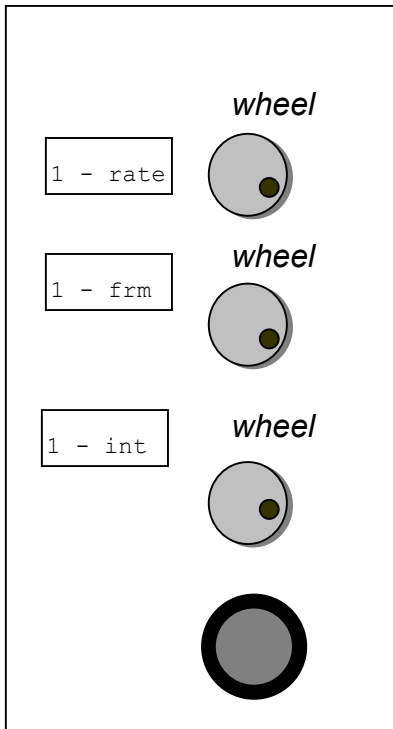
Le ruote operano in modo 'non-ccollassante', ciò significa che la differenza relativa dei valori fra differenti spot e canali è conservata quando gli spot e i canali sono modificati nei loro valori

Esempio: L'editor contiene lo spot o il canale 1 a 75% di intensità e lo spot o il canale 2 a 85%. Selezionate entrambi i due spot (canale) e iniziate ad aumentarli. Lo spot/canale 2 arriva al massimo quando lo spot/canale 1 è a 90%. Se si continua a muovere la ruota fino a quando lo spot/channel 1 è a full e poi tornate indietro, lo spot/channel 1 inizierà a decrescere prima. Il 10% di differenza di intensità fra gli spots'/channels' è costantemente mantenuto.

L'esempio qui sopra utilizza il parametro dimmercomunque l'esempio è valido per tutti i parametri.

Il pannello di controllo della Spark 4D ha 3 ruote parametri orizzontali, numerate Wheel 1, Wheel 2, e Wheel 3..

Editando dei canali o quando l'editor è inattivo, le ruote agiscono da : Wheel 1 - *int* intensità, : Wheel 2 - *frm* frame, Wheel 3 - *rate* chaser o rate A/B. Per gestire gli spot le ruote sono organizzate in 9 Wheel Bank. Un parametro può essere gestito da da più ruote .



Per muoversi fra i vari wheel bank dei parametri utilizzare i tasti **[WHEEL+]** o **[WHEEL-]**.

A/B Crossfader

Il crossfader A/B è il crossfade di restituzione del sistema.

Le memorie vanno in dissolvenza, disposte in ordine numerico, quando viene ricevuto un comando di Go automatico o quando la dissolvenza è effettuata manualmente.

Lo scambio è eseguito automaticamente (premendo **[GO]**), in accordo con i tempi registrati, o con il movimento manuale dei crossfader. Il tempo di scambio può essere modificato in qualunque momento usando la ruota rate.

L'area del crossfader A/B della console consiste in: il fader A e l'opposto fader B, un LED display per ciascun fader che mostra la corrente assegnazione, tasti di assegnazione e tasti di controllo.

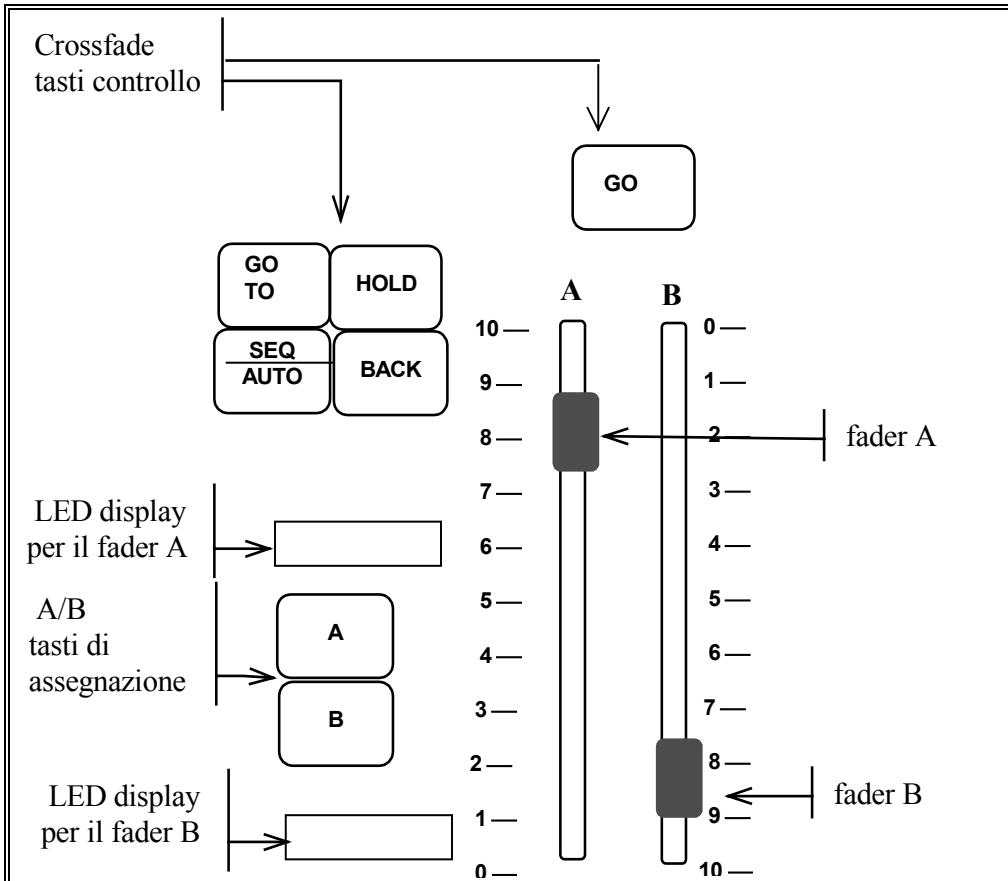


Figure 1 L'area del

crossfader A/B

La finestra del crossfade sul monitor (display formats 1,3,5,7) restituisce informazioni sul corrente stato del crossfader A/B.

L'X-Fade Exam è una visualizzazione dedicata al crossfader A/B ed è generalmente utilizzata durante la restituzione. (vedi Capitolo 3 – Displays)

Il crossfader A/B supporta le Part Qs, loop di memorie, link, e Event.

Controller

La Spark 4D ha 20 controller. Ogni controller ha un tasto Soft Key/ flash associato e un LED colorato.

I controller accettano gruppi di canali e/o spot, memorie, Chaser, e effetti. La posizione del controller determina il livello di uscita del contenuto del controller.

I Controller funzionano anche come submaster dei controller, del crossfader A/B, e del DMX Input o come submasters inibitori per i canali o per gli spots.

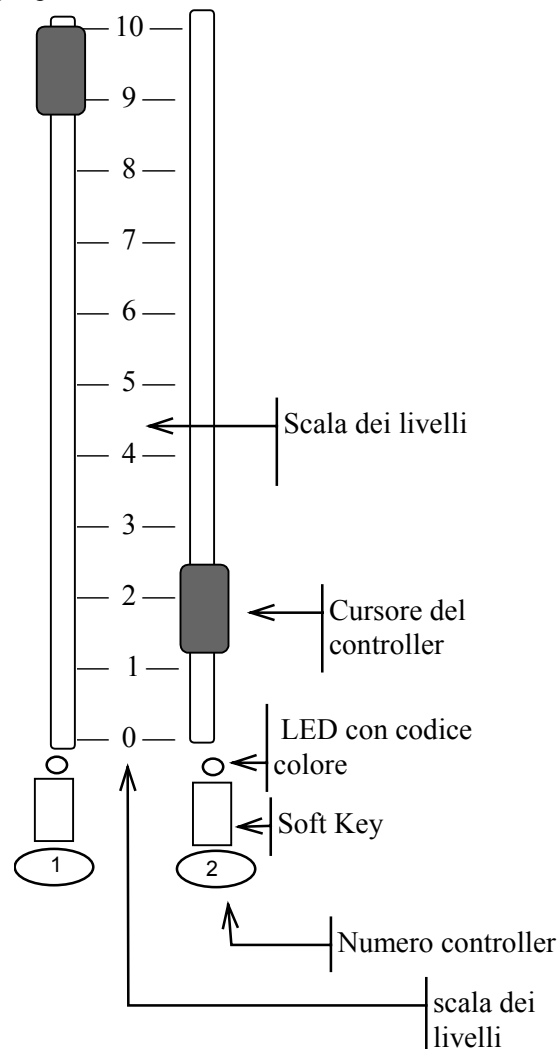


Figure 2 Controller

In modo Assign i tasti Soft Keys sono utilizzati per caricare, come tasto flash, per dissolvenze automatiche, e per controllare i chaser.

Un LED colorato informa sul tipo di contenuto e sullo stato del fade del Controller/Soft Key. Esempio: Nel Controller 1 c'è un chaser. Il chaser fermo (non gira). Il LED sotto il controller lampeggia rosso. Quando il chaser gira il LED è rosso e non lampeggia. Se si usa la modalità step nel chaser, il LED è arancione.

Soft Keys

I tasti Soft Keys hanno 5 modalità.

Modo	Cosa fa il modo
modo Assign	Permette di caricare gruppi di canali/spot, memorie, o chaser nel controller. Funzione fade, restituisce il contenuto del controller in dissolvenza. I tasti Soft Keys inoltre agiscono da comando Go e da flash.

	10 chaser possono essere restituiti simultanei. I Chaser sono caricati come hard o soft ed è veramente facile cambiare dall'uno all'altro modo. C'è una videata speciale sul monitor dedicata ai chaser. Dei Controller possono diventare submaster inibitori o submaster dei primi 10 controller, dei secondi 10 controller, del crossfade A/B, e del DMX Input.
modo Group	Accesso diretto a 40 Gruppi per un edit veramente veloce.
modo Macro	Accesso diretto a 40 Macro.
modo Snap	Accesso diretto a 20 Snap con 2 modi di funzionamento - non-forcing (aggiuntivo) e forcing (sovrascrittura)
modo Effect	Accesso all'Editor degli Effects sui tasti Soft Keys
modo Palette	Accesso diretto a 40 Palette.
modo Parameter	Quando attivo (LED on) i Soft Keys selezionano i parametri quando si selezionano spot. Funzione abilitata di default. Questo tasto può essere abilitato o disabilitato.

Assegnazione di un modo default

Il modo default per i tasti Soft Key si abilita pigiando due volte **[ASSIGN]**, **[SNAP]**, o **[MACRO]** in questo modo il led è acceso permanentemente.

Assegnazione di un modo temporaneo

Si può modificare il funzionamento dei Soft Key in modo temporaneo con una sola pressione di un secondo tasto modo. La modalità temporanea è valida fino a quando si preme un tasto Soft Keys; quindi i Soft Keys ritornano ad operare nel modo default. Il modo temporaneo è visualizzato sul display a LED da un asterisco (*) che precede la modalità. Esempio: Il modo default è **assign**. Si vuole andare, temporaneamente, in modo macro per attivare la macro 11. Premere **[MACRO]** e **(SK11)**. Il modo operativo dei Soft Key ritorna su Assign.

Alcuni tasti hanno doppia funzione accessibile premendo il tasto **[SHIFT]**.

Modo	Funzione con lo SHIFT
Assign	<ul style="list-style-type: none"> Fa il Fade della memoria o gruppo dal livello del controller a FL o a 0. Step manuale per i chaser.
Group	Accesso ai Gruppi da 21 - 40
Macro	Accesso alle Macro da 21 - 40.
Snap	Opera snap in modo forcing (sovrascrive).

Uso dei Soft Keys per il controllo dei playback

In modo **Assign** i Soft Keys hanno 4 modi operativi:

1. Modo Flash è il default per gruppi e memorie.
Premendo il Soft Key si manda il contenuto del controller dall'attuale livello a full.

Per i Chaser, Go/Hold è il modo default. Premendo il Soft Key si fa partire il chaser. Premendolo mentre il chaser è attivo Blocca e spegne il chaser.

Lo **[SHIFT]** attiva l'operazione di Controller Go, un fade automatico del contenuto del controller.

2. **[LATCH]** quando attivato (LED on), modifica il funzionamento in on/off dei pulsanti Soft Keys per memorie e gruppi. Latch può essere utilizzato insieme ai tasti **[SOLO]**.
3. **[SOLO]** Quando attivato, premendo il pulsante del controller si manda a zero l'uscita di tutti tranne il contenuto del controller selezionato. Utilizzabile insieme alla funzione latch.
4. **[- SOLO]** Quando attivato, il pulsante del controller manda al buio solo il contenuto del controller selezionato. Utilizzabile insieme alla funzione latch.

Codice colori per i LED dei tasti Soft Key

Modo/Compito	Colore	Chiarimento
Modo Macro	Arancio	C'è una macro registrata corrispondente al Soft Key.
Modo Snap	Arancio	C'è uno snap registrato corrispondente al Soft Key.
Modo Group	Arancio	C'è un Gruppo registrato corrispondente al Soft Key
Modo Assign	Verde	Quando c'è un gruppo, una memoria, o un submaster assegnato.
Chaser	Rosso flash	Chaser in Hold
	Rosso fisso	Chaser running
	Arancio	Step

E' possibile esaminare il contenuto di tutti i controller nei modi Assign, Macro, e Snap: Premere **[EXAM]** e il tasto **Soft Key**.

In altre parole per utilizzare la funzione exam il modo deve essere in default e non in temporaneo.

General Master

Il General Master controlla l'uscita dimmer di tutta la console.

Il General Master fader ha un tasto blackout, che spegne tutti i dimmer del sistema. La funzione GM blackout può essere disabilitata nel System Parameters menu.

Il livello del General Master in alto a destra nel monitor. Il valore massimo del GM è impostabile su 100 o 200, nel Service Tools/Config sys/F3.

È possibile rimuovere dei canali dal controllo del General Master. Funzione utile quando si usano lampade a scarica e dispositivi DMX come le macchine del fumo. (vedi Capitolo 25 Patch dei Canali e dei Cambia Colori)

Menu

Il Menu fornisce un tool per il Patch, le impostazioni nel System Parameters, la gestione Memorie, Macro, e altre funzioni speciali. I tasti (Funzione) F si utilizzano per accedere alle opzioni e alle funzioni in ogni menu.

Semplicemente seguendo la guida suggerita, si entra in qualunque menu. Quando si apre un menu, noterete che le funzioni dei tasti F cambiano in accordo con il menu attualmente aperto.

Entrare nei menu

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [MENU] per vedere la lista dei menu.	
2. Entrare nel menu premendo l'appropriato tasto F, visualizzato sul fondo dello schermo. O Selezionare il numero del menu dalla lista, e premere il tasto [ENTER]	Quando un menu è selezionato, noterete che i tasti (F) cambiano in accordo con le opzioni possibili nel menu selezionato.

La linea del suggerimento chiede tutte le domande attinenti per guidarvi attraverso i differenti compiti e funzioni.

Se si commette un errore digitando le informazioni in un menu **F6 Restart** normalmente ritorna all'inizio dei comandi concatenati. Se si commette un errore durante l'inserimento di un numero, premendo **CE** normalmente si cancella l'errore.

I numeri, nel modo menu, sono inseriti tramite la tastiera numerica della console o, in alcuni casi, con la tastiera alfanumerica. Il testo viene digitato sempre sulla tastiera alfanumerica.

Molti dei differenti menu hanno più di 5 funzioni disponibili. È scontato che se non vedete le funzioni in discussione, bisognerà cambiare pagina. Per vedere la successiva pagina di funzioni premere: **F6 More Function**

La Spark 4D contiene i seguenti menu:

Menu	Scopo
1. Channel Patch	Gestione dimmer incluso soft patch, curve dimmer, patch proporzionale dei dimmer, scambiare dimmer, abilitare o disabilitare il controllo General Master. Test dei canali o dei dimmer. Patch per il DMX input. Visualizzazione del patch per i dimmer, i canali, e gli scroller.
2. Load	Carica lo show dal floppy/Hardisk. È possibile caricare tutte le informazioni contenute nello show o parti selezionate, come le Librerie o solo le Macro..
3. Memory Operations	Rename, copy, e delete memorie. Copia del profilo dei tempi fade e clear console.
5. Record	Registra le memorie della Spark 4D nel floppy disk o nell' hard disk. Gestione file.
7. Printer	Genera una copia cartacea dello show.
8. System Parameters	Visualizzazione delle informazioni generali del sistema. Ci sono alcune opzioni ridefinibili per personalizzare il sistema.
9. Macro	Per creare, modificare, e cancellare macro. Assegnare macro all' input DMX.
10. Effect	Per creare Effetti usando canali e spot con differenti chase patterns. Edit, cancella, e copia Effects.
11. Test	Test canali. Test del dimmer incurante del channel patch.
13. Spot Patch	Creare un omogeneo movimento della luce, per i moving lights, incurante dell'orientamento fisico del proiettore. Questo menu non compare se il sistema non è configurato per gli spot.
14. Delete Play/Act	Cancella lo show dal floppy/hardisk.
19. Mix Output	Gestione dei Moving Light incluso il patch degli indirizzi, impostazione dell'uscita DMX, personalizzazione del device, libreria delle definizioni dei moving device, e load/record delle definizioni moving device in device files. Questo menu non compare se il sistema non è configurato per gli spot.
20. Scroller	Assegna canale di controllo al C.C., settaggio fine dei frame, abilitare il dark gel option. Questo menu non compare se il sistema non è configurato per i cambia colori.
21. Event	Programmare Events che provocano multipli eventi di playback nel sistema.
22. Master/Slave	Connettere 2 console per la configurazione Master/Slave.
23. MIDI In/Out	Abilita tasti e controller alla comunicazione MIDI. Scrittura codici MIDI. Programmare macro di comandi MIDI. Abilitare o disabilitare la funzione MIDI Synch.
25. Autosave	Iniziare manualmente la funzione Autosave per salvare le attuali memorie. Ripristinare il contenuto di un file Autosave creato in anticipo, cancellare Autosave generations, blocco e sblocco dell'Autosave generations, aborto dell'Autosave, inserire commenti.
26. Network Settings	Assegnare un indirizzoIP, un numero di ID, e mappare il network per la comunicazione Ethernet.

Alcuni dei tasti funzione F key possono essere eseguiti sulla tastiera dell'editor:

Tasti F nel menu	TASTO
Thru	[→]
Channel	[CHANNEL]
Store	[STORE]
Memory	[MEMORY]
Next	[+]
Previous	[-]

Uscire dal modo menu

Premendo **[RESET]** si esce dal modo menu e si resetta il menu da cui si esce. Premere una volta per tornare alla lista dei menu. La seconda pressione ritorna alla visualizzazione dello stage.

[MENU] esce anche dal modo menu. Premendo questo tasto si esce dal menu in cui si sta lavorando senza, nella maggior parte dei casi, resettare l'editor del menu.

Se per esempio, si è occupati nel menu Spot Patch e e si vuole uscire temporaneamente dal menu, uscite premendo **[MENU]**. Quando si vuole ritornare nel menu Spot Patch, premere **[MENU]** per tornare nel punto in cui si era usciti dal menu Spot Patch e continuare a lavorare.

Si può uscire dai seguenti menu senza resettare l'editor nel menu:

- Channel Patch
- Macro
- Spot Patch
- Mix Output
- Scroller Patch

Text & tastiera Alfanumerica

Il testo è digitato sulla tastiera alfanumerica.

Si può aggiungere del testo a macro, memorie, al file show quando si registra sul dischetto, a snap, event, librerie, gruppi assegnati ai controller, ed anche lasciare una nota al secondo team di operatori.

Le operazioni per aggiungere del testo, nelle sopracitate funzioni, sono incluse nelle sezioni permesse.

Una pagina di testo

È disponibile una pagina per scrivere del testo con la tastiera alfanumerica. Questa pagina è utile per ricordare qualsiasi nota, cambiamenti durante l'intervallo, sommario memorie, qualunque commento particolare pertinente lo show, ecc.

Se la pagina blu contiene del testo, verrà visualizzata da sistema all'accensione. Questa pagina costituisce un posto utile per lasciare note e messaggi per il personale.

Per creare una pagina di testo:

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [TEXT] [TEXT]	Appare una pagina vuota blu. Questa è la pagina testo.
2. Inserire il testo con la tastiera alfanumerica	
3. Premere [STORE]	

➤ Nota

Se c'è del testo nella pagina, è possibile modificarne il contenuto premendo Insert sulla tastiera alfanumerica.

Cancellare il testo

Il tasto **[ERASE]** è utilizzato per cancellare il testo.

Esempio: Cancellare il testo dalla pagina di testo.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [TEXT]	
2. Premere [TEXT]	La pagina blu di testo è visualizzata
3. Premere [ERASE]	

Utilizzo della tastiera per programmare

La tastiera alfanumerica può essere utilizzata per programmare memorie.

I tasti equivalenti sono:

a – text	o – on	S – status
b – block	p – part	T – delta
c – channel	q – memory	@ – intensity
d – page down	r – rem dim	^ – except
e – effect	s – store	[– +@
f – full	t – time] – —@
g – mask	u – page up 2	Bs – CE
h – help	v – (not used)	spacebar – clear
i – (not used)	w – wait	% – flash
j – (not used)	x – exam	& – +1 store
k – link	y – (not used)	> – →
l – loop l – loop	z – zero	Tab – stage
m – menu	E – event	Del – erase
n – snap	F – frame	Esc – reset During editing, after inserting text to memories, etc. use ESC to exit text mode.

2.

4.3. Blocco/sblocco della tastiera

La tastiera alfanumerica ha un blocco per prevenire inavvertite pressioni. Attivare il blocco premendo **ALT A**. Sbloccare la tastiera per abilitarla premendo di nuovo **ALT A**. Questo blocco non influenza il funzionamento della tastiera quando il tasto **TEXT** è selezionato sulla console.

➤ Nota

Per utilizzare la funzione Print Screen sulla tastiera alfanumerica, bisogna prima “sbloccare” la tastiera.

Cursori di spostamento

I cursori sono utilizzati nel menu 26, Service Tools, e per muoversi nei fogli.

- ↑ premere **[SHIFT] [8]**.
- ↓ premere **[SHIFT] [2]**.
- ← premere **[SHIFT] [4]**.
- premere **[SHIFT] [6]**.

Attivare l'Help

L'On-line help contiene una descrizione di ciascun tasto e delle importanti sequenze di tasti. Quando la finestra help è aperta, premendo un tasto sulla console il solo help è visualizzato e non viene eseguita la funzione.

Sequenza tasti

1. Premere **[HELP]**
2. Premere un qualunque tasto di cui si vuole avere informazioni.
3. L'help in linea continua premendo altri tasti.
4. Per uscire dall'help, premere **[HELP]** ancora.

Risultato/Commento

- Una finestra si apre nel mezzo dello schermo.
- Una piccola descrizione e le sequenze di tasti più importanti sono visualizzate.

➤ Nota

Spark 4D

Quando la finestra Help è aperta i tasti della console sono disabilitati!

System Status

Si può controllare lo stato delle periferiche collegate dal pannello della Spark 4D. Le periferiche incluse sono, il Submaster Wing, il Macro Extension Keyboard, il Remote Control, il Wire/less Remote Control, e la tastiera alfanumerica. Si è inoltre informati se la batteria della Spark 4D è esaurita.

Codice colori per il System Status

Colore	Cosa significa
Blu	Dispositivo installato e funzionante.
Rosso	Errore
Bianco	Non installato

Cosa fare in caso di disconnessione

Se la periferica è disconnessa o ci sono problemi di comunicazione lampeggia una S rossa, nella linea di comando gialla, informandovi che c'è un problema. È possibile spegnere la S lampeggiante andando nel System Status a selezionare **F2 Ignore**.

Sequenza tasti

1. Premere [**•**]
2. Premere F1 e selezionare il device
3. Premere **F2 Ignore**
4. Premere [**STAGE**] o [**CLEAR**] per tornare all'editor.

Risultato/Commento

La finestra System Status si apre. Lo stato delle periferiche è visualizzato.

Disabilitare un dispositivo

È possibile disattivare qualunque dispositivo collegato alla console.

Sequenza tasti

1. Premere [**•**]
2. Premere F1 e selezionare il device
3. Premere **F3 Disable**
4. Premere [**STAGE**] o [**CLEAR**] per tornare all'editor.

Risultato/Commento

La finestra System Status si apre. Lo stato delle periferiche è visualizzato.

Disabled appare in rosso difianco al device

➤Nota

Quando la tastiera alfanumerica è bloccata è indicata come Disabled nella finestra System Status.

Se il Submaster Wing è disconnesso dalla console, tutto ciò che è restituito in scena dalla Wing è spostato nell'editor e la S lampeggia nella linea di comando. Il contenuto del Submaster Wing è mantenuto. Se si riconnette il Submaster Wing, la situazione è la medesima prima della disconnessione. Comunque, se si entra nella finestra System Status e si dice alla console di ignorare o disabilitare il Submaster Wing, tutto il contenuto della Wing è rilasciato.

CAPITOLO 3

DISPLAY

Questo capitolo include:

Controlli del Display

Formati del Display

- Selezionare il tipo di Display

- Personalizzare il tipo di Display

Lo Stage Display

- Canali

- Spot

Il Display dei Playback

Messaggi e Comandi

Codice colori d'Uscita

L'X-Fade Exam Display

Exam Display

Tutti i parametri del sistema sono visualizzati a video sul monitor. Ci sono 9 differenti formati di visualizzazione fra cui scegliere.

L'area alta del monitor è riservata alla visualizzazione dei messaggi, Blind, stato del MIDI, e il livello del General Master. L'area sul fondo del monitor alloggia la linea di comando, un orologio, l'ultima memoria registrata o l'ultima memoria caricata nell'editor. L'area della linea di comando e dei messaggi a tutti i formati di visualizzazione.

I codici colore visualizzati nello Stage sottolineano, aiutandovi, la sorgente dell'uscita per i canali e gli spot.

Controlli del display

I seguenti tasti sono utilizzati per il controllo del display:

Tasto	Cosa fa
[STAGE]	Accede ai vari tipi di formato. Ritorna allo Stage Display da quasi tutte le visualizzazioni di Exam.
[PAGE UP]	Va alla pagina successiva. Tasto [PAGE DN]/ [PAGE UP]
[PAGE DN]	Va alla pagina precedente. Si accede utilizzando li tasto [SHIFT].
[PAGE UP]	Va alla pagina successiva di spot. Tasto [ALL]/ [PAGE UP]
[BIG]	Sceglie fra Big spot (spot con più di 22 parametri, come i Martin PAL) 2 pagine di parametri. Si accede utilizzando li tasto [SHIFT].
[PARAM]	Quando attivo (LED on) i Soft Keys sono tasti per selezionare i parametri.
[MENU]	Seleziona la visualizzazione fra la lista Menu e il modo Stage.
[+]	Va al prossimo articolo. Es.: va dall'exa m della memoria 2 alla 3.
[-]	Va al precedente articolo. Es.: Va dall'exa m della memoria 3 alla 2.

Formati del display

0. Solo canali. Il video include i cambia colori. I colori dei canali o scroller visualizzati dipende dall'origine dei dati, se essi derivano dal crossfader A/B, da un controller, dall'editor, o dal tracking.
1. Canali e playback. Il display del playback include lo stato dei controller e dell'A/B.
2. Solo spot. La visualizzazione a monitor dipende dalla taglia e dalla quantità di spot configurati. I colori degli spot visualizzati dipende dall'origine dei dati, se essi derivano dal playback crossfader A/B, un controller, dall'editor, o dal tracking.
3. Spot e playback. La visualizzazione playback è identica all'opzione 1.
4. Spot e canali. I canali includono i cambia colori.
5. Canali, spot, e playback.
6. L'X-fade Exam mostra la memoria in stage e quella in preset, la lista delle memorie successive in sequenza, lo stato dei controller/chaser, il contenuto dei chaser, A/B fade rate, e la memoria precedente in A/B.
7. X-fade e playback.
8. X-fade e spot.

In aggiunta alle 9 opzioni di visualizzazione, la sezione 'Status Window' del formato del monitor offre più lontane configurazioni di visualizzazione.

Selezionare il tipo di display

Quando la console è configurata per spot e canali, ci sono 9 opzioni. Quando il sistema non è configurato per gli spot ci sono 4 opzioni disponibili. L'opzione evidenziata in rosso è quella attualmente selezionata.

Sequenza tasti

1. Premere [STAGE]

Risultato/Commento

I formati di visualizzazione sono mostrati sul monitor.

2. Digitare il numero di visualizzazione sulla tastiera.

La visualizzazione salta al formato selezionato.

o

Sequenza tasti

Risultato/Commento

- | | |
|--|---|
| 1. Premere [STAGE] | I formati di visualizzazione sono mostrati sul monitor. |
| 2. Premere [F1] fino a quando il formato desiderato è selezionato | |
| 3. Premere [STAGE] | La visualizzazione salta al formato selezionato. |

Personalizzare il formato del display

Ci sono 7 opzioni aggiuntive per personalizzare il formato. Le opzioni appaiono nella sulla destra delle opzioni video, nella Status Window.

- | Sequenza tasti | Risultato/Commento |
|--|---|
| 1. Premere [STAGE] | |
| 2. Premere F2 per muovere il cursore sulla selezione. | Il cursore punta sull'opzione. |
| 3. Premere F3 | L'opzione è selezionata, evidenziata nella Status Window. La visualizzazione è aggiornata con le opzioni selezionate. |

Selezione	Cosa fa
Stage Scrlr	Crea un area speciale per visualizzare le informazioni sui Cambia c.. La finestra dei canali non mostrerà più le informazioni dei cambia c., ma i canali con associato un cambia c. mostreranno una 's'. Sotto la finestra dei canali, una speciale visualizzazione mostrerà il numero del cambia c., l'intensità del dimmer (se esistente), e il numero del colore.
Assign channels	I canali selezionati e regolati (usati nelle memorie) sono visualizzati in ordine sequenziale. Es.: Selezionare i canali 1, 5, 10, 15, se l'opzione <i>assign channels</i> è attiva questi verranno visualizzati sullo schermo uno di fianco all'altro in modo condensato . Nel formato default apparirebbero nel seguente modo: 1 5 10 15.
Jump display	La visualizzazione salta automaticamente alla pagina dove il canale selezionato appare.
SQZ (squeeze) display	Questa opzione è disponibile solo se, <i>stage scrlr</i> è attiva. Questa opzione provvede a visualizzare più linee per visualizzare i canali.
SQZ spots	Applicata solo alla visualizzazione 5. Scegliendo questa opzione si limitano le linee dei canali a 10.
Auto display	Quando il formato del display è solo canali (formato display 0 e 1) la visualizzazione salta sugli spot quando si selezionano. Quando il formato di visualizzazione è solo spot (2 e 3), il display visualizza i canali quando si selezionano.
Active Channel	Quando si seleziona <i>Active Channel</i> tutti i canali con intensità sono visualizzati. Questa visualizzazione è molto fluida e cambia in accordo con i canali attualmente in uscita. Quando si usa <i>Active Channel</i> , <i>Assign Channel</i> e <i>Jump</i> sono automaticamente deselezionati.

Lo Stage Display

I formati di visualizzazione che rappresentano i canali e gli spot insieme sono il 4, e il 5.

Canali

Il numero del canale, l'intensità, e il numero del colore (se il numero del canale serve lo scroller) sono mostrati insieme. I formati di visualizzazione sono 0, 1, 4, e 5.

Spot

Gli Spot hanno come formato il 2, 3, 4, 5, e 8. La visualizzazione dipende dal numero e dalla taglia degli spot configurati nel sistema.

Ogni spot è rappresentato da una colonna verticale e tutti i parametri risiedono nella colonna. I numeri dei parametri sono visualizzati sulla sinistra della colonna. Il nome del parametro è visualizzato quando lo spot è selezionato.

Il colore del valore del parametro dipende dall'origine del dato; se esso deriva dal crossfaders A/B playback, da un controller, dall'editor, dal tracking o da una libreria.

4. Parametri spot

X e Y (pan e tilt) mostrano le coordinate dello specchio o della forcella dello scanner.

Dim è il livello dell'unità dimmer.

Le "p" numerate rappresentano i parametri dello spot definiti nel Mix Output menu

Esempio di nomi per alcuni parametri:

- ir - iride
- mg - magenta
- gb - posizione gobo

Spark 4D

- vl - velocità. La velocità a cui si muove lo specchio
- cw – ruota colori

I nomi dei parametri sono mostrati nell'area degli spot dello Stage e nei display a LED delle ruote. Quando uno spot è selezionato e **[PARAM]** è attivo (LED on) i Soft Key vanno automaticamente in modo Parametri. I nomi dei parametri sono nell'area controller sul monitor e si utilizzano per selezionare i parametri.

Alcuni parametri speciali sono rappresentati con delle icone per l'Intellabeam e il Cyberlight. Vedi Capitolo 6 – Selezione e modifica degli spot.

Il Display dei Playback

La visualizzazione del Playback Display è disponibile nei formati 1, 3, 5, e 7.

Il playback display mostra il crossfader A/B. Le informazioni contenute nel crossfader include l'attuale e successiva assegnazione, i tempi, i loop, e lo stato dell'*Auto* per gli Event. La visualizzazione del contenuto del crossfade è di tipo dinamico durante l'esecuzione.

Quando i 20 controller sono in modo Assign il livello del potenziometro in percentuale e il tipo di contenuto sono visualizzati.

Contenuto	Visualizzazione
Memorie	Numero di Memoria Numero di QList Testo della Memoria
Gruppo	grp Testo
Chaser	Prima e ultima memoria del chaser. Un Soft chaser è marcato con la lettera 's'
Submaster	Sub

Quando il modo dei Soft Key è Group, Macro o Snap l'area dei controller sul monitor è chiamata in accordo con il modo selezionato. Sono visualizzati i primi 5 caratteri di testo per le Macro e gli Snap.

Messaggi e Comandi

I messaggi appaiono sul margine alto dello schermo dello Stage:

- Messaggi
- L'indicatore del modo Blind
- Stato del MIDI
- Stato del MIDI synch
- Livello del Grand Master
- SMPTE time code
- Indicatore del Teach Macro

La linea grigia sul fondo dello schermo ospita:

- La linea di comando – La linea di comando ripete la sequenza di tasti e contiene fino a 40 caratteri.
- L'orologio
- L'indicatore Delta
- La Q List corrente
- L'ultima memoria registrata (L) o restituita (E) dall'editor.

Codice colori d'Uscita

I colori chiave per i canali e gli spot sono:

Colore	Sorgente dell'uscita e stato
Rosso	canali/spot, selezionati e attivi nell'editor, modificabili con le ruote o con la tastiera
Bianco	Canali/spot presenti nell'editor, non selezionati. Ciò che è visualizzato in bianco sarà incluso quando si registra la memoria
Verde	Il numero del colore dello Scroller appare in verde quando lo scroller è selezionato o attivo nell'editor.
Blu scuro	Una memoria caricata nell'editor per la sua modifica..
Marrone chiaro	Quando l'output deriva da un controller.
Blu chiaro	Quando l'output deriva dal playback A/B.
Grigio	Tracking dei parametri degli spot e scroller. DMX Input.
Giallo	Appare solo in speciali circostanze. Quando il livello dell'editor di un canale o spot, che è stato registrato con STORE STORE, è differente dal livello della sorgente d'uscita. Es.: canale 1 esce dal controller 1. Il controller è al 25%. Il canale 1 era selezionato nell'editor a Full e registrato. L'editor non rilascia il canale 1. Questo per non avere uno sbalzo di luce. L'editor mantiene il canale 1 a Full visualizzandolo in giallo. Muovere il controller 1 fino a incontrare il valore dell'editor per cancellarne il controllo.

Per conoscere i codici colore premere **[HELP]**. Ri-premere **[HELP]** per uscire.

L' X-Fade Exam Display

L'X-Fade Exam appare nei formati 6, 7, e 8. Queste visualizzazioni mostrano una concisa lista delle memorie successive nella sequenza, caricata sul crossfader A/B.

Una rappresentazione dinamica, a barre grafiche, del crossfader A/B mostra il progresso del crossfade. Nel formato 6 c'è una visualizzazione espansa del chaser.

Exam Display

Ci sono due tipi di visualizzazione in Exam (esame): una vigorosa e una fievole. Le fievole sono cancellate da una qualsiasi pressione di un tasto. Le vigorose rimangono sullo schermo e si può continuare a lavorare mantenendo la visualizzazione sul monitor. Un es. di vigoroso Exam è l'examen di un canale. Esempio: esaminare il canale 1 e poi preparare un range di memorie da modificare mentre si guarda il canale 1 exam.

Premere **[STAGE]** per uscire da un vigorosa exam.

Exam	Cosa è mostrato
Exam dei canali liberi	Lista dei canali mai usati nelle memorie.
Exam canale specifico	Le memorie in cui il canale selezionato compare, con l'intensità e il corrispondente cambia colori.
Track sheet	Seguire le tracce dei canali tra le memorie...
Exam degli spot liberi	La lista degli spot mai usati nelle memorie.
Exam spot specifico	Le memorie in cui lo spot selezionato compare, e il valore assegnato ai parametri in ciascun memoria.
Memory list	Una lista sequenziale delle memorie registrate, incluso i loop, i link, e i tempi, il testo, e gli Event. La lista parte dalla prima pagina o dal numero della memoria selezionata.
Exam memoria specifica	Visualizza gli spot con il valore dei parametri, i canali con l'intensità i frame, i tempi, le part (se usate) e il testo della memoria selezionata.
Exam Q List	La lista delle Q Lists, il numero delle memorie nelle Q List, il range numerico delle memorie, e il tempo totale di crossfade.
Q List specifica	La lista delle memorie della Q List selezionata.
Lista degli Effetti	Una lista degli effetti inclusi i loop assegnati, i pattern, e quanti step ci sono nell'effetto.
Effetto specifico	Informazioni sull'effetto selezionato.
Library list	Una lista delle librerie registrate, incluso il testo.
Library specifica	Gli spot, i valori dei parametri il testo della libreria selezionata
Snap list	Una lista degli Snap e il testo associato.
Snap specifico	Il contenuto dei playback registrati nello Snap selezionato.
Event	La lista degli eventi, incluso l'SMPTE time code.
Contenuto Controller	Informazioni pertinenti il contenuto del controller selezionato.

Le sequenze per accedere a questi exam, si trovano nelle discussioni delle differenti funzioni.

CAPITOLO 4

QUICK START

Questo capitolo include:

Setting Up Spark 4D

Configurare la Spark 4D

Patch

- Patch dimmer al canale

- Patch scroller al canale

- Patch e indirizzamento moving spot

- Creare un movimento omogeneo della luce

Selezionare canali e Spot

- Selezionare canali e assegnargli intensità

- Selezionare scroller e assegnargli un colore

- Selezionare spot e assegnare valori ai parametri

Programmare Memorie

Playback Memorie su A/B

Playback chaser

Registrare uno Show File

Setting Up Spark 4D

1. Connettere la tastiera alfanumerica e il monitor agli appropriati connettori sul retro della console.
2. Connettere i cavi DMX e (se presenti) S-Mix sulle uscite corrispondenti.
3. Connettere i cavi di alimentazione console e monitor.
4. Tenere premuti i tasti **[CE]** e **[CLEAR]** mentre si accende la console.
5. Rilasciare i tasti **[CE]** e **[CLEAR]** . Spark 4D esegue il suo boot e in fine visualizza il Service Tools menu.
6. Il prossimo passo è, configurare la Spark 4D.

Configurare la Spark 4D

Configura la Spark 4D per il numero di moving light, dimmer e canali, scroller utilizzati. Le istruzioni qui sotto considerano questa operazione semplice. Per maggiori informazioni vedere il Capitolo 24 Configurazione del Sistema.

1. Cerca nel Service Tools menu, e premi **[F3 Config System]**.
2. Inserisci il numero di spot, nelle sue categorie di taglia (riferisciti al numero di canali DMX usati dai device), Il numero di canali, di dimmer, e scroller che si utilizzeranno
3. Premere **[F6 Enter & exit]**.
4. Premere **[F6 Store configuration]**.
5. Spegni la Spark 4D.
6. Accendi la Spark 4D.
7. Quando è visualizzato il Service Tools menu, Premere **[F1 Cold Start]**.

Patch

Tutti i menu hanno un semplice suggeritore da seguire che vi guida attraverso le varie funzioni.

Il Patch deve essere pronto prima di registrare qualsiasi memoria.

La Spark 4D ha 4 menu Patch menus:

- Channel Patch (menu 1) - Soft patch dei dimmer al/ai canali, assegnare una curva al dimmer, abilitare/disabilitare il controllo dal General Master.
- Scroller Patch (menu 20) - Patch degli scroller ai canali di controllo, assegnare al funzione dark gel, sintonia fine dei vari colori.
- Mix Output menu (menu 19) – gestione dei Moving light.
- Spot Patch (menu 13) – Inverti e scambia gli assi x e y dello specchio per creare movimenti omogenei della luce.

Patch dimmer ai canali

1. Vai al Channel Patch menu.
2. Premere **[F1 Assign Dimmer]**.
3. Inserire il numero di dimmer in risposta al suggerimento.
4. Premere **[F3 To Channel]**.
5. Inserire il numero di canale in risposta al suggerimento.
6. Premere **[F1 Store]**.

Vedi Capitolo 25 – Patch dei Canali e dei Cambia colori, per informazioni in futuro.

Patch scroller ai canali

1. Vai allo Scroller Patch menu.
2. Selezionare uno scroller digitando il numero sulla tastiera o utilizzando i tasti freccia per muovere il cursore (barra colorata) sullo scroller desiderato.
3. Premere **[F1 To Channel]**.
4. Inserire il numero di canale in risposta al suggerimento.
5. Premere **[F1 Store]**.

Vedi Capitolo 25 – Patch dei Canali e dei Cambia colori, per informazioni in futuro.

Patch e indirizzamento moving spot

1. Vai al Mix Output menu.
2. Seleziona il tipo di moving light utilizzato dalla lista Device List. Se lo scanner che utilizzi non appare nella Device List la puoi costruire da solo. Quando costruisci la definizione di un device, consulta il manuale del costruttore. Le nuove Device si possono registrare su disco. Vedi Mix Output menu.
3. Assegna il device selezionato ai numeri degli spot.
4. Assegna l'indirizzo d'uscita agli spot numerati .
5. Esci dal Mix Output menu.

Vedi Capitolo 26 – Gestione e patch degli spot, per informazioni in futuro.

Creare un movimento omogeneo della luce

1. Vai allo Spot Patch menu.
2. Premere **[F1 Patch Position]**.
3. Selezionare lo spot da aggiustare. Si può selezionare anche un range di spot.
4. Premere **[F1 Convert To]**. Il dimmer degli spot selezionati si accende.
5. Selezionare una opzione di movimento (1-8). Utilizzare il trackball per verificare la selezione.
6. Se si è selezionato un range di spot usare **[F3 Advance]** per muovere lo spot successivo.
7. Premere **[F1 Store]**.

Vedi Capitolo 26 – Gestione e patch degli spot, per informazioni in futuro.

Selezionare Canali e Spot

Selezionare canali e assegnargli l'intensità

1. Premere **[CHANNEL]**.
2. Seleziona il numero del canale sulla tastiera.
3. Usare la ruota dimmer o premere **[FULL]**, o **[ON]**. Si può premere anche **[@]** e assegnare una intensità sulla tastiera numerica.

Vedi Capitolo 5 – Selezione e modifica di canali e cambia colori, per maggiori informazioni.

Selezionare scroller e assegnargli un colore

1. Premere **[CHANNEL]**.
2. Seleziona il numero del canale sulla tastiera.
3. Opzionale – Assegnare una intensità al dimmer.
4. Usare la ruota 1 per cambiare colore o premere **[FRAME]** e selezionare il colore dalla tastiera numerica.

Vedi Capitolo 5 – Selezione e modifica di canali e cambia colori, per maggiori informazioni.

Selezionare spot e assegnare valori ai parametri

1. Premere **[SPOT]**.
2. Selezionare il numero di spot sulla tastiera numerica.
3. Usare le ruote parametri per assegnare i valori o selezionare via Soft Key e digitare il valore sulla tastiera.

Vedi Capitolo 6 – Selezione e modifica degli spot, per maggiori informazioni.

Programmare Memorie

1. Selezionare i canali utilizzando la tastiera.
2. Assegnare l'intensità usando la ruota dimmer o premere **[@]** e digitare il valore sulla tastiera.
3. Selezionare gli spot utilizzando la tastiera.
4. Assegnare i valori ai parametri. Usare le ruote parametri o i Soft Key e assegnare i valori dalla tastiera. (Usare **[STEP UP]** e **[STEP DOWN]** per i parametri discrete e mixed).
5. Selezionare un canale scroller.
6. Assegnare uno scroller frame utilizzando la ruota 1 o premere **[FRAME]** e digitare il numero del colore sulla tastiera.
7. Premere **[MEMORY]** o premere **[=]**. (Vedi Special Functions nel Capitolo 24.)
8. Inserire il numero della memoria con la tastiera.
9. Costruisci i tempi selezionando, time in, time out, wait in, wait out, o delay e inserisci i tempi con la tastiera numerica.
 - Premere **[TIME]** per time in.
 - Premere **[TIME] [TIME]** per time out.
 - Premere **[WAIT]** per delay.
 - Premere **[WAIT] [WAIT]** per wait in.
 - Premere **[WAIT] [WAIT] [WAIT]** per wait out.
10. Premere **[STORE]**.
11. Premere **[RESET]** per cancellare l'editor o continua a editare senza resettare l'editor

Vedi Capitolo 7 – Programmare Memorie, per future informazioni.

Playback Memorie su A/B

1. Seleziona la memoria premendo **[MEMORY]** e il numero di memoria.
2. Premere **[A]** o **[B]**. è consigliato assegnare la memoria al fader inattivo; se il fader è su A assegna la memoria su B, se il fader è su B assegna la memoria su A.
3. Muovere il fader, la memoria è attiva in stage. **[SEQ]** viene attivato automaticamente.
4. La memoria successiva è ora pronta.
5. Premere **[GO]** per iniziare un crossfade dalla memoria attiva alla memoria pronta.

Vedi Capitolo 12 – Il Crossfader A/B, per future informazioni.

Playback chaser

1. I Chaser sono restituiti in scena dai controller.
2. Selezionare un range di memorie. Se la prima memoria ha un loop assegnato, selezionare solo la prima memoria.
3. Selezionare il tipo di chaser da restituire premendo **[HARD]** o **[SOFT]**.
4. Premere il tasto flash di un controller, per assegnare il chaser. Il LED del tasto flash, lampeggia rosso.
5. Premere il flash del controller' **[Bump Button]** per far partire il chaser.

Vedi Capitolo 13 – Controller e Chaser, per future informazioni.

Registrazione uno Show File

1. Premere **[MENU] [5] [ENTER]** per andare nel menu Record.
2. Premere **[F1 Play/Act]**.
3. Digitare un numero per lo show file utilizzando la tastiera numerica.
4. Opzionale - premere **[F2 Text]** e scrivere il nome o del testo con la tastiera alfanumerica.
5. Premere **[F1 Record]**.
6. Premere **[F1 Yes]**.

Vedi Capitolo 11 – Registrazione dati, recupero e stampa.

CAPITOLO 5

SELEZIONE E MODIFICA DI CANALI E CAMBIA COLORI

Questo capitolo include:

Selezionare i canali

- Cambiare la selezione di default della tastiera

- Selezione di un canale

- Selezione multipla di canali non sequenziali

- Selezione di un range di canali

- Escludere alcuni canali dal range selezionato

- Richiamare l'ultima selezione di canali

- Catturare dei canali dall'editor o dallo stage

Assegnare una intensità luminosa

- Assegnare una intensità al dimmer utilizzando @

- Riassegnare la stessa intensità

Rilasciare un canale dall'editor.

Selezionare e assegnare gli Scroller

- Assegnare un colore, frame sulla tastiera numerica

Selezionare i Canali

Si può selezionare singoli canali, gruppi di canali non sequenziali, e range di canali. Ci sono diverse sequenze tasti per selezionare uno o più canali insieme. Queste sequenze possono essere combinate in ogni modo rendendo versatile la selezione dei canali.

Ci sono speciali sequenze che catturano i canali nell'editor insieme ai canali attivi in stage.

La ruota 1 è usata per assegnare intensità luminosa e la ruota 2 è usata per selezionare i colori dei cambia c.. L'intensità e il colore possono, anche, essere assegnati dalla tastiera numerica.

Se il Numero Selezionato di default è il canale, non è necessario premere **[CHANNEL]** prima della selezione del primo numero. La Selezione Numerica di default appare in grigio sulla sinistra della linea di comando.

Cambiare la selezione di default della tastiera

Quando l'editor è inattivo e il numero di default selezionato è un canale, il primo numero premuto è interpretato come selezione di un canale. La Selezione Numerica di default può essere anche Spot o Memory.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Doppio clic su [CHANNEL]	<i>Chann.</i> Appare nella linea di comando grigia

Selezione di un canale

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [CHANNEL]	Salta questo step se <i>Chann</i> è di default
2. Inserire il numero di canale sulla tastiera numerica.	Il canale selezionato è visualizzato nella linea di comando.
3. Premere [+] o [-] per continuare la selezione.	

Quando un nuovo canale è selezionato, il precedente è visualizzato in bianco ad indicare la sua presenza nell'editor. Alla nuova selezione, correntemente attiva, che appare in rosso è possibile assegnare una intensità al dimmer e un colore al cambia colori.

Selezione multipla di canali non sequenziali

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [CHANNEL]	Salta questo step se <i>Chann</i> è di default.
2. Inserire il numero di canale sulla tastiera numerica.	Il canale selezionato è visualizzato nella linea di comando.
3. Premere [CHANNEL]	Questa azione è come un tasto “ e il ”.
4. Inserire il numero di canale sulla tastiera numerica.	Il primo canale è in rosso nella finestra dei canali. Il successivo canale è aggiunto alla linea di comando.
5. Ripetere il passo 3 e 4 se richiesto	Ogni volta che si preme [CHANNEL] i canali selezionati precedentemente appaiono in rosso nell'editor.

Selezionare un range di canali

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [CHANNEL]	Salta questo step se <i>Chann</i> è di default.
2. Inserire il primo canale del range sulla tastiera.	Il canale selezionato è visualizzato nella linea di comando.
3. Premere [→]	Questo segna la selezione di un range.
4. Inserire l'ultimo canale del range sulla tastiera.	Il range di canali è visualizzato nella linea di comando.

Richiamare l'ultima selezione di canali

Per un veloce richiamo la Spark offre una sequenza che rifeleziona l'ultimo gruppo di canali selezionati (mostrati in rosso) nell'editor.

1. Premere **[CHANNEL]**
2. Premere **[•]** L'ultimo canale, gruppo, or range appare in rosso.

➤ Note

Ugualmente, se l'ultima selezione era di spot, la sequenza descritta sopra rifeleziona l'ultima selezione di canali.

Catturare dei canali dall'editor o dallo stage

Ci sono delle sequenze speciali specializzate nella selezione dei canali che permettono di catturare canali presenti nell'editor e "in stage" (il loro livello di uscita deriva da un playback).

Nell'esempio qui sotto, i canali 1, 5, 8, e 20 sono nell'editor.

- **[CHANNEL] [5 → → 8]** seleziona i canali 5 e 8. Se ci sono dei canali in scena all'interno del range selezionato, derivati da A/B o da i controller, verranno inclusi nella selezione utilizzando questa sequenza.
- **[CHANNEL] [→ →]** seleziona tutti i canali presenti nell'editor e in stage. La linea di comando visualizza: *chan from editor & stage*. Questa selezione è utile per una modifica globale di tutti i canali contenuti in una memoria. Esempio: si vuole aggiungere un 10% di intensità a tutti i canali registrati nella memoria 1. La sequenza di tasti è la seguente: **[MEMORY] [1] [CHANNEL] [→ →] [dimmer wheel]**.
- **[5] [→ →]** seleziona i canali 5, 8, e 20 e tutti i canali on-stage.
- **[CHANNEL] [1 →]** seleziona tutti i canali (dal canale 1 all'ultimo canale) nel sistema.
- **[CHANNEL] [1 → 8]** seleziona tutti i canali inclusi nel range. Nota: Questa selezione è differente da **[CHANNEL] [1 → → 8]** che, nel nostro esempio, seleziona i canali 1, 5 e 8.

Assegnare una intensità luminosa

I seguenti tasti sono utilizzati per assegnare intensità luminose:

[@] e la tastiera numerica.

[FULL] assegna un 100% di intensità all dimmer.

[ZERO] forza il canale a 0%.

[ON] (attivato con il tasto **SHIFT**) assegna 50%. È possibile variare questo valore nel menu System Parameters.

Ruota dimmer

Solo a i canali mostrati in rosso è possibile assegnare una intensità luminosa.

Quando un nuovo canale è selezionato, la selezione precedente è visualizzata in bianco ad indicare la sua presenza nell'editor. La nuova selezione , attiva i canali in rosso.

Assegnare una intensità al dimmer utilizzando @

Utilizzando **[@]**, un solo numero, inserito da tastiera, è interpretato come numero di decina (4 è 40%, 6 è 60%, ecc.).

Per assegnare una intensità decimale, usare il **[.]** (4.5 = 45%, ecc.). Se si setta il sistema 'USA' digitare 45 sulla tastiera per ottenere 45% e 60 per ottenere 60% o 05 per ottenere 5%(vedi Capitolo 24 Configurazione del Sistema)

Esempio: Assegnare 70% di intensità al canale 5.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionate il canale 5.	
2. Premere [@]	<i>int</i> appare nella linea di comando dopo la selezione del canale e il numero 5 è visualizzato in rosso.
3. Premere [7] Premere [70] se il sistema è configurato USA.	70 appare sotto il numero del canale, nella finestra dei canali.
4. Premere [@] e un nuovo valore per cambiare l'intensità di nuovo.	

Esempio: Assegnare 73% di intensità al canale 5.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionate il canale 5.	
2. Premere [@] .	<i>int</i> appare nella linea di comando dopo la selezione del canale e il numero 5 è visualizzato in rosso.
3. Premere [7] [•] [3] Premere [7] e [3] se il sistema è USA..	73 appare sotto il numero del canale, nella finestra dei canali.
4. Premere [@] e un nuovo valore per cambiare l'intensità di nuovo.	

Riassegnare la stessa intensità

Copiare l'ultima intensità assegnata a un nuovo canale selezionato.

Esempio: Assegnare 33% al canale 1 e ripetere l'intensità sul canale 8.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare il canale 1.	
2. Assegnare l'intensità di 33% usando la ruota dimmer.	Si può utilizzare anche la tastiera numerica per assegnare l'intensità
3. Premere [CHANNEL] [8]	

4. Seleziona il canale 8.
5. Premere [•] (dot) 33% è assegnato al canale 8.

Rilasciare un canale dall'Editor

Seleziona dei canali e li rimuove dall'editor. I canali possono essere rilasciati di colpo o con un tempo di fade.

Sequenza tasti

1. Selezionare i canali/e.
2. Premere **[RELEASE]**

Risultato/Commento

I canali vanno in dissolvenza verso 0% e sono rilasciati dall'editor.

Sequenza tasti

1. Selezionare i canali/e.
2. Premere **[ERASE]**

Risultato/Commento

I canali scompaiono di colpo e sono rilasciati dall'editor.

Selezionare e assegnare gli Scroller

Se si è usufruito dello Scroller Patch (vedi Capitolo 25), gli scroller sono controllati dal numero di canale del proiettore su cui essi sono montati. La finestra dei canali mostra una piccola 's' alla destra del numero del canale, indicando che quel canale consiste di due parametri; Un parametro inizia l'intensità e l'altro il numero del colore dello scroller. L'area dei canali nello stage sul monitor mostra il canale e le informazioni del c.c. associato. Sotto il livello d'intensità, è visualizzato l'attuale colore dello scroller.

Codice colori per i canali cambia colori

Colore	Cosa significa
Grigio scuro	Tracking
Rosso	Canale scroller selezionato nell'editor. Il colore del frame è visualizzato in verde.
Bianco	Canale scroller presente nell'editor. Il colore del frame è visualizzato in verde.
Blu o arancione	Canale scroller che esce da A/B o da un controller. Il colore del frame è visualizzato in verde.

Assegnare un colore con la tastiera numerica

I Frame (colori) possono essere assegnati con la tastiera o con la **Ruota 2**. Se si usa la ruota per assegnare un colore, non è necessario premere **[FRAME]**. È possibile anche richiamare colori parziali digitando sulla tastiera. Esempio:

[FRAME] [1] [•] [6] o **[FRAME] [11] [•] [8]**.

Quando si utilizza la tastiera:

Se il sistema è configurato per 10 colori, si deve selezionare il colore 1 con **01**.

Se il sistema è configurato per 20 colori, si deve selezionare il colore 2 con **02**.

Se il sistema è configurato per 30 colori, si deve selezionare il colore 3 con **03**.

Nell'esempio sotto il canale 5 è il canale di controllo. Assegnare il frame 11.

Sequenza tasti

Risultato/Commento

- | | |
|--|--|
| 1. Selezionare il canale 5. | |
| 2. Opzionale—dare intensità. | |
| 3. Premere [FRAME] | Il frame è visualizzato in verde, confermando che lo scroller è selezionato nell'editor ed è pronto. |
| 4. Digitare 11 sulla tastiera numerica | |
| 5. Per assegnare un colore differente, premere [FRAME] di nuovo e selezionare il numero di colore | |

➤Note

Al posto dello step 5 **[+]** e **[-]** sono utilizzabili per andare al successivo o precedente frame.

CAPITOLO 6

SELEZIONE E MODIFICA DEGLI SPOT

Gli argomenti inclusi in questo capitolo sono:

Accensione spot

- Accensione di spot in DMX

- Accensione di spot con protocollo S-Mix, L-Mix, High End

- Exam accensioni

Selezionare spot

- Cambiare la selezione di default

- Selezione di uno spot

- Selezione multipla di spot

- Richiamare l'ultima selezione di spot

- Selezionare gli spot nell'editor e in stage

- Spot display control

Mix editing degli spot

Parametri spot

- Ruote parametri

- Tipi di parametri

- Selezionare dei parametri e assegnare loro dei valori

- Ritornare al valore di home

- Copia dei valori dei parametri

Rilasciare spot/parametri dall'editor

Parametri speciali per Cyberlight e Intellabeam

Accensione Spot

La maggior parte dei movinglight ha un canale di controllo per funzioni come l'accensione della lampada, lo spegnimento, il reset, e il controllo di velocità delle ventole.

Questo canale di controllo è conosciuto come ignite ed è incluso nella definizione del device. Le sequenze di accensione dipendono da quale funzione si sta richiedendo e dalla definizione del canale di ignite.

Per maggiori informazioni sulla definizione del controllo ignite, vedi Capitolo 26 Gestione e Patch degli Spot

Accensione di spot in DMX

Spedire il valore di default

Sequenza tasti

1. Selezionare gli/lo spot.
2. Premere **[IGNITE ON]**
3. Premere **[ENTER]**

Risultato/Commento

È trasmesso il valore di default definito nella definizione del device. La durata della trasmissione dipende dal tempo definito nella definizione del device.

Spedire un valore diverso da quello di default.

Esempio: Per attivare il comando di Reset allo Studio Color, spedire il valore 64.

Sequenza tasti

1. Selezionare gli/lo spot.
2. Premere **[IGNITE ON]**
3. Digitare 64 sulla tastiera.
4. Premere **[ENTER]**

Risultato/Commento

Il comando di Reset è trasmesso al device. La durata della trasmissione dipende dal tempo definito nella definizione del device.

Accensione di spot con protocollo L-Mix e High End

La definizione degli spot L-Mix è configurata dalla casa e non è modificabile.

5. Valori di accensione per Intellabeam e Cyberlight

Reset e accensione lampada:

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare gli spot.	
2. Premere [IGNITE ON]	Il faro si resetta e accende la lampada.

spegnere la lampada:

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare gli spot.	
2. Premere [IGNITE OFF]	La lampada viene spenta.

6. Valori di accensione per spot L-Mix

Accensione lampada:

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare gli spot.	
2. Premere [IGNITE ON] e premere 1 sulla tastiera.	La lampada si accende

Spegnere la lampada:

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare gli spot.	
2. Premere [IGNITE ON] e premere 0 sulla tastiera.	La lampada viene spenta.

Solo per i Nat della Coemar

Reset:

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare gli spot.	
2. Premere [IGNITE ON] e premere 2 sulla tastiera.	Il faro si resetta.

Exam accensioni

L'exam delle accensioni visualizza lo stato attuale degli spot. Viene visualizzato l'ultimo valore trasmesso a ciascun faro.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [IGN ON] e [EXAM]	L'Ignite Exam è visualizzato.

L'Ignition Exam appare così:

Sp	Ig	Sp	Ig	Sp	Ig	Sp	Ig
1		2		3		4	
5		6		7		8	
9		10		11		12	

Codice colori della tabella dell'Ignition Exam:

Colore	Cosa significa
Grigio	spot DMX
Giallo	High End
Blu	spot DMX con discrete step definito nel device

Selezionare gli Spot

Gli spot sono controllati selezionando i loro parametri e assegnandogli un valore. Questi valori si attribuiscono utilizzando le ruote parametri e la tastiera numerica.

Ci sono svariate sequenze di selezione per un richiamo veloce e semplice.

Gli spot selezionati appaiono sullo Stage in rosso. Tutti i parametri degli spot selezionati sono evidenziati.

Quando si seleziona uno spot, il numero e il nome di tutti i parametri compaiono sul monitor. Il numero di spot selezionato appare nella linea di comando dopo *Spot*.

Quando si abilita **[PARAM]** (LED on) i parametri sono selezionabili utilizzando gli SK.

Il nome dei parametri degli spot selezionati appaiono nella finestra degli spot e, se si abilita **[PARAM]**, nella finestra degli SK controller. Se si lavora in modo Mix Editing, (Vedi il menu System parameters - Capitolo 24 Configurazione del Sistema). Il nome dei parametri non è visualizzato nello Stage. Il nome dei parametri dell'ultimo tipo di spot della selezione è visualizzato nella finestra degli SK controller.

È possibile programmare dei gruppi per delle selezioni istantanee di frequenti gruppi di spot. Vedi Capitolo 18 Group.

Cambiare la selezione di default

Quando lo strumento selezionato di default è spot, quando l'editor è inattivo, il primo numero premuto è interpretato come selezione di uno spot. La selezione di default può essere inoltre Channel o Memory.

Sequenza tasti

1. Doppio clic su **[SPOT]**

Risultato/Commento

Spot appare in campo grigio nella linea di comando.

Selezione di uno spot

Sequenza tasti

1. Premere **[SPOT]**
2. Digitare il numero di spot desiderato sulla tastiera numerica.

Risultato/Commento

Salta questo step se la selezione di default è Spot.

Sono visualizzati i nomi dei parametri degli spot selezionati, come anche nella finestra degli SK controller se **[PARAM]** è attivo.

Per continuare la selezione, **[+]** e **[-]** sono utilizzabili per incrementare o decrementare il numero di spot attivo. Quando un nuovo spot è selezionato, la precedente selezione viene visualizzata in bianco ad indicare la sua presenza nell'editor. La nuova selezione, attiva, appare in rosso; tutti i suoi parametri sono modificabili.

Selezione multipla di spot

Ci sono diverse serie di sequenze per selezionare uno o più spot contemporaneamente. Queste sequenze sono combinabili in ogni modo dando grande versatilità alla selezione degli spot.

[SPOT] [#] Seleziona un singolo spot.

[SPOT #] [SPOT #] [SPOT #]... Selezione non sequenziale di spot.

[SPOT] [# → #] Selezione di un range di spot.

È possibile utilizzare una qualsiasi combinazione di selezione. Per esempio: **[SPOT 1 → 3] [SPOT 8] [SPOT 10] [SPOT 22 → 24]**. Queste possibilità di selezione rendono il sistema veramente flessibile.

Richiamare l'ultima selezione di spot

La Spark 4D offre per un richiamo istantaneo una sequenza che richiama l'ultimo gruppo di spot attivato nell'editor.

Sequenza tasti

1. Premere **[SPOT]**
2. Premere **[•]**

Risultato/Commento

Seleziona gli spot precedentemente utilizzati prima dell'ultima pressione del **[RESET]** in rosso.

Selezionare gli spot nell'editor e in stage

Ci sono delle sequenze di selezione specializzate che permettono di catturare gli spot presenti nell'editor e in "stage" (l'uscita deriva dai dispositivi di playback).

Nell'esempio, gli spot 1, 5, 8, e 20 sono presenti nell'editor.

- **[SPOT 5] [→ →] [8]** seleziona gli spot 5 e 8. Se ci sono degli spot presenti all'interno del range, la cui uscita è controllata da A/B o da i controller, saranno anche essi selezionati utilizzando questa sequenza.
- **[SPOT] [→ →]** seleziona tutti gli spot presenti nell'editor. Se ci sono degli spot presenti all'interno del range, la cui uscita è controllata da A/B o da i controller, saranno anche essi selezionati utilizzando questa sequenza. La linea di comando visualizza: *spot from editor & stage →*. Questo tipo di selezione è utile quando si modificano tutti gli spot contenuti in una memoria. Esempio: si vuole aggiungere un 10% di intensità a tutti gli spot nella memoria 1. La sequenza è: **[MEM 1] [SPOT] [→ →] [ruota int.]**
- **[SPOT 5] [→ →]** seleziona gli spot 5, 8, e 20. Se ci sono degli spot dal 5 in poi, la cui uscita è controllata da A/B o da i controller, saranno anche essi selezionati utilizzando questa sequenza. La linea di comando visualizza: *spot → & stage →*.

- **[SPOT 1] [→]** seleziona tutti gli spot (dallo spot 1 all'ultimo spot) nel sistema.
- **[SPOT 5] [→ 8]** seleziona tutti gli spot compresi nel range.

➤Note

Utilizzando queste sequenze, la selezione degli spot segue le regole del Mix Editing - vedi sotto.

Spot display control

Il numero di spot visualizzati a monitor dipende dalla configurazione del sistema - quanti spot e quanti parametri ciascuno spot possiede.

Per andare alla pagina precedente o successiva, premere **[PAGE UP]** (sopra **[ALL]**)

I Big spot, come i Martin PAL 1200, hanno due pagine di parametri. Il tasto **[BIG]** sposta la visualizzazione fra le due pagine.

Mix Editing degli Spot

L'opzione 'mix editing of spots' appare nel menu System Parameters (vedi Capitolo 24 Configurazione del Sistema).

Questa opzione determina se spot differenti sono inclusi nel range quando selezionati o se solo un tipo di spot nella selezione del range sarà indirizzato nell'editor.

Se l'opzione mix editing of spots è attiva (Yes) e si seleziona un range di spot, l'intera selezione è attiva nell'editor. Se, tuttavia, l'opzione Mix Editing of spots è (No), solo un tipo di spot è selezionato. Il tipo di spot selezionato è determinato dall'ultimo tipo di spot selezionato nel range.

Esempio: Gli spot 1 → 4 sono Intellabeam, gli spot 5 → 8 sono Martin, e gli spot 9 → 16 sono Goldenscan. Se l'opzione mix edit è 'Yes' e si selezionano gli spot 1 → 12 tutti gli spot sono selezionati nell'editor. Se l'opzione mix edit è 'No', solo i Goldenscan da (9 -12) saranno selezionati. Se il range selezionato fosse da 1 → 8, solo i Martin verrebbero selezionati.

Parametri Spot

Ogni parametro ha un nome e un numero. Selezionato uno spot, un gruppo di spot, o un range di spot, i nomi dei parametri compaiono dopo il numero di parametro nella finestra degli spot. I Soft Key dei controller diventano i tasti di selezione dei parametri se **[PARAM]** è abilitato. Il display dei Controller mostra i Soft Key e i corrispondenti parametri. I valori dei parametri si indirizzano utilizzando le ruote o selezionando un parametro e assegnando un valore con la tastiera.

Ruote Parametri

Le 3 ruote orizzontali e il trackball controllano tutti i parametri. Quando uno spot è selezionato il primo banco di ruote e i parametri assegnati a questo Banco sono visualizzati su i display a LED. Utilizzando le ruote, si può assegnare un valore ai parametri senza utilizzare altri tasti.

Dopo aver premuto **[RESET]** le ruote parametri ritornano alla visualizzazione idle. Se **[RESET]** non è stato premuto le ruote rimangono sull'ultimo Banco selezionato.

Il Banco e l'assegnamento di ruota appare dopo il nome del parametro nella finestra degli Spot. 1, 2, o 3 linee corrispondono alle ruote 1, 2, e 3 del Banco di ruote.

I tasti di controllo del banco ruota sono:

[WHEEL +] – va al banco di parametri successivo.

[WHEEL -] – va al banco di parametri precedente. Attivato col tasto **[SHIFT]**.

Tipi di parametri

Ci sono 3 tipi di parametro:

1. **Parametro continuo** sono assegnati valori zr - FL dalla tastiera o utilizzando le ruote parametri.
2. **Discrete step** sono normalmente definiti per ruote gobo e colore. Ogni colore o gobo è 1 step. Una ruota gobo contenente 6 gobo sarà definita come un parametro "discrete" con 6 step.
3. **Mixed step** parametro a controllo continuo fra discrete step. Questo tipo di parametro è spesso utilizzato quando 2 parametri si dividono un canale DMX. Esempio: zr - 50% è il dimmer zr - FL e 51% - FL è lo strobo da slow a fast. In questo caso il parametro è diviso in 2 step.

Selezionare dei parametri e assegnargli dei valori

7. Selezionare dei parametri

Il tasto **[PARAM]** controlla la visualizzazione dei parametri mediante Soft Key. Di default **[PARAM]** è abilitato (LED on), permettendo ai Controller Soft Keys di funzionare come tasti di richiamo parametri. Se **[PARAM]** è abilitato i Soft Key vanno automaticamente in modo Parameter alla selezione di uno spot. I parametri assegnati ai vari SK è visualizzata a monitor nell'area di visualizzazione dei controller.

Quando questo tasto è disabilitato (LED off), la selezione dei parametri mediante i Soft Key non è visualizzata quando si seleziona uno spot. Visualizzare premendo il tasto **[PARAM]**.

8. Accendere il dimmer

Ci sono più modi per accendere il dimmer degli spot selezionati:

- Premere **[FULL]**.
- Premere **[ON]**.
- Utilizzare la ruota dimmer.
- Premere **[@]** e assegnare un livello d'intensità utilizzando la tastiera numerica.
- Premendo **[ZERO]** si forza il dimmer a 0%.

9. Assegnare dei valori a parametri continui

I parametri continui ruotano da 0 a Full. I parametri continui sono visualizzati con dei numeri dal valore zr al valore FL.

10. Assegnare un valore utilizzando la tastiera numerica

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare gli spot.	Il controller SK display mostra i parametri da selezionare. Se i parametri non si vedono, premere [PARAM] .
2. Premere un SK per selezionare un parametro.	Il nome del parametro è sottolineato in rosso nello Stage Display e la ruota collegata al parametro salta al Banco ruota corretto. Il numero di Banco e il nome del parametro sono visualizzati sul display a LED della ruota.
3. Inserire il valore del parametro dalla tastiera.	Esempio di inserimento di un valore: 5 (è 50%), 7.5 (è 75%). Se il sistema è configurato come USA (vedi Capitolo 24 Configurazione del Sistema) digitare 2 numeri. Esempio: 50 (per 50%), 75 (per 75%).

11. Assegnare un valore utilizzando la ruota

Esempio: assegnare 65% a un parametro continuo

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare gli spot.	Il controller SK display mostra i parametri da selezionare. Se i parametri non si vedono, premere [PARAM] .
2. Se necessario premere [WHEEL +] o [WHEEL -] fino a visualizzare il parametro nel display a LED.	
3. Girare la ruota del parametro fino a 65.	Il nome del parametro è sottolineato in rosso nello Stage Display

12. Assegnare un valore ad un discrete step

I parametri discreti sono composti da step, che si incrementano di uno step per volta.

Esempio: Le ruote gobo sono di solito parametri definiti come discrete step, abilitando così una semplice selezione per ciascun gobo. La ruota dei gobo statici del Martin PAL è definita come un parametro a 11 step discreti. Quando si utilizza la ruota per assegnare a un gobo, la ruota gobo si muove da un gobo ad un altro gobo, senza fermarsi in mezzo. I parametri discreti sono rappresentati da un singolo numero preceduto da una icona. Così lo step 1 è visualizzato:

■ 1 . Step 11, invece è visualizzato: ■ 1 .

Un valore ad un parametro discreto può essere assegnato utilizzando la ruota, un SK, la tastiera numerica, e **[STEP UP]** o **[STEP DN]**.

13. Assegnare un discrete step usando i tasti Step

Esempio: Si è selezionato la ruota gobo (param 6) di un Martin PAL. Si vuole assegnare lo step 2.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare lo spot.	Il controller SK display mostra i parametri da selezionare. Se i parametri non si vedono, premere [PARAM] .
2. Premere un SK per selezionare un parametro.	
3. Premere [STEP UP] o [STEP DN]	Ogni pressione di questo tasto incrementa o decrementa il valore corrente di 1 step.

14. Assegnare un valore a un discrete step usando la tastiera numerica

Esempio: Si è selezionato la ruota gobo (param 6) di un Martin PAL. Si vuole assegnare lo step 2.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare lo spot.	Il controller SK display mostra i parametri da selezionare. Se i parametri non si vedono, premere [PARAM] .
2. Premere un SK per selezionare un parametro.	
3. Premere [02] sulla tastiera numerica.	Digitare due numeri se ci sono più di 9 step. Esempio: per lo step 1 premere 01.

15. Assegnare un valore ad un discrete step utilizzando i Soft Key

Esempio: Si è selezionato la ruota gobo (param 6) di un Martin PAL. Si vuole assegnare lo step 2.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare lo spot.	Il controller SK display mostra i parametri da selezionare. Se i parametri non si vedono, premere [PARAM] .
2. Premere un SK per selezionare un parametro.	
3. Tenere premuto [SHIFT]	Il display SK mostra i corrispondenti step definiti per quel parametro.
4. Premere l'SK 2	

16. Assegnare un valore ad un mixed step

I parametri Mixed step sono divisi in discrete step con controllo continuo all'interno di uno step.

Esempio: dimmer Il canale dimmer del Golden Scan controlla sia il dimmer che lo shutter (strobo). La Spark li controlla come 2 mixed step; step 1 controlla il dimmer e step 2 controlla lo strobo. Il controllo continuo all'interno dello step 1 controlla il dimmer e il controllo continuo all'interno dello step 2 controlla la velocità di strobo.

Un Mixed step è visualizzato nel formato #.#; step 1 a 60% è 1.6, step 2 a full è 2.f. Il numero dopo il punto decimale rappresenta la percentuale dello step; Ogni step ha un range da 0 a full.

Con i tasti **[STEP UP]** e **[STEP DOWN]** ci si muove da step a step. All'interno di ciascuno step, c'è un controllo continuo via ruota parametro.

17. Assegnare un valore ad un mixed step utilizzando la tastiera numerica

Esempio: assegnare lo step 2 a full alla ruota colori (p2) di un Golden Scan.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare lo spot.	Il controller SK display mostra i parametri da selezionare. Se i parametri non si vedono, premere [PARAM] .
2. Premere un SK per selezionare un parametro.	
3. Premere [2] per assegnare lo step 2 al parametro.	
4. Premere [•] [FULL]	Il valore del parametro p2 mostra 2.f.

18. Assegnare un valore ad un mixed step utilizzando le ruote

Esempio: assegnare lo step 2 a 30% alla ruota colori (p2) di un Golden Scan.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare lo spot.	Il controller SK display mostra i parametri da selezionare. Se i parametri non si vedono, premere [PARAM] .
2. Premere un SK per selezionare un parametro	
3. Premere [STEP UP] o [STEP DOWN] fino a step 2	
4. Ruotare la ruota fino a 2.3.	Il valore del parametro p2 mostra 2.3.

O

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare lo spot	Il controller SK display mostra i parametri da selezionare. Se i parametri non si vedono, premere [PARAM] .
2. Premere un SK per selezionare un parametro	
3. Tenere premuto [SHIFT]	Il display SK mostra i corrispondenti step definiti per quel parametro.
4. Premere SK 2	
5. Ruotare la ruota fino a 2.3.	Il valore del parametro p2 mostra 2.3.

Ritornare al valore di home

I valori di Home, per i parametri degli spot, sono inclusi nella definizione del device. I valori di Home sono di solito valori neutri, tipo nessun colore, nessun gobo, shutter/iris aperto, dimmer acceso, ecc.

I valori di Home sono definiti nel device nel menu Mix Output.

Ci sono 3 tasti utili per assegnare un valore di "home": **[HOME]**, **[CL1]**, e **[CL2]**.

Assegnare il valore di home

Usare **[HOME]** per tutti i parametri. SK 20 è utilizzato come tasto di **[HOME]**. *Home* è visualizzato nella finestra controller display quando gli SK sono in modo Parameter.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
<ol style="list-style-type: none"> 1. Selezionare lo spot. 2. Premere l'SK 20. 	Il valore di home è assegnato a tutti i parametri, come è configurato nel device.

Pulire il valore di un parametro

[CL1] e **[CL2]** in oltre fanno riferimento ai valori di home, assegnando un valore pre definito ai parametri inclusi nella funzione clear. Di default CL1 include tutti i parametri colore e CL2 include tutti i parametri gobo.

I parametri possono essere inclusi o esclusi dalla funzione clear nel Mix Output menu/Define Device. (Vedi Capitolo 26)

Sequenza tasti	Risultato/Commento
<ol style="list-style-type: none"> 1. Selezionare lo spot. 2. Premere [CL 1] o [CL 2] utilizzando [SHIFT]. 	Fa tornare i valori dei parametri definiti sotto CL1 e/o CL2 al valore di home.

Copia dei valori dei parametri

[COPY] permette di copiare il valore dei parametri da uno spot ad uno o spot.

Tutti o solo i parametri selezionati possono essere copiati da uno spot a un altro. Questa funzione è estremamente utile quando si creano librerie, specialmente con device che usano il color mixing. Impostare il colore su uno degli spot e copiare il valore dei suoi parametri su di un altro.

I parametri possono essere copiati dall'editor, dalle memorie, o dalle librerie.

19. Copia dall'editor

Esempio: Copia dei parametri dallo spot 1 allo spot 5.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [SPOT][5]	Selezionare lo spot <u>su cui</u> si vuole copiare il valore dei parametri.
2. Selezionare i parametri (optional)	Se non si seleziona il valore di uno parametro specifico, tutti i parametri vengono copiati.
3. Premere [COPY]	Seleziona la funzione copia. <i>Copy from</i> appare nella linea di comando.
4. Premere [1]	Copia i parametri dallo spot 1.
5. Premere [ENTER]	Esegue la funzione copia. Ora si può continuare ad editare

20. Copia da uno spot in memoria

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare gli spot.	Selezionare lo spot <u>su cui</u> si vuole copiare il valore dei parametri.
2. Selezionare i parametri (optional)	Se non si seleziona il valore di uno parametro specifico, tutti i parametri vengono copiati.
3. Premere [COPY]	Seleziona la funzione copia. <i>Copy from</i> appare nella linea di comando.
4. Selezionare la memoria.	
5. Selezionare lo spot da cui copiare	
6. Premere [ENTER]	Esegue la funzione copia. Ora si può continuare ad editare

Si può copiare, inoltre, da una Libreria. Vedi Capitolo 9.

Rilasciare Spot/Parametri

Rilasciare uno spot dall'editor

Durante la costruzione di memorie per la programmazione, si desidera rilasciare uno spot o un parametro di uno spot dall'editor così che non sarà incluso nella memoria.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare il numero di spot.	Si può selezionare un gruppo o un range di spot.
2. Premere [RELEASE]	Lo spot è rilasciato e il valore del parametro ritorna in tracking o al valore dato da un playback.

Rilasciare un parametro dall'editor

Si noti che se si rilascia un parametro dall'editor e poi si continua a registrare la memoria, il parametro rilasciato è incluso nella memoria se il dimmer dello spot è acceso e la funzione *Store tracking if dimmer On* è attiva. *Store tracking if dimmer On* si disabilita nel menu System Parameters.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare il numero di spot	
2. Premere il tasto SK del parametro per selezionarlo.	
3. Premere [RELEASE]	Il valore del parametro ritorna al tracking o al valore di uscita dato da un playback.

Parametri speciali per Cyberlight e Intellabeam

Certi parametri dell' Intellabeam e del Cyberlight hanno modi di operare multipli (come la ruota colori che può avere l' half color, la rotazione, ecc.). Questi modi sono rappresentati da icone aggiuntive visualizzate dopo il valore del parametro. L'accesso ai modi di operare è attraverso i tasti SK dopo la selezione del parametro.

Questi parametri sono:

- Static gobo (p6) - Cyberlight e Intellabeam.
- Shutter (p 8) - Cyberlight e Intellabeam.
- Rotating gobo (p13) - Cyberlight.
- Color wheel (p 14 per Cyberlight; p2 per Intellabeam)

Quando si seleziona uno di questi parametri speciali i modi di operare sono visualizzati nel display dei controller in modo Param. Premere l' SK corrispondente al modo di operare che si vuole e continuare come al solito.

►Nota

Per accedere agli step dei parametri con modi speciali tenere premuto **[SHIFT]**.

I modi di operare per lo static gobo (p6) sono:

ICONA/ MODO DI FUNZIONARE

- »; fast crossfade (salta nel crossfade)
- ≈; proportional crossfade (fade nel crossfade).
- ← ; direzione di rotazione della ruota gobo
- ; direzione di rotazione della ruota gobo
- (=) ; gobo shake fast. Solo Cyberlight.
- (-) ; gobo shake slow. Solo Cyberlight.

I modi di operare per lo shutter (p8) sono:

ICONA/ MODO DI FUNZIONARE

- ; velocità strobo
- ◇ ; indica lo shutter aperto
- ◀ ▶ ; indica lo shutter chiuso

I modi di operare per il gobo rotante (p 13 solo Cyberlight) sono:

ICONA/ MODO DI FUNZIONARE

»; fast crossfade (salta nel crossfade)
≈; proportional crossfade (fade nel crossfade).
← ; direzione della rotazione del gobo rotante
→ ; direzione della rotazione del gobo rotante
∠ ; imposta l'angolo del gobo nella funzione gobo holder

I modi di operare per la ruota colori (p2 Intellabeam; p14 Cyberlight) sono:

ICONA/ MODO DI FUNZIONARE

>> full color con crossfade veloce
~ full color con crossfade proporzionale
← ; direzione della rotazione della ruota colori
→ ; direzione della rotazione della ruota colori
mezzo colore con crossfade veloce
mezzo colore con crossfade proporzionale

CAPITOLO 7

PROGRAMMARE LE MEMORIE

Questo capitolo include:

Programmare le Memorie

Display

Programmare Memorie con i Canali

Programmare Memorie con i Cambia C.

Programmare Memorie con gli Spot

Registrazione dei parametri dello spot dal tracking

Utilizzo della funzione Copy

Copia delle intensità canale dal l'editor

Copia delle intensità canale da una memoria

Copia del colore di un Cambia C. dal l'editor

Copia del colore di un Cambia C. da una memoria

Copia di tutti i parametri di uno spot dall'editor

Copia i parametri selezionati di uno spot dall'editor

Copia dei parametri spot da una memoria

Copia dei parametri selezionati da una memoria

Programmazione di memoria sequenziale

Programmare una memoria di black-out

Utilizzo della funzione Call

Utilizzo di call per registrare lo stato luminoso in scena

Usare Call e il contenuto dei controller

Mescolare l'output selezionato

Edit dopo la funzione call

Chiamare "Call" A/B

Mescolare l'output di entrambi gli editor

Call e il General Master

Exam di memorie, canali, & spot

Exam delle memorie

Exam dei canali

Exam degli spot

Testo per le memorie

Programmare in modo Blind

Resettare l'editor in Blind

Tempi di Fade

Assegnare i tempi di fade durante la programmazione delle memorie

Assegnare i tempi di fade a un range di memorie

Assegnare i tempi di fade a memorie non sequenziali

Modifica dei tempi assegnati

Convertire le memorie in gruppo nell'editor

Conversione di una memoria quando l'editor è vuoto

Conversione di una memoria in gruppo quando l'editor è attivo

Inserire una memoria

Operazioni sulla Memoria nell'editor

Rinominare e scambiare memorie

Copiare delle memorie

Cancellare delle memorie

Il menu Memory Operations

Rinominare memorie

Copiare una memoria

Cancellare delle memorie

Selezione di Canali e Spot- Funzioni

Avanzate di selezione

Selezionare canali e spot da memorie

Visible

Programmazione con le Librerie

Programmare le Memorie

Le memorie sono programmate assegnando gruppi di canali e spot nell'editor e registrando il risultato luminoso in scena.

Si possono assegnare tempi di Fade, wait, e delay a ogni memoria. Loop, Link, e Part sono altri attributi.

Selezionare spot e canali e assegnargli intensità/valori ai parametri nell'editor. Registrare il risultato luminoso come memoria. È possibile programmare utilizzando l'editor in live o in modo blind. (Riferirsi al Capitolo 4 e Capitolo 5 per informazioni sulla selezione dei canali, degli scroller, e degli spot.)

I Tasti [=], [STORE], [+STORE], [MEMORY] sono utilizzati per programmare le memorie.

[=] Dopo aver creato le luci di partenza, premendo [=] si segnala alla console che si è pronti a registrare l'editor in una memoria. Dopo la pressione del [=] la console attende un numero di memoria. Memory è visualizzato nella linea di comando. [MEMORY] è utilizzato al posto di [=] quando il sistema è configurato come USA System (vedi Capitolo22 – System Configuration /Service Tools/Config Sys).

[STORE] Dopo aver assegnato un numero di memoria al gruppo nell'editor premere [STORE] per salvare la memoria. Tutti i canali e gli spot rimangono nell'editor, visualizzati in bianco. Continuare a editare le luci per formare la memoria successiva.

[+STORE] Questo tasto è utilizzabile invece di [STORE]. Non digitare il numero di memoria. Questo tasto incrementa l'ultimo numero di memoria registrato di un valore definito nel menu System Parameters (vedi Capitolo22 Configurazione del Sistema).

Esempio: Se l'incremento di default è 1 e l'ultima memoria registrata è la 20, la memoria registrata premendo [+STORE] è la 21. Se l'incremento di default è 5 e l'ultima memoria registrata è la 20, la memoria registrata premendo [+STORE] è la 25.

La sequenza di tasti [=] [+] [STORE] attiva la memoria successiva; l'ultima memoria registrata più 1.

Dopo la registrazione di una memoria gli spot e i canali partecipanti rimangono nell'editor fino a quando si preme [RESET]. Si può continuare a programmare le memorie utilizzando i canali e gli spot nell'editor o si può resettare l'editor per partire con una lavagna pulita.

Si possono utilizzare dei Gruppi o delle memorie assegnate ai controller, o al crossfader A/B come blocchi di costruzione per realizzare uno stato di luci. In questo caso, lo stato luminoso in scena è inserito nell'editor usando la funzione Call. Al gruppo nell'editor è assegnato poi un numero di memoria e registrato. (vedi Capitolo 12 per capire come si assegnano gruppi e memorie ai Controller.)

Le Memorie possono contenere spot e canali. Per semplificare, gli argomenti programmare le memorie con gli spot le memorie con i canali e le memorie con gli scroller, sono discussi separatamente.

Quando si registra una memoria la Spark 4D genera un messaggio di conferma. Se il numero di memoria che si assegna allo stato luminoso è già stato utilizzato, viene visualizzato il messaggio *Memory Exists*.

Display

Quando si registra una memoria la Spark 4D genera un messaggio di conferma: *Memory # Stored*.

Se il numero di memoria assegnato allo stato luminoso è già utilizzato, è visualizzato il messaggio *Memory Exists*.

L'ultima memoria registrata è visualizzata alla destra della linea di comando preceduta da *L*.

L'ultima memoria temporaneamente rimpiazzata quando la si converte in un gruppo nell'editor. Al posto di *L #*, visualizza *E#*.

