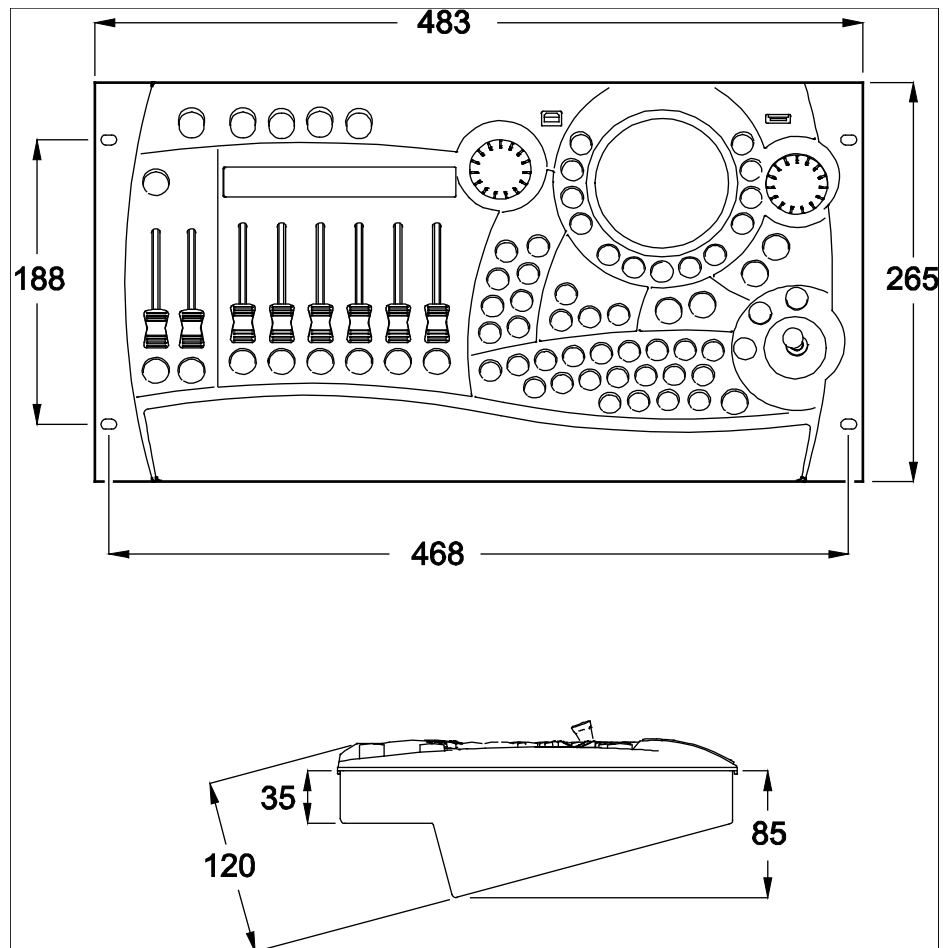


# Xciter

## Manuale d'uso



Misure in millimetri:



---

© 2003-2005 Martin Professional A/S, Denmark.

Printed in Denmark

Questo manuale è stato sviluppato dal dipartimento R&D International NV, Belgium per Martin Professional A/S, Denmark.

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo manuale può essere riprodotto, in alcuna forma e per alcuno scopo, senza il permesso scritto di Martin Professional A/S, Denmark.

Le informazioni contenute in questo documento sono soggette ad aggiornamenti senza preavviso. Martin Professional AS non offre garanzia di alcun tipo in riferimento a questo materiale che include, ma non ne è limitato, dalle garanzie di buon funzionamento in casi particolari.

Martin Professional AS non sarà responsabile per errori contenuti in questo manuale o per conseguenti danneggiamenti incidentali legati alla performance e all'uso di questo materiale.

P/N 35050119 Revision D

---

# SOMMARIO

<b>Introduzione</b> .....	<b>6</b>
<b>1.1 Nomi convenzionali utilizzati in questo manuale</b> .....	<b>7</b>
<b>1.2 Sicurezza</b> .....	<b>7</b>
1.2.1 Importanti istruzioni di sicurezza .....	8
<b>Installazione</b> .....	<b>9</b>
<b>2.1 Hardware</b> .....	<b>9</b>
2.1.1 Connessione dell'alimentazione .....	9
2.1.1.1 Installazione di una spina sul cavo d'alimentazione• .....	9
<b>2.1.2 Connessione DMX</b> .....	<b>9</b>
2.1.2.1 Proiettori• .....	10
2.1.2.2 Comportamento di DMX-in• .....	10
2.1.3 Connessione MIDI .....	10
2.1.4 Connessione AUDIO .....	10
2.1.5 Espansione I <sup>2</sup> C .....	11
2.1.6 Connessione USB al PC .....	11
2.1.7 Luce da banco .....	11
<b>2.2 Software</b> .....	<b>11</b>
<b>Filosofia di Xciter</b> .....	<b>15</b>
<b>3.1 Elementi dello spettacolo</b> .....	<b>15</b>
3.1.1 Scene .....	15
3.1.2 Sequenze .....	15
<b>3.2 Modalità d'esecuzione degli elementi dello spettacolo</b> .....	<b>16</b>
3.2.1 Cue .....	16
3.2.2 Playback .....	17
3.2.3 Cue list .....	17
<b>3.3 Strumenti per spettacoli flessibili</b> .....	<b>18</b>
3.3.1 Generatore d'effetti .....	18
3.3.2 Macro di effetti .....	18
3.3.3 Preset .....	18
<b>3.4 Comportamento degli elementi dello spettacolo</b> .....	<b>19</b>
3.4.1 Priorità di processo .....	19
3.4.2 I canali dimmer sono HTP .....	20
3.4.3 Trasparenza .....	20
3.4.4 Default .....	21
3.4.5 Scene di background .....	21
<b>3.5 Trasparenza delle sequenze attraverso le cue</b> .....	<b>22</b>
<b>Accensione/Spengimento</b> .....	<b>24</b>
<b>4.1 Accensione</b> .....	<b>24</b>
<b>4.2 Spengimento</b> .....	<b>24</b>

<b>Lavorare con il joystick .....</b>	<b>25</b>
<b>5.1 Lavorare nel programmer.....</b>	<b>25</b>
<b>5.2 Lavorare nelle cue (modalità d'esecuzione) .....</b>	<b>25</b>
<b>Lavorare con la luce da banco .....</b>	<b>26</b>
<b>Spettacoli multipli .....</b>	<b>27</b>
<b>7.1 Selezionare uno spettacolo.....</b>	<b>27</b>
<b>7.2 Rimuovere uno spettacolo .....</b>	<b>28</b>
<b>Menù di setup.....</b>	<b>29</b>
<b>8.1 Libreria delle apparecchiature .....</b>	<b>29</b>
8.1.1 Creare una nuova apparecchiatura.....	29
8.1.2 Editare un profilo di apparecchiatura esistente.....	33
8.1.3 Rimuovere un profilo di apparecchiatura.....	33
<b>8.2 Indirizzamento .....</b>	<b>33</b>
8.2.1 Selezionare un indirizzamento.....	34
8.2.2 Copiare un indirizzamento .....	34
8.2.3 Riguardo canali fisici e canali logici .....	35
8.2.4 Indirizzamento delle apparecchiature .....	36
8.2.4.1 Indirizzare proiettori .....	37
8.2.4.2 Editare un numero di apparecchiature indirizzate• .....	38
8.2.4.3 Cancellare le informazioni di indirizzamento•.....	39
8.2.5 Indirizzare dimmer .....	39
8.2.5.1 Cambiare i nomi dei canali di default.....	41
8.2.5.2 Indirizzamento soft.....	42
8.2.5.3 Indirizzamento soft, impostazioni avanzate.....	44
8.2.5.4 Indirizzamento soft, Limiti .....	47
8.2.6 Indirizzamento DA.....	48
<b>8.3 Avvio automatico.....</b>	<b>50</b>
<b>8.4 Livello di accesso.....</b>	<b>50</b>
8.4.1 Differenti modalità per persone differenti.....	50
8.4.1.1 Modalità programmatore .....	50
8.4.1.2 Modalità operatore .....	50
8.4.1.3 Modalità principiante.....	51
8.4.2 Cambiare modalità d'utente.....	51
8.4.2.1 Da programmatore a un'altra .....	51
8.4.2.2 Da altre modalità a quella di programmatore.....	51
8.4.3 Password .....	52
<b>8.5 File manager .....</b>	<b>52</b>
8.5.1 Deframmentazione .....	52
8.5.2 Formattazione flash .....	53
<b>8.6 Setup avanzato.....</b>	<b>53</b>
8.6.1 Configurazione DMX.....	53
8.6.2 Associare un tasto MIDI .....	54
8.6.3 Comportamento PB Midi .....	55
<b>8.7 Calibrazione del joystick.....</b>	<b>56</b>
<b>8.8 Test .....</b>	<b>57</b>

8.8.1 Test dei tasti e dei fader .....	57
8.8.1.1 Test dei tasti.....	57
8.8.1.2 Test dei fader e del joystick .....	57
8.8.1.3 Test DMX .....	58
8.8.2 Altri test .....	58
<b>Programmazione .....</b>	<b>59</b>
<b>9.1 Selezionare/deselezionare un dispositivo .....</b>	<b>59</b>
<b>9.2 Selezionare/deselezionare un insieme di apparecchiature .....</b>	<b>59</b>
<b>9.3 Comportamento della selezione.....</b>	<b>59</b>
9.3.1 Inclusivo .....	60
9.3.2 Esclusivo.....	60
<b>9.4 Gruppi di dispositivi .....</b>	<b>60</b>
<b>9.5 Informazioni su proiettori o dimmer .....</b>	<b>60</b>
<b>9.6 Il programmer.....</b>	<b>60</b>
9.6.1 Canali attivi o trasparenti .....	61
9.6.2 Maneggiare canali logici .....	61
9.6.3 Spostarsi tra valori DMX e percentuali.....	61
9.6.4 Indicatori di stato dei canali.....	61
9.6.5 Un programmer con due layer .....	62
9.6.6 Preset.....	63
9.6.7 Funzione Undo .....	64
<b>9.7 Editor di scena/sequenza .....</b>	<b>64</b>
9.7.1 Passaggio tra visualizzazione DMX e percentuale .....	65
9.7.2 Aggiungere, inserire e modificare scene.....	65
9.7.3 Modificare tempi di scena e di fade .....	66
9.7.4 Curva di fade.....	67
9.7.5 Preview della sequenza .....	68
9.7.6 Procedure sulla lampada .....	68
9.7.7 Invertire .....	69
9.7.8 Controllo a ventaglio.....	69
9.7.9 Copiare/incollare una scena .....	71
9.7.9.1 Copiare una scena negli appunti.....	71
9.7.9.2 Incollare una scena dagli appunti .....	71
<b>Il generatore d'effetti.....</b>	<b>73</b>
<b>10.1 Come si applicano gli effetti ai canali logici .....</b>	<b>73</b>
<b>10.2 I parametri degli effetti.....</b>	<b>74</b>
<b>10.3 Figure basilari .....</b>	<b>76</b>
<b>10.4 Modalità rimbalzo e inversione.....</b>	<b>77</b>
<b>10.5 Come sincronizzare canali logici.....</b>	<b>78</b>
<b>10.6 Come utilizzare i generatori modulanti (generatori 1-5) .....</b>	<b>78</b>
<b>10.7 Come usare i generatori BPM (generatori 251-255) .....</b>	<b>79</b>
<b>10.8 Come utilizzare la caratteristica audio.....</b>	<b>79</b>
<b>10.9 Come utilizzare la caratteristica MIDI .....</b>	<b>80</b>
<b>10.10 Come utilizzare la caratteristica Master.....</b>	<b>80</b>