Programmare con i Canali

Esempio: selezionare il canale 1, dare una intensità del 45%, e registrarla come memoria 1.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [CHANNEL] [1]	<i>channel 1</i> appare nella linea di comando.
2. Premere [@]	Se si usa la ruota {dimmer} salta questo step e il 3.
3. Premere [4] [•] [5]	Digitando 4 sulla tastiera risulta una intensità del 40%. Usare [•] (dot) per inserire una intensità inferiore a 10. Esempio: 4.5 è una intensità di 45%. Se il sistema è configurato USA digitare l'intensità senza il punto decimale(es. digitare 45).
4. Premere [=]	<i>Memory</i> appare nella linea di comando. Se il sistema è configurato USA si può premere [MEMORY] al posto di [=] .
5. Premere [1]	Seleziona il numero di memoria.
6. Premere [STORE]	È Visualizzato il messaggio <i>Memory 1 Stored</i> . I canali sono mantenuti nell'editor, ma non sono più selezionati. Essi sono visualizzati in bianco.
7. Continuare a editare o premere [RESET]	

Se si cerca di registrare un numero di memoria già esistente, appare il messaggio *Memory Exists*.

Se non si vuole sovrascrivere la memoria esistente:

1. Digitare un numero differente.
2. Premere **[STORE]**.

Per sovrascrivere la memoria esistente:

1. Premere **[STORE]** di nuovo.

Programmare con i Cambia C.

L'esempio qui sotto utilizza la tastiera numerica per assegnare un colore. Si può, comunque, indirizzare il cambia colori utilizzando la ruota colori (ruota 2). Utilizzando la ruota si trascura la pressione del tasto **[FRAME]**.


Esempio: Selezionare lo scroller del canale 10, portare il dimmer al 100%, impostare il colore dello scroller sul 2 colore, e registrare il tutto come memoria 2.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare il canale10	
2. Premere [FULL]	Il dimmer del canale 10 è a100%.
3. Premere [FRAME]	Se si utilizza la ruota per assegnare un colore, saltare gli step 3 e 4.
4. Premere 02 sulla tastiera.	Digitare il numero del colore con 2 digit.
5. Premere [=]	<i>Memory</i> appare nella linea di comando. Se il sistema è configurato USA si deve premere [MEMORY] al posto di [=] .
6. Premere 2 sulla tastiera	
7. Premere [STORE]	È visualizzato il messaggio <i>Memory 2 Stored!</i> . L'editor non è cancellato.

Programmare con gli Spot

Per programmare le memorie utilizzando gli spot, si deve selezionare gli spot e assegnare i valori ai parametri. I parametri selezionati sono riconosciuti dal nome visualizzato in bianco in campo rosso scuro. I valori dei parametri selezionati sono modificabili utilizzando l'appropriata ruota o altri tasti di assegnazione. I parametri che sono attivi nell'editor (ma non selezionati) sono segnalati dal nome del parametro in nero in campo.

Esempio: La memoria 3 consiste nello spot 1. I parametri saranno assegnati come segue: x 45, y 68, dim 55%, P1 iris tutto aperto, P6 gobo 5

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare lo Spot 1.	
2. Muovere la ruota int (dimmer) fino a 55.	Spot 1 è visualizzato in rosso.
3. 	Utilizzare il trackball per posizionare il pan e il tilt.
4. Premere l'SK ir (il parametro Iris è di solito SK 1) e assegnargli il valore dalla tastiera numerica.	Il parametro iris è visualizzato in campo rosso scuro.
5. Premere l'SK per il parametro gobo.	Il parametro iris è visualizzato in campo rosso scuro.
6. Assegnare il valore al parametro utilizzando la tastiera numerica, i tasti [STEP UP] o [STEP DOWN], o utilizzando la ruota del parametro.	
7. Premere [=]	La scritta <i>Memory</i> appare nella linea di comando. Se il sistema è configurato USA si può premere [MEMORY] al posto di [=].
8. Premere 3 sulla tastiera numerica.	Tutti i nomi dei parametri sono visualizzati su di un rosso chiaro di background.
9. Premere [STORE]	È visualizzato <i>Memory 3 Stored</i> . L'editor non è cancellato. Gli spot rimangono nell'editor ma non sono selezionati. Per continuare a programmare le memorie, selezionare gli spot.

Nell'esempio qui sopra si da per scontato che il dimmer e iris sono parametri continui e il parametro gobo è un parametro discrete step. I parametri dello spot che avete scelto per lavorare possono essere definiti diversamente. Vedi Capitolo 6 – Selezione e Modifica degli Spot per istruirsi su come assegnare dei valori a differenti tipi di parametri.

➤Nota

Se lo spot non risponde correttamente, assicuratevi che il parametro velocità (se c'è un parametro velocità/movimento presente) sia settato a più di zero e lo shutter dell'iris, se presente, sia aperto.

Registrazione dei parametri di uno spot dal tracking

La funzione *Store Tracking If Dimmer On* nel System Parameters menu controlla se tutti i parametri dello spot sono registrati in memoria o solo quelli selezionati. (Vedi Capitolo 22 Configurazione del Sistema)

Quando questa opzione è attiva, tutti i parametri sono inclusi nella registrazione di una memoria se il dimmer dello spot selezionato ha una intensità sopra lo 0%. Questo garantisce che qualunque parametro non si indirizzi direttamente sarà registrato nella memoria al posto di rimanere solo in tracking, causando confusioni dopo. Quando questa funzione è disattivata, solo i parametri selezionati sono registrati. Utile se, per esempio, si vuole registrare solo i parametri colore quando si programma un chaser di colori.

►Tip

Utilizzare Teach Macro per realizzare una macro che abilita o disabilita questa funzione, così si ha la funzione direttamente sulla console. (Vedi Capitolo 21 – Macro)

Utilizzo della Funzione Copy

La funzione Copy vi permette di copiare l'intensità assegnata ai canali, il colore assegnato ad un cambia c., e i valori dei parametri di uno spot dall'editor e da valori registrati in memoria. I valori dei parametri degli spot possono essere copiati in oltre dalle librerie (vedi Capitolo 14 – Librerie).

Non copiare i valori dei parametri da un tipo di spot su di un altro tipo.

Copiare l'intensità di un canale dall'editor

Esempio: Copiare l'intensità assegnata al canale 5, ai canali 20 – 25. L'esempio qui sotto presuppone che il canale 5 ha una intensità nell'editor.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare i canali 20 → 25.	Questi sono i canali obiettivo.
2. Premere [COPY]	<i>Copy from</i> appare nella linea di comando.
3. Selezionare il canale 5.	Seleziona il canale origine della copia.
4. Premere [ENTER]	L'intensità del canale 5 è copiata nei canali 20 – 25

Copiare l'intensità di un canale da una memoria

Esempio: Copia del valore dell'intensità del canale 5 nella memoria 3 ai canali 20 – 25.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare i canali 20 – 25.	Questi sono i canali obiettivo.
2. Premere [COPY]	<i>Copy from</i> appare nella linea di comando.
3. Selezionare la memoria 3.	
4. Selezionare il canale 5.	Seleziona il canale origine della copia.
5. Premere [ENTER]	L'intensità è copiata sui canali selezionati.

Copia del colore di un cambia c. dall'editor

Esempio: Copia del colore dello scroller sul canale 5 ai cambia c. sui canali 20 – 25. L'esempio qui sotto presuppone che il canale 5 ha un colore assegnato nell'editor.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare i canali 20 → 25.	Seleziona i canali obbiettivo.
2. Premere [FRAME]	
3. Premere [COPY]	<i>Copy from</i> appare nella linea di comando.
4. Selezionare il canale 5.	Seleziona il canale origine della copia.
5. Premere [ENTER]	Il colore del c.c. sul canale 5 è copiato sui c.c. assegnati ai canali 20 – 25

Copia del colore di un cambia c. da una memoria

Esempio: Copia del colore dello scroller sul canale 5 della memoria 3 agli scroller sui canali 20 – 25.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare i canali 20 → 25.	Seleziona i canali obbiettivo.
2. Premere [FRAME]	
3. Premere [COPY]	<i>Copy from</i> appare nella linea di comando.
4. Selezionare la memoria 3	
5. Selezionare il canale 5.	Seleziona il canale origine della copia.
6. Premere [ENTER]	Il colore del c.c. sul canale 5 è copiato sui c.c. assegnati ai canali 20 – 25

Copia di tutti i parametri di uno spot dall'editor

Esempio: Copia di tutti i valori dei parametri dello spot 10 sullo spot 4.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare lo spot 4.	Seleziona lo spot obbiettivo
2. Premere [COPY]	<i>Copy from</i> appare nella linea di comando.
3. Premere 10 sulla tastiera numerica per selezionare lo spot 10.	
4. Premere [ENTER]	I valori di editor sono copiati dallo spot 10 sullo spot 4.

Copia dei parametri selezionati di uno spot dall'editor

Esempio: Copia del valore del parametro gobo dello spot 10 nell'editor 1 sullo spot 4.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare lo spot 4.	
2. Premere l'SK del gobo.	Per copiare più di 1 parametro, selezionare tutti i parametri necessari.
3. Premere [COPY]	<i>Copy from</i> appare nella linea di comando.
4. Premere 10 sulla tastiera per selezionare lo spot 10.	
5. Premere [ENTER]	I valori di editor dei parametri selezionati sono copiati dallo spot 10 sullo spot 4.

Copia dei parametri da una memoria

Esempio: Copia di tutti i valori dei parametri dello spot 10 nella memoria 1 sullo spot 4.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare lo spot 4.	
2. Premere [COPY]	<i>Copy from</i> appare nella linea di comando.
3. Selezionare la memoria 1	Seleziona la memoria contenente lo spot da cui si vuole copiare.
4. Premere 10 sulla tastiera per selezionare lo spot 10.	
5. Premere [ENTER]	I valori di editor sono copiati dallo spot 10 sullo spot 4.

Copia dei parametri selezionati da una memoria

Esempio: Copia del valore del parametro gobo dello spot 10 nella memoria 1 sullo spot 4.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare lo spot 4	
2. Premere l'SK del gobo.	Il parametro è visualizzato in rosso.
3. Premere [COPY]	<i>Copy from</i> appare nella linea di comando.
4. Selezionare la memoria 1	
5. Premere 10 sulla tastiera per selezionare lo spot 10.	
6. Premere [ENTER]	I valori di editor dei parametri selezionati sono copiati dallo spot 10 sullo spot 4.

Programmazione Memorie Sequenziali

Registrando le memorie, come si è visto, non pulisce automaticamente l'editor. Questo permette di costruire memorie sequenzialmente, utilizzando i canali e gli spot rimasti nell'editor per programmare la memoria successiva.

Esempio: Programmare una memoria con il canale 1. Dopo la registrazione il canale 1 è mantenuto nell'editor. Ora programmare la successiva aggiungendo alcuni canali nell'editor.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare il canale 1 e assegnare una intensità.	
2. Premere [=] [1] [STORE] per registrare la memoria.	Il canale 1 rimane nell'editor.
3. Selezionare i canali 8 → 10.	
4. Assegnargli una intensità.	Quando si muove la ruota i canali selezionati sono visualizzati in rosso.
5. Premere [+1STORE] o Premere [=] [2] [STORE]	

►Nota

I canali e gli spot che sono selezionati nell'editor (in rosso) rimangono selezionati dopo aver registrato la memoria utilizzando [+1STORE].

Programmare memoria di Blackout

Le memorie di Blackout sono create registrando una memoria quando l'editor è vuoto. Questa operazione è possibile farla in live o in modo blind.

Nella Lista delle Memorie nella colonna testo, alle memorie di Blackout è dato automaticamente il testo 'Blackout'.

Quando si esaminano le memorie di Blackout è visualizzato il messaggio *This Memory is a Blackout*.

Esempio: Registrare la memoria 8.5 come - Blackout.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [RESET]	Tutti gli spot e i canali sono cancellati dall'editor e l'editor è inattivo.
2. Premere [=] [8] [•] [5]	
3. Premere [STORE]	

Utilizzo della Funzione Call

La funzione Call ci permette di miscelare tutti o parte dei playback della console nell'editor e registrarli come memoria. L'uscita miscelata diventa un gruppo nell'editor. Questo

gruppo nell'editor può essere modificato in futuro o istantaneamente registrato come una nuova memoria.

Questi sono alcuni modi di utilizzare la funzione Call:

- Quando lo stato luminoso in scena consiste dal contenuto del crossfader e da alcuni spot e canali nell'editor; è possibile miscelare l'uscita dal crossfader e dall'editor e registrare lo stato luminoso come memoria.
- Utilizzare le memorie e i gruppi assegnati ai fader e ai controller come blocchi di costruzione per creare uno stato luminoso in scena, miscelare l'uscita dai differenti playback, e registrare l'uscita come memoria.
- Miscelare l'uscita dei soli playback selezionati e registrare come memoria lo stato luminoso.
- Miscelare l'intera uscita o solo ciò che si è selezionato; Continuare modificando il gruppo così formato nell'editor.
- Miscelare l'ingresso DMX .

Dopo aver registrato l'editor come risultato della pressione del tasto **[CALL]**, i canali e gli spot partecipanti possono essere sia rilasciati dall'editor o mantenuti nell'editor. In pratica, l'editor mantiene il controllo dei canali e degli spot che causerebbero un cambiamento dell'attuale stato luminoso in scena se rilasciati. Questo accade quando il canale o lo spot è attivo solo nell'editor o se è stato chiamato nell'editor da un playback ed è stato modificato. Gli spot e i canali che sono stati chiamati dentro nell'editor da un playback (A/B e controller) e non sono stati modificati sono rilasciati dall'editor dopo che **[STORE]** è premuto, perché non si causa un cambiamento nello stato luminoso in scena.

Se si vuole rimanere nell'attuale stato luminoso, dopo aver registrato l'uscita miscelata creata attraverso Call, assegnare la nuova memoria al crossfader e premere **[RESET]**. Se si vuole tornare allo stato luminoso precedente la registrazione dell'uscita miscelata premere semplicemente **[RESET]**.

Questa discussione presuppone che una memoria o un gruppo siano assegnati al cross fader. Vedi Capitolo 11 per assegnare memorie e gruppi al crossfader.

Utilizzare Call per registrare l'attuale stato luminoso

Precisato che l'uscita della console è una memoria attiva in A. Dopo aver effettuato alcune modifiche allo stato luminoso, si decide di dare un nuovo nome al nuovo stato luminoso ottenuto in scena.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Assegnare una memoria in A e portare entrambi i potenziometri del crossfader verso i fine corsa alto.	
2. Premere [CALL] e [ENTER]	<i>Call</i> appare, l'uscita diventa un gruppo .
3. Selezionare canali/spot della memoria in A. Modificarli i valori. Selezionare nuovi canali e spot e assegnargli dei valori.	
4. Selezionare un numero di memoria sulla tastiera numerica.	Quando si inserisce il numero di memoria, l'intera uscita della consolle è unita nell'editor. <i>Memory</i> appare nella linea e la consolle attende un numero di memoria.
5. Premere [STORE]	La nuova memoria è registrata. L'editor non è rilasciato per mantenere lo stato luminoso.

►Tip

Se appropriato, si può premere **[+] [STORE]** (registra nella memoria successiva) o **[+STORE]** (registra in accordo con l'incremento +Store nel menu 8 System Parameters), al posto degli step 4 e 5.

Utilizzare Call e i controller

È possibile utilizzare il contenuto dei Controller come blocchi di costruzione per creare uno stato luminoso e registrare la scena come una memoria. (Vedi Capitolo 12 per informazioni su come assegnare memorie e gruppi ai Controller).

Esempio: Un cyclorama wash tre-colori è controllato dai Controller 1 - 3. Combinando i 3 colori a differenti livelli, create il colore desiderato. Si vuole ora registrare quanto ottenuto come memoria 5. Non ci sono altri playback attivi in scena o nell'editor.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Creare lo stato luminoso utilizzando i controller.	
2. Premere [CALL]	<i>Call</i> appare nella linea di comando.
3. Premere 5 sulla tastiera.	<i>Memory</i> appare nella linea di comando.
4. Premere [STORE]	È visualizzato il messaggio: <i>Mem 3 Stored</i> . L'editor è rilasciato.

►Nota

I valori nell'editor non sono mai sovrascritti dai valori richiamati da call. Esempio: Il canale 1 è attivo su un controller a 80%, e anche nell'editor a 35%. Quando il canale 1 entra nell'editor come risultato dell'utilizzo di Call, il valore del controller è ignorato e il valore nell'editor (35%) rimane attivo. Questo è anche vero quando i canali o gli spot sono chiamati da A/B.

Raccogliere le sorgenti di uscita selezionate

Premendo i tasti associati con una specifica sorgente di uscita si chiama il contenuto nell'editor. È possibile fare più di una selezione in sequenza. Dopo aver raccolto tutte le uscite, registrare il risultato utilizzando le normali procedure di registrazione.

Utilizzare questa funzione quando si desidera Chiamare solo alcuni dei playback attivi.

Esempio: Un cyclorama wash tre-colori è controllato dai controller 1 – 3. Combinando i 3 colori a differenti livelli, create il colore desiderato. Ci sono attivi anche il playback A, e i controller 11 - 15. Si vuole registrare solamente il cyclorama wash, cioè l'uscita dai controller 1, 2, e 3, come memoria numero 5.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [CALL]	
2. Premere l'SK per il controller 1	L'uscita dal controller 1 è trasformata in un gruppo nell'editor.
3. Premere l'SK per il controller 2.	L'uscita dal controller 2 si associa al gruppo nell'editor.
4. Premere l'SK per il controller 3.	L'uscita dal controller 3 si associa al gruppo nell'editor.
5. Premere [=] [5] o [MEMORY] [5]	
6. Premere [STORE]	L'uscita raccolta dai controller 1, 2, e 3 è registrata come memoria 5. L'editor è mantenuto.

Modificare dopo il Call

Tutte le uscite raccolte nell'editor sono disponibili per altre modifiche. L'editor non è rilasciato dopo la registrazione della memoria.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [CALL]	
2. Premere [ENTER]	Tutte le uscite attive sono raccolte come gruppo nell'editor
3. Seleziona e modifica i canali e gli spot.	
4. Premere [=] [#] o [MEMORY] [#]	Il sistema si prepara a registrare la memoria; selezionare un numero.
5. Premere [STORE]	L'editor non è rilasciato.

Chiamare A/B

Quando A/B è suddiviso (A è nel suo fine corsa e anche B lo è), utilizzando Call si ottiene la somma dei crossfader nell'editor.

Esempio: Crossfader A è a 50% e l'uscita di A sono i canali 1 → 5 al 35%. Crossfader B è a 60% e l'uscita di B sono i canali 33 → 40 al 25%.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [CALL]	
2. Premere [A]	La somma del crossfader A e B diventa un gruppo nell'editor. Perciò, l'editor ora contiene i canali 1 → 5 al 35% e i canali 33 → 40 al 25%.

Unire l'uscita di entrambi gli editor

I canali e gli spot nell'editor inattivo non sono inclusi quando si preme **[CALL]**. Per includere il contenuto dell'editor inattivo, bisogna selezionarlo.

Esempio: L'editor 1 è attivo. Registrare una memoria contenente gli spot e i canali nell'Editor 1 e nell'Editor 2.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [CALL]	I canali e gli spot nell'Editor 1 sono visualizzati in bianco. L'Editor 2 è visualizzato in background in rosso.
2. Premere [EDITOR]	Il contenuto dell'Editor 2 è anch'esso visualizzato in campo bianco.
3. Inserire un numero di memoria sulla tastiera.	
4. Premere [STORE]	

►Tip

Se si usa spesso questo tipo di programmazione fare una Macro: **[CALL] [EDITOR]**.

Call e il Master Generale

C'è una funzione Call aggiuntiva utilizzando la leva del Master Generale. Questa discussione assume che il livello massimo del G.M. è settato a 100%, se il livello massimo del G.M. è settato a 200% la stessa regola non è applicabile.

Quando il General Master è a meno del 100% e si preme **[CALL]**, l'output della console entra nell'editor, forzato dal livello del Master Generale. È possibile registrare il risultato come memoria.

Questa funzione è utilizzabile solo quando si unisce l'intero output. Non è utilizzabile quando si unisce l'output dei dispositivi di playback selezionati.

21. Programmare una nuova memoria usando il livello del G.M.

Esempio: La Mem 1 contiene i canali 1 a 7 @ Full. Il canale 9 è assegnato al controller 5. Mem 1 è in A, nel suo fine corsa superiore, ed attiva in scena. Il Controller 5 è al 50%; così l'uscita del canale 9 è 50%. Muovere il Master Generale a 50%. Il display del G.M. è rosso e visualizza 50%.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [CALL]	
2. Premere [→]	Il G.M. è forzato a 100%; Il livello del G.M. è visualizzato in rosso e lampeggia. La console è in attesa di un numero di memoria.
3. Inserire il numero di memoria e Premere [STORE]	Riferendosi all'esempio di sopra, La memoria avrebbe i canali da 1 a 7 @ 50 e il canale 9 @ 25. Il G.M. ritorna al suo livello reale e non è più forzato a 100%. Se ce ne sono dei canali o spot nell'editor, essi non sono rilasciati per non causare un improvviso cambiamento delle luci in scena.

➤ Nota

Quando si registra una nuova memoria o una memoria che non è attiva nella console, l'editor si cancella, e la forzatura del G.M. a 100% è cancellata, il G.M. è al 50%.

22.Registrare sulla memoria attualmente attiva

Esempio: La memoria 1 è attiva in A. Si vuole modificare la memoria 1 aggiungendo tutti gli altri assegnamenti attivi e riducendo il livello di intensità del 20%.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Set il livello del G.M.a 80%.	
2. Premere [CALL]	Abilita la funzione call.
3. Premere [→]	Il G.M. è forzato a 100%; il display del G.M. è visualizzato in rosso e lampeggia.
4. Enter 1 sulla tastiera.	
5. Premere [STORE]	È visualizzato il messaggio <i>Memory 1 on Board.</i>
6. Premere [STORE]	È visualizzato il messaggio <i>Memory 1 Stored.</i> Il G.M continua a lampeggiare.

➤ Nota

Quando si registra sulla memoria attiva e il cursore del fader non è al suo limite (full), il G.M. rimane forzato a 100% e l'editor non è cancellato. Per evitare un salto nella luce, portare il fader al suo Full, il G.M. ritorna a 100%, e l'editor si pulisce.

Exam di Memorie, Canali, & Spot

[PAGE UP] e [PAGE DN] sfoglia i canali nell'Exam.

[PAGE UP] (per gli spot) sfoglia gli spot nell'Exam.

Utilizzare [+] e [-] per vedere la successiva o precedente memoria, canale, o spot.

Premere [STAGE] per uscire dall'Exam display e tornare al formato di visualizzazione corrente.

Esaminare le memorie

Ci sono due tipi di Exam delle memorie: la Lista delle Memorie e delle memorie selezionate.

La Lista delle Memorie è una lista sequenziale delle memorie nella QList di default corrente.

L'Exam delle memorie selezionate mostra i canali/spot nella memoria. Le Part, i loop, e tempi assegnati.

23. Guardando la lista delle memorie

La Lista delle Memorie mostra i Loop, i Link, e i tempi assegnati. La colonna del testo visualizza ogni testo scritto per la memoria, i Part Qs, e gli Event assegnati. Il carattere prima di ogni memoria mostra il contesto generale della memoria:

C La memoria contiene solo canali convenzionali (inclusi gli scroller).

S La memoria contiene solo spot (moving device).

* La memoria contiene spot e canali convenzionali.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [MEMORY]	
2. Premere [EXAM]	La Lista delle Memorie è visualizzata partendo dalla prima memoria.
3. Premere [PAGE DN] per sfogliare la lista delle memorie.	

È possibile esaminare la Lista delle Memorie partendo da qualunque memoria. Esempio: Vedere la Lista delle Memorie partendo dalla memoria 55.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [MEMORY] e digitare 55 sulla tastiera.	
2. Premere [→]	
3. Premere [EXAM]	La Lista delle Memorie è visualizzata partendo dalla memoria 55.
4. Premere [PAGE UP] o [PAGE DN] per sfogliare la lista delle memorie.	

24. Esaminare una memoria selezionata

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [MEMORY]	
2. Selezionare la memoria che si vuole esaminare	

- si vuole esaminare
3. Premere **[EXAM]** La visualizzazione include gli spot e i valori dei parametri, i canali con l'intensità e i Cambia C., i tempi, le part assegnate, il testo, e la QList.
 4. Premere **[+]** o **[-]** per vedere la memoria successiva o la precedente. Le intensità hanno un codice colori che mostra i cambiamenti dalla precedente memoria esami nata. Il codice colori è visualizzato sul fondo dello schermo Exam:

giallo – intensità crescente	marrone
- intensità decrescente	arancione –
nessun cambiamento	

Esaminare i canali

Ci sono 4 differenti visualizzazioni dei canali:

- Canali liberi – Canali non utilizzati in nessuna memoria
- Canali assegnati – Canali utilizzati nelle memorie
- Canale selezionato – Una lista del canale assegnato alle memorie la sua intensità, e il colore dello scroller.
- Track sheet - Seguire le tracce di tutti i canali attraverso tutte le memorie.

24.25. Vedere i canali liberi

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [CHANNEL]	
2. Premere [EXAM]	È visualizzata una lista dei canali non utilizzati in nessuna memoria.
3. Premere [EXAM] di nuovo	È visualizzata una lista dei canali utilizzati nelle memorie.

26. Vedere il canale selezionato

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [CHANNEL]	
2. Inserire il numero del canale sulla tastiera.	
3. Premere [EXAM]	È visualizzata una lista delle memorie dove appare il canale e la sua intensità e il colore dello scroller (se presente).
4. Premere [+] o [-] per vedere il canale successivo o precedente.	

27. Vedere il track sheet

Usare **[PAGE UP]** e **[PAGE DN]** e i tasti freccia per muoversi attorno a questo display.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [CHANNEL]	

- | | |
|----------------------------|---|
| 2. Premere [MEMORY] | |
| 3. Premere [EXAM] | Il track sheet è visualizzato partendo dal primo canale assegnato e la prima memoria. |

È possibile vedere il track sheet partendo da un canale selezionato.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [CHANNEL] e un numero sulla tastiera.	
2. Premere [MEMORY]	
3. Premere [EXAM]	Il track sheet è visualizzato partendo dal canale selezionato.

Sono altre sequenze:

[CHANNEL] [#] [→] [MEMORY] [EXAM]
[CHANNEL] [#] [→] [#] [MEMORY] [EXAM]
[CHANNEL] [MEMORY] [#] [EXAM]

Esaminare gli spot

Ci sono 2 exam degli spot:

- Spot liberi – è la lista degli spot non usati in nessuna memoria
- spot selezionato – Una lista dello spot assegnato nelle memorie e i valori dei parametri.

5-28. Vedere gli spot liberi

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [SPOT]	
2. Premere [EXAM]	È visualizzata una lista degli spot che non sono stati usati in nessuna memoria.

29. Vedere lo spot selezionato

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [SPOT]	
2. Inserire un numero di spot.	
3. Premere [EXAM]	Sono visualizzate le memorie contenenti lo spot e i valori dei suoi parametri.

➤ Nota

Se sono presenti delle librerie, è visualizzato il numero della libreria. Se si vuole vedere il valore assoluto di libreria del parametro assegnato nella memoria, premere **[EXAM]** due volte.

Testo per le Memorie

È possibile attaccare del testo alle memorie, così da creare un 'foglio memorie'. Questo testo può essere una corta fila di linee, un numero di pagina, un numero di riferimento assegnato, ecc. È possibile editare approssimativamente 40 caratteri.

Esempio: Si vuole aggiungere del testo alla memoria 25.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare la memoria 25.	
2. Premere [TEXT]	<i>Text</i> appare nella linea di comando.
3. Scrivere ' <i>testo</i> '	Tutti i testi sono scritti sulla tastiera alfanumerica.
4. Premere [STORE]	Il testo è visualizzato nell'ultima colonna nella Lista delle Memorie.

Programmare in Modo Blind

In aggiunta ai 2 editor in live, la Spark 4D possiede un blind editor.

Quando si passa al modo Blind i canali e gli spot presenti nell'editor live sono catturati e visualizzati in modo blind.

Se i canali e gli spot catturati dall'editor live non sono necessari nell'editor blind premere **[RESET]**, durante il modo blind, per rilasciarli dall'editor in blind. Questo non riguarda lo stato luminoso in scena, perché si pulisce l'editor blind e non l'editor live.

Durante il modo blind qualunque modifica fatta, ai canali e agli spot che sono stati trasferiti dall'editor live, non influenza gli stessi canali e spot che sono ancora presenti nell'editor live

Esempio: programmare la memoria 7 in modo blind con i canali 2 - 8.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [BLIND]	<i>BLIND</i> , è visualizzato in campo rosso al centro del margine superiore dello schermo.
2. Selezionare i canali 2 → 8.	
3. Assegnargli un intensità	
4. Premere [=] [7]	
5. Premere [STORE]	
6. Premere [BLIND]	Uscita dal modo blind. Lo stage output appare sullo schermo. L'editor blind non è cancellato.

Resettare l'editor blind

Uscendo dal modo Blind non si cancella il Blind Editor. Tutti i canali e gli spot attivi nel Blind sono mantenuti nell'editor Blind fino a quando l'editor in blind è resettato.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Prima di uscire dal modo Blind, Premere [RESET]	I canali e gli spot presenti nell'editor in blind sono rilasciati.

➤Nota

Quando si copiano i parametri dello spot dall'editor in modo Blind, essi sono copiati dal Blind editor.

I Tempi di Fade

I tempi: Time-in (tempo di ingresso), time-out (tempo di uscita), delay (attesa), wait-in (tempo di attesa in ingresso), e wait-out (tempo di attesa in uscita) possono essere assegnati alle memorie.

Tutti i tempi di fade sono contati dal comando Go sul crossfader A/B.

Se non si registra alcun tempo, l'editor automaticamente, assegna il Memory Default Time, come definito nel menu System Parameters.

Se non si assegna un time-out, la memoria adotterà automaticamente, come tempo di fade out, il tempo di fade in della memoria in arrivo.

Esempio: se la memoria 4 ha 6 sec. di time-in e la memoria 3 non ha time-out assegnato;

La memoria 3 uscirà in 6 sec. quando il crossfade passa dalla memoria 3 alla memoria 4.

Premere [0] o [●] per un tempo CUT (tempo 0).

Usare [●] per i tempi frazione 1.5 secondi, 0.5 secondi, ecc.

I tasti utilizzati per assegnare i tempi di fade sono:

[TIME] e [WAIT]

PREMERE	TEMPO ASSEGNATO
[TIME]	Time – in Quando è ricevuto un comando di Go , tutti i canali/spot si portano all'intensità più alta cominciando il loro fade. L'evoluzione finisce nel tempo assegnato.
[TIME] [TIME]	Time – out Quando è ricevuto un comando di Go , tutti i canali/spot si portano all'intensità più bassa cominciando il loro fade. L'evoluzione finisce nel tempo assegnato.
[WAIT]	Delay Delay si applica su entrambi i crossfade. Lo stesso effetto è ottenuto assegnando entrambi i tempi di wait-in e wait-out.
[WAIT] [WAIT]	Wait – in Quando è ricevuto un comando di Go , tutti i canali/spot si portano all'intensità più alta cominciando a contare il tempo di attesa prima di iniziare l'evoluzione del Time – in .
[WAIT] [WAIT] [WAIT]	Wait – out Quando è ricevuto un comando di Go , tutti i canali/spot si portano all'intensità più bassa cominciando a contare il tempo di attesa prima di iniziare l'evoluzione del Time – out .

Assegnare i tempi durante la programmazione delle memorie

Esempio: Registrare la memoria 7 con i tempi.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Creare uno stato luminoso	
2. Premere [=] [7]	
3. Premere [TIME] [6]	Il messaggio <i>Memory 7 Stored</i> è visualizzato e <i>time-i</i> appare nella linea di comando. Gli spot/canali in arrivo dalla memoria 7 usciranno 6 secondi.
4. Premere [TIME] [8]	<i>time-o</i> appare nella linea di comando. Gli spot e i canali vanno verso l'intensità più bassa; quando inizia l'evoluzione fra la memoria 6 e la memoria 7 si prende 8 secondi per completare il fade.
5. Premere [WAIT] [WAIT] [2]	<i>wait-in</i> appare nella linea di comando. Gli spot e i canali entranti nella memoria 7 attenderanno 2 secondi prima di iniziare il loro fade.
6. Premere [WAIT] [2]	<i>wait-o</i> appare nella linea di comando. Gli spot e i canali vanno verso l'intensità più bassa; quando inizia l'evoluzione fra la memoria 6 e la memoria 7, attenderanno 2 secondi per iniziare il loro fade.
7. Premere [STORE]	È visualizzato il messaggio <i>Memory 7 Stored</i> .

Si può assegnare un tempo di Delay al posto degli step 5 e 6

►Tip

Se si è trascurato di inserire i tempi prima di premere il tasto [STORE]:

1. Premere [TIME] o [WAIT]. La linea di comando visualizza l'ultima memoria registrata. Inserire i tempi desiderati.
2. Premere [STORE] registra la memoria con i suoi tempi assegnati.

Assegnare i tempi di fade a un range di memorie

Dei tempi identici possono essere assegnati a un range o a un gruppo di memorie

Esempio: Assegnare 10 secondi di time-in alle memorie 1 → 6.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare le memorie 1 → 6	
2. Premere [TIME]	<i>time-i</i> appare nella linea di comando.
3. Digitare 10 sulla tastiera.	
4. Premere [STORE]	Il nuovo tempo è registrato al range di memorie selezionato.

Assegnare i tempi a delle memorie non - sequenziali

Tempi identici possono essere assegnati a un gruppo di memorie non - sequenziali.
Esempio: Assegnare 10 secondi di time-out alle memorie 2, 6, e 8.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [MEMORY] [2]	
2. Premere [MEMORY] [6]	Appare la lista delle memorie e quelle selezionate appaiono in campo rosso.
3. Premere [MEMORY] [8]	
4. Premere [TIME] [TIME]	<i>time-o</i> appare nella linea di comando. Lo Stage display è ora a vista.
5. Digitare 10 sulla tastiera.	
6. Premere [STORE]	Il nuovo tempo è registrato al gruppo di memorie selezionato.

Modifica dei tempi assegnati

L'esempio mostra come modificare il tempo di time-in assegnato. Gli altri tempi utilizzano la stessa procedura; appena si preme il tasto di assegnazione del tempo, il valore del tempo richiesto voluto prima appare nella linea di comando

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare un gruppo, un range o una memoria.	
2. Premere [TIME]	Il tempo assegnato è visualizzato nella linea di comando.
3. Assegnare un nuovo valore.	
4. Premere [STORE]	Registra le nuove informazioni sul tempo di fade.

Convertire le Memorie in Gruppo nell'Editor

Le Memorie possono essere convertite nell'editor in gruppi e usati come blocchi di costruzione per delle nuove memorie.

Le sequenze tasti per convertire una memoria in un gruppo nell'editor sono decise se l'editor è vuoto o no.

Le intensità e i valori dei parametri nelle memorie convertite in un gruppo nell'editor, sovrascrivono ogni valore dei canali e degli spot in comune già presenti nell'editor.

Esempio: Si converte la memoria 1 in un gruppo nell'editor. Nella memoria 1 il canale 5 è a 80%. Il canale 5 è in oltre nell'editor a 35%. Quando si converte la memoria 1 in un gruppo nell'editor, il canale 5 riceve una intensità del 80% dalla memoria.

Conversione di una memoria quando l'editor è vuoto

Esempio: Convertire la memoria 4 in un gruppo nell'editor, edit, e registrare lo stato luminoso come memoria 5.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare la memoria 4.	
2. Premere [ENTER]	Il contenuto della mem 4 (gli spot e i valori dei parametri, i canali e le intensità, gli scroller) sono convertiti in un gruppo nell'editor. I canali e gli spot sono visualizzati in bianco. Notare che dopo la pressione di [ENTER] , <i>Memory 4</i> scompare dalla linea di comando. Questo assicura che si sta lavorando su un gruppo nell'editor e non su una memoria. L'ultima memoria visualizzata è rimpiazzata dalla memoria inserita. <i>E #</i> è visualizzato sulla destra della linea di comando.
3. Modificare i canali e gli spot.	
4. Premere [=]	<i>Memory</i> appare nella linea di comando.
5. inserire 5 sulla tastiera.	
6. Premere [STORE]	È visualizzato il messaggio <i>Memory 5 Stored</i> .

Più memorie possono essere selezionate e convertite in un gruppo nell'editor.
Esempio: Convertire le memorie 4, 5, 6, e 7 in un gruppo nell'editor, edit, e registrare la scena come memoria 5. Notare che bisogna selezionare ogni memoria, e non selezionare un range.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [MEMORY] [4]	
2. Premere [MEMORY] [5]	È visualizzata la lista delle memorie e quelle selezionate appaiono in campo rosso.
3. Premere [MEMORY] [6]	
4. Premere [MEMORY] [7]	
5. Premere [ENTER]	Il contenuto delle 4 memorie (spot, i valori dei parametri, i canali, le intensità gli scroller) sono convertiti in gruppo nell'editor.
6. Modificare i canali e gli spot.	
7. Premere [=]	<i>Memory</i> appare nella linea di comando.
8. inserire 5 sulla tastiera.	
9. Premere [STORE]	È visualizzato il messaggio <i>Memory 5 Stored</i> .

Convertire una memoria in un gruppo quando l'editor è attivo

Se l'editor è attivo si deve utilizzare una sequenza leggermente differente.
I valori, dei parametri e le intensità della memoria convertita, sovrascrivono i valori degli spot e dei canali attivi nell'editor.
Esempio: Si vuole utilizzare la memoria 2 come blocco di costruzione per creare la memoria 6. Memoria 2: spot 2 - 6 con l'iris a 65%. Gli spot 2 - 6 con l'iris a 50% sono anche presenti nel l'editor e visualizzati in rosso.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [ENTER]	Gli spot selezionati nell'editor (evidenziati in rosso) tornano bianchi indicando che sono presenti, ma non indirizzabili se non selezionati nuovamente.
2. Selezionare la memoria 2.	
3. Premere [ENTER]	La memoria selezionata è convertita in un gruppo. Il valore dell'iris per gli spot selezionati è forzato a 65%.
4. Continuare a modificare il gruppo di spot e canali.	
5. Premere [=] [6]	
6. Premere [STORE]	È visualizzato il messaggio <i>Memory 6 Stored</i> .

Inserire una Memoria

Inserire le memorie utilizzando il punto decimale (•).
Esempio: inserire una memoria fra le memorie 3 e 4.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Create una scena.	
2. Premere [=]	<i>Memory</i> appare nella linea di comando.
3. Premere [3 [•] [5]	
4. Premere [STORE]	La memoria 3.5 è inserita fra le memorie 3 e 4.

►Tip

Se la memoria che si vuole inserire fra la 3 e la 4 è simile alla 3 (per esempio), create la scena luminosa utilizzando la sequenza [MEMORY] [3] [ENTER], edit, e seguire gli step 2 – 4.

Operazioni sulla Memoria nell'Editor

Le memorie possono essere copiate, rinominate, e cancellate nell'editor o nel menu Memory Operations. Queste operazioni non possono essere utilizzate su memorie che sono assegnate sui controller o A/B non può essere cancellato anche se il playback non è attivo. Bisogna liberare le memorie assegnate, prima di provare a copiare, rinominare, o scambiare una memoria.

Rinominare e scambiare le memorie

Si può dare un nuovo numero a una memoria se il nuovo numero non è utilizzato. Se il nuovo numero è utilizzato da un'altra memoria, le memorie sono scambiate. I tempi assegnati, gli Event assegnati, e le Part rimangono intatte. Esempio: Rinominare la memoria 5 come memoria 10. Al momento la memoria 10 non c'è.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare la memoria 5.	
2. Premere [=]	<i>Change to</i> → appare nella linea di comando.
3. Premere [MEMORY] [10]	
4. Premere [STORE]	Appare il messaggio <i>Memory 10 Stored</i> . Il contenuto della memoria 5 è stato rinominato come memoria 10. La memoria 5 non appare più nella lista delle memorie.

Scambiando le memorie si spostano i contenuti delle 2 memorie.

Esempio: La memoria 5 ha il canale 5 @ 30. La memoria 10 ha il canale 10 @ Full.

Quando le memorie sono scambiate, la memoria 5 ha il canale 10 @ Full e la memoria 10 ha il canale 5 @ 30.

Sequenza tasti

Risultato/Commento

- | | |
|------------------------------|--|
| 1. Selezionare la memoria 5. | |
| 2. Premere [=] | <i>Change to</i> → appare nella linea di comando. |
| 3. Premere [MEMORY] [10] | |
| 4. Premere [STORE] | È visualizzato il messaggio <i>Memory 10 Stored</i> . I contenuti della memoria 5 e della memoria 10 sono scambiati. |

Copiare le memorie

È possibile copiare il contenuto di una memoria in una nuova.

Solo gli spot, i canali, e i loro valori sono copiati. Questa funzione non copia i tempi, le Part, o gli Event assegnati.

Per copiare una memoria includendo i tempi assegnati e gli Event assegnati, compiere la funzione copia nel menu Memory Operations.

Esempio: Copia la memoria 2 nella memoria 8.

Sequenza tasti

Risultato/Commento

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. Selezionare la memoria 2. | |
| 2. Premere [ENTER] | I canali e gli spot con i loro valori di intensità e parametri appaiono come in gruppo nell'editor. |
| 3. Premere [=] | |
| 4. Digitare 8 sulla tastiera. | |
| 5. Premere [STORE] | Solo il contenuto della memoria (canali, intensità, scroller, spot e i valori dei parametri) sono copiati. |

➤ Nota

Se in nuovo numero di memoria che si è selezionato è in uso, è generato il messaggio *Memory Exists*. Si può sovrascriverla premendo [STORE] di nuovo.

Cancellare le memorie

Singole memorie, gruppi non sequenziali di memorie, e un range di memorie possono essere cancellate.

Le memorie che sono assegnate sui controller o su A/B non sono cancellabili anche se il playback non è attivo. Bisogna cancellare l'assegnamento prima di cancellare la memoria.

Il sistema chiede sempre conferma quando si cancellano delle memorie.

30. Cancellare una singola memoria

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [MEMORY] e inserire il numero sulla tastiera numerica	Seleziona la memoria che si vuole cancellare.
2. Premere [ERASE]	Appare il messaggio <i>Are You Sure??</i> .
3. Premere [ERASE]	Appare il messaggio <i>Memory(s) Deleted.</i>

31. Cancellare un gruppo non sequenziale di memorie

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [MEMORY] e inserire il numero sulla tastiera numerica	
2. Ripetere lo step 1, per selezionare tutte le memorie da cancellare.	È visualizzata la lista delle memorie. Quelle selezionate appaiono evidenziate in rosso.
3. Premere [ERASE]	Appare il messaggio <i>Are You Sure??</i> .
4. Premere [ERASE]	Appare il messaggio <i>Memory(s) Deleted.</i>

32. Cancellare un range di memorie sequenziali

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare il range di memorie.	
2. Premere [ERASE]	Appare il messaggio <i>Are You Sure??</i> .
3. Premere [ERASE]	Appare il messaggio <i>Memory(s) Deleted.</i>

Il menu Memory Operations

Le funzioni Rename, Copy, Exchange, e Delete delle memorie sono usate nel menu Memory Operations tanto bene quanto nell'editor.

Il menu Memory Operations è il numero 3.

La lista delle memorie è visualizzata in questo menu, quindi tutte le informazioni necessarie per eseguire queste differenti funzioni sono disponibili sullo schermo.

Utilizzare **[PAGE UP]** e **[PAGE DN]** per sfogliare la Lista delle Memorie.

Il comportamento di queste funzioni, nell'editor e nel menu Memory Operations è praticamente identico fatta eccezione per l'operazione di copia della memoria.

Rinominare le memorie

Memorie individuali o range di memorie possono essere rinominate.

Rinominando una memoria si trasferiscono tutte le informazioni, inclusi tutti i canali, gli scroller, spot, e parametri, i tempi, il testo, le Part, i Loop, e gli Event assegnati.

Rinominando o copiando una memoria si cancella qualunque Link assegnato.

Esempio: Rinominare il range di memorie 1 - 10 come memorie 101 - 110.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. [F1] Rename Memory	Appare il suggerimento <i>Rename memory #</i> .
2. digitare 1 sulla tastiera.	
3. Premere [F2] Thru Memory	Si può premere [→] sulla console al posto di [F2] . La console suggerisce per l'ultima memoria del range da selezionare.
4. Digitare l'ultima memoria del range – 10 –	
5. Premere [F1] As Memory #	Appare il suggerimento <i>As memory #</i> .
6. Digitare 101 sulla tastiera numerica.	Inserire il primo numero del nuovo range.
7. Premere [F1] Store	Il sistema chiede conferma del comando di registrazione con il messaggio <i>Are you sure?</i>
8. Premere [F1] Yes	Si apre una finestra sul fondo dello schermo, che mostra il risultato della funzione rename. Le memorie numero 1 → 10 non appaiono più nella Lista delle Memorie.

Copia di una memoria

Questa funzione copia il contenuto da una memoria selezionata in una nuova memoria. La nuova memoria è una replica dell'originale; tutti gli attributi sono copiati tranne i Link. Si può copiare singole memorie o range di memorie. Per copiare la memoria 1 nella memoria 100, 2 nella 101, e 3 nella 102, digitare solo la 100 quando si risponde al suggerimento per il nuovo numero di memoria. Il sistema copia automaticamente il range di memorie in ordine sequenziale.

Copiando un range che include memorie con decimale, si mantiene il formato. Esempio: copiando il range di memorie 2, 3, 3.5, e 4 nella memoria 10, ne consegue nelle memorie 10, 11, 11.5, e 12.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [F2] Copy Mem	Appare <i>Copy mem #</i> .
2. Inserire il numero di memoria da copiare.	
3. Optional – selezionare un range di memorie.	
4. Premere [F1] To Mem #	Si è incitati a inserire un nuovo numero.
5. Premere [F1] Store	Appare <i>Are You Sure ???</i> .
6. Premere [F1] Yes	È visualizzato li risultato.

Cancellare le memorie

Cancellare singole memorie o range di memorie.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [F3] Delete	Si è incitati a inserire un numero di memoria.
2. Inserire il numero di memoria.	
3. Optional – selezionare un range di memorie.	
4. Premere [F1] Store	Appare il messaggio <i>Are You Sure ???</i> .
5. Premere [F1] Yes	Le memorie sono cancellate.

33. Cancellare tutte le memorie

L'opzione Clear Console cancella tutte le memorie. Assicuratevi di averle registrate se le volete salvare.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [F5] Clear Console	È visualizzato un promemoria di salvare lo show.
2. Premere [F1] Yes	Tutte le memorie sono eliminate e si ritorna nel Menu principale sullo schermo.

Selezione di Canali e Spot– Funzioni Avanzate di selezione

Ci sono alcune funzioni che permettono facilmente di selezionare canali e spot dalle memorie o canali e spot che partecipano allo stato luminoso in scena.

Selezionare canali e spot dalle memorie

Si possono selezionare canali e spot registrati in memorie, e portarli in un gruppo nell'editor. Questa funzione seleziona soltanto e NON cattura l'intensità o i valori dei parametri assegnati.

Dopo aver selezionato i canali e gli spot, si può poi assegnare i valori ai parametri, livelli ai dimmer, o frame ai cambia c.. Se gli spot e i canali selezionati con questo metodo sono attivi nell'editor, i valori nell'editor sono mantenuti.

Quando la selezione contiene sia canali che spot, la ruota dimmer influenza entrambi i tipi di dispositivo.

Quando la selezione contiene due tipi di spot, la selezione segue le regole del mix editing.

Questo metodo di selezione si può usare con una memoria o un gruppo di memorie.

Esempio: La memoria 2 consiste nello spot 1, spot 5, spot 30-42, e i canali 1 - 4.

Sequenza tasti

Risultato/Commento

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. Premere [GROUP] | |
| 2. Premere [MEMORY] | |
| 3. Digitare 2 sulla tastiera. | |
| 4. Muovere la ruota dimmer. | Gli spot/canali sono visualizzati in rosso. In questo momento, solo il parametro dimmer è attivo. Tutti gli altri parametri derivano dal tracking. |
| 5. Continuare a modificare | Quando la modifica è completa, si può registrare il gruppo nell'editor come una memoria. |

34. Selezione da delle memorie sequenziali

Esempio: selezionare gli spot e i canali nelle memorie 1 - 3, assegnargli dei valori, e registrare il risultato come memoria 8.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [GROUP]	
2. Premere [MEMORY]	
3. Selezionare le memorie da 1 → 3	
4. Muovere la ruota dimmer.	Ai canali e gli spot delle memorie 1 → 3, visualizzati in rosso nell'editor, è assegnata una intensità.
5. Continuare le modifiche (optional)	
6. Premere [=] [8]	
7. Premere STORE	Appare il messaggio <i>Memory 8 Stored.</i>

35. Selezione da delle memorie non sequenziali

Esempio: Selezionare i canali e gli spot nelle memorie 1, 5, e 10.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [GROUP]	
2. Premere [MEMORY] [1]	
3. Premere [MEMORY]	I canali e gli spot nella memoria 1 sono visualizzati in rosso.
4. Premere 5 sulla tastiera.	
5. Premere [MEMORY]	I canali e gli spot nella memoria 5 sono visualizzati in rosso.
6. Digitare 10 sulla tastiera.	
7. Muovere la ruota dimmer.	Ai canali e agli spot, di tutte le memorie selezionate, è assegnata una intensità.

Visible

Questa funzione “VISIBILE” seleziona i canali e gli spot che hanno una intensità assegnata nell’editor o sono restituiti su un playback attivo. Dopo la selezione si possono modificare le intensità e i valori dei parametri.

Esempio:

Editor	Stage	Premere VISIBILE
Chan 1 Full Chan 10 @ 0 Chan 12 – no assignment Spot 1 dimmer 50 Spot 5 dimmer zr Spot 8 dimmer Full	Chan 25 @ 30 Chan 28 @ 0 Chan 35 Full Spot 12 Full	La selezione è: Canali 1, 10, 25, 28, e 35. Spot 1, 8, e 12.

Si noti come una intensità di 0 per i canali è considerata una intensità assegnata ed è, perciò, selezionata.

Visible funziona sia in live che in blind. In modo live premendo **[VISIBILE]** si selezionano tutti i canali e gli spot con una intensità nell’editor o restituita da un playback.

In modo blind, premendo **[VISIBILE]** si selezionano tutti i canali e gli spot nell’editor che hanno una intensità.

36. Selezionare tutto in uscita

Quando l’editor e i dispositivi di playback includono canali e spot *Visible Spot & Chann* è scritto nella linea di comando.

Quando l’editor e i dispositivi di playback includono solo canali *Visible Chann* è scritto nella linea di comando.

Quando l’editor e i dispositivi di playback includono solo spot *Visible Spot* è scritto nella linea di comando.

➤ Nota

[VISIBILE] è selezionabile solo quando la linea di comando è vuota.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [ENTER]	Saltare questo step se la linea di comando è vuota
2. Premere [VISIBILE]	Tutti i canali e gli spot con intensità, originata dall’editor o dai playback, sono selezionati nell’editor.
3. Usare le ruote per editare, premere [@] e inserire un valore sulla tastiera, o registrare come memoria.	

37. Selezione di un range di canali or spot

Esempio: I canali 1 – 25, 30 – 35, e 55 – 65 sono attivi nell'editor o su un dispositivo di playback. Selezionare i canali attivi nel range 20 – 60.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [ENTER]	Saltare se la linea di comando è vuota.
2. Premere [CHANNEL]	Saltare questo step se la selezione di Default è Chan
3. Selezionare i canali 20→60.	
4. Premere [VISIBLE]	I canali 20 – 25, 30 – 35, e 55 – 60 sono selezionati nell'editor.

Esempio: Gli spot 1 – 6, 12– 24, e 28 – 32 sono attivi nell'editor o su un dispositivo di playback. Selezionare gli spot attivi nel range 20 – 35.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [ENTER]	Saltare se la linea di comando è vuota .
2. Premere [SPOT]	Saltare questo step se la selezione di Default è Spot
3. Selezionare gli spot 20→35.	
4. Premere [VISIBLE]	Gli spot 20 – 24 e 28 – 32 sono selezionati nell'editor.

38. Utilizzando i gruppi

Si possono fare delle selezioni favorite dalla funzione *visible* di canali e spot utilizzando Group. Per maggiori informazioni sui Gruppi vedi Capitolo 15.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [ENTER]	Saltare se la linea di comando è vuota.
2. Premere [GROUP]	
3. Selezionare il Gruppo .	
4. Premere [VISIBLE]	Gli spot e i canali nell'editor o originati dai playback e corrispondenti al Gruppo sono selezionati nell'editor.

39. Utilizzando le memorie

Si può usare le memorie come database per selezionare alcuni dei “*visible*” canali e spot.

40. Selezionare i canali e gli spot

Si può selezionare canali/spot che derivano da una memoria. La relazione proporzionale dei valori assegnati è mantenuta costante.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [MEMORY]	
2. Inserire il numero di memoria	
3. Premere [VISIBLE]	Gli spot e i canali rilevanti sono selezionati.
4. Usare le ruote.	La proporzionalità è mantenuta.

41. Selezionare canali/spot e assegnargli i valori di una memoria

La sequenza descritta seleziona i *visible* canali e spot derivati dalla memoria selezionata e gli assegna i valori di dimmer e parametri come appaiono nella memoria.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [MEMORY]	
2. Inserire il numero di memoria sulla tastiera.	
3. Premere [VISIBLE]	Tutti gli spot e i canali vitali, nell’editor e restituiti dai playback, sono selezionati.
4. Premere [ENTER]	Il dimmer e il valore dei parametri che appaiono nella memoria selezionata sono assegnati agli spot e canali selezionati.

42.

Exam per la funzione visible

Vedere il tracksheet dei canali VISIBILI

Si può vedere il track sheet per tutti i canali visibili.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [VISIBLE]	
2. Premere [CHANNEL]	
3. Premere [MEMORY]	
4. Premere [EXAM]	È visualizzato il tracksheet dei canali visibili.

45. Copia

Si può copiare il valore del dimmer e dei parametri dalle memorie sugli spot e i canali *visibili*.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare i canali o gli spot.	
2. Premere [VISIBLE]	
3. Premere [COPY]	
4. Premere [MEMORY]	
5. Inserire il numero di memoria.	
6. Premere [ENTER]	I valori della memoria sono assegnati ai canali e spot selezionati che sono attivi.

Programmare con le Librerie

La Spark 4D ha 3 categorie di librerie: Position, Color, e Gobo. Librerie. Sono un database di impostazioni pre registrate utili quando si programmano le memorie. L'uso della libreria è particolarmente importante poiché aggiornandole si aggiorna totalmente i dati contenuti nelle memorie che usano le su dette librerie.

Per una completa istruzione su come programmare e usare le Librerie vedi Capitolo 14 – Librerie.

CAPITOLO 8

MODIFICARE LE MEMORIE

Questo capitolo include:

Semplici modifiche sulla Memoria

- Richiamare l'ultima memoria selezionata

Utilizzo di STORE STORE

- STORE STORE

- Registrare il primo dispositivo di playback attivo

- Registrare tutti i dispositivi di playback

- Registrare i dispositivi di playback selezionati

Utilizzo del Delta

- Programmare un delta modificando una memoria

- Rimpiazzare un delta con un nuovo delta

- Programmare un delta nell'editor

- Programmare un delta via store store

- Esaminare il delta

- Applicare il delta

- Testare il delta

- Cancellare il delta

- Modificare il delta

Modifica di un range di Memorie

- Modificare un canale in un range di memorie

- Modificare uno scroller in un range di memorie

- Aggiungere un nuovo canale in un range di memorie

- Rilasciare dei canali da un range di memorie

Rilasciare i canali, gli spot e gli scroller

Semplici modifiche sulla Memoria

Una semplice modifica della memoria è chiamarla nell'editor, modificarla, e registrarla di nuovo. Questa funzione può essere anche eseguita in modo blind.

I canali e gli spot sotto modifica di memoria sono visualizzati in blu scuro. Il numero di memoria selezionato rimane nella linea di comando.

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Selezionare la memoria da modificare.	
2. Premere [CHANNEL] o [SPOT]	La memoria è in scena almeno che si lavori in Blind. I canali e gli spot contenuti nella memoria selezionata sono visualizzati in blu scuro.
3. Selezionare i canali o gli spot e modificarli	
4. Premere [STORE]	Se la memoria modificata non è presente in nessun'altra locazione sulla console, come A/B o un controller, è visualizzato il messaggio: <i>Memory # Stored</i> . Per cancellare l'editor premere [RESET] .

Se la memoria che si sta per registrare è assegnata da qualche parte sulla console, è visualizzato il messaggio: *Memory On Board*.

Premere **[STORE]** nuovamente per sovrascrivere la memoria. L'editor si cancella quando la memoria è registrata.

Se si è convertito una memoria in un gruppo nell'editor (vedi Capitolo 7 Programmare le Memorie) si può registrare nello stesso numero di memoria.

Esempio: Modificare la memoria 1.

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Selezionare la mem 1.	
2. Premere [ENTER]	La memoria 1 è convertita in un gruppo nell'editor. <i>E1</i> è visualizzato al posto <i>L#</i> (Last memory stored).
3. Modificare il gruppo.	
4. Premere [=]	<i>Memory</i> è aggiunto nella linea di comando.
5. Premere [ENTER]	<i>1</i> appare nella linea di comando, riferimento <i>E</i> .
6. Premere [STORE]	Appare il messaggio <i>Memory 1 Stored</i> .

Richiamare l'ultima memoria selezionata

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Premere [MEMORY]	
2. Premere [•]	L'ultima memoria è selezionata.

Utilizzo di STORE STORE

Per lavorare in questa sezione vedi Capitolo 12 A/B Crossfader. Bisogna conoscere come assegnare le memorie in A/B.

STORE STORE modifica la memoria e il gruppo assegnato su un dispositivo di playback attivo, dando alla Spark 4D l'abilità di modificare velocemente una intera scena luminosa anche se composta da differenti playback. (Vedi Capitolo 12 e 13 per assegnare memorie e gruppi nei playback.)

Il metodo più comune di utilizzare STORE STORE è, modificando le memorie sul A/B crossfader dopo che le memorie di base sono state registrate. STORE STORE inoltre ci permette di aggiornare tutti i controller attivi e ciò che è restituito dal crossfader.

Quando ci sono dei canali e degli spot nell'editor, premendo **[STORE]** si apre la finestra STORE STORE. Questa finestra mostra dove, a quale playback device, le informazioni nell'editor saranno registrate. I playback device coinvolti sono visualizzati in blu.

La funzione STORE STORE inoltre provvede a creare il Delta e aggiorna le librerie (vedi Capitolo 9 – Libraries).

modi STORE STORE

STORE STORE ha due differenti modi. La scelta *Store to first active fader* nel System Parameters menu, determina il modo.

1. *Store to the first active fader: yes*

Il contenuto dell'editor è registrato nel primo playback fader o controller attivo. Il sistema prima guarda A/B crossfader e poi i controller partendo dal controller 1.

2. *Store to the first active fader: no*

Lo store è eseguito dovunque è rilevante.

Esempio: Il canale 2 è presente nella memoria attiva su A/B e anche nell'assegnazione attiva nei controller 1 e 8. Il canale 2 è presente nell'editor al 80%. Il valore nell'editor del canale 2 è registrato in A/B e nei controller 1 e 8 quando il comando store è confermato.

➤ Nota

Quando si utilizza **[STORE]** **[STORE]**, i nuovi canali e spot (canali e spot non assegnati in nessuna sorgente di uscita) sono registrati solo sul primo playback attivo.

Registrazione nel primo playback device attivo

L'esempio qui sotto modifica la memoria o il gruppo attivo nel crossfader A. Il modo STORE STORE è, *Store to the first active fader* scelto su Yes.

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Assegnare la memoria o il gruppo su A. Premere [MEMORY] [#] [A] . per il gruppo: selezionare i canali/spot e assegnare un valore, poi premere [A]	Il numero di memoria è visualizzato nel display a LED per il fader A. <i>grp</i> è visualizzato per un gruppo assegnato.
2. Selezionare i canali e gli spot for per modificarli.	
3. Assegnare l'intensità e i valori ai parametri.	
4. Premere [STORE]	Si apre la finestra STORE STORE. Il contenuto assegnato sul fader A è mostrato su campo rosso. È visualizzato il messaggio <i>Are you sure?</i> .
5. Premere [STORE]	La finestra si chiude e l'editor è registrato, in questo esempio, nel contenuto su A.

Registrazione in tutti i playback device

L'Esempio qui sotto modifica le memorie attive sul crossfader A, sul controller 6, e sul controller 10. Ciascuna assegnazione include il canale 100. Il modo STORE STORE è, *Store to the first active fader* scelto su No.

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Assegnare una memoria in A: Premere [MEMORY] [#] [A] Assegnare le memorie sui controller: [MEMORY] [#] [ASSIGN] [SK 6] [MEMORY] [#] [SK10]	Il numero di memoria è visualizzato nel display a LED per A. I LED per i controller 6 e 10 sono arancio e le assegnazioni is appaiono nel display dei controller.
2. Assicuratevi che i potenziometri per A, controller 6, e controller 10 siano a 100%.	
3. Selezionare il ch 100 e assegnare una intensità.	
4. Premere [STORE]	Si apre la finestra STORE STORE, che mostra il contenuto in A, nel controller 6, e controller 10 in campo blu.
5. Premere [STORE]	La finestra si chiude e l'editor si registra in tutti gli assegnamenti in blu.

Registrazione nel playback selezionato

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Selezionare il canale o spot assegnare l'intensità o i valori ai parametri	
2. Premere [STORE]	Si apre la finestra STORE STORE, sono visualizzati tutti gli assegnamenti attivi nei playback device.
3. Selezionare dove si vuole che lo store registri premendo, [ASSIGN] [A] o [ASSIGN] [B] per il crossfader. Per registrare in un controller [ASSIGN] e il controller [SK] .	I playback device, visualizzati nella finestra store, tornano blu quando premuti. Questo significa che i dati nell'editor sono stati registrati nell'assegnamento sul playback selezionato. Più di 1 playback device può essere selezionato.
4. Premere [CLEAR] per far tornare l'editor in idle.	

► Nota

Per registrare in più di 1 controller, si deve premere **[ASSIGN]** fra ciascuna selezione.

Utilizzo del Delta

Il Delta registra le modifiche, dei valori dei parametri degli spot, l'intensità dei canali, il colore degli scroller, e il contenuto della libreria, per applicarle sulla memoria modificata. Per informazioni sul Delta e Librerie vedi Capitolo 9 – Librerie

La funzione Delta, facilita la modifica della memoria che fa da pista a intere sezioni dello show o a modifiche eseguite su di un range di memorie. Questa funzione è estremamente versatile, come anche i modi per creare e applicare il Delta sulle memorie.

Un Delta può essere creato utilizzando semplici modifiche di memoria. Un Delta creato attraverso la modifica di una memoria appare sia come relativo o come assoluto. Entrambi i valori assoluto e relativo possono essere utilizzati quando si applica il delta per la modifica di una memoria. I canali e gli spot che sono aggiunti alla memoria hanno solo valore assoluto. Un Delta creato dalla modifica di una memoria può essere utilizzato per il delta tracking. Il Delta tracking applica le modifiche su tutte o un gruppo di memorie.

Un Delta programmato nell'editor può essere utilizzato per modificare singole memorie o un range. Non può essere utilizzato per il Delta tracking. Un Delta programmato nell'editor o utilizzando STORE STORE ha solo valore assoluto.

La registrazione di un Delta si propone come opzione nella funzione STORE STORE. Il Delta programmato via STORE STORE ha sia valore assoluto che relativo. Non può essere usato per il Delta tracking.

Un solo delta può essere presente nel sistema. Il Delta creato è segnalato dalla scritta *Delta* che appare in rosso in basso a sinistra nella linea di comando. Quando si crea un delta, questo rimane attivo fino a quando è dato un comando per crearne un nuovo o per cancellarlo.

Quando il Delta è vuoto, la prima modifica di una memoria registra automaticamente un Delta. Se c'è un Delta nel sistema si può scegliere se rimpiazzare l'attuale delta con un nuovo o lasciare il corrente Delta intatto.

Programmare il delta modificando una memoria

I Delta creati utilizzando la modifica di una memoria possiedono sia valore assoluto che relativo. Quando si esamina questo tipo di Delta, la memoria di origine del delta è

visualizzata nella parte alta dello schermo. Se uno spot è aggiunto o modificato nella memoria di partenza, queste modifiche sono aggiunte nel Delta. .

Esempio: La memoria 20 contiene lo spot 1 con la color wheel a 2. Sarà modificata assegnando 4 alla color wheel per lo spot 1 e aggiunto il canale 2, non contenuto nella memoria (un “nuovo” canale), al 30% come intensità dimmer.

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Selezionare la memoria 20.	
2. Selezionare lo spot 1.	Gli spot nella memoria 20 appaiono in blu scuro nella finestra degli spot.
3. Utilizzando la ruota colori impostare il valore a 4.	
4. Selezionare il canale 2.	
5. Premere [@] [3] (se il sistema è configurato come USA enter 30.)	
6. Premere [STORE]	La modifica della memoria 20 è registrata e automaticamente si crea un delta. La scritta <i>Delta</i> appare in basso a destra sullo schermo in colore rosso.

Rimpiazzare il delta con uno nuovo

Quando è presente un Delta, si può scegliere di sopra scriverlo con un nuovo Delta o mantenere l'esistente. La sequenza tasti di sotto è utilizzata come l'esempio di sopra.

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Selezionare la memoria 20..	
2. Selezionare lo spot 1	Gli spot nella mem 20 appaiono in blu scuro nella finestra degli spot.
3. Utilizzando la ruota colori impostare il valore a 4.	
4. Selezionare il canale 2.	
5. Premere [@] [3]	
6. Premere [DELTA]	Una finestra si apre chiedendo di premere [STORE] per sovrascrivere il Delta o premere [CE] per uscire dall'opzione di registrazione del Delta.
7. Premere [STORE]	Le modifiche nella memoria 20 sono registrate e un nuovo delta è creato.

Programmare un delta nell'editor

È possibile costruire un delta nell'editor indipendente dalla modifica di una memoria.

Utilizzando questo metodo questo Delta contiene solo un valore assoluto.

Esempio: Programmare un Delta per lo spot 1.

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Selezionare lo spot 1.	Si può selezionare un range o gruppo di spot.

2. Muovere i parametri.
3. Premere [=]
4. Premere **[DELTA]** Designa questo gruppo di spot come delta.
5. Premere **STORE** Se c'è un Delta nel sistema, appare *Delta Exists*. Per sovrascrivere, premere **[STORE]** di nuovo. Se si vuole conservare il presente delta, premere **[CLEAR]**.

Programmare un delta via store store

La finestra STORE STORE, che mostra la posizione delle memorie influenzate dalla modifica, offre l'opzione di programmare un Delta. Un Delta programmato con l'opzione STORE STORE possiede solo valore assoluto.

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Selezionare canali e spot e modificarli.	
2. Premere [STORE]	La finestra STORE STORE si apre.
3. Premere [F5] Delta	
4. Premere [STORE]	Le modifiche sono registrate nel playback device assegnato e come Delta.

Esaminare il delta

Il Delta exam mostra il contenuto del delta e i tasti opzione F che sono usati quando si applica il delta per modificare la memoria.

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Premere [DELTA]	Gli spot/canali modificati sono visualizzati con le loro modifiche. Se il Delta è programmato con la modifica di una memoria, la memoria sorgente è visualizzata nella parte alta dello schermo.
2. Premere [DELTA] di nuovo per scegliere la pagina del Delta relativo.	Il Delta relativo si crea solo quando il Delta è programmato tramite la modifica di memoria.

Il Delta Relativo è visualizzato in marrone se il valore è negativo e in giallo se il valore è positivo.

In un exam di Delta assoluto, il valore *er* in campo blu appare nel Delta exam per i canali o gli scroller cancellati dalla memoria. In un exam di Delta relativo, il valore *rl* in campo rosso appare nel Delta exam per i canali o scroller cancellati dalla memoria. Quando questo Delta è applicato, il canale, spot, o scroller con valore *er* è cancellato dalla memoria selezionata.

Applicare il delta

Delta modifica le memorie assegnando i valori nel delta agli spot e ai canali nelle memorie selezionate.

Quando si applica il delta per la modifica della memoria, i tasti F gestiscono 6 differenti opzioni. Se il Delta contiene solo valori assoluti, sono disponibili le opzioni F3 e F4. Se il Delta contiene valori assoluti e relativi, sono disponibili le opzioni da F1 a F4.

F1 Questa opzione è disponibile quando il Delta è il risultato di una modifica sulla memoria o salvando il delta durante la

Relative	<p>una modifica sulla memoria o salvando il delta durante lo STORE STORE. Applicando un Delta Relativo si modificano i valori in accordo con il relativo ammontare del cambiamento nella memoria sorgente. Scegliendo questa opzione si modifica il parametro e il valore d'intensità di uno spot o canale, già presente nella memoria, relativamente al suo valore presente.</p> <p>Esempio 1: Il Delta Relativo è zoom a 50. Applicandolo a una memoria dove lo spot è settato con zoom a 80, come risultato nel parametro zoom si ottiene un valore di 30.</p> <p>Esempio 2: Il Delta Relativo è il canale 1 a 50. Applicandolo a una memoria dove il canale 1 è al 30 si ottiene una intensità in negativo. La console rilascia questo canale dalla memoria.</p>
F2 Relative + New	<p>Applicando un Delta sotto questa selezione si modificano i parametri degli spot, l'intensità canale, e i frame assegnati nelle memorie selezionate, utilizzando il valore del delta relativo e aggiungendo le nuove informazioni alle memorie selezionate. "New" si riferisce agli spot, canali, e scroller non presenti nella memoria da modificare. I valori "New" sono solo assoluti.</p>
F3 Absolute	<p>Applicando un Delta con questa opzione si cambia il valore contenuto assegnandogli il valore di delta assoluto. La scelta di questa opzione si applica solo agli spot, canali, e scroller già presenti nelle memorie.</p>
F4 Absolute + New	<p>Questa opzione modifica il contenuto della memoria assegnandogli il valore di delta assoluto e aggiungendo gli spot, i canali, e scroller che sono nuovi.</p>
F5 Lib #	<p>Applicando questa opzione si assegnano le Librerie nel Delta. Vedi Capitolo 9 – Librerie.</p>
F6 TEST	<p>Preview della memoria live on-stage con le modifiche del Delta. Per tornare all'editor premere [F6] [CLEAR] o [STAGE]. Premere [STORE] per applicare le modifiche prodotte dal Delta.</p>

46. Modifiche non allineate

Una memoria, un range di memorie sequenziali, o un gruppo di memorie non sequenziali può essere selezionato per le modifiche

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Seleziona la memoria o il range di memorie.	
2. Premere [DELTA]	Appare il display Delta exam.
3. Scegliere una opzione.	
4. Premere [STORE]	Appare un messaggio di <i>Wait</i> . Quando le modifiche sono completate, è visualizzato il range di memorie.

47. Delta tracking automatico

Un tracking automatico è applicabile solamente quando il Delta viene programmato con la modifica di una memoria. Tentando di usare il modo Delta tracking quando il Delta non è creato attraverso la modifica della memoria appare il messaggio: *Incorrect Delta Mode*.

Quando il Delta è stato creato mediante la modifica di una memoria, il numero della memoria modificata (sorgente) appare in alto sullo schermo nel delta exam.

La modifica delle memorie utilizzando il Delta Tracking mode può essere applicata a uno specifico range di memorie o a un range di memorie non specifico.

Importante! La modifica nella memoria scelta, segue la pista dei cambiamenti fatti all'origine fino al parametro dello spot o l'intensità di un canale,.

Esempio: Applicare **F4 Absolute + New** alle memorie utilizzando questo Delta, risultato della modifica sulla memoria 20.

spot 1	cw	cw
spot 2 (new)	gobo	6
channel 5	dimmer	45%

Applicare **F4 Absolute + New** significa che il valore di Delta assoluto modifica i valori nelle memorie scelte. Gli spot o i canali contenuti nel delta, nuovi nelle memorie scelte, (in questo caso spot 2), vengono sommati. Se non si sceglie l'opzione + **new**, lo spot 2 non sarà aggiunto alle memorie in cui non appare in origine.

Il Tracking è applicato dalla memoria successiva a quella sorgente fino all'ultima.

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Premere [MEMORY]	Il Delta tracking inizia dalla memoria in cui il delta è creato.
2. Premere [→]	
3. Premere [DELTA]	<i>Track</i> appare nella linea di comando.
4. Premere [STORE]	Se ci sono parecchie memorie da modificare, appare il messaggio <i>Wait</i> . Quando il delta tracking completa le modifiche, è visualizzata la lista di memorie modificate.

Questa tabella mostra il risultato del Delta tracking utilizzando l'esempio descritto prima.

Memory 20 (original Source memory)	spot 1	color wheel	2	Memory 20 (after modifying)	spot 1	cw	6
	spot 3	gobo	6		spot 2 (new)	gobo	6
	channel 5	dimmer	FL		spot 3	gobo	6
					channel 5	dimmer	45%
original data memory	Spot	parameter	value	after delta tracking	param	value	
memory 21	spot 1	color wheel	2	memory 21	spot 1	color wheel	6
	spot 2	gobo	3		spot 2	gobo	6
	spot 3	gobo	1		spot 3	gobo	1
	Channel 5	dimmer	FL		channel 5	dimmer	45%
memory 22	spot 1	color wheel	2	memory 22	spot 1	color wheel	6
	spot 3	gobo	1		spot 2	gobo	6
	channel 5	dimmer	50%		spot 3	gobo	1
					channel 5	dimmer	50%
memory 23	spot 1	color wheel	1	memory 23	spot 1	color wheel	1
	spot 3	gobo	6		spot 2	gobo	6
	channel 5	dimmer	FL		spot 3	gobo	1
					channel 5	dimmer	FL
memory 24	spot 1	color wheel	4	memory 24	spot 1	color wheel	4
	spot 2	gobo	3		spot 2	gobo	6

Test del delta

Esiste un'opzione per testare l'applicazione di un Delta su una memoria prima di salvare.

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Selezionare la memoria da modificare con Delta.	
2. Premere [DELTA]	La memoria è visualizzata con le modifiche del Delta. <i>Memory # Modified by Delta</i> appare in alto sullo schermo.
3. Premere F6 Test	La memoria con le modifiche è inserita nell'editor e restituita in scena.
4. Premendo [STORE] si registra la mem con le modifiche del Delta. Premere [F6 Test] per uscire dal test.	

Cancellare il delta

Si vuole cancellare il delta esistente per crearne uno nuovo.

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Premere [DELTA]	
2. Premere [ERASE]	La scritta Delta scompare poiché il Delta è vuoto.

Modificare il delta

È possibile modificare direttamente un delta.

1. Premere [DELTA]	Il Delta exam è visualizzato.
2. modificare i canali/ spot.	
3. Premere [STORE]	Le nuove informazioni sono registrate nel Delta esistente.

►Nota

Se il Delta, che si sta modificando, era creato dalla modifica di una memoria (che possiede quindi sia valore assoluto non che relativo), il valore relativo si riferisce sempre a quello della memoria sorgente. Esempio: il delta deriva dalla memoria 2. Nella memoria 2 il valore originale del canale 2 era Full. Il delta si crea quando il canale 2 è modificato al 50%, perciò il delta consiste in un valore assoluto di 50 per il canale 2 e un valore relativo di -50. Se si modifica il delta, assegnando 75% al canale 2, il delta conterrà un valore assoluto di 75% e il valore relativo è aggiornato a -25%.

Modifica di un range di Memorie

Usare questa funzione per modificare l'intensità canale e i colori degli scroller su un range di memorie.

L'esempio qui sotto modifica singoli canali, come anche un range di canali selezionati.

Si può aver bisogno di visualizzare un exam dei canali selezionati (vedi Capitolo 5 Selezione e Modifica di Canali e Scroller) quando si lavora con questa funzione.

➤Nota

Questa funzione non è utilizzabile con gli spot.

Modificare un canale su un range di memorie

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Selezionare un range o un gruppo di memorie.	
2. Selezionare il canale/i per la modifica.	
3. Modificare l'intensità con la ruota dimmer per una modifica proporzionale o [@] per una modifica assoluta.	
4. Premere [STORE]	È visualizzato il messaggio <i>Memory #</i> → <i># Stored</i> .

Modifica di uno scroller

Si può modificare un singolo scroller, un range di scroller, o un gruppo non sequenziale di cambia colori.

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Selezionare un range o un gruppo di memorie.	
2. Selezionare il canale/i per la modifica.	
3. Usare la ruota colori o premere [FRAME] e assegnare un valore dalla tastiera numerica.	
4. Premere [STORE]	Il nuovo dato è registrato in tutte le memorie nel range selezionato.

Aggiungere uno o più canali a un range di memorie

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Selezionare il range di memorie.	
2. Premere +	New appare nella linea di comando.
3. Selezionare il canale e assegnargli l'intensità con la ruota o la tastiera.	Un range di canali può essere selezionato.
4. Premere STORE	Il nuovo/i canali sono registrati nelle memorie selezionate.

Rilasciare dei canali da un range di memorie

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Selezionare un range di memorie.	
2. Selezionare il canale/i.	
3. Premere ZERO	
4. Premere STORE	I canali selezionati sono rilasciati dalle memorie selezionate.

Rilasciare degli scroller da un range di memorie

Sequenza tasti	Risultato/commento
1. Selezionare un range di memorie.	
2. Selezionare i canali degli scroller	
3. Premere FRAME	
4. Premere ZERO	
5. Premere STORE	Gli scroller sono rilasciati dalle memorie selezionate.

Rilasciare i Canali, gli Spot, e gli Scroller

Questa funzione può essere utilizzata in Live o in modo Blind.

Rilasciare gli spot

Usando questa sequenza si possono rilasciare degli spot da una memoria o da un range.

Sequenza tasti

1. Selezionare una memoria, un gruppo di memorie, o un range di memorie.
2. Selezionare gli spot che si vuole rilasciare.
3. Premere **[RELEASE]**
4. Premere **[STORE]**

Rilasciare i canali

Utilizzare questa funzione per rilasciare dei canali e scroller da una memoria selezionata.

Sequenza tasti

1. Selezionare una memoria.
2. Selezionare i canali che si desidera rilasciare.
3. Premere **[ZERO]**, la ruota dimmer per andare a 0%, o premere **[RELEASE]**
4. Premere **[STORE]**

Rilasciare gli scroller

Sequenza tasti

1. Selezionare una memoria.
2. Selezionare il canale dello scroller.
3. Premere **[FRAME]**
4. Premere **[RELEASE]**
5. Premere **[STORE]**

CAPITOLO 9

LIBRERIE

Questo capitolo include:

Cenni generali

Programmare una Libreria

Testo per le Librerie

Esaminare le Librerie

 Vedere la lista delle Librerie

 Esaminare una Libreria selezionata

 Vedere le Librerie assegnate nelle memorie

Programmare le memorie con le Librerie

Copiare da una Libreria

Modifiche sulle Librerie

 Modificare una Libreria

 Aggiungere degli spot a una Libreria

 Rimuovere degli spot da una Libreria

 Aggiornare le Librerie utilizzando STORE STORE

Cancellare una Libreria

Programmare un Delta contenente delle Librerie

Cenni generali

Le Librerie sono un database programmabile, di puntamenti per i moving light, di posizioni, colori, e gobo. Dopo aver programmato le proprie librerie, queste possono essere applicate durante la modifica o la programmazione di memorie. L'utilizzo le librerie contribuisce a editare velocemente, permettendovi un veloce assegnamento di gobo o colori agli spot selezionati. Le modifiche o l'aggiornamento in una libreria si riflette in tutte le memorie con la libreria assegnata.

Ci sono 3 differenti categorie di libreria: Position, Color, e Gobo. Si possono programmare sino a 99 librerie per ciascuna categoria. Si può includere qualunque numero di spot in una libreria.

Le librerie sono specifiche dello spot. In altre parole, non si può utilizzare una libreria assegnata allo spot 1 per editare lo spot 2. È conveniente programmare la libreria includendo tutti gli spot che si pensa di utilizzare in certe posizioni.

Utilizzando le librerie per programmare delle memorie, si applica la libreria solo agli spot selezionati. Esempio: Si è creato una libreria di posizione con 6 spot che illuminano il solista. La scena che si sta costruendo, richiede solo 2 degli spot. Selezionare gli spot e assegnare la libreria richiesta.

I tasti dedicati sono:

POSITION	Le Position librarie 1 – 99 sono registrate e recuperate dalla tastiera. Le Position librarie includono x e y.
COLOR	Le Color librarie 1 - 99 sono registrate e recuperate dalla tastiera. I parametri inclusi nelle color librarie sono: p1, p2, p3, p4, e p14. Accedere a [COLOR] utilizzando il tasto [SHIFT] .
GOBO	Le Gobo librarie 1 - 99 sono registrate e recuperate dalla tastiera. I parametri inclusi nelle gobo librarie sono: p5, p6, p7, p13, e p15. Accedere a [GOBO] utilizzando il tasto [SHIFT] .
IN LIB	Notifica al sistema che si vuole registrare una libreria.

➤Nota

I Parametri possono essere esclusi dalle librerie nel Mix Output menu/define device (vedi Capitolo 26 Gestione e Patch degli Spot).

Codice colori delle Librerie

Le librerie hanno un codice colori sul monitor.

Libreria	Colore
Position	Rosso chiaro
Color	Rosso scuro
Gobo	arancion e

Programmare una Libreria

Si può includere qualunque numero di spot in una libreria; Tuttavia è possibile utilizzare solo parte della libreria quando si programmano le memorie. Per esempio, Position library 5 include gli spot 1 → 24. Programmando una certa memoria si può applicare la libreria solo agli spot 1, 3, 5, e 7. Esempio: Programmare la libreria di posizione 5.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare gli spot	
2. Posizionare la luce.	Usare il trackball, le ruote, o la tastiera per assegnare i valori x/y. Ripetere la procedura per qualunque spot si desidera.
3. Premere [IN LIB]	
4. Premere [POS]	
5. Premere 5 sulla tastiera	Pos. 5 appare nella linea di comando.
6. Premere [STORE]	<p>Stored!! Appare nella linea di comando e il messaggio <i>Library P-05 Stored</i> è visualizzato.</p> <p>Se la libreria esiste è visualizzato il messaggio <i>Library Exists. Update?</i>. Premere [STORE] di nuovo per aggiornare la libreria.</p> <p>o</p> <p>Premere [CLEAR], inserire un nuovo numero con la tastiera alfanumerica, e premere [STORE].</p>

Programmare le librerie di Colore o Gobo con la stessa procedura.

►Nota

Quando si programmano le Librerie si può usare i tasti **[+]** e **[-]** per inserire il numero di Libreria. La pressione di **[+]** o **[-]** si riferisce all'ultima Libreria programmata o modificata e selezione la successiva del precedente numero di Libreria.

Premendo **[+]** o **[-]** si lavora ciclicamente – Se l'ultima Libreria editata era la Libreria 99, premendo **[+]** si seleziona la Libreria 1. Se l'ultima Libreria editata è la numero 1, premendo **[-]** si seleziona la Libreria 99.

L'ultima Libreria registrata è visualizzata in rosso nel Library Exam. La pressione dei tasti **[+]** e **[-]** fa riferimento alla Libreria visualizzata in rosso.

Esempio: si è appena registrato la Position Library 5.

[SPOT] [# → #] [trackball] [IN LIB] [POS] [+] [STORE] registra la Position Library 6.

Questa funzione lavora per categoria di Libreria. Esempio: Si edita la Position Library 5.

Dopo di che si edita la Color Library 10.

La sequenza: **[SPOT] [# → #] [trackball] [IN LIB] [POS] [+] [STORE]** registra la Position Library 6.

Cancellando una Libreria, il punto di riferimento ritorna sulla prima Libreria. Esempio: Si hanno le Color Library 1 → 20. L'ultima Color Library editata è la Color Library 10, visualizzata in rosso nel Library Exam. Cancellare la Color Library 5. Ora la Color Library 1 è visualizzata in rosso nel Library Exam e diventa il punto di riferimento per la sequenza prima descritta.

Testo per le Librerie

Le Librerie sono etichettabili per facilitare l'identificazione. Il testo appare nella lista.

Esempio: Etichettare la Position library 5.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere[POS]	è visualizzata la lista delle Librerie.
2. Selezionare 5 sulla tastiera.	La categoria e il numero appaiono nella linea di comando.
3. Premere[TEXT]	
4. Scrivere il testo sulla tastiera	
5. Premere[STORE]	è visualizzato il messaggio <i>Library # Stored</i> . Il testo entra nella lista delle Librerie.

Esaminare le Librerie

È possibile esaminare il contenuto di ogni Libreria o vedere la lista delle Librerie per ogni categoria. L'examen della lista è un examen "forte". Poiché nessuna sequenza tasti esce da questo examen, si può tenerlo in vista mentre si continua a editare.

Vedere la lista della Libreria

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere[GOBO], [COLOR], o [POSITION] per scegliere la categoria.	
2. Premere[EXAM]	Appare la lista di libreria della categoria selezionata.
3. Premere[PAGE UP] per sfogliare la lista.	
4. Premere[STAGE] per uscire.	

Esaminare una libreria selezionata

Questa è una "visualizzazione debole"; qualunque tasto premuto (eccetto quelli usati per vedere la libreria precedente e successiva) torna alla visualizzazione Stage display.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere[GOBO], [COLOR], o [POSITION]	
2. Inserire il numero di Libreria sulla tastiera	
3. Premere[EXAM]	Sono visualizzati gli spot e i valori dei parametri per la libreria selezionata.
4. Vedere la successiva o precedente libreria premendo [+] o [-]	

Programmare Memorie con le Librerie

Il vantaggio di programmare le memorie usando le librerie, dove possibile, è che l'aggiornamento di queste influenza tutte le memorie che contengono queste librerie. Esempio: Assegnare la libreria di posizione 06 agli spot 6 - 13 e registrare come memoria 4.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare gli spot 6 – 13	
2. Premere[POSITION]	
3. Digitare 6 sulla tastiera numerica.	Il numero della libreria è visualizzato in bianco su campo rosso.
4. Continuare a editare.	
5. Premere[= 4]	
6. Premere[STORE]	Appare il messaggio <i>Memory 4 Stored.</i>

➤ Nota

Il messaggio *Library Empty* appare quando la libreria non contiene gli spot selezionati.

Guardando le librerie assegnate nelle memorie

Quando si esamina una memoria selezionata (**[MEMORY#] [EXAM]**), le librerie assegnate sono visualizzate su di un campo rosso chiaro.

Per vedere il valore assoluto nella libreria, Premere[**EXAM**] di nuovo.

Copiare da una Libreria

È possibile copiare i valori di libreria di uno spot selezionato su qualunque altro. Solo i valori dalla libreria sono assegnati allo spot selezionato, non la libreria in se stessa.

Esempio: Copiare il valore dello spot 6 nella Gobo library 18 allo spot 8.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare lo spot 8	Seleziona lo spot designato.
2. Premere[COPY]	Il suggerimento <i>Copy from</i> appare nella linea di comando.
3. Premere[GOBO]	
4. Enter 18 sulla tastiera.	
5. Selezionare lo spot 6	Seleziona lo spot da cui si vuole copiare.
6. Premere[ENTER]	I valori nella libreria di Gobo sono assegnati allo spot 8.

Modifiche sulle Librerie

Le librerie possono essere modificate nell'editor o aggiornate durante la funzione STORE STORE.

Nell'esempio qui di sotto, la libreria di Gobo 6 è modificata.

Modifica di una libreria

Si può modificare i valori dei parametri per gli spot in una libreria.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere[GOBO]	
2. Selezionare 6 sulla tastiera numerica.	
3. Premere[SPOT]	Tutti gli spot nella libreria sono visualizzati nell'editor

- | | |
|---|--|
| | nell'editor. |
| 4. Selezionare gli spot e modificare i parametri. | |
| 5. Premere[STORE] | È visualizzato il messaggio <i>Library G- 06 Stored.</i> |

Aggiungere degli spot in una libreria

Esempio: aggiungere degli spot nella libreria di Gobo 6.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare gli spot.	
2. Assegnargli i valori.	
3. Premere[IN LIB]	
4. Premere[POSITION]	
5. Premere 6 sulla tastiera.	Il numero di libreria è visualizzato nella linea di comando
6. Premere[STORE]	è visualizzato il messaggio <i>Library P – 06 Stored.</i>

O

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere[POSITION]	
2. Digitare il numero di libreria.	
3. Premere[SPOT]	Tutti gli spot nella libreria sono visualizzati nell'editor
4. Selezionare i nuovi spot.	
5. Assegnargli i valori.	
6. Premere[STORE]	è visualizzato il messaggio <i>Library P – # Stored.</i>

Rimuovere gli spot da una libreria

Esempio: Rimuovere lo spot 3 dalla libreria di posizione 6.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere[POSITION]	
2. Selezionare 6 sulla tastiera.	Il numero di libreria appare nella linea di comando.
3. Premere[SPOT]	Tutti gli spot nella Position library 6 sono visualizzati nell'editor.
4. Premere 3 sulla tastiera.	More than one spot can be selected.
5. Premere[RELEASE]	
6. Premere[STORE]	È' visualizzato il messaggio <i>Library P – 06 Stored.</i>

Aggiornare una libreria utilizzando STORE STORE

Generalmente la funzione STORE STORE viene utilizzata quando si registra la modifica su memorie attive sui playback device (vedi Capitolo 8 – Modificare le Memorie). La finestra STORE STORE visualizza le opzioni utilizzando i tasti F. L'aggiornamento librerie sono fra queste. Le opzioni disponibili dipendono dal contenuto del playback device assegnato. Esempio: Gli spot nella memoria in A contengono librerie di posizione e colore. Quando **[STORE]** è premuto sono visualizzate le seguenti opzioni:

- F1 All libraries
- F2 Position library
- F3 Color library
- F3 Gobo library

Se gli spot modificati hanno assegnati una libreria, si può aggiornare il valore della libreria dello spot quando si conferma il comando di store.

Esempio: La memoria 2 è attiva in A. La memoria contiene gli spot 3 a 6 con Position library 3 e Gobo library 5. Si modifica la posizione degli spot 3 – 6 e il gobo.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare gli spot 3 - 6.	
2. Modificare la posizione.	
3. Premere [STORE]	La finestre STORE STORE è visualizzata.
4. Premere F2 POS e F3 Gobo	
5. Premere [STORE]	Le modifiche sono registrate nella memoria 2. La Position library 3 e Gobo library 5 sono aggiornate.

➤ Nota

Se non si sceglie di aggiornare le librerie, i nuovi valori sono registrati nella memoria. I nuovi valori non sono associati alle librerie.

Cancellare una Libreria

I parametri dello spot con le librerie assegnate mantengono i valori quando la libreria viene cancellata. Esempio: Cancellare la Gobo library 9.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [GOBO]	
2. Selezionare 9 sulla tastiera numerica.	
3. Premere [ERASE]	Spark 4D chiede: <i>Are You Sure???</i>
4. Premere [ERASE]	È visualizzato il messaggio: <i>Library G-09 Erased.</i>

Programmare un Delta con le Librerie

È possibile programmare un Delta per applicare delle librerie. L'esempio qui sotto mostra come programmare un Delta utilizzato per assegnare la Position library 1 sugli spot selezionati. Gli spot devono, logicamente, far parte della libreria.

Sequenza tasti

1. Selezionare uno o più spot.
2. Premere[**POSITION**]
3. Premere 1 sulla tastiera.
4. Premere[**=**]
5. Premere[**DELTA**]
6. Premere[**STORE**]

Risultato/Commento

Quando il Delta è applicato alla memoria, la Position library 1 è assegnata agli spot selezionati.

Menu Library Test

Il 27 è il menu Library Test. Il test compara i valori contenuti nelle librerie con i valori attuali nelle memorie con librerie assegnate. Se qualche differenza è scoperta, viene generato un report. Il report mostra la lista delle memorie, la QList di appartenenza, e gli spot con la Libreria assegnata in quelle memorie, i cui valori non corrispondono a quelli in Libreria.

Il report del test è per categoria di Libreria ed è visualizzato nel seguente formato:

Position Lib		
QL	Mem	Spots

Se il report è più lungo di due pagine, premere **[ENTER]** per sfogliare.

È possibile stampare i report utilizzando il tasto Print Screen.

Sequenza tasti

Risultato/Commento

- | | |
|---|---------------------------|
| 1. Andare sul menu Library Test. | |
| 2. Premere F1 Start Test | Viene generato un report. |
| 3. Se il report è più lungo di 1 pagina, premere [ENTER] per vedere la successiva. | |

CAPITOLO 10

LOOP & LINK

Questo capitolo include:

Loop

- Programmare un Loop continuo automatico
- Programmare un Loop continuo manuale
- Programmare un Loop finito automatico
- Programmare un Loop finito manuale
- Programmare un Loop completo automatico con Go manuale per infinite volte
- Programmare un Loop autofollow
- Programmare un follow-on cue
- Cancellare un Loop assegnato
- Cancellare un Loop autofollow assegnato

Link

- Programmare un Link fra 2 memorie
- Programmare dei Link fra un gruppo di memorie
- Cancellare un Link assegnato
- Vedere i Link

Loop

La funzione Loop esegue insieme una serie numerica di memorie sequenziali per restituzioni ripetitive. I Loop possono contenere qualunque numero di memorie.

I Loop sono restituiti sui fader A/B e sono assegnati sui controller come chaser. Le Part Q e gli Event assegnati nei Loop sono supportati solo quando il Loop è restituito sul crossfader A/B.

L'informazione sul Loop è visualizzata nella Lista delle Memorie, nell'area crossfader playback dello Stage Display, e nel X-Fade Exam.

Ci sono 6 tipi di Loop:

Tipo di Loop	Cosa fa
Loop continuo automatico	Il Loop gira un numero infinito di volte. I crossfade dalla memoria alla memoria sono automatici.
Loop continuo manuale	Il Loop gira un numero infinito di volte, ma ogni memoria aspetta il comando di go.
Loop finito automatico	Il Loop gira un numero finito di volte. I crossfade dalla memoria alla memoria sono automatici
Loop finito manuale	Il Loop gira un numero finito di volte, ma ogni memoria aspetta il comando di go
Loop completo automatico con Go manuale per infinite volte	Esegue un intero Loop, avanza dalla prima memoria all'ultima in automatico. Il Go manuale riesegue l'intero ciclo del Loop.
Auto follow Loop	Un secondo Loop è legato al precedente Loop finito.
Follow-on cue	Un singolo Loop fra memorie crea un follow on cue.

Il Delay time è utile con i Loop. Assegnando un delay time alla memoria nel Loop si determina quanto la memoria precedente rimane on-stage prima di passare alla successiva memoria presente nel Loop.

Per selezionare un range di memorie:

Premere **[MEMORY] [#] [→] [#]**.

Programmare un Loop continuo automatico

Un Loop continuo automatico gira continuamente nel suo playback assegnato sino a quando si esegue qualche azione (vedi Capitolo 12 Il Crossfader A/B e il Capitolo 13 Controller & Chaser)

Esempio: Programmare un Loop dalla memoria 12 alla 16

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare la memoria 12	Il Loop comincia con il crossfade alla memory 12.
2. Premere [→]	
3. Selezionare l'ultima memoria del Loop.	
4. Premere [LOOP]	Il range di memorie range e <i>Loop</i> appare nella linea di comando.
5. Premere [STORE]	La Memory List visualizza un trattino (-), che indica un Loop continuo automatico.

►Nota

Se la memoria ha già un Loop assegnato, appare il messaggio di attenzione *Loop Exists*. Per sostituirlo, premere semplicemente [STORE] di nuovo.

Programmare un Loop continuo manuale

Un Loop manuale continuo avanza da una memoria all'altra by per mezzo di un comando di Go manuale per tutte le memorie comprese nel Loop. Quando si raggiunge l'ultima memoria del Loop, il successivo comando di Go esegue un crossfade alla prima memoria del Loop. Questo metodo è analogo a eseguire una sequenza di memorie assegnate su un chaser (Vedi Capitolo 13 – Controller & Chaser).

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare un range di memorie	
2. Premere [LOOP]	
3. Premere [LOOP]	Un asterisco (*) appare vicino a <i>Loop</i> nella linea di comando che denota un Loop continuo manuale.
4. Premere [STORE]	Un asterisco (*) è visualizzato nella Memory List vicino alla memoria iniziale delle Loop.

Programmare un Loop finito automatico

I Loop finiti girano un numero di volte assegnato e poi si fermano. Quando un Loop finito gira su A/B e si completa, il successivo comando di Go esegue un crossfade alla memoria successiva la sequenza di Loop. Quando un Loop finito è assegnato come chaser, gira il numero di volte assegnatogli e si ferma. Il successivo comando di Go per il chaser attiva il Loop nuovamente.

Sono permessi fino a 250 Loop in cascata.

Esempio: Assegnare un Loop che gira 5 volte e poi si ferma

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare un range di memorie	
2. Premere [LOOP]	
3. Premere 5 sulla tastiera.	Specifica che il range di memorie selezionato esegue 5 Loop prima di fermarsi.
4. Premere [STORE]	Il numero di Loop è visualizzato nella Memory List vicino alla memoria iniziale.

Programmare un Loop finito manuale

Esempio: Assegnare un Loop che gira 5 volte e poi si ferma, in modo manuale, tasto Go

Sequenza tasti	Risultato/Commento
5. Selezionare un range di memorie	
6. Premere [LOOP]	
7. Premere [LOOP]	
8. Premere 5 sulla tastiera.	Specifica che il range di memorie selezionato esegue 5 Loop prima di fermarsi.
9. Premere [STORE]	Il numero di Loop è visualizzato nella Memory List vicino alla memoria iniziale 5*>.

Programmare un Loop completo automatico con Go manuale per infinite volte

Un Loop automatico avanza da un ciclo all'altro per mezzo di un comando di Go manuale per infinite volte. Quando si raggiunge l'ultima memoria del Loop, il successivo comando di Go esegue un crossfade alla prima memoria del Loop.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare il range di memorie	
2. Premere [LOOP]	
3. Premere [→]	*1* appare vicino a Loop nella linea di comando.
4. Premere [STORE]	

Programmare un Loop autofollow

Un Loop autofollow è un Loop Collegato a un precedente Loop finito. Il successivo Loop inizia quando il Loop precedente è completato. Il secondo Loop nella sequenza autofollow può essere di qualunque tipo.

Esempio: Dopo che le memorie 1 a 5 completano il loro Loop finale, le dalla memorie 6 alla 10 inizieranno il Loop senza alcuna azione da parte dell'operatore.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Programmare un Loop finito per le memorie 1 → 5.	
2. Programmare un Loop per le memorie 6 → 10.	
3. Selezionare la memoria 1	
4. Premere [LOOP]	
5. Premere [+]	La linea di comando scrive <i>Auto Loop</i> .
6. Premere [STORE]	Il messaggio di attenzione <i>Loop Exists</i> è visualizzato.
7. Premere [STORE]	L'icona >> >> è aggiunta alle informazioni del Loop.

Programmare un follow-on cue

Utilizzare la funzione Loop per creare un follow on cue. Il Loop assegnato passa automaticamente alla memoria successiva nella sequenza.

Esempio: Programmare la memoria 12 come follow-on della memoria 11. Premendo **[GO]** per iniziare un crossfade alla memoria 11. Al completamento del fade, il crossfade alla memoria 12 inizia automaticamente. Quando la memoria 12 completa il suo fade la sequenza del Loop è completa.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare la memoria 11.	
2. Premere [LOOP]	
3. Premere [STORE]	1 è automaticamente assegnato come Loop per la memoria 11.

Cancellare un Loop assegnato

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare la prima memoria del Loop.	
2. Premere [LOOP]	
3. Premere [ERASE]	È visualizzato il messaggio <i>Memory # Stored</i> . Se il Loop è assegnato, è visualizzato il messaggio <i>Memory On Board</i> ; Premere [ERASE] di nuovo per confermare il comando.

Cancellare un Loop autofollow assegnato

Questo cancella solo l'autofollow Loop, lasciando intatto il Loop di base assegnato.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare la prima memoria assegnata del Loop autofollow.	
2. Premere [LOOP]	
3. Premere [+]	<i>Loop Auto follow</i> è visualizzato nella linea di comando
4. Premere [ERASE]	Entrambi i range di memorie mantengono il Loop assegnato. Il "Link" fra loro è cancellato.

Link

Questa funzione permette il Collegamento di due o più memorie, in restituzione sequenziale, noncurante della sequenza numerica. Le sequenza Collegate sono supportate sul crossfader A/B.

Un esempio d'uso del Link è quando un range di memorie, utilizzate come chaser sono assegnate su di un controller. Non si vuole che questo range di memorie funzioni come chaser nella sequenza sul crossfader A/B. Collegare la memoria immediatamente precedente il chaser e la memoria immediatamente successiva il chaser.

Esempio: La memoria 20 è Collegata alla memoria 31. La memoria 31 segue la memoria 20 saltando qualunque memoria registrata fra le due. La memoria 32 continua la sequenza dopo la memoria 31.

Quando un Link e un Loop sono assegnati alla stessa memoria, il Link ha priorità sul Loop.

Programmare un Link fra due memorie

Esempio: Link le memorie 20 e 30.

Sequenza tasti

1. Selezionare la memoria 20
2. Premere **[LINK]**
3. Selezionare la memoria 30.
4. Premere **[STORE]**

Risultato/Commento

Se è presente un Loop, appare il messaggio di attenzione *Loop Exists.* per confermare, premere semplicemente **[STORE]** ancora. Nella Lista delle Memorie, 30 appare nella colonna Link per la memoria 20.

Programmare un Link fra un gruppo di memorie

Esempio: Link le memorie 1, 10, 3, e 12.

Sequenza tasti

1. Selezionare la memoria 1.
2. Selezionare la memoria 10
3. Selezionare la memoria 3
4. Selezionare la memoria 12
5. Premere **[LINK]**
6. Premere **[STORE]**

Risultato/Commento

È' visualizzata la Lista delle Memorie. Le memorie selezionate appaiono in campo rosso.

Crea un Link dalla mem 1 alla mem 10 alla mem 3 alla mem 12.

I Link sono visualizzati nella Lista delle Memorie.

Cancellare un Link assegnato

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Selezionare la memoria con il Link assegnato.	
2. Premere [LINK]	Seleziona la funzione Link.
3. Premere [ERASE]	Il Link è cancellato. È visualizzato il messaggio <i>Memory # Stored</i>

Vedere i Link

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere [LINK]	
2. Premere [EXAM]	La Lista delle Memoria è visualizzata esattamente come è programmata per girare sul playback.

CAPITOLO 11

REGISTRAZIONE DATI, RECUPERO, E STAMPA

Questo capitolo include:

Navigare nell'Hard Disk

- Navigare verso una directory "più alta"

- Ritornare alla directory di Root

Creare una Directory

- Creare una subdirectory aggiuntiva

Registrazione i file dello show

- Registrazione uno show file nell'hard disk

- Registrazione uno show file nel floppy disk

Autosave

- Determinare il numero di file salvati

- Disabilitare la funzione Autosave

- Abilitare la funzione Autosave

- Trigger manuale di un Autosave

- Ripristinare (load) un file Autosave

- Bloccare i file Autosave

- Sbloccare i file Autosave

- Cancellare tutti i file Autosave generati

Load dello show file

- Opzioni per il Load

- Selezionare uno show dall'hard disk

- Selezionare uno show dal floppy disk

- Load delle QList

- Warning Difference

Cancellare gli show file e le directory

- Cancellare uno show file

- Cancellare una directory

Stampa

- Opzioni di Stampa

- Utilizzo di Print Screen

- Programmazione di una macro di comando stampa

Navigare nell'Hard Disk

Il drive di default del sistema è C e la directory di root è ACT. Il drive e la directory corrente sono visualizzati in alto allo schermo.

Quando si naviga nell'hard Disk, si sta lavorando sotto le opzioni Change directory. In questo modo c'è sempre una directory evidenziata in blu.

Se ci si trova all'inizio dell'albero delle directory, arrivare alla directory che contiene il file che si vuole caricare o registrare un file nella directory selezionata è semplicissimo.

Sequenza tasti

1. Andare al menu Load o Record.
2. Premere **F3 Change Dir**
3. Utilizzare i tasti freccia per piazzare il cursore sulla directory.
4. Premere **F1 Enter**

Risultato/Commento

Le directory e i file sono visualizzati.

Navigare verso una directory "più alta"

Per navigare indietro verso una directory "più alta" si deve sempre ritornare al livello precedente selezionando <Up Dir>. <Up Dir> è la prima linea visualizzata nella lista della directory o subdirectory.

Esempio: Ci si trova in Opera/Home/Troupe A/Program A. Si vuole andare in Opera/Home/Troupe B/Program b.

Questo è l'albero della directory:

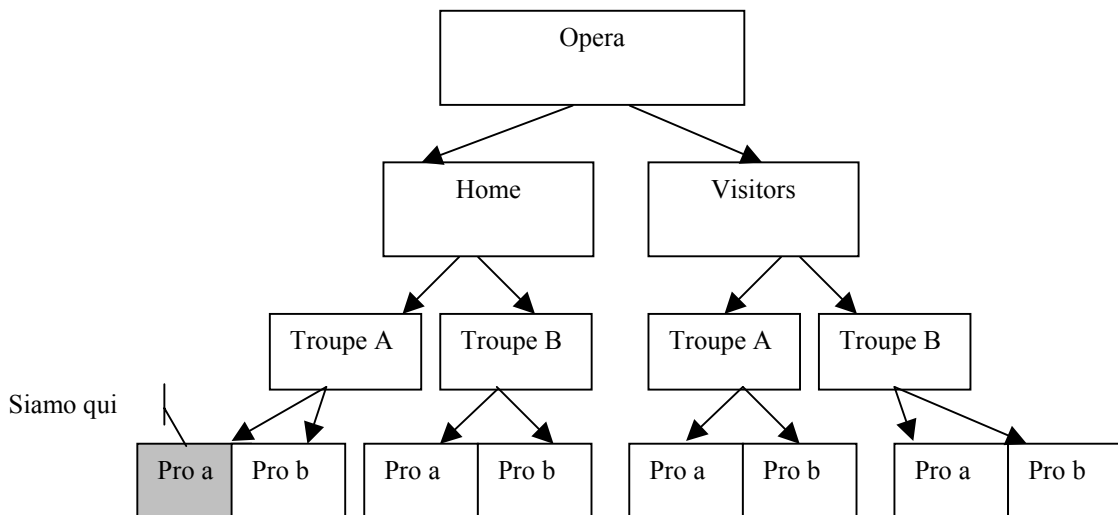


Figure 3 Navigare l'Hard Disk

Sequenza tasti

1. Premere **F3 Change Dir**
1. Usare i tasti freccia per posizionare il cursore sulla linea <Up Dir>.
2. Premere **F1 Enter**

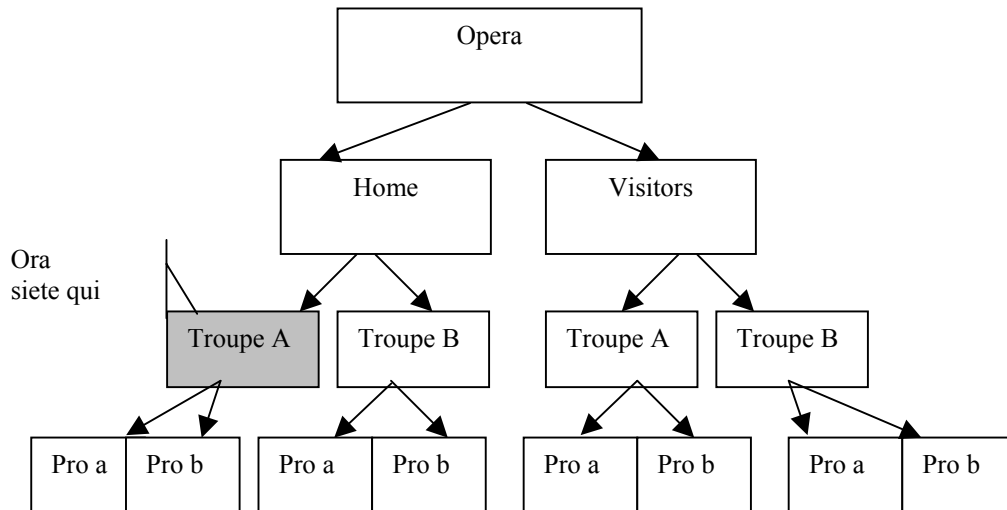


Figure 4 Navigare l'Hard Disk

Sequenza tasti

1. Usare i tasti freccia per posizionare il cursore sulla linea <Up Dir>.
2. Premere **F1 Enter**

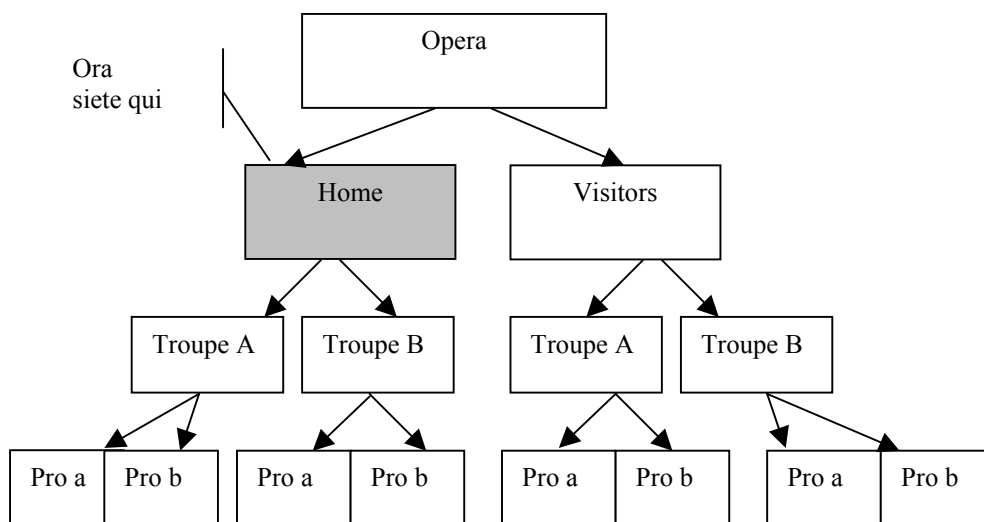


Figure 5 Navigare l'Hard Disk

Per continuare a navigare nella directory Troupe B, come per l'esempio:

1. Premere **F1 Enter**
2. Muovere il cursore sulla directory Troupe B e premere **F1 Enter**.
3. Muovere il cursore sulla directory Pro b e premere **F1 Enter**.
4. Ora premere **F5 Remain Here**. Continuare selezionando lo show file nella directory Troupe B se si è nel menu Load o record un nuovo show file in questa directory se si è nel menu Record.

Ritornare alla directory di Root

Ritornare alla directory di root da qualunque altra directory premendo **F4 Return to Root**.

Se questa opzione non è visualizzata, premere **F3 Change Dir** e poi **F4 Return to Root**.

Nel precedente esempio, se si vuole tornare nella directory Opera dalla posizione di partenza, premendo **F4 Return to Root** si salta nella directory Opera immediatamente.

Creare una Directory

Si vuole, per esempio, una directory differente per ciascun gruppo che utilizza la vostra sede.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Entrare nel menu Record.	Le directory e i file sono visualizzati.
2. Premere F4 Make New Dir	Appare il prompt chiedendovi il nome della nuova directory.
3. Scrivere il nome della directory sulla tastiera alfanumerica.	C'è spazio per 8 caratteri.
4. Premere F1 Enter	La nuova directory è visualizzata.

Creare una subdirectory aggiuntiva

Esempio: Da quando la compagnia di ballo Steps si esibisce spesso nella vostra sede, avete creato una directory chiamata *Steps*. Questa compagnia esegue differenti programmi. Si possono creare delle subdirectory nella directory *Steps* chiamate *program A*, *program B*, e *program C*. In ciascuna subdirectory si può salvare lo show file dei balletti inclusi nel programma.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Premere F3 Change Dir	
1. Usare i tasti freccia per evidenziare la directory.	
2. Premere F1 Enter	
3. Premere F5 Remain Here	
4. Premere F4 Make New Dir	Appare il prompt chiedendovi il nome della nuova directory.
5. Scrivere il nome della directory sulla tastiera alfanumerica.	
6. Premere F1 Enter	Si sta ora lavorando nella nuova subdirectory.

Registrazione i File dello Show

Gli show sono registrati nel menu Record, menu numero 5.

L'intero contenuto della memoria della console (incluso le memorie, patch, channel patch, scroller assegnati, macro, librerie, ecc.) sono registrati nell'hard disk e in un floppy diskette. A ogni show file è dato un numero. Il numero del file è di solito scritto nel formato: ###.#.

È possibile scrivere del testo di etichetta al numero del file. La data e l'orario sono automaticamente appesi allo show file.

F2 Print agisce come "Print Screen" e stampa la drive/directory corrente.

Registrazione uno show file nell'hard disk

La directory di default è C:\act. Se si vuole registrare lo show file in una directory differente, Si deve cambiare directory se non lo si ha già fatto.

Se si sta registrando su di un numero già usato: è visualizzato *Play Exists*. Se si vuole cambiare i dati registrati in questo numero premere **F1 YES** di nuovo per confermare il comando.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Entrare nel menu Record.	Le directory e i file sono visualizzati.
2. Premere F3 Change Dir	
3. Usare i tasti freccia per evidenziare la directory in cui si vuole registrare.	
4. Premere F1 Enter	
5. Premere F5 Remain Here	Notifica al sistema l'intenzione di continuare a lavorare nella directory selezionata
6. Premere F1 Play/Act	Il prompt per il numero dello show file è visualizzato.
7. Inserire il numero dello show sulla tastiera numerica.	Lo show file può essere di 3 digit massimo e un numero decimale. Esempio: 333.1, 28.2, 1.5, 0.3. L'ora e la data sono inclusi automaticamente.
8. Premere F2 Text e scrivere il testo sulla tastiera alfanumerica.	Opzione.
9. Premere F1 Store	Appare il messaggio <i>Are you sure?</i> .
10. Premere F1 Yes	È' visualizzata una barra progressiva mentre il disk drive è attivo. Quando la registrazione è completata, è generato il messaggio <i>Record Complete</i> .

Registrazione uno show file nel floppy disk

Sono disponibili 2Mb per i dati dello show. Per essere sicuri, che la Spark 4D comprima automaticamente lo show quando si registra su dischetto da 1.44Mb, *Compress data on diskette* nel System Parameters menu (vedi Capitolo 24 – Configurazione del Sistema) deve essere su Yes.

Se si sta registrando su di un play già in uso: è visualizzato *Play Exists*. Se si vuole sovrascrivere i dati registrati su questo play premere

F1 YES di nuovo per confermare il comando.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Entrare nel menu Record.	Le directory e i file sono visualizzati.
2. Inserire un dischetto formattato nel disk drive	Il dischetto si può formattare su un PC o nel Service Tools.
3. Premere F5 Change Drive	
4. Selezionare il drive A: /	Il contenuto del dischetto è visualizzato. Se non c'è un dischetto nel drive o il dischetto è danneggiato il sistema visualizzerà il messaggio <i>Bad Diskette</i> .
5. Premere F1 Play/Act	Il suggerimento <i>Enter Play # In Format xxx.x</i> è visualizzato.
6. Usare la tastiera numerica per inserire il numero.	Se si digita un solo numero il sistema aggiungerà .0. Esempio: se si digita 1 sulla tastiera il play sarà registrato come 1.0.
7. Premere F2 Text (optional)	Il testo si può inserire da tastiera alfanumerica. Quando si registra, il sistema appende automaticamente la data e l'ora della registrazione al play number.
8. Premere F1 Store	Il sistema chiede la conferma della procedura con <i>Are You Sure?</i>
9. Premere F1 Yes	Se il dischetto è protetto si leggerà il messaggio <i>Diskette Protected</i> . Correggete l'errore e proseguite. Quando la registrazione è completata appare il messaggio <i>Record Complete</i> .

Autosave

La funzione Autosave crea file di backup tutti i dati correnti. Questo vi permette di ripristinare lo stato del sistema, incluso le memorie, le Librerie, le Macro, gli Snap, ecc. L'Autosave è generato automaticamente quando l'opzione Autosave nel System Parameters menu è abilitata. L'Autosave crea i file di backup ad intervalli di 15-minuti e dopo 20 comandi di Store.

Una barra di processo è visualizzata quando la console sta "Autosavando". Non ci sono interruzioni delle operazioni della console.

È possibile fare un Autosave manualmente attraverso la funzione Trigger Autosave nel menu Autosave (menu 25).

I file Autosave sono registrati nell'hard disk in una directory speciale, chiamata Autosave. La directory Autosave è creata automaticamente quando avviene il primo Autosave.

I file Autosave sono accessibili solo attraverso il menu Autosave. Le funzioni disponibili sono:

- Restore (load) di un file Autosave
- Delete tutti i file Autosave
- Trigger Autosave
- Lock o Unlock Autosave file.
- Abort Autosave

Determinare il numero di file salvati

A ciascun file di backup generato è automaticamente dato un numero di identificazione. I numeri identificativi vanno da 1 a 999. Quando si raggiunge 999 la numerazione riparte da 1.

Il numero di file salvati nell'hard disk è determinato dall'*Autosave # of Generations* nel System Parameters menu. Il numero massimo di file salvati è 8. Esempio: Se si ha programmato il sistema per salvare 4 file il quinto file Autosave generato è chiamato con ID numero 5 e il 1 file è cancellato.

Attenzione! Ogni salvataggio richiede 2 Mb di spazio nell'hard Disk.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Entrare nel System Parameters menu.	
2. Usare le frecce per selezionare <i>Autosave # of Generations</i> .	
3. Premere F1 Enter	L'opzione è sottolineata in rosso.
4. Selezionare il numero di generazioni.	Questo numero determina quanti file di backup generati dalla funzione Autosave sono registrati. Il numero massimo è 8.
5. Premere F1 Store	La funzione Autosave è abilitata automaticamente.

Disabilitare la funzione Autosave

Quando la funzione Autosave è disabilitata, non avviene nessun Autosave automatico ed è impossibile effettuare manualmente l'Autosave nel menu Autosave.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Entrare nel System Parameters menu.	
2. Usare le frecce per selezionare <i>Autosave # of Generations</i> .	
3. Premere F1 Enter	La voce è evidenziata in rosso.
4. Premere F3 Inactive .	<i>Inactive</i> appare dopo <i>Autosave # of Generations</i> .

Abilitare la funzione Autosave

Se si è disabilitato l'Autosave, la funzione è ripristinabile sia assegnando un numero di Autosave o usando la procedura descritta qui sotto. Quando la funzione Autosave è abilitata un Autosave è generato automaticamente. È possibile attivare un Autosave manualmente nel menu Autosave.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Entrare nel System Parameters menu.	
2. Usare i tasti freccia per selezionare <i>Autosave # of Generations</i> .	
3. Premere F1 Enter	La voce è evidenziata in rosso.
4. Premere F2 ACTIVE .	Il numero di record appare dopo <i>Autosave # of Generations</i> .

Trigger manuale di un Autosave

Un Autosave può essere effettuato manualmente. Questa opzione è disponibile nelle funzioni Autosave sotto l'Autosave Menu.

1. Entrare nel menu Autosave.	
2. Premere F3 Trigger Autosave	Mentre un Autosave è in progresso una fascia blu è visualizzata in alto allo schermo.

Ripristinare (load) un file Autosave

È possibile ripristinare il precedente stato del sistema caricando un file Autosave. Un ripristino può essere portato a termine solo se il software e la configurazione del sistema sono identici a quelli nei file Autosave. Se c'è una discrepanza, si apre una finestra di warning che mostra le differenze. Si deve correggere le discrepanze se si vuole continuare.

Ripristinando una precedente generazione si cancellano tutti i dati correnti.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Entrare nell'Autosave menu.	
2. Premere F1 Restore	
3. Inserire il numero del record.	
4. Premere F1 Restore	Appare il messaggio <i>All current data will be lost, Are you sure?</i> .
5. Premere F1 Yes	Appare il messaggio <i>Restoring</i> . Quando è completato, <i>Please Warm Start</i> è visualizzato.
6. Spegnerne la Spark 4D.	
7. Accendere la console.	La generazione ripristinata è ora presente nella memoria della Spark 4D e si può continuare a lavorare normalmente.

Bloccare i file Autosave

I file Autosave possono essere bloccati per proteggerli dalla cancellazione. I file Bloccati sono salvati nell'hard disk sino a quando non vengono sbloccati e cancellati.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Entrare nell'Autosave menu.	
2. Premere F4 Lock/Unlock	
3. Inserire il numero di generazione.	Seleziona il record che si vuole proteggere.
4. Premere F3 Comment	Questa è una opzione.
5. Scrivere un commento sulla tastiera alfanumerica.	
6. Premere F1 Lock	Le generazioni Bloccate sono visualizzate in grigio.

Sbloccare i file Autosave

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Entrare nell'Autosave menu.	
2. Premere F4 Lock/Unlock	
3. Inserire il numero di generazione.	Seleziona il file che si vuole Sbloccare.
4. Premere F2 Unlock	Il record Sbloccato può essere ora cancellato dall'hard disk.

Cancellare tutti i file Autosave generati

Questa funzione cancella tutte le generazioni sbloccate. Se si vuole salvare alcuni di questi file, bisogna bloccarli prima di eseguire la funzione cancellazione.

Quando il software del sistema è stato cambiato, bisogna cancellare tutti i file Autosave.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Entrare nell' Autosave menu.	
2. Premere F2 Delete All	Il sistema chiede di confermare il comando.
3. Premere F1 Yes	Tutte le generazioni sbloccate sono cancellate. Le generazioni bloccate rimangono sullo schermo.

Load dello show file

Il menu Load, menu 2, dirige il caricamento dello show registrato nell'hard disk e nel floppy disk.

Opzioni per il load

Si può scegliere di caricare solo porzioni dello show.

Questa è una funzione veramente versatile, risparmia tempo nell'editare gli show permettendone a differenti di condividere il patch o il mix output, trasferendo le librerie e le macro da uno show all'altro, ecc. Le opzioni sono:

F1 All	Tutti i dati contenuti nello show file sono caricati.
F2 Patch Only	Carica solo la tavola del patch. La tavola del Patch include Spot Patch, Channel Patch (incluso il DMX Input Patch), e lo Scroller Patch.
F3 QLists Only	Carica tutte le memorie da tutte le QList.
F4 From QList	Carica le memorie da una o più QList selezionate.
F5 Macro Only	Carica solo le macro.
F6 F1 Library Only	La scelta di questa opzione permette la selezione di F1 All Libraries, F2 Position Libraries, F3 Gobo Libraries, o F4 Color Libraries.
F6 F2 Mix Device Only	Carica solo la tavola dei device. Trasferendo la tavola dei device da uno show all'altro non è necessario reinserire nuovamente tutte le informazioni pertinenti. Solo la lista dei device è caricata, non il patch e l'indirizzo degli spot.

►Nota

Gli show registrati sulla Spark possono essere caricati ella Spark 4D. Solo le memorie sono lette. Snap, Macro, e Event (Auto Assignments) sono ignorati. Inoltre, i device compatibili con la Spark 4D devono essere caricati separatamente.

Load Warning

Se ci sono delle memorie assegnate sui playback device (on board) durante il caricamento, le memorie i cui numeri sono identici alle memorie (on board) **NON** sono caricate. C'è una serie di messaggi (warning) quando ci sono delle memorie assegnate.

Tipo di Load	Messaggio
All diskette o All QLists	<i>WARNING!! Memory/memories on board!</i>
Una o un range di QLists	<i>WARNING!! Memory/memories from QList range on board!</i>
All libraries	<i>WARNING!! Memory/memories with Libraries on board!</i>
Position libraries only	<i>WARNING!! Memory/memories with Position Library on board!</i>
Gobo libraries only	<i>WARNING!! Memory/memories with Gobo Library on board!</i>
Color libraries only	<i>WARNING!! Memory/memories with Color Library on board!</i>

Selezionare uno show dall'hard disk

Quando si entra nel menu Load, la directory attiva è l'ultima selezionata. Se questa directory non contiene lo show che si vuole caricare, si deve cambiare directory.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Entrare nel menu Load.	
2. Premere F3 Change Dir	Saltare questo step se la directory visualizzata è corretta.
3. Usare i tasti freccia e selezionare la directory.	Saltare questo step se la directory visualizzata è corretta.
4. Premere Enter	Saltare questo step se la directory visualizzata è corretta.
5. Premere F5 Remain Here	Saltare questo step se la directory visualizzata è corretta.
6. Premere F1 Play/Act.	Un suggerimento richiede il numero di play.
7. Usando i tasti numerici, inserire il numero dello show file.	
8. Premere F1 All Diskette o selezionare una delle altre opzioni Load.	
9. Premere F1 Yes	Mentre il sistema sta caricando una barra di progresso è mostrata nel margine superiore destro dello schermo. La Lista delle Memorie è visualizzata quando il caricamento è completo. Se si è fatto un errore digitando il numero del play, appare il messaggio <i>Bad Play Number</i> . Ripartire digitando il numero corretto.

►Nota

Quando uno show è presente nella console e se ne carica un altro, selezionando l'opzione Load All, non si cancellano le Macro, le Librerie, e gli Event se il nuovo show non li contiene.

Selezionare uno show dal floppy disk

Si deve passare al drive A:\ se non lo si è già fatto.

- | | |
|--|--|
| 1. Premere F1 Play/Act # | Un suggerimento richiede il numero di play. |
| 1. Inserire il numero dello show. | |
| 2. Premere F1 All Diskette o selezionare un'altra opzione Load. | |
| 3. Premere F1 Yes | Una barra di progresso è visualizzata nell'angolo superiore destro.
È visualizzata la lista delle memorie.
Un errore nel numero di play genera il messaggio <i>Bad Play Number</i> . Ripartire digitando il numero corretto. |

Load delle QList

Si può caricare le QList come sono registrate nello show.

Esempio: Il vostro show contiene le QList 1, 2, 20, e 30. Si vuole caricare le Q-List esattamente come appaiono nel vostro show.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Entrare nel menu Load.	
2. Se si sta caricando dall'hard Disk andare nella directory che contiene il file dello show.	
3. Premere F1 Play/Act	La Spark 4D suggerisce per il numero dello show.
4. Inserire il numero dello show utilizzando la tastiera numerica.	
5. Premere F4 From QList #	La Spark 4D inserisce automaticamente il numero della QList che è la corrente QList di default. È possibile cambiarla ora.
6. Per questo esempio, accertatevi che si stia caricando nella QList 1.	
7. Premere F2 Thru QList #	La Spark 4D suggerisce per l'ultima QList del range.
8. Per questo esempio, digitare 30 alla richiesta.	
9. Premere F1 Start at QList #	La Spark 4D inserisce automaticamente il numero della QList che è la corrente QList di default. È possibile cambiarla ora.
10. Per questo esempio, accertatevi che si stia caricando nella Q-List 1.	
11. Premere F1 Load	Viene visualizzato il messaggio <i>Are you Sure?</i> .
12. Premere F1 Yes	La QList 1 è caricata come QList 1, la QList 2 è caricata come QList 2, la QList 20 è caricata, e la QList 30 è caricata come QList 30.

48. Caricare da una QList selezionata

È possibile caricare tutte le memorie da una QList, un range di memorie selezionate da una Q-List, o un range di Q-List mentre si rinominano le Q-List.

Esempio: Caricare le QList 1 – 6 come QList 91 – 96. La QList di default è la QList 1.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Entrare nel menu Load.	
2. Andare sul drive o nella directory corretta.	
3. Premere F1 Play/Act	La Spark 4D suggerisce per lo show file.
4. Inserire il numero dello show file.	
5. Premere F4 From QList	La Spark 4D inserisce automaticamente la QList di default.
6. Premere F2 Thru QList #	
7. Digitare 6 sulla tastiera numerica.	
8. Premere F1 Start at QList #	La Spark 4D chiede la Q-List di destinazione.
9. Digitare 91 sulla tastiera.	
10. Premere F1 Load	Si visualizza il messaggio <i>Are you Sure?</i> .
11. Premere F1 Yes	Tutte le memorie nelle QList 1 – 6 sono caricate nelle QList 91 – 96.

Esempio: Caricare un range di memorie dalla QList 1 come QList 21

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Entrare nel menu Load.	
2. Andare sul drive o nella directory corretta.	
3. Premere F1 Play/Act	La Spark 4D suggerisce per lo show file.
4. Inserire il numero dello show file.	
5. Premere F4 From QList	La Spark 4D inserisce automaticamente la QList di default.
6. Premere F3 Mem # e inserire la prima memoria del range.	
7. Premere F2 Mem # e inserire l'ultima memoria del range.	
8. Premere F1 To Q list #	La Spark 4D chiede per la QList di destinazione.
9. Per questo esempio, premere 21 sulla tastiera numerica.	
10. Premere F1 Load	Appare il messaggio <i>Are you Sure?</i> .
11. Premere F1 Yes	Tutte la memorie nella QList 1 sono caricate nella QList 21.

Warning Difference

Se lo show è stato registrato con una configurazione del sistema differente dalla corrente, viene visualizzata la finestra **WARNING DIFFERENCE** quando si cerca di caricare lo show.

La finestra **WARNING DIFFERENCE** mostra la configurazione del sistema corrente, la configurazione letta dall'hard disk o dal dischetto, e lo show file. È inoltre visualizzata una lista di tutte le tabelle (Scroller, Channel Patch, Spot Patch, Mix Output Patch, e Input Patch). Le tavole dei Patch sono condizionate quando si carica sotto Warning Difference. Si può scegliere come maneggiare caricando le tavole dei Patch, vedi sotto.

Come regola generale, se l'elemento è più grande nello show data, che nella configurazione corrente del sistema, **clear** e **don't load** sono le scelte. Se l'elemento è più grande nella configurazione corrente del sistema che nello show, **merge** e **don't load** sono le opzioni.

Sequenza tasti

Risultato/Commento

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1. Usare F2 ↑↓ per selezionare le opzioni. | |
| 2. Usare F3 per scegliere fra Merge/Clear e Don't Load . | |
| 3. Premere F1 LOAD | L'operazione di load è eseguita. |

Don't Load Nulla è caricato delle informazioni contenute nello show pertinenti la specifica tavola di patch. Esempio: la configurazione nello show file è di 512 canali. La configurazione corrente del sistema è di 420 canali. Non è caricata nessuna informazione dal Channel Patch. Il Patch di default dei Canali sarà presentato quando il caricamento è completo.

Clear Quando la configurazione registrata nello show file è più grande della corrente configurazione della Spark 4D, i dati estranei sono cancellati. Esempio: la configurazione nello show è di 512 canali. La configurazione corrente del sistema è di 420 canali. Tutti i canali superiori a 420 e il relativo soft patch non sono caricati.

Merge Quando la configurazione registrata nello show file è più piccola della corrente configurazione della Spark 4D, i dati contenuti nello show file sono uniti dentro la configurazione corrente. Esempio: la configurazione nello show file è di 376 canali. La configurazione attuale è di 420 canali. Sono caricati tutti i canali e il relativo soft patch fino al canale 420.

➤Nota

E' sempre un espediente caricare la Configurazione del Sistema (vedi appendice A Service Tools - Disk Operations) prima di caricare lo show file evitando così il caricamento sotto **WARNING DIFFERENCE**, come anche differenze di scelta nelle Special Functions e di valori nello Special Numbers influenzano il funzionamento della console.

Cancellare gli Show file e le Directory

Delete Play/Act è il menu numero 14.

Usare questo menu per cancellare gli show file registrati sull'hard o floppy disk e per cancellare le directory dall'hard disk.

Cancellare uno show file

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Andare al menu Delete Play/Act.	
2. Selezionare il drive e la directory contenente lo show da cancellare.	
3. Se si lavora nell'hard disk, Premere F5 Remain Here	
4. Premere F1 Play/Act	Il suggerimento chiede il numero dello show file.
5. Selezionare il numero di file.	
6. Premere F1 Delete	Il messaggio <i>Are you sure?</i> è visualizzato.
7. Premere F1 Yes .	Il file è eliminato.

Cancellare una directory

È possibile cancellare una directory solo se questa è vuota. Prima di tentare di cancellare una directory bisogna cancellare tutti i file e le subdirectory.

Sequenza tasti	Risultato/Commento
1. Andare al menu Delete Play/Act.	
2. Selezionare il drive e la directory contenente lo show da cancellare.	
3. Premere F4 Delete Dir	
4. Usare i tasti freccia per selezionare la directory.	
5. Premere F1 Delete	E' visualizzato il messaggio <i>Are you sure?</i> . Se la directory non è vuota è visualizzato un messaggio di errore.

Stampa

Il menu di stampa Printer è il numero 7. È consigliato per la stampa di documenti finali, un documento cartaceo è un salva vita se i dischetti o l'hard disk si danneggiano.

Opzioni di Stampa

Opzione	Cosa è stampato
F1 Memory sheet	La lista delle memorie (cue sheet) visualizzata come Memory Exam. Le memorie sono proposte in ordine numerico, con i fade time, il testo, le Part assegnate, e gli Event.
F2 Memory/s contents	Possono essere stampate singole memorie, un range di memorie, o tutte le memorie. La stampa di uscita contiene il numero di memoria, tutti gli spot e i parametri assegnati, tutti i canali e le intensità, scroller, fade time, part time, e il testo.
F3 Macro	Stampa tutte le macro.
F4 Free Channels	I canali non utilizzati in nessuna memoria.
F5 Channel Patch	Stampa la tavola del patch dei Canali.
F6 F1 Tracking Sheet	Stampa la traccia del canale assegnato nelle memorie – la visualizzazione mostrata quando si richiede [CHANNEL] [MEMORY] [EXAM] .
F6 F2 Effect/s	Stampa la lista degli Effetti.
F6 F3 Lib Position	Stampa tutte o parte delle librerie. Sia il contenuto della libreria selezionata non che la traccia può essere stampato.
F6 F4 Lib Gobo	Stampa tutte o parte delle librerie. Sia il contenuto della libreria selezionata non che la traccia può essere stampato.
F6 F5 Lib Color	Stampa tutte o parte delle librerie. Sia il contenuto della libreria selezionata non che la traccia può essere stampato.

Utilizzo di Print Screen

Premendo **Print Screen** sulla tastiera alfanumerica si stampa ciò che è presente a monitor. Sbloccare la tastiera premendo **Alt a**.

Programmare una macro di comando stampa

Si può programmare una macro che funziona come Print Screen.

Sequenza tasti

1. Andare nel menu Macro (menu 9).
2. Premere **F1 Create**.
3. Selezionare il numero di macro.
4. Premere **F6 e F4 Print**
5. Premere **F1 Store Macro**.

CAPITOLO 12

I CROSSFADER

Questo capitolo include:

Introduzione

Display

Assegnare le memorie ai Crossfader

Assegnare il gruppo dell'Editor

Liberare le assegnazioni

Memorie sequenziali

Playback

 Automatic GO

 Uscire da un loop continuo automatico o manuale

Modificare la velocità della dissolvenza

 Usare manualmente i crossfaders

 Usare la ruota Rate

Separazione dei crossfader e moving lights

Introduzione

Il crossfader A/B è un crossfader diviso, che accetta assegnazioni di memorie, assegnazioni di loop e assegnazioni del gruppo dell'editor. Tutte le assegnazioni ai crossfader possono includere sia i canali che gli spot.

Sia A che B sono dotati di un display LED che mostra le memorie correnti e quelle in ingresso.

Quando sia A che B si trovano nella posizione più in alto, A è il fader attivo al 100%.

Quando sia A che B sono nella posizione più bassa, B è il fader attivo al 100%. Quando A e B si trovano in una posizione intermedia entrambi influenzano l'uscita.

Le Memorie vengono restituite in scena in sequenza numerica. Quando **[SEQ]** è abilitato (LED acceso) le memorie vengono eseguite in ordine consecutivo. Il crossfader rispetta i link tra memorie non consecutive.

I Crossfade possono essere utilizzati sia manualmente, muovendo i cursori, sia in modo automatico. La velocità del crossfade dipende dal tempo di dissolvenza assegnato nelle memorie e può essere modificata manualmente con la ruota del RATE.

I comandi di crossfade automatico sono: Go, GOTO (multifade), Backfade, e Hold. I crossfader supportano Part Qs e le assegnazioni Auto Event (vedere il Capitolo 16 Part Qs e il Capitolo 23 Event).

Display

Le informazioni relative al crossfader A/B sono visualizzate nel Playback Display. Il Playback Display è parte dei display formats 1, 3, 5, e 7.

Le informazioni comprendono:

- La memoria corrente
- La memoria successiva
- Informazioni Q-List (vedi Capitolo 20 Q-List)
- Informazioni Loop
- Assegnazione dei tempi di dissolvenza
- Stato del Fade Rate
- Stato di Auto Event
- Display dinamico della dissolvenza.

Una visione espansa del crossfader è disponibile su X-Fade Exam (display nei formati 6, e 7). L' X-fade Exam format è generalmente utilizzato durante il playback. Il display comprende:

- Una barra grafica che traccia l'andamento della dissolvenza
- Una lista delle memorie successive
- La memoria precedente
- Informazioni Loop
- Stato del Fade Rate
- Stato dei Controller/Chaser.

Assegnare Memorie ai Crossfader

Il crossfader A/B accetta assegnazioni di memorie o del gruppo dell'editor.

Quando si assegna una memoria **[SEQ]** e le funzioni Auto Assign sono abilitate automaticamente il LED di **[SEQ]** è acceso come il LED di Auto Assign. Quando l'assegnazione è relativa ad un gruppo dell'editor, **[SEQ]** e Auto Assign sono spenti. **[SEQ]** può essere disabilitato ed abilitato manualmente.

Quando si assegna una memoria o un gruppo dell'editor al fader attivo (quello che è al 100%), la memoria diventa immediatamente attiva. Si consiglia di assegnare la memoria al fader non attivo per evitare di farla entrare in scena di colpo e bruciare così delle lampade. Esempio: Assegnare la memoria 1 ad A. B è il fader attivo.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Portare entrambi i fader nella posizione più bassa (B è attivo).	
2. Selezionare la memoria 1.	
3. Premere [A]	1 appare sul display di A.
4. Premere [GO] oppure agire manualmente sui faders.	La memoria 1 viene restituita in scena in modo graduale. Le funzioni [SEQ] e [AUTO] vengono abilitate automaticamente; il LED di [SEQ] è acceso come il Led di Auto Assign.

Si possono assegnare memorie anche utilizzando **[GO TO]**. A seconda della sequenza dei tasti utilizzata, questo comando esegue la memoria o in 1 secondo (tempo di dissolvenza di default), o nel tempo registrato per la memoria selezionata, o nel tempo selezionato.

Dissolvenza della memoria in 1 secondo:

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare una memoria.	
2. Premere [GO TO]	La dissolvenza della memoria selezionata viene eseguita dal fader attivo in 1 secondo. Le funzioni [SEQ] e [AUTO] vengono abilitate automaticamente; il LED di [SEQ] è acceso come il Led di Auto Assign.

Dissolvenza della memoria nel tempo registrato:

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare una memoria.	
2. Premere [TIME]	
3. Premere [GO TO]	Viene eseguita dal fader attivo la dissolvenza della memoria selezionata nel tempo registrato. Le funzioni [SEQ] e [AUTO] vengono abilitate automaticamente; il LED di [SEQ] è acceso come il Led di Auto Assign.

Dissolvenza della memoria nel tempo di dissolvenza selezionato:

Esempio: Assegnare la memoria 1 al fader libero con una dissolvenza di 8 secondi.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la Mem 1.	

2. Premere **[TIME]**
3. Premere **[8]** sulla tastiera numerica.
4. Premere **[GO TO]**

Viene eseguita dal fader attivo la dissolvenza della memoria selezionata nel tempo selezionato. Le funzioni **[SEQ]** e **[AUTO]** sono abilitate automaticamente; il LED di **[SEQ]** è acceso come il Led di Auto Assign.

Assegnare il Gruppo dell'Editor

E' possibile assegnare ad A o B sia i canali che gli spot nell'editor. Il display mostra la sigla *grp* quando l'assegnazione è il gruppo dell'editor.

E' possibile eseguire la dissolvenza delle assegnazioni del gruppo, o manualmente, agendo sui cursori, o premendo il tasto **GO**.

Importante! Vengono assegnati solo i canali e gli spot selezionati (visualizzati in rosso). Se non ci sono spot e canali selezionati (rossi) viene assegnato l'intero editor.

Esempio: I Canali 1 – 6 sono nell'editor con il valore Full, e sono visualizzati in bianco. Il Canale 10 è selezionato nell'editor a Full, è visualizzato in rosso. Assegnandolo ad A/B in questo momento, viene assegnato solo il Canale 10. Se si desidera assegnare anche i Canali 1 – 6, è necessario premere **[ENTER]** prima dell'assegnazione.

Sequenza tasti

Risultati/Commenti

1. Selezionare i canali spot e assegnare i valori.
2. Premere **[A]** oppure **[B]** La sigla *Grp* è visualizzata nella finestra LED per A o B. I canali e gli spot sono visualizzati in blu sullo Stage display.

Liberare le assegnazioni

Quando un'assegnazione viene liberata, l'uscita dei canali e degli spot viene eliminata all'istante. Se ci sono canali o spot attivi nell'editor o su un controller il loro valore di uscita passa immediatamente al livello determinato in quella assegnazione.

Esempio: Liberare l'assegnazione da A.

Sequenza tasti

Risultati/Commenti

1. Premere **[FREE]** Viene visualizzato il messaggio *Assign Key Expected*.
2. Premere **[A]** L'assegnazione è svincolata. I canali e gli spot svincolati da A si spengono o se sono attivi nell'editor o su un controller passano al livello di quell'assegnazione.

Liberare sia A che B:

Sequenza tasti

Risultati/Commenti

1. Premere e mantenere premuto **[FREE]** Viene visualizzato il messaggio *Assign Key Expected*.
2. Premere **[A]** e poi premere **[B]** Le assegnazioni sono svincolate. I canali e gli spot svincolati da A e B si spengono o se sono attivi nell'editor o su un controller passano al

livello di quell'assegnazione.

➤ **Nota**

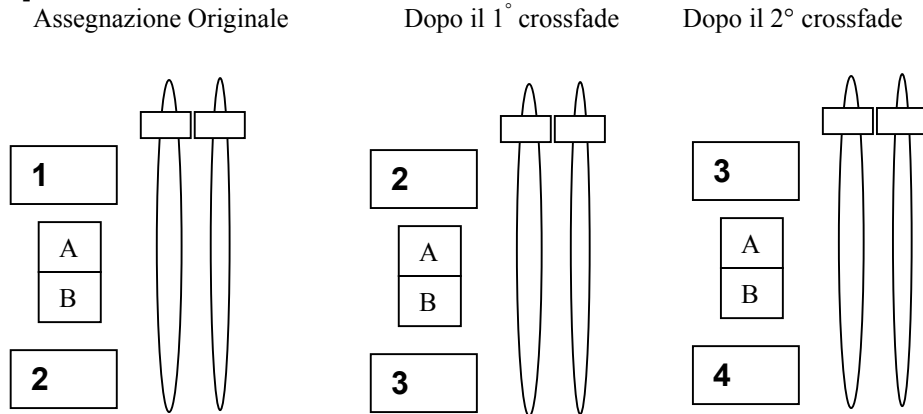
[SEQ] si disabilita quando l'assegnazione di memoria di A o di B viene liberata.

[SEQ] e **[AUTO]** si disabilitano quando vengono eliminate le assegnazioni da A e da B.

Memorie sequenziali

Per eseguire in sequenza le memorie sul crossfaders il tasto **[SEQ]** deve essere abilitato. Le memorie si pongono in sequenza numerica o nell'ordine assegnato con i Link.

[SEQ] abilitato:

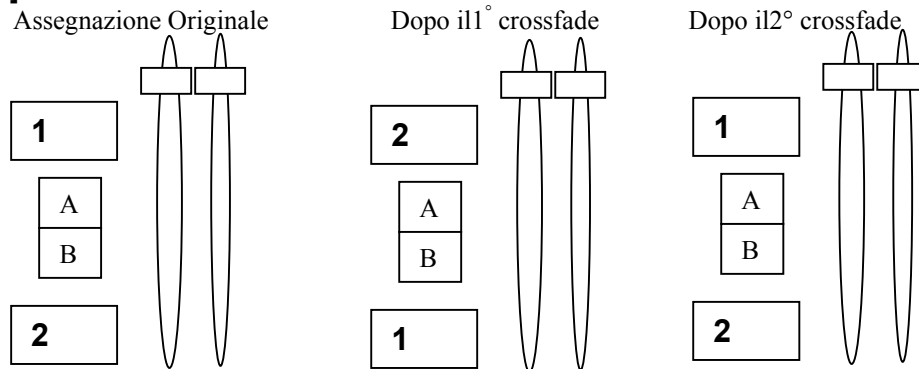


Alcune volte può essere necessario disabilitare la sequenza delle memorie. La funzione può essere disabilitata manualmente premendo **[SEQ]**. Quando viene disabilitata il LED si spegne. Le assegnazioni su A e B vengono mantenute anche dopo il crossfade.

Esempio: La Memoria 1 è assegnata ad A e la memoria 2 è assegnata a B. Si vuole che la memoria 1 mantenga l'assegnazione opposta alla memoria 2 anche dopo il crossfade.

Disabilitare **[SEQ]**

[SEQ] disabilitato:



Playback

I tasti utilizzati per il controllo del playback sono raggruppati intorno ai crossfader.

Tasto	Funzione o Comando
[A]	Premere per assegnare una memoria o il gruppo dell'editor.
[B]	Premere per assegnare una memoria o il gruppo dell'editor.
[GO]	Premendo [GO] viene avviato un crossfade verso l'assegnazione in ingresso. La durata e l'aspetto della dissolvenza dipende dal tempo di dissolvenza della memoria in ingresso. Quando un crossfade è in funzione, il LED è acceso.
[GO TO]	Premendo [GOTO], quando un crossfade è in svolgimento, si avvia la dissolvenza immediata della memoria successiva. Esempio: se c'è un crossfade in svolgimento dalla memoria 1 alla memoria 2, premendo [GOTO] si avvia il crossfade alla memoria 3. Questo processo prende il nome di multifade. Durante un multifade, la parola <i>mult</i> viene visualizzata nella finestra. Si può premere questo tasto in successione più di una volta.
[BACK]	Premendo questo tasto viene avviato un crossfade verso la memoria precedente. Si può premere questo tasto in successione più di una volta.
[HOLD]	Premendo [HOLD] il crossfade viene fermato nel punto in cui si trova. Quando un crossfade è in Hold, il LED del tasto [GO] lampeggia.
[SEQ]	Quando è abilitato (LED acceso) le memorie assegnate ai crossfader si dispongono automaticamente in sequenza numerica. Quando è disabilitato (LED spento) le dissolvenze vengono effettuate fra le assegnazioni correnti.
[AUTO]	Quando è attivo (LED di Auto Assign acceso) gli Events assegnati alle memorie agiscono come le sequenza di memoria sui crossfader A/B. Quando non è attivo (LED di Auto Assign spento) gli Events assegnati alle memorie non funzionano.

Automatic Go

Premendo [GO] si avvia un crossfade tra l'assegnazione attiva corrente e l'assegnazione "on board" (assegnazione in ingresso):

Assegnazione in ingresso	Fade time
Una memoria	Fade time assegnato
<i>Grp</i>	Fade Time di Default nel System Parameters menu
Nessuna assegnazione in ingresso	Fade Time di Default nel System Parameters menu

Importante! Quando i fader sono in una posizione diversa da uno dei due finecorsa il comando automatico Go non può funzionare e viene visualizzato il messaggio di errore *Go has no time* o *Go direction?*. Per realizzare una dissolvenza automatica, è necessario riportare manualmente i fader a uno dei due finecorsa.

Uscire da un loop continuo automatico o manuale

Quando è in funzione su A/B un loop continuo automatico (infinito) oppure un loop continuo manuale si può uscire dal loop solo manualmente.

Sequenza tasti

1. Premere **[MEMORY]**
2. Premere **[GO TO]**

Risultati/Commenti

Viene avviato un crossfade immediato alla memoria che è successiva al loop. La durata del crossfade è quella stabilita nella registrazione di memoria.

➤Suggerimento

Fare una Macro di questa sequenza per potere uscire dal loop con un'unica digitazione.

Modificare la Velocità della Dissolvenza

E' possibile intervenire manualmente sulla velocità della dissolvenza durante una

dissolvenza, con i crossfader o con la ruota Rate, o nel preset utilizzando la ruota Rate.

Il tempo di default della dissolvenza è il tempo di dissolvenza registrato nelle assegnazioni in ingresso. Il valore di default è visualizzato come *MEM* sul playback display.

Manovrare manualmente i crossfader

Quando è in corso una dissolvenza è possibile modificarne la velocità intervenendo manualmente.

Sequenza tasti

1. Premere **[GO]**
2. Muovere i faders fino a che non si è raggiunto il livello della dissolvenza.
3. Continuare ad agire sui faders fino a che la dissolvenza è completa.

Risultati/Commenti

Quando si è arrivati allo stesso punto in cui si trova la dissolvenza, il LED di **[GO]** si spegne.

Usare la ruota Rate

Si può modificare la rapidità della dissolvenza, usando la ruota Rate. L'uso della ruota permette di ignorare la velocità di una dissolvenza in corso o di preimpostare un valore modificato di dissolvenza. I tempi modificati restano in vigore per tutti i crossfades per tutto il tempo in cui il tasto **[RATE A/B]** rimane abilitato.

L'intervallo di azione della ruota Rate va da 'cut' a 'hold'.

Fintantochè il LED del tasto è acceso, la ruota può accedere alla velocità di dissolvenza..

Sequenza tasti

1. Premere **[A/B RATE]**
2. Usare la ruota Rate (ruota 3) per modificare l'andamento del crossfade.

Risultati/Commenti

Il LED del tasto è acceso. La velocità della dissolvenza è visualizzata su fondo blu nel Playback display.

Il nuovo valore impostato appare in percentuale sul Playback display.

49. Ritornare ai valori di tempo MEM

Sequenza tasti

1. Premere **[A/B RATE]**
2. Premere **[GO]** oppure **[BACK]**

Risultati/Commenti

Il LED del tasto si spegne. La velocità della dissolvenza è visualizzata su uno sfondo grigio.

Il crossfade viene eseguito secondo il tempo in memoria. Sul Playback display viene visualizzato *MEM*.

Separazione dei crossfader e moving lights

Quando i crossfader vengono sparati (per esempio, A è su 30% e B è su 60%), gli spot e gli scroller sono controllati diversamente da come lo sono i canali. I Canali rispondono sempre al principio Highest Takes Precedence. Il fader A controlla spot e scroller.

Se il fader attivo è A (sia A che B sono nella posizione più alta), il movimento del fader B non avrà effetto sugli spot e gli scroller. Il movimento del fader A, avvierà la dissolvenza degli spot e degli scroller dai valori assegnati ad A a quelli assegnati a B. I discrete step e i mixed step parameters passano al nuovo valore quando il fader A arriva alla posizione più bassa.

Esempio: Il fader A è il fader attivo. Lo spot numero 5 è in uscita da A e tutti i parametri hanno un valore di FL. Anche la memoria in ingresso (su B) contiene lo spot numero 5 con tutti i valori del parametro a 50. Spostare il fader A. I valori del parametro passano gradualmente da FL a 50 (il valore nella memoria in ingresso).

Se il fader attivo è B (sia A che B sono al loro punto più basso), il movimento del fader B provoca un passaggio graduale ai loro valori nell'assegnazione A.

LookAhead/ForceBlack

La funzione Look Ahead/Force Black costringe i parametri degli spot e gli scroller a spostarsi nel corso del crossfade a luce spenta.

Questa funzione comprende due elementi: Look Ahead e Forced Black Tracking.

LookAhead/ForceBlack agiscono solamente sul crossfader A/B.

La funzione LookAhead/ForceBlack confronta la memoria in ingresso con la memoria attiva sul crossfader (la memoria in uscita).

LookAhead riconosce nella memoria in ingresso gli elementi che sono definiti nella LookAhead Mask (vedere sotto). Quando la memoria include un parametro che è definito nella LookAhead Mask il parametro stesso viene automaticamente faded o jumped al valore della memoria in ingresso se sono presenti due condizioni:

1. Il dimmer non è attivo
2. I valori nella memoria in ingresso sono diversi.

Quando la dissolvenza della memoria in ingresso ha inizio, gli elementi sono al valore corretto, così da evitare cambiamenti con il dimmer attivo.

Gli Slow elements (scrollers, pan, e tilt) si spostano a dimmer spento. I Fast elements (tutti i parametri di spot esclusi pan e tilt) saltano ai loro valori in ingresso nel momento in cui il dimmer raggiunge lo zero. Gli Slow elements si spostano secondo la velocità impostata in *LookAhead /ForceBlack/Fade Rate* nel System Parameters menu.

LookAhead Cenni generali

La consolle riconosce le memorie "Parameter Move". Una memoria Parameter Move è una memoria in ingresso dove il valore del parametro di uno spot o del frame di uno scroller è diverso dal valore presente nella memoria precedente e il dimmer dello spot o del canale è attivo nella memoria in ingresso o nella memoria in uscita o in entrambe. In altre parole, nel

crossfade alla memoria successiva i parametri degli spot e i frame degli scroller fanno un movimento a vista.

Si può usare la funzione LookAhead per inserire una memoria che spenga il dimmer degli strumenti che si modificano. Il parametro o il frame cambiano mentre il dimmer è spento. Esempio: Nella memoria 1 il canale 3 è a Full, frame 1. Nella memoria 2 il canale 3 è a Full, frame 8. Inserire la memoria LookAhead (memoria 1.5); la memoria 1.5 è automaticamente collegata alla memoria 2 e alla memoria 2 viene assegnato, se necessario, un tempo di ritardo. Quando il dimmer del canale 3 raggiunge 0%, durante la dissolvenza alla memoria 1.5, lo scroller cambia al frame 8. Quando il cambiamento è completo, incomincia la dissolvenza alla memoria 2.

La funzione LookAhead può anche lavorare automaticamente. LookAhead identifica le memorie nelle quali il dimmer degli strumenti è chiuso e automaticamente modifica il frame o il valore del parametro dello spot.

Esempio: Nella memoria 1 il canale 3 è a Full, frame 1. Nella memoria 2 il canale 3 è a 0%. Nella memoria 3 il canale 3 è a Full, frame 8. La memoria 2 è identificata come memoria LookAhead; quando la dissolvenza alla memoria 2 è completa, lo scroller, in preparazione per la memoria 3 effettua la dissolvenza al frame 8.

Le memorie Parameter Move, quando il parametro in movimento è incluso nella LookAhead Mask, sono rappresentate con una freccia circolare nella Memory List. In specifiche memory exams gli elementi Parameter Move sono visualizzati su fondo giallo.

Gli elementi mobili (elementi che effettuano la dissolvenza con il dimmer attivo) sono visualizzati su fondo giallo quando la memoria che precede la memoria del parametro in movimento viene modificata in memory Modification.

➤Nota

I Parameter Move con assegnazioni Part sono ignorati da LookAhead anche se sono inclusi in LookAhead Mask. Si può usare questa funzione per escludere temporaneamente quegli elementi che sono nella LookAhead mask assegnandogli una Part.

Configurare la console per LookAhead/ForceBlack

LookAhead /ForceBlack/Fade Rate possono essere abilitati o disabilitati nel System Parameters menu. Il valore di default è LookAhead/ForceBlack off. Si può abilitare solo LookAhead, solo ForceBlack, o entrambi.

Per default LookAhead e ForceBlack sono disabilitati. Questo influenza solo il playback. Gli elementi di movimento sono ancora contrassegnati e le memorie LookAhead possono essere ancora programmate. Quando ForceBlack è disabilitato è ancora possibile oscurare i dimmer prima di premere Go.

Quando è abilitato (On) il valore di default del fade rate (velocità di dissolvenza) è 50. Il fade rate è il valore, in percentuale per secondo, di cambiamento che lo scroller o i parametri di movimento prendono durante il blackout. Il valore di default del fade rate di LookAhead e ForceBlack è 50.

➤Suggerimento

Se gli scroller hanno movimenti troppo rapidi, ridurre il LookAhead rate.

Quando *Autoloop LookAhead Cues* è impostato su Yes, la memoria immediatamente successiva ad una memoria LookAhead viene automaticamente assegnata come follow-on cue e gli viene attribuito un tempo di ritardo (Delay time). I Delay times inseriti automaticamente sono preceduti nella Memory List da una **A** rossa. Il valore di default è Auto Loop Yes.

Se è impostato su No, è necessario programmare il follow-on cue ed inserire manualmente il Delay time.

Il Delay time è determinato dalla quantità di tempo necessaria all'elemento in movimento per arrivare al suo nuovo valore, facendo riferimento al LookAhead Rate riportato nel System Parameters menu.

La Maschera LookAhead

La Maschera LookAhead definisce gli elementi (parametri di spot e scroller) che vengono presi in considerazione quando è applicata la funzione LookAhead/ForceBlack.

Il valore di default della Maschera LookAhead contiene tutti gli scroller che sono assegnati ai canali.

I parametri degli spot devono essere aggiunti manualmente.

Gli elementi possono essere aggiunti o rimossi dalla Maschera LookAhead.

La Maschera LookAhead viene salvata con lo show file.

50. Aggiungere elementi alla Maschera LookAhead

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare spot e parametri o selezionare canali	
2. Premere [LookAhead]	Viene visualizzato il messaggio <i>Store/Erase Expected</i> .
3. Premere [STORE]	Viene visualizzata la LookAhead Mask. La successiva pressione di un tasto provoca l'uscita dalla visualizzazione.

Per definire la Maschera LookAhead si può anche utilizzare Filters

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [FILTER] e digitare sulla tastiera un numero di Filtro.	
2. Premere [LookAhead]	Viene visualizzato il messaggio <i>Store/Erase Expected</i> .
3. Premere [STORE]	Gli elementi attivi nel filtro sono registrati nella Maschera LookAhead. Viene visualizzata la Maschera LookAhead. La successiva pressione di un tasto provoca l'uscita dalla visualizzazione.

51. Esaminare la Maschera LookAhead

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [LookAhead]	
2. Premere [EXAM]	

52. Rimuovere elementi dalla Maschera LookAhead

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare spots e parametri o canali.	
2. Premere [LookAhead]	Appare il messaggio <i>Store/Erase Expected</i> .
3. Premere [ERASE]	Viene visualizzata la Maschera LookAhead. La successiva pressione di un tasto provoca l'uscita dalla visualizzazione.

Inserire una memoria LookAhead

Le memorie LookAhead possono essere inserite manualmente.

Alle memorie LookAhead devono essere assegnati numeri di memoria.

Esempio: Inserire una memoria LookAhead tra le memorie 1 e 2. Digitare 1.1 per la memoria LookAhead. Se non si digita un numero quando si registra una memoria LookAhead la consolle assegna automaticamente un numero di memoria. Se si inserisce una memoria LookAhead tra le memorie 1e 2 la consolle assegna il numero 1.5 alla memoria LookAhead. Se si inserisce una memoria LookAhead tra le memorie 1 e 3 la consolle assegna il numero 2 come memoria LookAhead.

Quando una memoria di blackout parziale (LookAhead) viene inserita manualmente, questa appare nella Memory List preceduto da una *L*.

Quando le memorie LookAhead vengono inserite manualmente, un Delay time viene assegnato automaticamente alla memoria in ingresso.

Nel System Parameters menu si può abilitare o disabilitare *Autoloop LookAhead Cues* che rende automatico il loop di una memoria LookAhead alla memoria successiva. Per default è abilitato.

Il sistema assegna automaticamente anche un delay time alla memoria che segue una memoria LookAhead. E' la consolle che calcola questo tempo. Il delay time viene assegnato per lasciare un tempo sufficiente allo spostamento dello scroller o del parametro. Se viene cancellata la memoria LookAhead, viene cancellato anche il Delay time.

Esempio: La Memoria 1 ha il canale 3 Full al frame 1. La Memoria 2 ha il canale 3 Full al frame 8. Non ci sono memorie tra le memorie 1 e 2.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionalre la memoria 1	
2. Premere [LookAhead] [LookAhead]	Gli elementi inclusi nella memoria LookAhead sono visualizzati in blu scuro.
3. Premere [STORE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Memory 1.5 Stored</i> . La memoria 1.5 è allacciata alla memoria 2. Alla memoria viene assegnato automaticamente un delay time.

E' possibile selezionare un numero di memoria per la memoria LookAhead.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 1	
2. Premere [LookAhead] [LookAhead]	Gli elementi inclusi nella memoria LookAhead sono visualizzati in blu scuro.
3. Premere [=]	Sulla linea di comando appare la scritta <i>Memory</i> .
4. Digitare un numero sulla tastiera numerica.	
5. Premere [STORE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Memory # Stored</i> . Viene creato un loop dalla nuova memoria LookAhead alla memoria successiva.

53. Inserire la memoria LookAhead per alcuni degli elementi

E' possibile inserire una memoria LookAhead solo per alcuni degli elementi contenuti nella LookAhead Mask.

Esempio: Inserire una memoria LookAhead per alcuni elementi tra le memorie 1 e 2.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 1	
2. Selezionare canali o spot e parametri.	Gli elementi selezionati devono essere inclusi nella Maschera LookAhead.
3. Premere [LookAhead] [LookAhead]	Gli elementi inclusi nella memoria LookAhead sono visualizzati in blu scuro.
4. Premere [STORE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Memory 1.5 Stored</i> . La memoria 1.5 è allacciata alla memoria 2. Alla memoria viene assegnato automaticamente un delay time.

Esaminare una memoria per l'attività LookAhead

E' possibile esaminare le memorie per l'attività LookAhead. L'esame mostra quali elementi sono inclusi nella LookAhead memory.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 1.5 (Memoria LookAhead)	
2. Premere [EXAM]	Viene visualizzato l'abituale memory exam.
3. Premere [LookAhead]	Gli elementi condivisi da LookAhead sono rappresentati con <i>La</i> .
4. Usare [+] e [-] per visualizzare le memorie seguenti o precedenti.	Sono visualizzate le informazioni LookAhead.

➤ Nota

Se la memoria che si sta esaminando non ha alcuna attività LookAhead, viene visualizzato il messaggio *No LookAhead Activity*.

ForceBlack - Cenni generali

Quando si hanno due memorie consecutive con cambiamenti dei parametri di spot o degli scroller sotto dei dimmer attivi e nessuna memoria LookAhead che divide le memorie, è possibile utilizzare **[ForceBlack]** per imporre un'operazione di tipo LookAhead.

Forced Black Tracking divide il crossfade tra le memorie in 3 parti:

1. Il dimmer si spegne. Gli elementi impostati rimangono ai loro valori di uscita.
2. Il dimmer è tenuto a 0%. Gli elementi passano ai valori della memoria in ingresso.
3. Il dimmer si accende. Gli elementi rimangono ai valori della memoria in ingresso.

ForceBlack può essere eseguito al volo o si può designare una memoria come ForceBlack. Le memorie designate come memorie ForceBlack appaiono con una *F* nella Memory List. ForceBlack fa riferimento alla Maschera LookAhead, e agisce solo sugli elementi contenuti nella maschera.

Usare ForceBlack

ForceBlack può essere usato subito prima di premere **[GO]** per A/B. Le Memorie possono essere designate come memorie ForceBlack.

ForceBlack non cambia il fade time globale della memoria. Il down fade e l'up fade del dimmer durante ForceBlack sono divisi equamente.

►Nota

Gli elementi con assegnazioni Part non rispondono a ForceBlack. Se il dimmer ha un'assegnazione Part nessuno degli elementi nello spot rispondono a ForceBlack.

54. ForceBlack immediato

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [ForceBlack]	Viene visualizzato il messaggio <i>Go/Exam Expected</i> .
2. Premere [GO]	I dimmer per gli elementi nella Maschera LookAhead vanno a 0, gli elementi vanno gradualmente/saltano al loro valore in ingresso, i dimmer vanno gradualmente al loro valore in ingresso.

Designare una memoria ForceBlack

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria	Si può selezionare una serie o un gruppo di memorie.
2. Premere [ForceBlack]	
3. Premere [STORE]	Una <i>F</i> segnala questa memoria nella Memory List

55. Rimuovere ForceBlack

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria	Si può selezionare una serie o un gruppo di memorie.
2. Premere [ForceBlack]	
3. Premere [ERASE]	Il simbolo <i>F</i> viene cancellato e la memoria non agisce più sotto l'azione di ForceBlack.

CAPITOLO 13

CONTROLLER E CHASER

Questo capitolo comprende:

Cenni generali

Display

Modo Assign

LED dei Controllers

Determinare la priorità per gli spot

Assegnare le memorie

Assegnare una serie di memorie specificate a controller consecutivi

Assegnare una serie di memorie non specificate a controller consecutivi

Assegnazione di Gruppi

Assegnazione di Canali

Assegnazione di spot

Assegnazione di scroller

Aggiungere testo ad una assegnazione di gruppo

Liberare le assegnazioni dai Controller

Liberare varie assegnazioni dai Controller

Liberare tutte le assegnazioni dai Controller

Usare il 'Controller Go'

Fade times per il 'Controller Go'

Chasers

Il display Chaser

Assegnare i chaser ai controller

Restituire in scena i chasers

Modificare il rate del chaser

Aprire in dissolvenza i chaser

Assegnare Controller come Submaster

Assegnare i controllers come inhibit submasters

Assegnare submaster per i dispositivi di playback

Sound-to-Light

Il display Sound-to-Light

Accendere Sound-to-light

Spegnere Sound-to-Light

Risposta del Controller

Fade di una nuova Memoria e di un Chaser

Fade times

Il fade delle memorie

Il fade dei chasers

Cenni generali

Spark 4D è dotato di 20 Controller. Ciascun controller è dotato di un LED colorato e di un pulsante Soft Key/Bump.

In modalità Assign, i controller accettano gruppi, memorie, parametri di spot, e fino a 10 assegnazioni di chaser. Il bottone Soft Key/Bump funziona come un tasto Assign.

I controller possono essere impostati come submaster di inibizione.

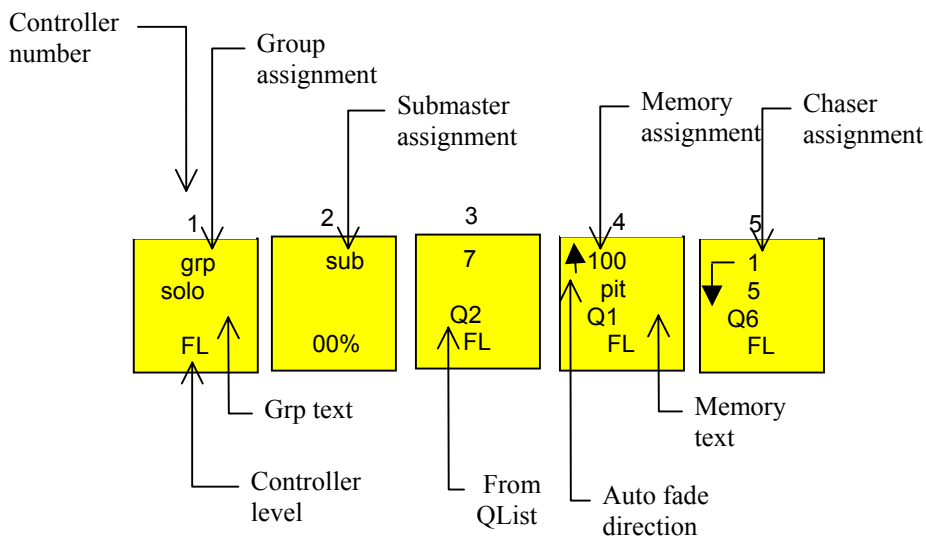
Per le assegnazioni di gruppi e memorie si possono fare sia dissolvenze manuali che automatiche dando il comando Go. I chaser possono essere eseguiti in modo hard run o in modo soft run.

Il segnale di output dei controller viene visualizzato in arancio sullo Stage display.

Display

Il Playback display, nei formati 1,3,5, e 7, possiede un'area per il Controller display.

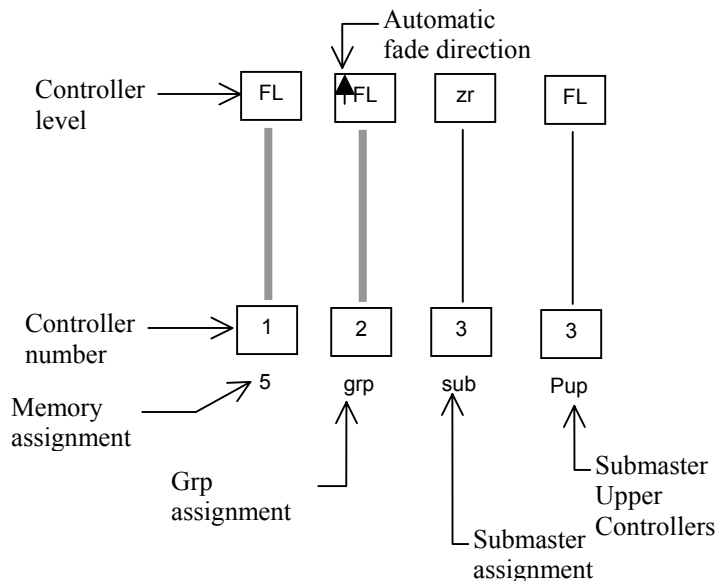
In modalità di default il controller display potrebbe presentarsi come da figura:



Informazioni riguardanti i Controller visualizzate sul monitor.

Tipo di assegnazione	Contenuti	Sul monitor
GROUP	Uno o più spot Uno o più canali Spot e canali Parametri di spot Selezionati	Grp Text
Memory	Assegnazione di una memoria	Il numero di memoria Qlist memory text
Submaster	Uno o più spot e canali	Sub Text
Chasers	Una serie di memorie Chaser in modo run	la memoria corrente e successiva run mode run status

L' Exam XFade, display formato 6, comprende anche quello del Controller display.
 Appare come da figura:



Colori visualizzati sul controller display durante l'Xfade Exam:

Cosa	Colori visualizzati
Controller 1 – 5 e 11 – 15	Blu
Controller 6 – 10 e 16 – 20	Bianco
Assegnazioni ai controller	Rosso
Assegnazioni ai controller	Bianco
Dissolvenza automatica delle assegnazioni del controller	Rosso su campo grigio con una freccia che indica la direzione.
Dissolvenza automatica su Hold	Grigio su campo rosso con una freccia che indica la direzione.

Modo Assign

Premendo due volte il tasto **[ASSIGN]** si possono modificare le funzioni di default dei Soft Keys impostandoli in modo Assign. Il modo Assign permette di assegnare ai controller gruppi di canali/spot, memorie o masks. L'esposizione relativa al modo Assign suppone che il modo Soft Key sia assegnato sia come modo di default che come modo temporary.

L'ASSEGNAZIONE DI GRUPPI DI MEMORIE, CANALI E SPOT A CONTROLLER CONSECUTIVI, SOSTITUISCE LE ASSEGNAZIONI CORRENTI.

LED dei Controller

I COLORI CODIFICANO I LED IN MODO DIVERSO A SECONDA CHE SI RIFERISCANO A GRUPPI, MEMORIE, ASSEGNAZIONI DI SUBMASTER O ASSEGNAZIONI DI CHASER.

Assegnazione	LED
Grp	Verde
Memory	Verde
Sub	Verde
Chaser on Hold	Rosso lampeggiante
Chaser Running	Rosso
Chaser in Step mode	Arancio

Determinare la priorità degli spot

La determinazione delle priorità nell'assegnazione degli spot ai controller deve considerare che il controller 1 è quello a priorità più alta e il controller 20 è quello a priorità più bassa. Questo significa che se gli stessi spot sono stati assegnati ai controller 20 e 1 ed entrambi i controller sono ad un valore superiore a 0, sarà il segnale proveniente dal controller 1 ad essere quello attivo sullo stage.

Assegnare le Memorie

Le assegnazioni di Memoria possono essere restituite in scena sia manualmente che in modo automatico.

Esempio: assegnare la memoria 4 al controller 1.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 4.	
2. Premere [ASSIGN]	Viene visualizzato il messaggio <i>Assign Key Expected</i> .
3. Premere il SK del controller 1.	Il LED del controller 1 è verde. Il numero della memoria appare sul controller display.

Assegnare una serie di memorie specificate a controller consecutivi

Esempio: assegnare le memorie 30 - 35 ai controller 6 - 11.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare le memorie 30 → 35.	
2. Premere [ASSIGN]	Viene visualizzato il messaggio <i>Assign Key Expected</i> .
3. Premere il SK del controller 6.	La memoria 30 è assegnata al controller 6, la memoria 31 al controller 7, etc.

Assegnare una serie di memorie non specificate a controller consecutivi

Esempio: Assegnare la memoria 17 al controller 7, la memoria 18 al controller 8, la memoria 19 al controller 9, fino a che tutti i controller disponibili non siano stati impegnati..

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la Memoria 17 come memoria di partenza.	
2. Premere [→]	Non è necessario indicare l'ultima memoria della serie dal momento che queste non possono eccedere il numero di controller disponibili.
3. Premere [ASSIGN]	Appare il messaggio <i>Assign Key Expected</i> .
4. Premere il SK del controller 7.	La memoria 17 è assegnata al controller 7, la 18 al controller 8, e così via fino alla 30, l'ultima, che viene assegnata al controller 20.

Assegnazione di Gruppi

L'assegnazione del gruppo può essere di canali, di spot o di entrambi.

I canali e gli spot nell'editor ed i parametri di spot selezionati possono essere assegnati ai controller.

Quando canali o spot sono stati assegnati senza avere specificato nessuna intensità del dimmer, è possibile controllare il dimmer del canale o dello spot da 0% (o dal valore impostato) a Full.

Canali e spot possono essere assegnati con una intensità specifica dei dimmer. In questo caso l'intensità specifica del dimmer viene raggiunta quando il controller è al 100%.

I CONTINUOUS PARAMETERS ASSEGNATI AI CONTROLLER VANNO IN DISSOLVENZA CON IL TRACKING O CON L'OUTPUT. I DISCRETE E I MIXED PARAMETERS SALTANO AL VALORE DEL CONTROLLER.

Assegnazione di canali

Esempio: Senza specificare l'intensità assegnare i canali 30 - 35 al controller 6.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare i canali 30 – 35	

35

- | | |
|----------------------------------|---|
| 2. Premere [ASSIGN] | Appare il messaggio <i>Assign Key Expected is.</i> |
| 3. Premere il SK del controller. | Il LED del controller è illuminato (verde) e compare la scritta <i>grp</i> sul controller display. Quando viene alzato il controller, i canali passano dall'uscita corrente a Full. |

56. Aggiungere un canale ad un grp

Esempio: Aggiungere il canale 36 al gruppo di canali già assegnati al controller 6.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare il canale 36	
2. Premere [ASSIGN]	Appare il messaggio <i>Assign Key Expected .</i>
3. Premere l'SK del controller 6.	Il canale 36 viene aggiunto al gruppo di canali già residenti nel controller 6

➤ Nota

Se un canale/spot viene aggiunto o rimosso da una memoria assegnata ad un controller, l'assegnazione diventa un gruppo di canali/spot. La memoria originale rimane inalterata.

57. Rimuovere un canale da un grp

Esempio : rimuovere il canale 34 dal gruppo di canali residenti nel controller numero 6.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare il canale 34.	
2. Premere [ZERO]	
3. Premere [ASSIGN]	Appare il messaggio: <i>Assign Key Expected</i> .
4. Premere l'SK del controller 6.	Il Canale 34 è stato rimosso dal gruppo nel controller 6.