<b>10.11 Come utilizzare la caratteristica BPM</b> .....	<b>81</b>
<b>Esempi del generatore d'effetti</b> .....	<b>82</b>
<b>11.1 Come creare un cerchio</b> .....	<b>82</b>
<b>11.2 Come creare un gioco col dimmer</b> .....	<b>83</b>
<b>11.3 Come creare un gioco di colori</b> .....	<b>84</b>
<b>Macro di effetti</b> .....	<b>86</b>
<b>12.1 Creare una macro di effetti</b> .....	<b>86</b>
<b>12.2 Richiamare una macro di effetti</b> .....	<b>86</b>
<b>12.3 Importante da sapere</b> .....	<b>87</b>
<b>Memorizzazione</b> .....	<b>88</b>
<b>13.1 Memorizzare come sequenza</b> .....	<b>88</b>
13.1.1 Assegnare direttamente ad una cue .....	88
13.1.2 Assegnare direttamente ai fader d'esecuzione .....	89
13.1.3 Memorizzare in un elenco, assegnare in seguito .....	89
<b>13.2 Memorizzare come scena di background</b> .....	<b>89</b>
13.2.1 Assegnare direttamente ad una cue .....	89
13.2.2 Memorizzare in un elenco, assegnare in seguito .....	90
<b>13.3 Memorizzare come preset</b> .....	<b>90</b>
<b>13.4 Aggiornamento</b> .....	<b>90</b>
<b>Modificare elementi esistenti</b> .....	<b>91</b>
<b>14.1 Menù di edit di default</b> .....	<b>91</b>
14.1.1 Editare sequenze .....	91
14.1.2 Editare scene di background .....	9
14.1.3 Editare preset .....	91
<b>14.2 Edit veloce durante uno spettacolo</b> .....	<b>91</b>
14.2.1 Editare cue .....	92
14.2.2 Editare scene di background .....	92
14.2.3 Editare sequenze .....	92
<b>Modalità d'esecuzione</b> .....	<b>93</b>
<b>15.1 Menù di dialogo base delle cue</b> .....	<b>93</b>
15.1.1 Attivazione – disattivazione di sequenze .....	93
15.1.2 Trigger di sequenza e modalità dei passi .....	94
15.1.2.1 Trigger interno .....	95
15.1.2.2 Trigger manuale .....	95
15.1.2.3 Nessuno (no trigger) .....	95
15.1.2.4 Trigger BPM .....	95
15.1.2.5 Trigger audio .....	95
15.1.2.6 Modalità blocco dopo un giro .....	96
15.1.2.7 Modalità rilascio dopo giro .....	96
<b>15.2 Menù di dialogo esteso delle cue</b> .....	<b>96</b>
15.2.1 Aggiungere/sostituire scene di background .....	97
15.2.2 Aggiungere/sostituire sequenze .....	97
15.2.3 Rimuovere scene di background e/o sequenze dalle cue .....	98
15.2.4 Assegnare sequenze ai fader .....	98

15.2.5 Associare un banco di playback ad una cue .....	99
15.2.5.1 Impostazioni audio .....	99
<b>15.3 Impostazioni di memorizzazione modalità esecuzione .....</b>	<b>100</b>
<b>15.4 Controlli di playback.....</b>	<b>100</b>
15.4.1 Attivare, disattivare e sovrascrivere playback .....	101
15.4.2 Trigger di sequenza e modalità dei passi .....	101
15.4.3 Catturare il valore.....	101
15.4.4 Blocco automatico .....	101
<b>15.5 Cue list .....</b>	<b>101</b>
15.5.1 Selezione della cue list .....	102
15.5.2 Creare una nuova cue list .....	102
15.5.3 Eseguire una cue list.....	103
15.5.4 Cancellare cue list .....	104
15.5.5 Modificare una cue list esistente .....	104
<b>Funzioni di accesso diretto .....</b>	<b>106</b>
<b>16.1 Controllo di livello e pausa .....</b>	<b>106</b>
<b>16.2 Master, Master Flash e Blackout .....</b>	<b>106</b>
<b>16.3 Tasti DA: SMK, STRB, EXT1 e EXT2 .....</b>	<b>106</b>
<b>Software PC .....</b>	<b>107</b>
<b>17.1 Lanciare l'applicazione .....</b>	<b>107</b>
<b>17.2 Firmware.....</b>	<b>107</b>
<b>17.3 Libreria.....</b>	<b>108</b>
17.3.1 Aggiungere un profilo di apparecchiatura .....	108
17.3.2 Rimuovere una definizione di apparecchiatura .....	109
17.3.3 Esportare verso la libreria del PC .....	109
<b>17.4 Backup / Ripristino .....</b>	<b>109</b>
17.4.1 Backup.....	110
17.4.2 Ripristino.....	110
<b>17.5 Caratteristiche offline.....</b>	<b>111</b>
<b>Specifiche Tecniche di Xciter .....</b>	<b>112</b>

# INTRODUZIONE

Vi ringraziamo per aver scelto Martin Xciter. Oltre a questo manuale, un DVD di insegnamento contenente filmati ed animazioni si accompagna al vostro Xciter. Il DVD offre una panoramica delle caratteristiche di Xciter e di come utilizzarle, con esempi chiarificatori e quindi si consiglia di dargli un'occhiata prima di lavorare con il prodotto.

Xciter è uno strumento manuale di controllo luci per DJ e operatori luci. Permette una manipolazione immediata dello spettacolo luci attraverso tasti e fader di facile utilizzo per effetti luce spontanei. Ideale per club, applicazioni in piccoli tour e anche DJ itineranti, Xciter mette sotto le vostre dita programmazioni, esecuzioni e manipolazioni live di spettacoli luci.

Controllo istantaneo di pitch, freeze, flash, blackout, controllo del master e molte altre caratteristiche standard.

Si possono applicare effetti sbalorditivi ad ogni parametro con un generatore di effetti avanzato. Funzioni quali lo strobo, il fumo, ecc. possono essere assegnate ad uno di quattro tasti programmabili personalizzabili per un controllo intuitivo. Si possono assegnare effetti, scene o dimmer a ciascuno dei sei fader e tasti di flash ed accedervi durante il playback. Tenere il proprio dito sul pulsante per aumentare o diminuire la velocità dello spettacolo fino a 5 volte utilizzando il fader di pitch.

Con Xciter si possono controllare sino a 40 apparecchiature. Un'apparecchiatura può utilizzare sino a 48 canali DMX. Un totale di 512 canali sono disponibili nell'universo DMX di Xciter. Si ha accesso a 160 cue, ciascuna contenente 4 sequenze che possono correre simultaneamente. Le sequenze possono essere controllate attraverso un orologio interno, via audio o BPM, oppure manualmente. Durante il playback si può accedere sino a 6 scene manuali di override.

Sono anche incorporati 20 tasti di uso generico così che gli operatori possano selezionare cue o apparecchiature direttamente. Xciter include anche un joystick per controllo manuale di pan/tilt. Si utilizzi il controllo a ventaglio per creare attraenti effetti sul pan/tilt oppure su ciascun altro canale, appena al tocco di un fader. Xciter può memorizzare sino a 160 preset, che si possono utilizzare su qualsiasi parametro per rendere lo spettacolo luci estremamente flessibile in diversi ambienti. Altre caratteristiche includono la sovrascrittura (override) manuale dei parametri degli apparecchi e canali dimmer per accesso diretto e programmazione durante lo spettacolo.

Estremamente semplice da navigare, caratteristiche facili da leggere, display LCD a sfondo blu per i menù dello spettacolo, display sopra i fader per i menù di dialogo e i nomi dei canali, e ancora una rotella che rende facile lo scorrimento attraverso le pagine di fader. Si connetta il proprio PC direttamente a Xciter attraverso la connessione USB per aggiornare le librerie con i proiettori, esportare/importare spettacoli, fare il back up di spettacoli, editare, ecc...

Xciter è viene fornito con:

- Manuale d'uso
- 5 metri (16ft) di cavo XLR a 3-pin
- Spina di terminazione XLR
- 1.5 metri (5ft) di cavo d'alimentazione a 3 poli IEC
- 1 metro (3ft) di cavo USB
- 1 luce da banco
- 1 DVD di training che include anche il software PC



## 1.1 Nomi convenzionali utilizzati in questo manuale

Le seguenti convenzioni sono utilizzate in questo manuale utente:

[x] Tasto con etichetta 'x'

{x} Tasto soft con etichetta 'x'

## 1.2 Sicurezza

Questo prodotto presenta rischi di danno letali o gravi dovuti a scosse elettriche. Leggere questo manuale prima di alimentare o installare la console, seguire le precauzioni di sicurezza elencate sotto ed osservare tutte le avvertenze in questo manuale e stampate sulla console. Se si hanno dubbi su come operare in sicurezza sulla console, si prega di contattare il proprio distributore Martin oppure chiamare il servizio 24 ore Martin hot-line al +45 70 200 201 oppure + 1 954 858 1800.