58. Assegnare un canale con una intensità specificata

Possono essere assegnati solo i canali, gli spot o i parametri di spot che siano stati selezionati. Gli elementi selezionati sono visualizzati in rosso nell'editor. Se nell'editor sono presenti alcuni spot e/o canali visualizzati in bianco e alcuni spot e/o canali visualizzati in rosso, solo quelli in rosso sono assegnati al controller.

Se si desidera assegnare tutti gli spot ed i canali che sono mostrati nell'editor, è necessario premere **[ENTER]** prima dell'assegnazione.

Esempio: Assegnare il canale 1 con il 45% di intensità ed i canali 3 - 8 con il 50% di intensità al controller 7.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare il canale 1.	
2. Premere [@] 4.5 o utilizzare la ruota del dimmer	
3. Selezionare i canali 3 → 8	
4. Premere [ON]	Ora l'editor include il canale 1 @ 45 e i canali 3 → 8 @ 50. (Accesso [ON] con [SHIFT])
5. Premere [ENTER]	Tutti i canali sono visualizzati in bianco.
6. Premere [ASSIGN]	Appare il messaggio: <i>Assign Key Expected</i> .
7. Premere l'SK del controller 7.	Quando il controller 7 viene portato a 100% l'uscita del canale 1 raggiunge il 45% e quello dei canali 3 → 8 il 50%.

59. Assegnare una serie di canali a controller consecutivi

Esempio: Assegnare il canale 40 al controller 8, il canale 41 al controller 9, il canale 42 al controller 10, il canale 43 al controller 11, finché a tutti i controller, a partire dal numero 8 e fino all'ultimo disponibile, non siano stati assegnati singoli canali.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare il canale 40	
2. Premere [→]	
3. Premere [ASSIGN]	Appare il messaggio: <i>Assign Key Expected</i> .
4. Premere l'SK del controller numero 8.	Il canale 40 è assegnato al controller 8, il canale 41 al controller 9, il canale 42 al controller 10, etc. La parola: <i>Grp</i> compare sul display del controller.

Assegnazione di spot

L'assegnazione di Spot può includere tutti i parametri o solamente i parametri selezionati. Alzando un controller si passa dall'output dello stage o dal tracking, alle assegnazioni del controller.

Continuous parameters, passano gradatamente dall' output corrente o dal tracking al valore del controller. Discrete e mixed step parameters saltano ai valori delle assegnazioni del controller, quando il controller viene spostato dallo 0%.

I valori del parametro vengono presi dall'editor, dai controller, da A/B, o dal tracking.

Esempio: Assegnare gli spot 1 - 6 al controller 4.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare gli spot 1 → 6	
2. Assegnare i valori del parametro (facoltativo).	
3. Premere [ASSIGN]	Appare il messaggio <i>Assign Key Expected</i> .
4. Premere l'SK del controller 8.	Il movimento del fader da l'avvio al crossfade dall'output corrente all'assegnazione del controller. La parola: <i>Grp</i> viene mostrata sul display del controller.

60. Assegnazione di parametri selezionati

I parametri possono essere selezionati per le assegnazioni dei controller. Le assegnazioni dei parametri si comportano come già descritto sopra.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare gli spot 6 → 8.	I Soft Keys accedono allo spot.
2. Premere il Soft Key per selezionare il parametro 2.	
3. Assegnare i valori del parametro (facoltativo)	
4. Premere [ASSIGN]	Appare il messaggio <i>Assign Key Expected</i> .
5. Premere l'SK per il controller 4	Il valore del parametro viene preso dal tracking, dall'editor, dall'output A/B, o dall'output del controller.

Assegnazione di scroller

La sequenza tasti utilizzata per assegnare i canali di scroller ai controller, influenza il funzionamento degli scroller quando si regolano le assegnazioni. Anche i Parametri di Sistema, *Jump on Fade yes/no* (vedi Capitolo 24), influenzano il funzionamento delle assegnazioni agli scroller.

Sequenza di assegnazione	Jump on Fade	MUOVERE IL CONTROLLER DALLO 0%	FADE CONTROLLER A 0%
[CHAN #] [FRAME] [ASSIGN] [SK]	Si	Lo Scroller salta all'ultimo frame.	Lo Scroller salta al tracking o all'uscita di uno strumento di playback
	No	Si sposta dal 1° all'ultimo frame.	Si sposta al tracking o all'output di uno strumento di playback
[CHAN #] [FRAME] [#] [ASSIGN] [SK]	Si	Salta al frame assegnato.	Lo Scroller salta al tracking o all'uscita di uno strumento di playback
	No	Si sposta al frame assegnato.	Si sposta al tracking o all'output di uno strumento di playback
[CHAN 3] [@] [#] [FRAME] [#] [ASSIGN] [SK]	Si	Il Dimmer si accende. Lo Scroller salta al frame assegnato.	Il dimmer si spegne. Lo Scroller salta al tracking o all'uscita di uno strumento di playback
	No	Il Dimmer si accende. Lo Scroller si sposta al frame assegnato.	Il dimmer si spegne. Lo Scroller si sposta al tracking o all'uscita di uno strumento di playback

Aggiungere testo ad una assegnazione di gruppo

Il Testo può essere aggiunto a gruppi assegnati ai controller. Il testo viene visualizzato in Controller Exam e in Snap Exam.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [TEXT]	La linea di comando visualizza la scritta: <i>Press TEXT or Assign Key!</i>
2. Premere l'SK del controller.	La linea di comando visualizza la scritta: <i>Pot # Text</i>
3. Digitare il testo sulla tastiera.	
4. Premere [STORE]	Appare il messaggio: <i>Memory Pot Stored.</i>

61. Cancellare il testo

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [TEXT]	La linea di comando visualizza la scritta: <i>Press TEXT or Assign Key!</i>
2. Premere l'SK del controller.	La linea di comando visualizza la scritta: <i>Pot # Text</i>
3. Premere [ERASE]	Il testo è stato cancellato dall'assegnazione del gruppo.

Esaminare un'Assegnazione del Controller

E' possibile esaminare direttamente un assegnazione del controller.

Esempio: Esaminare le assegnazioni sul controller 7.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [EXAM]	
2. Premere l'SK del controller 7.	Il numero del controller, il tipo di assegnazione, il testo assegnato sono visualizzati sulla parte inferiore dello schermo. Vengono mostrate le assegnazioni dei canali e gli spot.
3. Premere [STAGE] per uscire dal modo Exam.	Il display ritorna al formato corrente.

Liberare i Controller assegnati

La consolle esce automaticamente dal modo Free dopo avere liberato dalle assegnazioni un controller. Mantenere premuto il tasto **[FREE]** permette di liberare un maggior numero di assegnazioni prima di uscire dal modo Free.

Esempio: Liberare controller 7 dall'assegnazione.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [FREE]	Il messaggio visualizzato e: <i>Assign Key Expected</i>
2. Premere l'SK del controller 7.	

Liberare vari controller dalle assegnazioni

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere e mantenere premuto [FREE]	Il messaggio visualizzato è: <i>Assign Key Expected</i>
2. Premere gli SK necessari.	

Liberare tutti i controller dalle assegnazioni

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [FREE]	Il messaggio visualizzato è: <i>Assign Key Expected</i>
2. Premere [→]	Libera tutti i controller dalle assegnazioni.

Usare il 'Controller Go'

E' possibile avviare dissolvenze automatiche per assegnazioni di grp e memorie. Questo tipo di dissolvenza non tiene conto del livello dei controller. La direzione della dissolvenza appare sul display del controller.

Posizione del Controller	Cosa accade
Controller a 0%	L'assegnazione produce una dissolvenza raggiungendo lo stato Full. L'avvio di una dissolvenza che ha già raggiunto lo stato Full ne inverte la direzione.
Controller a 100%	L'assegnazione produce una dissolvenza a 0%. L'avvio di una dissolvenza che ha già raggiunto lo stato Full ne inverte la direzione.
Controller ad un livello diverso da 0% o 100%	L'assegnazione produce una dissolvenza raggiungendo lo stato Full. L'avvio di una dissolvenza che ha già raggiunto lo stato Full ne inverte la direzione. La dissolvenza termina quando raggiunge il livello del controller.

Quando un'assegnazione ha iniziato una dissolvenza con il metodo 'Go Controller', questa non è più sotto il comando del controller. Per riacquistarne il controllo è necessario spostare manualmente il controller fino al valore raggiunto dalla dissolvenza.

Esempio: E' stata avviata una dissolvenza con il controller manuale al 50%. L'assegnazione ha prodotto una dissolvenza raggiungendo lo stato Full e viene visualizzata nello stesso modo in cui appare sullo Stage. Se si muove manualmente il controller fino al valore 0, l'assegnazione rimane a Full. Per riaverne il controllo è necessario muovere manualmente il controller fino a Full.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [ASSIGN]	Saltare questo passaggio se l'impostazione delle SK è quello di default.
2. Premere [SHIFT]	Sul display del controller sotto l'indicazione del modo compare la scritta: <i>Go/Stp</i> .
3. Premere un [SK]	Inizia la dissolvenza come indicato nella tabella precedente.
4. Per arrestare la dissolvenza premere [SHIFT] e [SK]	

5. Per riavviare la dissolvenza premere [SHIFT] e [SK]

➤ Nota

Possono essere effettuate contemporaneamente più dissolvenze da più controller. Premere [SHIFT] e i tutti i Soft Keys interessati all'operazione.

Fade times per il 'Controller Go'

Un'assegnazione di memoria nel tempo (time-in) memorizzato e scende nel tempo (time-out) memorizzato. Se non è stato assegnato un time-out la memoria scende nello stesso tempo di time-in.

Se la memoria ha una assegnazione di wait-in (attesa) la dissolvenza comincia al termine del tempo assegnato al wait-in. Durante il periodo di attesa la parola *Wait* appare in grigio su fondo rosso sul Controller display.

Se una memoria ha un'assegnazione di wait-out la dissolvenza inverte automaticamente la sua direzione una volta esaurito il tempo di wait-out. Durante il periodo di attesa la parola *Wait* appare in grigio su fondo rosso sul Controller display.

Esempio: I tempi di dissolvenza della Memoria 1 sono time-in 5 e wait-out 3. Il controller manuale è a 0%. Comincia la dissolvenza. La dissolvenza raggiunge il punto full in 5 secondi, attende 3 secondi e torna al valore 0 in 5 secondi..

Un gruppo di canali/spots va in dissolvenza con i tempi di default della memoria.

Chasers

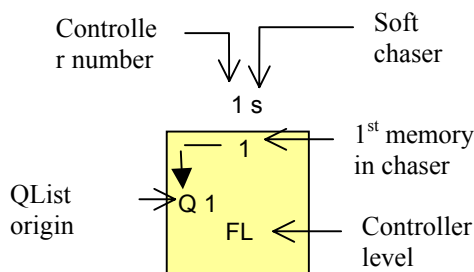
I Chasers possono funzionare simultaneamente su 10 controller. I Chaser possono essere assegnati come "hard" chaser oppure come "soft" chaser. Gli hard chasers passano automaticamente da una memoria all'altra in 1/10 del tempo di memoria registrato. I soft chasers passano in dissolvenza da una memoria all'altra nel tempo di memoria registrato. I chaser possono funzionare automaticamente o possono essere fatti procedere manualmente. I chasers possono anche funzionare utilizzando l'input Sound-to-Light.

I Chasers vengono assegnati ai controller in modo Assign.

Sono due i display che forniscono le informazioni relative ai chaser. Il display del modo Assign visualizza tutte le assegnazioni dei chaser. Il display della funzione dedicated chaser fornisce informazioni più dettagliate riguardo allo stato dei chaser.

Il Chaser displays

62.1 Chaser sul controller display (Assign)

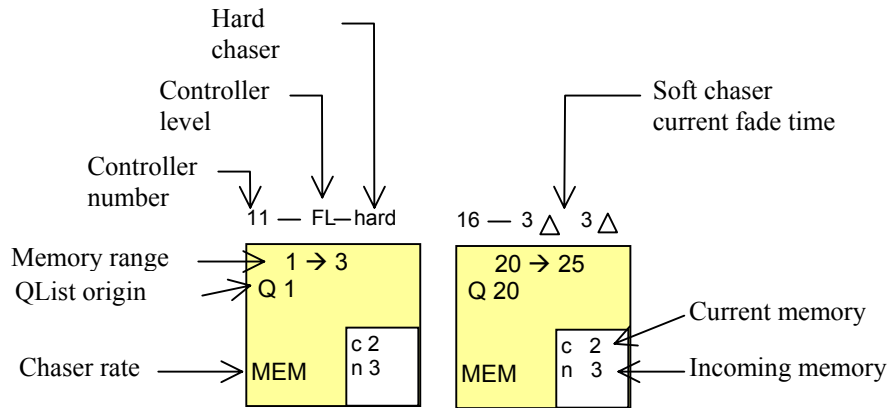


Se l'assegnazione del chaser è soft chaser, appare una piccola s vicino al numero del controller. Se l'assegnazione è un'assegnazione hard chaser non viene visualizzato nulla. Quando il chaser è su hold il numero del controller viene mostrato in rosso su fondo nero. Quando il chaser è in funzione il numero del controller viene mostrato in nero su campo rosso.

63. Visualizzare il Chaser display

E' disponibile un display dedicato ai Chaser.

Per accedere al display dedicato ai Chaser premere due volte su **HARD**. 10 quadrati provvedono alla visualizzazione dei chaser. Per ritornare al display del controller premere due volte **[ASSIGN]**.



Assegnare i chaser ai controller

Un loop di memorie o una serie di memorie possono essere assegnate come chaser. Quando un loop di memorie viene assegnato come chaser, si deve selezionare solo la prima memoria del loop.

Il loop di memorie costituite da loop continui automatici, continuano a funzionare fino a quando non si interviene a fermarle.

I loop di memorie costituiti da loop continui manuali, si comportano come loop continui automatici.

Il loop di memorie costituiti da loop limitati, funzionano per il numero di volte specificato e poi si arrestano.

Le assegnazioni di serie di memorie si comportano come loop continui automatici.

Esempio: Assegnare un loop delle memorie 5 → 8 come hard chaser al controller 7.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 5.	
2. Premere [HARD]	Sulla command line appare: <i>Hard Assign Key Expected.</i>
3. Premere l'SK del controller 7.	Il LED del controller lampeggia in rosso indicando che un'assegnazione di chaser è in attesa (on hold).

Esempio: Assegnare un loop delle memorie 5 → 8 come soft chaser al controller 7.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 5.	
2. Premere [SOFT]	Sulla linea di comando viene visualizzato il messaggio: <i>Soft Assign Key Expected.</i>
3. Premere l'SK del controller 7.	Il LED del controller lampeggia in rosso indicando che un'assegnazione di chaser è in attesa (on hold).

Esempio: Assegnare la serie di memorie 5 → 8 come hard chaser al controller 7.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare le memorie: [MEMORY] [5 → 8]	
2. Premere [HARD]	Sulla linea di comando viene visualizzato il messaggio: <i>Soft Assign Key Expected</i> .
3. Premere l'SK del controller 7.	Il LED del controller lampeggia in rosso indicando che un'assegnazione di chaser è in attesa (on hold).

Esempio: Assegnare la serie di memorie 5 → 8 come soft chaser al controller 7.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare le memorie.	
2. Premere [SOFT]	Sulla linea di comando viene visualizzato il messaggio: <i>Soft Assign Key Expected</i> .
3. Premere l'SK del controller 7.	Il LED del controller lampeggia in rosso indicando che un'assegnazione di chaser è in attesa (on hold).

E' possibile assegnare 10 numeri di memoria completi ad un chaser selezionando solo la prima memoria

Esempio: Assegnare le memorie 21 → 30 come soft chaser.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare 21	
2. Premere [SOFT]	Sulla linea di comando viene visualizzato il messaggio: <i>Soft Assign Key Expected</i> .
3. Premere the controller SK.	Il LED del controller lampeggia in rosso indicando che un'assegnazione di chaser è in attesa (on hold).

►Nota

Se in questa serie sono presenti memorie intermedie (memorie 21.5, 22.5, etc.), queste vengono incluse in questo chaser.

Restituire in scena i chasers

Il playback del chaser può essere azionato sia in modo automatico che manuale.

Quando un chaser in funzione viene messo in hold si ferma e i dimmer degli spot/canali condivisi dal chaser vengono anch'essi spenti.

Quando un chaser è in funzione ed il cursore del controller è sullo 0% tutti i parametri eccetto il dimmer sono in uscita. Per l'uscita del dimmer il cursore del controller deve essere al di sopra di 0.

64.Dare il comando Go

E' possibile effettuare dissolvenze del dimmer dando il comando Go e facendo poi salire il livello del controller.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere l' [SK] per attivare il chaser.	Il LED rosso del controller rimane acceso fisso. Sia il display del controller che quello del chaser indicano lo stato del chaser.

65. Dare il comando Hold

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere l'[SK] per arrestare il chaser.	L'arresto del chaser blocca e libera tutti i parametri che sono collegati al chaser. Il controllo sul segnale di uscita si trasferisce alla sorgente di controllo attiva più prossima.

66. Avanzamento manuale del chaser

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere e mantenere premuto [SHIFT]	Sul display vengono visualizzate le sigle: <i>Go/Step</i> .
2. Premere l'[SK].	Il chaser avanza di 1 step. Il LED è arancio. Il numero del controller è arancio.
3. Premere l'[SK] per avanzare al passo successivo.	

67. Uscire dal modo step

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere l'[SK]	Il chaser funziona automaticamente. Il LED del controller è rosso.

Oppure

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere due volte [SK]	Il chaser è posto in attesa (on hold). Il LED rosso del controller lampeggia indicando che il chaser è on hold.

Modificare il rate del chaser

Il rate del chaser può essere modificato in tempo reale. Il rate modificato del chaser può essere memorizzato.

Il rate del chaser è visualizzato sul display del Chaser (vd Chaser pg 173). Si consiglia di tenere a monitor il display del Chaser quando si modifica il rate.

Usare la ruota Rate (ruota 3) per modificare il rate del Chaser. Il rate viene visualizzato con valori percentuali. Il movimento della ruota in senso orario incrementa l'intensità fino al suo valore massimo 'cut'. Il movimento della ruota in senso anti-orario riduce l'intensità fino al suo valore minimo 'hold'.

E' possibile modificare contemporaneamente più di un chaser.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [RATE CHASE]	Il LED del tasto è acceso, e indica che la ruota che modifica il valore del rate è ora attiva. Viene visualizzato il messaggio: <i>Assign Key Expected</i> .
2. Premere l'[SK] relativo al chaser che si intende modificare.	Il rate corrente del chaser, come mostrato nel display del Chaser, appare su fondo blu.

3. Muovere la ruota del Rate Il rate modificato viene visualizzata in % su fondo blu nel display del Chaser.

► Nota

Per modificare in una volta sola i valori di rate di più chaser, premere tutti gli SK dei chaser sui quali si vuole intervenire. I valori di rate correnti dei chaser selezionati sono visualizzati su fondo blu. A questo punto la ruota può accedere a tutti i chaser selezionati per le modifiche.

68. Modificare il rate di altri chaser

Se si desidera continuare e modificare Chase Rate di un altro chaser senza intervenire sul rate del chaser appena modificato, è necessario selezionare nuovamente **[CHASE RATE]**. Esempio: Portare il Chase Rate del chaser in funzione sul controller 7 al 20%, poi modificare il Chase Rate del chaser in funzione sul controller 8 fino al valore Cut.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [RATE CHASE]	Il LED è acceso, e indica che la ruota per la regolazione dei valori di rate è ora attiva.
2. Premere [SK] del controller 7.	Il valore corrente del rate, come mostrato dal display del Chaser, appare ora su fondo blu.
3. Muovere in senso antiorario la ruota Rate fino a che il display non mostra 20%.	Il rate modificato viene visualizzato in percentuale su fondo blu dal display del Chaser.
4. Premere [RATE CHASE]	Il nuovo Chase rate viene visualizzato in blu su fondo grigio; non è più selezionato.
5. Premere [RATE CHASE]	Il LED del tasto è acceso, e indica che la ruota per la regolazione del rate è ora attiva.
6. Premere [SK] del controller 8.	Il valore corrente del rate, come mostrato dal display del Chaser, appare ora su fondo blu.
7. Muovere in senso orario la ruota Rate fino a che il display non mostra 'Cut'.	

69. Memorizzare i chase rate modificati

E' possibile memorizzare i chase rate modificati. Il rate modificato può essere memorizzato su uno loop di memorie o in una serie di memorie.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [RATE CHASE]	Il LED è acceso e indica che la ruota per la regolazione dei valori di rate è ora attiva.
2. Premere [SK] relativo al chaser.	Il valore corrente di rate, come mostrato dal display del Chaser, appare ora su fondo blu.
3. Modificare il chase rate utilizzando la ruota Rate	
4. Premere [STORE]	Il [RATE CHASE] LED è spento e il Chase Rate ritorna alla normale visualizzazione.

70. Ritornare all'intensità della memoria

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
----------------	--------------------

- | | |
|--|---|
| 1. Premere [RATE CHASE] | Il LED è acceso e indica che la ruota per la regolazione dei valori di rate è ora attiva. |
| 2. Premere la [SK] | Il valore corrente del rate, appare ora su fondo blu. |
| 3. Girare la ruota del Rate fino a quando il display non mostra MEM. | Il rate modificato viene visualizzato dal display del Chaser in percentuale su fondo blu. |
| 4. Premere [RATE CHASE] per uscire dalla funzione. | MEM è visualizzato in blu. |

Dissolvenza con i chasers

E' possibile assegnare un time-in per la dissolvenza dei Chaser che utilizzano l'opzione Chase Fade.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la prima memoria del loop del chaser.	
2. Premere mantenere premuto [SHIFT] e premere [TIME-IN/OUT]	La scritta <i>Chase Fade</i> è visualizzata sulla linea di comando.
3. Premere [STORE]	Il chaser effettua la dissolvenza nel tempo assegnato al Chase Fade.

Assegnare i Controller come Submaster

L'opzione Submaster si attiva in Assign mode. Attiva l'inhibit submasters per le memorie, i canali, e gli spot. I Controller possono anche essere assegnati al submaster del banco superiore dei controller, del banco inferiore dei controller, dei crossfader A/B, e dell'ingresso DMX.

Assegnare i controller come inhibit submasters

I Controllers possono essere designati come inhibit submasters, controllando canali o spot. Anche le memorie possono essere assegnate ad un submaster inhibit, tuttavia l'assegnazione è riconosciuta come gruppo e controlla i canali/spots inclusi nel gruppo.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare i canali/spots per le assegnazioni.	
2. Premere [SUBM]	
3. Premere l' [S.K.] per l'assegnazione del submaster.	La parola <i>Sub</i> viene visualizzata su fondo grigio.

Assegnare submaster per i dispositivi di playback

I Controller possono essere assegnati al submaster della parte alta dei controllers (1 – 10), della parte bassa dei controllers (11 – 20), del crossfader A/B e dell'ingressi DMX. **[U/L/X]** attiva l'opzione submaster per gli strumenti di playback. Si accede a questo tasto usando **[SHIFT]**.

IL SUBMASTER DELL'UPPER BANK DEI CONTROLLER

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [U/L/X]	La scritta: <i>Submaster UPPER (1 → 10) controllers</i> viene visualizzata sulla linea di comando.
2. Premere l' [S.K.] per l'assegnazione submaster.	La scritta: <i>Sub 1 → 10</i> su fondo rosso è visualizzata dal display del Controller. <i>Pup</i> è invece visualizzata su XFade Exam.

IL SUBMASTER DEL LOWER BANK DEI CONTROLLER

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [U/L/X] [U/L/X]	La scritta: <i>Submaster LOWER (11 → 20) controllers</i> viene visualizzata sulla linea di comando.
2. Premere l' [S.K.] per l'assegnazione submaster.	La scritta: <i>Sub 11 → 20</i> su fondo rosso è visualizzata dal display del Controller. <i>Pdn</i> è invece visualizzata su Xfade Exam.

Il Submaster del Crossfader A/B

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [U/L/X] [U/L/X] [U/L/X]	La scritta: <i>Submaster A/B</i> è visualizzata sulla linea di comando.

- | | |
|---|---|
| 2. Premere l'[S.K.] per l'assegnazione del submaster. | La scritta <i>Sub A/B 10</i> su fondo rosso è visualizzata dal display del Controller. <i>A/B</i> è visualizzata su Xfade Exam. |
|---|---|

IL SUBMASTER DELL'INGRESSO DMX

Qualsiasi numero di canali Input del DMX può essere assegnato al Submaster. Il valore di default comprende tutti i canali Input DMX.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere U[U/L/X] [U/L/X] [U/L/X] [U/L/X]	La scritta: <i>Submaster DMX input → #</i> è visualizzata sulla linea di comando.
2. Facoltativo – inserire un numero oltre a quello di default..	
3. Premere l'[S.K.] per l'assegnazione submaster.	La scritta: <i>Sub / #</i> su fondo rosso è visualizzata sul display del Controller.

Sound-to-Light

Per potere utilizzare la configurazione Sound-to-Light, è necessario che la consolle abbia installata l'opzione Sound-to-Light.

Collegare una sorgente di suono al connettore Audio che si trova sul pannello posteriore dello Spark. Il connettore utilizza tre connettori XLR.

Sound-to-Light agisce sulle memorie, i gruppi e le assegnazioni chaser dei controller. Ogni impulso produce 1 step del chaser o fa lampeggiare una memoria o un gruppo.

Il Sound-to-Light deve essere abilitato per consentire la risposta del controller. La risposta della funzione Sound-to-Light può essere abilitata o disabilitata per tutti o solo per qualche controller.

Le assegnazioni di Sound-to-light sono memorizzate in snaps e in questo modo registrate con il data show.

E' possibile realizzare Macro per abilitare e disabilitare la funzione Sound-to-Light.

Il display Sound-to-Light

Un controller che presta ascolto al sound-to-light mostra un'icona raffigurante una nota musicale sul display del controller e, se l'assegnazione è un chaser, sul display del chaser. Quando la funzione sound-to-light viene assegnata ad un controller, l'icona raffigurante la nota musicale è rossa. Quando viene attivato l'icona cambia colore.

Attivare Sound-to-light

Sia i controller selezionati che quelli che non lo sono reagiscono a Sound-to-Light. I controller possono essere abilitati per la funzione Sound-to-Light solo quando è presente una assegnazione.

71. Programmare 1 controller alla risposta

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Assegnare un gruppo, una memoria o un chaser al controller.	
2. Premere [S/L ON]	
3. Premere il Soft Key del controller che risponderà al segnale sound-to-light.	Il controller che presta ascolto al sound-to-light mostra un'icona raffigurante una nota musicale sul display del controller.

72. Programmare tutti i controller alla risposta

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [S/L ON]	
2. Premere [→]	Una icona raffigurante una nota musicale è visualizzata per ogni controller.

73. Programmare alla risposta i controller selezionati

Esempio: Programmare i controller 1 → 8.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [S/L ON]	Sulla command line appare: <i>S/L On</i> .

2. Premere la **[SK]** per il controller 1.
3. Premere **[→]**
4. Premere la **[SK]** per il controller 8. Una icona raffigurante una nota musicale è visualizzata per i controllers 1 → 8.

Esempio: Programmare i controller 1, 3, 12, e 15.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [S/L ON]	Sulla command line appare: <i>S/L On.</i>
2. Premere SK del controller 1	
3. Premere SK del controller 3	
4. Premere SK del controller 15.	Una icona raffigurante una nota musicale è visualizzata per i controllers 1, 3, 12, e 15.

Spegnere Sound-to-Light

Per spegnere la funzione Sound-to-Light, utilizzare la sequenza tasti sopra descritta ma premendo **[S/L OFF]** invece di **[S/L ON]**. Accedere a **[S/L OFF]** con il tasto **[SHIFT]**.

Risposta del Controller

74. Assegnazioni di memory e group

Sound-to-light fa lampeggiare un gruppo o una memoria. Ogni volta che un impulso viene trasmesso entro il range dei toni di attivazione, l'assegnazione del controller lampeggia. La luce rimane accesa fino a che l'impulso non scende oltre la soglia di attivazione. Quando l'impulso è fuori dal range dei toni di attivazione il segnale di uscita della luce ritorna al livello determinato dalla posizione del fader.

75. Chasers

Il funzionamento dei Chaser è identico al funzionamento degli step. La risposta iniziale attiva lo step 1 del chaser; l'impulso seguente attiva lo step 2, e così via. Sia l'hard chaser che il soft chasers possono ricevere un sound-to-light.

Per fermare temporaneamente il chaser

1. Premere l'**[SK]** come se si volesse mettere il chaser in Hold.
2. Per riattivarlo, premere nuovamente l'**[SK]** come se si volesse dare il comando GO.

Un chaser che è abilitato per le operazioni Sound-to-Light non può funzionare manualmente. Se si desidera lavorare manualmente, è necessario disabilitare la funzione Sound-to-Light per il controller designato.

Fade di una nuova Memoria e di un Chaser

E' possibile assegnare una memoria o un chaser ai controller per una dissolvenza temporizzata. Il livello del controller determinerà il massimo valore di uscita. **Il controller manuale deve avere un valore superiore allo 0%.**

Se sul controller è già presente una assegnazione, inizia un crossfade tra il livello della memoria o del gruppo in ingresso ed il livello di quelle in uscita. Se non ci sono assegnazioni, la memoria selezionata il crossfade inizia dallo 0% fino a raggiungere il livello del controller. Se il controller è a Full la memoria andrà da 0 a Full, se il controller è al 50% la memoria o i gruppi andranno dallo 0 al 50%. Se il controller è allo 0% non ci saranno dissolvenze visibili.

Fade times

Esistono 3 opzioni per il fade time.

Se non è indicato nessun tempo, la dissolvenza si esaurisce nel tempo di Default che è di 2 secondi. Questo valore può in ogni caso essere modificato nel System Parameters menu.

1. La dissolvenza avviene nel tempo registrato in memoria se il tasto **[TIME]** è premuto dopo avere selezionato la memoria. In questo caso tutte le assegnazioni di tempo (time in, time out, wait in, wait out, e delay) vengono rispettate.
2. Un fade time particolare ed utilizzabile solo una volta può essere inserito premendo il tasto **[TIME]** ed assegnando il tempo.

Il fade delle memorie

E' possibile selezionare e far partire la dissolvenza di una singola memoria o di una serie di memorie consecutive con il Fade Time di Default, il tempo della memoria, o un tempo selezionato.

Esempio: Fade della memoria 6 con il Fade Time di Default.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 6.	
2. Premere e mantenere premuto [SHIFT] e premere la [SK]	Inizia la dissolvenza della memoria selezionata con il Fade Time di Default.

Esempio: Fade della memoria 6 nel tempo registrato nella memoria.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 6.	
2. Premere [TIME]	
3. Premere e mantenere premuto [SHIFT] e premere la [SK]	Inizia la dissolvenza della memoria selezionata con il tempo registrato nella memoria. Tutte le altre indicazioni vengono ignorate.

Esempio: Fade della memoria 6 in 30 secondi.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 6.	
2. Premere [TIME]	
3. Digitare 30 sulla tastiera numerica	
4. Premere e mantenere premuto [SHIFT] e premere la [SK]	Inizia la dissolvenza della memoria selezionata nel tempo indicato.

Quando si fanno partire le dissolvenze di una serie di memorie, le memorie vengono assegnate e fatte partire su controller consecutivi

Esempio: : Fade delle memorie 1 → 6 nel tempo registrato in memoria.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare le memorie 1 → 6	

- | | |
|--|---|
| 2. Premere [TIME] | |
| 3. Premere e mantenere premuto [SHIFT] e premere la [SK] | Le memorie vengono assegnate a controller consecutivi. Ciascuna memoria realizza la dissolvenza nel proprio tempo registrato. |

Esempio: Fade delle memorie 1 → 6 in 30 secondi.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare le memorie 1 → 6	
2. Premere [TIME]	
3. Digitare 30 sulla tastiera numerica	
4. Premere e mantenere premuto [SHIFT] e premere la [SK]	Le memories sono assegnate a controller consecutivi. Tutte le memorie realizzano le dissolvenze nel tempo selezionato.

Il Fade dei chasers

E' possibile fare una dissolvenza da un chaser in funzione ad un altro chaser, fare una dissolvenza a una memoria all'interno del chaser, o ad una memoria.

76. Fare una dissolvenza da un chaser in funzione ad un nuovo chaser

Se il nuovo chaser viene designato come hard chase, il nuovo chaser salta di colpo il chaser precedente e comincia a funzionare. Se il nuovo chaser viene assegnato come soft chaser, inizia un crossfade tra il chaser precedente e la prima memoria nel nuovo chaser.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la prima memoria di un loop o una serie di memorie.	
2. Facoltativo – Premere [TIME] (per ottenere una dissolvenza nel tempo in memoria) oppure [TIME #] (per ottenere una dissolvenza nel tempo selezionato.)	Se non è indicata nessuna preferenza, la dissolvenza si esaurisce nel tempo di default.
3. Premere [HARD] oppure [SOFT]	
4. Premere e mantenere premuto [SHIFT] e premere la [SK]	Il nuovo chaser inizia la dissolvenza.

77. Fare una dissolvenza alla memoria di un chaser in funzione

E' possibile avviare una dissolvenza alla memoria di un chaser funzionante. Quando la dissolvenza viene avviata, il chaser continua a funzionare da quel punto.

Esempio: Il loop di memorie 5 → 10 sta girando su un controller. Avviare una dissolvenza alla memoria 8.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 8.	
2. Premere e mantenere premuto	Il chaser passa in dissolvenza dalla

[SHIFT] e premere la **[SK]**

memoria corrente alla memoria 8 e continua a girare dalla memoria 8.

78. Fare una dissolvenza da un chaser ad una memoria

E' possibile uscire da un chaser facendo una dissolvenza ad una memoria. E' possibile fare la dissolvenza alla memoria nel Fade Time di Default, nel tempo di memoria o nel tempo selezionato.

Sequenza tasti

1. Selezionare una memoria che non sia inclusa nel chaser.
2. Facoltativo – Premere **[TIME]** (per avere la dissolvenza nel tempo di memoria) oppure **[TIME #]** (per una dissolvenza nel tempo selezionato.)
3. Premere e mantenere premuto **[SHIFT]** e premere la **[SK]**

Risultati/Commenti

Se nessuna preferenza di tempo è stata indicata per la dissolvenza, la memoria esaurisce la dissolvenza secondo il tempo di default (2 sec.)

Inizia la dissolvenza dalla memoria corrente alla memoria selezionata

CAPITOLO 14

PRIORITÀ DI CONTROLLO

Questo capitolo comprende:

Priorità di controllo nel Play Back

LTP Playback Mode

 Come cambiare la priorità di controllo

 Abilitare il modo di controllo LTP

 Disabilitare il modo di controllo LTP

Priorità di controllo nel Playback

La priorità di controllo determina quale device nel playback controlla l'uscita. La priorità di controllo riguarda solo i parametri degli spot e dei cambiacolori. I canali convenzionali continuano a lavorare in modo HTP (Highest Takes Precedence).

Nel playback dello Spark 4D le devices lavorano secondo una rigida gerarchia di controllo delle priorità, LTP (Latest Takes Precedence). Questo modo di controllare le priorità si riferisce solo al playback. L'editor continua ad avere la priorità.

Playback Device	Gerarchia di controllo
Controllers/chasers 1 – 20	La priorità di controllo è discendente dal controller 1 al 20. Il controller 20 ha la priorità più bassa.
Crossfader A/B	A/B hanno il livello più basso di priorità. Tutti i controllers sovrascrivono il crossfader A/B.

Nell'esempio qui sotto elencato tutte le device del playback elencate sono attive.

Esempio di gerarchia di priorità di controllo:

Playback Device	Assegnazione	Uscita reale
Controller 1	spot 1 gobo 6	spot 1 gobo 6
Controller 8	spot 1 gobo 2 spot 2 cw 2	nessuna spot 2 cw 2
A/B	spot 1 gobo 4 spot 2 cw 5	nessuna nessuna

Continuiamo l'esempio: Se portate il controller 1 a 0 l'uscita risulterà spot 1 gobo 2 (dal controller 8) e spots 1 & 2 a cw 2 (dal controller 8). Adesso tornate con il controller 8 a 0 ed il controller 1 a full. Lo spot 1 risulterà in uscita con il gobo 6 e lo spot 2 con cw 5. Potete provare a vostro piacimento questo esercizio, per esempio cambiare il gobo o il colore in un chaser che gira su un playback a priorità più bassa. Portando oltre l'esempio, diciamo che una posizione del chase con il gobo 4 sia in loop sul controller 6. Per assegnare un gobo diverso sul controller 1 dovete cambiare la vista del gobo nel chaser.

LTP Playback Mode

La priorità di controllo LTP (Latest Takes Precedence) permette invece di aderire a una rigida gerarchia di controllo, l'ultimo controller o fader attivato ha la più alta priorità di controllo. Ifaders ed i controllers rispondono al sistema LTP. Le azioni sul crossfader A/B non influenzano il sistema di priorità.

Quando la funzione LTP è abilitata lo Spark 4D lavora in modo LTP. Quando invece la funzione LTP è disabilitata viene ristabilita la gerarchia di default di controllo della priorità.

Cambiare la sequenza di priorità di controllo

- Muovere un controller.
- Iniziare la procedura di assegnazione di un fade automatico premendo **[SHIFT] [SK]**.
- Automatic Go or Step per l'assegnazione di un chaser.
- Premere un Bump Button.

Abilitare il modo di controllo LTP

Nel System Parameters menu - *Latest Takes Precedence* determina se la console lavora in LTP o nella priorità di controllo di default

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [MENU] [8] [ENTER]	Accede al System Parameters menu.
2. Usate i tasti [F2] o [F3] (i tasti freccia) per posizionare il cursore su <i>Latest Takes Precedence</i> .	
3. Premere [F1] Enter	
4. Premere [F1] On	La scritta <i>LTP On</i> appare in rosso sotto la Controller area del Playback display.

Disabilitare il modo di controllo LTP

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [MENU] [8] [ENTER]	Accede al System Parameters menu.
2. Andare nel System Parameters menu.	
3. Usare i tasti [F2] o [F3] (i tasti freccia) per posizionare il cursore su <i>Latest Takes Precedence..</i>	
4. Premere [F1] Enter	
5. Premere F2 Off	La scritta <i>LTP On</i> scompare dal Playback display. La Spark adesso lavora in default priority.

➤ **Nota**

Potete anche creare una Macro, usando Teach Macro, per avere un modo rapido per abilitare o disabilitare il modo LTP.

Verificare la Priorità di Controllo

La Priorità di Controllo è mostrata nella prima pagina di help. Quando LTP è disabilitato la Priorità di Controllo non cambia. Quando LTP è abilitato la Priorità di Controllo mostra i cambiamenti secondo le regole sopra descritte.

Per vedere la Priorità di Controllo corrente:

1. Premere **[HELP]**

CAPITOLO 15

SNAP

Questo capitolo include:

Cenni generali

Programmare uno Snap

Aggiungere il testo agli Snaps

Esaminare gli Snap

- Visualizzare la lista degli Snap

- Esaminare uno Snap selezionato

Cancellare uno Snap

Attivare uno Snap

- Attivare uno Snap in modalità non-forcing

- Attivare uno Snap in modalità forcing

- Utilizzare gli Snap per cancellare tutte le assegnazioni

Cenni generali

Gli Snap sono analoghi alle preset scenes. Essi sono *foto istantanee* di tutto il playback. Gli Snap registrano le assegnazioni del crossfader A/B e tutti i tipi di controller per un richiamo istantaneo. Gli Snap vengono memorizzati mentre vengono fatte le assegnazioni al crossfader e ai controller e successivamente vengono registrate come una Snap. Gli Snap registrano tutte le assegnazioni. E' necessario essere sicuri che non ci siano assegnazioni estranee ai crossfader o ai controller.

Esempio di Snap: si suppone che si stia rappresentando uno spettacolo con 10 brani musicali. Per ogni brano vengono utilizzati 6 chaser. Vengono assegnati ai controller i chaser per il brano numero 1 e viene registrato lo Snap 1. Liberare le assegnazioni, assegnare i chaser per il brano numero 2, e registrare lo Snap 2, etc. Durante lo spettacolo gli snap vengono usati per assegnare i chaser quando si passa da un brano ad un altro.

Gli Snap 1 - 20 possono essere attivati attraverso i *Controller Soft Key* in modo Snap (vedere sotto) o attraverso l'editor. Gli Snap 21 - 99 sono attivati solo attraverso l'editor. Il tipo di assegnazione e le informazioni relative al *run mode* vengono registrate nello Snap. Le informazioni di run mode appaiono nello Snap Exam. Il modo è rappresentato da lettere. Anche le assegnazioni degli Spot al Remote Control Unit del trackball si salvano nello Snap.

Programmare uno Snap

Esempio: lo Snap 9 è:

Memoria 1 in A. **[SEQ]** on.

Memorie 15 → 20 Soft chaser sul controller 1.

Memorie 25 → 30 Soft chaser sul controller 2.

Canale 10 sul controller 11.

Canale 25 sul controller 12.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 1 e premere [A]	
2. Premere [SEQ]	
3. Selezionare le memorie 15 → 20	
4. Premere [SOFT] e assegnarle al controller 1.	
5. Selezionare le memorie 25 → 30	
6. Premere [SOFT] e assegnarle al controller 2.	
7. Selezionare il canale 10. Assegnarlo al controller 11.	
8. Premere [SNAP]	La parola <i>Snap</i> appare sulla command line
9. Premere 9 sulla tastiera.	
10. Premere [STORE]	Se lo Snap 9 è già esistente, appare <i>Snap Exists</i> . Per sovrascrivere premere nuovamente [STORE] .

➤ Nota

In sostituzione dei passaggi 9 e 10 si può premere **[+STORE]**.

Aggiungere Testo agli Snap

E' possibile attribuire agli snap etichette di testo.

Sequenza tasti

1. Premere [**SNAP**]
2. Digitare il numero dello Snap sulla tastiera.
3. Premere [**TEXT**]
4. Digitare il testo utilizzando la tastiera alfanumerica.
5. Premere [**STORE**]

Risultati/Commenti

La parola *Snap* viene visualizzata sulla linea di comando.

Il Testo per gli Snap viene visualizzato in tutte le verifiche degli Snap. I primi 5 caratteri sono visualizzati dal display del Controller in modo Soft Key Snap

Esaminare Snap

E' possibile effettuare due differenti tipi di esami. La *Snap list* è una lista che comprende tutti gli Snap e le rispettive etichette di testo. Selezionando Snap Exams vengono mostrate tutte le assegnazioni registrate nello Snap dei dispositivi di playback ed il loro modo di funzionamento.

Visualizzare la lista degli Snap**Sequenza tasti**

1. Premere [**SNAP**]
2. Premere [**EXAM**]

Risultati/Commenti

La parola *Snap* viene visualizzata sulla linea di comando.

Viene visualizzata la lista degli Snap ed ogni eventuale nota di testo.

Esaminare uno Snap selezionato**Sequenza tasti**

1. Premere [**SNAP**]
2. Selezionare lo snap sulla tastiera numerica.
3. Premere [**EXAM**]
4. Premere [**+**]per esaminare lo Snap seguente o [**-**]per quello precedente.

Risultati/Commenti

La parola *Snap* viene visualizzata sulla linea di comando.

Vengono visualizzate tutte le informazioni relative allo Snap selezionato.

Oppure

Sequenza tasti

1. Premere [**EXAM**]
2. Premere [**SNAP**]
3. Premere la SK relativo allo Snap desiderato

Risultati/Commenti

Apparela scritta *Assign Key Expected*.

Snap desiderato.

4. Premere **[+]** per esaminare lo Snap seguente oppure **[-]** per esaminare quello precedente o premere un'altro SK.

I run modes sono rappresentati da una lettera.

Assegnazioni Run mode	Rappresentata da
Sequenza su A/B	Q
Auto su A/B	A
Go chaser (lo snap è registrato quando il chaser sta girando)	G
Assegnazione Hard chase	C
Assegnazione Soft chase	1° numero di memoria dell'assegnazione chase
Chaser in modo Step mode	S
Sound-to-Light	L'icona di una nota musicale

Cancelare uno Snap

E' possibile cancellare un unico Snap oppure una serie di Snap, o ancora tutti quegli Snap che possono essere attivati dalla selezione di un unico numero, o tutti gli Snap

Eliminare un unico Snap

Sequenza tasti

1. Premere **[SNAP]**
2. Inserire il numero di riferimento dello Snap da eliminare.
3. Premere **[ERASE]**

Risultati/Commenti

Appare il messaggio *Snap/s Deleted.*

Esempio: Eliminare gli snap 3 → 12.

Sequenza tasti

1. Premere **[SNAP]**
2. Selezionare la serie di Snap -
Premere **[3 → 12]**
3. Premere **[ERASE]**

Risultati/Commenti

Appare il messaggio *Snap/s Deleted.*

Esempio: Eliminare tutti gli Snaps a partire da quello numero 20

Sequenza tasti

1. Premere **[SNAP]**
2. Digitare 20 sulla tastiera.
3. Premere **[→]**
4. Premere **[ERASE]**

Risultati/Commenti

Viene visualizzato il messaggio *Snap/s Deleted.*

Esempio: Eliminare tutti gli Snaps

Sequenza tasti

Risultati/Commenti

1. Premere [**SNAP**]
2. Premere [**→**]
3. Premere [**ERASE**] Viene visualizzato il messaggio *Snap/s Deleted*.

Attivare Snap

Due sono le modalità per l'attivazione di Snap: quella non-forcing (additiva) e quella forcing

Snap **non** forza mai un assegnazione ad A/B. L'assegnazione di una memoria o di un gruppo ad A/B mediante l'uso di Snap, è possibile solo quando A/B è vuoto.

Gli Snap 1 – 20 possono essere attivati usando le SK in modo Snap. Tutti gli altri Snap vengono attivati nell'editor.

Attivare Snap in modo "non-forcing"

Il modo non-forcing dello Snap ha effetto solo su quei controller che si trovano nella posizione di 0%. Se un controller è assegnato ed è vicino allo stop, lo Snap sarà "wait in the wings" finché il fader non sarà ritornato a 0%. Quando uno Snap è "waiting in the wings", accanto al numero del controller viene visualizzato un asterisco giallo. Anche il numero di fader appare in giallo.

Esempio: Nello Snap 1 al controller 8 è stato assegnato un gruppo. Quando lo Snap sta funzionando, il controller 8 ha già una assegnazione ed è all' 80%. Tutte le assegnazioni di Snap sono in esecuzione (supponendo che tutti i controller siano a 0%), eccezion fatta per il controller 8; questo resta in attesa fino a che il controller 8 non è ritornato a 0%, solo allora lo Snap che era rimasto in attesa viene assegnato.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SNAP]	<i>Snap</i> appare sulla linea di comando.
2. Digitare sulla tastiera il numero dello Snap.	
3. Premere [ENTER]	'Snaps' verso i dispositivi di playback di tutte le assegnazioni registrate nello Snap 1, facendo in modo che il dispositivo di playback non possa controllare nessun output corrente.

Gli Snap 1 – 20 possono essere attivati usando le Soft Key in modo Snap.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SNAP]	Saltare questo passaggio se il modo della SK è Snap.
2. Premere la SK dello Snap.	'Snaps' verso i dispositivi di playback di tutte le assegnazioni registrate nello Snap selezionato, facendo in modo che il dispositivo di playback non possa controllare nessun output corrente.

Attivare Snap in modo "forcing"

Il modo forcing dello Snap ha effetto su **tutte** le assegnazioni ai Controller, senza tenere in considerazione il loro livello di output. Facendo riferimento all'esempio sopra citato, l'assegnazione del gruppo al controller 8 sostituisce l'assegnazione precedente ed è, naturalmente, immediatamente attivo in scena.

I Controller privi di assegnazioni nello Snap, in forcing mode, eliminano le assegnazioni correnti senza tener conto del loro livello di output.

Esempio: I Controller 1 – 8 sono stati assegnati. Alcuni tra questi sono attivi, altri non lo sono. In Snap i controller 1 – 8 sono privi di assegnazioni. Quando si attiva questo Snap in modo forcing le assegnazioni sui controller 1 – 8 vengono eliminate.

Le assegnazioni su A/B non sono influenzate dagli Snap in modo forcing.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SNAP]	<i>Snap</i> appare sulla linea di comando.
2. Premere [+]	
3. Digitare sulla tastiera numerica il numero dello snap.	
4. Premere [ENTER]	'Snaps' verso i rispettivi strumenti di playback di tutte le assegnazioni registrate nello Snap 1 senza considerare il loro stato.

Gli Snap 1 – 20 possono essere attivati utilizzando i Soft Keys in modo Snap.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SNAP]	Saltare questo passaggio se il modo della SK è Snap.
2. Premere e mantenere premuto [SHIFT]	<i>Snap +</i> viene visualizzato sotto il modo SK.
3. Premere la SK dello Snap.	'Snaps' verso i rispettivi strumenti di playback di tutte le assegnazioni registrate nello Snap 1 senza considerare il loro stato.

Utilizzare Snap per cancellare tutte le assegnazioni

Si può utilizzare Snap per liberare dalle assegnazioni i controller ed A/B.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SNAP]	
2. Premere [0]	La scritta <i>Snap Free all panel!!</i> Viene visualizzata sulla linea di comando. Viene visualizzato il messaggio <i>Are you Sure?</i> .
3. Premere [ENTER]	Tutte le assegnazioni degli strumenti di playback vengono eliminate.

CAPITOLO 16

PART Qs

Questo capitolo comprende:

Cenni generali

- Part Qs display

Programmazione delle memorie con le Parts.

- Programmare le Parts con i canali convenzionali

- Programmare le Parts con gli scroller

- Programmare le Parts con gli spots

Dividere una memoria in Parts

Aggiungere una Part ad una memoria

Modificare una Part

- Eliminare dei canali/spots da una Part

- Eliminare le assegnazioni di una Part

- Modificare i tempi di assegnazione

Usare le Parts come Gruppi nell'Editor

Assegnare le Parts ai Controllers

Playing Back Parts

Cenni generali

Le memorie possono essere divise in 9 parts, dalla part 0 alla part 8. Ogni part può consistere in un gruppo di spots, nei parametri di uno spot, e/o canali. Ad ogni part può essere assegnato un time-in o un wait-in time. Uno spot, un parametro, o un canale può essere assegnato solo a una part.

E' possibile assegnare tutti i parametri di uno spot o solo i parametri selezionati ad una part. Per esempio, se assegnate il parametro dei gobo ad una part, questo cambierà dopo che il resto dei parametri saranno cambiati.

Gli spots e i canali possono essere assegnati ad una Part durante la programmazione di una memoria o una memoria esistente può essere divisa in Parts.

Le intensità e i parametri, assegnati a differenti parts, appariranno in colori diversi. Per vedere il codice dei colori delle parts, premere **[PART]** quando l'editor è inattivo.

Part #	Color
0	no color
1	verde chiaro
2	grigio chiaro
3	blue scuro
4	marrone
5	cyan chiaro
6	violetto chiaro
7	cyan
8	arancio

Part Qs display

I valori delle intensità dei canali e dei parametri di uno spot che sono assegnati alle Parts appaiono sulla schermata dello Stage nel colore della Part relativa.

Le parts e i tempi assegnati vengono mostrati nella Memory List.

Esaminando una memoria selezionata il codice colori delle Parts e i relativi tempi assegnati vengono mostrati nella parte bassa dello schermo.

In un XFade Exam un crossfade ad una Part Q viene mostrato dinamicamente.

Programmare le Memorie con le Parts

Gli spots e i canali possono essere assegnati ad una part durante la costruzione di una memoria.

Solo i canali, gli scrollers, gli spots, e i parametri selezionati (mostrati in rosso) nell'editor verranno assegnati alla Part.

I canali e gli spots che non hanno una assegnazione in una Part quando la memoria viene registrata, verranno assegnati alla Part 0.

Programmare le Parts con i canali

Esempio: Programmare la memoria 1. La memoria 1 contiene i canali 1 → 20. I canali 1 → 5 sono assegnati alla part 1. Assegnare alla part 1 i tempi; time-in 3 secondi, wait 2 secondi. Canali 6 → 10 sono assegnati alla part 2.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare i canali 1 → 5 e assegnargli un'intensità.	
2. Premere [PART] e digitare 1 sulla tastiera numerica.	L'intensità dei canali 1 → 5 viene mostrata in verde – il colore della part 1.
3. Premere [TIME] e digitare 3 sulla tastiera numerica.	
4. Premere [WAIT] e digitare 2 sulla tastiera numerica.	Il Wait time è il tempo che la part 1 deve attendere prima di iniziare il movimento.
5. Selezionare i canali 6 → 10 e assegnargli un'intensità.	
6. Premere [PART] e digitare 2 sulla tastiera numerica.	L'intensità dei canali 6 → 10 viene mostrata in grigio – il colore della part 2.
7. Premere [TIME] e digitare 8 sulla tastiera numerica.	
8. Premere [=] e digitare 1 sulla tastiera numerica.	
9. Premere [STORE]	Appare il messaggio <i>Memory 1 Stored.</i>

Programmare le Parts con gli scrollers

Esempio: Programmare la memoria 1. La memoria 1 contiene i canali 1 → 20. I canali 1 → 5 sono assegnati alla part 1. Assegnare alla part 1 i tempi; time-in 3 secondi, wait 2 secondi. I Canali 6 → 10 sono assegnati alla part 2

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare i canali 1 → 5 e assegnargli un'intensità.	
2. Premere [PART] e digitare 1 sulla tastiera numerica.	L'intensità dei canali 1 → 5 viene mostrata in verde – il colore della part 1.
3. Premere [TIME] e digitare 3 sulla tastiera numerica.	
4. Premere [WAIT] e digitare 2 sulla tastiera numerica.	Il Wait time è il tempo che la part 1 deve attendere prima di iniziare il movimento.
5. Selezionare i canali 6 → 10 e assegnargli un'intensità.	
6. Premere [PART] e digitare 2 sulla tastiera numerica.	L'intensità dei canali 6 → 10 viene mostrata in grigio – il colore della part 2.
7. Premere [TIME] e digitare 8 sulla tastiera numerica.	
8. Premere [=] e digitare 1 sulla tastiera numerica.	
9. Premere [STORE]	Appare il messaggio <i>Memory 1 Stored</i> .

Programmare le Parts con gli spot

Gli Scrollers possono essere assegnati alle Parts solo se *Scrl jump on fade* è impostato su NO nei parametri di sistema (v. Capitolo 24 Configurazione del Sistema). Esempio: Programmare la memoria 2 e assegnare i canali 1 → 5 al frame 6 nel part 2.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare i canali 1 → 5.	
2. Premere [FRAME]	Lo scroller viene mostrato in rosso.
3. Assegnare il frame 6	
4. Premere [PART] e digitare 2 sulla tastiera numerica.	Il frame dello scroller viene mostrato in grigio chiaro.
5. Premere [TIME] e digitare 3 sulla tastiera numerica.	Viene assegnato un tempo di up-fade di 3 al part 1.
6. Premere [WAIT] e digitare 2 sulla tastiera numerica.	Viene assegnato il wait time: il tempo che la part 1 deve attendere prima di iniziare il movimento.
7. Premere [=] e digitare 2 sulla tastiera numerica.	
8. Premere [STORE]	Appare il messaggio <i>Memory 2 Stored</i> .

79. Programmare le Parts con i parametri selezionati

Specifici parametri di uno spot possono essere assegnati alle Parts. Solo i parametri che appaiono in rosso chiaro o rosso scuro vengono assegnati alle Parts.

Esempio: Assegnare il parametro 6 degli spots 1 - 5 alla part 1.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare gli spots 1 → 5.	
2. Selezionare il parametro 6 ed assegnargli un valore.	
3. Premere [PART] e digitare 1 sulla tastiera numerica.	Viene assegnato il parametro selezionato alla part 1. Un trattino verde compare accanto ai parametri selezionati.
4. Premere [TIME] e digitare 3 sulla tastiera numerica.	Viene assegnato un tempo di dissolvenza di 3 sec. al parametro selezionato nella part 1.
5. Premere [WAIT] e digitare 2 sulla tastiera numerica.	Viene assegnato il wait time: il tempo che la part 1 deve attendere prima di iniziare la dissolvenza.
6. Premere [=] e digitare 1 sulla tastiera numerica.	
7. Premere [STORE]	Appare il messaggio <i>Memory 1 Stored.</i>

Dividere una Memoria in Parts

Le memorie possono essere modificate in Part Qs anche dopo essere registrate. Per questa opzione si procede come nelle Modifiche delle memorie e può essere fatto sia in modo Live sia in modo Blind.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 1	
2. Selezionare i canali 1 → 5.	I canali e gli spots vengono mostrati in blu scuro.
3. Premere [PART] e digitare 1 sulla tastiera numerica.	Le intensità dei canali selezionati sono visualizzate in verde.
4. Premere [TIME] e digitare 3 sulla tastiera numerica.	
5. Premere [WAIT] e digitare 2 sulla tastiera numerica.	
6. Selezionare il canale 4	
7. Premere [PART] e digitare 2 sulla tastiera numerica.	Le intensità dei canali selezionati sono visualizzate in grigio.
8. Premere [WAIT] e digitare 8 sulla tastiera numerica.	
9. Premere [STORE]	La memoria 1 è registrata con le assegnazioni delle parts.

Aggiungere una Part ad una Memoria

Nuovi canali e spots possono essere aggiunti alle Parts delle memorie registrate. Nel prossimo esempio, viene aggiunta la part 3 con il parametro 2 dello spot 5 all'ultima memoria registrata.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare lo spot 5.	
2. Selezionare il parametro 2.	
3. Attribuire un valore al parametro 2.	
4. Premere [MEMORY]	Se non viene digitato un numero, la part viene aggiunta all'ultima memoria registrata. Per aggiungere questa Part a un'altra memoria, digitare il numero relativo in questo punto.
5. Premere [PART] e digitare 3 sulla tastiera.	
6. Assegnare un tempo.	
7. Premere [STORE]	Appare il messaggio <i>Memory 1 Stored.</i>

►Note

Se la Part esiste appare il messaggio *Part Exists*. Premere **[CLEAR]** per cancellare o premere **[STORE]** per sovrascrivere la Part.

Modificare una Part

Si può selezionare una Part di una memoria per modificarla. Quando viene modificata una Part, sono attivi solo i canali/spots nella Part selezionata.

Esempio: Modificare la memoria 1 cambiando l'intensità del canale 8 nella part 5.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 1.	
2. Selezionare la part 5	
3. Selezionare il canale 8.	La part è attiva <i>on-stage</i> .
4. Premere [@] e digitare 6 sulla tastiera numerica.	L'intensità del 60% viene assegnata al canale 8.
5. Premere [STORE]	Appare il messaggio <i>Memory 1 Stored.</i>

Eliminare dei canali/spots da una Part

Per rimuovere un canale o uno spot da una part, lasciandolo comunque in memoria, è necessario riassegnarlo alla Part 0. I canali e gli spots possono essere riassegnati a ogni Part.

Esempio: Rimuovere lo spot 5 dalla Part nella memoria 1.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 1.	
2. Selezionare lo spot 5.	Viene attivata la memoria <i>on-stage</i> .
3. Premere [PART]	
4. Premere [ERASE]	Appare il messaggio <i>Memory 1 Stored</i> .

Rimuovere una Part

Rimuovendo una Part automaticamente i canali e gli spot vengono assegnati alla part 0.

Esempio: Rimuovere la Part 3.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 1.	
2. Premere [PART] digitare 3 sulla tastiera numerica.	
3. Premere [ERASE]	Appare il messaggio <i>Memory 1 Stored</i> .

Esempio: Rimuovere tutte le assegnazioni di una Part .

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 1.	
2. Premere [PART]	
3. Premere [ERASE]	Appare il messaggio <i>Memory 1 Stored</i> .

Modificare l'assegnazione dei tempi

Esempio: Cambiare i tempi alla part 5 nella memoria 1. Le modifiche non accendono gli spots/canali nella part selezionata.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 1.	
2. Selezionare la Part 5	
3. Premere [TIME] o [WAIT]	L'assegnazione corrente dei tempi viene mostrata nella linea dei comandi.
4. Inserire il nuovo valore	
5. Premere [STORE]	Appare il messaggio Memory 1 Stored.

Usare le Parts come Gruppi nell'Editor

Le Parts possono essere convertite in gruppi nell'editor selezionando le assegnazioni di una part.

Esempio: Selezionare i canali che sono assegnati alla part 6 nella memoria 8.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 8.	
2. Selezionare la Part 6.	
3. Premere [ENTER]	I canali e gli spots nella part 6 diventano un gruppo nell'editor.

Assegnare le Parts ai Controllers

Una part può essere assegnata ai faders e ai controllers come un gruppo.

Esempio: Assegnare la part 3 della memoria 2 ad un fader o a un controller

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 2.	
2. Selezionare la part 3.	
3. Premere [ASSIGN]	Appare il messaggio <i>Assign Key Expected</i> .
4. Premere un controller SK	I canali e gli spots della part 3 della memoria 2 vengono assegnati come gruppo al controller.

Playing Back Parts

Il crossfader A/B supporta il playback delle Parts.

Quando viene premuto **[GO]** tutte le Parts iniziano la dissolvenza nello stesso momento. Se una Part ha un tempo di attesa, questo inizia a contare quando **[GO]** viene premuto.

Il XFade Exam mostra la progressione della dissolvenza della Part Q.

CAPITOLO 17

MACRO

Questo capitolo comprende:

Introduzione

Il menu Macro

Programmare una Macro

Modificare una Macro

Link di una Macro

Macros di funzioni dedicate

Aggiungere il testo alle Macro

Cancellare una Macro

Gli ultimi 40 tasti premuti

Utilizzo di *Teach Macro*

Programmazione con *Teach Macro*

Attivazione di Macro

Attivazione di Macro mediante l'uso di Soft Keys

Attivazione di Macro mediante l'uso della tastiera numerica

Cenni generali

Una Macro è un insieme di comandi. Spark 4D consente di memorizzare fino a 999 Macro che possono comprendere fino a 40 digitazioni ciascuna. Le Macro permettono l'utilizzo di qualsiasi comando della tastiera e sono di solito programmate come scorciatoia per qualsiasi sequenza o funzione che venga usata di frequente. I movimenti delle ruote o dei controller **non** vengono memorizzati nelle Macro.

Le macro possono essere programmate in modo blind nel menu Macro oppure in modo live usando la funzione Teach Macro. L'opzione Teach Macro permette di creare Macro per il menu funzioni.

Le Macro possono essere attivate manualmente nell'editor oppure utilizzando i SK in modo Macro (solo per le Macro 1 – 40) oppure possono essere attivate automaticamente mediante Events.

Le Macro possono contenere degli *Events*.

Nel menu Macro sono disponibili opzioni per la creazione di Macro con funzioni speciali.

Un esempio di Macro con funzione speciale è Print. Quando attivata, questa Macro funziona come il Print Screen riportato su una tastiera alfanumerica.

Il sistema antepone automaticamente una nuova Macro alla corrente modalità SK. Questo assicura che la Macro operi nel modo in cui è stata registrata. Ciò è particolarmente importante quando la Macro contiene Soft Keys, dal momento che la loro funzione cambia da modo a modo. Dopo il funzionamento della Macro la modalità di default torna al suo stato originale.

Esempio: La Macro 5 è stata programmata in Assign mode e consiste nei comandi “go controller” per esempio, SK1, SK2. Quando la Macro è stata programmata ‘assign assign’ è stato automaticamente dato come prima digitazione nella Macro 5. Ovviamente se a questa Macro non sono state date assegnazioni di *mode*, attivandola in Macro mode vengono attivate le Macro 1 e 2, invece di attivare un **fade** sul controller 1 ed il controller 2. Se desiderato, il prefisso può essere omesso dalla eliminazione delle digitazioni nell'opzione Modify Macro del menu Macro.

Il Menu Macro

Il menu delle *Macro* è il menu numero 9.

La programmazione Macro nel menu Macro è in modalità blind. Non si possono vedere i risultati di ciò che viene digitato in scena.

Le opzioni disponibili nel menu *Macro* sono:

Creare una Macro.

Cancellare una Macro.

Modificare una Macro.

Assegnare il testo ad una Macro.

Assegnare una Macro ai canali Input DMX.

Registrare le ultime 40 digitazioni come Macro.

Quando si registra una Macro, questa viene aggiunta alla lista delle Macro che appare nel Menu Macro.

Per vedere la Macro list dall'editor premere **[F6]**.

[PAGE UP] e **[PAGE DN]** spostano alla pagina precedente o a quella successiva nella Macro list.

Programmare una Macro

Per selezionare un numero di Macro, inserire un numero di **tre** cifre sulla tastiera. Esempio: **003, 030, o 300**.

Si può anche inserire mediante la tastiera un numero di 1 o 2 cifre e terminare la selezione premendo **[F1 Enter]**. Esempio: **[3] [F1 Enter], [30] [F1 Enter]**. Si devono usare i tasti F dall' F1all' F5 per selezionare direttamente i numeri da 1 a 5.

Se si assegna un numero di Macro che è già in uso, viene visualizzato il messaggio *Macro Exists*. A questo punto si può sia premere **[F6 Restart]** o reiniziare la sequenza di nuovo o premere **[F1 Delete & Modify]** per sovrascrivere la Macro.

Per uscire dal menu Macro nel mezzo della programmazione senza perdere il lavoro premere **[MENU]**. Una nuova pressione del tasto **[MENU]** riporta nel punto lasciato. Per esempio: La Macro 12 assegna il loop delle memorie 50 - 55 come hard chaser al controller 5 dando il comando di Go. Fornisce anche il comando Go al chaser assegnato al controller 3 (memorie 70 - 80).

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [MENU] [9] [ENTER]	Entra nel menu Macro.
2. Premere F1 Create	
3. Premere F6 Macro #	La consolle indica il numero della Macro.
4. Premere 012 sulla tastiera numerica oppure Premere 12 e F1 Enter .	Una finestra blu indica il numero della Macro.
5. Premere [MEMORY] [50]	Seleziona il loop delle memorie per l'assegnazione.
6. Premere [HARD]	La selezione viene aggiunta alla Macro.
7. Premere l' SK del controller 5	La selezione viene aggiunta alla Macro.
8. Premere l' SK del controller, il quale funziona come il tasto Go.	La selezione viene aggiunta alla Macro.
9. Premere l' SK del controller 3.	La selezione viene aggiunta alla Macro.
10. Premere F1 Store Macro	La Macro 12 è registrata e visualizzata nella Macro list.

Modificare una Macro

Si possono modificare le Macro eliminando un'istruzione errata o inserendo una nuova istruzione. Le nuove istruzioni sono inserite davanti al cursore.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F3 Modify	Viene richiesto quale Macro si desidera modificare.
2. Inserire il numero della Macro	La Macro selezionata viene visualizzata all'interno di una finestra.
3. Usare le frecce (F2 e F3) per posizionare il cursore sopra l'errore per la cancellazione o per inserire nuovo comando.	
4. Per cancellare un'istruzione premere [CE] . Per aggiungere un'istruzione premere ora la sequenza corrispondente.	
5. Premere F1 Store Macro	La Macro modificata viene registrata e visualizzata nella lista Macro.

Link di Macro

Una Macro può essere collegata ad un'altra Macro. Le Macro collegate vengono attivate con un'unica digitazione.

Il collegamento tra le Macro deve essere l'ultima istruzione della sequenza.

Esempio: La Macro 12 viene collegata alla Macro 50.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 Create	
2. Premere F6 Macro #	
3. Inserire sulla tastiera il numero della Macro. In questo caso, 050.	
4. Digitare la sequenza desiderata	Ricordare che sono utilizzabili fino ad un massimo di 40 digitazioni, lasciare quindi lo spazio per la Macro collegata.
5. Premere F6 More Function	
6. Premere F5 Macro #	Questa opzione permette il collegamento con una Macro. <i>F6</i> viene aggiunto alla sequenza Macro.
7. Inserire sulla tastiera il numero della Macro, in questo caso 012 .	
8. Premere F1 Store	L'attivazione della Macro 50 produce l'automatica selezione e di conseguenza l'attivazione della Macro 12.

Macros di funzioni dedicate

Le Macro possono essere usate per funzioni speciali di sistema o per funzioni di uso frequente. Queste funzioni speciali dedicate sono accessibili da **F1 CREATE MACRO**.

Queste includono:

- Load
- Record
- Print
- Memory dimmer
- Status

Per programmare una Macro per una delle funzioni sopra elencate:

6. Andare al menu Macro.
7. Premere **F1 Create**.
8. Alla richiesta del prompt inserire un numero di Macro.
9. Selezionare la funzione premendo il tasto F appropriato.
10. Premere **F1 Store Macro**.

80. Come usare le funzioni Macro speciali

39-81. Load

1. Selezionare il tasto Macro determinato come *load*.
2. Inserire il numero del file show che si desidera caricare. Il drive e la directory correnti sono segnalati.
3. Premere nuovamente Load Macro. Mentre viene eseguita la lettura, appare il messaggio: *Wait*. Al termine della lettura un messaggio ne segnala la fine.

82. Record

Un tasto Macro assegnato come Record attiva l'apertura del menu record.

1. Selezionare il tasto Macro stabilito. La parola *Record* appare sulla linea di comando.
2. Inserire un numero di file show..
3. Premere nuovamente Record Macro. Lo show data corrente viene registrato come file show. Il messaggio *Wait appare mentre la registrazione è in atto..* Il file viene registrato sul drive e sulla directory corrente. Un nuovo messaggio informa della avvenuta registrazione.

Print

Un tasto Macro assegnato come Print può essere usato come Print Screen sulla tastiera alfanumerica.

1. Andare alla schermata che si desidera stampare.
2. Selezionare il tasto Macro stabilito. Durante il funzionamento della stampante vengono visualizzati dei piccoli cuori.

83. Memory Dimmer

Quando la Spark 4D o la Micron 4D sono collegate con il dimmer digitale della Compulite, l'opzione della Memory Dimmer fornisce la possibilità di impostare la memoria di emergenza che interviene in caso di comunicazione interrotta.

Per memorizzare nei dimmer la memoria di emergenza, seguire la procedura seguente. Fare riferimento alle istruzioni d'uso dei dimmer per le informazioni relative alla comunicazione interrotta.

Visualizzare il menu Macro e creare una Macro (per esempio Macro 5) come segue:

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 Create Macro	
2. Premere F5	Si apre una finestra per la Macro 5.
3. Premere F6 F6 F4 Memory Dimmer	Se questa opzione non è visibile, premere F6 More Function per consultare l'elenco completo delle opzioni.
4. Premere F1 Store Macro	Registrare la Macro 5 come <i>emergency memory</i> .
5. Premere [RESET] [RESET]	Uscire dal menu Macro e ritornare al modo live.
6. Costruire uno stato luminoso.	
7. Premere [=]	Segnala il <i>memory record mode</i> . La parola <i>MEMORY</i> appare sulla linea di comando.
8. Premere F5	La parola <i>Dimmer</i> appare sulla linea di comando dopo <i>Memory</i> .
9. Premere [STORE]	La memoria viene ora salvata come memoria speciale (di emergenza) che sarà attivata in caso di interruzione di comunicazione tra la consolle e i dimmer.

84. Status

Questa Macro permette di visualizzare il display relativo allo stato del Dimmer quando è in funzione come bi-directional CMX Dimmer protocol.

1. Attivare la Macro per il controllo dello stato del Dimmer
2. Premere **[PAGE UP]** o **[PAGE DN]** per visualizzare i differenti stati dei Dimmer. Vedere appendice D Dimmer Status e Patch 999 .

Aggiungere testo ad una Macro

L'etichetta, digitata sulla tastiera alfanumerica, deve essere aggiunta ad una Macro. Il Testo può essere aggiunto sia prima che la Macro venga creata sia ad una Macro già esistente. Il Testo della Macro viene visualizzato nella Macro List, nel controller display in Macro mode, e nella finestra Start Macro.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Aprire il menu Macro.	
2. Premere F4 Text	
3. Selezionare una Macro.	Viene visualizzato il numero della Macro seguita dal testo riprodotto su sfondo giallo.
4. Digitare il testo	
5. Premere F1 Store	Se la Macro è già esistente viene richiesta la conferma, in caso contrario si apre una finestra blu ed è possibile creare una nuova Macro.
6. Premere F1 Store Macro	.

Cancellare una Macro

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F2 Delete	Il sistema chiede che venga inserito il numero relativo alla Macro.
2. Inserire il numero della Macro.	
3. Premere F1 Store	La Macro viene cancellata dalla lista delle Macro.

Gli ultimi 40 tasti premuti

Il sistema raccoglie gli ultimi 40 tasti premuti in una Macro senza nome. Questa informazione è particolarmente utile se si incorre in un problema, o si sospetta l'esistenza di un bug, o si vuole salvare le ultime digitazioni che potrebbero avere causato il problema. Questa "Macro" è in continuo cambiamento dal momento che viene aggiornata ad ogni digitazione.

Le digitazioni fatte sulla consolle sono visualizzate in giallo. Usando un Rigger oppure un Universal Remote Control (UWR) le digitazioni vengono visualizzate in blu. Questi colori mostrano soprattutto gli ultimi 40 tasti nella line labeled Devices.

Nell'editor, si possono vedere gli ultimi 40 tasti premuti, premendo **[F6]**.

Per registrare gli ultimi 40 tasti come una Macro:

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Aprire il menu Macro.	
2. Premere F6 --> 40 Keys	
3. Assegnare un numero alla Macro.	
4. Premere F1 Store .	L'elenco delle ultime 40 digitazioni, così come visualizzato all'inizio della Macro list, adesso è vuoto.

Utilizzo di Teach Macro

La funzione Teach Macro permette di programmare le Macros in modo live, in questo modo si può vedere il risultato di ogni operazione che si registra nella Macro.

La funzione Teach Macro permette anche di programmare Macro per il menu function. Accedere a **[TEACH MACRO]** usando il tasto **[SHIFT]**.

E' importante ricordare che le Macro sono una lista di digitazioni di tasti. Ogni fader manuale o movimento delle ruote non viene incluso in una Macro.

Le Macro che sono programmate usando Teach Macro includono il modo SK come descritto sopra.

Le opzioni nella finestra Teach Macro permettono di registrare Macro, cancellare Macro, e temporaneamente disabilitare la registrazione di Macro.

Le opzioni sono disponibili sui tasti F e sono le seguenti:

Tasti F	Cosa fanno
F1 (+1) STORE	La sequenza delle digitazioni viene registrata come l'ultima Macro + 1.
F2 MACRO #	Usarlo per assegnare un numero alla Macro, poi premere F1 (+1) STORE per registrare la Macro.
F3 TEXT	Premere questo tasto prima di digitare il testo utilizzando la tastiera alfanumerica.
F4 DISABLE	Disabilita temporaneamente la funzione Teach Macro. Ogni tasto premuto mentre la funzione è disabilitata non sarà memorizzato nelle Macro in costruzione. Il simbolo di Teach Macro lampeggia ed è visualizzato in blu quando la funzione è disabilitata. Per riattivare la funzione Teach Macro è sufficiente premere [TEACH MACRO] e F4 .
F5 ERASE	Elimina tutte le digitazioni già utilizzate. L'eliminazione di queste digitazioni chiude le funzioni Teach Macro.
F6 EXIT	Chiude la finestra Teach Macro al termine delle operazioni. Attenzione: Questo non registra le Macro!!

Si può vedere la progressione di una Macro senza disabilitare la funzione Teach Macro.

1. Premere **[TEACH MACRO]**. Si apre la finestra Teach Macro.
2. Premere **[TEACH MACRO]** or **F6 Exit**. Si chiude la finestra.

Programmare con Teach Macro

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [TEACH MACRO]	Si apre una finestra con il messaggio <i>Enter key to start Teach Macro!</i>
2. Premere [ENTER]	“Teach Macro [e]” appare in alto sul display. Questo simbolo lampeggia fintantochè la funzione è attiva.
3. Digitare i tasti da includere nella Macro	Tutti i risultati sono verificabili nello stesso tempo in scena. Ogni tasto premuto quando questa funzione è attiva, viene incluso nella Macro.
4. Premere [TEACH MACRO]	Si apre la finestra Teach Macro. Il numero di registrazione più alto della Macro viene visualizzato in rosso nella parte bassa di questa finestra.
5. Premere [F1 (+1)Store o [F2] [enter a number] [F1]	

Attivare una Macro

Le Macro possono essere attivate tramite Events (vedi Capitolo 23 - Events), o utilizzando le istruzioni di input DMX (vedi Capitolo 29 - DMX Input), o manualmente utilizzando l'editor o la Soft Keys in Macro mode.

La pressione dei tasti F1 - F5 fornisce l'accesso diretto alle Macro 1 - 5. La Macro si attiva quando il tasto viene premuto.

SKs in Macro mode permette l'accesso diretto alle Macro 1 - 40.

Attivazione di Macro utilizzando Soft Keys

Le Macro 1 - 40 sono assegnate automaticamente ai controllers così come sono state programmate. Ci sono 2 pagine di Macro; pagina 1 accede alle Macros 1 – 20 e pagina 2 accede alle Macro 21 – 40.

Quando SK sono in modo Macro, il LED arancio indica la presenza di una Macro.

Il display per il modo Macro mostra i soft keys con le Macro in arancio. Se la Macro ha un testo, i primi 5 caratteri appaiono nello spazio sotto il numero del SK del controller. Se la modalità è temporaneamente Macro, il display mostra la Macro list. Questo è identico a ciò che appare quando è premuto F6 quando l'editor non è attivo. Si può scorrere la lista usando **[PAGE UP]** e **[PAGE DN]**.

Utilizzo di Soft Keys in modo Macro

Macros 1 - 40 sono assegnate automaticamente ai controllers così come sono programmate. Ci sono due pagine di Macro; pagina 1 accede alle Macro 1-20 e pagina 2 accede alle Macro 21 - 40

Quando i SK sono in modo Macro, un led arancio indica la presenza di una Macro.

Il display della modo Macro mostra i soft keys con le Macros in arancio. Se la Macro ha un testo, i primi cinque caratteri appaiono nello spazio sotto il numero del SK del controller.

Se il modo è temporaneamente in Macro, il display mostra la Macro list. Questo è identico a ciò che appare se viene premuto F6 quando l'editor non è attivo.

85. Operate Macros 1 - 20

Sequenza tasti

1. Premere [**MACRO**]
2. Per attivare la Macro 6 premere [**SK 6**], Macro 12 [**SK 12**], etc.

Risultati/Commenti

Viene visualizzata la lista delle Macro. Saltare questo passaggio se il modo di default della SK è Macro e non si desidera visualizzare la lista Macro.

86. Operate Macros 21 - 40

Sequenza tasti

1. Premere [**MACRO**]
2. Premere e mantenere premuto [**SHIFT**]
3. Per attivare Macro 26 premere [**SK 6**], Macro 32 [**SK 12**], etc.

Risultati/Commenti

Viene visualizzata la lista Macro. Saltare questo passaggio se il modo default della SK è Macro.

La pressione di [**SHIFT**] mostra sul display del controller sotto Mode 21 – 40.

Attivazione delle Macro con la tastiera numerica.

Quando si seleziona una Macro per attivarla, viene visualizzata una finestra nel mezzo dello schermo all'interno della quale è presente nel colore rosso la linea di comando *Press F6 for start Macro!* La finestra si chiude automaticamente dopo 10 secondi. Durante il tempo in cui il messaggio viene visualizzato nella linea di comando premere [F6] per attivare la Macro. Se si preme qualsiasi altro tasto la Macro non viene attivata.

Sequenza tasti

1. Premere [**F6**]
2. Inserire la Macro.
3. Premere [**F6**]

Risultati/Commenti

Appare la lista delle Macro. Scorrere la pagina con [**PAGE UP**] e [**PAGE DN**].

Usare 1, 2, o 3 digitazioni. La Macro appare per 10 secondi. La command line dice: *Press F6 for start Macro!*

La Macro è attivata.

CAPITOLO 18

GRUPPI

Questo capitolo comprende:

Programmare i Gruppi

- Programmare i gruppi nell'editor

- Programmare i gruppi dallo stato luminoso in scena

- Programmare un gruppo vuoto

- Aggiungere spots e canali ai gruppi

Cancellare i Gruppi

Visualizzare i Gruppi

- Visualizzare un gruppo selezionato

- Visualizzare la *group list*

Etichettare i Gruppi

- Cancellare il testo

Selezionare i Gruppi

Programmare i Gruppi

Un Gruppo è un insieme di spots e canali usati frequentemente. I Gruppi sono usati per una selezione veloce. I Gruppi si possono programmare attraverso una selezione di spots e canali o usando gli spots/canali compresi nello stato luminoso in scena.

Possono essere costruiti 999 gruppi. I Gruppi possono essere programmati in modo *blind* o in modo *live*. I Gruppi vengono registrati nel file dello spettacolo.

I primi 5 caratteri del nome del Gruppo vengono mostrati sul *Controller display* in *Group mode* e in *Group exams*.

Programmare i gruppi nell'editor

Solo i canali/spots evidenziati in rosso vengono inclusi nel gruppo.

Esempio: Programmare il Gruppo 12 con gli spots 2, 4, 6, 8, e 10.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare gli spots 2, 4, 6, 8, e 10	
2. Premere [GROUP]	<i>Group</i> appare scritto nella <i>command line</i> .
3. Digitare 12 sulla tastiera numerica.	
4. Premere [STORE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Group 12 Stored</i> . Il LED del controller 12 è arancio.

➤ Note

Se esiste già un Gruppo registrato con il numero selezionato, appare il messaggio *Gruppo Exists. Update?*

Per aggiornare il Gruppo premere **[STORE]**.

Se non si vuole aggiornare il Gruppo esistente premere **[CE]** e digitare un altro numero.

Programmare i gruppi dallo stato in scena

Si può creare un gruppo usando tutti gli spots/canali attivi o usare la Special Selection functions per selezionare solo alcuni spots/canali attivi in scena.

Esempio: creare il gruppo 12 includendo tutti i canali presenti nell'editor e attivi in scena.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [CHANNEL]	
2. Premere [→][→]	Appare sulla command line: <i>Channel from editor & stage.</i>
3. Premere [GROUP]	Tutti i canali in uscita vengono mostrati in rosso.
4. Digitare 12 sulla tastiera numerica.	
5. Premere [STORE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Group 12 Stored.</i> Il LED del controller 12 è arancio.

Si possono anche includere nel Gruppo solo alcuni spots/canali in uscita.

Esempio: in uscita troviamo gli spot 5 - 12. Si vuole escludere lo spot 8 dal Gruppo 12.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SPOT]	
2. Premere [→][→]	Appare sulla command line: <i>Channel from editor & stage →.</i>
3. Premere [EXCEPT] [8]	Lo spot 8 viene escluso dal Gruppo.
4. Premere [GROUP]	
5. Digitare 12 sulla tastiera numerica.	
6. Premere [STORE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Group 12 Stored.</i> Il LED del controller 12 è arancio

Programmare un gruppo vuoto

Si possono anche registrare dei gruppi vuoti. Questi gruppi possono essere etichettati e aggiornati successivamente quando se ne ha bisogno.

Esempio: creare il gruppo 12 come gruppo vuoto per un aggiornamento successivo.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [GROUP]	
2. Digitare 12 sulla tastiera.	
3. Premere [STORE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Store Empty Group?</i>
4. Premere [STORE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Group 12 Stored.</i>

Aggiungere spots e canali ai gruppi

Gli spots e i canali possono facilmente essere aggiunti ai gruppi esistenti.

Esempio: aggiungere gli spots 7-9 al gruppo 1.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare gli spots 7 → 9	
2. Premere [GROUP]	
3. Premere 1	
4. Premere [STORE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Update Group?</i>
5. Premere ancora [STORE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Group 1 Stored.</i>

Cancellare i Gruppi

Esempio: Cancellare il gruppo 1.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [GROUP]	
2. Premere 1	
3. Premere [ERASE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Are you sure?</i>
4. Premere ancora [ERASE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Gruppo # Erased.</i>

Visualizzare i Gruppi

Il Group Exam mostra gli spots e i canali compresi nel Gruppo selezionato. Viene mostrato anche il nome assegnato.

Una volta visto il gruppo, si può passare al precedente o al successivo semplicemente usando i tasti + e —.

Si può anche vedere la lista dei gruppi.

Visualizzare un Gruppo selezionato

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [GROUP]	
2. Digitare un numero di un gruppo sulla tastiera numerica.	
3. Premere [EXAM]	Sullo schermo appaiono gli spots, i canali, e il testo del gruppo selezionato.
4. Premere + or – per vedere il precedente o il successivo.	

Vedere la group list

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [GROUP]	
2. Premere [EXAM]	Viene mostrata la lista dei gruppi con il testo delle singole etichette.
3. Premere [STAGE] per uscire.	

Etichettare i Gruppi

Si possono etichettare i Gruppi. Le etichette vengono mostrate quando si esamina un gruppo e nella Group List. I primi 5 caratteri dell'etichetta vengono visualizzati nel display del Controller in *group mode*.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [GROUP]	
2. Selezionare un gruppo, digitare un numero sulla tastiera numerica.	
3. Premere [TEXT]	
4. Digitare il testo sulla tastiera alfanumerica.	
5. Premere [STORE]	Il testo completo appare durante il singolo <i>Group exams</i> .

Cancellare il testo

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
----------------	--------------------

1. Premere **[GROUP]**
2. Selezionare un gruppo.
3. Premere **[TEXT]**
4. Premere **[ERASE]** Appare il messaggio *Group # Stored.*

Selezionare i Gruppi

Quando si seleziona un Gruppo gli spots e i canali che ne fanno parte vengono visualizzati in rosso nell'editor. Per alzare i dimmers di tutti gli spots/canali del gruppo o l'intensità di uno specifico spots/canale o i valori di un parametro, si deve usare la ruota dei dimmer. Quando il Gruppo contiene sia spots sia canali scroller, si usano le ruote di default dei parametri per lo spot. Per indirizzare i frames di uno scroller, premere **[FRAME]** e assegnare i frames dello scroller con la tastiera numerica.

Sequenze di selezioni per i Gruppi:

[GROUP #] [wheel]

[GROUP # [-> #] [wheel]

[GROUP # [-> #] [EXCEPT #] [wheel]

[GROUP] [MEM #] [wheel] – questa è una sequenza speciale che muove gli spots e i canali appartenenti ad un gruppo nella memoria selezionata. I dimmer e i valori dei parametri contenuti nella memoria vengono ignorati; sono selezionati solo gli spots e i canali. Si può registrare questa selezione come Gruppo.

Si può anche accedere ai Gruppi 1 – 40 con i Soft Keys in Group mode.

Sequenza tasti

1. Premere **[GROUP]**
2. Premere uno dei **SKs** per i Gruppi 1 – 20.
Premere **[SHIFT]** per accedere ai Gruppi 21 – 40.

Risultati/Commenti

Saltare questo passaggio se il Gruppo è in modo NSK. I LED arancio indicano i Gruppi.
Gli spots e i canali nel Gruppo vengono selezionati e visualizzati in rosso.

Rilasciare spots e canali dalla selezione

Se si vuole usare solo una parte del gruppo selezionato, si può rilasciare gli spots ed i canali dalla selezione.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare un gruppo.	
2. Premere [EXCEPT]	
3. Premere [CHANNEL] o [SPOT] e digitare il numero dei canali o degli spot sulla tastiera..	Il risultato del rilascio di spots/canali si manifesta solo dopo che la ruota dei dimmer o dei parametri è stata mossa.

Si può rilasciare spots/canali dall'editor dopo averli selezionati con un Gruppo per usarli su di un altro gruppo.

Esempio: il gruppo 1 contiene gli spots 1- 10, il gruppo 2 contiene gli spots 6 e 7. Si vuole selezionare gli spots del gruppo 1 ad eccezione degli spots 6 e 7.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [GROUP]	
2. Digitare il numero del Gruppo sulla tastiera numerica o selezionare un Gruppo usando i tasti SKs.	
3. Premere [EXCEPT]	Gli spots del Gruppo 1 vengono selezionati nell'editor.
4. Premere [GROUP]	
5. Digitare il numero del Gruppo sulla tastiera numerica o selezionare un Gruppo usando i tasti SKs ed assegnare l'intensità.	Gli spots 6 e 7 non vengono inclusi nella selezione.

CAPITOLO 19

PALETTE

Questo capitolo comprende:

Introduzione

Programmazione di Palette

Testo per Palette

Verifica di Palette

- Visualizzazione della lista delle Palette

- Verifica di una Palette selezionata

Modifica di Palette

- Aggiunta di un canale

- Aggiunta di uno spot

- Aggiunta di parametri di spot

- Modifica dei valori assegnati

- Rimozione di elementi da una Palette

Copia di Palette

Eliminazione di Palette

Applicazione delle Palettes

I file di Palette

- Caricare un dedicated Palette Files

- Caricare una Palette da file show

- Registrare un dedicated Palette Files

Cenni generali

Le Palette sono un database non-tracking dei parametri dei valori dello spot, dei valori di intensità dei canali, e dei valori dei frame degli scroller. Spark 4D supporta 999 Palette. L'informazione della Palette per i parametri spot è registrata per tipo di spot. Esempio: Spot Cyberlight e Superscan Zoom sono selezionati nell'editor ed hanno valori di parametri assegnati. Ciascuna Palette registrata conterrà valori per gli spot Cyberlight e Superscan Zoom. Le informazioni registrate per un tipo di spot possono essere applicate a tutti gli spot di quello stesso tipo.

Il tipo di spot richiama il numero ID incluso nella definizione dello spot nel menu Mix Output.

L'informazione del Canale avviene attraverso il canale e l'informazione dello scroller è attraverso i canali scroller. Esempio: Memorizzare una Palette dall'editor. L'editor è il canale 1 – 6 @ 80%. I canali scroller 101 – 106 con il frame 12. Quindi la Palette può essere applicata ai canali 1 → 6 e 101 → 106.

Le Palette sono memorizzate e richiamate in memoria usando le SK in modalità Palette oppure usando la tastiera numerica.

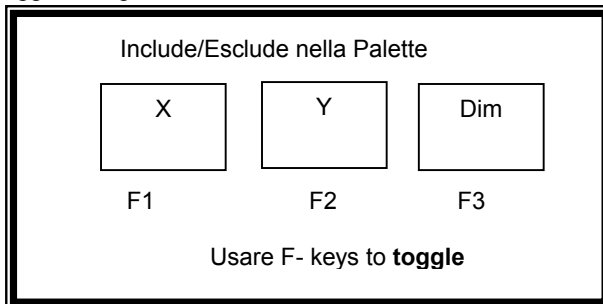
Le Palette sono memorizzate con il file show e nella Palette separata Only file. Le Palette devono essere caricate indipendentemente dai file show.

Programmazione di una Palette per gli spot

Se sono presenti più tipi di spot nell'editor, i valori del parametro del primo numero di spot di quel tipo sono memorizzati nella Palette.

Una finestra, che si apre quando vengono registrate le Palette, fornisce l'opzione per potere includere o escludere X, Y, o i parametri del Dimmer mentre si registra la Palette.

La finestra appare in questo modo:



I colori chiave di questa finestra sono:

Colore	Significato
Blu	Include il parametro nella Palette
Grigio	Non include il parametro nella Palette

Esempio: Programmare la Palette 6.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare gli spot/canali ed assegnare i valori.	Ripetere la procedura tante volte quanti sono gli spot/canali desiderati.
2. Premere [PALETTE]	
3. Inserire 6 sulla tastiera.	
4. Premere [STORE]	Si apre la finestra Include/Exclude.
5. Opzionare - cambiare il settings nell'opzione Include/Exclude.	
6. Premere [STORE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Palette 6 Stored</i> .

Testo per le Palette

Aggiungere etichette di testo alle Palette per una più facile identificazione. Il testo appare nell'elenco delle Palette.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [PALETTE]	
2. Inserire sulla tastiera il numero della palette	Selezionare la Palette che si desidera fornire di etichetta.
3. Premere [TEXT]	
4. Digitare il testo sulla tastiera alfanumerica.	
5. Premere [STORE]	Il testo appare vicino al numero della Palette sul display della Palette list.

Esaminare le Palette

E' possibile esaminare i contenuti di ciascuna Palette o guardare la lista Palette. L'esame della lista Palette è un esame "affidabile". Poichè nessuna digitazione può interferire con l'esame, lo si può mantenere visibile per tutto il tempo mentre si continua ad editare.

Se la lista Palette occupa più di una pagina, usare il comando **[PAGE UP]** per poterla scorrere.

Visualizzare la lista Palette

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [PALETTE]	
2. Premere [EXAM]	Appare una lista delle Palette. Il display mostra i contenuti generici delle Palette spot, canali, e scroller e testo.

Verifica di una Palette selezionata

Questa è una "visualizzazione precaria"; qualsiasi tasto premuto (eccetto quelli utilizzati per visualizzare la Palette precedente o successiva) elimina la visualizzazione riportandola indietro a quella dello Stage.

Se la Palette contiene spot e canali premere **[→]**, **[PAGE UP]**, e **[PAGE DN]** per impaginare i canali o gli spot

Sequenza di tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [PALETTE]	
2. Inserire un numero Palette sulla tastiera.	
3. Premere [EXAM]	Viene visualizzato il contenuto della Palette.
4. Visualizzare la Palette seguente o quella precedente utilizzando [+] oppure [-] .	

Modifica delle Palette

Ci sono 2 modi per modificare Palette.

Si può modificare una Palette aggiungendo l'editor alla Palette. Questo metodo inizia con la selezione di spot, parametri, canali, o scrollers e aggiungendoli alla Palette.

Si può anche usare la modifica diretta della Palette, che comincia selezionando la Palette.

➤ Nota

Nel caso in cui la Palette non contenga i canali, gli scroller, gli spot selezionati questa viene aggiunta. Se la Palette contiene già i canali, scroller spot l'informazione viene sovrascritta.

Modifica dei valori dei parametri

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [PALETTE]	
2. Inserire sulla tastiera il numero della Palette	
3. Premere [SPOT] o [CHANNEL] e selezionare lo spot o il canale	Il contenuto della Palette appare nell'editor.
4. Modificare il valore.	
5. Premere [STORE]	Viene visualizzata l'opzione Include/Exclude.
6. Facoltativo - Cambiare l'impostazione dell'opzione Include/Exclude.	
7. Premere [STORE] .	Appare il messaggio <i>Palette # Stored</i> .

Aggiunte a una Palette

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
----------------	--------------------

- | | |
|---|---|
| 1. Selezionare canali/spot e assegnare i valori. | |
| 2. Premere [PALETTE] | |
| 3. Inserire sulla tastiera il numero della Palette | |
| 4. Premere [STORE] | Si apre la finestra Include/Exclude. |
| 5. Facoltativo - cambiare le impostazioni dell'opzione Include/Exclude. | |
| 6. Premere [STORE] | Viene visualizzato il messaggio <i>Update Palette info?</i> . |
| 7. Premere [STORE] | Viene visualizzato il messaggio <i>Palette 10 Stored</i> . |

Aggiunta di nuovi parametri

Esempio: Aggiungere un nuovo parametro alla Palette 10.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [PALETTE]	
2. Inserire nella tastiera il numero della palette	
3. Premere [SPOT] o [CHANNEL] e selezionare lo spot o il canale.	Il contenuto della Palette appare nell'editor.
4. Modificare il valore.	
5. Premere [=]	
6. Premere [PALETTE]	
7. Premere [STORE]	Vengono visualizzate le opzioni Include/Exclude.
8. Premere [STORE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Update Palette Info?</i> .
9. Premere [STORE] .	Viene visualizzato il messaggio <i>Palette # Stored</i> .

Rimozione di elementi da una Palette

Esempio: Rimuovere un parametro di spot dalla Palette 10.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [PALETTE]	
2. Inserire 10 sulla tastiera.	
3. Selezionare uno spot.	Il contenuto della Palette appare nell'editor.
4. Selezionare i parametri che si desiderano eliminare	
5. Premere [RELEASE]	
6. Premere [STORE]	Si apre la finestra Include/Exclude.
7. Premere [STORE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Palette 10 Stored</i> .

Esempio: Rimuovere un canale dalla Palette 10.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [PALETTE]	
2. Inserire 10 sulla tastiera.	
3. Selezionare i canali che si desiderano cancellare.	Il contenuto della Palette appare nell'editor.
4. Premere [RELEASE]	Il canale si riduce allo 0%.
5. Premere [STORE]	Si apre la finestra Include/Exclude.
6. Premere [STORE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Palette 10 Stored</i> .

Esempio: Rimuovere uno scroller dalla Palette 10.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [PALETTE]	
2. Inserire 10 sulla tastiera.	
3. Selezionare il canale di cui si vuole cancellare lo scroller.	Il contenuto della Palette appare nell'editor.
4. Premere [FRAME]	
5. Premere [RELEASE]	
6. Premere [STORE]	Si apre la finestra Include/Exclude.
7. Premere [STORE]	Viene visualizzato il messaggio <i>Palette 10 Stored</i> .

Cancellare una Palette

Esempio: Cancellare la Palette 10

Sequenza tasti

1. Selezionare la Palette 10
2. Premere **[ERASE]**
3. Premere **[ERASE]**

Risultati/Commenti

Compare la domanda: *Are You Sure?*
Viene visualizzato il messaggio *Palette 10 Erased.*

Esempio: Eliminare le Palette 1 → 10

Sequenza di tasti

1. Premere **[PALETTE]**
2. Premere **[1 → 10]** sulla tastiera.
3. Premere **[ERASE]**
4. Premere di nuovo **[ERASE]**.

Risultati/Commenti

Compare la domanda: *Are You Sure?*
Viene visualizzato il messaggio *Palette/s Erased.*

Applicazione delle Palette

L'informazione dello Spot è applicata per tipo di spot. L'informazione del Canale è applicata per canale. L'informazione dello Scroller è applicata per scroller.

Esempio: La Palette 10 contiene informazioni per gli spot Goldenscan e Superscan Zoom, canali 1 – 10, e scroller 101 – 110. La selezione dell'editor è spot 1 → 1-Superscan Zooms, canale 1 – 6, e scrollers 101 – 106; l'informazione della Palette è applicata alle selezioni dell'editor.

Sequenza di tasti

1. Selezionare spots, selezionare canali, e canali scroller.
2. Premere **[PALETTE]**
3. Inserire 10 sulla tastiera.

Risultati/Commenti

Il parametro intensità e le informazioni di composizione dello scroller vengono assegnate alla selezione nell'editor se il tipo di spot è identico allo spot nella Palette ed i canali e gli scroller selezionati sono inclusi nella Palette.

I file delle Palette

Le Palettes sono parte integrale dello show e vengono memorizzate e caricate automaticamente con i file dello show. Le informazioni delle Palette nei file dello show includono le informazioni degli spot, dei canali, e degli scroller. I file di Palette archiviati nei file show devono essere caricati separatamente usando l'opzione *Palettes Only* nel menu *Load*.

Si possono anche registrare e caricare Palette in appositi file Palette che non sono collegati a nessuno show specifico.

Le Palette incluse nei file degli show o altri file di palette non legati ad alcuno show devono essere caricati in qualche campo di Palette ma non necessariamente nei campi da cui sono state registrate. Possono anche essere caricate parzialmente. Usando questa opzione è possibile costruire Palette partendo da quelle presenti nei file degli show o nei file Palette.

Registrazione di dedicated Palette Files

Il file Palette include tutte le Palette presenti nel sistema al momento della registrazione. Solo l'informazione dello spot è registrata nel dedicated Palette Files. Le informazioni dei canali e degli scroller non sono incluse nei dedicated Palette Files.

I dedicated Palette Files sono segnalati con una *L* nell'elenco del file.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Aprire il menu <i>Record</i> .	
2. Premere F6 More... e F1 Palette File	Sono visualizzati i file Palette. Viene richiesto un numero di file.
3. Inserire un numero di file.	
4. Premere F2 Text e digitare un'etichetta per il file (facoltativo)	
5. Premere F1 Record	Appare : <i>Chan & Scroller information will not be stored in file</i> e la richiesta di conferma.
6. Premere F1 Yes	

Caricare Palette dai file show

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Aprire il menu <i>Load</i> .	
2. Inserire il numero del file show.	
3. Premere F6 More e poi premere F3 Palettes Only	
4. Premere F1 All Palettes o selezionare una Palette	
5. Premere F1 Load	Appare il messaggio <i>Are You Sure?</i> .
6. Premere F1 Yes	Tutte le Palette nel file vengono caricate così come appaiono nel file; Palette 1 come Palette 1, Palette 2 come Palette 2, etc.

Caricare un dedicated Palette Files

Sequenza di tasti	Risultati/Commenti
1. Aprire il menu Load.	
2. Premere F6 More e poi premere F1 Palette Files	Vengono visualizzati i file Palette registrati nella directory selezionata. Essi sono preceduti da una <i>L</i> .
3. Inserire il numero del file Palette	
4. Premere F1 All Palettes o F2 Palette # e selezionare Palette.	
5. Premere F1 Load	Viene visualizzato il messaggio <i>Are You Sure?</i> .
6. Premere F1 Yes	Tutte le Palette nel file vengono caricate così come appaiono nel file; Palette 1 come Palette 1, Palette 2 come Palette 2, etc.

Caricare alcune Palettes

La procedura che segue si applica alle Palette caricate da file di show e da file di Palette specifiche.

E' possibile caricare solo alcune tra le Palette contenute in un file.

Esempio: Il file Palette contiene le Palettes 1 – 20. Si desiderano caricare le Palette dal 5 all' 11 partendo dalla Palette numero 1.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Aprire il menu Load.	
2. Premere F6 More e poi F1 Palette Files	Viene visualizzato il file Palette della directory corrente.
3. Alla richiesta inserire il numero del file.	
4. Premere F2 Palette #	Viene visualizzata l'indicazione <i>Palette # to Load</i> .
5. Alla richiesta inserire 5 .	
6. Premere F2 Thru Palette #	Viene richiesto un numero di Palette
7. Alla richiesta inserire 11	
8. Premere F2 To Palette #	Viene visualizzata l'indicazione <i>Start at Palette #</i>
9. Alla richiesta inserire 11 .	
10. Premere F1 Load	Viene richiesta la conferma del comando.
11. Premere F1 Yes	La Palette 5 è caricata come 1, la Palette 6 come 2, la Palette 7 come 3, etc.

E' possibile caricare delle Palette con differenti numeri di Palette rispetto a come appaiono nel file.

Esempio: Il file Palette contiene Palette numerate dall' 1 – 20. Si desidera caricarle come Palettes 21 – 40. Caricando questo file, si richiede che il caricamento inizi alla Palette 21.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Aprire il menu Load.	
2. Premere F6 More e poi F1 Palette Files	
3. Alla richiesta inserire il numero del file.	
4. Premere F1 All Palettes	
5. Premere F2 To Palette #	Viene visualizzato il suggerimento <i>Start at Palette #</i> .
6. Seguendo l'esempio sopra citato, inserire il numero 21 .	
7. Premere F1 Load	Viene richiesta la conferma del comando.
8. Premere F1 Yes	Un messaggio viene visualizzato quando il caricamento è completato.

CAPITOLO 20

Q-LISTS

Questo capitolo comprende:

Vista d'insieme

Registrare le memorie nella Q-Lists

Copiare le memorie nella Q-Lists

Esaminare la Q-Lists

Cambiare la Q-List di default

Restituire in scena le memorie provenienti da diverse Q-Lists

 Assegnare le memorie al crossfader

 Assegnare le memorie ai controllers

Cenni generali

Le Q-Lists sono entità indipendenti. Ognuna delle 100 Q-Lists può contenere memorie numerate dalla 0.1 alla 999.9.

E' possibile usare le Q-Lists per organizzare il proprio spettacolo. Esempio: la compagnia di danza per cui state lavorando ha 3 balletti in repertorio. Potete registrare le memorie del primo balletto nella Q-List 1, le memorie del secondo balletto nella Q-List 2, e le memorie del terzo balletto nella Q-List 3. Un altro esempio: un gruppo musicale ha 20 brani.

Registrate le memorie di ogni brano in una Q-List separata. Questo renderà molto semplice organizzare il lavoro se i brani non vengono eseguiti nello stesso ordine tutte le sere.

Le funzioni delle Q-List:

- Selezionare la Q-List
- Cambiare la Q-List di default
- Registrare il contenuto dell'editor in una Q-List diversa da quella di default

La Q-List di default è la Q-List 1. Tutte le memorie vengono registrate nella Q-List di default se non viene diversamente indicato. La Q-List di default viene indicata in basso a destra sul monitor. Il LED dell'NSK della Q-List di default lampeggia quando l'NSK è in Q-List mode.

Ad ogni editor può essere assegnata una Q-List di default diversa. La Q-List di default assegnata ad ogni editor viene tenuta in memoria quando si cambiano gli editors. Esempio: la Q-List di default dell'Editor 1 può essere la Q-List 5, mentre la Q-List di default dell'Editor 2 può essere la Q-List 10.

I Loops possono essere inseriti nelle Q-Lists.

Le assegnazioni al crossfader e ai controllers possono provenire da Q-Lists diverse.

Esempio: Si può assegnare la memoria 1 dalla Q-List 1 al crossfader A/B, la memoria 100 dalla Q-List 5 al controller 10, e la memoria 65 dalla Q-List 50 al controller 15.

La Q-List di origine da cui provengono le memorie viene mostrata nel Playback display, XFade exam, snap exams, Events assignments, e memory exams.

Registrazione delle Memorie nelle Q-Lists

Registrazione del contenuto dell'editor in una memoria significa sempre registrarla nella Q-List di default corrente. Se la Q-List di default è la 5, la memoria verrà registrata nella Q-List 5. Le memorie possono essere registrate anche in una Q-List diversa da quella di default.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare ed editare gli spots e i canali.	
2. Registrare come memoria 3.	La memoria viene registrata nella Q-List di default.
3. Premere [Q-LIST]	
4. Selezionare 3	
5. Premere [MEMORY]	
6. Selezionare 10 sulla tastiera numerica.	
7. Premere [STORE]	Viene mostrato il messaggio <i>Q3 Memory 10 Stored</i> . La memoria è stata registrata nella Q-List 3.
8. Premere [Q-LIST]	
9. Selezionare 5	
10. Premere [MEMORY]	
11. Selezionare 12 sulla tastiera numerica.	
12. Premere [STORE]	Viene mostrato il messaggio <i>Q5 Memory 12 Stored</i> . La memoria è stata registrata nella Q-List 5.

Esaminare le Q-Lists

Il display generale delle Q-Lists mostra un elenco numerico delle Q-Lists esistenti.

Vedere la lista delle Q-Lists

Il *Q-List exam display* mostra il numero e il range delle memorie contenute, il testo, e il tempo. Il tempo è quello totale di restituzione in scena di tutte le memorie contenute nella Q-List (tenendo conto dei time-in e dei tempi di attesa).

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [Q-LIST]	
2. Premere [EXAM]	Le Q-Lists vengono mostrate. L'asterisco rosso (*) accanto ad una Q-List indica la Q-List di default corrente.

Vedere una Q-Lists selezionata

Usare questa sequenza se si desidera vedere una Q-List diversa da quella di default.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [Q-LIST]	
2. Digitare il numero della Q-List sulla tastiera.	
3. Premere [EXAM]	Viene mostrata la Memory List della Q-List selezionata.

Cambiare la Q-List di Default

La Q-List di default del sistema è la Q-List 1. La Q-List di default può essere cambiata in ogni momento. La Q-List di default viene cambiata nell'editor.

Esempio: la Q-List di default è la Q-List 1. Cambiarla con la Q-List 2.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [Q-LIST]	
2. Selezionare la Q-List, per questo esempio premere [2] .	
3. Premere [ENTER]	La <i>Q-List 2</i> e l'ultima memoria della <i>Q-List</i> vengono mostrate. Tutte le memorie registrate vengono aggiunte alla <i>Q-List</i> di default. Le Memorie possono essere aggiunte anche ad ltre <i>Q-Lists</i> . Vedere <i>Registrare le Memorie nelle Q-Lists</i> , pg. 235.

Rendere in scena memorie provenienti da più Q-Lists

Si possono assegnare memorie provenienti da Q-Lists diverse da quella di default ai devices di playback.

La sequenza di assegnazione è simile alla normale sintassi di assegnazione, con l'unica aggiunta del numero della Q-List.

Assegnare le memorie al crossfader

Assegnando ai crossfaders una memoria proveniente da una Q-List la sequenza delle memorie sarà quella della Q-List.

Esaminando l'assegnazione di A/B, vengono mostrati il numero della memoria e quello della Q-List. Il numero della Q-List viene mostrato anche nel *Playback display* e nel *XFade exams*.

Esempio: La Q-List di default è la 1. Assegnare la memoria 5 della Q-List 3 ad A/B.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [Q-List]	
2. Premere [3] sulla tastiera	<i>Appare la scritta Q-List 3 nella command line.</i>
3. Selezionare la memoria 5.	
4. Premere [A] o [B] o [GO TO]	La Memoria 5 della Q-List 3 viene assegnata al crossfader A/B. La prossima memoria in sequenza sarà la prossima memoria della Q-List 3.

➤Note

Se non viene specificata una Q-List l'assegnazione deriva dalla Q-List di default.

Assegnare le memorie ai controllers

Esempio: Assegnare la memoria 5 della Q-List 3 al controller 16. Selezionare la Q-List sull'NSK.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [Q-LIST]	
2. Premere [3] sulla tastiera	
3. Selezionare la memoria 5	
4. Premere [ASSIGN]	Viene visualizzato <i>Assign Key Expected</i> .
5. Premere l'SK del controller 16.	La Memoria 5 della Q-List 3 viene assegnata al controller 16.

CAPITOLO 21

EFFETTI

Questo capitolo comprende:

Cenni generali

Accedere all'Editor degli Effetti

Uscire dall'Editor degli Effetti

Programmare nell'Effects Editor

Aggiungere Parametri

Attributi di Copying timing

Assegnare Effetti ai Canali

Assegnare Effetti agli Scroller

Ritornare all'Effects Editor

Attributi degli Effetti

Primitive

Base

Size

Delta

Rate

Valori di Default per Rate, Size,
Delta

Offset

Duty Cycle

Registrazione Effetti come memorie

Rimuovere un Effetto dalla
memoria

Esaminare memorie e Effetti

Effect Templates

Assegnare testo ad un Effetto

Cancellare gli Effetti

Esaminare gli Effetti

Usare gli Effetti

Registrazione memorie

Collegare Palette ed Effetti

Playing Back Effects

Con i Crossfader

Con i Controller

Caricare, registrare e cancellare i files
Effects

Caricare i file Effects da un file
show

Caricare i file Effects

Registrazione file Effects dedicati

Cancellare file Effects

Modificare Effetti pre-programmati

Effects Package

Programmazione di Effetti - Consigli &
Suggerimenti

Programmazione di chasers hard e
soft

Intorno ai moving lights

Tipi di Primitives

Cenni generali

Le tool presenti nell'Effects Editor permettono di sfruttare il Pacchetto di Effetti già programmati sulla consolle o di programmarne di propri.

Gli Effetti possono accogliere qualsiasi numero di spot, canali, o scroller. Tutti gli attributi degli Effetti sono parametri specifici. Esempio: Si possono assegnare differenti valori al parametro 6 dello spot 1, parametro 6 dello spot 2, e parametro 6 dello spot 3.

L'ordine di selezione dello spot determina l'ordine in cui gli Effetti con un determinato valore sono eseguiti. Esempio: Se la selezione spot è stata 1 → 12, lo spot numero 1 sarà il primo a rispondere, lo spot numero 2 quello successivo e così via. Se la selezione spot è stata 12 → 1, lo spot 12 sarà il primo che risponderà, lo spot 11 quello successivo, etc. Ciò è valido anche nel caso in cui gli spot non vengano selezionati in ordine consecutivo: spot 5, spot 7, spot 4, spot 8, etc.

Gli Effetti possono essere registrati come memoria o come Effect Template.

Gli Effect Templates vengono utilizzati come un database e possono essere applicati a qualsiasi numero ed a qualsiasi tipo di spot. Gli Effect Templates sono numerati 1 - 999.

Gli Effect Templates sono registrati nel file show. Possono essere registrati e caricati anche come file separati.

Gli Effetti possono essere programmati in live oppure in off line con l'aiuto di CompuCAD, WYSIWYG o qualsiasi altro programma di lighting CAD.

Gli Effetti possono essere restituiti in scena nei crossfader, nei controllers, o nell'editor. Spark 4D è fornita di Effetti pre-programmati. Gli Effetti sono registrati nell'Hard Disk. Il prefisso 'E' è assegnato ai file Effects. Probabilmente si vorrà fare l'edit degli Effetti pre-programmati modificando alcune proprietà degli Effetti quali Rate e Size.

Le ruote ed i tasti delle proprietà degli Effetti includono l'Effects Editor. I Soft Keys vengono usati per selezionare le proprietà degli Effetti.

Le proprietà degli Effetti sono visualizzate sul monitor e dai LED delle ruote.

I valori delle Proprietà vengono assegnati utilizzando le ruote o la tastiera numerica.

Gli scroller ed i canali possono essere assegnati agli Effetti. Tutti i parametri degli Effetti agiscono su canali e scroller così come fanno per i parametri degli spot.

Accedere all'Editor degli Effetti

Esiste uno speciale Effects Editor per la programmazione o la modifica di Effetti abituali o Effetti che sono stati conservati. Quando l'Effects Editor è attivo le ruote ed i tasti Effect Attribute (i Soft Keys) controllano le proprietà degli Effetti.

I tasti utilizzati per lavorare nell' Effects Editor sono:

[EFFECT] (Sposta nei tasti **[PART]**) apre l'Effects Editor

[EFFECT] modifica il Soft Key mode in Effects. E' anche utilizzato per registrare gli Effetti.

I Soft Keys vengono usati per le Primitive, per gli attributi degli Effetti, per l'impaginazione dei parametri e per uscire dall'Effects Editor.

[SHIFT] per fare ritornare temporaneamente i Soft Keys al Parameter mode per la selezione dei parametri.

Nelle istruzioni riportate più avanti, viene supposto che se il Wheel Bank corrente non comprende gli attributi degli Effetti di cui si sta trattando si dovranno far scorrere i Wheel Banks fino a che non si raggiungerà quello desiderato.

Il display dell'Effects Editor mostra gli spot/canali selezionati ed i loro parametri, i loro attributi, una lista di attributi di Effetti, un elenco di Primitives, ed il Time Cycle meter.

Nell'Effects Editor, i parametri degli spot selezionati appaiono su uno sfondo rosso scuro.

Vengono visualizzate tutti gli attributi degli Effetti assegnati agli ultimi 5 parametri selezionati. L'attributo attivo è visualizzato su un fondo rosso. I parametri che non hanno assegnazioni di attributi negli Effetti mostrano il *tracking value* del parametro.

Entrando nell'Effects Editor automaticamente si accendono i dimmer degli spot selezionati. Se ai canali non è stata assegnata alcuna intensità, il valore Base per il canale è 0%.

Sequenza tasti

1. Selezionare spot e parametri oppure canali
2. Premere **[EFFECT]**

Risultati/Commenti

L'Effects Editor viene visualizzato solo quando sono stati selezionati i parametri.
L'Effect Editor viene visualizzato sul controller display.

Le pagine dei Soft Keys per l'Effects Editor sono disposte come viene mostrato nell'illustrazione seguente.

Primitives Page

Exit Effects Editor

Cos	Sin	Step	Ramp	Saw	Rand	Wave	Powr	Tri	→ Exit
Trpz								Page Param ↕	Att. * Page

Attributes Page

Page parameters in Effects Editor

Impaginare nell'Effects Editor

Ogni pagina dell'Effects Editor può visualizzare 10 spot. Se ci sono più di 10 spot, usare i tasti per andare alla pagina successiva.

Go to Effects attributes page

Rate All	Rate Sprd	Rate Neg	Size All	Size Sprd	Size Neg	Duty On	Duty Total	Sync Param	→ Exit
Offset All	Ofst Sprd	Ofst Part	Ofst Neg	Ofst Lock	Delta ↓ Bot	Delta → Cen	Delta ↑ Top	Page Param ↕	Prim Page

Go to Effects Primitives page

assegnati nell'Effetto, usare **[PAGE UP]** e **[PAGE DN]** per scorrere lungo la pagina. Per impaginare i parametri usare la SK 19 Page Param.

Uscire dall'Effects Editor

Nell'Effects Editor, il Soft Key 10 - **Exit**- permette di uscire dall'Effects Editor e di ritornare al display dello Stage.

Sequenza tasti

1. Premere **[Exit]**

Risultati/Commenti

Il monitor visualizza lo Stage. I Soft Keys ritornano al modo SK corrente.

Ritornare all'Effects Editor

Si può facilmente ritornare all'Effects Editor e selezionare i canali/spot che in quel momento stanno funzionando in un Effetto.

Sequenza tasti

1. Premere **[EFFECT]**
2. Premere **[SPOT]** oppure **[CHANNEL 1]**

Risultati/Commenti

[CHANNEL]

3. Premere 2 volte **[EFFECT]**

L'Effects Editor si apre mostrando gli spot/canali selezionati che sono al momento in funzione.

Programmare nell'Effects Editor

Mentre si lavora nell'Effects Editor, i tasti per gli spot **[ALL]**, **[HOME]**, **[CL1]**, e **[CL2]** sono attivi.

Ogni Effetto può includere spot, canali, e scroller. Quando si fa l'editing di Effetti che comprendono tutti questi elementi, ad ogni elemento viene assegnato uno Spread Offset. Notare che sebbene un Effetto possa includere spot, canali, e scroller per ciascun elemento deve essere fatto un edit separato.

I dimmer degli spot che non sono attivi nell'editor o sui dispositivi di playback sono impostati automaticamente a FL quando inseriti nell'Effects Editor.

Esempio: Programmare un effetto per i parametri di uno spot:

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare uno spot	
2. Selezionare un parametro	
3. Premere [EFFECT]	Si apre l'Effects Editor
4. Assegnare un Primitive (vedere più sotto) e editare la proprietà dell'Effect	
5. Premere e mantenere premuto [SHIFT]	Viene visualizzata la pagina della selezione dei parametri.

Colori di riferimento nell'Effects Editor

Colore	Cosa Indica
Blu	Spot selezionati
Rosso scuro	Canali selezionati
Verde	Scroller frames selezionati

Assegnare un Primitives

I Primitives sono i movimenti di base degli Effetti. Ad ogni parametro possono essere assegnati differenti Primitive. Combinazioni di Primitive offrono una via veloce per creare Effetti.

Esempio: Creare un cerchio in senso orario assegnando Sine a x e Cos a y. Creare un cerchio in senso antiorario assegnando Cos a x e Sine a y.

Ad ogni parametro che partecipa all'Effetto possono essere assegnati differenti primitives. Come dimostrato nella tabella alla fine di questo capitolo, combinazioni di primitives vengono usate per programmare Effetti.

Un Primitive può essere assegnato in qualsiasi momento durante la programmazione di Effetti. Può essere che si desideri aggiustare il Base, le assegnazioni dell'Offset, e il valore di Rate prima di assegnare un Primitive.

Per la pagina di configurazione dei Primitives, vedere Primitives Page pagina 246

Sequenza tasti

Risultati/Commenti

- | | |
|---|---|
| 1. Selezionare gli spots | |
| 2. Selezionare i parametri | |
| 3. Assegnare un valore base. Si possono anche aggiustare diversi attributi dell'Effetto contemporaneamente. | |
| 4. Premere [EFFECT] | Appare sul monitor l' Effect Editor. |
| 5. Selezionare un Primitive. | L' Effect opera immediatamente con l'assegnazione Primitive |

Eliminare un'assegnazione Primitive.

Quando si elimina l'assegnazione di un Primitive, l'Effetto viene eliminato. I susseguenti valori dei parametri dipendono da come è stata fatta l'eliminazione. Eliminando un'assegnazione nell'Effects editor il valore del parametro è il valore Base nell' Effect.

Eliminando l'assegnazione nel Live editor i valori vengono presi dal tracking.

Esempio: Eliminare l'assegnazione Primitive dello Spot 5, Y con l'Effects Editor.

Sequenza tasti

Risultati/Commenti

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. Selezionare lo spot 5 | Saltare questo passaggio se lo spot è già selezionato |
| 2. Selezionare Y. | Saltare questo passaggio se il parametro è già selezionato |
| 3. Premere [RELEASE] | Vengono eliminate le assegnazioni Primitive. I parametri selezionati sono allo stesso valore del valore Base. Il display ritorna al display dello Stage. |

Il Sin (Seno) di primitive

Tutti i Primitives operano dallo 0% - Vanno e tornano allo 0%.

Il Primitive Sin, comunque, parte dal 50%, per andare dal 50% allo 0% poi a FF e tornare a 50%. Questa caratteristica fa sì che l'Effect "riposi" a 50% quando il Duty Cycle non è 1:1. Si raccomanda di usare il Sin unicamente assieme al Cos (Coseno) per programmare un Circle Effect.

Selezionare Parametri Addizionali

Per includere un altro parametro nell'Effetto, si deve selezionare il parametro usando i tasti dei parametri.

Gli esempi riportati sotto presuppongono che si sia nell' Effect Editor.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere e mantenere premuto [SHIFT]	I Soft Keys passano a <i>Parameter mode</i> .
2. Premere un tasto P e lasciare [SHIFT]	I Soft Keys tornano all'Effect Editor. I parametri selezionati appaiono in un campo rosso.
3. Assegnare un valore Base al parametro. Modificare il valore Attribute e assegnare un Primitive.	
4. Se necessario ripetere la sequenza da 1 – 3 .	

➤ Nota

[X] e **[Y]** possono essere selezionati senza lasciare l'Effects Editor usando i tasti dedicati. Questa sequenza (di tasti) può essere anche utilizzata per deselegionare i parametri. Esempio: L'ingresso nell'Editor Effect dopo aver usato il trackball mantiene la selezione sia di x che di y. Volendo lavorare all'interno dell'Effects Editor solamente con X sarà necessario selezionare X premendo il tasto del parametro X.

Assegnare Effetti ai Canali

I Canali hanno 1 parametro: il dimmer. L'Effetto è applicato al dimmer.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare i canali e assegnare l'intensità come un valore Base (Vedere Base pag. 246)	
2. Premere [EFFECT]	L' Effect Editor è attivo. I numeri dei canali compaiono su campo rosso, preceduti da <i>ch</i> .
3. Assegnare un Primitive e scrivere gli altri attributi dell'Effetto.	L'Effetto è immediatamente attivo.
4. Scrivere il resto degli attributi dell' Effect.	
5. Registrare come memoria, assegnare a uno strumento di playback, o registrare come un Effetto.	Quando assegnato ad un controller, l'Effetto è attivo solo quando lo slider è al punto inferiore.

➤ Nota

L'Effetto con attribuzione Offset Spread, è particolarmente utile con i canali.

E' possibile utilizzarli insieme con **<Duty Tot> [•]** per la programmazione di hard chasers.

Assegnare Effetti agli scroller

Nell' Effects Editor i canali scroller sono visualizzati in verde e preceduti da s.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare i canali.	
2. Premere [FRAME] . Facoltativo – assegnare un valore al frame.	
3. Premere [EFFECT]	L' Effect Editor è attivo. Appare il numero del canale scroller in un campo verde preceduto da s.
4. Assegnare un Primitive	L' Effetto si aziona.
5. Assegnare un valore all'attributo Size. (Vedere Size pag. 246)	
6. Scrivere i rimanenti attributi dell' Effetto.	
7. Registrare come memoria, assegnare a uno strumento di playback, o registrare come un Effetto.	Quando assegnato ad un controller, l'Effetto è attivo solo quando lo slider è al punto inferiore.

Ritornare all'Effects Editor

Una volta usciti dall'Effects Editor, è estremamente facile rifelezionare gli spots o i canali coinvolti nell'Effetto e ritornare all'Effect Editor.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SPOT] o [CHANNEL]	
2. Premere [EFFECT]	I canali/spots coinvolti vengono selezionati.
3. Premere [EFFECT]	L'Effect Editor è attivo. Vengono selezionati tutti i parametri con le assegnazioni attribuite all' Effetto.

Attributi degli Effetti

Gli attributi degli Effetti possono essere divisi in 2 categorie - movimento e tempo.

Movement Attributes	Time Attributes
Primitive	Rate
Base	Offset
Size	Duty Cycle
Delta	

Gli attributi con i quali si sta lavorando sono visualizzati su campo rosso chiaro nella tabella degli Effetti.

Gli attributi di Time possono essere copiati da un parametro ad un altro.

Vedere Copiare gli attributi di tempo, pagina 246.

Base

Base è il valore del parametro usato come punto di riferimento di partenza per l'Effetto. La posizione del punto di partenza è determinato da **Delta** (vedere sotto).

Base è specifico del parametro e dello spot/canale. Il Base può essere cambiato nell'Effects Editor.

Il Base di default è il valore del parametro nel live editor. Il valore può essere assegnato con un valore o con il tracking. I valori Base possono essere modificati all'interno dell'Effect Editor. Anche le Libraries possono essere utilizzate per assegnare valori a Base.

►Importante!

Quando un Effetto viene registrato come memoria, il Base è incluso. Quando un Effetto è registrato come Effetto il Base non viene conservato.

La ruota (Wheel)1 controlla il Base. Quando si accede all'Effects editor, premere **[WHEEL +]** per attivare la wheel 1 per il controllo di Base.

87.Editare i Valori di Base

Modificando il Base si modifica il punto di partenza dell'Effect.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare spots e parametri o canali.	
2. Premere [EFFECT]	L'Effect Editor è attivo
3. Premere [WHEEL+]	La Wheel 1 ora controlla il Base.
4. Girare la ruota Base o Selezionare una Library	Il nuovo valore Base è mostrato sul monitor in un campo rosso. I valori Base derivati dalle Libraries mostrano il numero di Library.

Editare il Base per un Effetto in playback

La sequenza che segue è utilizzata quando un Effetto gira in uno strumento di playback

Sequenza tasti

1. Selezionare spots e parametri o canali.
2. Premere il tasto **[param]** e muovere la ruota o assegnare un valore sulla tastiera.
3. Premere **[STORE] [STORE]**

Risultati/Commenti

Il nuovo valore appare sul monitor.

►Nota

Usare solo la ruota per modificare il valore Base quando è in playback. Inserire un valore sulla tastiera cancella l'assegnazione dell' Effetto.

Size

Size determina la quantità di movimento da Base. Il valore di default di Size può essere Zr o 50 o FL. Ciò dipende dal tipo di parametro. Il movimento in relazione alla Base è influenzato da Delta.

Esempio: Il Base è 50, Size è 50, Delta è C (centro). La linea di movimento è Base +25 e Base - 25.

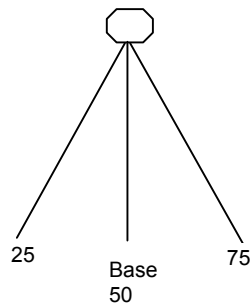


Figure 6 Size attribute with center Delta

Esempio: Se il Base ha un valore 30, Size 50 e Delta è C, il valore più alto è 55 e quello più basso 5.

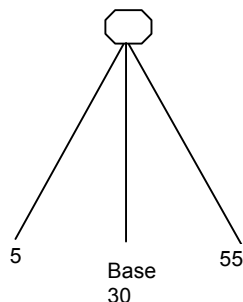


Figure 7 Size attribute with center Delta

88. Cambiare Size

Esistono tre opzioni Size:

Opzione	Cosa fa
----------------	----------------

Size All	Modifica il size assoluto equamente per tutti i parametri selezionati. <Size All> è la selezione di default.
Size Spd (Spread)	La modifica Size potrebbe essere “spread” (distribuita) in modo relativo tra i parametri selezionati negli spots selezionati. L’assegnazione dello spread dipende dall’ordine della selezione dello spot.
Size Neg (negative)	Capovolge la direzione dell’Effetto.

Sequenza tasti

1. Se non si è nell’ Effects Editor, selezionare spot/s e parametri.
Se l’ Effects Editor è aperto selezionare gli spots e i parametri se necessario.
2. Premere **[EFFECT]**
3. Premere **<Att Page>**
4. Premere **<Size All>** o **<Size Sprd>**
5. Usare la ruota o inserire un valore sulla tastiera.

Risultati/Commenti

- Premere **[SHIFT]** per accedere alla pagina Parameter.
- Da saltare se si è già nell’ Effects Editor.
- I valori Size compaiono su campo rosso nell’Effects Editor

Azzerare il valore Size**Sequenza tasti**

1. Se non si è nell’ Effects Editor, selezionare spot/s e parametri.
Se l’ Effects Editor è aperto selezionare gli spots e i parametri se necessario.
2. Premere **[EFFECT]**
3. Premere **<Size All>** o **<Size Sprd>**
4. Premere **[0]**

Risultati/Commenti

- Da saltare se si è già nell’ Effects Editor.
- Size viene riportato al valore precedente all’ultima modifica.

➤Nota

Quando il valore di Size è stato assegnato usando **<Size Spd>** **<Size All>** ogni elemento viene ricollocato separatamente.

Esempio: Ai canali 1 – 4 è stato assegnato il valore Spread Size – Size 0, 25, 50, e 75. In seguito questi valori vengono incrementati del 5% utilizzando **<Size All>**.

Selezionando **<Size All>** e azzerando il valore Size i valori vengono riportati a 0, 25, 50, e 75. Selezionando **<Size Spd>** e azzerando il valore Size viene riportato il Size per tutti i canali a 5 (il valore **<Size All>**).

89. Assegnare un size negativo

L’assegnazione di un Size negativo inverte l’Effetto.

Sequenza tasti**Risultati/Commenti**

- | | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Premere [EFFECT] 2. Selezionare un parametro 3. Premere <Att Page> 4. Premere <Size Neg> 5. Premere <Size Neg> | <p>Da saltare se l'Effects Editor è già aperto.</p> <p>Un segno meno precede il valore Size. L'Effect si inverte.</p> <p>Cancella i comandi precedenti.</p> |
|---|---|

Delta

Delta determina il punto di partenza dell'Effetto.

Si può selezionare T (Top), C (Center), or B (Bottom).

L'icona di Delta è una freccia che separa i valori nella successione di Base.

90. Icone di Delta

Delta	Icona
Top	↑
Center	→
Bottom	↓

91. Delta - Top

Esempio: Base è 50, Size è 50, Delta è T (Top).

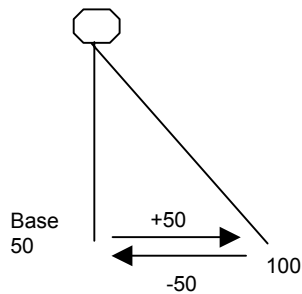


Figura 8 Delta Top

92. Delta - Bottom

Esempio: Base è 50, Size è 50, Delta è B (Bottom).

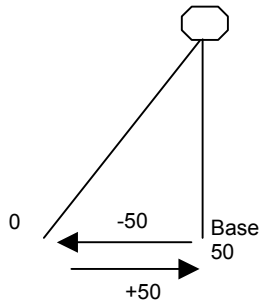


Figura 9 Delta Bottom

93. Delta - Center

Center Delta lo si può vedere nell'esempio per gli attributi di Size, vedi pag 8.

94. Cambiare Delta

Le opzioni di Delta sono B (bottom), C (center), and T (top).

Sequenza tasti

1. Se non si è nell' Effects Editor, selezionare spot/s e parametri. Se l' Effects Editor è aperto selezionare gli spots e i parametri se necessario.
2. Premere **[EFFECT]**
3. Premere **<Att Page>**
4. Premere l'SK per **Delta B**, **Delta C**, o **Delta T**

Risultati/Commenti

Da saltare se si è già in Effects Editor.

Una freccia rossa evidenzia la selezione nel display SK e viene mostrata nell' Effects Editor.

Rate

Rate è la velocità alla quale un Effetto viene eseguito. Il Rate è specifico dei parametri e degli spots; all'interno di uno stesso Effetto, parametri diversi possono funzionare con valori di rate diversi.

Il valore di Rate può essere positivo o negativo. Un valore negativo causa all'Effetto un cambiamento di direzione.

Esempio: All'effetto di un cerchio viene assegnato un valore di Rate di 50 per farlo muovere in senso orario. Per invertire il movimento in senso anti-orario è necessario modificare in -50 il valore di Rate.

Il valore assegnato al Rate influenza un tempo breve del Duty Cycle (vedi sotto).

Il valore assegnato di default al Rate è 200. Il Rate modificato può essere assoluto per i parametri selezionati negli spots selezionati. Il Rate modificato può essere "spread" relativamente sui parametri selezionati negli spots selezionati. L'assegnazione dello spread dipende dall'ordine della selezione dello spot.

➤Nota

Cambiando il Rate cambia l'Offset a meno che non l'Offset sia stato bloccato. Bloccare l'Offset lo protegge quando viene modificato il Rate.

95. Cambiare il Rate

Ci sono 3 opzioni Rate:

Opzione	Cosa fa
Rate All	Modifica il rate di default in parti uguali fra tutti i parametri selezionati. <Rate All> è di default.
Rate Spread	"Spd" inserisce una modifica relativa fra tutti i parametri selezionati in accordo all'ordine della selezione dello spot.
Rate Neg (negativo)	Assegnando un Rate negativo si inverte la direzione dell' Effetto.

Sequenza tasti

1. Se non si è nell' Effects Editor, selezionare spot/s e parametri.
Se l' Effects Editor è aperto selezionare gli spots e i parametri se necessario.
2. Premere **[EFFECT]**
3. Premere **<Att Page>**
4. Premere l' SK per **<Rate All>** o **<Rate Sprd>** e usare la ruota o assegnare un valore sulla tastiera

Risultati/Commenti

- Da saltare se l'Effects Editor è già aperto.
- Il generic Rate o il relative Spread appaiono nella command line.

➤Nota

Premendo **<Rate All> [•]** si assegna Hold al Rate. Questo ferma l'Effetto.

96. Assegnare un rate negativo

Un valore negativo Rate inverte la direzione dell' Effect.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Se non si è nell' Effects Editor, selezionare spot/s e parametri. Se l' Effects Editor è aperto selezionare gli spots e i parametri se necessario.	
2. Premere [EFFECT]	Da saltare se l'Effects Editor è già aperto
3. Premere <Att Page>	
4. Premere <Rate Neg>	La direzione dell'Effetto si inverte. Un segno meno precede il valore Rate.
5. Premere <Rate Neg>	La direzione si inverte ancora. Il segno meno non compare più.

97. Azzerare il Rate

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere <Rate Spd> o <Rate All>	
2. Premere [0] sulla tastiera.	Il rate viene azzerato.

➤ Nota

Quando il valore Offset è stato assegnando utilizzando **<Rate Sprd>** e **<Rate All>** ogni elemento viene azzerato separatamente.

Esempio: I Canali 1 – 4 hanno avuto assegnazione di valori Spread Offset – Offset 0, 25, 50, e 75. Poi il 5% è stato aggiunto al valore utilizzando **<Rate All>**.

Selezionando **<Rate All>** e azzerando il valore Offset vengono azzerati i valori di 0, 25, 50, e 75. Selezionando **<Rate Sprd>** e azzerando il valore Offset viene azzerato l' Offset di tutti i canali a 5 (il valore **<Rate All>**).

Valori di Default per Rate, Size, e Delta

Attributo	Tipo di Parametro	Default
Rate	Tutti i tipi	200
Size	Parametri continui, canali compresi	FL
Size	Parametri a step distinti, scrollers, e parametri a mixed step	0 (zero)
Size	X e Y	50
Delta	Parametri continui, canali compresi. Esclusi X e Y	Top – se il valore Base è ≤ 50 . Bottom – se il valore Base è > 50
Delta	Parametri a step distinti, scrollers, e parametri a mixed step	Centrale
Delta	X e Y	Centrale

Offset

L'Offset indica il punto in cui uno spot inizia a muoversi all'interno del time cycle.

L'Offset attribute ha 5 opzioni:

Opzione	Cosa fa
Offset All	Assegna un identico offset a tutti i parametri selezionati. Se a una Spread è stata data l'assegnazione "All", le assegnazioni conservano la proporzionalità.
Offset Spread	Assegna un valore diverso di offset ai parametri selezionati; ogni spot comincia l'Effetto in un diverso punto del time cycle.
Offset Negative	Inverte l'ordine di Offset.
Offset Part	Divide gli spots nel gruppo relativo al Duty Cycle. Gli spots di tutti i gruppi operano contemporaneamente.
Offset Lock	Blocca il valore di Offset in modo che non cambi quando viene cambiato il Rate.

98.Utilizzo di Spread

Sprd (spread) assegna un valore diverso all'offset dei parametri selezionati; ogni spot comincia l'Effetto in un diverso punto del time cycle. L'assegnazione spread viene data dal valore **K**. Il valore K è il *delta* dello Spread ed è mostrato nella command line. I valori di Offset assegnati ai parametri sono una funzione del valore K e del numero degli spots. Esempio: Pan (X) è selezionato per gli spots 1 → 4. Il valore dell'Offset Spread K è 3.

Spot	Valori Offset
Spot 1	0
Spot 2	3
Spot 3	6
Spot 4	9

L'assegnazione dello Spread dipende dall'ordine della selezione spot. Se la selezione spot era Spot 4 → 1, lo spot 1 riceve il valore 9, lo spot 2 il valore 6, lo spot 3 il valore 3, e lo spot 4 il valore 0. In altre parole, lo spot 4 è il leading spot.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Se non si è nell' Effects Editor, selezionare spot/s e parametri. Se l' Effects Editor è aperto selezionare gli spots e i parametri se necessario.	
2. Premere [EFFECT]	Saltare questo passaggio se l' Effects Editor è aperto.
3. Premere <Att Page>	
4. Premere <Ofst Sprd>	
5. Girare la ruota Offset fino a che compaia nella command line +3K o digitare 3 sulla tastiera	L' Offset seguendo il valore di K divide uniformemente gli spots selezionati.

Uniformare lo Spread dell'Offset

E' possibile uniformare lo spread dell'Offset durante la selezione degli spots con una sequenza di tasti.

Esempio: uniformare lo spread dell'Offset del parametro Pan per 10 spots.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare gli spots 1 → 10 e Premere <X>	
2. Premere [EFFECT]	Si apre l' Effect Editor.
3. Premere <Att Page>	
4. Premere <Ofst Spd>	
5. Premere [•]	L' Offset viene uniformemente diviso tra gli spots selezionati.

99. Utilizzo di All

L'Offset All assegna un valore assoluto di Offset ai parametri selezionati.

Questo si può utilizzare se avendo assegnato uno Spread si desidera aumentare il valore dello Spread mantenendo la proporzionalità.

Esempio: un' Offset Spread di 4 viene assegnato al parametro X degli spots 1 → 6. Si desidera mantenere lo Spread Delta (il valore K, in questo caso 4) ma aggiungere 2 al valore Spread assegnato.

Spot	+4 K (Offset Spread)	Spread All 2
1	0	2
2	4	6
3	8	10
4	12	14
5	16	18
6	20	22

Sequenza tasti

1. Se non si è nell' Effects Editor, selezionare spot/s e parametri.
Se l' Effects Editor è aperto selezionare gli spots e i parametri se necessario.
2. Premere **[EFFECT]**
3. Premere **<Ofst All>**
4. Digitare 2 sulla tastiera.

Risultati/Commenti

Saltare questo passaggio se l' Effects Editor è aperto.

Esempio avanzato: Programmare un Effetto per canali dove gruppi di canali sono accesi o spenti nello stesso tempo. Presumiamo che si voglia lavorare su dei gruppi di canali nel Step Effect. I gruppi sono divisi come segue:

Group 1 – canali 1, 11, 21

Group 2 – canali 2, 12, 22

Group 3 – canali 3, 13, 23

Group 4 - canali 4, 14, 24

In questo caso avendo utilizzato <Ofst All> viene assegnato l'Offset 0 al Group 1, l'Offset 25 al Group 2, l'Offset 50 al Group 3, l'Offset 75 al Group 4.

Esempio: Assegnare lo stesso valore di Offset ad un gruppo di canali.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare un gruppo di canali e assegnare l'intensità.	
2. Premere [Effect]	Appare l'Effect Editor.
3. Assegnare un Primitive	
4. Premere <Att Page>	
5. Premere <Ofst All> e assegnare un valore usando la tastiera o la ruota.	I canali che prendono parte all'Effetto hanno lo stesso Offset.
6. Ripetere la sequenza 1 – 4 per ogni gruppo di canali.	

100. Esempio di impiego di Offset

Esempio: Programmare un Effetto in cui 4 spots eseguono un Cancan.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare gli spots 1 → 4.	
2. Premere [Y] Opzionale -assegnare il valore Base.	
3. Premere [EFFECT]	L'Effect Editor è attivo. Gli Spots 1 → 4 sono in on. Y è selezionato, appare in un campo rosso.
4. Assegnare il primitive Saw	
5. Premere l'SK per <Attribute Page>	Gli attributi dell'effetto appaiono sul controller display. I Soft Keys possono essere utilizzati per selezionare gli attributi.
6. Premere <Ofst Spd>	
7. Ruotare la ruota Offset per raggiungere il valore 25% o digitare 25 sulla tastiera.	Il valore di Offset assegnato a ciascun spot è: Spot 1 assegnazione Offset 0% Spot 2 assegnazione Offset 25% Spot 3 assegnazione Offset 50% Spot 4 assegnazione Offset 75%

101. Utilizzo di Part

Le Parts dividono il tempo degli Effect tra i canali/spots che ne prendono parte. Le Parts sono i relativi offset delle unità partecipanti, questi sono in funzione del numero di spots/canali. Esempio: Se ci sono 5 unità partecipanti la misura della loro Part è 20%. Se ci sono 7 unità partecipanti la misura della loro Part è 14%. In generale, l'equazione che determina la misura della Part è: 100 diviso il # di spots/canali.

Il numero di Parts dipende anche dal numero di corpi illuminanti che partecipano. Se ci sono 7 apparecchi il numero delle Parts è 7, numerate da 1 – 7. Le Part 0 e 7 sono il reset dell'offset; non c'è divisione del tempo di Effect fra le unità e tutte le unità restituiscono la stessa azione allo stesso tempo.

Una regola empirica generale (approssimativa) è: Quando ai parametri degli spot viene assegnato uno Spread Offset essi sono sempre in movimento. Quando ai parametri degli spot vengono assegnati valori Prt, si muovono come un gruppo dipendente dalla Part assegnata e dal Duty Cycle.

L'esempio che segue mostra l'utilizzo di Parts con 7 canali.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
4. Selezionare i canali 1 → 7	
5. Premere [EFFECT]	L' Effects Editor si apre.
6. Assegnare una primitive	I canali cominciano ad eseguire l'Effect. Tutti i canali stanno facendo la stessa cosa nello stesso tempo
7. Premere <Att Page>	Gli attributi dell' Effect sono disponibili sui SKs.

Aggiungere un'assegnazione Part cambia la costruzione dell'operazione dell'Effetto.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere <Duty Tot>	Gli attributi Duty appaiono in campo rosso.
2. Premere [•]	Il Duty Cycle è 1:7.

Vedere più sotto per le informazioni riguardanti il Duty Cycle. Generalmente, utilizzando l'esempio precedente, i canali continuano ad eseguire l'Effetto ma in 1/7 del tempo. I canali "riposano" nei rimanenti 6/7 del tempo dell'Effetto. Aggiungendo 1:7 del Duty Cycle, ogni unità comincia l'Effetto a 0% e lo completa al 14%. Il tempo dell'Effetto si può vedere sulla destra dello schermo:

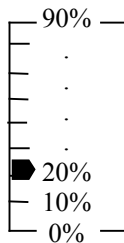


Figure 10 Effect time counter in the Effects Editor

Ora aggiungeremo una Part.

Sequenza tasti

1. Premere <Ofst Part>
2. Premere 1 sulla tastiera.

Risultati/Commenti

Appare nella command line *Offset Part 0*.
Ad ogni unità viene assegnato un offset che aumenta del 14%. Notare che il primo offset di unità rimane 0. Le assegnazioni Part appaiono come numeri assoluti sulla command line e come percentuale sul display LCD.
Ora ogni unità si muove mentre le altre "riposano".

L' Offset con 1 Part appare così:

	Chan 1	Chan 2	Chan 3	Chan 4	Chan 5	Chan 6	Chan 7
Offset	0	14	29	43	57	71	86

Ora aggiungeremo 2 Parts.

Sequenza tasti

1. Premere <Ofst Part>
2. Premere 2 sulla tastiera.

Risultati/Commenti

Appare nella command line *Offset Part 0*.
L' Offset è 28%.

L' Offset con 2 Parts appare così:

	Chan 1	Chan 2	Chan 3	Chan 4	Chan 5	Chan 6	Chan 7
Offset	0	29	57	86	14	43	71

Notare l'ampiezza del salto fatto da Offset tra i canali 4 e 5. Il sistema conserva il 28% di Offset (nell'esempio 2 Parts) tra i canali. Seguendo questa logica, il canale 5 riceve il 114%. La console trasla il 114% in 14%.

Questa situazione cambia gli ordini di operazione dei canali che stanno lavorando nell'Effetto, dalle unità operanti in ordine ascendente (vedere tabella in basso).

Questa tabella mostra i valori di Offset nelle differenti assegnazioni Part.

Chan \ Part	Chan 1	Chan 2	Chan 3	Chan 4	Chan 5	Chan 6	Chan 7
0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	14	29	43	57	71	86
2	0	29	57	86	14	43	71
3	0	43	86	29	71	14	57
4	0	57	14	71	29	86	43
5	0	71	43	14	86	57	29
6	0	86	71	57	43	29	14
7	0	0	0	0	0	0	0

Il valore Offset determina l'ordine di in cui agiscono gli apparecchi. La tabella mostra l'ordine in cui le unità eseguono l'Effetto.

Ordine \ Part	1	2	3	4	5	6	7
1	Chan 1	Chan 2	Chan 3	Chan 4	Chan 5	Chan 6	Chan 7
2	Chan 1	Chan 5	Chan 2	Chan 6	Chan 3	Chan 7	Chan 4
3	Chan 1	Chan 6	Chan 4	Chan 2	Chan 7	Chan 5	Chan 3
4	Chan 1	Chan 3	Chan 5	Chan 7	Chan 2	Chan 4	Chan 6
5	Chan 1	Chan 4	Chan 7	Chan 3	Chan 6	Chan 2	Chan 5
6	Chan 1	Chan 7	Chan 6	Chan 5	Chan 4	Chan 3	Chan 2

►Nota

1. La Part 0 e la 1 non hanno Offset e per ciò operano in modo identico.
2. La Part 1 e la Part 6 sono lo specchio l'una dell'altra. Questo può essere utilizzato per rovesciare l'ordine delle operazioni dell'Effetto. Le Parts 2 e 5 e le Parts 3 e 4 sono anche loro speculari tra loro.

23-102.Assegnazione di un valore negativo Offset

Un valore negativo Offset rovescia l'ordine degli spots in un Effetto. Esempio: Se la selezione era spots 1 → 4, assegnando un Offset negativo si fa sì che l'Effetto in azione parta dallo spot 4, come se la selezione originale fosse spots 4 → 1.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare gli spots e un parametro	
2. Premere [EFFECT]	L'Effects Editor si apre
3. Assegnare ora una Primitive oppure dopo il punto 4.	Gli spots cominciano ad eseguire l'Effetto.
4. Premere <Att Page>	
5. Premere <Ofst Spd> e assegnare un valore Offset.	
6. Premere <Ofst Neg>	L' Offset si inverte. Un piccolo segno (-) precede il valore Offset. Attenzione: Ciò può causare un salto nell'Effetto.
7. Premere <Ofst Neg>	L' Offset inverte ancora tornando nell'ordine di origine. Attenzione: Ciò può causare un salto nell'Effetto.

Bloccare l'Offset

Cambiando l'attributo Rate automaticamente cambia il valore attribuito all'Offset. E' possibile proteggere il valore Offset, durante il cambiamento del valore Rate, bloccando l'Offset (Ofst Lock). **Attenzione! Bloccare l'Offset può causare un salto mentre vengono mosse le ruote di Rate.**

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere <Ofst Lock>	Appare Locked Offset su campo grigio. Se il campo di Offset è attivato appare in rosso.
2. Muovere la ruota Rate o Premere il <Rate Neg>	Il valore Offset viene bloccato mentre viene cambiato il valore Rate.

►Nota

L' Offset rimane bloccato nell'Effects Editor fino al rilascio manuale.

103.Azzerare l'Offset

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
3. Premere <Ofst Spd> o <Ofst All>	
4. Premere 0 sulla tastiera.	Il valore Offset viene azzerato.

►Nota

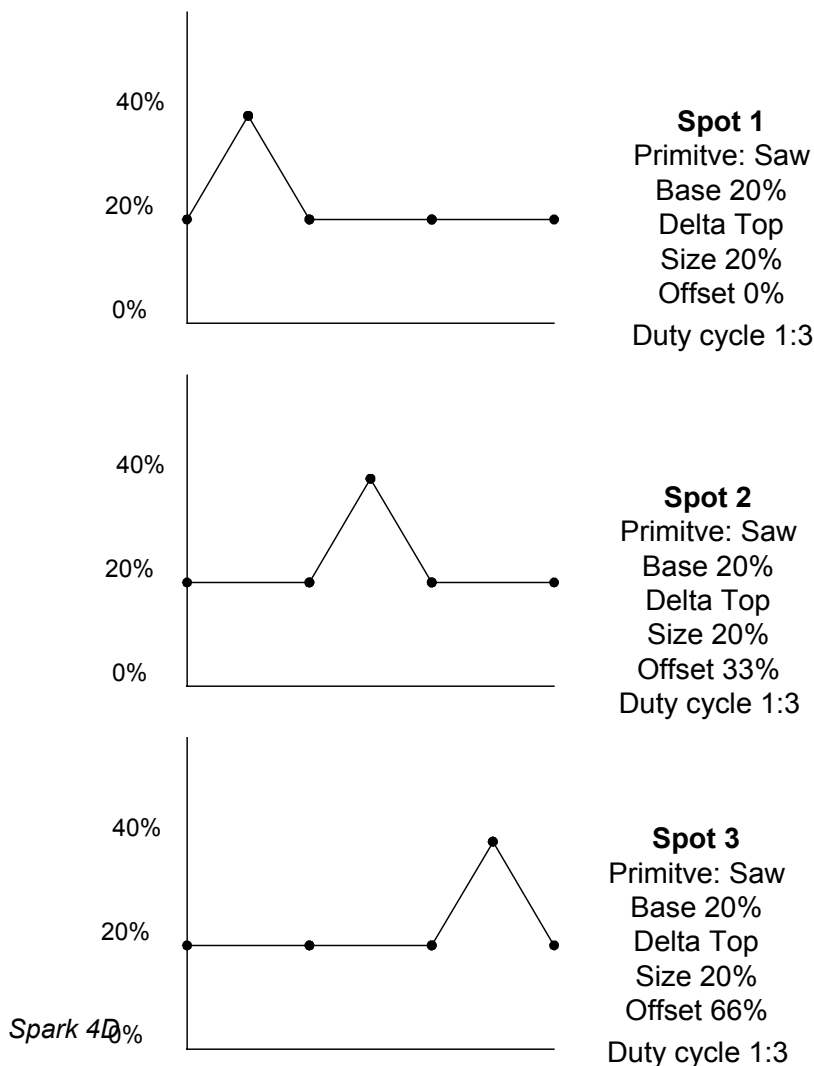
Quando il valore Offset è stato assegnato utilizzando **<Ofst Spd>** e **<Ofst All>** ogni elemento è azzerabile separatamente. Esempio: Ai canali 1 – 4 erano stati assegnati valori Spread Offset – Offset 0, 25, 50, e 75. Successivamente era stato aggiunto al valore il 5% utilizzando **<Ofst All>**.

Selezionando **<Ofst All>** e azzerando il valore Offset vengono azzerati i valori di 0, 25, 50, e 75. Selezionando **<Offset Spd>** e azzerando i valori Offset vengono azzerati gli Offset per tutti i canali a 5 (il valore **<Offset All>**).

Duty Cycle

Il Duty Cycle determina la velocità o quanto tempo impiega uno spot ad eseguire il suo Effetto assegnato in un Time cycle. Le assegnazioni Duty Cycle permettono inoltre che alcuni spots lavorino mentre altri spots siano a riposo. Nell'Effect Editor, c'è un dynamic meter che mostra il Time cycle, in una scala percentuale ascendente (0% - 90%). Quando un Effetto sta lavorando, una freccia punta sulla percentuale corrente del time progress. Il Duty Cycle viene rappresentato da due numeri. Il primo numero, equivale ad "On", è il numero di ripetizione all'interno del time cycle. Tot (totale), il secondo numero, è la divisione del tempo predeterminato. Il Duty Cycle di default è 1:1.

Nel prossimo esempio abbiamo 3 spot CanCan con valori Offset 0%, 33%, e 66%, e un Duty Cycle 1:3.



Esempi di Duty Cycle:

Duty Cycle	Rate	Cosa fa
1:1	300	Tutti gli spot completano un Effetto dentro il periodo di tempo predeterminato (300).
1:2	300	Tutti gli spot completano un Effetto nella metà del tempo predeterminato (150). Durante il resto del time cycle (150), gli spots "riposano".
2:2	300	Tutti gli spot completano un Effetto dentro il periodo di tempo predeterminato (300). Ugualmente al Duty Cycle 1:1.
2:4	300	Tutti gli spot completano l'Effetto due volte nella metà del tempo predeterminato. Durante il resto del tempo predeterminato gli spots "riposano".
1:3	300	Tutti gli spot completano un Effetto in 1/3 del tempo predeterminato (100). Durante il resto del tempo del time cycle (200), gli spots "riposano".
3:6	300	Tutti gli spot completano l'Effetto 3 volte nella metà del tempo predeterminato (150). Durante il resto del cycle (150), gli spots "riposano".

104. Cambiare la Duty Cycle

Regola generale: Il valore totale deve essere sempre superiore o uguale al valore di On.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare gli spots ed un parametro	
2. Premere [EFFECT]	
3. Assegnare ora una Primitive oppure dopo il punto 4.	
4. Premere <Att Page>	
5. Premere <Duty On> o <DutyTot> .	
6. Muovere la ruota Duty	Appare la Duty Cycle modificata.

Una singola pressione può attribuire al Duty Cycle lo stesso numero degli spots o dei canali presenti nella selezione.

Esempio: E' stato selezionato lo spots 10. Il Duty Cycle di default è 1:1. Si desidera cambiare il Duty Cycle in 1:10.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare lo spots 10 e un parametro	
2. Premere [EFFECT]	Viene aperto l'Effects Editor .
3. Premere <Att Page>	
4. Premere <DutyTot>	
5. Premere [•]	Appare modificato il Duty Cycle – 1:10-

Copiare gli attributi di temporizzazione per la sincronizzazione

Copiando i timing attributes (attributi di temporizzazione) da un parametro sorgente (source) a un parametro destinazione (target) si sincronizzano i parametri in azione nell'Effetto. I timing attributes sono Rate, Offset, e Duty Cycle.

Esempio: Programmando un Effetto, sono stati modificati il Rate, l'Offset, e il Duty Cycle per Pan (x). Continuando a programmare l'Effetto, viene aggiunto Tilt (y). Si desidera sincronizzare i timing di pan e tilt nell'Effetto; copiare i timing attributes da x a y.

Le istruzioni riportate qui sotto sono riferite all'Effect Editor.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [Y]	Selezionare il target parameter.
2. Premere <Sync param>	Appare sulla command line <i>Synch with</i> . I Soft Keys cambiano in Parameter mode; i parametri compaiono nel display Soft key.
3. Premere [X]	I valori dei Rate, Offset, e Duty Cycle vengono copiati da x a y.

Registrare gli Effetti come Memorie

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare spots/canali	
2. Andare all'Effects editor; assegnare ed editare gli Effetti	
3. Premere [=] e inserire un numero sulla tastiera.	Uscita dell' Effects editor. Appare sulla command line <i>Memory</i> .
4. Premere [STORE]	Appare <i>E</i> nella Memory List Effect memories.

➤ Nota

Premendo [+STORE] al punto 3 registra l'Effetto come una memoria e non fa uscire dall'Effect Editor.

Modificare gli Effetti in memorie

E' possibile modificare tutti o alcuni degli spots/channels per modificare l'Effetto.

105.Modifica di tutti i parametri

Nella sequenza seguente vengono selezionati tutti i parametri che agiscono nell'Effetto. Ciò è utile per cambiare globalmente il Rate dell'Effetto. La modifica dell'Effect Rate viene proporzionalmente applicata a tutti i parametri selezionati.

Esempio: L'Effect Rate per il parametro gb è 400. L'Effect Rate per il parametro cw è 200. Utilizzando la sequenza riportata qui sotto è possibile modificare il Rate conservando le relative differenze tra i parametri Rates gb e cw.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria.	
2. Premere [SPOT]o[CHANNEL]	I contenuti della memoria vengono selezionati nell' editor e compaiono in blu.
3. Premere [EFFECT]	Viene aperto l'Effects Editor. Vengono

[EFFECT]

selezionati tutti gli spots/channels e i parametri di spot che partecipano all'assegnazione dell'Effetto.

4. Modificare l' Effetto
5. Premere **[STORE]**

Viene registrata la memoria con le modifiche dell'Effetto.

106.Modifica di parametri selezionati**Sequenza tasti****Risultati/Commenti**

1. Selezionare la memoria.
2. Opzionale – selezionare alcuni spots in memoria.
3. Selezionare un parametro
4. Premere **[EFFECT]**
5. Modificare l'Effetto
6. Premere **[STORE]**

Se non vengono selezionati degli spot specifici tutti gli spots vengono selezionati nell'Effects Editor.

Viene aperto l'Effects Editor. Le ruote per le attribuzioni vengono attivate per la selezione dei parametri.

Viene registrata la memoria con l'Effetto modificato.

Rimuovere un Effetto dalla Memoria

Si può cancellare un'assegnazione dell'Effetto da tutti i parametri che ne fanno parte o da un parametro selezionato.

Esempio: In un Effetto sono stati assegnati 4 parametri degli spots nella memoria 6. Si desidera rimuovere dall'Effetto tutti i parametri degli spots 1 – 4 nella memoria 6.

Sequenza tasti**Risultati/Commenti**

1. Selezionare la memoria 6
2. Selezionare spots 1 → 4
3. Premere **[EFFECT]**
4. Premere **[RELEASE]**
5. Premere **[STORE]**

Viene attivato l' Effect Editor.

Tutti le attribuzioni dell'Effetto vengono rimosse. Si torna al display di Stage.

Le memorie modificate vengono registrate. I valori dei parametri rimossi dall'Effetto, sono i valori Base che venivano utilizzati nell'Effetto.

Esempio: Rimuovere le attribuzioni dell'Effetto di 1 parametro negli spots 1 – 4 della memoria 6.

Sequenza tasti**Risultati/Commenti**

1. Selezionare la memoria 6
2. Selezionare spots 1 → 4
3. Premere l'SK per p1.
4. Premere **[EFFECT]**
5. Premere **[RELEASE]**

Viene attivata la Memoria 6 che compare in blu

Viene attivato l'Effect Editor.

I parametri selezionati vengono rimossi dall'Effect. Si torna al display di Stage

6. Premere **[STORE]**

dall'Effect. Si torna al display di Stage.

La memoria modificata viene registrata Il valore del parametro rimosso dall'Effetto, è il valore Base che veniva utilizzato nell'Effetto.

Vedere delle memorie e degli Effetti

Il valore Base viene mostrato in modo diverso se il valore è stato assegnato utilizzando le Libraries o senza le Libraries.

Memorie senza Libraries

Sequenza tasti

1. Selezionare la memoria
2. Premere **[EXAM]**
3. Premere **[EXAM]** per visualizzare i valori Base.

Risultati/Commenti

I Parametri assegnati all'Effetto appaiono come *EF* su campo blu, invece che come valore di parametro.

Memorie con Libraries

Sequenza tasti

1. Selezionare la memoria.
2. Premere **[EXAM]**
3. Premere **[EXAM]** per visualizzare i valori.
4. Premere **[EXAM]** per vedere il numero della Library.

Risultati/Commenti

I Parametri assegnati all'Effetto appaiono come *EF* su campo rosso, invece che come valore di parametro.

Vedere gli Effetti

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria	
2. Premere [EFFECT]	
3. Premere [EXAM]	Compaiono sul display le attribuzioni e i valori dell'Effect. Questo exam assomiglia all'Effect Editor.
4. Premere [PAGE UP] e [PAGE DN] per spots/channel. Usare [PAGE UP] per la pagina dei parametri.	

Effect Template

Ogni Effetto che è stato programmato può essere registrato come un Effect Template esattamente come una memoria. Gli Effect Template vengono assegnati come Effetti. Gli Effetti non registrano il valore Base dall' editor. Solamente i parametri che fanno parte dell' Effetto vengono registrati nell' Effetto.

Gli Effetti Pre-programmati quelli personalizzati (custom) possono essere registrati sull'hard disk e caricati quando se ne ha bisogno.

Usare il tasto**[EFFECT]** per registrare gli Effetti.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Programmare o modificare un Effetto esistente	
2. Premere [EFFECT] e inserire un numero sulla tastiera	
3. Premere [STORE]	Appare il messaggio <i>Effect # Stored.</i>

Assegnare un testo ad un Effetto

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [EFFECT] e inserire il numero dell'Effetto sulla tastiera o Premere un SK per selezionare Effects 1 – 40	
2. Premere [TEXT]	
3. Scrivere il testo sulla tastiera	
4. Premere [STORE]	Appare nella Effect list il testo dell'Effetto.

Cancellare gli Effetti

Sequenza tasti

1. Premere [**EFFECT**] e inserire il numero dell' Effect sulla tastiera
o
Premere un SK per selezionare Effects 1 – 40
2. Premere [**ERASE**]
3. Premere ancora [**ERASE**].

Risultati/Commenti

- Appare il messaggio *Erase Effect #?* .
- Appare il messaggio *Effect # Deleted*

Vedere gli Effetti

E' possibile vedere la lista degli Effetti.

Sequenza tasti

1. Premere [**EFFECT**]
2. Premere [**EXAM**]

Risultati/Commenti

L'Effect list mostra il numero di Effetti, il testo, e quanti spots/channels/scrollers sono inclusi nell'Effetto. Se l' Effetto ha un link anche questo viene mostrato (vedere sotto).

Utilizzo di Effetti

Si accede a tutti gli Effetti premendo [**EFFECT**] e inserendo un numero di Effetto sulla tastiera. Inoltre è possibile utilizzare il tasto [**EFFECT**] quando si sta usando la tastiera numerica. Gli Effect 1 - 40 possono essere selezionati anche con i Soft Keys.

Gli Effetti **non** sono specifici degli spot o dei canali, perciò ogni Effetto può essere applicato a ogni numero o tipo di spots o canale.

Esempio:L'Effetto 1 è il Cancan Effect come abbiamo descritto nella sezione Offset.

Questo Effetto può venire applicato ad altri spots in svariati modi. L'Effetto era stato registrato con un Sprd offset per 4 spots.

Ovviamente è possibile applicare un color o un gobo Effect solo agli spots che hanno le ruote dei colori e dei gobo identiche. Diversamente non possono lavorare in modo corretto.

Di solito Dimmer, pan, tilt, e iris possono essere applicati a molti tipi di spot differenti dallo spot originale.

Le attribuzioni Offset e Duty Cycle si possono applicare ripetitivamente al range di spots o canali selezionato.

Esempio: L'Effetto ha 3 spots con una assegnazione Offset. Se questa viene applicata a 6 spots, lo spot 1 e il 4, il 2 e il 5, il 3 il 6 si comporteranno allo stesso modo.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare gli spots o i canali	
2. Andare al modo SK Effect	Saltare questo passaggio se l'SK mode è Effect.
3. Premere un SK o inserire un numero di Effetto sulla tastiera.	
4. Premere [ENTER]	L'Effect comincia a girare.

Programmare le memorie usando gli Effetti

E' possibile utilizzare Effect per programmare le memorie. La memoria può così girare in ogni strumento di Playback o come un editor group.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare spots o canali	
2. Premere [EFFECT]	
3. Premere un SK o inserire Effect #.	L' Effect comincia a girare.
4. Premere [=] e assegnare il numero di memoria.	Appare nella command line <i>Mem.</i>
5. Premere [STORE]	La memoria viene preceduta da una <i>E</i> nella Memory List.

➤ Nota

E' possibile utilizzare **[+STORE]** per saltare i passaggi 4 e 5.

Collegare Palettes ed Effetti

Si può fare un collegamento (link) fra Palettes ed Effetti per una programmazione veloce di Effetti che possano contare su uno specifico valore Base. Esempio: La Palette 101 è una Palette colore. Collegare Effect Palette 1 (un color parameter Effect) alla Palette 101. Ogni volta che l'Effect Palette 1 viene assegnato ad un gruppo di spots, il valore color nella Palette 101 viene assegnato come valore Base per l'Effetto.

C'è una colonna supplementare nell'Effect Exam chiamato Link Palette. Vi viene mostrato il numero di Palette collegata o *No Link*.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare un Effetto	
2. Premere [Link]	Sulla command line appare: <i>Effect # Link to Palette</i>
3. Selezionare una Palette	Il numero Palette o il testo appare nella command line.
4. Premere [STORE]	Appare il messaggio <i>Effect # Stored</i> . L' Effect Exam mostra il link.

Cancellare un collegamento a una Palette

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare l'Effect Palette	
2. Premere [LINK]	
3. Premere [ERASE]	Appare il messaggio <i>Effect # Stored</i> .

Playing Back Effects

Sul Crossfader

Le Memorie o i gruppi contenenti Effetti possono girare sui crossfaders. L'Effetto comincia a girare al comando Go.

Sui Controllers

Alzando e abbassando il controller o il fader manuale vengono controllati i dimmer, il rate, e il size dell'Effetto.

Modificare l'intensità

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Assegnare una memoria Effect ad un controller.	
2. Premere [RATE CHASE]	Il LED è acceso, indicando che la funzione Chase Rate è attiva.
3. Premere l'SK in cui l'Effetto sta girando.	
4. Modificare l'intensità con la ruota Rate.	Viene conservata la proporzionalità degli attributi assegnati all'Effect Rate con parametri diversi nell'Effetto.
5. Opzionale - memorizzare l'intensità modificata premendo [STORE]	Appare il messaggio <i>Chs/Eff Rate Stored</i> . L'Effetto gira all'intensità memorizzata ogni volta che viene assegnato ad un controller. L'intensità originale non viene sovrascritta. Quando l'Effetto gira nell'editor o sui crossfaders, gira alla sua intensità originale.

Fermare un Effetto

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [RATE CHASE]	
2. Premere e mantenere [SHIFT] e premere l'SK in cui sta girando l'Effetto.	L'Effetto si ferma. Non avviene blackout.

➤Nota

E' possibile fermare l' Effetto per registrare una memoria. Solamente lo stato luminoso corrente viene immagazzinato come memoria. Questa memoria non ha assegnazione Effect.

Fare ripartire un Effetto

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [RATE CHASE]	
2. Premere insieme [SHIFT] e l'SK in cui l'Effetto è stato fermato.	L'Effetto inizia a girare.

Caricare, Registrare, e Cancellare i Files Effect

Gli Effetti vengono registrati e caricati come parti di un file show.

Si possono anche registrare e caricare gli Effetti in file Effect dedicati che non abbiano legami con nessuno show specifico.

I files Effect vengono registrati o caricati automaticamente tutte le volte che uno show viene registrato e caricato. I files Effect archiviati negli show files possono essere caricati separatamente usando l'opzione Effects Only nel menu Load . La procedura è la stessa di Libraries only, memories only etc.

Quando viene selezionata l'opzione Effect Files, viene mostrata la lista dei files Effect memorizzati nella directory corrente.

L'*Effect play files* e gli *independent Effect files* possono essere caricati in ogni range di

effetti, non necessariamente nel range in cui sono stati registrati. Questi possono anche

essere caricati parzialmente; i.e. è possibile caricare un range di effetti da un file e non

necessariamente l'intero file.

Una volta che un numero di file è stato inserito, scegliere un range di provenienza e un range di destinazione e confermare. In questo modo è possibile costruire un proprio Effecta traendolo da diversi show files e Effect files.

Vedere i files Effect

I files Effect si possono vedere nel menu Load.

I files Effect sono riconoscibili dalla E che precede il file number.

L'opzione files Effect appare nella seconda pagina nel menu Load.

Accesso premendo **F6 More...** .

I tasti **F4 Exam File** and **F5 Exam Effects** cambiano il display su CRT 2 fra Effects nell'Effect file e Effects nel sistema.

Caricare Effetti da uno show file

Si può scegliere di caricare il file Effect memorizzato in uno show particolare.

Si può scegliere di caricare solo alcuni degli Effetti contenuti nello show. E' possibile caricare quanti Effetti si desiderano.

Esempio: Il file Effect contiene Effetti 1 – 20. Si desidera caricare gli Effetti 1 → 8 partendo dall'Effetto numero 1.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu Load .	
2. Premere F1 Play/Act #	Il sistema richiede un numero del file show.
3. Inserire il file number in risposta alla richiesta.	
4. Premere F6 More...e F4 Effects Only	
5. Facoltativo – Exam dei File Effects o degli Effects nel sistema	
6. Premere F2 Effect #	Appare la richiesta <i>Effect # to Load:</i>
7. Inserire 1 alla richiesta.	
8. Premere F2 Thru Effect #	Viene richiesto un numero Effect.
9. Inserire 8 alla richiesta.	
10. Premere F2 To Effect #	La richiesta <i>Start at Effect #</i> appare.
11. Inserire 1 alla richiesta.	
12. Premere F1 Load	Viene richiesta la conferma del comando.
13. Premere F1 Yes	

Registrazione di Effect files dedicati

Ogni volta che viene registrato uno show contenente degli Effetti, questi vengono memorizzati con lo show. È possibile inoltre memorizzare degli Effetti in file Effect dedicati. Il file Effect include tutti gli Effetti presenti nel sistema al momento della registrazione.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu Record.	
2. Se necessario cambiare la directory	
3. Premere F6 More... e F2 Effect Files	Appaiono tutti i file Effect della directory aperta
4. Inserire un file number.	
5. Premere F2 Text e digitare un'etichetta per il file (facoltativo)	
6. Premere F1 Record	Appare il messaggio <i>Are You Sure?</i>
7. Premere F1 Yes	Al completamento appare il messaggio <i>Record Complete.</i>

Caricare files Effect dedicati

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu Load.	
2. Premere F2 Effect Files	Appaiono i files Effect della directory aperta
3. Alla richiesta inserire il file number.	
4. Facoltativo – Exam dei File Effects o degli Effects nel sistema	
5. Premere F1 All Effects	
6. Premere F1 Load	Appare il messaggio <i>Are You Sure?</i>
7. Premere F1 Yes	Tutti gli Effetti nel file vengono caricati come appaiono nel file; Effect 1 come Effect 1, Effect 2 come Effect 2, etc.

Oppure

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu Load.	
2. Premere F2 Effect Files	Appaiono i files Effect della directory aperta.
3. Alla richiesta inserire il file number.	
4. Facoltativo – Exam dei File Effects o degli Effects nel	

Effects o degli Effects nel sistema

- | | |
|---|---|
| 5. Premere F2 Effect # | Appare la richiesta <i>Effect # to Load</i> : |
| 6. Alla richiesta inserire il numero di partenza. | |
| 7. Premere F2 Thru Effect # | Viene richiesto un Effect number. |
| 8. Alla richiesta inserire il numero finale. | |
| 9. Premere F2 To Effect # | Appare la richiesta <i>Start at Effect #</i> |
| 10. Inserire un numero. | |
| 11. Premere F1 Load | Viene richiesta la conferma del comando. |
| 12. Premere F1 Yes | |

Si possono caricare Effetti con numeri differenti da come appaiono nel file.
Esempio: Il file Effect contiene Effetti numerati da 1 – 20. Si desidera caricarli come Effetti 21 – 40. Caricando questi file richiedere che si cominci dall' Effect 21.

Sequenza tasti

Risultati/Commenti

- | | |
|---|---|
| 1. Andare al menu Load. | |
| 2. Premere F2 Effect Files | Appaiono i files Effect della directory aperta. |
| 3. Alla richiesta inserire il numero di file. | |
| 4. Facoltativo - Premere F4 Exam File o F5 Exam Effects | |
| 5. Premere F1 All Effects | |
| 6. Premere F2 To Effect | Appare la richiesta <i>Start at Effect #</i> |
| 7. Seguendo l'esempio precedente, inserire il numero 21 . | |
| 8. Premere F1 Load | Viene richiesta la conferma del comando. |
| 9. Premere F1 Yes | |

Cancellare files Effect

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu Delete.	Appaiono i files della directory aperta.
2. Premere F6 More e F2 Effect Files	Ovation 4D/Micron 4D richiedono un numero di file.
3. Inserire il numero di file.	
4. Premere F1 Delete	Viene richiesta una conferma.
5. Premere F1 Yes	Il file Effect viene cancellato.

Effects Package

Un Effects Package predefinito è incluso nell'Hard Disk.

Alcuni Effects Package possono essere scaricati dal nostro sito web e caricati nella Spark 4D. L'archivio ha il nome – Compulite Effect Package E###.eff.

Programmazione di Effetti - Consigli & Suggerimenti

E' spesso utile fare un Effect template di base che contenga un numero minimo di spots o canali. Questo può quindi essere applicato al numero di spots e canali che si vuole.

In genere, usare l'Offset per gli Effetti degli spot con movimenti speciali. Usare il Duty Cycle per gli Effetti dei canali.

Esempio: Programmare un Effect template di base con 2 canali e applicarlo a 6 canali. Questo Effetto gira come un hard chaser.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare 2 canali	
2. Premere [EFFECT]	Si apre l'Effects Editor.
3. Assegnare lo Step come Primitive	L'Effect comincia a girare.
4. Premere <Att Page>	
5. Premere <Ofst Sprd>	
6. Premere [•]	Il canale 1 Offset è 0. Il canale 2 Offset è 50.
7. Salvare questo Effetto	

Si può utilizzare questo Effetto per una varietà di chasers. Utilizzare l'ordine di selezione per manipolare l'Effetto. Cambiando il valore di Rate si controlla la velocità del chaser.

Esempio: Applicare l'Effetto sopra descritto a 4 canali.

Channel	1	2	3	4
Offset Spread	0	50	0	50

L'Effetto lavora come segue: I Canali 1 e 3 sono in on; i canali 2 e 4 sono in off. I Canali 1 e 3 sono in off; i canali 2 e 4 sono in on.

Esempio: Applicare l'Effetto sopra descritto a 4 canali, selezionando i canali nell'ordine seguente: 1 → 2 e 4 → 3

Channel	1	2	3	4
Offset Spread	0	50	50	0

L'Effetto lavora come segue: I Canali 1 e 4 sono in on; i canali 2 e 3 sono in off. I Canali 1 e 4 sono in off; i canali 2 e 3 sono in on.

➤Nota

Assegnando un 2:4 Duty Cycle nell'esempio precedente, i canali lampeggiano due volte.

Programmazione di hard & soft chasers

Esempio: Programmare un hard chaser per i canali.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare i canali	
2. Premere [EFFECT]	Si apre l'Effects Editor.
3. Assegnare lo Step come Primitive	L'Effetto comincia a girare.
4. Premere <Att Page>	
5. Premere <Offset Spd> [•]	Avviene una divisione Offset uniforme dei canali selezionati.
6. Premere <Duty Tot> [•]	Il Duty Cycle Total è lo stesso del numero dei canali selezionati.
7. Salvare questo Effect	

Esempio: Programmare un Soft chaser per canali.