**Attenzione! Connettere sempre a terra elettricamente la console.**

Utilizzare solo una sorgente di alimentazione AC che si conformi al loco e che abbia protezioni di sovraccarico e di guasto a terra.

**Per ridurre il rischio di incendio o scossa elettrica, non esporre il prodotto all'acqua o all'umidità.**

**Per qualsiasi operazione non descritta in questo manuale fare riferimento a un tecnico qualificato.**

**Non modificare la console e non installare altri componenti non Martin.**

**Xciter non è destinato a uso domestico.**

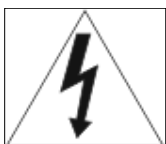
**Usare il dispositivo solo come descritto.**

**Non lavorate con il dispositivo se qualche parte è rimossa, danneggiata o deformata.**

**Riparare o sostituire immediatamente cavi d'alimentazione danneggiati.**

**Non sono contenute parti interne sostituibili dall'utilizzatore; riferirsi ad un tecnico qualificato.**

**Per ridurre il rischio di scossa elettrica, non rimuovere il coperchio (o il retro).**



**Il flash lampeggiante con il simbolo della freccia, all'interno di un triangolo equilatero, si intende per avvertire l'utente della presenza di "tensione pericolosa" non isolata entro il contenitore del prodotto, che può essere abbastanza grande da costituire rischio di scossa elettrica alle persone.**



**Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero si intende per avvertire l'utente della presenza di importanti istruzioni di operatività e manutenzione (servizio) nel testo che si accompagnano al dispositivo.**

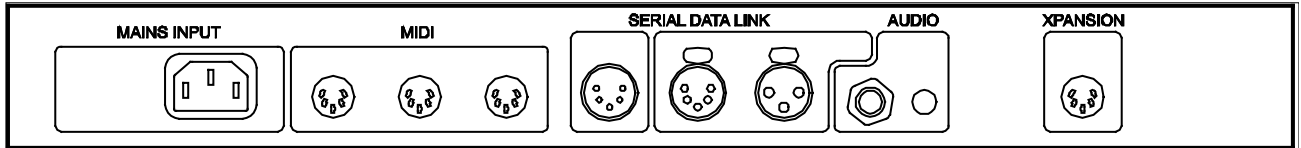
## 1.2.1 Importanti istruzioni di sicurezza

1. Leggere e seguire queste istruzioni
2. Conservare queste istruzioni
3. Badare a tutte le avvertenze
4. Non utilizzare lo strumento vicino all'acqua
5. Pulire solo con panni asciutti
6. Non ostruire alcuna apertura per l'aerazione; installare in accordo alle istruzioni di questo manuale
7. Non installare questo strumento vicino a qualsiasi sorgente quale radiatori, riscaldatori, fornelli o altri apparati (inclusi amplificatori) che producono calore
8. Seguire tutte le istruzioni di sicurezza quando si installa e si usa una spina con contatto a terra
9. Proteggere il cavo d'alimentazione dal calpestio e in particolare spine, prese e punti di fuoriuscita dall'apparato dallo schiacciamento.
10. Utilizzare unicamente collegamenti/accessori specificati dal produttore
11. Scollegare l'apparato durante tempeste atmosferiche o quando non utilizzato per un lungo periodo
12. Riferire tutte le questioni di servizio a qualificato personale. L'assistenza è richiesta quando l'apparato è stato danneggiato in qualsiasi modo, se il cavo o la spina d'alimentazione sono danneggiati, se del liquido è stato versato o qualche oggetto è finito all'interno dell'apparato, se è stato esposto alla pioggia o all'umidità, se non lavora normalmente o se è stato fatto cadere.

# INSTALLAZIONE

## 2.1 Hardware

La maggioranza delle connessioni hardware sono situate sul pannello posteriore della console.



### 2.1.1 Connessione dell'alimentazione

Xciter non necessita di alcun adattatore di alimentazione. Viene alimentato direttamente attraverso il connettore d'alimentazione IEC. L'alimentazione si adatterà automaticamente alla tensione utilizzata nella propria zona. L'alimentazione è abbastanza insensibile alle cadute di tensione. Può sopportare a cadute fino a 0.5 sec.

L'alimentazione è auto-regolante:

- 90VAC – 250 volt – AC
- 50Hz – 60Hz

I limiti d'impiego sono indicati sull'etichetta del numero di serie che si trova sulla base dell'apparecchio.

#### 2.1.1.1 Installazione di una spina sul cavo d'alimentazione

**Attenzione! Per proteggere da pericolosi shock elettrici, l'apparecchiatura deve essere messa a terra. L'alimentazione AC deve essere protetta da sovraccarichi e contatti indiretti.**

**La spina del cavo di alimentazione permette di disconnettere l'apparecchiatura.**

**Si osservi che quando spina e cavo sono collegati alla distribuzione elettrica, l'apparecchiatura è connessa alla distribuzione elettrica. Quindi la spina di alimentazione deve rimanere accessibile in modo tale che l'apparecchiatura possa venire distaccata dalla rete elettrica in ogni momento.**

**Importante! Verificare prima dell'uso che i cavi di alimentazione non siano danneggiati e siano adatti alle richieste di corrente di tutti i dispositivi connessi.**

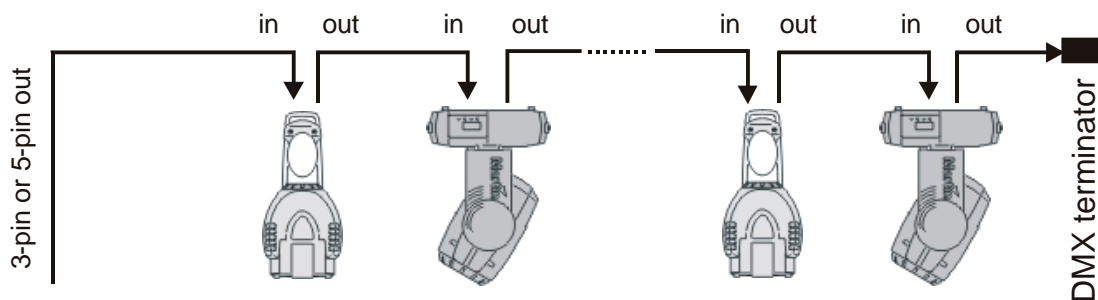
Il cavo d'alimentazione dell'apparecchiatura richiede una spina con contatto elettrico approvato per la messa a terra che si adegui ai cavi di distribuzione energetica locali. Questa non è fornita. Consultare un elettricista qualificato per un'adeguata installazione. Seguendo le istruzioni del costruttore della spina, collegare i conduttori appropriati a massa, fase e neutro. La tabella seguente mostra alcuni tradizionali metodi di identificazione dei cavi.

Function	Wire (EU)	Wire (US)	Markings
live	brown	black	L o 1
neutral	blue	white	N
ground (earth)	yellow/green	green	

### 2.1.2 Connessione DMX

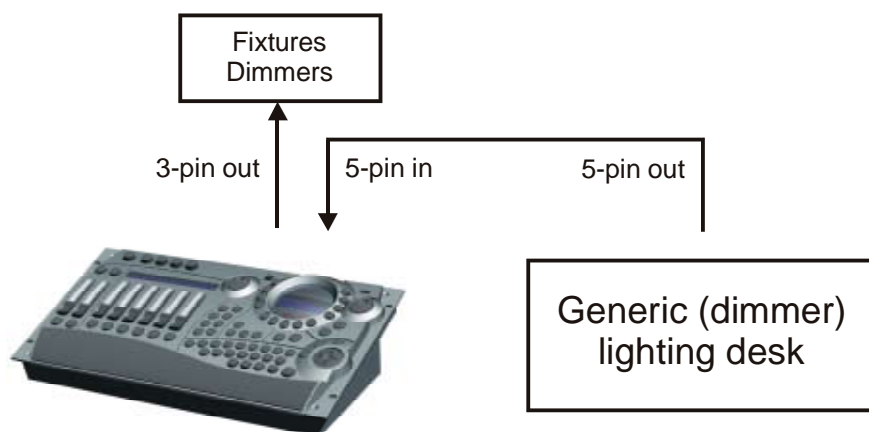
Xciter gestisce un universo DMX-512. Il pannello posteriore della console ha un ingresso XLR a 5-pin, un'uscita XLR a 3-pin e un'uscita XLR a 5-pin per una connessione seriale DMX. Ciò significa che possono essere utilizzate insieme senza violare le specifiche del DMX.

### 2.1.2.1 Proiettori



### 2.1.2.2 Comportamento di DMX-in

L'ingresso DMX funziona HTP (HTP=precedenza al più elevato) con l'uscita DMX. Si può utilizzare l'ingresso DMX per connettere un generico banco di controllo luci a Xciter. In questo modo si possono controllare luci generiche o dimmer da Xciter e dal generico banco nello stesso tempo sullo stesso universo. HTP in questa connessione significa che il controllore con il valore DMX più elevato sullo stesso canale DMX assumerà il controllo su quel canale stesso.



### 2.1.3 Connessione MIDI

Se si ha a disposizione un dispositivo MIDI per controllare i propri spettacoli, si può connetterlo alla presa MIDI IN. Si può anche indirizzare via MIDI THRU. Xciter accetta i seguenti comandi MIDI:

- Nota ON e nota OFF per attivare playback e cue.
- Nota ON e nota OFF per premere e rilasciare in via remota qualsiasi tasto sul pannello frontale ad eccezione del tasto di accensione.

Se si preme un tasto di cue o un tasto di bump con un comando MIDI ad esso assegnato, Xciter invia anche quel comando attraverso la porta MIDI OUT. In tal modo si può utilizzare il MIDI anche per connessione master/slave di più console, senza bisogno di utilizzare splitter DMX. Si ricordi comunque che Xciter accetta solo i comandi di note MIDI di cui sopra, utili al solo scopo di operazioni on/off, non per un controllo lineare dei fader.

### 2.1.4 Connessione AUDIO

Xciter ha anche capacità di trigger audio. Dispone di un microfono interno nel caso in cui non sia disponibile alcun collegamento audio diretto. Si consiglia comunque una linea audio diretta per ottenere i migliori risultati dal trigger audio. E' possibile inserire la sorgente audio nel connettore mono jack da 6.3 mm (0.25 pollici). Quando si utilizza tale linea d'ingresso, il microfono interno viene spento.

Utilizzare segnali audio standard quali l'uscita preamplificata dal mixer audio per ottenere i migliori risultati. Se si desidera avere ancora maggior controllo sul trigger audio, si può porre un equalizzatore tra la sorgente audio e la console.

**Attenzione! NON connettere alla connessione AUDIO un'uscita amplificata quale l'uscita di un altoparlante da un amplificatore, poiché potrebbe danneggiare la console.**

## 2.1.5 Espansione I<sup>2</sup>C

Utilizzare questo connettore per collegare accessori alla console. Come si può vedere la porta d'espansione I<sup>2</sup>C è come la MIDI. Connettere per errore un dispositivo MIDI a questa porta non danneggerà la console.

**Attenzione! Usare unicamente accessori Martin. NON connettere altri dispositivi, dato che ciò potrebbe danneggiare la console.**

## 2.1.6 Connessione USB al PC

Serve un cavo da USB-A a USB-B per collegare il proprio Xciter ad un computer desktop o laptop. Utilizzare il collegamento USB per caricare nuovo firmware, scaricare e caricare definizioni di proiettori ed eseguire backup/ripristini di spettacoli. Più avanti in questo manuale verrà spiegato come utilizzare le applicazioni PC associate ad Xciter.

## 2.1.7 Luce da banco

Il connettore USB-A sulla parte frontale del pannello deve essere utilizzato unicamente per alimentare una luce da banco.

**Attenzione! è possibile prelevare un massimo di 315 mA da questa porta. Controllare le specifiche della propria luce da banco prima di utilizzarla.**

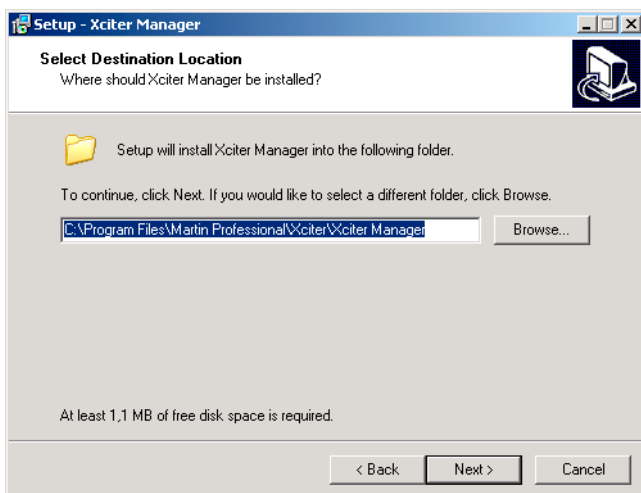
## 2.2 Software

Prima che Xciter sia in grado di comunicare con il proprio PC o laptop, è necessario installare i driver USB e le applicazioni sul proprio PC. Si trova tutto sul CD fornito con Xciter. Si raccomanda di scaricare dal sito web Martin all'indirizzo <http://www.martin.com> le più recenti applicazioni. Potrebbero contenere un firmware più recente e nuove definizioni di proiettori.

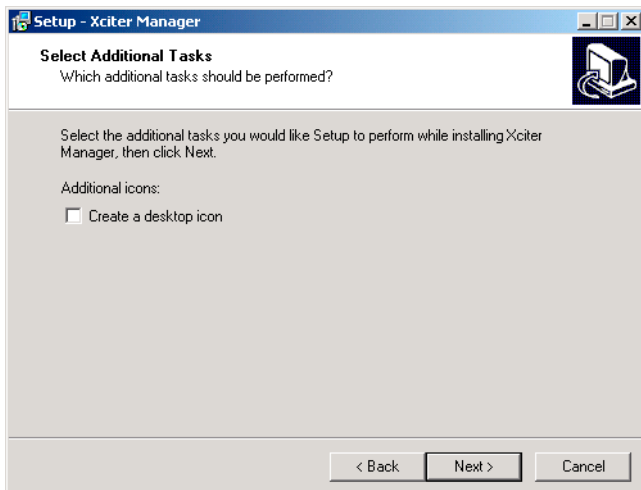
1. Se è già installata una versione precedente di software sul PC, assicurarsi che Xciter non sia collegato alla porta USB mentre si installa il nuovo software.
2. Lanciare **setup.exe** per far partire l'installazione guidata.
3. Cliccare **Next** nella schermata di ingresso.
3. Cliccare **next** nella schermata dingresso.



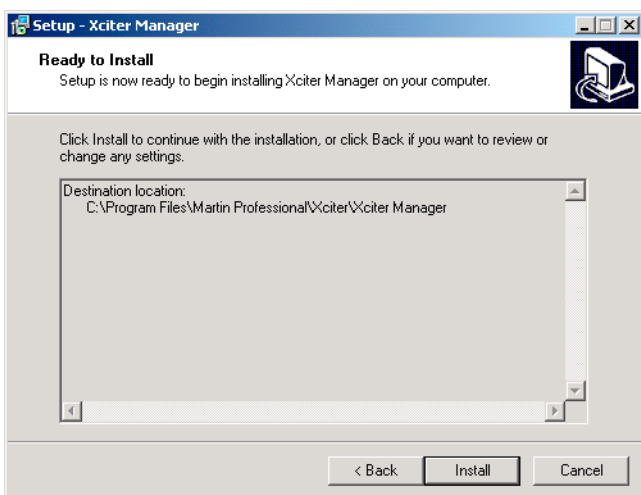
4. Specificare un percorso d'installazione o utilizzare quello suggerito. Cliccare su **Next**.



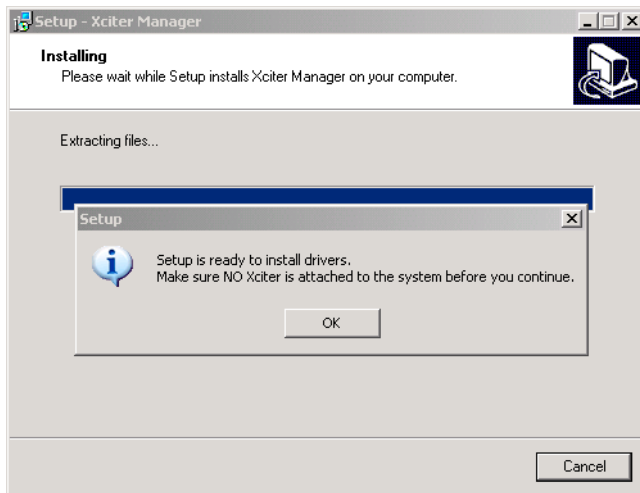
5. Controllare se si desidera creare oppure no un'icona sul desktop. Cliccare su **next**.



6. Cliccare **install** per confermare.



7. Quando l'installazione ha finito di copiare tutti i file necessari, verrà mostrato il seguente messaggio. Se è già presente una precedente installazione, accertarsi che Xciter non sia collegato al PC.



8. Premere **Finish** per uscire dall'installazione guidata.



9. Accendere Xciter. Attendere finchè il caricamento si completa e viene mostrata la schermata d'ingresso. Queste operazioni solitamente richiedono pochi secondi.

**Nota: se un aggiornamento precedente non è andato a buon fine, i display potrebbero rimanere tutti spenti. Comunque, se ciò dovesse accadere, si dovrebbe essere comunque in grado di effettuare un nuovo aggiornamento.**

10. Utilizzare il cavo USB per collegare Xciter al PC.

**Attenzione! Utilizzare solo il connettore USB-B (al centro in alto del pannello frontale) su Xciter per la connessione. Il connettore USB-A (nell'angolo in alto a destra del pannello frontale) serve solo a fornire la tensione d'alimentazione di 5V ad una luce da banco USB.**

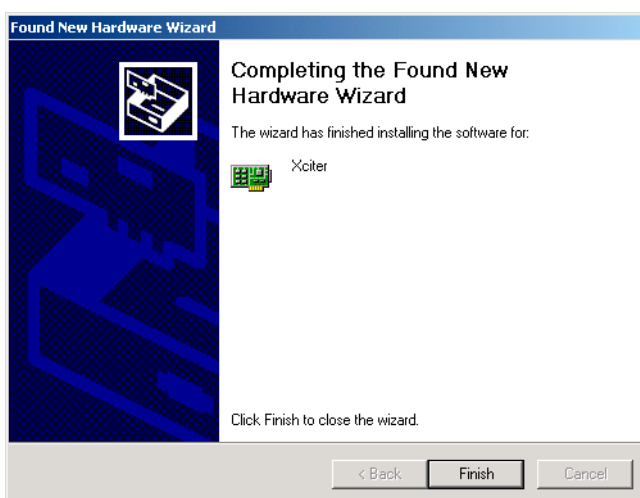
11. Il sistema operativo riconoscerà automaticamente Xciter e apparirà l'installazione guidata dell'hardware. Se richiede di connettersi a Windows Update per ricercare del software, selezionare 'No, not this time' e premere **next**.



12 . L'installazione guidata installerà automaticamente il software di default. Mantenere questa opzione e premere **next**.



Se il software PC è stato installato con successo, l'installazione guidata caricherà e registrerà tutti i file necessari. Premere **finish** per uscire dall'installazione guidata.





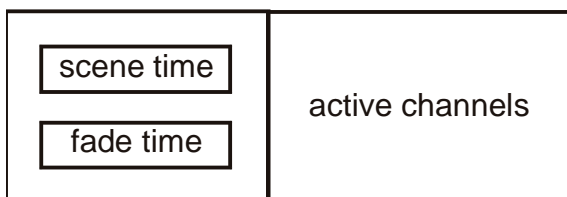
# FILOSOFIA DI XCITER

Questo capitolo contiene una descrizione complessiva del prodotto e dei concetti base che servono a comprenderlo ed ottenere i migliori risultati da esso. Si raccomanda caldamente di vedere il DVD fornito con Xciter. Il DVD contiene parti di prova che offrono una chiara panoramica del prodotto e di come usarlo.

## 3.1 Elementi dello spettacolo

I due elementi base negli spettacoli sono scene e sequenze.