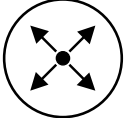

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare i canali	
2. Premere [EFFECT]	Si apre l'Effects Editor.
3. Assegnare il Saw come il Primitive	L'Effetto comincia a girare.
4. Premere <Att Page>	
5. Premere <Offset Spd> [•]	Viene assegnata una divisione Offset uniforme ai canali.
6. Assegnare al Duty Cycle Total un numero che sia la metà dei canali. Esempio: Se sono stati selezionati 8 canali il Duty Cycle è 1:4.	
7. Salvare questo Effetto.	

►Nota

Applicando questo Effetto ad un maggior numero di canali rispetto al numero originale l'Offset Spread e il Duty Cycle devono essere reimpostati ripetendo le sequenze 3 e 4.

Intorno ai moving lights

Lo schema qui sotto mostra come costruire alcuni Effetti semplici, ma efficaci. Questi Effetti si possono trovare nei file Effect disponibili scaricandoli da internet. Vengono qui descritti per permettere di comprendere come costruire e manipolare gli Effetti.

Effect	Params	Base	Primitive	Delta	Size	Duty Cycle
Iris Pulse Out Hard 	Dimmer Iris	FL FL	Step Step	↓ ↓		
Iris Pulse In Hard 	Dimmer Iris	FL FL	Step Step	↓ ↑	Negative	
Iris Pulse Out Soft	Dimmer Iris	FL FL	Ramp Saw	↓ ↓		1:2 1:1
Iris Pulse In Soft	Dimmer Iris	FL FL	Ramp Saw	↓ ↑	Negative	1:2 1:1
Fade In while Moving	Dimmer X*	FL 50	Ramp Ramp	↓ →		1:2 1:2
Dimmer On and Jump to Color or Gobo	Dimmer cw/gb	Full Zr	Step Step	↓ ↑	according to spot	

* Per un movimento accurato, modificare il Pan Base dopo aver programmato l'Effetto

Utilizzo dei Primitives per l'Effect shapes

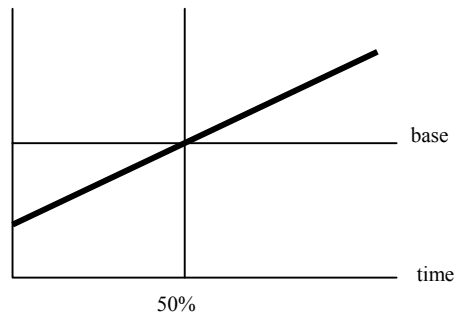
Alcuni esempi dell'utilizzo dei Primitives per programmare degli Effetti di base:

Shape	Primitive	Rate*	Offset	Duty Cycle
Circle X	Sine	R	0	1:1
Y	Cosine	R	0	1:1
Figure 8 X	Sin	R	0	1:1
Y	Cosine	R x 2	25	1:1
Triangle X	Tri	R	0	1:1
Y	Saw	R	0	2:3
Square X	Trpz	R	0	3:4
Y	Trpz	R	25	3:4

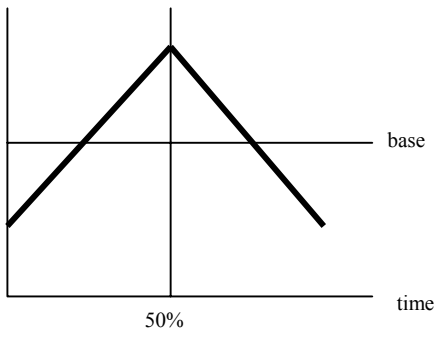
*R = valori di Rate.

Tipi di Primitives

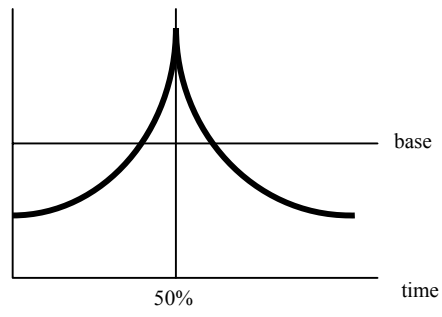
Ramp



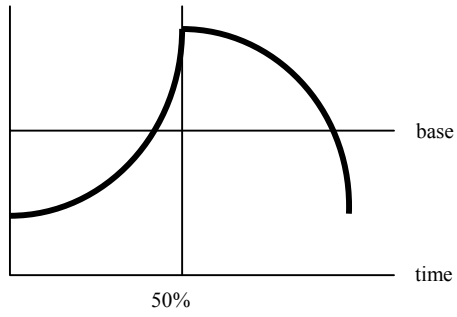
Saw



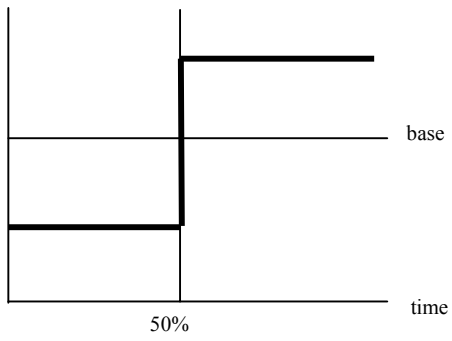
Power



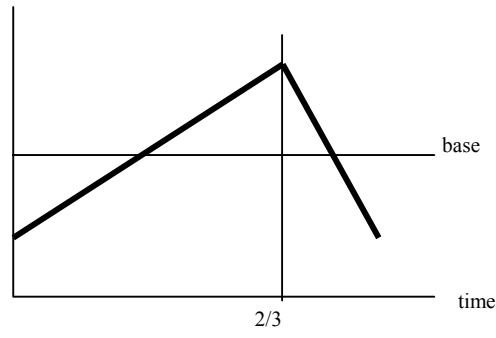
Wave



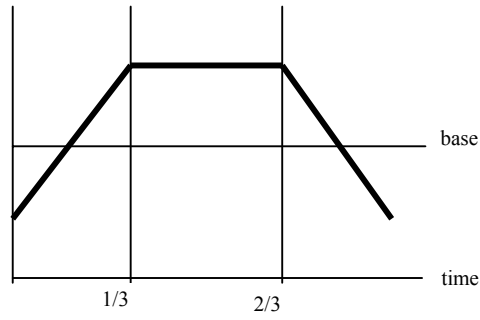
Step



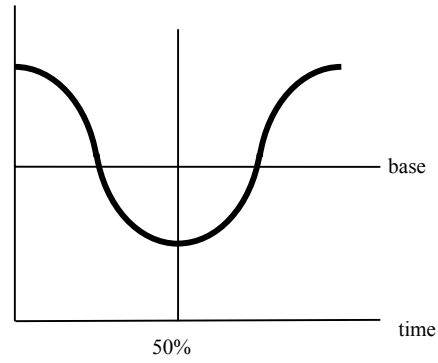
Tri



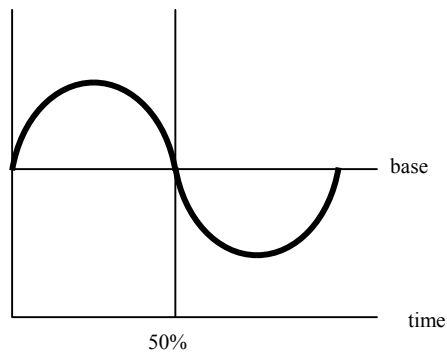
Trpz



Cosine



Sine



CAPITOLO 22

AUTOCHASE

Questo capitolo comprende:

Cenni generali

Programmare un Autochase

- Usare l'uscita dell'editor

- Usare l'editor e gli strumenti di playback

- Assegnare una configurazione

Modificare gli Autochases

- Modificare gli steps

- Modificare il tempo di uno step

- Inserire uno step

- Cancellare uno step

Assegnare i Loops agli Autochases

- Riassegnazione di un loop automatico continuo agli Autochases

Aggiungere il testo

Cancellare un Autochase

Copiare un Autochase

Restituire in scena gli Autochases

Esaminare gli Autochases

- Vedere l'elenco degli Autochase

- Esaminare un Autochase

Cenni generali

Gli Autochases vengono costruiti nell'*Autochase menu*, menu 10.

Gli Autochases, come i chasers, sono costituiti da un numero di passi (steps). Gli Autochases vengono costruiti nell'*Autochase menu*, assegnando gli spots e i canali agli steps. Un Autochase è legato alla configurazione del Chase. La configurazione di default è *hard chaser*.

Tutti i canali e gli spots nello step vengono inviati all'output alla stessa intensità.

L'intensità viene determinata dal più alto valore assegnato. I canali e gli spots che sono stati registrati ad un valore più basso vengono restituiti in scena con il livello più alto contenuto nello step.

Ogni step ha un tempo assegnato. Il tempo determina quanto a lungo lo step rimane in scena dopo di che viene messo in scena lo step successivo. Il tempo di default è di 4 secondi.

La console supporta 99 Autochases.

Programmare un Autochase

Uno step viene creato usando l'editor e/o le uscite in scena dei canali e degli spots. Il tempo assegnato determina quanto a lungo lo step rimane in scena dopo di che viene messo in scena lo step successivo. Il tempo può essere attribuito prima di iniziare a creare uno step o quando si modifica uno step esistente.

Usare l'uscita dell'editor

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare l' <i>Autochase menu</i>	
2. Premere F1 Editing	La console attende il numero dell'Autochase.
3. Digitare il numero dell'Autochase.	
4. Premere F1 Create Step	Se non esistono steps quello di default è il numero 1. Se esistono steps programmati quello di default è lo step successivo.
5. Premere F5 Time	
6. Digitare il tempo dello step.	
7. Premere F3 Select Channels	La console attende il numero del canale.
8. Selezionare i canali e assegnargli un'intensità.	I canali con un'intensità vengono accesi in scena.
9. Premere F5 Select Spots	Per selezionare altri spots usare i rispettivi Fkeys
10. Selezionare gli spots e assegnargli un'intensità.	Solo il parametro del dimmer può essere assegnato ad un Autochases.
11. Premere F1 Step as Editor	Il contenuto dell'editor viene registrato come step 1. L' editor viene azzerato automaticamente. La console è pronta per il prossimo step.
12. Ripetere questa procedura per ogni step.	

Usare l'editor e gli strumenti di playback

Invece di selezionare i canali e gli spots nell'editor, uno step può essere creato usando il contenuto dei controllers e del crossfader.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Creare uno stato luminoso usando il contenuto degli strumenti di playback.	
2. Andare all' <i>Autochase menu</i> .	
3. Premere F1 Step As Stage	Lo stato luminoso viene registrato come uno step.

Assegnare una configurazione

L'ultimo passo nel percorso è assegnare una configurazione.

La configurazione di default è **Step**, che restituisce in scena lo stato luminoso come un hard chaser.

Ci sono 5 configurazioni disponibili fra cui scegliere:

- **STEP (F1)**- è la normale configurazione del chase. Ogni step gira come un flash.
- **SHADOW (F2)**- porta tutti gli steps ai rispettivi livelli. Poi li spegne di colpo uno dopo l'altro. Esempio: L'autochase ha 3 steps. Tutti gli steps vengono accesi. Poi lo step 1 viene spento di colpo, poi lo step 2, e poi lo step 3.
- **BUILD (F3)**- porta tutti gli steps ai rispettivi livelli., uno dopo l'altro, fino a che tutti gli steps sono accesi. Poi ogni step vengono spenti a turno.
- **RANDOM (F4)**- tutti gli step vengono accesi come flash in ordine casuale.
- **BOUNCE (F5)**- gira gli step avanti e indietro (esempio: 1 - 2 - 3 - 4 - 3 - 2 - 1)

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Dopo aver registrato l'ultimo step premere F6 Restart	
2. # F5 Create Pattern	
3. Selezionare una configurazione.	La configurazione viene attribuita e visualizzata.

Modificare gli Autochases

Tutte le funzioni descritte di seguito possono essere trovate fra le opzioni principali: **F1 Editing Autochase**.

Modificare gli steps

Gli steps vengono modificati usando la stessa procedura usata per creare gli steps, sia nell'editor sia con le uscite in scena.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 Editing Autochase	La consolle attende il numero dell'Autochase.
2. Digitare il numero dell'Autochase sulla tastiera numerica.	
3. Premere F2 Modify Step	E' possibile digitare il numero dello step da modificare.
4. Digitare il numero dello step sulla tastiera numerica.	
5. Selezionare spots e canali.	
6. Premere F1 Step as Edit o Premere F3 Step as Stage	Per registrare solo l'uscita dell'editor si deve scegliere questa opzione. Per registrare l'editor e l'uscita in scena si deve scegliere questa opzione.

➤ **Note**

La modifica di un Autochase già assegnato lo libera dai controllers o dal crossfader. Si deve ricordare di riassegnare l'Autochase dopo le modifiche.

Modificare il tempo di uno step

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 Editing Autochase	
2. Digitare il numero dell'Autochase sulla tastiera numerica.	
3. Premere F2 Modify Step	La consolle è in attesa del numero dello step.
4. Digitare il numero di step da modificare.	
5. Premere F5 Time	
6. Digitare il nuovo tempo per lo step selezionato.	
7. Premere F1 Step as Edit	Il tempo modificato viene mostrato nella colonna dei tempi.

107.Modifica del tempo di una serie di steps

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 Editing Autochase	
2. Digitare il numero dell'Autochase sulla tastiera numerica.	
3. Premere F4 Modify Time	La consolle è in attesa del numero dello step.
4. Digitare il numero di step.	
5. Premere F1 Thru Step #	La consolle è in attesa del numero dello step.
6. Digitare il numero di step.	
7. Premere F1 Time	
8. Digitare il nuovo tempo per gli steps selezionati.	
9. Premere F1 Store	Il tempo modificato viene mostrato nella colonna dei tempi.

Inserire uno step

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 Editing Autochase	
2. Digitare il numero dell'Autochase sulla tastiera numerica.	
3. Premere F3 Insert Step	La consolle è in attesa del numero dello step.
4. Creare lo step come descritto in precedenza.	
5. Registrare lo step.	Gli steps che seguono il nuovo step appena inserito verranno incrementati di un numero. Esempio: se lo step viene inserito fra gli steps 3 e 4, lo step 4 diverrà step 5, lo step 5 diverrà step 6, e così via.

Cancelar una step

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 Editing Autochase	La consolle attende il numero dell'Autochase.
2. Digitare il numero dell'Autochase.	
3. Premere F6 More e poi F1 Delete Step	La consolle attende il numero dello step.
4. Digitare il numero di step sulla tastiera numerica.	
5. Premere F1 Store	

Assegnare i Loops agli Autochases

L'assegnazione di default dei loops per gli Autochases è infinito; l'Autochase gira fino a che non viene fermato.

Può essere attribuito un numero specifico di loops (giri) ad un Autochase. Questo limita il numero di volte che un Autochase gira dopo ogni GO.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 Editing Autochase	La consolle attende il numero dell'Autochase.
2. Digitare il numero dell'Autochase sulla tastiera numerica.	
3. Premere F6 More...	
4. Premere F2 No. of Loops	La consolle attende il numero di loop.
5. Digitare il numero di loop sulla tastiera numerica.	
6. Premere F1 Store	Il numero di loops appare in cima al menu.

Riassegnazione di un loop automatico continuo agli Autochases

Premendo **F3 Autoloop** si riporta la configurazione del loop dell'Autochase in automatico continuo, come è nella configurazione di origine. La configurazione del loop viene visualizzata come < -- > sotto Loop, in alto sullo schermo.

Aggiungere il testo

Si può aggiungere un'etichetta di testo ad un Autochases.

Sequenza tasti

1. Premere [**AUTOCHASE**]
2. Digitare il numero dell'Autochase sulla tastiera numerica.
3. Premere [**TEXT**]
4. Scrivere il testo dell'etichetta sulla tastiera.
5. Premere [**STORE**]

Cancellare un Autochase

Un singolo Autochase o una sequenza di Autochases possono essere cancellati insieme. Le funzioni di *Delete and Copy* appaiono nella prima pagina del menu dell'Autochase. Se non si è nella prima pagina del menu, si deve uscire dal menu e digitare di nuovo *menu* per visualizzare la prima pagina.

Sequenza tasti

1. Premere **F2 Delete Autochase**
2. Selezionare l' Autochase da cancellare.
3. Per cancellare una serie di Autochases, premere **F2 Thru Autochase** e digitare l'ultimo Autochase della serie.
4. Selezionare la serie di Autochases da cancellare.
5. Premere **F1 Store**

Risultati/Commenti

Viene mostrata la lista degli Autochases.

Cancella gli Autochases selezionati.

Gli Autochases possono essere cancellati anche nell'editor.

Sequenza tasti

1. Premere [**AUTOCHASE**]
2. Digitare il numero dell'Autochase.
3. Premere [**ERASE**]

Risultati/Commenti

L'Autochase selezionato viene cancellato.

Copiare un Autochase

Un Autochase può essere copiato in ogni momento. Dopo aver copiato un Autochase, lo si può modificare.

Esempio: Copiare l'Autochase 2 come Autochase 4.

Sequenza tasti

1. Premere **F3 Copy Autochase**
2. Selezionare 2
3. Premere **F1 To Autochase #**
4. Scegliere in nuovo numero di Autochase sulla tastiera, in questo esempio premere **4**.
5. Premere **F1 Store**

Risultati/Commenti

Si può procedere con le modifiche dell'Autochase.

Restituire in scena gli Autochases

Gli Autochases vengono assegnati e restituiti in scena come chasers. Questi possono essere assegnati come *Hard chasers* o *Soft chasers*.

Esempio: Assegnare l'Autochase 3 al controller 5 come soft chaser.

Sequenza tasti

1. Premere **[AUTO CHASE]** e digitare 3 sulla tastiera numerica.
2. Premere **[SOFT]**
3. Premere il Soft Key del controller 5.

Risultati/Commenti

Il LED rosso lampeggia indicando una assegnazione in Hold. Viene visualizzato *EFF* nel *Playback display* e nel *chaser display*.

Si può assegnare il tempo di salita (fade-in) all'Autochase. . .

Sequenza tasti

1. Premere **[AUTO CHASE] [#]**
2. Premere **[SHIFT] [TIME]**
3. Digitare il tempo sulla tastiera numerica.
4. Premere **[STORE]**

Risultati/Commenti

Appare il Chase Fade nella *command line*

Il *Chase Fade time* viene mostrato nel *Autochase Exam*.

Esaminare gli Autochases

Si possono vedere sia l'elenco degli Autochases registrati sia un singolo Autochases.

Visualizzare l'elenco degli Autochase**Sequenza tasti**

1. Premere **[AUTO CHASE]**
2. Premere **[EXAM]**
3. Premere **[STAGE]** per uscire.

Risultati/Commenti

L'elenco degli Autochases registrati viene mostrato.

Esaminare un Autochase

Sequenza tasti

1. Premere [**AUTO CHASE**]
2. Digitare il numero dell'Autochase sulla tastiera.
3. Premere [**EXAM**]
4. Premere un tasto per uscire.

Risultati/Commenti

Vengono mostrati gli steps, le configurazioni, e le assegnazioni dei tempi. La schermata è identica a quella dell'Autochase menu.

CAPITOLO 23

EVENTS

Questo capitolo comprende:

Introduzione

Il menu di Event

- Programmare un Event

- Aggiungere funzioni ad un Event

- Cancellare un Event

- Aggiungere testo ad un Event

- Esaminare un Event

Attivare gli Event

- Assegnare un Event alla memoria

- Cancellare un Event dalla memoria

- Attivare un Event utilizzando l'editor

Cenni generali

Gli Event sono una serie di funzioni che possono essere attivate utilizzando diversi metodi:

- SMPTE definendo un time code
- Agendo sull'editor
- Assegnandoli alla memoria e operando automaticamente quando le sequenze di memoria sono sul crossfader A/B.

Gli Event comprendono comandi di assegnazione e registrazione ad A/B, ai controllers ed alle operazioni di Macro.

La chiave Auto deve essere attiva (Auto On LED on) per potere assegnare gli Event alla memoria.

Gli Event sono programmati nel Menu Event e possono essere numerati da 0.1 a 999.9.

Il Menu degli Event

Le opzioni presenti nel menu degli Event sono:

- **F2 Assign A/B:** assegnazioni e comandi su A/B – assegnazioni di memoria, Go oppure Hold.
- **F4 Assign Cntrlr:** assegnazioni e comandi ai controllers – assegnazione dei chasers (hard o soft) e delle memorie, Go, Hold.
- **F5 Macro:** solo una macro può essere assegnata a ciascun Event.

Ogni Event può includere tutte le opzioni.

Assegnazioni a	Comandi	Opzioni	Cosa accade quando l'Event è operativo
A/B	Assign Mem # Go Hold	Assign Go	La memoria viene assegnata al fader libero La memoria viene assegnata al fader libero ed uno dei crossfade viene avviato passando dalla assegnazione corrente a quella fatta utilizzando l'Event. Viene dato il comando Go al crossfader A/B. Viene dato il comando Hold al crossfader A/B.
Controllers	Assign Mem # Assign Chaser Go Chaser Go contrlr Hold chs/cntr Hard Chaser Soft Chaser	Thru Mem # Assign Cntrlr Hard Chase Soft Chase	Seleziona una lista di memorie per l'assegnazione del chaser. Assegna la memoria selezionata ad un controller. Fornisce il comando di Go al chaser sul controller. Si avvia il fade secondo l'assegnazione data al controller. Mantiene in funzione il chaser o il controller fade. Cambia la modalità del Chaser da Soft a Hard. Cambia la modalità del Chaser da Hard a Soft.

Programmare un Event

Esempio: Programmare l'Event 3 per lanciare la macro 12. Assegnare una lista di memorie (memorie 8 - 10) come chaser al controller 20. Il chaser si attiva sull'assegnazione.

Sequenza tasti

1. Premere **[MENU] [21] [ENTER]**

Risultati/Commenti

Accesso al menu Event. Se non sono stati memorizzati Event viene visualizzato il messaggio *Event Empty*. Assegnare un

	numero all' Event.
2. Inserire 3 sulla tastiera.	
3. Facoltativo – Premere F1 QList #	Se non ci sono QList viene indicato che la memoria è occupata dalla Qlist di default. (Vedi capitolo 20 Q-Lists)
4. Premere F4 Assign Cntrlr	Viene richiesto l'inserimento di un numero.
5. Inserire 20 sulla tastiera.	
6. Premere F1 Mem # To Assign	Viene richiesto di attribuire un numero alla memoria
7. Inserire 8 sulla tastiera numerica.	
8. Premere F1 Thru mem # oppure Premere [→] ed inserire 10 sulla tastiera.	
9. Premere F3 Go Chaser	
10. Premere F1 Hard Chaser oppure F2 Soft Chaser	L'Event 3 viene visualizzato nella Event List.

Aggiungere operazioni ad un Event

Esempio: Aggiungere la macro 12 all'Event 3.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Inserire nuovamente il numero dell'Event (in questo esempio il numero 3).	
2. Premere F5 Macro	Il sistema richiede il numero della macro
3. Premere F6 Macro #	
4. Inserire 12 sulla tastiera numerica	
5. Premere F1 Store	La Macro 12 è stata aggiunta all'Event 3.

Cancellare un Event

E' possibile cancellare un intero Event o solo le assegnazioni selezionate all'interno dell'Event.

Esempio: Cancellare l'Event 3.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Aprire il menu Event.	Il sistema richiede di digitare il numero dell'Event.
2. Premere 3 sulla tastiera.	
3. Premere F1 Delete	
4. Premere F1 All	L'Event viene cancellato e non sarà più visualizzato nell'elenco degli Event.

Esempio: Eliminare l'assegnamento del controller dall'Event 3..

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Aprire il menu Event.	Il sistema chiede che venga indicato il numero dell'Event.
2. Premere 3 sulla tastiera.	
3. Premere F1 Delete	
4. Premere F4 Cntrlr	Viene richiesto il numero del controller che si vuole eliminare dal momento che più di un controller può essere stato assegnato all'Event.
5. Premere F1 Store	L'assegnazione del controller viene eliminata. Sono mantenuti solo le assegnazioni delle macro.

Aggiungere il testo ad un Event

E' possibile aggiungere il Testo ad un Event già esistente nel menu Event.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Aprire il menu Event.	
2. Selezionare il numero dell'Event.	
3. Premere F6 Text	
4. Digitare il testo utilizzando la tastiera alfanumerica.	
5. Premere F1 Store	Il testo viene visualizzato nella colonna testo della lista degli Event e nel caso in cui l'Event sia stato assegnato ad una memoria, anche nella lista della Memoria.

Verificare un Event

E' possibile visualizzare la lista degli Event mentre si è sull'Editor.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [EVENT]	
2. Premere [EXAM]	Viene visualizzata la lista degli Event. Se ci sono assegnazioni SMPTE, anche queste vengono ugualmente visualizzate.

Playing Back Events

Ci sono tre modi per attivare gli Event:

E' possibile assegnare gli Event alle memorie. I Crossfade, su A/B, delle memorie con Event assegnati azionano gli Event. La selezione *Auto Assignment on Go*, nel System Parameters menu, influenza il comportamento degli Event. (vedere Capitolo 24 Configurazione del Sistema).

1. Si possono attivare gli Event attraverso l'Editor.

2. Agli Event possono essere assegnati time codes SMPTE in modo tale che siano gli stessi SMPTE ad attivarli. Spark 4D possiede una funzione d'uso estremamente semplice per l'assegnazione di time code SMPTE agli Event. (vedi Capitolo 28 - SMPTE). Il time code SMPTE può essere programmato anche manualmente.

Assegnare un Event ad una memoria

Un Event può essere assegnato a più di una memoria. Questo è molto utile se si è creato, per esempio, un Event che fornisce il comando di avvio ad uno *show curtain chaser* assegnato ad un controller e si desidera che questo Event si attivi ogni volta che il sipario si chiude. Perciò lo si può assegnare al preset, la memoria dell'intervallo, che entra in scena quando il sipario viene chiuso.

Esempio: Assegnare l'Event 3 alla memoria 10.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 10.	
2. Selezionare l'Event 3 – premere [EVENT] e digitare 3 sulla tastiera.	
3. Premere [STORE]	L'Event 3 viene assegnato alla memoria 10 e viene visualizzato nella lista delle memorie. L'Event 3 si attiva nel momento in cui viene dato il comando Go. Comando che fa partire il crossfade alla memoria 10.

➤ Nota

[AUTO] deve essere attivo (LED on) per far partire le sequenze degli Event sul crossfader A/B.

Gli Event per A/B vengono ignorati quando sono attivati Event in sequenza sul crossfader A/B.

Attivare un Event nell'editor

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [EVENT]	La parola <i>Event</i> appare sulla linea di comando.
2. Inserire il numero dell'Event sulla tastiera numerica.	
3. Premere [ENTER]	L'Event selezionato viene attivato.

Cancellare un Event dalla memoria

Esempio: Cancellare l'assegnazione di Event dalla memoria 10.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 10.	Può essere selezionato una lista di memorie
2. Premere [EVENT]	
3. Premere [ERASE]	L'assegnazione dell'Event viene cancellato dalla memoria 10.

Cancelar un Event nell'editor

Sequenza tasti

1. Selezionare un Event
2. Premere **[ERASE]**

Risultati/Commenti

Può essere selezionato una lista di Event.

CAPITOLO 24

CONFIGURAZIONE DEL SISTEMA

Questo capitolo comprende:

Cenni generali

 Accesso al Service Tools

Configurazione in Service Tools

 Parametri di comunicazione

 Configurazione di canali, spots, dimmers

 Special Functions

 Special Numbers

System Parameters menu

 Parametri definibili dall'operatore

 Print menu screen

Cenni generali

La configurazione generale del sistema di base si effettua nel programma di Service Tools. Nel Service Tools si può definire il numero dei canali, gli scrollers, gli spots, e i dimmers nelle opzioni del Config System. Le Special Functions e le Special Numbers sono usate per favorire la configurazione generale del sistema. La configurazione del Service Tools viene salvata in una memoria non-volatile. (Service Tools si occupa anche di altre funzioni – vedere Appendice A Service Tools.)

Altri parametri definibili dall'operatore si trovano nel *System Parameters menu*. Questi parametri vengono salvati con il file dello spettacolo.

Accesso al Service Tools

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Spegnerne la consolle.	
2. Premere e tenere premuti i tasti [CE] e [CLEAR]	
3. Riaccendere la consolle.	
4. Dopo pochi secondi, rilasciare i tasti.	Dopo aver eseguito alcuni test, il sistema esegue il Service Tools. La parte bassa dello schermo mostra le attuali funzioni degli F key.
5. Premere F3 Config System	Vengono mostrate le diverse componenti della configurazione del sistema.
6. Selezionare le opzioni su cui si vuole intervenire	Ogni categoria apre un menu a tendina.

Ritorno al Service Tools

Si può anche accedere al Service Tools attraverso il *System Parameters menu*.

Appare un messaggio che avverte di salvare lo spettacolo prima di chiuderlo per entrare nel Service Tools dal momento che per usare le opzioni del Service Tools è necessario riavviare il sistema.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al System Parameters menu (menu 8).	
2. Premere F5 Exit to Service Tools	Viene mostrato un messaggio di avvertimento.
3. Premere F1 Exit	Viene mostrato il menu principale dei Service Tools.

Configurazione in Service Tools

Le funzioni di questa sezione del Service Tools in colore rosso sono protette da codice di accesso. Questo per assicurare che personale non autorizzato non abbia accesso alle configurazioni del sistema. Normalmente il sistema è così configurato: il codice di accesso è necessario per accedere alle Special Functions e agli Special Numbers. La configurazione dei canali, dimmer, spot, scroller può essere protetta impostando *W – Protect All* (in Special Functions) su *yes*. Il codice può essere richiesto al distributore Computite.

F2 Down Muove il cursore in basso.

F3 Up Muove il cursore in alto.

F4 Enter & Next	Salva i cambiamenti e passa all'opzione successiva. Esempio: Se si sta lavorando in F4 Special Functions , premendo questo tasto si apre F5 Special Numbers .
F5 Enter & Previous	Salva i cambiamenti e passa all'opzione precedente. Esempio: Se si sta lavorando in F4 Special Functions , premendo questo tasto si apre F3 Channels .
F6 Enter & Exit	Torna alla schermata principale del <i>Config Sys menu</i> e richiede conferma per registrare. Premere F6 di nuovo per confermare e registrare.

Importante! Dopo ogni cambiamento delle configurazioni il sistema deve essere riavviato.

Parametri di comunicazione

Communication Parameters (F1) identifica consolle differenti che sono collegate con una rete Ethernet. Digitare qui l'indirizzo IP per la consolle.

Le *Communication Parameters information* vengono salvate in una memoria non-volatile e vengono mantenute sulla consolle fino a nuove modifiche.

Usare i tasti-freccia sulla consolle o la tastiera alfanumerica per spostarsi da campo a campo. Può essere usato anche il tasto **F2 Next**

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Spegnerne la consolle.	
2. Premere e tenere premuti i tasti [CE] e [CLEAR]	
3. Riaccendere la consolle.	
4. Dopo pochi secondi, rilasciare i tasti.	Dopo aver eseguito alcuni test, il sistema esegue il Service Tools.
5. Premere F3 Config System	Vengono mostrate le diverse componenti della configurazione del sistema.
6. Digitare il codice di accesso.	
7. Premere F1 Communication Params	La finestra aperta mostra l'indirizzo I.P., la descrizione, e il numero ID della consolle.
8. Digitare il numero IP	
9. Digitare un etichetta di testo per la consolle.	
10. Digitare il numero ID della consolle.	
11. Premere F6 Enter & Exit	Spark 4D è pronto per la conferma delle modifiche e la registrazione.
12. Premere F6 Store	Vengono registrate tutte le informazioni inserite nel <i>Communication parameters</i> .

Configurazione di canali, spots, dimmers

I limiti di configurazione sono:

- 1536 canali (compresi i 248 di scrollers). I Canali sono divisibili per 8. Gli Scrollers sono divisibili per 4.
- 1536 dimmers – i dimmers sono divisibili per 8.
- “Lines” è l'unità di configurazione per gli spots. Gli spots a 6p e a 12p usano solo una line. Gli spots a 22p e a 30p usano 2 lines. Il numero massimo di lines è 352.

- L'ingresso DMX è 0 – 512 (Il massimo è il numero generale di canali vedi Capitolo 29 - Ingresso DMX)
- Il livello massimo del master generale può essere impostato a 100% o 200%.

Sequenza tasti**Risultati/Commenti**

- | | |
|---|--|
| 1. Premere F3 Config System | Vengono mostrate le opzioni di configurazione. |
| 2. Premere F3 Channels | Si apre un menu a tendina |
| 3. Selezionare la voce che si vuole cambiare, usando F2 Down / F3 Up | |
| 4. Digitare il numero di canali, scrollers, etc. | |
| 5. Ripetere i passi 3 e 4 per completare la configurazione. | |
| 6. Premere F6 Enter & Exit. | Viene richiesta una conferma. Se si sono commessi degli errori, il sistema ci avverte con un beep e un messaggio di errore. Correggere l'errore e registrare di nuovo. |
| 7. Premere F6 Store Configuration per confermare. | |

108. Configurazione delle moving lights

Moving Lights (spots) sono divise in 4 categorie:

1. Spots che richiedono un massimo di 6 canali DMX (6p spots).
2. Spots che richiedono un massimo di 12 canali DMX (12p spots).
3. Spots che richiedono un massimo di 22 canali DMX (22p spots).
4. Spots che richiedono un massimo di 30 canali DMX (30p spots)

La configurazione degli spots varia a seconda del tipo di moving lights usato.

Esempio: Si stanno usando 8 yokes, che richiedono 6 canali DMX, e 8 Studio Color che richiedono 16 canali DMX. Si deve configurare il sistema per 8 spots fino a 6 parametri e 8 spots fino a 22 parametri.

109. Cambiare il livello massimo del master generale

Il *General Master Maximum Level* permette di cambiare il livello massimo del master generale. Può essere impostato a 100% o 200%.

Quando è al livello più alto, **F1 Toggle** è attivo. Impostarlo per selezionare il livello massimo del master generale e registrare.

Special functions

Special Functions è la selezione F4. Questa area viene usata per definire i parametri generali del sistema. Vedere la lista seguente per le impostazioni NOVRAM. *Spare* viene riservato ad un uso futuro.

Usare le frecce per selezionare e **F1** per attribuire l'assegnazione.

Bit	Funzione	Impostazione	Descrizione
A	Spare		
B	Printer Time-out	0 - Long 1 - Short	E' raccomandabile impostarlo su <i>long</i> , perché alcune stampanti non rispondono bene se è impostato su <i>short</i> . Se la stampante non risponde correttamente, provare <i>short</i> .

Bit	Funzione	Impostazione	Descrizione
C	Master/Slave	0 -Disable 1 - Enable	Le operazioni Master/Slave sono via Ethernet.
D	Backup system	0 -No 1 - Yes	Disabilita la Remote Control Unit come back up della consolle principale. Abilita la Remote Control Unit come back up della consolle principale.
E	Printer Type	0 - Alphanumeric 1 - Graphics	Usare l'impostazione appropriata per la vostra stampante.
F	Spots on Cold Start	0 - Assigned 1 - Unassigned	Impostare a 0 per l'assegnazione di default dell'indirizzo DMX degli spots dopo il coldstart. Impostare a 1 per non dare assegnazione dell'indirizzo DMX degli spots dopo il coldstart.
G	VC compression	0- Disable 1- Enable	Se si lavora con un programme CAD (che non è CompuCAD) impostarlo su 0-Disable.
H	Multi cues	0 - Disable 1 - Enable	Questo non permette l'assegnazione di una singola memoria a più di una fonte di playback alla volta. Questo permette l'assegnazione di una singola memoria a più di una fonte di playback alla volta.
I	USA system	0 - No 1 - Yes	USA system "no" richiede questo tipo di sequenza di tasti: [CHANNEL #] [@] [7] [CHANNEL #] [@] [7•5] [=] [#] [STORE] USA system "yes" "permette questa sequenza di tasti: [CHANNEL #] [@] [70] [CHANNEL #] [@] [75] - non è richiesto il punto per le intensità. [CHAN #] [@] [85] [MEMORY #] [STORE] Il tasto [=] viene eliminato dalla sequenza di registrazione.
J	999 Patch	0 - No 1 - Yes	La consolle ignora il Patch 999. La consolle si riferisce al Patch 999.
K	Remote Interlace	0 -Disable 1 - Enable	Quando la consolle principale controlla i tasti, le ruote, e il trackball sull'RCU e su UWR/UCR non sono abilitati. Quando la consolle principale controlla i tasti, le ruote, e il trackball sull'RCU e su UWR/UCR sono abilitati.
K	Spare		
L	Old DMX Timing	0 - No 1 - Yes	Abilita <i>old DMX protocol timing</i> o il nuovo <i>DMX protocol timing</i> .
M	DMX Input	0 - Disable 1 - Enable	Per usare l'ingresso DMX deve essere impostato su enable e il numero di <i>DMX input</i> deve essere impostato in <i>F3 Channels config</i> . Il sistema non può essere configurato per SMPTE e DMX Input allo stesso tempo.
N	Spare		
O	SMPTE	0 - Disable 1 - Enable	Impostare a 0 per disabilitare SMPTE. Impostare a 1 per abilitare SMPTE. Il sistema non può essere configurato per SMPTE e DMX Input allo stesso tempo.

Bit	Funzione	Impostazione	Descrizione
P	Spare		
Q	MIDI	0 – Disable 1 – Enable	Disabilita le funzioni MIDI. Quando è su 0 il <i>menu MIDI</i> non viene mostrato nella <i>menu list</i> . Abilita le funzioni MIDI.
R	Spare		
S	Spare		
T	Spare		
U	Spare		
V	Spare		
W	Protect All	0 – No 1 – Yes	Solo le Special Functions e gli Special Numbers richiedono il codice di accesso. Tutte le <i>Config System options</i> hanno bisogno del codice di accesso
X	Spare		

Special numbers

Special Numbers è la selezione F5 e contiene i seguenti dati:

Maximum #of scroller frames	0-32
Keyboard language	0 – English 1 – Swedish 2 – Hungarian 3 – French 4 – German 5 – Norwegian
SMPTE frames per second	12 – 50. L'assegnazione di default è 30.
Panel Layout version	0 (attualmente non usata)
Type of communication	0 DMX – tutti i connettori trasmettono DMX 1 CMX + DMX – connettore 1 con uscita CMX. Gli altri con uscita DMX 2 CMX + DMX – connettore 1 & 2 con uscita CMX. L'altro con uscita DMX

System Parameters menu

Le opzioni generali di configurazione del sistema sono anche nel System Parameters menu, menu 8.

La parte più alta dello schermo del System Parameters mostra la configurazione del sistema, con inclusi:

- Lo show file corrente (se c'è), il numero del file, il nome, la data e l'ora di registrazione.
- La versione del software.
- La memoria restante in %
- La capacità del dischetto.
- Il numero di spots controllati, come definito nel System Configuration
- Il numero di canali e dimmers controllati
- Il numero di scrollers controllati

Parametri definibili dall'operatore

La parte più bassa dello schermo mostra, invece, i parametri di default che l'operatore può definire. Alcuni campi sono selezionabili e altri richiedono un inserimento di valori numerici.

Sequenza tasti

1. Si devono usare i tasti freccia per muovere il cursore e selezionare i campi richiesti.
2. Premere **F1 Enter**
3. Per i valori numerici viene richiesto di premere **F1 Store**

Risultati/Commenti

Viene visualizzata la richiesta Set *Parameter To:*

I parametri definibili sono:

Parametro	Cosa fa
Default memory time	Il fade time(in secondi) che viene attribuito di default al time-in delle memorie. Richiede un valore numerico.
Default fade time	Il tempo (in secondi) di fade out assegnato ai dimmers quando viene premuto il tasto [RESET] . Richiede un valore numerico.
Flash rate	La velocità a cui il tasto [FLASH] fa lampeggiare i canali o gli spots selezionati. E' un valore numerico compreso fra 1 (veloce) e 40 (lento).
Sensitivity of TB	Determina la risoluzione del movimento del trackball. Sono disponibili 3 possibilità. Setting 1 (coarse resolution) muove lo specchio a una grande velocità con un piccolo movimento del trackball. Setting 3 (very fine resolution) fa fare un piccolo movimento allo specchio con un grande movimento del trackball. Fine resolution è la migliore da usare con gli yokes.
MIDI I/O channel	Stabilisce il canale su cui il segnale MIDI viene trasmesso e ricevuto. E' un valore numerico compreso fra 1 e 16. Questo è presente se il sistema è configurato per il controllo MIDI. La configurazione per il MIDI control è in Service Tools/Config Sys/special Functions.
MIDI sync out channel	Stabilisce il canale MIDI su cui la funzione di sincronizzazione MIDI opera. Richiede un valore numerico compreso fra 1 e 16.
G. M. Blackout	Abilita il tasto BlackOut.
Non dim level	Imposta l'intensità a cui un dimmer, con curva non-dim, nel Channel Patch menu, va a 100%. Richiede un valore numerico.
On	Imposta il livello a cui il tasto [ON] opera. Richiede un valore numerico.
Latest Takes Precedence	Abilita o disabilita LTP control priority.
Time of day	Imposta l'ora. Richiede un valore numerico.
Date	Imposta la data. Richiede un valore numerico.
Store tracking if dimmer on	Quando è impostato su yes : se il dimmer è a più di 0% tutti i parametri dello spot vengono registrati nella memoria anche se sono selezionati solo alcuni. Quando è impostato su no : solo i parametri selezionati nell'editor vengono registrati nella memoria.
Scrl jump on fade	Determina il comportamento degli scrollers durante il crossfade o il fade manuale dei controllers. Può essere <i>jump</i> o <i>fade</i> .
Mix editing of spots	Quando è impostato su Yes: nella selezione di una serie di spots sono indirizzabili spots di diverso tipo. Quando è impostato su No: se viene selezionata una serie di spots di diverso tipo, solo l'ultimo spot è indirizzato.
Automatic seq. A/B	Determina se il tasto [SEQ] viene abilitato automaticamente dopo l'assegnazione su A/B. Se impostato su No, si deve abilitare il tasto manualmente per il crossfade sequenziale su A/B.
+Store increment	[+STORE] incrementa con qualunque numero l'operatore scelga.
Wire/less Designer	Abilita l'uso del Wire/less Remote Control.
Store Store to 1st active	Quando impostato su Yes, la nuova informazione viene registrata sul primo fader di playback attivo. Il sistema prima controlla A/B, poi i controllers partendo dal controller 1. Quando impostato su No, ogni modifica dell'intensità del canale viene registrata su tutte le uscite relative.
Auto assignment on GO	Determina quando l'assegnazione a uno strumento di playback viene fatta usando gli Events. Esempio: l'Event nella memoria 20 è: assegnare le memorie 5 – 8 al controller 8 come un <i>hard chaser</i> e farlo partire sull'assegnazione. Quando impostato su no, l'assegnazione al controller avviene quando il crossfade alla memoria 19 è completo. Il comando Go

Parametro	Cosa fa
	viene dato quando inizia il crossfade alla memoria 20. Quando impostato su Yes, l'assegnazione e il comando Go vengono dati quando è premuto [GO] , sull'inizio del crossfade alla memoria 20.
Compress data on diskette	Quando impostato su Yes i dati dello spettacolo fino a 2Mb sono automaticamente compressi in registrazione. Di default è su No.
Autosave # of generations	Abilita/disabilita la funzione Autosave. Determina il numero di generazioni salvate (1 – 8).
LookAhead fade rate	Abilita e disabilita le caratteristiche di LookAhead e ForceBlack. La Fade Rate è la velocità di cambiamento in % al secondo che gli scroller o i parametri cambiano per il blackout.
Autoloop LookAhead	Quando impostato su Yes, la memoria immediatamente seguente <i>LookAhead memory</i> è automaticamente assegnata come <i>follow-on cue</i> e riceve un Delay time (tempo di ritardo). Quando impostato su No, si deve programmare <i>la follow-on cue</i> e impostare manualmente il Delay time.
Flash spot parameters	Dimmer (F2) – Flash solo il parametro del. Il dimmer lampeggia tra 10% - 80%. CL1 & CL 2 (F3) – Forza i parametri in CL1 e CL2 al loro valore <i>home</i> e lampeggia il dimmer.
Go for multifades	Home (F4) - Forza tutti i parametri al loro valore <i>home</i> e li mostra. Quando impostato su <i>Yes</i> , [GO] lavora come [GO TO] se premuto durante un crossfade; <i>mult</i> appare sul <i>crossfader LED display</i> . Quando impostato su <i>No</i> , [GO] non lo permette.
Curve before Prop. Patch	Quando impostato su No il valore del <i>Proportional Patch</i> viene calcolato prima del valore della <i>Curve</i> . Il system default è No. Quando impostato su Yes vengono considerati sia il <i>Proportional Patch</i> sia la <i>Curve</i> . Vedere il Capitolo 25 – Patch di Canali e Scrollers.

Print menu screen

La print option (F6) funziona come la print screen. Questo è utile per la documentazione, in quanto contiene informazioni importanti come la configurazione del sistema.

CAPITOLO 25

PATCH DEI CANALI

E DEGLI SCROLLER

In questo capitolo:

Il Patch dei Canali

- Informazioni di Connettore
- Il Patching dei dimmer ai canali
- Il Patching dei dimmer agli scroller
- Il Patching dei canali ai dimmer
- Cancellare assegnazioni patch
- Ripristinare il patch di default
- Patching proporzionale
- Cambiamento dei dimmer
- Assegnare curve ai dimmer
- Disabilitare il controllo del General Master
- Disabilitare il controllo del General Master
- Esaminare assegnazioni di patch
- Visualizzare i dimmer liberi

Il Patch di scroller

- Selezionare uno scroller
- Patch di scroller ai canali di controllo
- Patch di indirizzi DMX agli scroller
- Definire un frame dark gel
- Cambiare il numero di frame
- Organizzare i frame
- Copiare l'impostazione dello scroller

Collaudare Canali e Dimmer

- Collaudare canali nell'editor
- Collaudare canali nel menu Test
- Collaudare dimmer nel menu Test

Il Patch dei Canali

Il menu Channel Patch, menu numero 1, offre diverse opzioni per la definizione dei dimmer e dei canali. Spark 4D controlla fino a 1536 canali, che possono essere *soft-patched*.

La tabella dei patch comprende 4 gruppi di 4 linee ciascuno:

numero dimmer / indirizzo DMX.				
Numero di canale o di scroller				
Livello proporzionale del patch o assegnazioni				
Curva del dimmer				

DIM °	1	2	3	4
CH/SCR	1	2	3	4
%/CH	FL	FL	FL	FL
Curve	2	2	2	2

Figura 11 - Il Patch dei canali

La Patch di default è 1 a 1:

Ogni canale è collegato con il dimmer corrispondente

Curve 2

Il patch proporzionale è impostato su FL.

Informazioni del connettore

Le icone che appaiono sulla parte alta del campo “Dim” rappresentano le informazioni relative al connettore:

1 cerchio rappresenta il connettore 1

2 cerchi rappresentano il connettore 2

3 cerchi rappresentano il connettore 3

Il canale di default per il dimmer patch viene numerato consecutivamente partendo dal primo canale e dal primo dimmer fino agli ultimi. In altre parole, gli ultimi canali e dimmer di default sul connettore DMX 1 sono il canale 512 e il dimmer 512. Il primo canale di controllo sul connettore 2 è il 513 e lo stesso numero, 513, viene attribuito al dimmer (DMX), sebbene l'indirizzo locale del dimmer (DMX) sia DMX 1 sul connettore 2. La numerazione ignora la divisione tra i connettori.

E' possibile impostare lo schermo per visualizzare il connettore DMX invece del numero Dim.

1. Premere il tasto **EXAM** sul pannello della consolle. Viene visualizzato il canale DMX del connettore 2. Esempio: il canale 513 viene assegnato al DMX 1 (connettore 2). I canali DMX dei connettori vengono visualizzati in grigio chiaro.

Il codice colori del Patch è:

Dimmer numerati che sono sotto il controllo G.M.	Nero
Dimmer numerati che non sono sotto il controllo G.M.	Giallo
Canale di default	Blu
Canale Soft patch	Rosso su campo bianco
Assegnazione di Scroller - Indirizzo DMX agli scroller	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1^o linea –giallo – Controllo GM disabilitato. ▪ 2^o linea – il numero dello scroller è visualizzato con un carattere differente rosso su campo bianco. ▪ 3^o linea – numero del canale di controllo. ▪ 4^o - <i>scr</i> è visualizzato in blu, indicando questa assegnazione come un'assegnazione degli scroller.
2 Parametri dei controlli dei canali (dimmer e scroller)	Una <i>s</i> , rossa su campo bianco, appare vicino al numero della curva.
Curve	curva 1 S-curva: rosso curva 2 lineare: marrone (curva di default) curva 3 non-dim: viola curva 4 park: bianco curva programmabile 5: giallo curva programmabile 6: verde curva programmabile 7: viola curva programmabile 8: blue patch proporzionale: viola su campo giallo
Dimmer attivati come dimmer esterni. (Vedi capitolo 26)	Appare in giallo su campo nero una E maiuscola.

Il Patch dei dimmer ai canali

Un singolo dimmer o a una serie di dimmer può essere collegato nel patch ad un unico canale di controllo.

Sequenza tasti

1. Premere **F1 Assign Dimmers**
2. Digitare il numero del dimmer. Per selezionare una serie di dimmer premere **F1 Thru Dimmer** o **[→]. F2 & Dimmer** viene usato per selezionare dimmer non consecutivi.
3. Premere **F3 To Channel**
4. Digitare il numero del canale sulla tastiera numerica.
5. Premere **F1 Store**

Risultati/Commenti

- Spark 4D richiede che venga inserito il numero del dimmer.
- Spark 4D chiede un numero canale.
- Il numero del canale soft patch appare in rosso su campo bianco..

Il Patch dei dimmer agli scroller

Gli Scroller devono essere assegnati all'indirizzo DMX nel menu Channel patch. Le assegnazioni devono essere identiche a quelle degli indirizzi locali DMX sugli scroller. Il

numero di scroller presenti nel sistema è determinato dal numero degli scroller definiti nella Configurazione del Sistema.

I dimmer assegnati agli scroller sono indicati in giallo. Questo significa che quei canali DMX non sono sotto il controllo del General Master. Le assegnazioni degli scroller sono automaticamente rimosse dal controllo del General Master per evitare contrattempi.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 Assign Dimmers	Spark 4D richiede il numero del dimmer.
2. Selezionare il numero del dimmer.	Questo può essere un unico numero o il primo di una serie.
3. Premere F1 Thru Dimmer	Questo permette la selezione di una serie di dimmer. F2 & Dimmer viene usato per selezionare dimmer che non sono consecutivi.
4. Selezionare il numero dell'ultimo dimmer della serie.	
5. Premere F4 To Scroller	Il display salta al menu Scroller Patch. Il/i dimmer selezionati (indirizzi DMX) devono corrispondere all'indirizzo DMX locale degli scroller.
6. Digitare il numero dello scroller sulla tastiera numerica.	
7. Premere F1 Store	Il display ritorna al Channel Patch menu. Le assegnazioni DMX dello scroller sono registrate e visualizzate nella tabella patch nel Channel Patch menu e nello Scroller menu.

Ad uno scroller può essere assegnato più di un indirizzo DMX; in questo modo un canale di controllo può accedere a più di uno scroller.

Esempio: 4 scroller, con indirizzi locali DMX 201 - 204 sono montati sui PAR. I PAR sono collegati al canale di controllo 56. Assegnare gli indirizzi DMX 201 -204 allo scroller 1 e poi patch lo scroller 1 al canale di controllo 56. Il canale 56 ora controlla i dimmer dei 4 PAR e i loro scroller. Con questa impostazione i 4 scrollers sono sempre sullo stesso frame.

Il Patch dei canali ai dimmer

E' possibile assegnare una serie di canali ad una serie di dimmer o un singolo canale ad uno o più dimmer.

Esempio: Soft patch di un canale ad un dimmer.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F2 Assign Channels	Spark 4D richiede l'inserimento del numero del canale.
2. Digitare sulla tastiera il numero del canale.	
3. Premere F1 To Dimmer #	Spark 4D richiede l'inserimento del numero del dimmer.
4. Digitare sulla tastiera numerica il numero del dimmer.	
5. Premere F1 Store	L'assegnazione del canale viene visualizzata sotto il numero del dimmer in rosso su fondo bianco.

Esempio: Soft patch il canale numero 200 ai dimmer 20, 30 e 40.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F2 Assign Channels	Spark richiede il numero del canale.
2. Digitare 200 sulla tastiera numerica.	
3. Premere F1 To Dimmer #	Spark 4D richiede il numero del dimmer.
4. Digitare 20 sulla tastiera numerica.	
5. Premere F2 Thru Dimmer #	Spark 4D richiede il numero del dimmer.
6. Digitare 30 sulla tastiera numerica.	
7. Premere F2 Thru Dimmer #	Spark 4D richiede il numero del dimmer.
8. Digitare 40 sulla tastiera numerica.	
9. Premere F1 Store	Il canale 200 appare in rosso su fondo bianco sotto i numeri dei dimmer 20, 30 e 40.

Esempio: Assegnare i canali 73 - 75 rispettivamente ai dimmer 120 - 122.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F2 Assign Channels	Spark 4D richiede che venga indicato il numero del canale.
2. Digitare sulla tastiera il numero del canale.	
3. Premere F1 Thru Channel	Spark 4D richiede che venga indicato il numero del canale.
4. Digitare il numero dell'ultimo canale della serie.	
5. Premere F1 To Dimmer #	
6. Digitare il numero del primo dimmer della serie.	
7. Premere F1 Store	Il canale 73 è assegnato al dimmer 120, il canale 74 al dimmer 121, il canale 75 al dimmer 122.

Cancellare le assegnazioni del patch

Le assegnazioni del patch ai canali o dimmer possono essere cancellate ed le loro uscite disabilitate.

I numeri dei dimmer con assegnazioni cancellate appaiono in grigio.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F3 Clear Assign	
2. Premere F1 Channels oppure premere F2 Dim	Spark richiede che vengano indicati i numeri del canale o del dimmer.
3. Digitare il numero dei dimmer o dei canali. Per le selezioni di gruppi o di serie si possono usare le opzioni dei tasti F.	
4. Premere F3 Store	Ora il canale/dimmer è privo di patch. Il dimmer appare in giallo. La ripetizione del patch ai canali e/o ai dimmer ripristina le assegnazioni.

Ripristinare il patch di default

E' possibile ripristinare le assegnazioni di default alla intera tabella di patch, ad un unico dimmer o a più dimmer.

L'esempio qui sotto si riferisce al ripristino di una intera tabella di patch.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F4 Default (1 to 1)	
2. Premere F1 All Patches	Appare la domanda <i>Are You Sure???</i>
3. Premere F1 Yes	L'intero patch ritorna alle assegnazioni Patch 1 a 1.

Patch proporzionale

Questa funzione permette di limitare l'uscita di un dimmer determinato fino al 100%. Viene utilizzata quando si desidera che determinati apparecchi non lavorino al di sopra di determinati livelli.

Il patch proporzionale è comodo per il bilanciamento della diffusione del ciclorama. La regolazione dell'output proporzionale del dimmer usato per la diffusione permette un risparmio di tempo prezioso nella programmazione dei livelli delle unità per una diffusione uniforme.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F5 Propor Patch	Il sistema richiede l'inserimento del numero del dimmer.
2. Digitare il numero del dimmer.	Può essere selezionato più di un dimmer.
3. Usare la ruota oppure [@] e la tastiera per assegnare al/ai dimmer selezionato/i il massimo livello di output.	
4. Premere F1 Store	Il valore del massimo livello di output appare in viola su fondo giallo sulla 3 ^a linea della patch.
5. Premere F6 Restart per ritornare al canale principale del menu Patch.	

Exchanging dimmers

L' *Exchanging dimmers* scambia le assegnazioni dei canali dei dimmer. La funzione Exchange Dimmer si trova nella seconda pagina del Channel Patch menu.

Esempio: Al dimmer 89 è stato fatto il patch sul canale 89 mentre al dimmer 90 è stato fatto il patch sul canale 56. L'Exchange Dimmer assegna il canale 89 al dimmer 90 ed il canale 56 al dimmer 89.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F5 Exchange Dimmers	Spark 4D richiede: <i>Exchange Dimmer #:</i>
2. Digitare il numero del dimmer in risposta alla richiesta, in questo esempio, 89 .	
3. Premere F1 With Dimmer	Spark 4D richiede il numero del dimmer
4. Digitare il numero del dimmer in risposta alla richiesta, in questo esempio, 90 .	
5. Premere F1 Store	Il risultato viene visualizzato come tutti gli altri soft patches.

Assegnare le curve ai dimmer

Ci sono 4 curve dimmer standard:

1. La curva S
2. Lineare
3. Non-Dim - Un dimmer impostato come non-dim salta a full (100%) quando il livello del dimmer raggiunge il 50%. Non c'è risposta del dimmer tra lo 0% ed il 49%. Questa finzione viene solitamente usata per i motori e gli strobo. Il valore del livello Non-Dim può essere modificato nel System Parameters menu.
4. Park - viene utilizzata con quegli strumenti che sono sempre accesi come per esempio le luci di servizio o le macchine per il fumo. Park è sempre al 100%.

Oltre alle 4 curve dimmer stabilite ve ne sono altre 4 programmabili (curve 5 - 8). Le curve programmabili vengono solitamente utilizzate per semplici attivazioni di dimmer meccanici oppure con le luci fluorescenti o ancora per riportare dimmer che non regolano in modo regolare ad una forma dell'uscita lineare. Le opzioni delle curve si trovano nella seconda pagina del Channel Patch.

110. Assegnazione di una curva standard

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F2 Curve	Spark 4D visualizza la scritta <i>Assign curve to dimmer #</i>
2. Digitare il numero del dimmer sulla tastiera numerica.	Può essere selezionata una serie di dimmer oppure un gruppo di dimmer non consecutivi.
3. Premere F3 Select Curve	I tasti F permettono di visualizzare le opzioni delle curve.
4. Selezionare la curva desiderata.	L'assegnazione della curva appare nella 4 ^a riga nella tabella dei Channel Patch.

111. Programmare curve di uso frequente

Le curve possono essere programmate sia selezionando i tasti step ed usando la ruota per impostare il livello degli step oppure utilizzando i fader 1 – 10 per impostare la curva.

Utilizzando i fader

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F2 Curve	Il sistema richiede l'inserimento del numero del dimmer.
2. Digitare il numero/i numeri del/dei dimmer per l'assegnazione della curva.	
3. Premere F4 Program Curve	Appare il diagramma delle curve 5 - 8. Il sistema richiede l'inserimento del numero della curva.
4. Digitare il numero della curva sulla tastiera numerica (5 – 8).	
5. Premere F1 Setup From Faders	Usare i primi 10 fader per manipolare gli step delle curve. Questa selezione permette di lavorare in modo live, offrendo la possibilità di regolare la curva e contemporaneamente di controllarla subordinatamente all'assegnazione del canale ai fader 11 → 20 o al crossfader.
6. Premere MENU	Ritorno al menu curve.
7. Premere F1 Store Curve	Registra i nuovi parametri della curva e conclude l'operazione.
8. Premere F6 Restart per ritornare al menu principale Channel Patch.	

112. Utilizzo delle ruote

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F2 Curve	Il sistema richiede l'inserimento del numero del dimmer. E' possibile trattare più di un dimmer alla volta.
2. Digitare il/i numero/i del/i dimmer per l'assegnazione della curva.	
3. Premere F4 Program Curve	Viene visualizzato il diagramma delle curve 5 - 8. Il sistema richiede l'inserimento del numero della curva.
4. Digitare il numero della curva sulla tastiera.	
5. Premere F2 Set Up Steps	
6. Utilizzare la {wheel} per determinare ogni step	
7. Premere F4 o F5 per andare allo step seguente	

o precedente.

- | | |
|----------------------------|---|
| 8. Premere F1 Store | Memorizza i parametri della nuova curva e conclude l'operazione.. |
|----------------------------|---|

113. Collaudo delle curve

E' possibile collaudare le curve programmate prima di memorizzarle. La procedura del collaudo dipende se è stato usato o meno il Set Up Steps.

114. Collaudo di una curva programmata con i fader

Premendo **F1 Set Up from Fader** si passa nell'editor. Mentre si è nell'editor si può collaudare la curva del dimmer.

Sequenza tasti

1. Dopo avere impostato i livelli degli step, assegnare i canali dei dimmer ad un controller della fila più in basso (controller 11 → 20).
2. Muovere il canale manualmente oppure usando il comando Go.
3. Premere **[MENU]** per ritornare al menu Channel patch.
4. Se la curva è soddisfacente, premere **F1 Store**. Se la curva non è soddisfacente, riprogrammarla e collaudare di nuovo.

115. Collaudare una curva programmata con le ruote o l'editor

Se si è utilizzata la ruota per programmare gli step, usare le opzioni Start Sample.

Sequenza tasti

Risultati/Commenti

- | | |
|--|---|
| 1. Assegnare i livelli agli step utilizzando la ruota e/o l' editor. | |
| 2. Premere F1 Start Sample | Spark 4D va all'editor ed esegue una dissolvenza del canale del dimmer. |
| 3. Premere [MENU] | Ritorna al menu Curve. |
| 4. Se la curva è soddisfacente, premere F1 Store Curve . Se non è soddisfacente, premere F2 Setup Steps per impostarla nuovamente. | |

Disabilitare il controllo del General Master

I dimmer possono essere tolti dal controllo del General Master. E' possibile disabilitare il controllo del GM anche per gli scroller, i motori, le macchine del fumo, ed altri effetti speciali. Questa opzione appare nella terza pagina del Channel Patch menu.

Sequenza tasti

Risultati/Commenti

- | | |
|---|--|
| 1. Premere F1 General Master | Il sistema richiede di digitare il numero del dimmer. |
| 2. Digitare il numero del dimmer sulla tastiera numerica. E' possibile selezionare una serie di dimmer o un gruppo di dimmer non consecutivi. | |
| 3. Premere F5 Disable G.M. | Il/i dimmer che non sono sotto il controllo del GM appaiono in giallo. |

Abilitare il controllo del General Master

I dimmer che sono stati tolti dal controllo del General Master possono essere reintegrati

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 General Master	Il sistema richiede di digitare il numero del dimmer.
2. Digitare il numero del dimmer sulla tastiera numerica.	E' possibile selezionare più di un dimmer.
3. Premere F4 Enable G.M.	Il/i dimmer selezionato/i sono visualizzati in nero e tornano sotto il controllo del General Master.

Esaminare le assegnazioni del patch

E' possibile isolare ogni singolo canale, dimmer, scroller, per esaminare tutte le assegnazioni del patch.

Il risultato dell'esame di un canale potrebbe apparire in questo modo:

DIM-	7	107	2077
CH/SCR	107	107	107
% CH	FL	FL	FL
CURVE	2	2	2

Esempio: esaminare l'assegnazione di soft patch del canale numero 100.

Il risultato dell'esame del dimmer potrebbe apparire in questo modo:

Dimmer.....	107	Free	Status
DMX/connector...	107	DMX1	
Proportional.....	FL		
Curve.....	2	Linear	
Channel.....	107		
Scroller.....			
G.M.....	Active		

Esempio: esaminare l'assegnazione di soft patch del canale numero 100.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 Exam	
2. Premere F1 Channel	Viene richiesto il numero del canale.
3. Digitare il numero 100 sulla tastiera numerica.	Vengono visualizzati i dimmer collegati con il canale 100.
4. Premere F1 Exam	
5. Premere [+] o [F1] e [-] o [F2] per visualizzare il canale successivo o quello precedente.	

116. Scegliere fra il dimmer exam e il connector exam

Il patch di default del menu Channel Patch numera i dimmer ed i canali in modo consecutivo ed incrociato ai connettori. In altre parole l'ultimo dimmer e l'ultimo canale di default sul connettore DMX 1 sono il dimmer 512 ed il canale 512. Il primo dimmer ed il primo canale di default sul connettore DMX 2 sono il dimmer 513 ed il canale 513. E' possibile impostare il display per visualizzare i connettori DMX invece del numero Dim. Premere **[EXAM]** sul pannello della consolle. Viene visualizzato il canale del connettore DMX 2. Esempio: il canale 513 è assegnato al DMX 1 (connettore 2). I canali dei connettori DMX sono visualizzati in grigio chiaro.

Visualizzare dimmer liberi

Questa funzione permette di visualizzare i dimmer liberi o inutilizzati. Premere **F1 Free Dimmers**

Il codice colori di questo display è:

Stato	Colori
Assegnazioni dimmer cancellate	Blu su fondo grigio
Dimmer assegnati a scroller e canali che sono usati in memoria	Nero su fondo bianco
Liberi (dimmer inutilizzati)	Nero su fondo giallo

Patch di Scroller

Lo Scroller Patch menu, menu 20, fornisce gli strumenti per ottimizzare l'organizzazione degli scroller e per una rapida selezione nell'editing.

Attribuendo nel Patch uno scroller ad un canale si crea uno strumento a due parametri in cui il dimmer è il primo parametro e lo scroller il secondo. Questo permette, durante l'editing, di richiamare il dimmer e lo scroller utilizzando lo stesso canale di controllo.

Le funzioni per la gestione degli scroller sono:

- Patch degli scroller sui canali di controllo.
- Patch di scroller all'indirizzo DMX.
- Regolazione ottimale della posizione del frame.
- Designare un frame come un "dark gel". Il "dark gel" è mantenuto in costante movimento per ridurre la bruciatura della gelatina con i filtri scuri.
- Il numero di frame può essere personalizzato.
- Gli scroller di cui è già stato fatto il set up possono essere copiati su altri scroller..
- Cancellare le assegnazioni.
- Assegnare indirizzi DMX di default.

Scroller Patch Table visualizza tutte le informazioni che sono pertinenti agli scroller.

CHN	SCL	DMX	# F	1	2	3	4
Numero di Controllo	Numero dello Scroller	Gli indirizzi DMX degli scroller *	Il numero di frame in questo scroller	Valore del frame**	Valore del frame**	Valore del frame**	Valore del frame**

* Agli Scrollers viene assegnato un indirizzo DMX nel Channel Patch menu, Assign Dimmer option. Se più di un dimmer è stato assegnato ad uno scroller, l'assegnazione viene rappresentata dal segno più (+) che appare nella colonna degli indirizzi DMX nella tabella scroller. Questa opzione è anche disponibile nello Scroller Patch. Se selezionata si viene portati immediatamente al Channel Patch.

** Il valore di default per il numero del frame è determinato dal numero di frame definiti in Service Tools/Sys Config/Special Numbers. Il numero di frame per scroller può essere modificato nello Scroller Patch menu. I valori di default dei frame, in una scala da 0 – 100, sono basati sul numero di frame.

Il monitor visualizza fino a 20 frame sulla prima pagina. Se il sistema è configurato per mostrare più di 20 frame per pagina, per visualizzarli sarà necessario premere nello Scroller menu

F5 Display →.

La maggior parte delle funzioni in questo menu richiedono che lo scroller abbia un canale assegnato. Se lo scroller non ha un canale assegnato, viene visualizzata la scritta *Unassigned Scroller*.

➤Nota

Se la consolle non è configurata per gli scroller, il menu Scroller non appare.

Selezionare uno scroller

E' necessario digitare il numero dello scroller quando richiesto. Lo scroller di default è quello evidenziato in rosso sulla tabella degli scroller.

Digitare sulla tastiera numerica il numero dello scroller. Viene visualizzato in giallo dopo l'indicazione *Scroller #:*

Oppure

Premere + o - per muovere il cursore lungo la tabella Scroller Patch. Quando uno scroller è stato selezionato il suo numero viene visualizzato vicino al prompt.

Collegare gli scroller ai canali di controllo

Eeguire il Patch di uno scroller con il numero del canale dell' apparecchio corrispondente, così da creare un canale con due parametri: dimmer e scroller.

Esempio: Lo Scroller 1 è montato su un proiettore da 5 kW controllato dal canale 100.

Facendo il Patch dello scroller 1 al canale di controllo 100 è possibile accedere al dimmer ed allo scroller utilizzando solamente una selezione di canale.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare lo scroller 1	
2. Premere F1 Assign To Chan	Il numero dello scroller è evidenziato nella tabella patch. Il sistema richiede di specificare il numero del canale visualizzando la scritta seguente: <i>Assign to channel #.</i>
3. Digitare 100 sulla tastiera.	
4. Premere F1 Store	Il numero del canale viene visualizzato sulla colonna di sinistra. La lista scroller si dispone automaticamente secondo l'ordine numerico dei canali di controllo.

117.Patch di una serie di canali ad una serie di scroller

Esempio: assegnare gli scroller 1 – 16 ai canali dal 101 al 116.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare lo scroller 1	
2. Premere F1 Assign To Chan	Il numero dello scroller è evidenziato nella tabella patch. Il sistema richiede che venga indicato il numero del canale con la scritta: <i>Assign to channel #.</i>
3. Digitare 101 usando la tastiera.	
4. Premere F2 Thru Channel	E' richiesto di indicare il numero di canale.
5. Digitare 116 usando la tastiera numerica.	
6. Premere F1 Store	I canali 101 – 116 sono assegnati consecutivamente agli scrollers 1 – 16.

Patch di indirizzi DMX agli scroller

La pressione del tasto **F2 Assign to Dimmer** porta al menu Channel Patch. Per le istruzioni sull'assegnazione di indirizzi DMX agli scroller, vedi pagina 4. Per assegnare una serie di indirizzi ad una serie di scroller è necessario partire dal Channel Patch menu. (vedere, Il Patch dei dimmer agli scroller, pagina 311)

E' possibile scegliere di assegnare dimmer agli scroller utilizzando l'opzione Default Dimmer (**F4**). I dimmer di default sono sempre gli ultimi dimmer nel sistema.

Definire un dark gel frame

La funzione dark gel mantiene in movimento due frames di colore consecutivi per tutto il tempo in cui, il dimmer dell'unità di illuminazione, lavora con una intensità superiore al 10%.

Questo previene la bruciatura delle gelatine soprattutto quando si utilizzano colori molto scuri, dal momento che nessuna parte della superficie della gelatina rimane costantemente esposta al calore della lampada. Quando si assemblano i rulli di gelatina tagliare una lunghezza doppia dei colori scuri.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare lo scroller	
2. Premere F4 On/Off Dark Gel	Viene visualizzata la scritta: <i>Set to dark gel from frame #</i>
3. Selezionare per prima cosa il dark gel frame sulla tastiera numerica oppure F4 e F5 o premere F4 o F5 quando il cursore è sul frame giusto.	Il sistema riconosce automaticamente il successivo gel frame come continuazione del dark gel.
4. Premere F1 On	La funzione dark gel ora è attivata. Una piccola 'd' rossa viene visualizzata in mezzo ai due numeri di frame nella tabella dei frame.

118. Cancellare un'assegnazione dark gel

Per cancellare un'assegnazione dark gel, seguire la stessa procedura descritta sopra, selezionando però **F2 Off**.

La piccola 'd' che indicava che la funzione era attivata, scompare dalla tabella dei frame.

Cambiare il numero di frame

Spark 4D permette di cambiare il numero di frame nei singoli scroller. Il valore di default è rappresentato dal massimo numero di frame così come definito negli special numbers in Service Tools, nella configurazione del sistema. Può essere definito un numero inferiore di frame per scroller nello Scroller menu.

►Nota

Cambiare il numero di frame nello Scroller menu provoca l'aggiornamento delle memorie. I frame al di fuori delle nuove serie vengono portati al valore dell'ultimo frame valido.

Esempio: Il numero di frame per lo scroller 1 è stato cambiato da 32 a 28. Il valore di frame 32 è presente in qualche memoria e viene riassegnato come frame 28.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare lo scroller.	
2. Premere F1 No. of Frames	Il sistema richiede che venga inserito il numero dei frame.
3. Digitare il numero dei frame sulla tastiera	
4. Premere F1 Store	Il sistema, automaticamente, adatta l'incremento dei frame affinché corrisponda al numero di frame.

Organizzare i frame

Può essere necessario regolare gli incrementi dei frame. Quando questa funzione è selezionata il dimmer dell'unità si accende automaticamente al 75%.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare lo scroller	
2. Premere F1 Setup Frame	Appare la scritta <i>Setup frame #</i> :Il dimmer si accende.
3. Selezionare il frame sulla tastiera numerica oppure premere F4 o F5 fino a che il cursore non si trovi sul frame desiderato.	
4. Premere F1	Appare scritto: <i>@ % (Use scrlr wheel or numeric pad)</i> che suggerisce come adattare il frame.
5. Premere F1 Store Frame	Viene richiesta la conferma.
6. Premere F1 Store Frame	Il cursore passa al frame successivo.

119.Registrare la regolazione del frame con un offset

Se la lunghezza dei frames del rullo di gelatine è la medesima per tutti i frame, si può registrare un'identico offset per gli aggiustamenti di tutti i frame. Se è stato incrementato il valore del frame, la registrazione con l'offset assegna le stesse compensazioni a tutti i frame successivi. Se il valore del frame è stato ridotto, questa selezione registra le stesse compensazioni per tutti i frame precedenti.

Premere **F2 Store Fr W/Offset**.

Copiare l'impostazione dello scroller

Dopo avere impostato uno scroller secondo le proprie necessità, le informazioni possono essere copiate su un altro scroller o su una serie di scroller.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare lo scroller le cui impostazioni si desiderano copiare	
2. Premere F2 Copy To Scroller	Spark 4D richiede il numero dello scroller su cui copiare le informazioni.
3. Digitare il numero dello scroller sulla tastiera numerica	
4. Premere F1 store	Il numero di frame, le modifiche del valore di frame, le assegnazioni dark gel sono state copiate sullo scroller selezionato.

Test di Canali e Dimmer

E' possibile fare il test di canali nel Test menu o nell'editor.

Il Test menu può essere usato per il test di dimmer che siano indipendenti da qualsiasi patch.

Test di canali nell'editor

Esempio: far lampeggiare i canali partendo dal numero 8.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare il canale 8.	
2. Premere [TEST]	Il Canale 8 è selezionato nell'editor e viene portato all'80% di intensità.
3. Premere [TEST]	Il dimmer del canale 8 viene spento ed il canale 9 viene portato all'80%.
4. Premere [RESET] per uscire dalle funzioni del test	

Test di canali nel Test menu

Il menu Test è il menu 11.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Aprire il Test menu.	
2. Premere F1 Channels	I numeri dei canali sono visualizzati. Ne viene richiesta la scelta di uno.
3. Digitare un numero di canale.	Viene richiesto di indicare l'intensità.
4. Assegnare l'intensità utilizzando la ruota oppure premere [@] e digitare un valore sulla tastiera.	Il canale selezionato viene visualizzato in rosso.
5. Premere F1 Previous o F2 Next per il canale precedente o quello seguente.	

Test di dimmer nel Test menu

Il Test menu richiama direttamente i dimmer. Ogni soft patch viene ignorato.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Aprire il test menu.	
2. Premere F2 Dimmers	I numeri dei dimmer sono visualizzati. E' richiesto l'inserimento del numero di un dimmer.
3. Digitare il numero di un dimmer.	E' richiesto di assegnare l'intensità.
4. Assegnare l'intensità con la ruota oppure premere [@] e digitare un valore sulla tastiera.	Il dimmer selezionato è visualizzato in rosso
5. Premere F1 Previous o F2 Next per il dimmer precedente o quello seguente.	

CAPITOLO 26

GESTIONE E PATCH

DEGLI SPOT

Questo capitolo comprende:

Il Mix Output menu

- Mix Output menu display
- Patching spot numbers
- Assegnare gli indirizzi di uscita (output addresses)
- Definire le devices
- Editare le assegnazioni dei parametri alle ruote
- Richiamare i valori home
- Definire un dimmer esterno
- Creare una libreria di device

Lo Spot Patch

- Assegnare una posizione di patch
- Ritornare alla posizione di default

La gestione dei moving light ruota intorno a due menu: il Mix Output menu e lo Spot Patch menu.

Il Mix Output menu provvede a tutti gli strumenti per la definizione delle moving device, i numeri di patch degli spot, e l'assegnazione degli indirizzi di uscita.

Lo Spot Patch menu permette di configurare il raggio di movimento costante con il movimento del trackball.

Come menzionato nel Capitolo 24 –Configurazione del sistema, il numero di spots che il sistema controlla può essere definito per tipo di spot o per numero di canali DMX che il tipo di spot richiede. Questa configurazione viene mostrata nel Mix Output menu. Usare questo menu come riferimento quando si assegna il tipo di spot ai numeri di spot.

Il Mix Output Menu

Menu numero 19.

Le funzioni nel Mix Output menu sono responsabili della gestione dei moving light.

In questo menu sono inclusi:

- Selezione del tipo di spot e assegnazione ai numeri di controllo dello spot.
- Impostare gli indirizzi di uscita. Ogni spot può avere un unico indirizzo. L'indirizzo locale di ogni spot deve essere identico a quello assegnato nel Mix Output menu.
- Definire nuove devices, o editare definizioni esistenti, inclusa l'impostazione delle ruote dei parametri
- Creare le librerie delle device.

Mix Output menu display

Gli elementi nello schermo del Mix Output menu sono Assignment Table, Device List, Device Definition Table, Connector Set Up, e Parameter Library Reference.

120.La tabella di assegnazione (Assignment Table)

La tabella di assegnazione (Assignment Table), nel lato sinistro dello schermo, mostra a quali tipi di spots (devices) sono assegnati nel patch i numeri di controllo e gli indirizzi di uscita degli spots. La Assignment Table è divisa in 3 righe:

- *Dev* è la device. Le prime due lettere dell'etichetta della device sono mostrate qui.
- *Spt* è il numero dello spot con cui viene richiamato quel particolare strumento.
- *Out* è l'indirizzo DMX o l'indirizzo High End/S-Mix di uscita di quel particolare strumento.

21.121.La device list

La Device List è una lista di devices che possono essere assegnate ai numeri di spot. La Device List contiene 13 devices.

La Device List ha 3 colonne:

- La prima colonna contiene il nome della device.
- La seconda colonna contiene l'etichetta della device.
- La terza colonna mostra il numero di canali DMX usati con la device.

La Device List di default dello Spark 4D è divisa in tre tipi di devices:

Device Type	
DMX	DMX devices sono programmabili dall'operatore. Si possono devinare le devices con l'opzione Define Device (sotto F2 Select Device) in questo menu. Le devices DMX appaiono nella sezione più in alto della Device List. Le DMX devices nella Device List di default sono: Yoke Goldenscan 3E Goldenscan HP VL5 VL6 Martin XR Martin PAL Studio Color
L-MIX	Coemar NAT 2500 e NAT 1200. Questi moving lights lavorano con protocollo DMX. L'accesso al device definition è limitato a Invert, Jump on x-fade, include/exclude parameters from libraries, include parameters in CL1 or CL2, define parameters' home values, and wheel set ups. Le devices L-Mix appaiono nella sezione centrale della Device List. Le L-Mix devices nella Device List di default sono: Nat 2500 Nat 1200
High End S-Mix	Devices che usano un protocollo proprietario. L'accesso al device definition è limitato a Invert, Jump on x-fade, include/exclude from libraries, include parameters in CL1 or CL2, define parameters' home values, and wheel set ups. Queste devices appaiono nella sezione centrale della Device List. Le High End/S-Mix devices nella Device List di default sono: Intelleabam Summa (S-Mix only) Cyberlight

122. La tabella di definizione

Il nome intero e quello abbreviato della device, output length (quantità dei canali DMX), e il numero ID appaiono in testa alla Definition Table, sul lato destro dello schermo. I nomi dei parametri, i canali di controllo dei parametri, e le altre configurazioni dei parametri vengono mostrati nella Definition Table.

La Definition Table mostra le informazioni dello spot evidenziato nella Device List.

123. Altre informazioni

Nella Assignment Table, la configurazione degli spot (come definito nel Service Tools/Config Sys) viene mostrata in concomitanza con le definizioni dei connettori. Vengono mostrate anche i riferimenti dei parametri delle librerie.

Patching spot numbers

I numeri degli spot sono i numeri con cui l'editor accede ai moving lights. Il tipo di device è impostato nel patch sul numero di spot. Uno spot o una serie di spots possono essere impostati nel patch con la stessa device allo stesso tempo.

Le assegnazioni di default sono Yoke per 6p spots, Intellabeam per 12p spots, Cyberlight per 22p spots, e Martin PAL per 30p spots.

Importante! Quando si impostano nel patch le devices con i numeri degli spot si deve fare attenzione a non assegnare le device che non si possono adattare al numero dello spot.

Esempio: La consolle è configurata per 4 x 6p spots, 4 x 12p spots, e 4 x 22p spots. Perciò gli spot numerati 1 – 4 devono essere a 6p, quelli 5- 8 a 12p, e quelli 9 – 12 a 22p. Non si può assegnare un Goldenscan HPE ai numeri di spots 1 – 4. Il Goldenscan HPE usa 12 canali DMX e deve essere assegnato agli spots 5 –8. Se questo viene assegnato agli spot 1 – 6 non ci saranno abbastanza canali DMX allocati per lavorare con tutti i parametri. Se viene assegnato agli spot 9 – 12, ci sarà uno spreco di canali DMX perché questa device non ha bisogno di assegnare 22p di canali DMX.

Sequenza tasti

Risultati/Commenti

- | | |
|---|--|
| 1. Premere F2 Select Device | |
| 2. Usare i tasti freccia (F2 and F3) per evidenziare la device desiderata | |
| 3. Premere F4 Select Spot # | La <i>prompt line</i> mostra il tipo di device che è stata selezionata ed attende il numero dello spot per l'assegnazione. |
| 4. Inserire il numero spot sulla tastiera numerica. | |
| 5. Premere F2 Thru Spot # o premere [→] e inserire l'ultimo numero di spot della serie. | |
| 6. Premere F1 Store | L'etichetta della device appare sopra al numero dello spot nella assignment table. |

➤ Nota

Non è permesso assegnare più di 24 spots High-End.

Assegnare gli indirizzi di uscita (output addresses)

Dopo aver assegnato le devices ai numeri degli spot, è necessario impostare gli indirizzi di uscita (output addresses).

L'indirizzo locale DMX in ogni moving light deve corrispondere al numero che appare nella riga OUT nell'assignment table. E' opportuno progettare in anticipo e impostare gli indirizzi DMX sulle macchine prima che vengano portate in alto in posizioni scomode o inaccessibili!

La DMX Address function (F1) offre tre opzioni:

- F1 Default space
- F2 Select Spot
- F5 Auto set up – dove il sistema accede ai dati di definizione e imposta gli indirizzi DMX in accordo con essi.

5.124. Calcolo degli indirizzi DMX

Il numero di canali DMX occupati da ogni device varia a seconda del tipo di device. Il numero di canali DMX (output length) usati dalla device vengono mostrati, nella definition table e nella device list. Questo numero viene usato per calcolare l'indirizzo di uscita DMX, che appare nella riga denominata "out" nella assignment table.

Esempio: la device selezionata è *Studio Color*, che usa 16 canali DMX. Questo significa che se la device è assegnata agli spots 1 → 12, il numero di output che appare sotto lo spot 1 sarà 1, sotto lo spot 2 sarà 17, e così via. Se la device selezionata usa solo 8 canali, il numero di output che appare sotto lo spot 1 sarà 1, sotto lo spot 2 sarà 9, e così via.

Naturalmente, si possono usare diversi tipi di devices che usano un diverso numero di canali, quindi si devono impostare gli indirizzi **DMX** nel modo appropriato.

125. Assegnazione dei connettori

I connettori trasmettono il protocollo DMX512, o il protocollo High-End, o S-Mix.

Il numero di dimmers e il numero di spots definiti nel Service Tools/Config. Sys determina la distribuzione sui connettori. Il connettore 1 per default è impostato per i canali. La configurazione dei connettori è mostrata nella assignment table. I simboli per i connettori sono:

- DMX 1
- DMX 2
- *○ High End/S-Mix
- ◆ CMX 1
- ◆◆ CMX 2

Sp	Connector Display
Sc	DMX/CMX 1 & 2
Almeno un S-Mix spot (Summa)	DMX 1 e l'asterisco giallo per S-Mix
High End spots (Intellabeam and Cyberlight)	DMX 1 e l'asterisco arancio per High End

126. Usare le opzioni di auto set up

Auto Set up automaticamente calcola gli offset DMX per ogni spot e assegna gli indirizzi appropriati. Se si usano solo spots DMX, l'Auto Setup assegna tutti gli indirizzi dal connettore 2.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 DMX Address	
2. Premere F5 Auto Setup	Auto Setup automaticamente assegna gli indirizzi DMX ad ogni device impostata nel patch. Appare il

messaggio: *All addresses will be modified, Are you sure?*

3. Premere **F1 Yes**

Gli indirizzi DMX vengono mostrati sotto il numero degli spot.

127. Assegnare gli indirizzi DMX agli spots selezionati

Si possono assegnare gli indirizzi agli spots selezionati. Usare questa opzione se si è pronti a specificare il connettore da assegnare ad ogni spot.

Se si stanno usando solo spots DMX, gli spots possono essere assegnati a tutti i connettori.

Se si stanno usando alcuni spots DMX e High-End o S-Mix, gli spots DMX possono essere assegnati solo al connettore 1.

Se si assegnano spots al connettore 1, che è il connettore dei canali, gli spots prendono la precedenza sui canali.

Sequenza tasti

Actions/Comments

- | | |
|---|---|
| 1. Premere F1 DMX Address | |
| 2. Premere F2 Select Spot | Il sistema attende il numero dello spot. |
| 3. Selezionare gli spots usando la tastiera numerica. | Una serie di spots può essere selezionata usando la sequenza [# → #] . |
| 4. Premere F1 DMX 1 o F2 DMX 2 | Inserire il primo indirizzo DMX. |
| 5. Inserire l'indirizzo DMX. | |
| 6. Premere F1 Store | |

Se c'è una sovrapposizione degli indirizzi viene generato un messaggio di errore (*Address is overlapping spot # Do you want to store?*). L'indirizzo dello spot sovrapposto viene mostrato in rosso. Si deve correggere il conflitto di indirizzi.

Assegnare uno spazio di default

Si può anche assegnare l'indirizzo di uscita DMX inserendo uno spazio di default. Il default space assegna lo spazio di default determinato a tutti gli spots per connettore selezionato; perciò, si può usare questa opzione solo se tutti gli spots in uscita da un connettore hanno lo stesso offset DMX.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 DMX Address	
2. Premere F1 Default Space	Inserire l'output length (il numero di canali DMX) di default.
3. Inserire il numero di canali.	
4. Selezionare il connettore	Ad ogni spot viene assegnato un indirizzo DMX in accordo con l'offset di riferimento.

0

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 DMX Address	
2. Premere F2 Select Spot	
3. Inserire i numeri di spot sulla tastiera.	
4. Selezionare il connettore.	Spark richiede l'indirizzo di partenza.
5. Inserire il primo indirizzo DMX che si vuole usare per gli spots.	
6. Premere F1 Default Space	Inserire l'output length (il numero di canali DMX) di default.
7. Selezionare il numero di canali DMX che devono essere allocati ad ogni spot.	
8. Premere F1 Store	Gli indirizzi DMX appaiono sotto i numeri di spot.

128. Abilitare/disabilitare l'uscita spot

Si può disabilitare l'uscita di uno spot dalla consolle. Questo viene usato nel caso uno spot sia in avaria, così si può evitare di disconnettere fisicamente l'apparecchio guasto. L'uscita può essere riattivata riassegnando l'indirizzo DMX.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 DMX Address	
2. Premere F2 Select Spot	Può essere selezionata una serie di spots usando la sequenza # → # .
3. Selezionare il connettore con gli spots selezionati.	
4. Premere F4 Disable Output	L'uscita viene sostituita in 3 passaggi..

Definizione delle devices

L'opzione Define Device permette di definire le devices DMX512 che non sono incluse nella Default Device List e di editare le definizioni esistenti.

L'accesso ai parametri delle devices per L-Mix e S-Mix/High End è limitato.

Una definizione di una device include:

- Il nome intero della device (fino a 10 caratteri).
- 2 caratteri per l'etichetta della device. Questa etichetta appare nell'Assignment Table e nello Stage Display.
- L'output length è il numero di canali DMX usati dalla device.
- Un numero ID. Il numero ID è di riferimento per la Palettes. Strumenti diversi possono condividere le informazioni delle Palette se gli strumenti hanno lo stesso numero ID. Esempio: Due diversi strumenti che utilizzano CYM color mixing possono condividere le color Palettes. Nel Mix Output menu/Define Device assegnare lo stesso numero ID ai due strumenti.
- I nomi dei parametri sono rappresentati da 2 caratteri.
- I canali di controllo dei parametri.
- Il tipo di parametri. I parametri possono essere definiti come continuous (lineari), discrete step (D), o mixed step (M).
- Altre opzioni disponibili nella device definition: *I* inversione dei parametri, *X* (jump o fade durante il crossfade), *L* (include o esclude dalle Library), include in *Clear 1* o *Clear 2*, e *Home* (assegna i valori Home).

I nomi dei parametri e i loro di canali controllo DMX si possono trovare nei manuali dei singoli apparecchi.

129. Come definire una nuova device

Per definire una nuova device, si deve sovrascrivere una device compresa nella device list. Selezionare una device che non viene usata al momento e sovrascriverla. Per salvare la definizione che si sta sovrascrivendo, si deve registrare in un floppy disk o nell'hard disk (vd. - Creare una device library 26-17).

130. Definire una nuova device

La device deve essere definita seguendo le informazioni date dai costruttori dei singoli apparecchi. Dopo aver registrato la definizione della device, è opportuno registrarla anche su un floppy o nell'hard disk. Il testo deve essere inserito con la tastiera alfanumerica e i valori numerici indifferentemente con la tastiera alfanumerica o con quella della consolle.

➤Nota

Per eliminare il nome di un parametro premere la barra spazio sulla tastiera alfanumerica. Per eliminare i numeri premere 0 sulla tastiera alfanumerica o su quella della consolle.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F2 Select Device	
2. Usare i tasti freccia per selezionare la device da sovrascrivere.	
3. Premere F5 Define Device	Il campo della definition table diventa rosso.
4. Usare i tasti freccia per posizionare il cursore.	La selezione è evidenziata in bianco.
5. Inserire le informazioni dei parametri.	Consultare il manuale dell'apparecchio.
6. Quando la definizione è completa, premere F1 STORE	La device è aggiunta alla Device List.

➤Nota

E' opportuno salvare la device nell'hard disk o in un floppy disk, per poterla ricaricare dopo ogni *cold start*.

131. Definizione dei parametri

I parametri possono essere assegnati in ogni ordine numerico.

Per avere i vantaggi maggiori della funzione library:

Assegnare i gobos ai numeri di parametro: p5, p6, p7, p13, p15

Assegnare i parametri colore a p1, p2, p3, p4, e p14.

I parametri inclusi nelle Libraries sono indicati nel *libraries' reference display*, posizionato sotto alla Assignment Table.

132. Tipi di parametri

I parametri possono essere definiti come continuous (lineari), discrete step (D), o mixed step (M)

1. **Continuous** controlla da 0 a Full. Esempi di parametri continuous sono x, y, e i parametri dimmer.
2. **Discrete steps** incrementa i parametri di uno step. Un esempio di discrete step è il parametro gobo, dove ogni incremento sposta al gobo successivo.
3. Anche **Mixed steps** incrementa di uno step, però all'interno di ogni step il controllo è continuous. Questo serve con alcuni apparecchi dove due o più funzioni condividono lo stesso canale DMX (parametri multifunzione). L'uso di mixed step assicura contro movimenti accidentali all'interno del parametro multifunzione.
Esempio: Il parametro sul canale 1 controlla da 0% - 50% l'iris e da 50% - 100% lo strobo e la frequenza dello strobo. Perciò, mixed step 1 agisce sul controllo incrementale dell'iris da aperta a chiusa e lo step 2 agisce sul controllo incrementale delle funzioni dello strobo.

133. Definizione dei discrete e mixed step parameters

Ogni device può avere fino a 16 discrete o mixed steps. Ogni mixed o discrete step può avere fino a 25 steps.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F2 Select Device	
2. Posizionare il cursore sulla device da sovrascrivere.	
3. Premere F5 Define Device	Il campo della definition table diventa rosso.
4. Usare i tasti freccia per posizionare il cursore.	Il campo del parametro selezionato è evidenziato in bianco.
5. Inserire il nome del parametro e il suo canale di controllo DMX.	Consultare il manuale dell'apparecchio.
6. Usare → per posizionare il cursore sulla colonna D o M	Viene mostrata una finestra contenente la definizione dello step.
7. Inserire il numero di steps.	Consultare il manuale dell'apparecchio per stabilire la quantità di steps da assegnare.
8. Premere [ENTER]	La finestra di definizione dello step si attiva ed è mostrata in rosso.
9. Inserire il valore per ogni step nell'intervallo 1-255 o in percentuale	I valori di Step devono essere inseriti in bits o in percentuale. Usare la barra spazio sulla tastiera alfanumerica o [•] sulla consolle per selezionare fra definizione assoluta o percentuale. Usare i tasti freccia per selezionare gli steps.
10. Premere [ENTER] per uscire dalla finestra Step.	
11. Quando la definizione è completa premere F1 Store	

Questa procedura può essere modificata ad ogni livello senza ripetere la procedura intera. Semplicemente posizionando il cursore sullo step desiderato e modificando il valore dello step.

Per convertire un discrete o mixed step in continuous scrivere 0 (zero) nella colonna D o M.

134. Definizione di altri attributi dei parametri

Attributi aggiuntivi dei parametri sono:

Attribute	What it does
<i>Home</i>	La definizione home determina il valore del parametro, a cui tutti i parametri dello spot tornano quando viene premuto [HOME] . Anche lo Spot Patch menu, [CLR1] , [CLR2] , attingono dalla home definition.
<i>I (invert)</i>	Inverte un parametro. Esempio: Quando il valore del parametro dell'iris è a 0% l'iris è completamente aperta. Quando il valore del parametro è FL l'iris è chiusa. Definire il parametro come <i>I (invert)</i> provoca che l'iris sarà aperta quando il valore del parametro è FL e chiusa quando il valore del parametro è 0.
<i>X (crossfade)</i>	Permette di scegliere fra il parametro <i>jumping</i> nel crossfade o <i>fading</i> nel crossfade.
(Clear) <i>1</i>	I parametri Color sono normalmente assegnati a [CLR1] . [CLR1] richiama il valore home dei parametri.
(Clear) <i>2</i>	I parametri Gobo sono normalmente assegnati a [CLR2] . [CLR2] richiama il valore home dei parametri.
<i>L (Library)</i>	I Parametri che normalmente sono inclusi (vd. il Library reference display) nelle libraries possono essere esclusi.

Sequenza tasti

1. Quando il cursore è posizionato su un parametro, usare il tasto → per muoversi in una delle colonne descritte sopra.
2. Usare il tasto + o — seguendo le istruzioni.

Risultati/Commenti

Si apre una finestra con le istruzioni per determinare le impostazioni degli attributi.

135. Ignition

Molte moving lights hanno un canale di controllo per accendere o spegnere la lampada, fare un reset di macchina, e controllare le ventole. Questo canale di controllo è il canale di riferimento quando si seleziona la funzione ignite.

Il parametro ignite è definibile solo per gli spots controllati in DMX 512. Il parametro ignite per le devices L-Mix e High End sono programmati dal costruttore e non possono essere cambiati.

Come tutte le device definitions, consultare il manuale utente degli apparecchi.

Vedere Capitolo 6 Selezione e Editing degli Spots per le istruzioni sugli igniting spots.

136. Definizione di ignition in continuous per spots DMX

Le definizioni del canale Ignition sono il Canale DMX, il Tempo, e un Valore. Il valore di default o un valore selezionato possono essere trasmessi.

Ci sono 3 possibilità per la definizione del canale ignite.

1. DMX è impostato a 99 – Il valore è inviato a tutti i parametri per la durata di tempo digitata.
2. DMX è impostato secondo le indicazioni del costruttore e il tempo è impostato su 99. Il valore di default o il valore selezionato è trasmesso fino a che non viene trasmesso un nuovo comando di ignition.
3. DMX è impostato sul canale di controllo secondo le indicazioni del costruttore e il tempo è impostato su qualunque valore eccetto 99. Il valore di default o il valore selezionato viene trasmesso; la durata della trasmissione dipende dal valore del tempo impostato.

Non è permesso assegnare 99 sia al DMX sia al tempo.

Esempio 1: DMX impostato a 99. Molti apparecchi Clay Paky usano questa definizione per fare il reset.

Contr	DMX	Time	Value
Ignite	99	6	0

Esempio 2: DMX è impostato secondo le indicazioni del costruttore e il tempo è impostato su 99. In questo caso il valore di default o il valore selezionato è inviato indefinitamente fino a che non viene trasmesso un nuovo comando di ignition.

Contr	DMX	Time	Value
Ignite	12	99	0

Esempio 3: DMX è impostato secondo le indicazioni del costruttore e il tempo è impostato da 1 a 14 compreso. Impostando il tempo a più di 14 appare il messaggio *illegal number*. Il valore di default o quello selezionato viene trasmesso; la durata della trasmissione dipende dal valore del tempo impostato. Questa definizione viene usata per i NAT e i Summa.

Quando viene trasmesso ignition, inserire 0 per lamp off, 1 per lamp on, 2 per reset.

Contr	DMX	Time	Value
Ignite	12	6	0

137. Ignition con discrete steps

Il parametro ignite può anche essere definito come discrete steps. Consultare il manuale dell'apparecchio per i dettagli della divisione degli step. Un esempio di moving light che usa il discrete step ignition è il MAC 1200.

Un unico tempo viene dato ad ogni step. Uno step il cui tempo è 99 viene trasmesso continuamente fino a che non viene inserito un nuovo comando Ignite.

Editare le assegnazioni dei parametri alle ruote

Questa funzione permette di assegnare i parametri alle ruote nell'ordine preferito. Lo schermo della funzione **Param To Wheels (F1)** consiste in una finestra che mostra le 3 ruote, Wheel 1 è quella più in basso. Ogni ruota ha 9 banks. La finestra del parametro mostra il nome del parametro dello spot selezionato. I parametri possono essere assegnati a 1 o più bank. Un codice colori mostra lo stato di assegnazione di ogni parametro:

Colore	Wheel assignment status
Bianco	selezionato
Grigio	Parametro non assegnato a nessuna ruota
Blu	parametro assegnato a un wheel bank
Marrone	parametro assegnato a più di un wheel bank

Sequenza tasti**Risultati/Commenti**

- | | |
|---|---|
| 1. Premere F2 Select Device | |
| 2. Usare le frecce (F2 e F3) per selezionare la device | |
| 3. Premere F1 ParamsTo Wheels | Viene mostrato il wheel set up. |
| 4. Selezionare la ruota da cui si vuole partire premendo F4 Select Wheel . | Ogni pressione sposta il cursore su un'altra ruota. |
| 5. Usare le frecce (F2 e F3) per selezionare un wheel bank. | |
| 6. Premere F1 Select Param | La finestra dei parametri è attiva (diventa rossa). |
| 7. Usare le frecce (F2 e F3) per selezionare il parametro. | |
| 8. Premere F5 Enter & Next | Il cursore si sposta sulla ruota successiva nel wheel bank e seleziona il prossimo parametro nella finestra dei parametri. La finestra dei parametri è ancora attiva. |
| 9. Ripetere la sequenza 6 e 7 finché tutti i parametri non vengono assegnati. | |
| 10. Premere F1 Enter | Ritorna allo schermo di controllo delle ruote. |
| 11. Premere F6 Store & Exit | Viene registrato il wheel set up e torna all'inizio della serie dei comandi |

Richiamare i valori home

Tutti i parametri hanno un valore di default per il comando Home, che può essere richiamato in qualunque momento con le seguenti operazioni:

SPOT # HOME

SPOT # CL1

SPOT # CL2

e nello Spot Patch menu.

Quando un parametro non ha un valore Home assegnato, il suo valore non cambia quando si usano i comandi **[HOME]**, **[CL1]**, e **[CL2]**.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F2 Select Device	
2. Posizionare il cursore sulla device.	
3. Premere F5 Define Device	La Device Table appare in rosso.
4. Posizionare il cursore sulla colonna Home (Hm) del parametro che deve essere ridefinito.	
5. Premere RELEASE (sul pannello della consolle)	Il valore assegnato viene rilasciato e mostrato per poco tempo.
6. Premere F1 Store	

➤Suggerimento

Registrare questa nuova device definition in modo da poterla ricaricare, visto che la consolle ritorna alle definizioni originali ad ogni Cold Start.

Definire un dimmer esterno

La funzione di definizione contiene un'altra opzione utile: l'assegnazione di un dimmer esterno.

La sua funzione è di regolare la lampada attraverso un dimmer convenzionale, ma in combinazione con accessori mobili, divenendo così uno dei parametri di un moving light.

Alcuni esempi di questo tipo di apparecchi sono i VL5, VL5E, e i proiettori convenzionali montati su dei yokes. La definizione di default del Varilite 5 e 5E include un dimmer esterno.

Ci sono 4 passaggi quando si definisce un dimmer esterno:

1. Definire la device che ha un external dimmer.
2. Impostare nel Patch la device su un numero di spot.
3. Assegnare l'indirizzo di uscita (Out address).
4. Impostare nel Channel Patch menu il numero dello spot sul dimmer.

Nei passaggi seguenti si definiscono degli yokes con dei dimmers esterni e si assegnano i numeri di spot. Nell'esempio i dimmers esterni sono 100 e 101 e i numeri di spot per gli yokes sono 5 e 6.

Esempio: Un Sagomatore Zoom è montato su un yoke. Un dimmer convenzionale controlla la lampada, mentre il yoke è associato per i parametri X/Y e focus ad un moving light.

Yoke #	DMX address	Dimmer	Control Channel
5	1	100	100
6	7	101	101

Passaggio 1 (se necessario)- defining a yoke

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
----------------	--------------------

- | | |
|---|---|
| 1. Premere F2 Select Device | Accede alla device list. |
| 2. Posizionare il cursore nello spazio riservato per la definizione del yoke. | |
| 3. Premere F5 Define Device | Selezionare l'opzione Define Device . |
| 4. Type: Yoke, Yo, | Identifica yoke come nuova device. |
| 5. Usare la procedura descritta sopra per definire i parametri x e y. | |
| 6. Muovere il cursore su parametro <i>DM</i> . | |
| 7. Digitare 99 | Identifica questo parametro come <i>external dimmer</i> . |
| 8. Definire gli altri parametri | I valori per "home" e le altre funzioni possono essere inseriti adesso. |
| 9. Premere F1 Store | |

Passaggio 2 –Assegnazione dei numeri di spot

Il prossimo passaggio serve a configurare nel patch le unità con un numero di spot.

- | Sequenza tasti | Risultati/Commenti |
|---|---|
| 1. Premere F2 Select Device | Accede alla device list per una selezione. |
| 2. Usare i tasti freccia (F2 e F3) per posizionare il cursore sulla device. | Selezionare "yoke". |
| 3. Premere F4 Select Spot # | |
| 4. Premere 5 sulla tastiera. | |
| 5. Premere F2 Thru Spot # o [→] sulla consolle. | |
| 6. In questo esempio, premere 6. | |
| 7. Premere F1 Store | I numeri di Spot 5 e 6 controllano i yokes. |

Passaggio 3 – configurare l'indirizzo di uscita (output address)

Per completare questa operazione è necessario impostare l'indirizzo DMX.

Assumendo che lo yoke ha i parametri: x e y con movimento ad alta risoluzione, focus, e zoom richiedono 6 canali DMX. L'indirizzo DMX locale, del primo yoke (spot 5), è stato impostato su 1, quindi l'output address dello spot 5 deve essere 1. L'indirizzo DMX del secondo yoke (spot 6) è 7. L'indirizzo di uscita dello spot 6 deve essere 7.

Passaggio 4 -Soft patching nel Channel Patch

L'ultima fase di patch quando si usa un dimmer esterno è nel Channel Patch menu.

Associare nel patch il numero spot con il numero del dimmer a cui è fisicamente collegata la lampada. In questo caso, dimmers 100 e 101.

- | Sequenza tasti | Risultati/Commenti |
|--------------------------------------|---|
| 1. Premere [MENU] [1] [ENTER] | Entra nel Channel Patch menu. |
| 2. Premere F1 Assign Dimmers | |
| 3. Selezionare 100 | Seleziona il dimmer che controlla la lampada dell'apparecchio montato sul yoke. |

4. Premere **F3 To Channel** Selezionare il numero di spot del primo yoke.
5. Selezionare **5**
6. Premere **F2 Thru Channel**
7. Selezionare **6** Selezionare l'ultimo yoke nella serie.
8. Premere **F1 Store** I dimmers 100 e 101 sono associati rispettivamente ai canali 5 e 6. I canali vengono marcati con una **E**, a significare che sono numeri di spot associati con un dimmer esterno.

IMPORTANTE! Nel Channel Patch menu, i numeri di canale che sono identici con i numeri di spot assegnati ai dimmers esterni non sono disponibili come numeri di canali convenzionali perché adesso rappresentano numeri di spot. Si devono cancellare le loro assegnazioni dalla tabella di channel patch. Se i dimmers associati con quei numeri di canale devono essere usati, devono essere assegnati a numeri di canale alternativi.

Esempio (Usando la configurazione descritta sopra):

Attribuire il dimmer 100 al canale 5. Una E appare insieme a 5 nella linea dei canali, identificandolo come un external dimmer associato con un moving lights. Oltre a questo, il canale 5 è anche associato al dimmer 5 a meno che il patch di default 1 a 1 non sia stato cancellato. Siccome il canale 5 è una parte di uno spots, la sua assegnazione originaria deve essere cancellata. Per usare il dimmer 5, semplicemente si deve assegnare un numero di canale diverso da 5.

Se viene selezionata una serie di canali nell'editor, i canali identificati come dimmers esterni vengono ignorati.

Esempio:

Selezionare i canali 1 → 20 e lo Spark salterà i canali 5 e 6 perché sono parti di moving lights e vengono regolati attraverso i numeri di spot. Se vengono selezionati solo i canali 5 e 6 appare il messaggio *Which Numbers*.

Creare una device library

Si può creare una device library registrando le device definitions su un floppy disk o nell'hard disk. Le nuove definizioni di device programmate possono essere registrate, così come le definizioni di default sullo Spark 4D.

L'hard disk contiene una directory chiamata 'dev' a cui si accede quando si selezionano le funzioni delle device *Load* o *Record*.

138.Registrare le device definitions

Come spiegato sopra, ogni device DMX512 che compare nella device list può essere *replaced* da una nuova DMX devices. Cosa si deve fare se si vuole creare una nuova device, ma non si vuole perdere quella che si sta per sovrascrivere? Si deve salvarla sull'hard disk nella directory Dev o in un floppy disk.

Esempio: Si presume che al momento non si abbia bisogno della device del VL5 nella device list. Si deve usare quello spazio per una device da caricare o da ridefinire. E' opportuno salvare la definizione del VL5 per usi futuri.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F5 Record Device	Vengono mostrati i files nella directory Dev. Se si vuole salvare la device definition in un floppy disk, inserire il dischetto nel disk drive e cambiare il drive.
2. Usare i tasti freccia per selezionare la device.	
3. Premere F1 Record	Un file, identificato da un nome di device, viene registrato sul disk. Il file include la data e l'ora di registrazione.

139.Caricare le device definitions

Si possono caricare ognuna delle device registrate nella device list.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Inserire un disco nel disk drive.	
2. Premere F5 Record Device	
3. Usare i tasti freccia per selezionare la device da sovrascrivere.	
4. Inserire il numero del file per la device da caricare.	
5. Premere F1 Record	Un file, identificato dal nome di device, viene registrato sul disk. Il file include la data e l'ora. Se il nome della device esiste già sul disco viene generato un messaggio di allerta. Premere F1 di nuovo per sovrascrivere il file esistente.

Lo Spot Patch

Questo è il menu numero 13. Lo Spot Patch menu configura i movimenti di posizione vis a vis con il trackball, ignorando l'orientamento fisico degli spots.

Esempio: Si hanno un numero di spots in differenti posizioni- uno sul lato destro del palco, puntato verso sinistra, e un altro sul fondo del palco puntato in avanti. Se si muove il

trackball a sinistra, tutti gli spots devono muoversi a sinistra; se si muove il trackball verso l'alto, tutti gli spots devono muoversi verso il fondo della scena.

Ci sono 8 diverse posizioni. Le posizioni 1 - 4 invertono uno o più degli assi. Le posizioni 5 - 8 scambiano gli assi x e y. La posizione 1 è quella di default.

Assegnare una patch position

Se si seleziona una serie di spot, Spark 4D accende una lampada alla volta. Così, se la serie di spots è 1 - 6, prima viene acceso lo spot 1. Dopo aver registrato la nuova posizione per lo spot 1 premere **F3 Advance**. Lo spot numero 2 si accende e lo spot viene mostrato nella finestra delle coordinate x/y.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 Patch Position	Vengono mostrate il <i>Patch position x/y of spot #:</i> e la rappresentazione grafica delle 8 posizioni.
2. Selezionare uno spot con la tastiera numerica.	Inserire il numero di spot sulla tastiera numerica. Possono essere selezionati una serie o un gruppo di spots.
3. Premere F1 Convert To	Il dimmer viene acceso, così si può lavorare in live. Tutti i parametri, eccetto X e Y, vanno al valore Home. Notare che una piccola finestra che mostra le coordinate x/y dello the spot appare nell'angolo in basso a sinistra dello schermo.
4. Selezionare una posizione per inserire il numero di posizione sulla tastiera.	
5. Usare il trackball per muovere lo spot e scegliere la posizione appropriata.	Se si vuol provare un'altra posizione, basta inserire un nuovo numero di posizione sulla tastiera.
6. Premere F1 Store Convert	Quando si è soddisfatti delle scelte di patch position, registrare le nuove informazioni.

Ritornare alla posizione di default

Riportare tutte le posizioni del patch assegnate alla loro posizione di default (position 1):

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F3 DEFAULT POSITION	Appare il messaggio are you sure???
2. Premere F1 STORE	Confermare il comando. Tutti gli spots vengono assegnati alla <i>position 1</i> .

CAPITOLO 27

MIDI IN/OUT

In questo capitolo:

Configurare il Sistema per MIDI

- Configurare per MIDI in Service Tools

- Definire il canale MIDI in System Parameters

Abilitare/Disabilitare MIDI

- Accendere MIDI

- Spegnere MIDI

Il menu MIDI

- Abilitare e disabilitare tasti e controller

- Fare l'editing degli elementi di informazione per i tasti ed i controller

Macro di MIDI

MIDI Sync

- Fare il set up di MIDI Sync nella consolle master

- Fare il set up di MIDI Sync nella consolle slave

- Abilitare/disabilitare MIDI sync

Codici MIDI standard

Configurare il Sistema per MIDI

Per configurare Spark 4D per le comunicazioni MIDI, è necessario abilitare il bit Q Sys in Service Tools/ Config Sys /Special Functions. E' anche necessario definire nel System Parameters menu il canale di comunicazione MIDI.

Configurare il MIDI in Service Tools

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare a Service Tools.	
2. Premere F3 Config Sys .	
3. Digitare la password.	
4. Premere F4 Special Functions	
5. Premere i tasti freccia fino a posizionare il cursore su Bit Q MIDI	
6. Premere F1 Toggle	Bit Q è ora impostato in <i>Enable</i>
7. Premere F6 Enter & Exit	Viene visualizzato il menu principale Config Sys. Viene visualizzata la richiesta di una conferma.
8. Premere F6 Store Configuration	
9. Spegner Spark 4D e poi riaccenderlo.	Spark 4D esegue il boot. Quando si effettuano delle modifiche alla configurazione del sistema è necessario spegnere e poi riavviare Spark 4 D.
10. Premere F1 Cold Start	Il sistema esce da Service Tools e visualizza il modo editor.

Definire il canale MIDI in System Parameters

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere MENU	Viene visualizzata la lista dei menu.
2. Premere 8 ENTER	E' visualizzato il System Parameters menu.
3. Usare i tasti freccia per spostare il cursore, evidenziare MIDI i/o channel .	
4. Premere F1 Enter	
5. Inserire il numero del canale di comunicazione MIDI (1 - 16) sulla tastiera numerica.	
6. Premere F1 Store	

Abilitare/Disabilitare MIDI

Quando MIDI è abilitato, la consolle è in grado di trasmettere o ricevere i comandi MIDI.

Quando MIDI è disabilitato, la consolle ignora tutte le comunicazioni MIDI.

Un simbolo visualizzato sulla parte alta centrale del display mostra lo stato del MIDI.

Accendere MIDI

Sequenza tasti

1. Andare al menu MIDI.
2. Premere **F6 More** e **F3 MIDI on**
3. Uscire dal menu.

Risultati/Commenti

Sulla parte alta del display appare il simbolo MIDI: *I/O On*.

Spegnere MIDI

Sequenza tasti

1. Andare al menu MIDI.
2. Premere **F6 More** e **F4 MIDI off**
3. Uscire dal menu.

Risultati/Commenti

Sulla parte alta del display appare il simbolo MIDI: *I/O Off*.

Il menu MIDI

Quando vengono ricevuti comandi MIDI, un apparecchio esterno, inviando segnali MIDI, attiva le operazioni della consolle. L'apparecchio esterno può essere un sintetizzatore oppure un PC fornito di programma musicale o qualsiasi altro dispositivo in grado di comunicare via MIDI.

La trasmissione MIDI è spesso usata per controllare altre consolle luci.

Il menu MIDI In/Out, menu 23, offre le opzioni per abilitare o disabilitare tutte o parte delle funzioni dei tasti di input, tasti di output, controller di input, e controller di output. Tutti i tasti ed i controller sono definiti come note off, note on, o control change responsive. Il codice MIDI di default può essere editato.

➤ Nota

Se la funzione MIDI non è stata attivata in Service Tools (vedi: Configurare il Sistema per MIDI, page 348), il menu MIDI non viene visualizzato nella lista dei menu.

Abilitare e disabilitare tasti e controller

Un asterisco rosso vicino ad un tasto indica che questo è stato abilitato ed è in grado di rispondere ai comandi MIDI.

Si consiglia di abilitare solo i tasti che devono essere utilizzati.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 Input Keys/ F2 Output Keys oppure F3 Input Cntrlrs/F4 Output Cntrlrs	Seleziona i tasti di input. Viene visualizzata una lista di tutti i tasti del sistema e dei rispettivi codici di comando MIDI. Seleziona i controller di input. Appare la lista degli strumenti di playback e dei rispettivi codici di comando MIDI. Sono due le pagine dei codici di comando MIDI
2. Usare i tasti freccia per evidenziare i tasti o gli strumenti.	
3. Premere F1 Enter	Il nome del tasto è evidenziato in rosso.
4. Premere F2 ↑	Un asterisco (*) è inserito di fronte al nome del tasto, indicando che il tasto è attivato e in grado di rispondere alla ricezione del comando MIDI appropriato.
5. Premere F1 Store	

Per disabilitare i tasti, seguire la stessa procedura. Quando vengono disabilitati l'asterisco di fronte al nome del tasto, scompare.

Alcuni tasti, quelli indicati di seguito, sono abilitati di default:

GO A/B	HOLD A/B
BACKFADE A/B	GO TO A/B
SEQ A/B	AUTO ON

E' anche possibile abilitare o disabilitare qualsiasi altro tasto.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu MIDI.	
2. Premere F6 More e F1 Enable all o F2 Disable all	

- | | |
|--|--|
| 3. Selezionare i tasti Input, i tasti Output, i controller Input, o i controller Output. | Un asterisco rosso appare vicino a tutti i tasti nell'elenco MIDI. |
|--|--|

Fare l'editing dei dati Midi per tasti e controllers

E' possibile editare i messaggi e le assegnazioni degli elementi di informazione.

Il display in cui vengono indicati gli input e gli output dei tasti è diviso in 3 colonne: 1. Key

2. Message - l'informazione del messaggio può essere assegnata come *note on*, *note off*, oppure *control change*.

3. Data - il codice MIDI nella colonna data può essere cambiato.

Il display in cui vengono indicati gli input e gli output dei controller è diviso in 2 colonne:

1. Sys - dove sono indicati gli strumenti di playback.

2. MIDI - il codice MIDI assegnato agli strumenti di playback.

Il messaggio per l'input/output dei controller è sempre *control change*.

Se *control change* è assegnato a tasti di input/output, è necessario fare attenzione che non sia stata effettuata una ripetizione del codice MIDI. Esempio: se il controller di input/output A/B è stato programmato come MIDI 20, non si può programmare il tasto input/output Hold A/B come *control change*, data 20.

Le istruzioni per l'editing di informazioni MIDI nel MIDI menu utilizzano i tasti di input.

La procedura è identica per i tasti di output, i controller di input e quelli di output.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F1 Input Keys	Selezionare il tasto input.
2. Sul pannello della consolle, premere il tasto di cui si desidera fare l'edit. Il cursore passa automaticamente su quel tasto nella tabella MIDI.	
3. Premere F1 Enter	Viene dato l'accesso alla tasto selezionato.
4. Premere F5 → per selezionare il Messaggio o la colonna Data.	
5. Premere F2 ↑ per cambiare le assegnazioni del Messaggio. Inserire un numero sulla tastiera numerica per l'assegnazione Data.	Usare questo tasto per impostare la selezione richiesta: <i>note on</i> , <i>note off</i> , <i>control change</i> .
6. Premere F1 Store	

Macro di MIDI

La funzione macro di MIDI permette di programmare una macro utilizzando l'input di trasmissione MIDI. La macro raccoglie i codici MIDI ricevuti da una sorgente di trasmissione MIDI.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu MIDI.	
2. Premere F5 MIDI Macro	Questa selezione conduce al menu Macro.
3. Premere F1 Create Macro	Il sistema richiede che venga inserito un numero per la macro.

- | | |
|--|--|
| 4. Trasmettere il comando MIDI alla consolle | Questa trasmissione non dovrebbe contenere più di 16 comandi. |
| 5. Premere F1 Store | Registra la macro. La macro appare in blu e raccoglie i codici MIDI. |

MIDI Sync

MIDI sync è una funzione aggiuntiva di MIDI che serve a sincronizzare 2 consolle, di cui una assume il ruolo di master e l'altra di slave.

La sincronizzazione funziona attraverso il comando Go dato al crossfader A/B.

La sincronizzazione con la consolle slave viene mantenuta dalla trasmissione MIDI dai tasti **[MEMORY] [#] [TIME] [GOTO]** ogni volta che il comando Go viene dato al crossfader A/B. Il # è il numero che indica la memoria in arrivo.

Il comando Go include:

- Premere **[GO]**
- Premere **[GO TO]**
- Movimento manuale del fader.

Per usare la funzione MIDI sync, è necessario:

- Collegare via MIDI le consolle come Master/Slave.
- Assegnare il canale MIDI Sync nel System Parameters menu della consolle master e lo stesso canale come MIDI I/O nella consolle slave.
- Abilitare la funzione MIDI Sync nel MIDI menu di entrambe le consolle.

Fare il set up di MIDI Sync nella consolle master

Poichè la MIDI sync function e la regular MIDI transmission possono operare simultaneamente, deve essere impostato per MIDI I/O un unico canale.

L'assegnazione di default per il canale MIDI Sync è 2. L'assegnazione di default per MIDI I/O è 1.

Sequenza tasti

1. Configurare il sistema per MIDI come indicato sopra.
2. Andare al System Parameters menu.
3. Assegnare un canale per *MIDI sync out*.
4. Facoltativo - Assegnare un canale diverso per *MIDI I/O*.

Fare il set up di MIDI Sync nella consolle slave

Se la consolle ricevente non è una consolle Compulite, i tasti della consolle ricevente, di seguito indicati, devono essere programmati con gli stessi identici codici MIDI riportati nel menu MIDI della consolle Spark 4D :

- **MEMORY**
- **Tasti 0 - 9**
- **Punto decimale (per i numeri tipo 2.8, ecc.)**
- **TIME**
- **GO (A/B)**
- **GOTO (A/B).**

Sequenza tasti

1. Nel menu MIDI, abilitare tutti i tasti Input.
2. Andare al System Parameters menu.
3. Assegnare un canale per *MIDI I/O*.

Risultati/Commenti

Il canale MIDI I/O, della consolle slave, deve essere assegnato allo stesso canale del MIDI Sync nella consolle master.

Abilitare/disabilitare MIDI Sync

La funzione MIDI Sync può essere abilitata o disabilitata in qualsiasi momento. Ciò può essere fatto all'interno del menu MIDI. MIDI Sync si trova alla 3° pagina del menu MIDI. Premere **F1 MIDI SYNC ON** per abilitare MIDI sync.

Premere **F2 MIDI SYNC OFF** per disabilitare MIDI sync.

Lo stato di MIDI Sync è visualizzato nella zona centrale superiore del monitor.

Codici MIDI standard

Quadro dei codici MIDI dai decimali agli esadecimali equivalenti

<i>Decimal</i>	<i>Hex</i>	<i>Decimal</i>	<i>Hex</i>	<i>Decimal</i>	<i>Hex</i>	<i>Decimal</i>	<i>Hex</i>
0	00	32	20	64	40	96	60
1	01	33	21	65	41	97	61
2	02	34	22	66	42	98	62
3	03	35	23	67	43	99	63
4	04	36	24	68	44	100	64
5	05	37	25	69	45	101	65
6	06	38	26	70	46	102	66
7	07	39	27	71	47	103	67
8	08	40	28	72	48	104	68
9	09	41	29	73	49	105	69
10	0A	42	2A	74	4A	106	6A
11	0B	43	2B	75	4B	107	6B
12	0C	44	2C	76	4C	108	6C
13	0D	45	2D	77	4D	109	6D
14	0E	46	2E	78	4E	110	6E
15	0F	47	2F	79	4F	111	6F
16	10	48	30	80	50	112	70
17	11	49	31	81	51	113	71
18	12	50	32	82	52	114	72
19	13	51	33	83	53	115	73
20	14	52	34	84	54	116	74
21	15	53	35	85	55	117	75
22	16	54	36	86	56	118	76
23	17	55	37	87	57	119	77
24	18	56	38	88	58	120	78
25	19	57	39	89	59	121	79
26	1A	58	3A	90	5A	122	7A
27	1B	59	3B	91	5B	123	7B
28	1C	60	3C	92	5C	124	7C
29	1D	61	3D	93	5D	125	7D
30	1E	62	3E	94	5E	126	7E
31	1F	63	3F	95	5F	127	7F

I codici MIDI sono anche organizzati secondo le 12 ottave del piano.

Note	Name	Note	Name	Note	Name	Note	Name
C-2	:00	C-1	:36	C-4	:72	C-7	:108
Db-2	:01	Db-1	:37	Db-4	:73	Db-7	:109
D-2	:02	D-1	:38	D-4	:74	D-7	:110
Eb-2	:03	Eb-1	:39	Eb-4	:75	Eb-7	:111
E-2	:04	E-1	:40	E-4	:76	E-7	:112
F-2	:05	F-1	:41	F-4	:77	F-7	:113
Gb-2	:06	Gb-1	:42	Gb-4	:78	Gb-7	:114
G-2	:07	G-1	:43	G-4	:79	G-7	:115
Ab-2	:08	Ab-1	:44	Ab-4	:80	Ab-7	:116
A-2	:09	A-1	:45	A-4	:81	A-7	:117
Bb-2	:10	Bb-1	:46	Bb-4	:82	Bb-7	:118

Note	Name	Note	Name	Note	Name	Note	Name
B-2	:11	B-1	:47	B-4	:83	B-7	:119
C-1	:12	C-2	:48	C-5	:84	C-8	:120
Db-1	:13	Db-2	:49	Db-5	:85	Db-8	:121
D-1	:14	D-2	:50	D-5	:86	D-8	:122
Eb-1	:15	Eb-2	:51	Eb-5	:87	Eb-8	:123
E-1	:16	E-2	:52	E-5	:88	E-8	:124
F-1	:17	F-2	:53	F-5	:89	F-8	:125
Gb-1	:18	Gb-2	:54	Gb-5	:80	Gb-8	:126
G-1	:19	G-2	:55	G-5	:91	G-8	:127
Ab-1	:20	Ab-2	:56	Ab-5	:92		
A-1	:21	A-2	:57	A-5	:93		
Bb-1	:22	Bb-2	:58	Bb-5	:94		
B-1	:23	B-2	:59	B-5	:95		
C-0	:24	C-3	:60	C-6	:96		
Db-0	:25	Db-3	:61	Db-6	:97		
D-0	:26	D-3	:62	D-6	:98		
Eb-0	:27	Eb-3	:63	Eb-6	:99		
E-0	:28	E-3	:64	E-6	:100		
F-0	:29	F-3	:65	F-6	:101		
Gb-0	:30	Gb-3	:66	Gb-6	:102		
G-0	:31	G-3	:67	G-6	:103		
Ab-0	:32	Ab-3	:68	Ab-6	:104		
A-0	:33	A-3	:69	A-6	:105		
Bb-0	:34	Bb-3	:70	Bb-6	:106		
B-0	:35	B-3	:71	B-6	:107		

CAPITOLO 28

SMPTE

Questo capitolo comprende:

Cenni generali

Configurare le operazioni SMPTE

- Configurare il numero di frames

Usare l'Internal SMPTE Clock

- Formato dell'unità di tempo

- Colori dell'orologio SMPTE

- Attivare le funzioni SMPTE

- Disattivare le funzioni SMPTE

- Far partire l'orologio SMPTE

- Fermare l'orologio SMPTE

- Azzerare l'orologio SMPTE

- Azzerare e far ripartire l'orologio SMPTE

- Impostare l'orologio ad un tempo selezionato

- Impostare l'orologio ad un tempo selezionato e riavviarlo

- Impostare l'orologio usando l'A/B Rate wheel

Assegnare i Time Codes usando Teach

- Assegnare i time codes agli Events

- Assegnare i time codes alle memorie

- Uscire dalle funzioni Teach

Assegnazione manuale dei tempi SMPTE

- Assegnare SMPTE alle memorie

- Modificare le assegnazioni delle memorie

- Assegnare SMPTE agli Events

- Riferimenti veloci per le assegnazioni e le modifiche

Cancellare le assegnazioni SMPTE

Playback di Events e memorie

- Abilitare la consolle per il playback

Cenni generali

SMPTE time codes può essere assegnato alle memorie e agli Events. Il time codes può essere inserito o manualmente nell'editor o usando la funzione Teach Me. C'è un ordine di sequenze per modificare il time codes unicamente o globalmente.

Gli Events con assegnazioni SMPTE lavorano in risposta ai comandi del time code. Le attivazioni possono essere date da un generatore esterno SMPTE o dall'orologio SMPTE interno.

Le Memorie con assegnazioni SMPTE agiscono quando sono assegnate agli strumenti di playback (A/B o controllers). Le attivazioni possono essere date da un generatore esterno SMPTE o dall'orologio SMPTE interno.

Quando SMPTE è attivo l'orologio viene mostrato sopra la command line. Le cifre dell'orologio SMPTE sono mostrate in colori differenti e in campi diversamente colorati a seconda del clock's status; l'orologio può essere fatto partire, può essere azzerato e può essere fermato.

Ci sono 3 funzioni base dell'SMPTE.

SMPTE on - Playback (la consolle 'ascolta' l'SMPTE)

SMPTE off

Teach SMPTE – un modo semplice per attribuire il time codes agli Events e alle memories.

➤Nota

Keyboard EPROM PHOTOA09 è stato installato in ogni sistema consegnato dopo il primo Febbraio 1999. I sistemi consegnati prima di tale data devono usare un SMPTE converter.

Configurare le operazioni SMPTE

L'orologio interno SMPTE è sempre disponibile.

NOVRAM Bit O- L'SMPTE esterno definisce il connettore DMX di Input/SMPTE.

Quando impostato su 0 – Disabilitato, i connettori DMX Input/SMPTE sono definiti per DMX Input. (Per usare DMX Input, Bit M deve essere abilitato.)

Quando impostato su 1 – Abilitato, i connettori DMX Input/SMPTE sono definiti per SMPTE Input; la consolle cerca un generatore SMPTE esterno. In questo caso, DMX Input non può essere usato.

Se bit 0 è impostato su 1 – Abilitato, si deve disabilitare DMX Input (bit M).

Configurare il numero di frames

E' raccomandabile configurare il numero di SMPTE frames per secondo. Se questo non viene fatto il sistema usa di defaults 30 frames per secondo.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al Service Tools.	
2. Premere F3 Config Sys .	
3. Inserire la password.	
4. Premere F5 Special Numbers .	Viene mostrato lo Special Numbers.
5. Muovere il cursore su <i>SMPTE frames per sec.</i>	
6. Inserire il numero di frames.	
7. Premere F6 Enter & Exit	Viene mostrato il menu principale Config Sys.
8. Premere F6 Store Configuration	Appare il messaggio <i>Press F6 to Store Changes</i> .
9. Premere F6 OK	
10. Premere [MENU]	
11. Premere F1 Cold Start	Il sistema esce dal Service Tools ed arriva in editor mode.

Usare l'Internal SMPTE Clock

L'internal SMPTE clock viene usato in congiunzione con il Teach function per assegnare il SMPTE time codes e per il playback.

Quando SMPTE è acceso, viene mostrato l'orologio sulla sinistra sopra la command line. Per usare l'internal SMPTE clock per programmare le memorie e gli Events la funzione SMPTE deve essere attivata. Se non attiva il sistema ignora l'SMPTE time clock anche se sta girando.

Quando si accende l'SMPTE e non ci sono assegnazioni SMPTE imminenti appare il messaggio *SMPTE Over*.

➤Suggerimento

Per facilitare le operazioni conviene costruire delle Macros per attivare, disattivare SMPTE, far partire, fermare, azzerare l'orologio.

Formato dell'unità di tempo

Formato	Unità di Tempo
●●#	Frames
● #	Secondi
#	Minuti
#●●	Ore
●#●#	Secondi●Frames
#●#●	Ore●Minuti
#●#●#	Ore●Minuti ●Secondi
#●#●#●#	Ore●Minuti ●Secondi●Frames

Colori dell'orologio SMPTE

Colore	Cosa accade
Rosso su campo giallo	L'orologio sta girando
Giallo su campo rosso	L'orologio può essere impostato e azzerato.
Grigio su campo giallo	Clock is stopped

Attivare le funzioni SMPTE

Sequenza tasti

1. Premere **[SMPTE]**
2. Premere **[FULL]**

Risultati/Commenti

Il sistema è in ascolto del generatore SMPTE.
Appare il messaggio *SMPTE Over*.

Disattivare le funzioni SMPTE

Quando le funzioni SMPTE sono disattivate il sistema ignora ogni assegnazione SMPTE anche se l'orologio SMPTE è in funzione.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SMPTE]	
2. Premere [ZERO]	Il sistema ignora SMPTE.

Far partire l'orologio SMPTE

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SMPTE]	
2. Premere [TIME]	Viene mostrato l'orologio con l'ultima impostazione.
3. Premere [ENTER]	L'orologio SMPTE appare in rosso su campo giallo. L'orologio inizia a funzionare.

Fermare l'orologio SMPTE

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SMPTE]	L'orologio appare in giallo su campo rosso.
2. Premere [WAIT]	L'orologio si ferma. L'orologio SMPTE appare in grigio su campo giallo.

Azzerare l'orologio SMTPE

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SMPTE]	
2. Premere [TIME]	Se l'orologio è in funzione. Appare in campo rosso.
3. Premere [0]	
4. Premere [WAIT]	L'orologio si ferma e torna a 00:00:00:00.

Azzerare e far ripartire l'orologio SMPTE

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SMPTE]	
2. Premere [TIME]	L'orologio viene mostrato nella command line.
3. Premere [0]	
4. Premere [ENTER]	L'orologio riparte da 00:00:00:00. E' in rosso.

Impostare l'orologio ad un tempo selezionato

Ci sono 3 metodi per impostare l'orologio SMPTE ad un tempo diverso da 0.

➤Nota

Le assegnazioni superiori a 59 non sono accettate.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SMPTE]	
2. Premere [TIME]	L'orologio viene mostrato nella command line.
3. Inserire il tempo sulla tastiera.	Inserire il tempo nel seguente formato, usando 2 cifre per ogni unità: ore.minuti.seconds.frames.
4. Premere [WAIT]	L'orologio mostra il tempo selezionato.

Impostare l'orologio ad un tempo selezionato e riavviarlo

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SMPTE]	
2. Premere [TIME]	L'orologio viene mostrato nella command line.
3. Inserire il tempo sulla tastiera.	Inserire il tempo nel seguente formato, usando 2 cifre per ogni unità: ore.minuti.seconds.frames.
4. Premere [ENTER]	L'orologio riparte dal tempo selezionato. Il tempo viene mostrato in rosso.

Impostare l'orologio usando l'A/B Rate wheel

Per impostare l'orologio si può usare l'A/B Rate wheel.

L'orologio deve essere attivo per usare il rate wheel.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SMPTE]	
2. Usare l'A/B Rate wheel per assegnare il tempo.	L'orologio SMPTE appare in rosso. La sensibilità della ruota è fine.
3. Premere [WAIT] per fermare l'orologio. Premere [RESET] o [CLEAR] per far partire il tempo dalla nuova impostazione.	

O

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SMPTE]	
2. Premere e mantenere premuto [SHIFT] e muovere l'A/B Rate wheel.	L'orologio SMPTE viene mostrato in rosso. Il movimento della ruota è grossolano; è necessario un piccolo movimento della ruota per aumentare o diminuire il tempo.
3. Premere [WAIT] per fermare l'orologio. Premere [RESET] o [CLEAR] per far partire il tempo dalla nuova impostazione.	

Assegnare i Time Codes Usando Teach

La funzione Teach può essere usata per assegnare gli SMPTE time codes alle memorie e agli Events. La funzione Teach usa l'orologio interno SMPTE della consolle.

Ogni volta che il time code è registrato in un Event o in una memoria il risultato è *live on stage*.

L'opzione Teach può essere usata solo quando la memoria o l'Event non hanno già assegnazioni SMPTE. Non è possibile sovrascrivere le assegnazioni con l'opzione Teach. Per modificare le assegnazioni usare le assegnazioni manuali.

Assegnare i time codes agli Events

Quando si assegna il time codes agli Events esso viene mostrato in alto a destra sul monitor *Teach E# N _ _*.

E# è l'Event che sta per entrare. Se l'Event è in verde non ha assegnazioni SMPTE. La sequenza di tasti descritta qui sotto assegna il time code all'Event. Il numero dell'Event viene mostrato in rosso se l'Event ha un tempo maggiore di quello del preset nell'orologio SMPTE.

N sta per Next, mostra il prossimo Event con una assegnazione SMPTE. Viene mostrato il conto alla rovescia dell'SMPTE che attiva il prossimo Event.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SMPTE]	
2. Premere [TEACH MACRO]	
3. Premere [SMPTE]	
4. Impostare il tempo dell'orologio e premere [ENTER]	L'orologio SMPTE inizia a girare. L'orologio viene mostrato in un campo giallo. Il numero dell'Event successivo viene mostrato in alto sullo schermo
5. Premere [EVENT] per registrare il time code dell'Event.	Appare il messaggio <i>Event # Stored</i> . Quando il time code viene registrato in un Event, il sistema automaticamente avanza al numero successivo di Event.

Assegnare i time codes alle memorie

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
----------------	--------------------

1. Assegnare le memorie o le Q-Lists ai crossfaders.
2. Premere **[SMPTE]**
3. Premere **[TEACH MACRO]**
4. Premere **[SMPTE]**.
5. Se necessario impostare il tempo nell'orologio.
6. Premere **[ENTER]**

L'orologio SMPTE inizia a girare. L'orologio viene mostrato in un campo giallo sopra l'orologio di sistema. Il numero della memoria successiva appare in alto sullo schermo.
7. Premere **[GO]** o **[GO TO]** per A/B

Il time code è registrato sulla memoria in ingresso. Appare *Memory # Stored*.

Uscire dalla funzione Teach

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SMPTE]	
2. Premere [TEACH MACRO]	Scompare Teach dal monitor.

Assegnazione manuale dei tempi SMPTE

Possono essere inseriti manualmente gli SMPTE time codes nelle memorie e negli Events. Vengono usate una combinazione di numeri e **[•]** per i time codes. Le assegnazioni superiori a 59 non sono accettate.

Assegnare SMPTE code alle memorie

Si possono assegnare time codes a una singola memoria o a una serie di memorie. Nell'esempio seguente le assegnazioni di tempo sono in valore assoluto. Quando si assegna un valore a una lista di memorie la consolle prende in considerazione il fade times per calcolare l'assegnazione SMPTE. La procedura per l'assegnazione degli SMPTE time agli Events è identica a quella delle memorie. Usare la sequenza descritta di seguito, sostituendo **[EVENT]** a **[MEMORY]**.

Esempio 1: Assegnare un valore assoluto di 1 minuto e 55 secondi alla memoria 10.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la memoria 10.	
2. Premere [SMPTE]	Il tempo attuale appare nella command line.
3. Premere [1] [•] [55]	
4. Premere [STORE]	Il time code appare sotto il numero della memoria nella Memory List.

Esempio: Assegnare un valore assoluto di 4 secondi alle memorie 1 → 5. Tutti i time-in delle memorie nella serie selezionata è 4 secondi. Tutte le memorie nella serie hanno il time codes assegnato.

Quando viene dato un valore assoluto viene assegnato alla prima memoria il valore inserito. A tutte le memorie successive il tempo viene assegnato calcolandolo dalla prima assegnazione più la differenza fra ogni memoria e la prima memoria.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare le memorie 1 → 5.	
2. Premere [SMPTE]	L'assegnazione corrente del tempo viene mostrata nella command line.
3. Premere [•] [4]	
4. Premere [STORE]	Memoria 1 è eseguita a 4 secondi. Memoria 2 a 8 secondi. Memoria 3 a 12 secondi. Memoria 4 a 16 secondi. Memoria 5 a 20 secondi.

Anche il tempo di ritardo viene considerato. La tabella seguente mostra un esempio di come viene assegnato l'SMPTE code quando alcune memorie hanno un tempo di attesa o di ritardo. Il valore assoluto assegnato alla serie di memorie è 4.

Memory	Time In	Delay	Wait In	SMPTE assignment
1	4	---	---	00:00:04:00
2	4	10	---	00:00:18:00
3	4	---	---	00:00:22:00
4	4	---	16	00:00:26:00
5	4	---	---	00:00:46:00

Modificare le assegnazioni delle memorie

Ci sono le opzioni per modificare le assegnazioni di SMPTE con valori assoluti o relativi. La tabella seguente mostra la sequenza dei tasti e il risultato.

In tutte le operazioni descritte di seguito, solo le memorie che già hanno l'assegnazione SMPTE vengono modificate. L'SMPTE codes non viene assegnato alle memorie della serie che non hanno già una assegnazione SMPTE.

La procedura per l'assegnazione degli SMPTE time agli Events è identica a quella delle memorie. Usare la sequenza descritta di seguito, sostituendo **[EVENT]** a **[MEMORY]**.

➤Suggerimento

Quando si modificano le assegnazioni SMPTE delle memorie è conveniente avere sullo schermo la Memory List.

140. Modifiche con valori relativi

Esempio 1: Modificare il time codes delle memorie 1 – 5 aggiungendo 40 secondi.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la serie di memorie - [MEMORY 1 → 5]	
2. Premere [SMPTE]	Il tempo della prima memoria della serie appare nella command line.
3. Premere [+]	
4. Premere [•] [40]	
5. Premere [STORE]	

Esempio 2: Modificare il time codes delle memorie 1 – 5 aggiungendo 1 ora a ogni memoria.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la serie di memorie - [MEMORY 1 → 5]	
2. Premere [SMPTE]	Il tempo della prima memoria della serie appare nella command line.
3. Premere [+]	
4. Premere [1] [•] [•]	1:: viene mostrato nella command line.
5. Premere [STORE]	Le assegnazioni SMPTE vengono aggiornate in relativo.

Il risultato degli esempi precedenti è mostrato in questa tabella.

Memory	Time In	Original SMPTE assignment	Modified SMPTE assignment	
			Esempio 1	Esempio 2
1	4	01:00:04.00	01:00:44.00	02:00:04.00
2	4	01:00:08.00	01:00:48.00	02:00:08.00
3	4	01:00:12.00	01:00:52.00	02:00:12.00
4	4	01:00:16.00	01:00:56.00	02:00:16.00
5	4	01:00:20.00	01:01:00.00	02:00:20.00

Esempio: Modificare il time codes delle memorie 1 – 5 con un valore relativo di -4 secondi.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la serie di memorie - [MEMORY 1 → 5]	
2. Premere [SMPTE]	Il tempo della prima memoria della serie appare nella command line.
3. Premere [-]	
4. Premere [•] [40]	
5. Premere [STORE]	Le assegnazioni SMPTE vengono aggiornate in relativo.

Il risultato degli esempi precedenti è mostrato in questa tabella.

Memory	Time In	Previous SMPTE assignment	Modified SMPTE assignment
1	4	01:00:04.00	00:59:24.00
2	4	01:00:08.00	00:59:28.00
3	4	01:00:12.00	00:59:32.00
4	4	01:00:16.00	00:59:36.00
5	4	01:00:20.00	00:59:40.00

141. Modifiche con valori assoluti

La prima memoria della selezione deve aver già una assegnazione di time code per poter usare questa funzione.

Il tempo selezionato viene assegnato alla prima memoria della serie. Tutte le memorie della serie che hanno una assegnazione SMPTE vengono aggiornate, calcolandole in accordo con il tempo della prima memoria.

Esempio: Cambiare l'assegnazione assoluta della prima memoria a 30 secondi. Le Memorie che hanno una assegnazione SMPTE vengono aggiornate automaticamente. Le Memorie senza una assegnazione precedente vengono ignorate.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la serie di memorie - [MEMORY 1 → 5]	
2. Premere [SMPTE]	Il tempo della prima memoria della serie appare nella command line.
3. Premere [@]	
4. Premere [•] [30]	
5. Premere [STORE]	Le assegnazioni SMPTE delle memorie che già hanno una assegnazione vengono aggiornate.

Il risultato degli esempi precedenti è mostrato in questa tabella.

Memory	Time In	Previous SMPTE assignment	Modified SMPTE assignment
1	4	00:00:04.00	00:00:30.00
2	4	00:00:08.00	00:00:34.00
3	4	none	none
4	4	none	none
5	4	00:00:20.00	00:00:46.00

>Nota

Nel precedente esempio, non tutte le memorie della serie hanno una assegnazione SMPTE. Da notare che solo le memorie con una assegnazione SMPTE sono state modificate.

142. Usare un incremento delta

Esempio: Applicare un incremento delta di 4 secondi.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare la serie di memorie - [MEMORY 1 → 5]	
2. Premere [SMPTE]	Il tempo assegnato alla prima memoria viene mostrato nella command line.

3. Premere **[+]** **[+]**
4. Premere **[•]** **[4]**
5. Premere **[STORE]** Le assegnazioni SMPTE vengono aggiornate.

Il risultato dell'esempio precedente è mostrato in questa tabella.

Memory	Time In	Original SMPTE assignment	Modified SMPTE assignment	Modified by
1	4	00:00:04.00	00:00:04.00	+0
2	4	00:00:08.00	00:00:12.00	+4
3	4	00:00:12.00	00:00:20.00	+8
4	4	00:00:16.00	00:00:28.00	+12
5	4	00:00:20.00	00:00:36.00	+16

143. Usare un decremento delta

Esempio: Applicare un decremento di 2 secondi.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Selezionare le memorie - [MEMORY 1 → 5]	
2. Premere [SMPTE]	Il tempo assegnato alla prima memoria viene mostrato nella command line
3. Premere [-] [-]	
4. Premere [•] [2]	
5. Premere [STORE]	Le assegnazioni SMPTE vengono aggiornate.

Il risultato dell'esempio precedente è mostrato in questa tabella.

Memory	Time In	Original SMPTE assignment	Modified SMPTE assignment	Modified by
1	4	00:00:04.00	00:00:04.00	-0
2	4	00:00:08.00	00:00:06.00	-2
3	4	00:00:12.00	00:00:08.00	-4
4	4	00:00:16.00	00:00:10.00	-6
5	4	00:00:20.00	00:00:12.00	-8

SMPTE Riferimento veloce

Assegnare o Modificare SMPTE code	Sequenza tasti
Per 1 memoria o Event	[MEMORY #] [SMPTE] [time value] [STORE] [EVENT #] [SMPTE] [time value] [STORE]
Assegnazioni o modifiche a una serie di memorie o event	[MEMORY] [# → #] [SMPTE] [time value] [STORE] [EVENT] [# → #] [SMPTE] [time value] [STORE]
Modifiche relative	[MEMORY] [# → #] [SMPTE] [+] [time value] [STORE] [MEMORY] [# → #] [SMPTE] [-] [time value] [STORE] [EVENT] [# → #] [SMPTE] [+] [time value] [STORE] [EVENT] [# → #] [SMPTE] [-] [time value] [STORE]
Modifiche assolute	[MEMORY] [# → #] [SMPTE] [@] [time value] [STORE] [EVENT] [# → #] [SMPTE] [@] [time value] [STORE]
Modifiche con incremento delta	[MEMORY] [# → #] [SMPTE] [+] [+] [time value] [STORE] [EVENT] [# → #] [SMPTE] [+] [+] [time value] [STORE]
Modifiche con decremento delta	[MEMORY] [# → #] [SMPTE] [-] [-] [time value] [STORE] [EVENT] [# → #] [SMPTE] [-] [-] [time value] [STORE]

Cancelare le assegnazioni SMPTE

Sequenza tasti

1. Selezionare le memorie o gli Events.
2. Premere [SMPTE]
3. Premere [ERASE]

Risultati/Commenti

Una memoria o una serie di memorie o di Events può essere selezionata.

Le assegnazioni di time code sono cancellate.

Playback di Events e memorie

Il playback inizia dal primo Event o memoria con una assegnazione di time code più grande di quello dell'orologio SMPTE.

Quando si abilita la funzione SMPTE e l'orologio parte da 00:00:00:00, il primo Event o la prima memoria con una assegnazione viene lanciata al momento giusto.

Quando si abilita la funzione SMPTE e l'orologio parte da, per esempio, 02:30:00:00 gli Events e le memorie con una assegnazione precedente a 2 ore e mezzo vengono ignorate. L'evento SMPTE che sta entrando viene mostrato in giallo.

Il conto alla rovescia mostra quanto tempo manca alla partenza del prossimo Event SMPTE.

Abilitare la consolle per il playback

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [SMPTE]	
2. Premere [FULL]	Il sistema è in ascolto del generatore SMPTE. Appare il messaggio <i>SMPTE Over</i> .
3. Premere [SMPTE]	
4. Premere [TIME]	Viene mostrato l'orologio SMPTE con l'ultima impostazione.
5. Se necessario azzerare l'orologio.	
6. Premere [ENTER]	Viene mostrato l'orologio SMPTE in rosso su campo giallo. L'orologio inizia a girare.

➤Nota

Se si sta usando un generatore esterno SMPTE eseguire solo i passi 1 e 2. Il contatore SMPTE (orologio) viene mostrato appena si completa il passo 2, se il generatore SMPTE è in funzione. Se il generatore SMPTE non è in funzione, attivarlo dopo il passo 2.

CAPITOLO 29

INGRESSO DMX

In questo capitolo:

Configurare Spark 4D per l'ingresso DMX

Il patch di ingresso DMX

Assegnare il patch ai canali in ingresso

Cancellare le assegnazioni del patch di ingresso

Ritornare al patch di default

Esaminare le assegnazioni input DMX

Assegnare una Macro all'ingresso DMX

Cancellare una assegnazione Macro

Una sorgente DMX, come per esempio una seconda consolle o un banco manuale può essere connesso allo Spark 4D. Gli ingressi DMX controllano i canali convenzionali e gli spot e fanno funzionare le macro. Gli ingressi DMX sono visualizzati in nero su fondo grigio.

Gli ingressi DMX per i canali e gli spot possono essere fusi alle uscite della consolle principale. Usare la funzione Call per integrare gli ingressi DMX quando si programmano le memorie (vedere Capitolo 7 Programmare le Memorie).

Configurare Spark 4D per l'ingresso DMX

Spark 4D deve essere configurato per il numero di canali in ingresso DMX usati e deve anche essere abilitata per l'ingresso DMX. Il numero di canali in ingresso deve essere configurato in Service Tools/Config Sys/Control Capacity. L'ingresso DMX deve essere abilitato in Service Tools/Config Sys/Special Functions. Per accedere a Special Functions e Special Numbers è richiesta una password. (Se si è sprovvisti della password, è necessario contattare il distributore Compulite.)

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Aprire Service Tools.	
2. Premere F3 Config Sys .	
3. Inserire la password.	
4. Premere F4 Special Functions	Sono visualizzate le Special Functions - attivare NOVRAM bit.
5. Portare il cursore su M - DMX Input.	
6. Impostare in Enable.	Se O-SMPTE è abilitato, disabilitarlo. SMPTE e input DMX non possono essere abilitati simultaneamente.
7. Premere F5 Enter & Previous	
8. Posizionare il cursore su Input DMX	
9. Inserire il numero dei canali DMX in ingresso.	0 (zero) per gli spot. Per i canali convenzionali il numero di canali DMX è minore o uguale al numero di canali della Configurazione del Sistema generale.
10. Premere F6 Enter & Exit	Viene visualizzato il menu principale Service Tools ed è richiesta la conferma della nuova configurazione.
11. Premere F6 Store Config	
12. Spegnerlo Spark 4D e riavviare.	Spark 4D esegue il boot. Dopo avere effettuato i cambiamenti nella configurazione del sistema è necessario spegnere e riavviare.
13. Premere F1 Cold Start	Il sistema esce da Service Tools e torna al modo editor.

Il patch di ingresso DMX

La Input Patch Table si trova nel Channel Patch menu. L'estensione della tabella di patch dipende dalla configurazione degli ingressi DMX.

L'accesso alla La Input Patch Table si ottiene premendo **F3 Input Patch**, nella seconda pagina del Channel patch menu.

Ciascuna sezione della La Input Patch Table comprende 4 linee.

- CHAN – i canali DMX della consolle.
- INPUT - i canali input che controllano i canali DMX.
- MACRO - se ci sono macro assegnate ai canali input DMX, mostra il numero macro.
- % - l'esecuzione limite per le operazioni Macro.

Colori delle assegnazioni input:

- assegnazione patch del canale input - rosso su fondo bianco.
- Assegnazioni Macro - giallo.

Assegnare il patch ai canali in ingresso

In Spark 4D, i canali in ingresso DMX possono essere assegnati ai canali controllo.

Esempio 1: il canale input DMX è collegato ai canali di controllo 1 - 10 e 15.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al Channel Patch menu.	
2. Premere F6 More e F3 Input Patch	Viene visualizzata la Input Patch Table.
3. Premere F1 Assign Input	Spark 4D richiede che venga indicato il numero di un canale d'ingresso.
4. Digitare 10 sulla tastiera numerica.	
5. Premere F2 To Channel	Appare la scritta: <i>To channel #.</i>
6. Digitare 1 sulla tastiera.	
7. Premere F1 Thru Channel	Spark 4D richiede che venga indicato il numero di un canale.
8. Digitare 10 sulla tastiera.	
9. Premere F2 & Channel	
10. Digitare 15 sulla tastiera	
11. Premere F3 Store	L'assegnazione input appare in rosso su fondo bianco sotto il numero del canale.

Esempio 2: Eseguire il Patch del canale 55 al canale Input DMX 10, del canale 56 al canale Input DMX 11, del canale 57 al canale Input DMX 12, del channel 58 al canale Input DMX 13.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu Channel Patch.	
2. Premere F6 More e F3 Input Patch	Viene visualizzata la Input Patch Table.
3. Premere F1 Assign Input	Spark 4D richiede che venga indicato il numero di un canale input.
4. Digitare 10 sulla tastiera numerica.	
5. Premere F1 Thru Input	Spark 4D richiede che venga indicato il numero di un canale input.
6. Digitare 13 sulla tastiera.	
7. Premere F2 To Channel	Spark 4D richiede che venga indicato un numero.
8. Digitare 55 sulla tastiera.	
9. Premere F1 Store	Le assegnazioni di input appaiono in rosso su campo bianco sotto i numeri dei canali.

Cancellare le assegnazioni del patch di ingresso

E' disponibile l'opzione per cancellare l'Input o il system Channels. L'esempio che segue mostra come cancellare le assegnazioni Input.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F2 Clear Input	
2. Premere F1 Inputs	
3. Digitare un numero in risposta alla richiesta.	Può essere selezionato più di un canale d'ingresso alla volta.
4. Premere F1 Store	L'assegnazione è stata cancellata.

Ritornare al patch di default

E' possibile riportare tutta la Tabella Patch o solamente i canali selezionati alle impostazioni di default 1 a 1 del Patch di ingresso DMX.

Esempio: Reimpostare tutti il patch.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F3 Default (1 to 1)	
2. Premere F1 All Patches	Compare la domanda: <i>Are you Sure??</i> .
3. Premere F1 Yes	Tutte le assegnazioni di default sono state ristabilite.

Esempio: Riportare i canali .55 → 57 alle impostazioni di default.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F3 Default (1 a 1)	

- | | | |
|----|--|--|
| 2. | Premere F2 Channels | Spark 4D richiede che venga indicato un numero di canale. |
| 3. | Digitare 55 sulla tastiera numerica. | |
| 4. | Premere F1 Thru Channel e digitare 57 sulla tastiera oppure
Premere [→] e digitare 57 sulla tastiera. | |
| 5. | Premere F3 Store | I canali selezionati ritornano alle assegnazioni di default. |

Esaminare le assegnazioni input DMX

Isolare i canali input selezionati per l'esame.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F5 Exam	Spark 4D mostra il messaggio: <i>Exam assignment of input #:</i>
2. Digitare il numero input sulla tastiera numerica.	
3. Premere F1 Enter	Vengono visualizzate le assegnazioni patch per i canali input selezionati.
4. Premere o F1 Previous o F2 Next oppure [-] [+] per continuare.	

Assegnare una Macro all'ingresso DMX

Le Macro possono essere assegnate ai canali in ingresso. Quando viene assegnata, la Macro agisce elevando il livello di intensità del canale in ingresso. Il limite del valore di esecuzione di default è 50%. Il valore limite di esecuzione può essere modificato nelle opzioni Assign Input nel menu Macro.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu Macro.	
2. Premere F5 Assign Input	Viene visualizzata la tabella input patch.
3. Digitare il numero di una macro.	Spark 4D richiede che venga indicato il numero di un canale Input.
4. Digitare il numero di un canale input.	
5. Facoltativo - Premere F2 Start From e inserire il valore del livello.	L'assegnazione di default del livello è 50%.
6. Premere F1 Store	

Cancelar una assegnazione Macro

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu Macro.	
2. Premere F5 Assign Input	Viene visualizzata la tabella input patch.
3. Digitare il numero di una macro.	
4. Premere F3 Delete	Il canale Input viene riportato alle assegnazioni di default.

CAPITOLO 30

ETHERNET

Questo capitolo comprende:

Cenni generali

Configurazione della rete

Assegnare il numero IP

Assegnare il numero ID

Rilevamento dei Network Drives

Virtual Connector Editing

Resetting Local VCs

Trasmissione e ricezione della VC Table

Disabling/Enabling output

Interfaccia CompuCAD Net

Collegare il CompuCAD e la consolle

Copiare il Channel Patch

Cenni generali

Spark 4D è equipaggiata con una scheda Ethernet standard.

Spark 4D supporta pienamente tutte le componenti periferiche di Compulite Ethernet, così come l'accesso al file server.

I nodi Ethernet possono essere:

VideoLINK Il VideoLINK è una workstation con un monitor VGA remoto e una tastiera. Si possono vedere gli Exams indipendentemente dalla consolle principale, inserire etichette di testo, o comandare la consolle principale usando la tastiera. Possono essere installate fino a 4 periferiche VideoLINK in contemporanea.

CompuLINK La workstation CompuLINK supporta tutte le funzioni VideoLINK. In aggiunta, CompuLINK ha i connettori per ingresso e uscita DMX, MIDI, SMPTE, Remote bus, Panel bus, e un floppy disk drive. Possono essere installati fino a 4 nodi CompuLINK. Possono essere collegate in remoto alla consolle un Remote Control Unit o una Macro Extension Keyboard via CompuLINK. Quando il CompuLINK è collegato alla consolle, le periferiche lavorano come se fossero collegate direttamente alla consolle.

E-Mix Il nodo E-Mix è un router Ethernet/DMX (CMX).

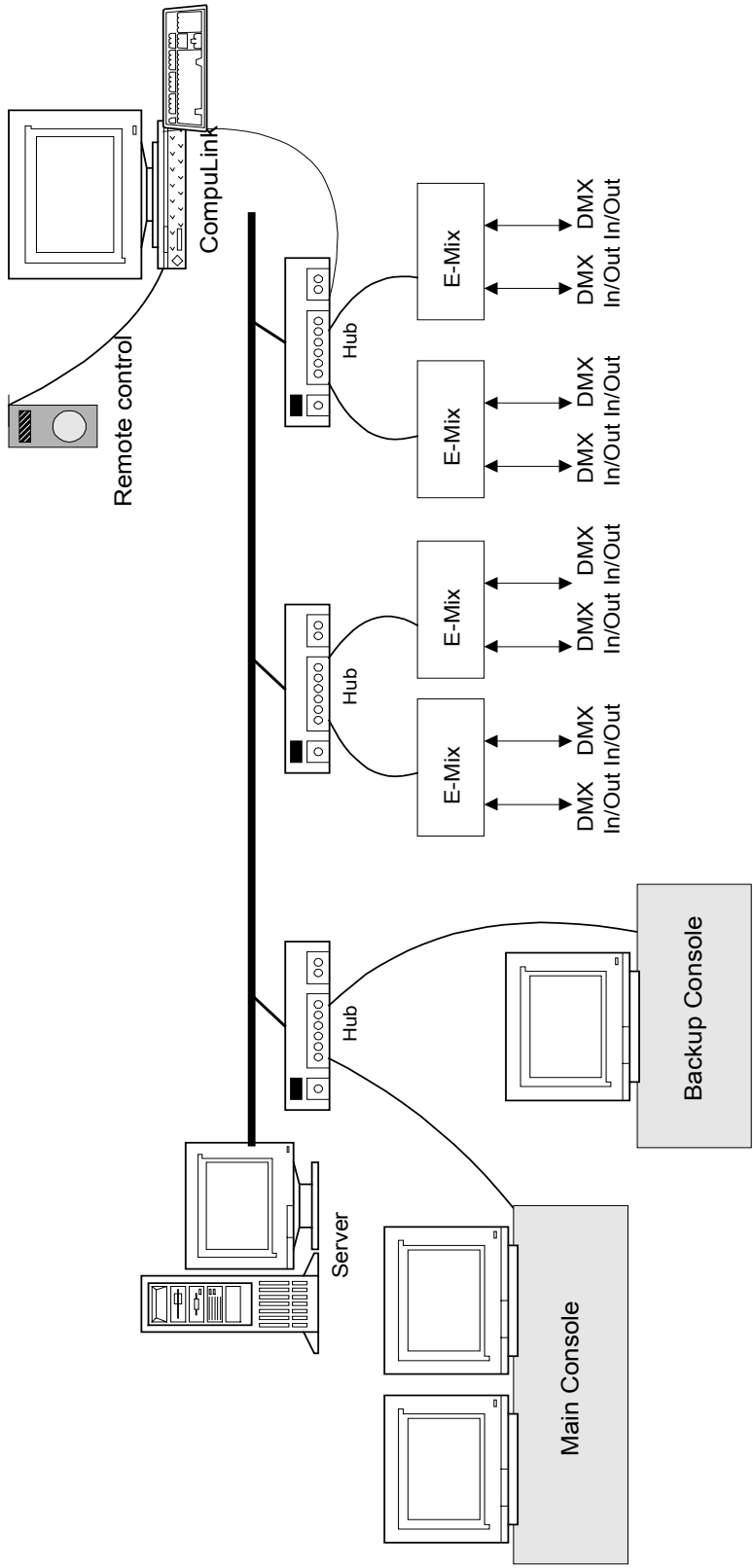


Figura 11 Typical Ethernet configuration

Configurazione della rete

Utilizzare il Menu 26 - Network Settings per :

- Vedere il nome della consolle e l'indirizzo IP.
- Assegnare il *Preferred Master's IP addresses* quando 2 consolle lavorano con Master/Slave. L'indirizzo IP è nel formato X.X.X.X, dove X è fra 0 – 255.
- Assegnare il numero ID quando la consolle è connessa a Ethernet Network.
- Rilevare i network drives per il Server.
- Disabilitare le uscite dalla consolle.
- Editare la VC (Virtual Connectors) Table.
- Inviare o ricevere la VC Table dalla rete.

Per passare da campo a campo si devono usare i tasti freccia.

➤Nota

Se si vuole usare la tastiera per lavorare nel Network Settings menu, si deve ricordare di abilitarla premendo **Alt A**.

Assegnare il numero IP per la configurazione Master/Slave

Il *Preferred Master's IP Address* comunica alla consolle Slave che deve attendere la connessione.

Quando si usano solo 2 consolle, è più conveniente inserire 0.0.0.0 come *Preferred Master Address* in entrambe le consolle.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
7. Andare al menu 26.	Il cursore deve essere su <i>Preferred Master Address</i>
8. Premere F1 Enter	La consolle attende un numero.
9. Inserire l'indirizzo IP della consolle Master. Il formato dell'indirizzo IP è X.X.X.X	
10. Premere F1 OK	

Assegnare il numero ID

Il numero ID è di riferimento per la console e serve come numero identificativo nel sistema del Connector Patch Table.

Quando il numero ID viene cambiato nel Network Settings menu, il nuovo numero viene inserito nella system's Flash Memory. Viene conservato fino a nuovo cambiamento o fino all'installazione di una nuova versione di software. Quando viene installata una nuova versione di software il numero ID viene riportato a 0 e la VC Table viene azzerata.

Il numero ID può essere cambiato anche nel Service Tools/Config System/Communication Params.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu 26.	
2. Usare i tasti freccia per portare il cursore su <i>System's ID Number</i>	
3. Premere F1 Enter	La console attende un numero.
4. Il formato del numero ID è XXX	
5. Premere F1 OK	Appare il messaggio <i>Burning new system ID</i> . Quando è completata la nuova VC Table questa viene mostrata in basso sul monitor.

Rilevamento dei Network Drives

La console luci può far parte di una rete comprendente uno o più Servers WIN95/NT. Esempio: La console può richiedere e leggere gli show files registrati nel File Server. Altresi, gli show files possono essere registrati dalla console sul File Server. La console può individuare alcuni o tutti i PC sulla rete.

Dopo il rilevamento, si può cambiare il drive di default con uno di quelli rilevati. Si può anche leggere e registrare gli show files o i device files da questo drive. Questa configurazione può essere usata per condividere files fra più consolle.

➤Nota

Il Server Application program deve essere lanciato (sul Server) per essere rilevato. Se l'applicazione non è aperta appare il messaggio *Connection Failed*. Questo messaggio appare anche se l'indirizzo IP del server è sbagliato.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu 26.	
2. Usare i tasti freccia per portare il cursore sul drive.	
3. Premere F1 Map Drive	La console attende il Server IP address.
4. Inserire l'IP del server. Il formato del numero IP è X.X.X.X	
5. Premere F1 Map It	Appare il messaggio <i>Trying to Establish Connection</i> . Quando viene stabilita la connessione appare il nome del Server.

Virtual Connector Editing

La Virtual Connector Table può essere definita solo per l'uso della console o per essere trasmessa ad altre consolle e nodi Ethernet nella rete. Il nodo Ethernet interno alla consolle permette la trasmissione della Virtual connector Table sulla rete.

Editare la VC Tables attraverso l'assegnazione del Virtual Connectors to Output/Input Connectors and Slots. I connettori sono quelli fisici della consolle. Gli slots sono gli Internal node connectors.

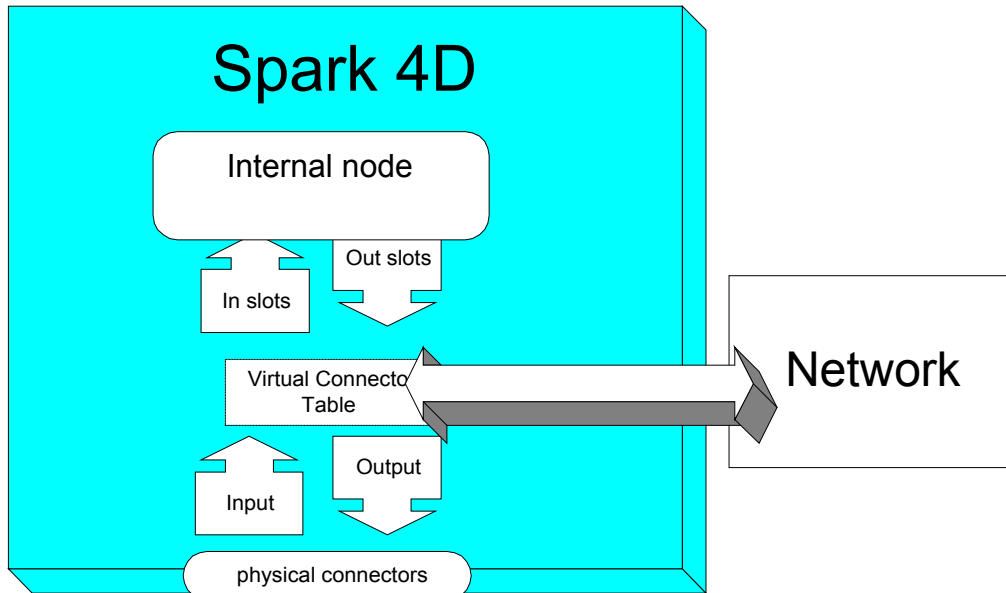


Figura 12 Internal Ethernet node

Slots ⇒ VC – Definisce i Virtual Connector numbers attraverso cui la consolle può trasmettere le proprie uscite su Ethernet.

VC ⇒ Slots – Definisce i Virtual Connector numbers ricevuti come ingressi DMX da Ethernet.

La VC Table ha 255 linee. Usare Page Up, Page Down, Home, e End per muoversi nella pagina della VC Table.

Sequenza tasti

Risultati/Commenti

- | | |
|---|---|
| 1. Andare al menu 26. | |
| 2. Premere F5 Edit VC Table | Viene aperta l'intera VC Table, contenente 255 linee. |
| 3. Usare le frecce per posizionare il cursore nella cella da editare. | |
| 4. Inserire il numero appropriato. | |
| 5. Selezionare il tipo di uscita. | D – per DMX, C- per CMX, H – per High End. |
| 6. Premere F1 Store | |

I connettori e gli slots possono essere configurati per trasmettere e ricevere i protocolli DMX, CMX, e High End. Qui trovate un esempio di Virtual Connector Table:

ID	Type	Output						Input					
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
001	Connectors	2D						5D 3D					
	Slots	1D	2D	4D			3D						

L'ingresso e l'uscita della consolle impostati nella configurazione sono:

Slot 1 e 2 sono in trasmissione come VC 1 e VC 2.

VC 2 trasmette attraverso il connettore fisico 2.

Le informazioni ricevute sul connettore di Input 1 vengono trasmesse sulla rete come VC 5.

Le informazioni ricevute sul connettore di Input 2 vengono trasmesse sulla rete come VC 3 e in ingresso sullo slot 2.

Tutti gli ingressi e le uscite sono configurati come DMX.

La Local VC definisce le connessioni fra i connettori fisici della consolle e gli slots dell'Internal node. Questa connessione non invia dati sulla rete.

Quando il numero del System ID è 0, i numeri Local VC vengono mostrati in un campo blu nella VC Table

Dopo una Cold Start, se non c'è una VC Table registrata nella EPROM Flash, la VC Table è impostata con i valori della Local VC.

Esempio: Se lo slot 4 è configurato come High End, il VC locale è 4H.

Il Local VCs usa 12 canali VC.

➤Nota

Il numero di VC possibili è limitato a 243.

Resetting Local VCs

Nel Network Settings menu si può azzerare la VC Table con la Local VCs, come descritto di seguito.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu 26.	
2. Premere F4 Reset VC Table	Viene mostrata la VC Table di default.

Trasmissione e ricezione della VC Table

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu 26.	
2. Premere F1 Send VC Table	La VC Table mostrata sulla consolle nel menu di configurazione della rete viene trasmessa a tutta la rete. Tutte le unità Ethernet attive accettano la nuova tavola.

Si può richiedere una nuova VC Table da un'altra console, CompuLINK, o E-Mix

Sequenza tasti**Risultati/Commenti**

1. Andare al menu 26.
2. Premere **F2 Request VC Table** La VC table ricevuta viene mostrata nel network Settings menu.

Disabling/Enabling output

Si può disabilitare e ripristinare l'uscita dalla console.

Sequenza tasti**Risultati/Commenti**

1. Andare al menu 26.
2. Premere **F4 Disable Output** Appare *No* per il *Local Outputs Enabled*.
3. Per ripristinare l'uscita dalla console, Premere **F4 Enable Output** Appare *Yes* per il *Local Outputs Enabled*.

CompuCAD Net Interface

Il Dual editing permette di costruire stati luminosi simultaneamente su CompuCAD e su 4D consolle. I canali selezionati e le intensità date sulla consolle vengono registrate anche su CompuCAD; i canali selezionati e le intensità date su CompuCAD vengono registrate sulla consolle. Le memorie registrate sia sulla consolle sia su CompuCAD vengono condivise da entrambe le applicazioni.

➤Nota

Gli indirizzi TCP/IP della consolle e del CompuCAD devono essere così composti: I primi 3 numeri (il net ID) devono essere uguali. Gli ultimi 3 numeri (host ID) devono essere unici.

Collegare il CompuCAD e la consolle

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Lanciare il CompuCAD e aprire lo show	
2. Opzionare – controllare la connessione Ethernet: 1. Click sull'icona Start e selezionare Run. 2. Inserire ping e l'indirizzo della consolle.	
3. Andare al Cue Editor	
4. Premere Connect	Sulla consolle appare una finestra chiamata Open Connection. La finestra mostra l'indirizzo della consolle e la comunicazione.
5. Click su OK	Quando viene effettuata la connessione, le memorie vengono automaticamente trasferite dalla consolle al CompuCAD.

Copiare il Channel Patch

La tabella Channel Patch viene automaticamente trasferita dalla consolle al CompuCAD alla connessione.

Si può anche copiare la tabella del Patch dal CompuCAD alla consolle. Per trasferire la tabella del Patch alla consolle:

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Nel Cue Editor, aprire il Command menu.	
2. Click su Impose Patch	La tabella del Patch viene copiata dallo show del CompuCAD alla consolle.

APPENDICI

APPENDICE A

SERVICE TOOLS

Questo capitolo comprende:

Accesso al Service Tools

Menu Principale

Diagnostica

Upgrade del Software

 Usò del software per l'opzione Upgrade

 Upgrade del Software tramite Disk Operation

Disk operations

 Formattazione dei dischi

 Registrazione della configurazione di sistema

 Caricare la configurazione di sistema

 Upgrade del software

 Filer

I Service Tools servono per configurare lo Spark 4D, formattare i dischi, eseguire i test hardware, aggiornare il software.

Le funzioni della Configurazione di Sistema compaiono nel Capitolo 26 – Configurazioni di sistema.

Accesso al Service Tools

1. Spegnere la consolle.
2. Premere e tenere premuti i tasti **[CE]** e **[CLEAR]**
3. Accendere la consolle
4. Dopo alcuni secondi, rilasciare i tasti. Dopo aver fatto alcuni test, compare il menu principale del Service Tools. Le informazioni che compaiono nella parte alta dello schermo mostrano le differenti sezioni del programma e delle EPROM. La parte bassa dello schermo mostra le funzioni correnti dei tasti F

Menu Principale

Nel menu principale, i tasti F (tasti di funzione) offrono le seguenti opzioni:

F1 Cold Start	Cancella dal sistema tutti i dati delle show memory. Il sistema può essere occasionalmente “riavviato a freddo.
F2 Warm Start	Immagazzina tutte le memorie correnti
F3 Config. System	Accede alle differenti opzioni delle definizioni del sistema. Vedere Capitolo 26 – Configurazioni del sistema
F4 Diagnostic	Accede alle varie funzioni diagnostiche che aiutano in casi di isolamento hardware e malfunzionamento della tastiera.
F5 Software Upgrade	Da usare per l’aggiornamento della versione software
F6 Disk Operations	Tools per la formattazione dei dischi e gli aggiornamenti del software. Registra e legge la configurazione del sistema. Riavvia da floppy, riavvia il sistema in DOS.
0 Print Configuration	Stampa tutta la configurazione di sistema, inclusa la versione corrente del software, la configurazione corrente dell’hardware, la configurazione di sistema (numero degli spots, canali, etc.), il set up di NOVRAM, etc. Se questa stampa viene inclusa nel fascicolo dello spettacolo, è possibile recuperare la configurazione precedentemente utilizzata
MENU More...	Accede a Patch 999 – vedere l’ Appendice C stato dei Dimmer e Patch 999.

Diagnostica

La funzione di diagnostica (**F4**) prevede 3 test per l'hardware, ogni uno per una diversa parte del sistema.

1. **F3 CRT & PANEL** – Questo comando testa il pannello dei flash, tutti i LED della tastiera, controlla i LED, e mostra una tabella dei colori in CRT.
Premere **[RESET]** per tornare al menu principale del diagnostico.
2. **F4 KEYBOARD TEST** – Mostra una mappa di tutte le ruote, dei controllers, il trackball, il crossfader A/B, e il General Master, che vengono testati muovendoli.
L'angolo in basso a destra dello schermo ha una piccola finestra per controllare i tasti premuti sulla tastiera principale della consolle, i Submaster Wing, la tastiera della Macro Extension, il Remote Control, e la tastiera alfanumerica. I numeri scorrono sui display dei LED.
Premere **[RESET]** per tornare al menu principale del diagnostico.
3. **F5 MEMORY TEST** – Provvede a due differenti test della memoria. Pattern (**F1**), che controllerà la memoria mantenendo tutti i dati dello show corrente e Warm (**F2**), che cancellerà tutti i dati dello show corrente.

Upgrade del Software

Si consiglia di leggere interamente questo capitolo prima di aggiornare il software.

Ci sono due funzioni Upgrade. **F5 Software Upgrade** che viene usato per aggiornare i file Image (imf) e i file Text (tim). I software di aggiornamento del Service Tool sono eseguibili nelle opzioni di Disk Operations (**F6**).

Uso del Software Upgrade

Opzione **F5 Software Upgrade**.

NON CERCARE di aggiornare il software di OSi con questa opzione. **L'Upgrades di OSi viene eseguito esclusivamente da F6 - Disk Operations.**

Preparare un dischetto formattato vuoto.

E' possibile annullare l'upgrade in ogni punto della selezione **[MENU]**.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F5 Software Upgrade	Seleziona la funzione software upgrade. Il sistema carica la versione di software presente nella flash EPROM. Appare il messaggio: <i>Old software has been loaded from flash. Please insert EMPTY formatted disk.</i>
2. Inserire il dischetto formattato vuoto.	
3. Premere F1 Continue	Il vecchio software viene salvato sul disco precedentemente inserito. Alla fine della copia, appare il messaggio: <i>Please insert the NEW software disk.</i>
4. Inserire il dischetto contenente il nuovo software	
5. Premere F1 Continue	Il nuovo software viene caricato. Finito di caricare il nuovo software, appare il messaggio: <i>Do you really want to program the flash?</i>
6. Premere F1 Continue	Ora il vecchio software è cancellato dalle flash EPROM. Il nuovo s/w viene registrato e il sistema verifica la correttezza della. Quando l'upgrade del software è completo, appare il messaggio: <i>Press any key</i> , con cui ritornare al menu principale di Service Tools.
7. Premere un qualsiasi tasto	Compare la prima pagina del Service Tools
8. Premere F1 Cold Start	E' necessario riavviare il sistema dopo aver aggiornato software.

Upgrade del software con Disk Operations

Da qui si esegue l'Upgrade del software OSi.