### Scene



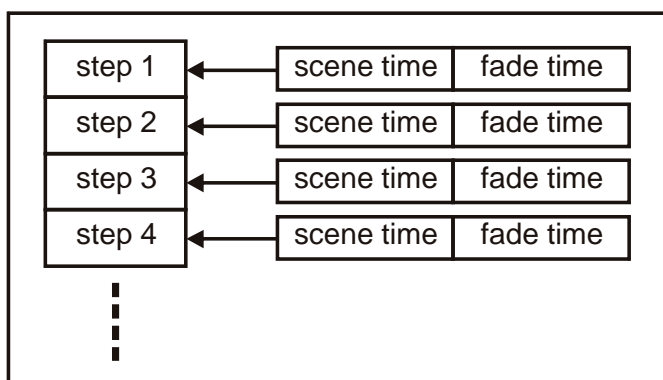
### 3.1.1 Scene

Una scena rappresenta un singolo insieme di effetti (look) delle apparecchiature montate. La scena contiene tutti i canali logici che sono stati programmati per creare il look (si veda la sezione 8.2.3 di questo manuale per una spiegazione di canali logici e fisici). Più avanti in questo manuale si scoprirà che non è necessario programmare tutti i canali all'interno di un look. Basta solo programmare quelli che si vogliono cambiare, che sono detti canali attivi. Gli altri rimangono inattivi (trasparenti).

Xciter può contenere tante scene quante la sua memoria consente. Il massimo numero di scene varierà, poiché il consumo della memoria dipende dal contenuto delle scene (numero di canali attivi).

### 3.1.2 Sequenze

#### Sequence



Una sequenza consiste di passi messi in ordine sequenziale. Sebbene le sequenze siano pensate per contenere passi multipli, fino a 99, si possono anche memorizzare sequenze di un singolo passo. Più avanti in questo manuale si scoprirà che quando si memorizza una singola scena da mandare in esecuzione, effettivamente si sta memorizzando una sequenza di un singolo passo.

Ciascun passo in una sequenza ha parametri di tempo, che determinano il passaggio da un passo all'altro: Tempo di Scena (ST) e Tempo di Fade (FT). Il tempo di fade determina quanto

il passo impiega per raggiungere il suo stato finale (per es. raggiungere il suo look programmato). Il tempo di scena è la durata totale del passo, tempo di fade incluso. Modificare il tempo di scena renderà la sequenza più veloce o più lenta. Come si vedrà più avanti in questo manuale, i parametri dei tempi si possono modificare globalmente, che significa assegnare a ciascun passo gli stessi parametri, oppure localmente, che significa assegnare delle tempistiche diverse per ciascun passo.

Xciter può contenere tante sequenze quante la sua memoria consente, a seconda del contenuto della sequenza (numero di passi e numero di canali attivi per passo).

## 3.2 Modalità d'esecuzione degli elementi dello spettacolo

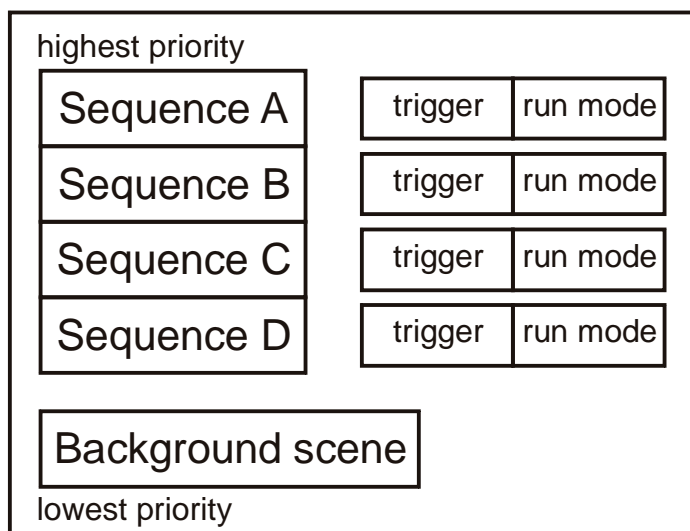
Scene e sequenze sono molto chiare e piuttosto facili da creare, utilizzando le caratteristiche di programmazione intuitive della console.

- Una scena contiene un singolo look
- Una sequenza può contenere fino a 99 look chiamati passi

In questa sezione si offrirà una panoramica di come le numerose caratteristiche d'esecuzione di Xciter fondano questi elementi di base in costruzioni potenti e versatili. Ci sono molte vie differenti per creare e mandare in esecuzione uno spettacolo. Si tratterà eventualmente di dover decidere come far eseguire il contenuto che è stato creato.

### 3.2.1 Cue

#### Cue



La Cue serve come contenitore per combinare insieme diversi elementi di spettacolo al fine di lanciarli ed eseguirli contemporaneamente (in parallelo). Xciter consente di combinare una scena chiamata scena di fondo (background) e quattro sequenze all'interno di una cue. Con 8 tasti di pagina e 20 tasti numerici, si possono lanciare direttamente 160 cue dal pannello frontale.

Le cue sono accompagnate da un'ampia gamma di caratteristiche di esecuzione:

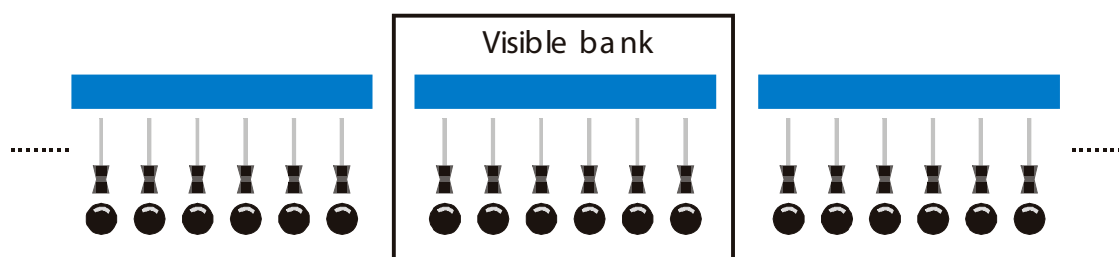
- Attivazione/disattivazione della scena di background.
- Attivazione/disattivazione di ciascuna sequenza separatamente.
- Trigger di sequenza: interno, manuale, audio, BPM.
- Modalità di esecuzione della sequenza: in avanti, indietro, a rimbalzo, casuale, a fermarsi dopo un ciclo e a rilasciare dopo un ciclo.
- Impostazioni audio globali.
- Collegamento veloce al banco d'esecuzione.
- Assegnazione di scene di background, scene di riesecuzione e sequenze dal vivo.

Queste caratteristiche sono descritte sotto.

### 3.2.2 Playback

Con le cue, è possibile lanciare ed eseguire fino a 5 elementi di spettacolo contemporaneamente utilizzando la parte destra della console. Con le quattro sequenze che possono essere fatte partire e fermate individualmente in ciascuna cue, si ha già parecchio controllo sullo spettacolo. Comunque, molte persone troveranno ancor più interessante il livello di controllo sulla parte sinistra della console.

Xciter può contenere fino a 160 banchi di 6 fader d'esecuzione. Naturalmente solo un banco (6 fader) è visibile ogni volta, come illustrato sotto. Con questi controlli, è possibile lanciare altre 6 sequenze in cima a qualunque sia in esecuzione nella cue. Le sequenze che sono lanciate con i fader di playback hanno una priorità superiore rispetto al contenuto che è in esecuzione nella cue, il che significa che i canali comuni saranno sovracomandati, ad eccezione dei canali dimmer che sono del tipo HTP (il più alto ha la precedenza). Ciò verrà spiegato più avanti in questo capitolo sotto le priorità dei processi e la modalità d'esecuzione delle cue.



### 3.2.3 Cue list

Cue List

Cue	Step 1	Step options
Cue	Step 2	Step options
⋮		
Cue	Step 99	Step options

Lo scopo di una cue list è rendere l'esecuzione di uno spettacolo automatica o semi-automatica a seconda che ci sia un operatore oppure no. Le cue list sono ideali quando qualcuno con scarsa conoscenza della luci opera sulla console.

Una cue list può contenere fino a 99 passi. Ogni passo nella cue list fa riferimento ad una cue esistente che operando da sé sulla console sarebbe richiamata manualmente. Sono simili a sequenze ma di un livello superiore. Questo il motivo per il quale sono chiamate anche spettacoli automatizzati.

Le opzioni sui vari passi determinano il comportamento dello spettacolo.

- WAIT
- FOLLOW
- GOTO
- LOOP
- LAMP\_ON
- LAMP\_RESET
- LAMP\_OFF
- GO

Più avanti in questo manuale si guarderà più da vicino alle cue list e alle opzioni sui passi.

## 3.3 Strumenti per spettacoli flessibili

### 3.3.1 Generatore d'effetti

Utilizzare il potente generatore d'effetti per aggiungere dinamismo alle proprie scene di background e alle sequenze. Ci sono 255 generatori di effetti che possono essere utilizzati su ciascun canale logico. Ciò significa non esser limitati negli effetti ai movimenti di pan/tilt. Più avanti in questo manuale si imparerà quanto possa essere utile il generatore d'effetti quando si creano giochi col dimmer, ruota colori, effetti CMY, ecc...

In aggiunta, il potente motore sugli effetti di transizione in fade consente di regolare oscillazione, velocità e ritardo degli affetti se si vuole. **Esempio:** i proiettori si muovono avanti e indietro in pan e tilt da un piccolo cerchio ad un grande cerchio in una sequenza da due passi. Se si azionano i parametri degli effetti in modalità fade, i proiettori descriveranno una spirale ad entrare ed uscire. Se si azionano in modalità snap gli effetti, si posizioneranno immediatamente.

Alcune caratteristiche chiave del generatore d'effetti:

- Velocità ed oscillazione variabili.
- Ritardo variabile nel passaggio tra canali.
- Ritardo variabile nel passaggio tra apparecchiature.
- Curve multiple quali onda sinusoidale, quadra, dente di sega, ecc...
- Rimbalzo, inversione, inversione + rimbalzo.
- Modulazione del generatore.
- Modulazione audio.
- Genetatri adattivi BPM.

Il generatore d'effetti e i suoi parametri saranno discussi più dettagliatamente in questo manuale quando si discuterà di programmazione avanzata.

### 3.3.2 Macro di effetti

La sezione precedente ha dato una breve descrizione del generatore d'effetti. Ha anche riassunto i parametri che rendono il generatore d'effetti uno strumento estremamente versatile, ma comunque lento se si vuole solo creare semplici effetti o se si necessita di avere effetti complessi in tempi brevi. Le macro di effetti permettono di memorizzare parametri sugli effetti in una sorta di preset di effetti, di modo che si possano richiamare in seguito.