Si possono anche aggiornare gli image e i time files; comunque questa operazione non è consigliata visto che non esiste una copia su disco dei file correnti. In caso di errore il sistema rimane senza OSi. Usare l'opzione del Software Upgrade presente nella prima pagina del Service Tools per aggiornare file.

Importante!!! Dopo aver installato un nuovo file OSi si deve spegnere la consolle e poi riaccenderla.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F6 Disk Operations	Selezionare le funzioni del Disk Operations.
2. Inserire il disco che contiene il nuovo software	
3. Premere F2 Load Image	Il sistema legge il dischetto e mostra il nome del file di immagine e del file di testo nel disco. Selezionare un numero sulla tastiera numerica per selezionare/deselezionare i file.
4. Premere F1 Load Files	I file provenienti dal dischetto del nuovo software vengono caricati.
5. Premere F6 Program Flash	Il vecchio software viene cancellato dalle flash EPROM e il nuovo software vi viene scritto. Quando la scrittura del nuovo software viene completata, appare il messaggio: <i>Press Any Key</i> .
6. Preme un qualsiasi tasto	Rimanda al menu principale del Service Tools
7. Premere F1 Cold Start	E' necessario riavviare il sistema dopo aver aggiornato software.

Disk Operations

Formattazione del disco

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F6 Disk Operations	
2. Premere F1 Format Disk	Legge e mostra i file registrati nel disco.
3. Premere F1 Format 1.44 Mb. o F2 Quick Format	Usare questa opzione per formattare un disco nuovo da 1.44 mb. Usare questa opzione per formattare un dischetto che è già stato formattato. Riformattando un dischetto verranno cancellate tutte le informazioni registrate.
4. Premere F6 per confermare il comando di formattazione o premere un tasto qualsiasi per annullarlo.	

Registrazione della configurazione di sistema

Questa funzione registra la configurazione di sistema che include il numero di canali, gli scroller, i dimmer, il numero e il tipo di moving devices, ed anche le special function e i dati degli special number.

È importante registrare la configurazione di sistema per eliminare le incertezze mentre si sta ricostruendo uno show. Ad ogni configurazione registrata viene dato un file di nome e di testo. Caricare la configurazione dello show se la configurazione di sistema corrente è diversa dalla configurazione di sistema nella quale i dati dello show sono stati registrati. I file di configurazione sono accessibili solo in Service Tools e non compaiono quando si esaminano i dischetti nel menu Load.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F6 Disk Operations	
2. Premere F4 Record Config	Il sistema chiede di inserire il nome del file. Inserire un nome di file (numero) sulla tastiera numerica.
3. Premere F4 Record S.T. File	Si apre una finestra di testo. Si può inserire un testo di descrizione del file di configurazione sulla tastiera alfanumerica.
4. Premere F1 Enter	Al completamento compare il messaggio <i>Recording Done</i> .

Caricare la configurazione di sistema

Si raccomanda di caricare la configurazione prima di caricare lo show file per evitare che il caricamento dello show file apra la finestra di Warning Difference (ved. Capitolo 11 – Registrazione dei dati e Ricerca).

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F6 Disk Operations	
2. Inserire il dischetto con i file di Configurazione.	
3. Premere F5 Load Config	Appaiono i file di Config.
4. Inserire il numero di file sulla tastiera numerica o usare F2 and F3 per selezionare il file.	
5. Premere F5 Load S.T. Config	Caricamento del file selezionato. Il display ritorna alla configurazione di sistema. Compare il suggerimento, <i>Press F6 To Store Changes!!!!</i>
6. Premere F6 Store Configuration	Registrazione della configurazione appena caricata. Ciò non è sempre necessario e il sistema invita a registrare la configurazione se ce n'è bisogno.

Filer

Filer, nel Disk Operations, provvede all' accesso all' Hard Disk.

Filer permette di:

1. Caricare e Registrare i file image da e per l' Hard Disk.
2. Muovere i file images tra il Floppy disk e l' Hard Disk.
3. Caricare e Registrare i file di configurazione (*.cfg and *.nov) da e per l' Hard Disk.
4. Aggiornare il software usando l' hard Disk.

Tutti i Filer mostrano *.imf, *.tim, *.cfg, and *.nov files e le subdirectories nelle directory correnti. La directory di lavoro viene mostrata nell'angolo in alto a sinistra. Il sistema è normalmente impostato sul C:.

Navigazione nei Filer

Usare i tasti freccia sul pannello della consolle o sulla tastiera alfanumerica per navigare nei Filer mostrati.

↑ e ↓ muovono fra archivio ed elenchi.

→ o Page **Up** vanno alla pagina successiva.

← o Page **Down** vanno alla pagina precedente.

[SHIFT] F6 Change Drv scambia fra il Floppy Drive e l'hard Drive.

F2 Sel/Desel seleziona o deseleziona i file delle subdirectories, e delle directory.

➤Nota

Prima di entrare in Filer si deve, se necessario, cambiare drives.

Registrazione della configurazione di sistema

Questo sistema registra la configurazione di sistema che include il numero dei canali, gli scrollers, i dimmers, la quantità e il tipo di moving devices, come anche i dati delle special function e degli special number.

È importante registrare la configurazione di sistema per eliminare le incertezze mentre si sta ricostruendo uno show. Ad ogni configurazione registrata viene dato un file di nome e di testo. I file di configurazione sono accessibili solo in Service Tools e non compaiono quando si esaminano i dischetti nel menu Load.

Registrazione su un floppy disk

Sequenza tasti

1. Premere **F4 Record Config**
2. Premere **F4 Record S.T. File**
3. Premere **F1 Enter**

Risultati/Commenti

Il sistema invita a inserire il nome del file. Inserire il nome del file (numero) sulla tastiera numerica
 Apre una finestra di testo. E' possibile inserire sulla tastiera alfanumerica una descrizione per il file di configurazione
 Registra il file sul dischetto.

Registrazione sull'hard disk

Per registrare una Config nella directory principale del drive C, utilizzare la normale procedura: Service Tools/Disk Oper/Load o Record Config.

I file di Configurazione che vengono automaticamente salvati nello show file hanno l'estensione *.nov.

I file di Configurazione salvati in Service Tools nel menu Disk Operations hanno l'estensione *.cfg.

Sequenza tasti

1. Andare al Service Tools.
2. Premere **F6 Disk Operations**

Risultati/Commenti

Operations

- | | |
|---|--|
| 3. Premere F6 Filer | |
| 4. Scegliere una directory e Premere F2 Enter Dir. | Vengono mostrati i file della directory. |
| 5. Premere [RESET] – Exit | |
| 6. Premere F6 Disk Operations | |
| 7. Premere F4 Record Config | |
| 8. Inserire, quando viene suggerito, il nome del file (3 digit.). | |
| 9. Premere F4 Record S.T. Config | Il sistema suggerisce l'etichetta di testo. |
| 10. Opzionale – Inserire il testo | |
| 11. Premere F1 Enter | Viene mostrato il nuovo file di configurazione nella file list della directory corrente. |

Caricare la configurazione di sistema

I file Config vengono etichettati come *S.T*

E' buona abitudine caricare la configurazione ogni volta che viene caricato uno show, a meno che non si abbia la certezza che la configurazione corrente sia uguale alla configurazione dello show che si sta caricando

Caricare i file di config dal floppy

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere F5 Load Config	
2. Inserire il numero di file dalla tastiera numerica o usare F2 e F3 per selezionare il file o selezionare il file con il cursore	
3. Premere F5 Load S.T. Config	Quando la consolle ha finito di caricare i files il display ritorna alla schermata della configurazione di sistema e emette dei beep se la configurazione è stata cambiata. Appare il suggerimento, <i>Press F6 To Store Changes !!!!</i> .
4. Premere F6 Store Configuration	Salva la configurazione. Questo non è sempre necessario. Il sistema suggerisce di salvare la configurazione solo se necessario.

Caricare i file di config dall' hard disk

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al Service Tools.	
2. Premere F6 Disk Operations	
3. Premere F6 Filer	
4. Scegliere una directory e Premere F2 Enter Dir.	
5. Premere [RESET] – Exit	Compare il menu principale del Disk Operations.
6. Premere F5 Load Config	Compaiono i file della directory selezionata.
7. Inserire il nome del file(3 digit) quando richiesto.	
8. Premere F5 Load File	

Registrazione di file d'immagine sull' Hard Disk

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Inserire il floppy disk con i file di immagine nel disk drive.	
2. Andare al Service Tools.	
3. Premere F6 Disk Operations	Il sistema legge i file nel drive A.
4. Se necessario cambiare drive.	
5. Premere F2 Load Imf	
6. Premere F1 Load Files	
7. Premere F1 Filer	
8. Cambiare nel drive C:\	Appaiono le directories di C.
9. Selezionare una directory e premere F2 Enter Dir	
10. Premere [RESET] – Exit	
11. Premere F4 Write New Imf	Quando il file è completo viene visualizzato nella directory selezionata.

Caricare i file di immagine dall'Hard Disk

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al Service Tools.	
2. Premere F6 Disk Operations	
3. Se necessario cambiare drive nel drive C:\	
4. Premere F2 Load Imf	Appaiono i file dell' Hard Disk
5. Selezionare una directory e premere F2 Select.	
6. Premere F1 Load Files	
7. Premere F6 Program Flash	

APPENDICE B

MASTER/SLAVE

Questa appendice comprende:

Configurazione per le operazioni Master/Slave

Assegnazione di indirizzo IP per la configurazione di Master/Slave

Menu Master/Slave

- Impostazione della consolle come Master

- Impostazione della consolle come Slave

Cosa accade quando il Master smette di funzionare ?

- Presenza del controllo da parte della consolle Slave

- Riconnettere la consolle Master in linea

Andare al modo Stand Alone

- Andare a “stand alone” dal tracking hardware alla consolle slave

- Andare a “stand alone” dal modo playback tracking alla consolle slave

- Andare al modo “stand alone” dall’ hardware o dal playback sulla consolle master

Master/Slave

Le configurazioni Master e Slave sono collegate a Ethernet tramite il connettore RG 45 utilizzando un Hub.

Questa funzione permette di connettere 2 consolle luci in una configurazione Master/Slave. Per esempio, connettere uno Spark 4D con un altro Spark 4D. Il sistema designato come Slave segue le tracce della consolle Master

Master/ Slave opera nell'Hardware in modo tracking; lo slave riceve ogni digitazione, tutti i movimenti dei fader e i movimenti delle ruote effettuati sulla consolle master. Attenzione: lavorando sull' Hardware nel modo Tracking la ruota dei Dimmer lavora con una risoluzione più alta del solito.

Le indicazioni riguardanti lo stato del Master/Slave compaiono nella parte in alto del monitor. Le indicazioni riguardanti i Master/Slave sono:

HW MS - Hardware Tracking Master

HW SL - Hardware Tracking Slave

Operazioni per configurare il Master/Slave

Entrambe le consolle che partecipano all'operazione di Master/Slave devono essere configurate nel Service Tools

Sequenza tasti

1. Entrare nel Service Tool
2. Premere **F3 Config Sys**
3. Inserire la password per accedere a **F4 Special Functions**
4. Portare il cursore sulla casella C Master/Slave
5. Premere **F1** to toggle to 1 – Enable
6. Premere **F6 Enter & Exit**
7. Premere **F6 Store Changes**
8. Riavviare la consolle.

➤ Nota

La consolle deve conoscere anche l'indirizzo IP dell'altra consolle con cui è connessa. (Vedere di seguito)

Assegnazione dell'indirizzo IP per la configurazione Master/Slave

Quando 2 consolle luci stanno lavorando in Master/Slave, si deve essere a conoscenza dell'indirizzo IP della seconda consolle per permettere la comunicazione tra loro. L'indirizzo IP di Slave va inserito nella consolle Master. L'indirizzo IP di Master va inserito nella consolle Slave.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
11. Andare al menu 26.	
12. Posizionare il cursore su <i>M/S Peer's IP Address</i>	
13. Premere F1 Enter	La consolle richiede il numero.
14. Se si sta lavorando sulla consolle Master inserire l'indirizzo IP della consolle Slave. Se si sta lavorando sulla consolle Slave inserire l'indirizzo IP della consolle Master . Il formato dell'indirizzo IP è X.X.X.X	
15. Premere F1 OK	

Il menu Master/Slave

Dopo aver abilitato entrambe le consolle alle operazioni di Master/Slave, si deve scegliere il tipo di operazione nel menu di Master/Slave, menu 22. Se il Master/Slave non è abilitato nella Configurazione di Sistema, Menu 22 Master/Slave non appare nella menu list.

144. Impostazione della consolle come Master

Sequenza tasti
1. Andare al menu 22
2. Selezionare F2 Hardware Tracking
3. Premere F1 Master

145. Impostazione della consolle come Slave

Questa operazione deve avvenire entro gli 8 – 10 secondi successivi al settaggio della Master.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu 22	
2. Selezionare lo stesso tracking mode della consolle Master.	
3. Premere F2 Slave	Quando viene stabilita una comunicazione, appare una finestra di designazione nella parte superiore delle rispettive CRT.

Cosa succede quando il Master smette di funzionare?

Se la consolle master smette di funzionare e si perde la comunicazione tra le due consolle, la consolle Slave automaticamente prende il controllo, andando nel modo Stand Alone. Una “fotografia istantanea” dell’ output corrente dalla consolle Master viene catturata dalla consolle Slave. Gli output vengono temporaneamente congelati, i chasers o i faders che stavano lavorando vengono fermati, catturati nell’editor della consolle Slave. Il messaggio *Communication Problem. No Commands from Peer* compare sul monitor di Slave.

Presenza del controllo da parte della consolle Slave

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [CLEAR]	La comunicazione precedente scompare.
2. Copiare i livelli dei controller dai livelli sulla consolle Master.	Questo deve essere fatto per evitare uno sbalzo di luce sul palcoscenico.
3. Premere [RESET] (vedere sotto)	

Importante! Se le consolle stanno lavorando nel modo LTP, l’ordine di LTP viene conservato nel momento in cui “viene scattata la fotografia istantanea” degli output. Comunque, muovendo i faders e i controllers per copiare la situazione preesistente della consolle Master l’ordine originale di LTP viene perduto.

Riconnettere la consolle Master in linea

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Correggere il problema esistente nella consolle Master.	
2. Accendere la consolle Master.	Ora sia la consolle Master che la Slave inviano il segnale ai dimmer o ad altri strumenti
3. Andare al menu Master/Slave e ricreare la connessione Master/Slave.	

Andare al modo Stand Alone

Il modo Stand Alone significa che la consolle è stata liberata dalla configurazione Master/Slave e che sta lavorando indipendentemente. Quando si perde la comunicazione tra la consolle Master e la consolle slave, la consolle Slave automaticamente va nel modo Stand Alone.

Si può iniziare ad andare nel modo Stand Alone, liberando le consolle dalla connessione Master/Slave.

Sulla consolle slave

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Premere [CLEAR] sulla consolle slave	Compare il messaggio <i>Stand Alone??</i>
2. Premere [CLEAR] nuovamente	La consolle slave ora è indipendente

Sulla consolle master

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu 22	
2. Premere F1 Stand Alone	La consolle ora è indipendente

APPENDICE C

DIMMER STATUS & PATCH 999

Questo capitolo comprende:

Dimmer Status

 Accesso ai displays del Dimmer Status

Patch 999

 Configurazione del Patch 999

 Programmazione e burning del Patch 999

 Editing del patch 999

 Color key per Patch 999

 Examining Patch 999

Dimmer Status

Quando ci si connette con il protocollo Compulite CMX, i dimmers e il sistema sono configurati per comunicazioni CMX (vedere capitolo 22 Configurazione del sistema); esistono 2 vie di comunicazione tra la console e i dimmers.

Si possono visualizzare 5 Dimmer Status sul monitor.

Display	Informazioni
FRAMES	Amperaggio della potenza assorbita e temperatura del dimmer.
DMX	La linea DMX e i relativi dimmers CMX con informazioni sull'uscita per dimmer. La linea DMX è visualizzata in sequenza numerica. Questo è per i due soli sistemi di patch sovrapposti (Patch 999). Se il sistema non sta utilizzando Patch 999 non viene mostrato questo display.
CMX	Tutti i dimmers CMX compaiono in sequenza numerica con le informazioni output per dimmer.
ERROR	<p>Vengono mostrati solo gli errori dei dimmers attivi.</p> <p>Le informazioni <i>error</i> includono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tmp La temperatura del dimmer supera il limite consentito. • Nld – No Load. Questo messaggio può essere il risultato di un cavo guasto tra, una lampada bruciata, un dimmer non connesso. • Ovc - sovraccarico (overload) del dimmer. • Flt – dimmer guasto. Il dimmer è ancora in funzione. • Cbr – (circuit breaker off) circuito guasto. • Com – comunicazione interrotta con il dimmer. <p>Tutte le informazioni <i>error</i> presenti prima dell'ultima apparsa vengono cancellate o registrate:</p> <p>[STATUS] [ERASE]</p> <p>o</p> <p>[STATUS] [STORE]</p> <p>Se le informazioni error sono state registrate si possono trovare nella pagina Reference display</p> <p>Gli errori che non sono stati registrati con reference vengono visualizzati in rosso. Quelli che, invece, lo sono stati, vengono visualizzati in blu.</p>
REFERENCE	Questo display mostra tutte le informazioni dei dimmers e gli errori immagazzinati. Le reference information possono essere cancellate premendo [STATUS] [ERASE] , mentre vedere questa pagina per registrare le nuove informazioni di error. Utilizzare Print Screen sulla tastiera alfanumerica per stampare il display reference se si desidera una copia fisica.

Accesso ai displays del Dimmer Status

Non ci sono tasti dedicati alla visualizzazione del Dimmer Status, questo si può ovviare con la costruzione di una Macro. Per programmare questa Macro:

Sequenza tasti

11. Andare al menu Macro.
12. Premere **F1 Create**.
13. Inserire un numero Macro quando ne compare la richiesta.
14. Premere **F2 ←** per posizionare il cursore su SK mode e premere **[CE]**, essendo automaticamente entrati nella procedura Macro. Ripetere la procedura per cancellare completamente l'SK mode.
15. Premere **F6 More F6 More** e **F5 Status**
16. Premere **F1 Store Macro**.

Per vedere riportato il Dimmer Status:

Sequenza tasti

3. Attivare la Macro del Dimmer Status
4. Premere **[PAGE UP]** o **[PAGE DN]** per visualizzare i differenti displays del Dimmer Status.

Ogni pressione sul comando **STATUS** Macro mostra un nuovo display.

Richiamando il display del Dimmer Status mostra l'ultima schermata visualizzata in precedenza.

Tutti i displays, eccetto il Reference display, mostrano le informazioni correnti in tempo reale.

Quando ci sono degli errori, una 'E' rossa lampeggia sulla command line. Questo continua finchè gli errori accumulati non vengono cancellati o registrati.

Patch 999

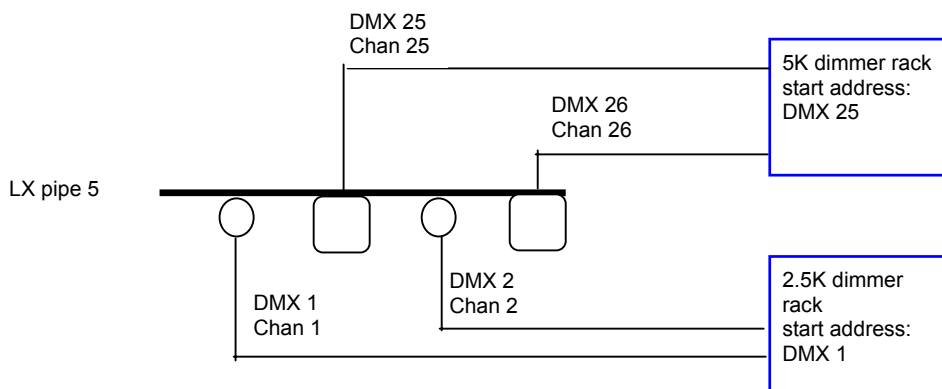
Patch 999 permette uno strato supplementare di patch al livello del channel. In Patch 999, i canali logici variano da 1 a 999. Il Patch 999 mappa i canali logici indirizzandoli al DMX. Il numero logico dei canali mappati non può superare il numero attuale dei canali presenti nel sistema.

I soft patch di regola nel menu Channel Patch possono essere applicati anche dopo aver programmato Patch 999. Esso trasmetterà il patch dei canali logici ai dimmer.

Si accede a Patch 999 da Service Tools. Patch 999 è salvato sulla **flash RAM** in congiunzione con il file system text (*.tim). Visto che il Patch 999 viene salvato nella flash RAM esso non sarà perduto nel caso di un Cold Start del sistema. Quando viene creato un nuovo file *.tim un backup del file del Patch 999 viene automaticamente generato e il Patch 999 ritorna 1-a-1. Il backup file viene chiamato **Rescue. 999**. Il sistema mostra un messaggio mentre viene registrato il Rescue file.

Esempio 1: Il sistema è configurato per 200 canali attuali. Il Patch 999 può essere utilizzato per definire questi 200 canali come *logical channels*. Essi possono essere definiti in numerose combinazioni diverse, per esempio, 100 - 199 e 400 -499.

Esempio 2: Ipotizziamo di dover installare un impianto come questo:



Nella LX pipe 5 (5° americana luci) ci sono 2 PAR collegati a due dimmers da 2.5 KW. L'indirizzo DMX di partenza del rack è 1. Il patch di default è 1 a 1, perciò lo strumento connesso al DMX 1 viene controllato dal canale 1 e lo strumento connesso al DMX 2 viene controllato dal canale 2. Sulla stessa americana ci sono 2 proiettori da 5K collegati al rack dimmer il cui indirizzo di partenza è 25. Ed ancora, siccome il *default channel patch* è 1 a 1 le lampade circuitate al DMX 25 e 26 sono controllate rispettivamente dai canali 25 e 26. Questo è un esempio particolarmente semplice, ma appare chiaro come si possa trovare un ordine confuso dei canali di controllo nelle posizioni delle americane. Patch 999 si può utilizzare per creare un patch di default che compare nel menu Channel Patch come 1 a 1.

Configurazione del Patch 999

Sequenza tasti

1. Andare al Service Tools
2. Premere **F3 Config System**
3. Inserire il passcode
4. Premere **F4 Special Functions**
5. Impostarlo su Yes.

Risultati/Commenti

Se impostato su NO, il sistema ignora Patch 999.

Programmazione e burning del Patch 999

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Entrare in Service Tools	
2. Premere [MENU] More functions	Viene mostrata la seconda pagina delle opzioni.
3. Premere F3 999 OPER	Si accede a patch 999. Il patch display è composto da 8 colonne. Ogni colonna è ulteriormente divisa in 2 parti contrassegnate con chan e <i>DMX</i> . Il numero chan/DMX va da 1 a 999 in ordine crescente. I numeri che sono più alti del numero dei dimmers nel system configuration sono in grigio scuro e DMX 0 viene assegnato come di default.
4. Inserire un dischetto formattato nel disk drive	L'editazione di questa patch table va fatta su un PC, perciò il file deve essere prima copiato su un dischetto.
5. Premere F2 RECORD 999	Patch 999 viene copiato sul dischetto. Il nome del file viene registrato come il nome del file image più il suffisso 999. Esempio: il file image è SPD03R01. Il nome del file Patch 999 registrato sarà SPD03R01.999.
6. Editare il file usando l'editor di testo su un PC.	(vedere lo schema più avanti)
7. Inserire il disco nel disk drive della console luci.	Ora l'editazione di Patch 999 può essere scritta sulla Flash RAM.
8. Andare al Disk Operation	
9. Premere F2 LOAD IMAGE	Se esistono più di un file nel disco, selezionare quello che si desidera caricare.
10. Premere F1 LOAD FILES	Automaticamente il sistema registra il vecchio Patch 999, come rescue file.
11. Premere F6 PROGRAM FLASH	Il nuovo Patch 999 viene scritto sulla Flash RAM. Al completamento, tornare all'inizio di Service Tools e Premere F1 per la Cold Start del sistema.

Editing del file su un PC

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Avviare il sistema in DOS	
2. Inserire il disco contenente il Patch 999 copiato dalla console.	
3. Cambiare directory al floppy drive.	
4. Comporre <code>Edit</code> e il nome del file.	
5. Editare il file.	NON cambiare i numeri nelle colonne dei canali. Solo le colonne DMX # possono essere editate. UN NUMERO DMX NON PUO' COMPARIRE DUE VOLTE. CANCELLARLO QUANDO NECESSARIO.
6. Salvare i file editati nel floppy disk.	Salvando i nuovi dati, il nome del file potrebbe cambiare.
7. Copiare i file editati sulla console (vd. i passi 7 – 10 nella tabella precedente).	

➤ Nota

Cominciando una *new line* è possibile aggiungere dei commenti. Questa *line* deve iniziare con il carattere #; questo indica i commenti ed evita che non vengano considerate come parte del patch.

Ora che abbiamo visto come leggere, editare, e flash in Patch 999, vediamo come esso si

applica all'esempio precedente. Stabilito che i canali di controllo per gli strumenti della 5°

americana (rimanendo di default 1 a 1) sono i DMX 1, 25, 2, 26, se si desidera che essi

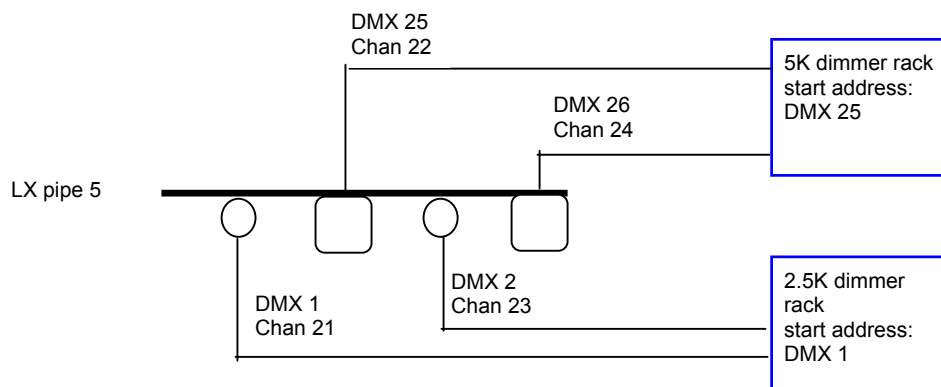
lavorino consecutivamente partendo dal canale 21, editare Patch 999 come segue:

chan	DMX	chan	DMX	chan	DMX
1	0	2	0	3	3
4	4	5	5	6	6
7	7	8	8	9	9
10	10	11	11	12	12
13	13	14	14	15	15
16	16	17	17	18	18
19	19	20	20	21	1
22	25	23	2	24	26
25	0	26	0	27	27

Notare che l'assegnazione DMX di default dei canali 1, 2, 25 e 26 è stata cancellata.

UNA ASSEGNAZIONE DMX NON PUO' ESSERE ATTRIBUITA A PIU' DI UN CANALE. NON cambiare i numeri nelle colonne **channel**.

Il risultato del patch descritto precedentemente assomiglia a questo:



Color key per Patch 999

Dettagli	Colori
Assegnazioni cancellate	Grigio scuro
Canali con assegnazioni DMX diverse da quelle di default.	Blu
Assegnazioni DMX su canali diversi dal loro default.	Bianco

Examining Patch 999

Le informazioni di Patch 999 compaiono nella finestra dimmer exam mentre si stanno esaminando dei dimmers selezionati.

Sequenza tasti	Risultati/Commenti
1. Andare al menu Channel Patch.	Si noterà che il Channel Patch è uguale al Patch 999.
2. Premere F6 More F1 Exam	
3. Premere F2 Dimmer	Il sistema richiede un numero dimmer.
4. Inserire un numero dimmer in risposta alla richiesta.	Una finestra mostra le informazioni patch relative.

E' possibile anche vedere i risultati nel Table. Utilizzare l'esempio precedente:

Il Channel Patch di default sarà 1-a-1. comunque, da quando sono stati cancellati i DMX 1, 2, 25, e 26 questi dimmers e canali non appaiono nel Channel Patch Table.

>Nota

Non vengono mostrate icone del connettore perchè il connettore Dim, nel Channel Patch, non necessariamente lavora consecutivamente, quando si sta utilizzando Patch 999.

APPENDICE D

PANEL LAYOUT

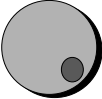
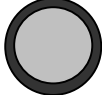
Questa appendice è in ordine alfabetico.

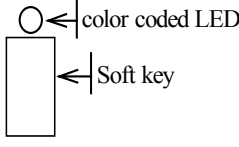


Tasto	Cosa fa
→	"Through" key per selezionare una serie di canali, spots, o memorie. Questo tasto può essere utilizzato anche per liberare o chiamare una serie di controllers.
—	Decrementa di un unità la selezione del canale, spot, library, snap, o memory.
+	Incrementa di un unità la selezione del canale, spot, library, snap, o memory.
• (decimal point)	Utilizzabile per i decimali delle memorie, l'assegnazione di intensità, o l'assegnazione di fade time che siano privi di un numero intero. Se il sistema è definito come 'USA' è inutile usare questo tasto per l'assegnazione di intensità. Quando l'editor non è in funzione, premere questo tasto per far apparire il System Status, incluse le <i>remote devices</i> e le batterie.
+STORE	Registra il contenuto nell'editor come una memoria, incrementando il numero delle memorie precedentemente registrate con un valore predeterminato. L'incremento si definisce nel system parameters menu.
@	Utilizzare quando si assegna l'intensità del dimmer sulla tastiera numerica.
=	Mette il sistema nel modo memory recording. Usare per registrare o rinominare le memorie.
0 thru 9	Usare per tutte le selezioni numeriche.
A	Accede al crossfader A per assegnazioni o call.
ALL	Seleziona tutti i parametri degli spot.
Arrow keys	Tasti freccia. Sulla tastiera numerica 4, 6, 8. Muove il cursore nel Service Tools e nel Network Settings menu.
ASSIGN	Assegna le memorie, i gruppi di channels/spots, i chasers ai controllers. Una doppia pressione cambia il Soft Key mode in Assign mode.
AUTOCHS	Seleziona le sequenze di Autochase per assegnazioni o cancellazioni. Autochases deve essere pre-programmato nel menu di Autochase. Accesso con [SHIFT].
AUTO	Quando attivato (LED acceso) il sistema esegue l'assegnazione di Event in congiunzione con la sequenza di memorie del crossfader A/B. Se disabilitato (LED spento) tutte le assegnazioni di Event vengono ignorate. Viene automaticamente attivato quando un'assegnazione viene fatta per A o B. Accesso con [SHIFT].
B	Accede al crossfader B per assegnazioni o call.
BACK	Ritorna alla memoria precedente in un tempo di dissolvenza di 1 secondo.
BIG	Imposta lo schermo dei parametri per i big spots (moving devices che hanno più di 22 parametri richiedono 2 pagine). Accesso con [SHIFT].
BLIND	<i>Blind mode</i> permette la programmazione di memorie senza interferire con

Tasto	Cosa fa
	l'uscita in scena. Premere una seconda volta per uscire dal Blind.
BO	Fa il black out di tutto l'output del pannello di controllo. Può essere disabilitato nel System Parameters menu.
CALL	Inserisce nell'editor tutto l'output della console o l'output selezionato dal playback o dai controllers. Quando si chiama l'uscita della consolle CALL è subordinato al livello del Gran Master quando il G.M. non è al 100%. Accesso con [SHIFT].
CE	Clear entry – pulisce la command line dall'ultima selezione numerica.
CHANNEL	Imposta la tastiera per la selezione dei canali. Questo tasto serve anche come un tasto "and" utilizzandolo tra le selezioni dei canali. Premerlo due volte di seguito prima della selezione numerica per impostare la tastiera come default per la selezione di canali. Appare <i>Channel</i> nella <i>command line</i> dentro ad un campo grigio. Il sistema riconosce la selezione del primo numero come un canale senza il bisogno di premere questo tasto.
CL1	Porta i parametri degli spot assegnati a CL1 nella posizione HOME . Accesso con [SHIFT].
CL2	Porta i parametri degli spot assegnati a CL2 nella posizione HOME . Accesso con [SHIFT].
CLEAR	Funzione di clear pulizia regressiva, pulisce la command line dell'ultima selezione fatta e pulisce definitivamente l'editor disattivandolo.
COLOR	Accede alle Color libraries per memorizzare, modificare, o selezionare. Accesso con [SHIFT].
COPY	Copia i valori dei parametri da uno spot ad un altro utilizzando i valori derivanti dall'editor, memorie, o libraries. Copia le assegnazioni degli scroller. Copia i valori di intensità dei canali. Accesso con [SHIFT].
DELTA	Modifica la memoria eseguendo la funzione tracking. Esamina e applica il Delta. Accesso con [SHIFT].
EDITOR	Sposta tra editor 1 e editor 2.
EFFECT	Va all'Effects Editor.
ENTER	Converte una memoria selezionata nell'editor in un gruppo di canali e/o spots, preservando i livelli associati ai canali e i parametri degli spot della memoria originale. Termina la sequenza di Copy parameter.
ERASE	Cancella le memorie, Loops, Links, Delta, Libraries, Groups, Snaps, Palettes, Events, Effects, e Text in modo definitivo.
EVENT	Seleziona il numero di Events per operazioni, verifiche, o SMPTE time code editing.
EXAM	Utilizzandolo associato agli appropriati comandi, esamina le assegnazioni di canali, libraries, contenuti delle memorie, le memory sheet, le assegnazioni dei controller, e altro.
F1 thru F6	Soft keys. Al variare del menu mode questi sei tasti cambiano le loro funzioni secondo il menu corrente. Accesso diretto a Macros 1 - 5.
F6	Premere per visualizzare la Macro list.

Tasto	Cosa fa
FLASH	Fa lampeggiare il dimmer dei canali e degli spots selezionati. Il valore del Flash si imposta nel System Parameters menu. Accesso con [SHIFT].
FRAME	Accesso allo scroller frame per assegnare il valore di ogni frame utilizzando la tastiera numerica. Accesso con [SHIFT].
FREE	Rimuove le assegnazioni dai faders di playback e dai controllers.
FULL	Porta l'intensità di canali e spots al 100% (FL).
General Master	Il General Master controlla tutti gli output della consolle. Il livello del potenziometro potrebbe essere alterato dalla funzione Diagnostics . Il livello più alto del General Master potrebbe essere impostato a 100% o 200%. Il General Master può essere utilizzato anche per controllare gli output del crossfaders e dei controllers per creare nuove memorie (con CALL). I canali possono essere tolti dal controllo GM nel menu di Channel Patch.
GO	Avvia un crossfade sui crossfaders A/B. Interrompe un crossfade in progress e immediatamente inizia il crossfade della memoria successiva in sequenza.
GO TO	Interrompe un crossfade in progress e immediatamente inizia il crossfade della memoria successiva in sequenza. Esce dal loop. Fa partire la dissolvenza a una memoria selezionata sia con il tempo impostato nell'editor sia con quello registrato.
GOBO	Accesso alle libraries dei Gobo per registrare, modificare, o selezionare. Accesso con [SHIFT].
GROUP	Programma e seleziona Groups di spots e di canali per una selezione più rapida
HARD	Assegna i chasers nel modo hard run. Gli Hard chasers avanzano passo a passo.
HELP	Sulla help line. Selezionando un tasto qualsiasi, appare una finestra con le informazioni relative alla funzione selezionata. Accesso con [SHIFT].
HOLD	Blocca un crossfade in progress.
HOME	Riporta i parametri dello spot ai valori Home. Questo è SK 20 in Param mode.
IGNITE EXAM	Mostra il display di Ignite Exam. Questa tavola mostra quali spots siano accesi, differenziandoli tra spots DMX e proprietary protocol.
IGN OFF	Spegne la lampada dei Cyberlight e Intellabeam. Accesso con [SHIFT].
IGN ON	Accende la lampada dei moving lights. Accesso con [SHIFT].
IN LIB	Signal library storage.
LATCH	Cambia i bump buttons in tasti on/off .
LINK	Crea un Link tra le memorie non sequenziali. Accesso con [SHIFT].
LookAhd	Programma le memorie per muovere gli scrollers e i parameter values durante il blackout del dimmer. Accesso con [SHIFT].
LOOP	Associa una serie di memorie in un Loop. I tipi di loops sono: automatic (infinito) loops, continuous manual loops, manual loops, follow on cues, finite loops, e auto follow loops

Tasto	Cosa fa
MACRO	Cambia il Soft Key mode in Macro.
MEMORY	Mette la tastiera numerica in modo memory. Premerlo due volte di seguito prima della selezione numerica per impostare la tastiera come default per la selezione delle memorie. Appare <i>Memory</i> in un campo grigio nella command line quando la selezione di default è memory.
MENU	Seleziona il menu mode, viene mostrata la menu list principale. Premere una seconda volta per uscire dal menu mode e ritornare in editor mode.
ON	Assegna un'intensità del 50% (valore di default) dei canali selezionati. Il valore di questo comando può essere modificato dal System Parameters menu. Accesso con [SHIFT].
PALETTE	Accede alle Palettes per registrare o selezionare. Accesso con [SHIFT].
PAGE DN	Va al display della pagina successiva. Accesso con [SHIFT].
PAGE UP	Mostra la pagina precedente. Accesso con [SHIFT].
PAGE UP	Mostra la pagina dello spot.
PARAM	Commuta dal modo Soft Key al Parameter display .
PART	Divide le memorie in un massimo di 9 parti, ottenendo per ogniuna la dissolvenza e il wait times separati.
POS	Accede alle libraries di Posizione per registrare, modificare o selezionare.
Q-LIST	Accede alle Q-Lists per registrare o selezionare. Accesso con [SHIFT].
RATE A/B	Il Valore della ruota assume il controllo del valore del crossfade in funzione nei crossfaders A/B.
RATE CHASE	Il Valore della ruota assume il controllo sul valore del chaser in funzione sui controllers.
RELEASE	Rilascia spots e parametri da memorie, editor, libraries, e assegnazioni dei controller. Accesso con [SHIFT].
RESET	Pulisce l'editor. Una pressione mette in dissolvenza i canali attivi e gli spots, due pressioni veloci li elimina. Esce dal menu mode, o da una specifica funzione di menu, per ritornare alla menu list.
S/L OFF	Disabilita la funzione Sound-to-Light. Accesso con [SHIFT].
S/L ON	Abilita la funzione Sound-to-Light.
SEQ	Se attivato, questo comando assegna automaticamente la memoria successiva, nella sequenza numerica, al fader che è a zero. Viene automaticamente attivato quando viene fatta un'assegnazione su A o B.
SHIFT	Utilizzabile per accedere alle funzioni secondarie dei tasti doppia funzione. Le funzioni secondarie appaiono nella metà più alta dei tasti.
SMPTE	Accede alle funzioni per la programmazione e il playback di SMPTE. Accesso con [SHIFT].
SNAP	Prende una 'snapshot' (fotografia istantanea) di tutte le assegnazioni dei fader e controller sulla console. Queste assegnazioni sono registrabili e disponibili per un richiamo istantaneo. Ricercare tutte le assegnazioni registrate con snap nelle loro posizioni.
SOFT	Attribuisce ai chasers il soft run mode. I Soft chasers vanno in dissolvenza passo a passo Accesso con [SHIFT].
SOLO	Modifica l'operazione SK. Tutti i controller in uscita, escluso l' SK

Tasto	Cosa fa
	premutato, vengono spenti.
- SOLO	Inverte Solo. Viene spento unicamente il controller selezionato. Accesso con [SHIFT].
SPOT	Segnala la selezione di spot. Questo tasto funziona anche come tasto “and” quando utilizzato fra le selezioni di spot. Premerlo due volte di seguito prima della selezione numerica per impostare la tastiera come default per la selezione dei canali. <i>Spot</i> appare su campo grigio nella command line. Il sistema riconosce il primo numero selezionato come spot, in questocaso è superfluo premere questo tasto prima della selezione numerica.
STAGE	Accede al display delle opzioni format. Questo tasto riporta al display dello stage dalla maggior parte dei displays di exam.
STEP DN	Diminuisce il valore del parametro di 1.
STEP UP	Aumenta il valore del parametro di 1.
STORE	Registra le memorie dall’editor, i tempi, gli Snaps, le Libraries, le Palettes, i Groups, gli Effects, gli Snaps, e i testi.
SUBM	Assegna i controllers selezionati come inhibit submasters.
TEACH MACRO	Programma mMacros live. Inoltre attiva un modo di costruire le macro per le funzioni di menu (escludendo Macro menu). Accesso con [SHIFT].
TEST	Prova i canali e i dimmer per gli spots. Accesso con [SHIFT].
TEXT	Permette di accedere alla tastiera alfanumerica mentre compare un campo blu per inserire alcune note o del testo per altri usi. Utilizzabile assieme al tasto memory per aggiungere il testo a una singola memoria. Il Testo può essere inoltre aggiunto a show files, Snaps, Effects, Events, Palettes, Groups, e Macros.
TIME	Assegnazione del tempo di fade up alla memoria selezionata. Premere due volte per accedere al time out.
U/L/X	Configura un controller come submaster dell’Upper bank dei controllers, del Lower bank dei controllers, dei crossfaders, o dell’ingresso DMX. Accesso con [SHIFT].
VISIBLE	Seleziona spots e canali presenti nello stato luminoso corrente. Accesso con [SHIFT].
WAIT	Assegnazione di wait in times e wait out times per la memoria selezionata. Premere due volte per l’accesso al wait-out
WHEEL +	Andare al wheel bank successivo.
WHEEL -	Andare al wheel bank precedente. Accesso con [SHIFT].
X	Selezione del pan (x). Accesso con [SHIFT].
Y	Selezione di tilt (y). Accesso con [SHIFT].
ZERO	Forza il canale selezionato a zero.
	Le ruote (Wheels) si utilizzano per assegnare valori di parametro e per le intensità.
	Il trackball controlla pan e tilt delle moving lights. La sensibilità del Trackball si può adattare nel System Parameters menu.

Tasto	Cosa fa
 <p>  color coded LED  Soft key </p>	<p>Ogni controller/chaser ha una Soft Key (SK). Nel modo Assign il Soft Key fa lampeggiare il contenuto del controller associato dal suo livello attuale di output a full. Nel modo Macro e Snap premendo l' SK si rende operativa la Macro o Snap. Nel modo Effect l'SK rende operativo l'editor Effects. Nei modi Group e Palette si utilizza per la selezione. Nel modo Free si preme per liberare le assegnazioni.</p>

Indici

Indice Generale

Parte 1 - Generale

Capitolo 1 - Introduzione

Termini Comuni	7
Termini di Playback.....	7
Convenzioni dei Testi.....	7
Usando questa Guida.....	8
Per iniziare.....	8
Utente novizio	8
Utente esperto.....	8
Convenzioni sui Livelli di Uscita	8

Capitolo 2 - Descrizione Generale

La sezione Editor.....	10
I tasti Funzione	10
Programmare Memorie.....	10
Colori chiave dell'Editor	11
Correzione di errori durante la digitazione	11
Cancellare l'Editor.....	12
Controllo Parametri	12
Le Ruote	12
A/B Crossfader	14
Controller.....	15
Soft Keys	15
Assegnazione di un modo default.....	16
Assegnazione di un modo temporaneo	16
Uso dei Soft Keys per il controllo dei playback	17
Codice colori per i LED dei tasti Soft Key	17
General Master	17
Menu.....	18
Entrare nei menu.....	18
Uscire dal modo menu.....	20
Text & tastiera Alfanumerica	21
Una pagina di testo	21
Cancellare il testo	21
Utilizzo della tastiera per programmare.....	22
Cursori di spostamento	22
Attivare l'Help.....	22
System Status	23
Codice colori per il System Status.....	23
Cosa fare in caso di disconnessione	24
Disabilitare un dispositivo	24

Capitolo 3 - Display

Controlli del display	26
-----------------------------	----

Formati del display	26
Selezionare il tipo di display	26
Personalizzare il formato del display	27
Lo Stage Display	28
Canali	28
Spot.....	28
Il Display dei Playback.....	29
Messaggi e Comandi	30
Codice colori d'Uscita.....	30
L' X-Fade Exam Display.....	30
Exam Display	30

Capitolo 4 - Quick Startt

Setting Up Spark 4D.....	34
Configurare la Spark 4D.....	34
Patch.....	34
Patch dimmer ai canali	35
Patch scroller ai canali.....	35
Patch e indirizzamento moving spot.....	35
Creare un movimento omogeneo della luce	36
Selezionare Canali e Spot.....	36
Selezionare canali e assegnargli l'intensità	36
Selezionare scroller e assegnargli un colore.....	36
Selezionare spot e assegnare valori ai parametri	36
Programmare Memorie.....	37
Playback Memorie su A/B.....	37
Playback chaser	38
Registrare uno Show File	38

Parte 2 - Editing di base

Capitolo 5 - Selezione e modifica di canali e cambiacolore

Selezionare i Canali.....	40
Cambiare la selezione di default della tastiera.....	40
Selezione di un canale	40
Selezione multipla di canali non sequenziali.....	41
Selezionare un range di canali	41
Richiamare l'ultima selezione di canali.....	41
Catturare dei canali dall'editor o dallo stage	42
Assegnare una intensità luminosa.....	43
Assegnare una intensità al dimmer utilizzando @.....	43
Riassegnare la stessa intensità	43
Rilasciare un canale dall'Editor.....	44
Selezionare e assegnare gli Scroller	45
Codice colori per i canali cambia colori.....	45
Assegnare un colore con la tastiera numerica.....	45

Capitolo 6 - Selezione e Modifica degli Spots

Accensione Spot.....	48
Accensione di spot in DMX.....	48
Accensione di spot con protocollo L-Mix e High End.....	49
Exam accensioni.....	49
Selezionare gli Spot.....	50
Cambiare la selezione di default.....	51
Selezione di uno spot.....	51
Selezione multipla di spot.....	51
Richiamare l'ultima selezione di spot.....	51
Selezionare gli spot nell'editor e in stage.....	51
Spot display control.....	52
Mix Editing degli Spot.....	52
Parametri Spot.....	52
Ruote Parametri.....	52
Tipi di parametri.....	52
Selezionare dei parametri e assegnargli dei valori.....	53
Ritornare al valore di home.....	55
Copia dei valori dei parametri.....	57
Rilasciare Spot/Parametri.....	58
Rilasciare uno spot dall'editor.....	58
Rilasciare un parametro dall'editor.....	58
Parametri speciali per Cyberlight e Intellabeam.....	59

Capitolo 7 - Programmare le memorie

Programmare le Memorie.....	62
Display.....	63
Programmare con i Canali.....	63
Programmare con i Cambia C.....	63
Programmare con gli Spot.....	65
Registrazione dei parametri di uno spot dal tracking.....	66
Utilizzo della Funzione Copy.....	66
Copiare l'intensità di un canale dall'editor.....	66
Copiare l'intensità di un canale da una memoria.....	66
Copia del colore di un cambia c. dall'editor.....	66
Copia del colore di un cambia c. da una memoria.....	67
Copia di tutti i parametri di uno spot dall'editor.....	67
Copia dei parametri selezionati di uno spot dall'editor.....	68
Copia dei parametri da una memoria.....	68
Copia dei parametri selezionati da una memoria.....	68
Programmazione di Memorie Sequenziali.....	69
Programmare una memoria di Blackout.....	69
Utilizzo della Funzione Call.....	69
Utilizzare Call per registrare l'attuale stato luminoso.....	71
Utilizzare Call e i controller.....	71
Raccogliere le sorgenti di uscita selezionate.....	72
Modificare dopo il Call.....	72
Chiamare A/B.....	73
Unire l'uscita di entrambi gli editor.....	73
Call e il Master Generale.....	73
Exam di Memorie, Canali, & Spot.....	75
Esaminare le memorie.....	75
Esaminare i canali.....	76
Esaminare gli spot.....	77
Testo per le Memorie.....	78
Programmare in Modo Blind.....	79
Resettare l'editor blind.....	79

I Tempi di Fade	80
Assegnare i tempi durante la programmazione delle memorie	81
Assegnare i tempi di fade a un range di memorie	81
Assegnare i tempi a delle memorie non - sequenziali	82
Modifica dei tempi assegnati	82
Convertire le Memorie in Gruppo nell'Editor	83
Conversione di una memoria quando l'editor è vuoto	83
Convertire una memoria in un gruppo quando l'editor è attivo	84
Inserire una Memoria	84
Operazioni sulla Memoria nell'Editor	85
Rinominare e scambiare le memorie	85
Copiare le memorie	86
Cancellare le memorie	86
Il menu Memory Operations	88
Rinominare le memorie	88
Copia di una memoria	89
Cancellare le memorie	89
Selezione di Canali e Spot- Funzioni Avanzate di selezione	90
Selezionare canali e spot dalle memorie	90
Visible	92
Programmare con le Librerie	95

Capitolo 8 - Modificare le memorie

Semplici modifiche sulla Memoria	97
Richiamare l'ultima memoria selezionata	97
Utilizzo di STORE STORE	98
modi STORE STORE	98
Registrazione nel primo playback device attivo	99
Registrazione in tutti i playback device	99
Registrazione nel playback selezionato	100
Utilizzo del Delta	100
Programmare il delta modificando una memoria	100
Rimpiazzare il delta con uno nuovo	101
Programmare un delta nell'editor	101
Programmare un delta via store store	102
Esaminare il delta	102
Applicare il delta	102
Test del delta	106
Cancellare il delta	106
Modificare il delta	106
Modifica di un range di Memorie	107
Modificare un canale su un range di memorie	107
Modifica di uno scroller	107
Aggiungere uno o più canali a un range di memorie	108
Rilasciare dei canali da un range di memorie	108
Rilasciare degli scroller da un range di memorie	108
Rilasciare i Canali, gli Spot, e gli Scroller	109
Rilasciare gli spot	109
Rilasciare i canali	109
Rilasciare gli scroller	109

Capitolo 9 - Librerie

Cenni generali	111
Codice colori delle Librerie	111

Programmare una Libreria.....	112
Testo per le Librerie	112
Esaminare le Librerie	113
Vedere la lista della Libreria.....	113
Esaminare una libreria selezionata	113
Programmare Memorie con le Librerie	113
Guardando le librerie assegnate nelle memorie	114
Copiare da una Libreria	114
Modifiche sulle Librerie	114
Modifica di una libreria	114
Aggiungere degli spot in una libreria	115
Rimuovere gli spot da una libreria.....	115
Aggiornare una libreria utilizzando STORE STORE.....	116
Cancellare una Libreria	116
Programmare un Delta con le Librerie	116
Menu Library Test.....	118

Capitolo 10 - Loop & Link

Loop	121
Programmare un Loop continuo automatico.....	122
Programmare un Loop continuo manuale.....	122
Programmare un Loop finito automatico.....	123
Programmare un Loop finito manuale	123
Programmare un Loop completo automatico con Go manuale per infinite volte	123
Programmare un Loop autofollow	124
Programmare un follow-on cue	124
Cancellare un Loop assegnato	125
Cancellare un Loop autofollow assegnato	125
Link	126
Programmare un Link fra due memorie.....	126
Programmare un Link fra un gruppo di memorie	126
Cancellare un Link assegnato	127
Vedete i Link	127

Parte 3 - Gestione dei Files e Stampa

Capitolo 11 - Registrazione dati, recupero e stampa

Navigare nell'Hard Disk.....	129
Navigare verso una directory "più alta"	129
Ritornare alla directory di Root	131
Creare una Directory	132
Creare una subdirectory aggiuntiva	132
Registrazione i File dello Show	133
Registrazione uno show file nell'hard disk	133
Registrazione uno show file nel floppy disk	134
Autosave.....	135
Determinare il numero di file salvati.....	135
Disabilitare la funzione Autosave.....	136
Abilitare la funzione Autosave	136
Trigger manuale di un Autosave.....	136

Ripristinare (load) un file Autosave	137
Bloccare i file Autosave	137
Sbloccare i file Autosave	138
Cancellare tutti i file Autosave generati	138
Load dello show file	139
Opzioni per il load	139
Load Warning	139
Selezionare uno show dall'hard disk	139
Selezionare uno show dal floppy disk	140
Load delle QList	140
Warning Difference	143
Cancellare gli Show file e le Directory	144
Cancellare uno show file	144
Cancellare una directory	144
Stampa	145
Opzioni di Stampa	145
Utilizzo di Print Screen	145
Programmare una macro di comando stampa	145

Parte 4 - Playback

Capitolo 12 - Crossfader

Introduzione	148
Display	148
Assegnare Memorie ai Crossfader	149
Assegnare il Gruppo dell'Editor	150
Liberare le assegnazioni	150
Memorie sequenziali	151
Playback	152
Automatic Go	152
Uscire da un loop continuo automatico o manuale	152
Modificare la Velocità della Dissolvenza	153
Manovrare manualmente i crossfader	153
Usare la ruota Rate	153
Separazione dei crossfader e moving lights	154
LookAhead/ForceBlack	154
LookAhead Cenni generali	154
Configurare la console per LookAhead/ForceBlack	155
La Maschera LookAhead	156
Inserire una memoria LookAhead	157
Esaminare una memoria per l'attività LookAhead	158
ForceBlack - Cenni generali	158
Usare ForceBlack	158
Designare una memoria ForceBlack	159

Capitolo 13 - Controller e Chaser

Cenni generali	162
Display	162
Modo Assign	164
LED dei Controller	164

Determinare la priorità degli spot	164
Assegnare le Memorie	164
Assegnare una serie di memorie specificate a controller consecutivi.....	165
Assegnare una serie di memorie non specificate a controller consecutivi.....	165
Assegnazione di Gruppi.....	165
Assegnazione di canali	165
Assegnazione di spot	168
Assegnazione di scroller.....	169
Aggiungere testo ad una assegnazione di gruppo	169
Esaminare un'Assegnazione del Controller	170
Liberare i Controller assegnati.....	170
Liberare vari controller dalle assegnazioni	171
Liberare tutti i controller dalle assegnazioni.....	171
Usare il 'Controller Go'.....	171
Fade times per il 'Controller Go'.....	172
Chasers	172
Il Chaser displays.....	172
Assegnare i chaser ai controller	173
Restituire in scena i chasers.....	174
Modificare il rate del chaser	175
Dissolvenza con i chasers	177
Assegnare i Controller come Submaster.....	178
Assegnare i controller come inhibit submasters	178
Assegnare submaster per i dispositivi di playback	178
Sound-to-Light	180
Il display Sound-to-Light.....	180
Attivare Sound-to-light.....	180
Spegnere Sound-to-Light.....	181
Risposta del Controller	181
Fade di una nuova Memoria e di un Chaser	181
Fade times.....	182
Il fade delle memorie.....	182
Il Fade dei chasers	183

Capitolo 14 - Priorità di Controllo

Priorità di controllo nel Playback	186
LTP Playback Mode.....	187
Comandi per cambiare la sequenza di priorità di controllo	187
Abilitare il modo di controllo LTP	187
Disabilitare il modo di controllo LTP.....	188
Verificare la Priorità di Controllo.....	188

Parte 5 - Funzioni avanzate

Capitolo 15 - Snap

Cenni generali.....	190
Programmare uno Snap	190
Aggiungere Testo agli Snap	190
Esaminare Snap	191
Visualizzare la lista degli Snap.....	191

Esaminare uno Snap selezionato	191
Cancellare uno Snap	192
Attivare Snap	193
Attivare Snap in modo "non-forcing"	193
Attivare Snap in modo "forcing"	193
Utilizzare Snap per cancellare tutte le assegnazioni	195

Capitolo 16 - Part Qs

Cenni generali	198
Part Qs display	198
Programmare le Memorie con le Parts	199
Programmare le Parts con i canali	199
Programmare le Parts con gli scrollers	200
Programmare le Parts con gli spot	200
Dividere una Memoria in Parts	201
Aggiungere una Part ad una Memoria	202
Modificare una Part	202
Eliminare dei canali/spots da una Part	203
Rimuovere una Part	203
Modificare l'assegnazione dei tempi	204
Usare le Parts come Gruppi nell'Editor	204
Assegnare le Parts ai Controllers	204
Playing Back Parts	204

Capitolo 17 - Macro

Cenni generali	206
Il Menu Macro	206
Programmare una Macro	206
Modificare una Macro	208
Link di Macro	208
Macros di funzioni dedicate	209
Aggiungere testo ad una Macro	211
Cancellare una Macro	211
Utilizzo di Teach Macro	212
Programmare con Teach Macro	213
Attivare una Macro	213
Attivazione di Macro utilizzando Soft Keys	213
Utilizzo di Soft Keys in modo Macro	214
Attivazione delle Macro con la tastiera numerica	214

Capitolo 18 - Gruppi

Programmare i Gruppi	216
Programmare i gruppi nell'editor	216
Programmare i gruppi dallo stato luminoso in scena	217
Programmare un gruppo vuoto	218
Aggiungere spots e canali ai gruppi	218
Cancellare i Gruppi	218
Visualizzare i Gruppi	219
Visualizzare un Gruppo selezionato	219
Vedere la group list	219
Etichettare i Gruppi	219
Cancellare il testo	219

Selezionare i Gruppi.....	220
Rilasciare spots e canali dalla selezione.....	221

Capitolo 19 - Palette

Cenni generali.....	224
Programmazione di una Palette per gli spot.....	224
Testo per le Palette.....	225
Esaminare le Palette.....	225
Visualizzare la lista Palette.....	225
Verifica di una Palette selezionata.....	226
Modifica delle Palette.....	226
Modifica dei valori dei parametri.....	226
Aggiunte a una Palette.....	226
Aggiunta di nuovi parametri.....	227
Rimozione di elementi da una Palette.....	228
Cancellare una Palette.....	229
Applicazione delle Palette.....	229
I file delle Palette.....	230
Registrazione di dedicated Palette Files.....	230
Caricare Palette dai file show.....	230
Caricare un dedicated Palette Files.....	231
Caricare alcune Palettes.....	231

Capitolo 20 - Q-Lists

Cenni generali.....	234
Registrazione delle Memorie nelle Q-Lists.....	235
Esaminare le Q-Lists.....	235
Vedere la lista delle Q-Lists.....	235
Vedere una Q-Lists selezionata.....	236
Cambiare la Q-List di Default.....	236
Restituire in scena le memorie provenienti da diverse Q-Lists.....	237
Assegnare le memorie al crossfader.....	237
Assegnare le memorie ai controllers.....	237

Capitolo 21 - Effetti

Cenni generali.....	240
Accedere all'Editor degli Effetti.....	240
Impaginare nell'Effects Editor.....	241
Uscire dall'Effects Editor.....	241
Ritornare all'Effects Editor.....	241
Programmazione nell'Effects Editor.....	242
Colori di riferimento nell'Effects Editor.....	243
Assegnare un Primitives.....	243
Selezionare Parametri Addizionali.....	244
Assegnare Effetti ai Canali.....	244
Assegnare Effetti agli scroller.....	245
Ritornare all'Effects Editor.....	245
Attributi degli Effetti.....	246
Base.....	246
Size.....	247
Delta.....	249
Rate.....	251

Valori di Default per Rate, Size, e Delta	253
Offset.....	253
Duty Cycle.....	260
Copiare gli attributi di temporizzazione per la sincronizzazione.....	262
Registrare gli Effetti come Memorie	262
Modificare gli Effetti in memorie.....	262
Rimuovere un Effetto dalla Memoria	263
Vedere delle memorie e degli Effetti.....	264
Memorie senza Libraries	264
Memorie con Libraries	264
Vedere gli Effetti	265
Effect Template	265
Assegnare un testo ad un Effetto	265
Cancellare gli Effetti.....	266
Vedere gli Effetti	266
Utilizzo di Effetti.....	266
Programmare le memorie usando gli Effetti.....	267
Collegare Palettes ed Effetti	268
Cancellare un collegamento a una Palette	268
Playing Back Effects	269
Sul Crossfader	269
Sui Controllers.....	269
Modificare l'intensità	269
Fermare un Effetto.....	269
Fare ripartire un Effetto	269
Caricare, Registrare, e Cancellare i Files Effect.....	270
Vedere i files Effect.....	270
Caricare Effetti da uno show file	271
Registrazione di Effect files dedicati	272
Caricare files Effect dedicati	272
Cancellare files Effect	274
Effects Package	274
Programmazione di Effetti - Consigli & Suggerimenti	275
Programmazione di hard & soft chasers.....	276
Intorno ai moving lights	277
Utilizzo dei Primitives per l'Effect shapes	278
Tipi di Primitives.....	279

Capitolo 22 - Autochase

Cenni generali.....	284
Programmare un Autochase	284
Usare l'uscita dell'editor	284
Usare l'editor e gli strumenti di playback.....	285
Assegnare una configurazione.....	285
Modificare gli Autochases.....	286
Modificare gli steps	286
Modificare il tempo di uno step.....	286
Inserire uno step	287
Cancellare uno step.....	288
Assegnare i Loops agli Autochases	288
Riassegnazione di un loop automatico continuo agli Autochases	289
Aggiungere il testo	289
Cancellare un Autochase	289
Copiare un Autochase	289
Restituire in scena gli Autochases	290
Esaminare gli Autochases.....	290

Visualizzare l'elenco degli Autochase.....	290
Esaminare un Autochase.....	291

Capitolo 23 - Events

Cenni generali.....	294
Il Menu degli Event.....	294
Programmare un Event.....	294
Aggiungere operazioni ad un Event.....	295
Cancellare un Event.....	295
Aggiungere il testo ad un Event.....	296
Verificare un Event.....	296
Playing Back Events.....	296
Assegnare un Event ad una memoria.....	297
Attivare un Event nell'editor.....	297
Cancellare un Event dalla memoria.....	297
Cancellare un Event nell'editor.....	298

Parte 6 - Configurazione del sistema e Patch

Capitolo 24 - Configurazione del sistema

Cenni generali.....	300
Accesso al Service Tools.....	300
Ritorno al Service Tools.....	300
Configurazione in Service Tools.....	300
Configurazione di canali, spots, dimmers.....	301
Special functions.....	302
Special numbers.....	305
System Parameters menu.....	306
Parametri definibili dall'operatore.....	306
Print menu screen.....	308

Capitolo 25 - Patch dei canali e degli scroller

Il Patch dei Canali.....	310
Informazioni del connettore.....	310
Il Patch dei dimmer ai canali.....	311
Il Patch dei dimmer agli scroller.....	311
Il Patch dei canali ai dimmer.....	313
Cancellare le assegnazioni del patch.....	314
Ripristinare il patch di default.....	315
Patch proporzionale.....	315
Exchanging dimmers.....	316
Disabilitare il controllo del General Master.....	318
Abilitare il controllo del General master.....	319
Esaminare le assegnazioni del patch.....	319
Visualizzare dimmer liberi.....	320
Patch di Scroller.....	321
Selezionare uno scroller.....	321
Collegare gli scroller ai canali di controllo.....	322

Patch di indirizzi DMX agli scroller.....	322
Definire un dark gel frame.....	323
Cambiare il numero di frame.....	324
Organizzare i frame.....	324
Copiare l'impostazione dello scroller.....	325
Test di Canali e Dimmer.....	326
Test di canali nell'editor.....	326
Test di canali nel Test menu.....	326
Test di dimmer nel Test menu.....	327

Capitolo 26 - Gestione e Patch degli Spot

Il Mix Output Menu.....	330
Mix Output menu display.....	330
Patching spot numbers.....	332
Assegnare gli indirizzi di uscita (output addresses).....	333
Definizione delle devices.....	336
Editare le assegnazioni dei parametri alle ruote.....	340
Richiamare i valori home.....	342
Definire un dimmer esterno.....	342
Creare una device library.....	345
Lo Spot Patch.....	345
Assegnare una patch position.....	346
Ritornare alla posizione di default.....	346

Parte 7 - Protocolli di comunicazione

Capitolo 27 - MIDI In/Out

Configurare il Sistema per MIDI.....	348
Configurare il MIDI in Service Tools.....	348
Definire il canale MIDI in System Parameters.....	348
Abilitare/Disabilitare MIDI.....	349
Spegnere MIDI.....	349
Il menu MIDI.....	350
Fare l'editing dei dati Midi per tasti e controllers.....	351
Macro di MIDI.....	351
MIDI Sync.....	353
Fare il set up di MIDI Sync nella consolle master.....	353
Fare il set up di MIDI Sync nella consolle slave.....	354
Abilitare/disabilitare MIDI Sync.....	354
Codici MIDI standard.....	355

Capitolo 28 - SMPTE

Cenni generali.....	358
Configurare le operazioni SMPTE.....	358
Configurare il numero di frames.....	359
Usare l'Internal SMPTE Clock.....	359
Formato dell'unità di tempo.....	360
Colori dell'orologio SMPTE.....	360

Attivare le funzioni SMPTE	360
Disattivare le funzioni SMPTE	361
Far partire l'orologio SMPTE	361
Fermare l'orologio SMPTE	361
Azzerare l'orologio SMTPE	361
Azzerare e far ripartire l'orologio SMPTE	361
Impostare l'orologio ad un tempo selezionato	362
Impostare l'orologio ad un tempo selezionato e riavviarlo	362
Impostare l'orologio usando l'A/B Rate wheel	362
Assegnare i Time Codes Usando Teach	363
Assegnare i time codes agli Events	363
Assegnare i time codes alle memorie	363
Uscire dalla funzione Teach	364
Assegnazione manuale dei tempi SMPTE	364
Assegnare SMPTE code alle memorie	364
Modificare le assegnazioni delle memorie	365
SMPTE Riferimento veloce	370
Cancellare le assegnazioni SMPTE	370
Playback di Events e memorie	371
Abilitare la consolle per il playback	371

Capitolo 29 - Ingresso DMX

Configurare Spark 4D per l'ingresso DMX	374
Il patch di ingresso DMX	374
Assegnare il patch ai canali in ingresso	375
Cancellare le assegnazioni del patch di ingresso	376
Ritornare al patch di default	376
Esaminare le assegnazioni input DMX	377
Assegnare una Macro all'ingresso DMX	378
Cancellare una assegnazione Macro	378

Capitolo 30 - Ethernet

Cenni generali	380
Configurazione della rete	382
Assegnare il numero IP per la configurazione Master/Slave	382
Assegnare il numero ID	383
Rilevamento dei Network Drives	383
Virtual Connector Editing	384
Resetting Local VCs	385
Trasmissione e ricezione della VC Table	385
Disabling/Enabling output	386
CompuCAD Net Interface	387
Collegare il CompuCAD e la consolle	387
Copiare il Channel Patch	387

Parte 8 - Appendici

Appendice A - Service Tools

Accesso al Service Tools.....	392
Menu Principale	392
Diagnostica.....	393
Upgrade del Software.....	394
Usò del Software Upgrade.....	394
Upgrade del software con Disk Operations.....	395
Disk Operations.....	395
Formattazione del disco.....	395
Registrazione della configurazione di sistema.....	396
Caricare la configurazione di sistema.....	396
Filer	397

Appendice B - Master/Slave

Master/Slave.....	402
Operazioni per configurare il Master/Slave.....	402
Assegnazione dell'indirizzo IP per la configurazione Master/Slave	403
Il menu Master/Slave.....	403
Cosa succede quando il Master smette di funzionare?	404
Presa del controllo da parte della console Slave.....	404
Riconnettere la console Master in linea.....	404
Andare al modo Stand Alone	405
Sulla console slave	405
Sulla console master.....	405

Appendice C - Dimmer Status e Patch 999

Dimmer Status.....	408
Accesso ai displays del Dimmer Status	409
Patch 999	410
Programmazione e burning del Patch 999	411
Editing del file su un PC.....	412
Color key per Patch 999	413
Examining Patch 999.....	413

Appendice D - Panel layout

Indice analitico

'Spots		
<i>programmazione con</i>	65	
+Store	415	
+STORE	69	
+STORE	62	
+Store incremento	307	
=	62	
A 415		
A/B		
<i>assegnare memorie</i>	149	
<i>introduzione</i>	148	
<i>liberare le assegnazioni</i>	150	
A/B crossfader		
<i>Part Qs</i>	204	
abilitare l'uscita	386	
assegnare i valori ai parametri	57	
assegnare il numero di spot a una device	332	
assegnare un valore ai parametri.....	52	
Assign.....	415	
attributi degli effetti	246	
AUTO	152	
Auto Assign.....	307	
autochase		
<i>assegnare un loops</i>	288	
<i>assegnare una configurazione</i>	285	
<i>copy</i>	289	
<i>fade in</i>	290	
<i>modifica</i>	286	
<i>playback</i>	290	
Autosave	308	
<i>abilitare</i>	136	
<i>bloccare i files</i>	137	
<i>cancellare i files</i>	138	
<i>cenni generali</i>	135	
<i>disabilitare</i>	136	
<i>numerazione delle generazioni</i> <i>salvate</i>	135	
<i>sbloccare files</i>	138	
<i>selezione manuale</i>	136	
<i>sistema di ripristino</i>	137	
azzerare l'editor	12	
B 415		
Back	415	
Base	246	
big	52	
Big	26	
big spots.....	52	
General Master	307	
Blind	415	
blind mode.....	79	
BO	416	
call	70	
Call	416	
<i># funzione registrazione</i>	71	
<i>call dai crossfaders</i>	73	
<i>con GM</i>	73	
<i>editing</i>	72	
<i>strumenti di playback</i>	72	
cambiare il numero di frames in uno scroller.....	324	
cambiare le memorie	85	
canale controllo dello scroller	322	
canali		
<i>assegnare ai controller</i>	165	
<i>effetti</i>	245	
<i>effetti</i>	244	
Selezione	40	
Canali		
<i>display</i>	28	
<i>selezione di default</i>	40	
<i>selezione e edit</i>	40	
canali liberi.....	76	
Cancellare		
<i>text</i>	21	
cancellare i valori dei parametri	56	
cancellare il soft patch.....	314	
caricare la configurazione	396; 398	
CE.....	416	
channel		
<i>effect</i>	276	
Channel	416	
Channel Patch		
<i>assegnare i dimmers agli scrollers</i>	312	
<i>assegnare i dimmers ai canali</i>	311	
<i>assegnare le curve ai dimmers</i>	316	
<i>assegnare un canale a un dimmer</i>	313	
.....	313; 314	
<i>connector exam</i>	320	
<i>default</i>	315	
<i>dimmers liberi</i>	320	
<i>General Master</i>	318	
<i>patch exam</i>	320	
<i>programmare le curve</i>	317	
<i>scambiare i dimmers</i>	316	
Channel Patch menu		
<i>cancellare le assegnazioni del patch</i>	314	
<i>codice colori</i>	311	

- chase fade 177; 290
- chasers
- attivazione* 174
 - cenni generali* 172
 - chase fade* 177
 - modificare il chase rate* 175
 - stop* 175
- Chasers
- Macro per* 207
- CL1 416
- clear 12
- Clear
- valore del parametro* 339
- clock 307
- codice colori
- controllers* 162
 - editor* 30
- codice colori
- SMPTE clock* 360
- Codice colori
- libraries* 111
- Coemar 49
- cold start 34; 300; 392
- Color code
- editor and output* 30
- command line 10; 26; 30
- CompuCAD 387
- CompuLINK 380
- configurare
- LookAhead* 155
- configurare SMPTE 358
- configurazione 302
- configurazione 34
- Configurazione
- MIDI* 348
- configurazione del sistema 300
- configurazione di sistema 34
- connettore virtuale 384
- connettori di uscita 333
- continuous step parameter 53
- Controller Go 17
- controllers
- assegnare i canali* 165
 - assegnare i gruppi* 165
 - assegnare le memorie* 164
 - assegnazione degli scrollers* 169
 - assegnazione degli spots* 168
 - assegnazione dei chasers* 172
 - assegnazione dei parametri* 169
 - assegnazione del testo per i gruppi* 169
 - cenni generali* 162
 - codice colori* 162
 - fade automatico* 171
 - submaster* 178
- Controllers
- assegnare le Parts* 204
 - assegnazione da Q List* 237
 - cenni generali* 15
 - controllo del display 26
 - copiare i valori dei parametri 57
 - copiare le memorie 86
 - copy 114
 - copy
 - attributi degli effetti* 262
 - autochase* 289
 - copy 66
 - Copy 416
 - scroller set up* 325
 - copy parameter values 68
 - Creare
 - directories* 132
 - crossfader 148
 - Crossfader
 - funzionamento degli Events* 152
 - Go* 152
 - Separazione e spot* 154
 - crossfaders
 - ForceBlack* 158
 - go* 308
 - Crossfaders
 - assegnazione da Q List* 237
 - curva del dimmer 308
 - cut fade time 80
 - Cyberlight 49
 - date 307
 - decremento 415
 - default fade time 307
 - default Q List 236
 - default time 307
 - definire una device 339
 - definire una device 345
 - delete
 - assegnazioni del loop* 125
 - Delete
 - assegnazione dark gel* 323
 - assegnazioni del link* 127
 - delta* 106
 - directories* 144
 - groups* 218
 - Macro 211
 - show files* 144
 - tutte le memorie* 89
 - Delete Play/Act menu 144
 - Delta 416
 - applicare per la modifica di una memoria* 102
 - assoluto* 101
 - cenni generali* 100
 - con le libraries* 116
 - creare modificando una memoria* 101
 - creazione via STORE STORE* 102
 - erase* 106
 - exam* 102
 - indipendente dalle modifiche della memoria* 101

<i>modificare</i>	106
<i>relativo</i>	101
<i>sovrascrivere</i>	101
<i>tracking mode</i>	104
delta per effetti.....	249
device list.....	330
diagnostica per l'hardware.....	393
dimmer curves	316
directories	132
disabilitare l'uscita.....	386
<i>discrete full</i>	338
discrete step parameters.....	337
discrete step parameters.....	54
display	
<i>effect</i>	240
display	
<i>auto</i>	28
<i>canali assegnati</i>	28
<i>canali attivi</i>	28
<i>jump</i>	28
<i>page spots</i>	418
<i>squeeze</i>	28
<i>squz spots</i>	28
<i>Stage Scrlr</i>	28
Display	
<i>Part Qs</i>	198
DMX input	303
drives	383
duty cycle	260
editing.....	10
editor.....	10
editor 1.....	10
editor 2.....	10
Effect	416
effect base.....	246
effect editor.....	240
effect offset.....	253
effect rate	251
effect size.....	248
effects package	274
effetti	240
<i>parts</i>	257
<i>rate</i>	251
<i>size</i>	247
effetti	265
E-Mix.....	380
Enter	416
erase	
<i>effect</i>	266
erase	
<i>palettes</i>	229
<i>SMPTE</i>	370
Erase	416
<i>memorie</i>	86
ethernet	380
Ethernet	
<i>parametri di comunicazione</i>	301
Event.....	416
<i>assegnazione</i>	307
<i>delete</i>	295
<i>menu</i>	294
<i>playback</i>	298
<i>programmazione</i>	294
<i>text</i>	296
exam	
<i>effect</i>	266
exam	
<i>controller</i>	170
<i>effect</i>	264
<i>ignition</i>	49
<i>palettes</i>	225
Exam	416
<i>assegnazione dell'ingresso DMX</i>	377
<i>channels</i>	76
<i>controllers/soft keys</i>	17
<i>delta</i>	102
<i>dimmers liberi</i>	320
<i>displays</i>	30
<i>gruppi</i>	219
<i>libraries</i>	113
<i>links</i>	127
<i>LookAhead</i>	158
<i>memory</i>	75
<i>Q List</i>	235
<i>snaps</i>	191
<i>track sheet</i>	77
exam dei canali.....	76
EXCEPT	221
external dimmer.....	342
F keys	18; 213
F6	416
fade times	80
<i>cut</i>	80
<i>modifica</i>	82
faders	
<i>codice colori</i>	162
Faders	
<i>assegnare le Parts</i>	204
<i>assegnazione da Q List</i>	237
fading assignments	181
file server.....	383
filer	397
files bloccati	137
files di configurazione.....	396; 398
files sbloccati.....	138
flash	308
flash rate	307
floppy disk.....	134
follow-on cue	124
ForceBlack	154; 158
Format del display	
<i>selezione</i>	26
Formato di visualizzazione	
<i>cenni generali</i>	26
Frame	417
Free.....	150; 417

Full	417
FULL.....	43
General Master	417
General Master	73
<i>livello massimo</i>	302
General Master	318
<i>cenni generali</i>	17
Go	149; 152; 417
Go To.....	417
Gobo	417
GOTO.....	149; 152
Group.....	90
Gruppi	
<i>delete</i>	218
Gruppi	
<i>exam</i>	219
<i>modificare</i>	218
<i>programmazione</i>	216; 218
<i>text</i>	219
Hard.....	417
hard disk	129; 397
help	22; 30
Help	417
Hold.....	152; 417
home	55; 339
ID numero per gli spots	336
ignite off.....	417
ignite on.....	417
ignite spots.....	49
ignition	340
impaginare gli spots.....	26
In Lib	417
incremento	415
indirizzi di uscita per gli spots	333
indirizzo DMX	343
ingresso DMX	
<i>call</i>	374
<i>configurazione</i>	374
<i>macro</i>	378
ingresso DMX per le macros	375
inhibit submaster	178
indirizzi DMX per gli spots	333
inserire una memoria	84
Intellabeam	49
intensità	43
Invert Solo	419
Latch.....	417
LATCH.....	17
libraries	
<i>negli effetti</i>	246
<i>test</i>	118
Libraries	
<i>aggiornamento</i>	116
<i>cenni generali</i>	111
<i>codice colori</i>	111
<i>delete</i>	115
<i>edit</i>	114
<i>editing con</i>	113
<i>exam</i>	113
<i>nel delta</i>	116
<i>overwrite</i>	112
<i>programmare le memorie con</i>	95
<i>programmazione</i>	112
<i>rimuovere gli spot</i>	115
<i>text</i>	112
library list	113
library reference display	337
limiti di configurazione	301
link	
<i>cancellare le assegnazioni</i>	127
<i>creare</i>	126
Link	417
load	
<i>effects</i>	270
<i>palettes</i>	230
Load	
<i>QLists</i>	140
Load menu	
<i>messaggi di errore</i>	139
<i>opzioni per il load</i>	139
Load menu	
<i>cenni generali</i>	139
<i>warning difference</i>	143
load show file	139
LookAhead.....	155
<i>autoloop</i>	308
<i>configurazione</i>	308
<i>rate</i>	308
LookAhead rate	155
loop	
<i>assegnazione agli autochase</i>	288
Loop	417
<i>uscire da un loop continuo manuale</i>	152
loop autofollow	124
loop automatico continuo	122
loop finito	123
loop manuale continuo	122
loops	
<i>cancellare le assegnazioni</i>	125
<i>follow- on cue</i>	124
<i>loop autofollow</i>	124
<i>loop automatico continuo</i>	122
<i>loop finito</i>	123
<i>loop manuale continuo</i>	122
Loops	
<i>uscire da un loop continuo</i> <i>automatico</i>	152
LTP	187; 307
Macro	
<i>attivazione</i>	213
<i>cenni generali</i>	206
<i>delete</i>	211
<i>dimmer status</i>	409
<i>link di Macros</i>	208
<i>Macro menu</i>	206

- memory dimmer* 209
- modificare* 208
- operare via ingresso DMX*..... 375
- programmazione*..... 207
- selezionare il numero Macro*..... 206
- special functions* 206; 209
- teach Macro* 212
- test* 210
- text*..... 211
- Macros
 - load show* 209
 - print*..... 209
 - record show*..... 209
- Maschera LookAhead..... 156
- Master/Slave
 - hardware tracking*..... 402
 - menu*..... 403
- match 30
- memoria
 - ForceBlack*..... 159
 - LookAhead*..... 157
- memoria di blackout 69
- memorie
 - assegnare ai controller* 164
 - uso dell'ingresso DMX*..... 374
- Memorie
 - assegnazioni ai crossfader*..... 149
 - conversione in gruppi*..... 83
 - funzione call*..... 70
 - inserire* 84
 - programmazione*..... 10; 37; 62; 69
 - registrare nella Q Lists* 235
 - sovrascrivere* 63
- memory
 - effetti* 262
- Memory 418
- MEMORY 62
- memory dimmer 209
- memory list..... 75
- Memory Operations menu
 - cancellare le memorie*..... 89
 - copiare le memorie*..... 89
 - pulire la consolle*..... 89
 - rinominare le memorie* 88
- Menu..... 418
 - exit*..... 20
- Menus
 - overview*..... 18
- messaggi 30
- MIDI
 - abilitare i controllers*..... 350
 - abilitare I tasti*..... 350
 - configurare il sistema per*..... 348
 - configurazione del sistema* 304
 - configurazione del sistema per*..... 302
 - determinare il canale MIDI*..... 307
 - MIDI menu* 350
- MIDI codice standard 355
- MIDI sync 307
- mix editing 52
- mix editing of spots 307
- Mix Output
 - caricare una device*..... 345
 - record device*..... 345
- Mix Output menu
 - assegnare gli indirizzi di uscita* 333
 - assign discrete or mixed steps* 338
 - cenni generali*..... 330
 - definire una device* 342
 - external dimmer*..... 342
 - ignition*..... 340
 - indirizzi DMX*..... 333
 - indirizzo DMX* 343
 - patch spot number* 332
 - sovrascrivere le devices*..... 336
- mixed step parameters 337
- mixed step parameters 55
- Modificare un range di memorie 107
- Modify
 - gruppi*..... 218
- Modify:..... 208
- movimenti di posizione omogenei 345
- multifade 149
- nodi ethernet..... 380
- non dim 307
- numeri 415
- Numeric Soft keys
 - Q List mode*..... 236
- numero ID 383
- offset..... 253
- On..... 418
- ON**..... 43; 307
- overwrite libraries 112
- PAGE DN..... 26
- PAGE UP 26
- palette list 225
- Palettes
 - programmazione*..... 224
- panel layout version 305
- PARAM 26; 53
- parameter key 26
- parameter wheels..... 419
- Parametri
 - cancellare il valore* 56
 - continuous* 53
 - home*..... 55
- Parametri
 - assegnare i valori*..... 53
 - display* 28
 - SK display* 53
 - tipi di* 52
- parametri di comunicazione 301
- parametri Home..... 417
- Part 418
- part per gli effetti 258
- Part Qs

<i>aggiungere una part a una memoria</i>	410
.....	202
<i>codice colori</i>	198
<i>con i parametri degli spot</i>	201
<i>dividere una memoria esistente</i>	201
<i>modificare una part</i>	202
<i>programmare le memorie con</i>	199
<i>rimuovere canali/spot da</i>	203
<i>rimuovere canali/spot da</i>	204
<i>selezionare solo part</i>	204
pass code	304
password per la configurazione del sistema.....	300
patch	34
Patch 999.....	410
patch dell'indirizzo DMX agli scrollers	312
patch dell'ingresso DMX	
<i>default patch</i>	376
<i>exam</i>	377
Patch menu	
<i>assegnare una patch position</i>	346
<i>cenni generali</i>	345
<i>default position</i>	346
patch proporzionale	308
playback	
<i>effect</i>	269
playback	37
playback display	29
playback SMPTE.....	371
primitive	243
Print	
<i>configurazione del sistema</i>	308
print screen	133
Print Screen	145
Print Screen	209
priorità di controllo.....	186
programmazione	
<i>effetti</i>	242
prompt line	18
pulire l'editor.....	11; 62
punto decimale	415
Q List	
<i>default</i>	236
<i>exam</i>	235
<i>registrare le memorie nella</i>	235
QLists.....	140
rate	
<i>LookAhead</i>	155
Rate A/B.....	418
Rate Chase.....	418
record	
<i>effects</i>	272
record.....	38
Record menu	133
registrare uno show files.....	133; 134
Registrare uno show files	133
registrazione della configurazione.....	397
Reset.....	418
RESET	62
reset blind editor.....	79
richiamare l'ultima selezione	41
Richiamare l'ultima selezione.....	51
Rilasciare	
<i>canale</i>	44
<i>parametri specifici</i>	58
<i>spot</i>	58
rinominare le memorie	88
rinominare le memorie	85
ripristino con Autosave	137
ritardo	80
root directory.....	131
ruota Rate	153
S/L Off	418
S/L On.....	418
scroller frames.....	324
Scroller Patch	
<i>assegnare i dimmers</i>	322
<i>cambiare il numero di frames</i>	324
<i>cancellare l'assegnazione dark gel</i>	
.....	323
<i>cancellare l'assegnazione del dimmer</i>	
.....	322
<i>Collegare gli scroller ai canali di controllo</i>	322
<i>copy</i>	325
<i>default dimmers</i>	322
<i>page frame display</i>	321
<i>set up frame</i>	324
Scrollers	
<i>programmazione con</i>	63
Scrollers	
<i>jump/fade in crossfade</i>	307
<i>selezione</i>	45
Selezionare	
<i>dalle memorie</i>	90
<i>visible</i>	92
Selezione	
<i>parameters</i>	52
Selezione	
<i>canali</i>	40
<i>gruppi:</i>	220
<i>part da part Q</i>	204
<i>richiamare l'ultima selezione..</i>	41; 51
<i>scrollers</i>	45
<i>valore dei parametri</i>	66
selezione di default.....	40; 51
Seq.....	418
SEQ	152; 307
service tools	
<i>filer</i>	397
Service Tools	
<i>cold start</i>	300; 392
<i>configurazione del sistema</i>	300
<i>ingresso DMX</i>	374

<i>parametri di comunicazione</i>	301
<i>special functions</i>	302
<i>special numbers</i>	305
<i>upgrade del software</i>	394
Service TOOLS	
<i>diagnostica</i>	393
Shift.....	418
size.....	247
SMPTE.....	303; 418
<i>assegnazione</i>	364
<i>clock</i>	359
<i>erase</i>	370
<i>frames</i>	359
<i>modificare</i>	365
<i>playback</i>	371
<i>teach</i>	363
Snap.....	418
<i>attivazione</i>	193
<i>exam</i>	191
<i>forcing mode</i>	193
<i>non-forcing mode</i>	193
<i>programmazione</i>	190
Soft.....	418
soft key.....	420
Soft keys	
<i>Macro mode</i>	213; 214
<i>parameter mode</i>	26
Soft Keys.....	15
<i>default mode</i>	16
<i>modes</i>	15
soft patch.....	311
Solo.....	418
SOLO.....	17
Solo invert.....	17
Sound-to-Light.....	180
Sovrascrivere le memorie.....	63
special functions.....	302
Spot.....	419
spot display.....	28; 52
Selezione.....	51
spots	
<i>assegnare ai controller</i>	168
Spots	
<i>numero ID</i>	336
<i>selezione di default</i>	51
spots liberi.....	77
spread.....	253
Stage.....	419
stage display.....	28
Step Up.....	419
STORE.....	62
STORE STORE.....	116
<i>modi</i>	98
STORE STORE function.....	307
store tracking.....	307
Sub.....	419
submaster.....	178
submaster A/B.....	179
submaster controller banks.....	178
submaster DMX input.....	179
Submaster Wing.....	24
System Parameters	
<i>store tracking</i>	66
System Parameters menu	
<i>parametri definibili dall'utente</i>	306
tasti F.....	416
tastiera alfanumerica.....	336; 337
tastiera alfanumerica.....	21
Tastiera alfanumerica	
<i>bloccare/sbloccare</i>	22
Tastiera alfanumerica.....	24
Tastiera alfanumerica	
<i>key mapping</i>	22
tastiera numerica.....	10
teach Macro.....	212
Teach Macro.....	419
tempo di attesa.....	80
test.....	326
Test	
<i>Macro per</i>	210
text	
<i>effetti</i>	265
text	
<i>assegnazione ai gruppi sui controllers</i>	169
<i>palettes</i>	225
Text	
<i>cancellare</i>	21
<i>events</i>	296
<i>gruppi</i>	219
<i>libraries</i>	112
<i>per gli snap</i>	190
<i>per le memorie</i>	78
<i>per Macros</i>	211
through.....	415
Time.....	419
tipi di parametro.....	337
track sheet.....	31; 77
trackball sensitivity.....	307
tracking.....	66
upgrade del software.....	394
USA system.....	43
USA System.....	62
Varilite.....	342
VideoLINK.....	380
Visible.....	419
VISIBLE.....	92
Wait.....	419
warning difference.....	143
wheel banks.....	52
x-fade exam.....	30
yokes.....	307
Zero.....	419
ZERO.....	43