**Esempio:** E' stato creato un effetto in una scena di background in precedenza e ora si vuole riutilizzare. Senza le macro degli effetti, si dovrebbe richiamare la scena fatta in precedenza e incominciare a costruire a partire da là, oppure si dovrebbero ricordare tutti i parametri per ricreare l'effetto da capo.

**Si osservi** che le macro degli effetti non memorizzano informazioni sulle apparecchiature. Ciò significa che il ritardo nel passaggio tra apparecchiature non viene memorizzato. Quando si applica una macro di effetti in una scena, Xciter applica tutti gli effetti che in precedenza erano stati memorizzati, ma senza ritardarli attraverso le apparecchiature che sono state selezionate. Bisogna impostare da sé il ritardo se lo si vuole. Questo punto verrà descritto più avanti nel manuale.

### 3.3.3 Preset

I preset sono molto utili quando si fanno molti cambiamenti sull'attrezzatura montata. I preset sono canali logici o look completi che vengono preprogrammati. Nelle scene e nelle sequenze si fa riferimento a questi preset. Quando si fanno delle modifiche alle apparecchiature montate (**Esempio:** si sposta un proiettore) non serve modificare o riprogrammare tutte le scene e le

sequenze. E' sufficiente modificare il preset. Tutte le scene nelle quali il preset è stato utilizzato, saranno altrettanto modificate. Sebbene i preset richiedano per l'uso una certa esperienza, essi rappresentano un valore da considerare fortemente, poiché possono risparmiare molte difficoltà quando si modifica l'attrezzatura montata. Xciter può memorizzare sino a 160 preset, a seconda del contenuto dei vari preset stessi.

**Esempio:** una banda si sposta in continuazione ma il podio conserva quasi sempre la stessa impostazione. Quando si ricorre all'uso dei preset nello spettacolo, serve solo fare piccoli cambiamenti a questi preset per rendere lo spettacolo di nuovo perfetto. Essi risparmieranno tempo per posizionare le apparecchiature o per riprogrammare lo spettacolo.

### 3.4 Comportamento degli elementi dello spettacolo

Una scena o una sequenza in esecuzione sono detti processi. Sebbene non ce ne si renda conto, mentre si sta programmando o creando uno spettacolo, Xciter ha parecchi processi che stanno lavorando in parallelo (scene di background, sequenze, fader di playback, programmer, tasti di accesso diretto, procedure sulle lampade, ecc...).

Le seguenti sezioni coprono il comportamento degli elementi di spettacolo in uno show.

#### 3.4.1 Priorità di processo

Molto spesso questi processi lavorano su canali comuni, il che significa che essi cercano di applicare i propri valori a stesse destinazioni, per es. lo stesso indirizzo DMX. Xciter ha il seguente schema di assegnazione di priorità a questi processi. In questo modo si otterrà lo stesso comportamento ogni volta che si manda in esecuzione uno spettacolo e, cosa più importante, si può prevedere il comportamento in fase di programmazione.

	highest priority	
8	system functions	Lamp on, Lamp off, Lamp reset
7	direct access	smoke, strobe, extra1, extra2
6	programmer, active	active channels in scene editor, stored
5	programmer, inactive	temporary active channels in editor, not stored
4	override playbacks	sequences, activated with faders, during show
2	sequences	sequences A, B, C, D in the cue
1	background scene	background scene in the cue
0	default	default scene, when no other processes are active
	lowest priority	

**Esempio 1:** Sono stati programmati alcuni valori di PAN e TILT e il dimmer aperto per una determinata apparecchiatura nella scena di background. Mentre questa scena di background è attiva nello spettacolo, si seleziona la stessa apparecchiatura e si muove il joystick. Così facendo vengono posti i valori di PAN e TILT nel programmer sui layer 5 e 6. Questi layer hanno una priorità più elevata (vedere la tabella delle priorità), quindi si sovrascrivono i valori di PAN e TILT della scena di background. Questa operazione è anche detta 'override manuale dell'apparecchiatura'.

DIM	PAN	TILT	COLW	
---	80	100	---	Programmer active
---	---	---	---	Programmer inactive
255	128	24	---	Background Scene
<hr/>				
255	80	100	---	Result on DMX

**Esempio 2:** E' stato programmato un valore di colore nella scena di background. Durante lo spettacolo si può sovrascrivere questo colore con un fader di playback poiché esso si metterà in esecuzione ad una priorità più alta.

DIM	PAN	TILT	COLW	
---	---	---	60	Playback fader at full
255	128	24	45	Background Scene
<hr/>				
255	128	24	60	Result on DMX

### 3.4.2 I canali dimmer sono HTP

I canali dimmer includono i canali delle apparecchiature con etichetta DIM e tutti i canali di unità dimmer. Essi non seguono lo schema di priorità descritto sopra. Piuttosto, essi sono HTP (il più alto ha precedenza). Ciò significa che il valore più elevato viene applicato all'uscita DMX, non importa sia la priorità del processo.

**Esempio 1:** Si imposta il dimmer di una determinata apparecchiatura completamente aperto in una scena di background. Ci si accorgerà che non è possibile chiuderlo con un fader di playback. E' solo possibile farlo con un'altra scena di background.

### 3.4.3 Trasparenza

Quando si programmano una scena o una sequenza su Xciter, vengono unicamente memorizzati i canali logici che si sono utilizzati per programmare un determinato look, per es. i così detti canali attivi. Quando tale scena o sequenza vengono eseguite nello spettacolo, il processo può solo applicare quegli stessi canali all'uscita, a meno che un processo più alto non usi gli stessi canali (si veda priorità dei processi). Gli altri canali rimangono trasparenti; il processo non li sta utilizzando. La trasparenza ha una conseguenza importante: i canali trasparenti di un processo non sovrascriveranno canali di un processo con priorità inferiore.

**Esempio:** La scena di background della cue 1 pone alcuni proiettori in una determinata posizione con i dimmer aperti. La sequenza B dalla cue 1 esegue una chase (gioco) di colori sugli stessi proiettori ma i rimanenti dei suoi canali sono trasparenti. Il risultato sull'uscita DMX sono i valori di posizione e dimmer provenienti dalla scena di background e della chase di colori poiché la sequenza sovrascrive solo i canali dei colori.

DIM	PAN	TILT	COLW	
---	---	---	---	Sequence A
---	---	---	120	Sequence B
---	---	---	---	Sequence C
---	---	---	---	Sequence D
255	128	128	---	Background Scene
<hr/>				
255	128	128	120	Result on DMX

### 3.4.4 Default

Il layer di default è sempre in esecuzione. Quando un determinato canale logico è trasparente in tutti i processi, significa che nessun altro processo sta usando il canale, il valore del layer di default è l'uscita per quel canale. Questo valore è per i proiettori un valore di default dalla libreria, per le unità dimmer il limite basso. Più avanti in questo manuale si imparerà circa la programmazione dei valori default. Si vedrà che tutti i canali trasparenti nel programmer acquisiscono valori dal layer di default.

Mentre la console si sta caricando, il valore di default del sistema è posto sull'uscita (tutti 0). A seguire prende piede il layer di default.

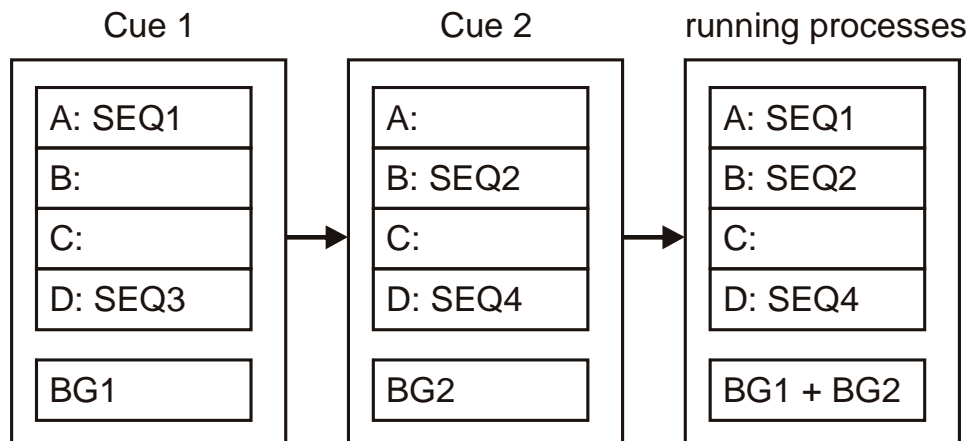
### 3.4.5 Scene di background

Nel capitolo sulle modalità d'esecuzione si imparerà come mettere in esecuzione le cue. Mentre sono in esecuzione scene di BG (background) all'interno di cue, si scoprirà che le scene non si sostituiscono l'una con l'altra. I nuovi canali vengono aggiunti al look corrente e solo quelli già esistenti vengono sostituiti.

	DIM	PAN	TILT	COLW	
Default layer	0	128	128	0	
	0	128	128	0	DMX
CUE 1: BG Scene	---	128	110	---	
	0	128	110	0	Result on DMX
CUE 2: BG Scene	255	---	---	---	
	255	128	110	0	Result on DMX
CUE 3: BG Scene	---	---	---	35	
	255	128	110	35	Result on DMX
CUE 4: BG Scene	---	---	---	68	
	255	128	110	68	Result on DMX

## 3.5 Trasparenza delle sequenze attraverso le cue

Quando si stanno mettendo sequenze dietro tasti di cue, bisogna tenere a mente che Xciter ha la trasparenza di sequenza. Quando non c'è alcuna sequenza nella cue seguente che debba subentrare alla sequenza nella cue corrente, la sequenza della cue corrente continuerà a girare. Tuttavia, si può ancora disattivare.



- SEQ1 inizia a girare sul layer A.
- SEQ3 inizia a girare sul livello della scena di background.

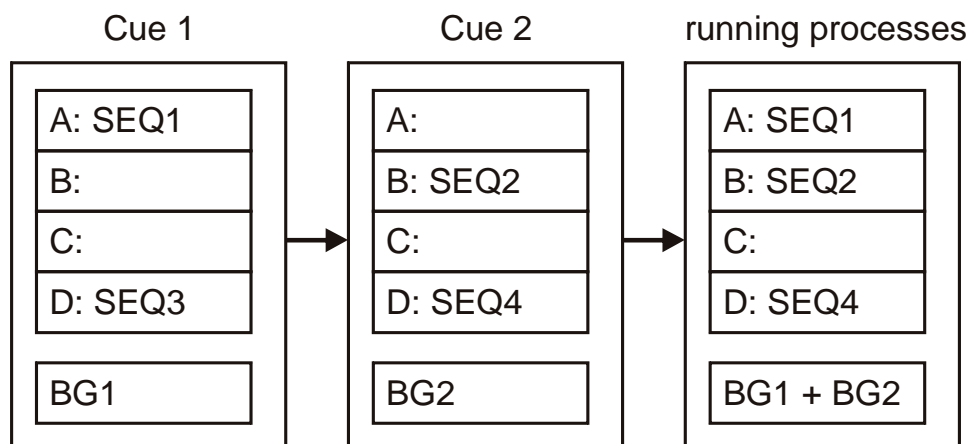
Lancio della cue2:

- Non c'è alcuna sequenza nel layer A; SEQ1 dalla cue1 continuerà a girare
- SEQ2 inizia a girare sul layer B.
- SEQ4 sostituisce SEQ3 dalla cue1 poiché sono entrambi sul layer D.
- BG2 si combina con BG1.

I seguenti processi stanno girando come risultato di cue1 seguita da cue2:

- SEQ1 sta girando sul layer A.
- SEQ2 sta girando sul layer B.
- SEQ4 sta girando sul layer D.
- La combinazione mostra in esecuzione BG1 e BG2.

A causa di questa trasparenza di sequenze, si deve rimanere coerenti quando si assegnano sequenze alle cue. Si osservi il seguente esempio:



Cue1: dimmer aperto, colore blu e PT (pan/tilt) sul muro.

Cue2: dimmer con effetto, colore verde e pan/tilt sul centro della pista da ballo.

Cue1 seguita da Cue2 dà come risultato il seguente look:

- L'effetto sul dimmer c'è perché è stato posizionato nella scena di background in entrambe le



cue.

- La centratura di P/T c'è perché l'informazione di PAN e TILT è stata messa nella sequenza D in entrambe le cue. Non c'è alcuna sequenza in esecuzione ad un livello più elevato che possa sovrascrivere il PAN e il TILT a questo punto.
- Il colore pone un problema. Non partirà il verde sopra la pressione della cue2 poiché la sequenza blu sul later A continua a girare. Il colore verde diverrà visibile solo nel momento in cui si disattivi la sequenza A con il color blu. Ciò poiché il layer A ha una priorità più elevata.

***NB 1: Ricordarsi che i canali dimmer sono HTP. Il meccanismo HTP non deve preoccupare se si pone sempre l'informazione del dimmer sullo stesso livello di priorità come mostrato nell'esempio sopra.***

***NB 2: Per evitare difficoltà con la trasparenza delle sequenze, si mettano in ordine le sequenze nel modo seguente:***

- A: Intensità (dimmer, otturatore).
- B: Colore (ruota colori, CMY, RGB).
- C: Fascio (ruota gobo, ruota animazione, iris, zoom, prisma, frost).
- D: Fuoco (Pan, Tilt).

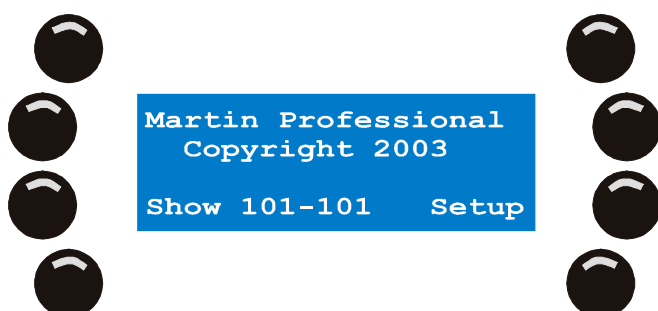
# ACCENSIONE/SPEGNIMENTO

## 4.1 Accensione

Assicurarsi che Xciter sia connesso all'alimentazione e premere il bottone di accensione in alto nell'angolo a sinistra della console.

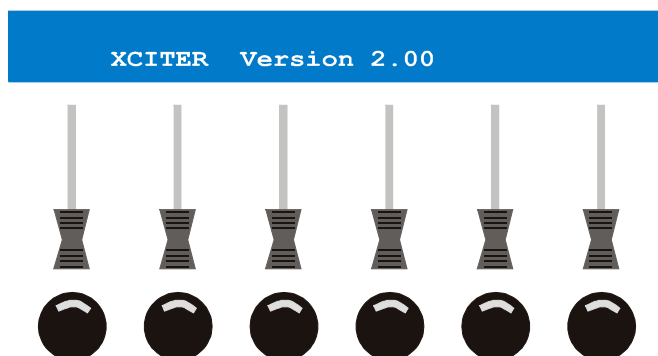
Xciter scansiona i file di sistema interni e ripristina il database.

Le schermate d'introduzione appaiono sui display LCD principale e sopra i fader.



## 4.2 Spegnimento

Tenere premuto il bottone per almeno 2 secondi, finchè i display e i LED si oscurano, per spegnere.



# LAVORARE CON IL JOYSTICK

Se si sta usando Xciter per la prima volta, potrebbe esser necessario calibrare il joystick. Si veda la calibrazione del joystick nel menù di setup.

1. Premere {Joystick} nel menù di setup.
2. Muovere il joystick in maniera circolare lungo i limiti del suo movimento un paio di volte.
3. Premere [STORE] per memorizzare la calibrazione.
4. Premere qualsiasi tasto per continuare. Xciter ritorna al menù di setup.

## 5.1 Lavorare nel programmer

L'auto centratura del joystick di Xciter lavora sempre in modalità relativa.

Quando si spinge il joystick in una determinata direzione, il fascio si muoverà in quella direzione e più lontano si spinge il joystick dal centro, più veloce si muoverà il fascio.

A volte i proiettori singoli all'interno di un gruppo sono posizionati diversamente così che i fasci si muovono tutti in direzioni differenti quando si muove il joystick. Si può risolvere la questione nell'indirizzamento con l'inversione di PAN, di TILT oppure lo scambio PT.

Premere [PAN] e [TILT] per attivare/disattivare il joystick nel programmer. Si possono anche usare questi per bloccare l'azione di pan o tilt del joystick.

Utilizzare [C/F] per passare tra movimento grossolano e fine.

Il joystick ha anche un suo bottone interno. Premere verso il basso il joystick per riportare i proiettori nella loro posizione di home (valori di default contenuti in libreria per il PAN e il TILT).

## 5.2 Lavorare nelle cue (modalità d'esecuzione)

Il tasto [C/F] diviene tasto di registrazione BPM nelle cue (modalità d'esecuzione). Premendo questo tasto ad un certo ritmo farà sì che le sequenze in modalità BPM seguano questo ritmo.

Il tasto [TILT] diviene tasto dei vari passi nelle cue (modalità d'esecuzione). Premendo questo tasto provocherà l'avanzamento delle sequenze in modalità manuale di un passo.

# LAVORARE CON LA LUCE DA BANCO

Se si ha una luce da banco installata, si può regolare la sua intensità tenendo premuto [SHIFT] mentre si gira la rotella in alto a destra.

# SPETTACOLI MULTIPLI

In teoria Xciter può memorizzare sino a 160 spettacoli. Il numero di spettacoli che Xciter può effettivamente memorizzare dipende dal contenuto di ciascuno spettacolo. Quindi di fatto da quanto in ogni spettacolo si programma. Quando si usa Xciter per la prima volta, esso carica dopo l'avvio lo spettacolo 101. Si può vedere il numero corrente di spettacolo nella schermata d'ingresso. Il secondo numero accanto al numero dello spettacolo indica l'indirizzamento corrente che è connesso allo spettacolo. Più avanti si vedrà che si può collegare un altro indirizzamento allo spettacolo corrente.

## 7.1 Selezionare uno spettacolo

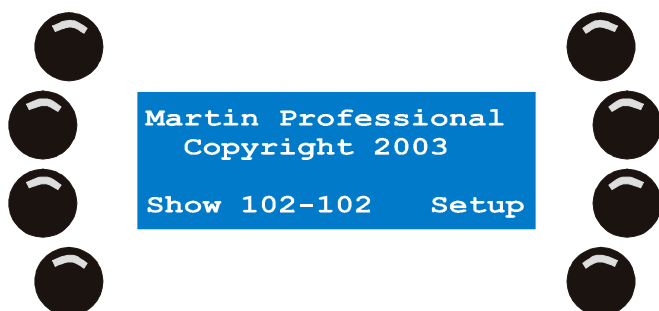
1. Premere {Show} nella schermata d'ingresso.
2. Selezionare uno spettacolo utilizzando i tasti di pagina 1-8 per la prima cifra e i tasti numerici 1-20 di utilizzo vario per la seconda e terza cifra del numero di spettacolo.

**Esempio:** 102



3. Premere [ENT] per confermare oppure [ESC] se si desidera cancellare e ritornare allo spettacolo originale.
4. Una volta confermato, Xciter carica lo spettacolo selezionato e ritorna alla schermata d'ingresso.

Se non è stato scelto in precedenza un altro indirizzamento per lo spettacolo, Xciter utilizza come numero d'indirizzamento lo stesso del numero di spettacolo che è stato selezionato.



## 7.2 Rimuovere uno spettacolo

1. Premere {Show} nella schermata d'ingresso.
2. Utilizzare i tasti di pagina 1-8 e i tasti numerici 1-20 di utilizzo vario per selezionare lo spettacolo che si desidera cancellare.

**Esempio:** 102.



3. Premere [CLEAR].

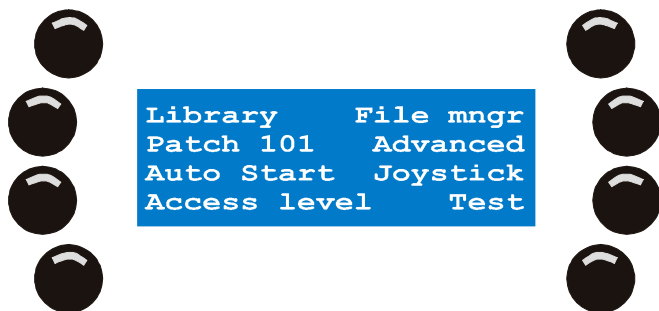


4. Premere {Yes} per confermare, {No} per cancellare.
5. Premere [ESC] per ritornare alla schermata iniziale.

# MENÙ DI SETUP

Il menù di setup è accessibile soltanto dalla schermata di avvio. Se Xciter non si trova in modalità programmer, richiederà la password (X512) per passare in modalità programmer. Bisogna avere questa password per entrare nel menù setup.

Premere {Setup} nella schermata d'ingresso.



## 8.1 Libreria delle apparecchiature

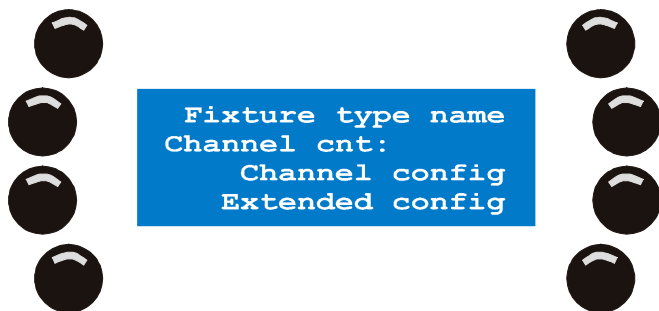
Xciter è consegnato già con la maggior parte delle apparecchiature Martin nella sua libreria. Oltre a queste, l'applicazione PC contiene centinaia di altre apparecchiature di altri marchi. Più avanti nel manuale si imparerà a trasferirle dalla libreria del PC alla libreria di Xciter. La console ha bisogno di una libreria di apparecchiature per accedere alle impostazioni di canale della apparecchiature (dimmer, otturatore, ruote colori, ruote gobo, ruote effetti, pan, tilt, ecc...). Si possono inoltre aggiungere, rimuovere ed editare profili di apparecchiature. Se si trova l'apparecchiatura d'interesse in questa libreria, non c'è bisogno di creare un nuovo profilo da sé. Si può passare direttamente all'indirizzamento. Si può sempre tornare indietro all'editor di libreria per modificare i profili delle apparecchiature per proprie necessità. **Esempio:** Mettere sul fuoco un valore di default.

1. Premere {Library} nel menu setup.
2. Selezionare una categoria di apparecchiature (**Esempio:** moving mirror (scanner)).
3. Selezionare una casa produttrice (**Esempio:** Martin)

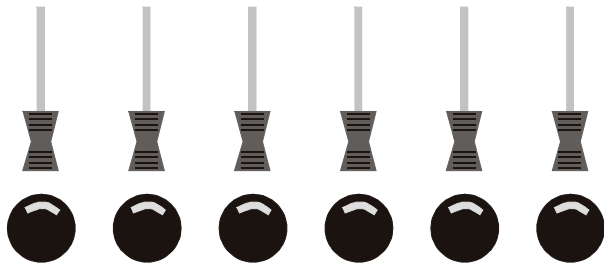
### 8.1.1 Creare una nuova apparecchiatura

Prima di tutto si deve selezionare la cartella con la categoria e la casa produttrice dove si vuole creare il nuovo profilo.

1. Premere [LOAD] per aggiungere un profilo.
2. Xciter richiama l'editor delle definizioni di un'apparecchiatura



```
Cat=Moving mirror Mnf=MARTIN
Model = id=0
```



3. Premere {Fixture type name} per dare un nome al nuovo profilo

Utilizzare i tasti con le frecce o la rotella in alto a destra per spostare il cursore.

Utilizzare i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario per immettere numeri e quelli 11-19 per immettere lettere (**Esempio:** test)

Premere [ENT] per confermare, [ESC] per cancellare.

4. Premere {Channel cnt: } per modificare il numero dei canali logici.

Utilizzare i tasti con le frecce o la rotella in alto a destra per modificare il valore (**Esempio:** 8).

Utilizzare [CLEAR] e i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario per immettere un nuovo valore.

Premere [ENT] per confermare, [ESC] per cancellare.

5. Premere {Channel Config} per configurare i canali logici.

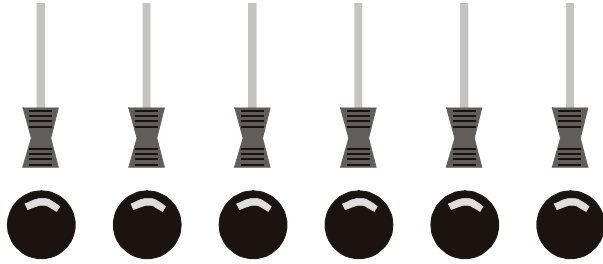
I parametri che caratterizzano un canale logico:

- Sotto **Label** si trovano tutti i nomi di canali predefiniti dai quali poter attingere.
- **Deflt** o valore di default è il valore che viene applicato al layer default quando Xciter sta mandando uno spettacolo. Questo valore appare sul DMX quando nessun'altra applicazione stia applicandone un altro.
- **Lolim** o limite inferiore è il più piccolo valore che Xciter manderà in uscita su qualsiasi canale fisico che è indirizzato su questo canale logico, anche nel caso in cui si sia programmato un valore più basso.
- **Hilim** o limite alto è il più grande valore che Xciter manderà in uscita su qualsiasi canale fisico che è indirizzato su questo canale logico, anche nel caso in cui si sia programmato un valore più elevato.
- Con **Fa/Sn** o modalità fade/snap di default, si imposta la modalità con la quale viene posto il canale quando lo si attiva la prima volta nel programmer. Se viene impostato nella modalità più comunemente utilizzata per quel tipo di canale, si risparmierà un po' di tempo in fase di programmazione.
- Con **Invrs** o inverso, si dice a Xciter se invertire o no il valore prima di mandarlo in uscita su DMX. Esempio: il dimmer dell'apparecchiatura si apre a 0 e chiude a 255 invece che nell'altro modo circolare. Se si inverte il canale, esso sarà invertito due volte a dare un normale controllo sopra il canale stesso.





Label	Deflt	Lolim	Hilim	Fa/Sn	Invrs
DIM	0	0	255	Snap	No



a. Utilizzare i tasti con le frecce o la rotella in alto a destra per selezionare un canale di controllo.

b. Premere [EDIT] per impostare i parametri del canale selezionato.

c. Utilizzare i fader per modificare i parametri del canale selezionato.

Per una regolazione fine di un valore si può tenere premuto il tasto di bump sotto il corrispondente paramentro mentre si ruota la rotella in alto al centro.

d. Se si sta modificando il nome del canale, utilizzare il tasto di bump per passare tra grossolano e fine (MSB e LSB). Maiuscolo indica un canale grossolano; minuscolo un canale fine.

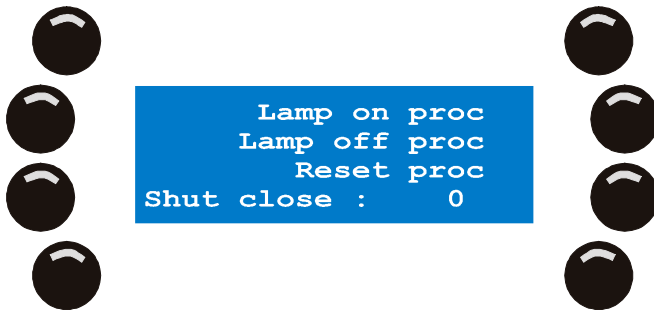
e. [STORE] per memorizzare i parametri del canale selezionato.

6. Ripetere i passi precedenti (a-e) finchè sono stati configurati tutti i canali.

Xciter prima di uscire dall'editor della definizione della nuova apparecchiatura verifica che tutti i canali siano stati configurati. In caso negativo Xciter chiede di ritornare ad immetterli.

7. Premere [ESC] per ritornare all'editor di definizione dell'apparecchiatura.

8. Premere {Advanced Config} per entrare nel menu di configurazione avanzato.



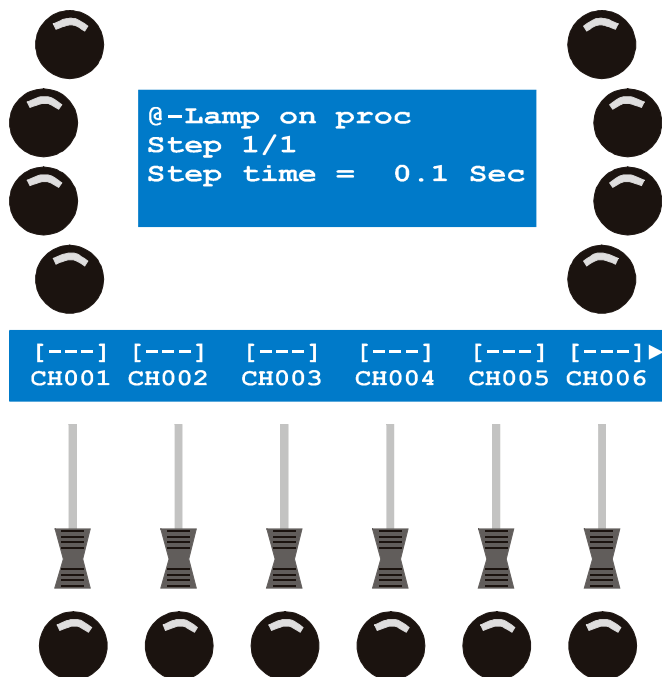
9. Le procedure di accensione della lampada (Lamp on), spegnimento (Lamp off) e azzeramento (Reset) sono programmate alla stessa maniera. Come esempio si utilizzerà il comando Lamp on.

10. Premere il tasto accanto alla procedura che si desidera creare

11. Premere [LOAD] per creare una procedura in caso non ci sia

Xciter aggiunge il primo passo automaticamente.

Se si sta editando un profilo di apparecchiatura, si può anche premere [EDIT] se si vuole modificare un procedimento esistente oppure premere [CLEAR] per cancellarlo. Xciter chiede di confermare. Premere {Yes} per confermare, {No} per cancellare.



a. Utilizzare i fader per modificare i canali di controllo interni nel passo corrente.

Utilizzare la rotella in alto al centro per scorrere attraverso i canali nel caso ce ne siano più di 6.

Per la regolazione fine di un valore, si può tener premuto il tasto di bump del canale corrispondente mentre si ruota la rotella in alto al centro.

b. Premere {Step time} per regolare la durata del passo seguito da [ENT] per confermare oppure [ESC] per abbandonare senza cambiamenti.

c. Premere [LOAD] se si vuole aggiungere un altro passo al procedimento.

d. Ripetere i passi 9a-9c finchè la programmazione è stat completata.

e. Premere [ESC] per ritornare indietro al menù di configurazione avanzato.

12. Premere {Shut close} per modificare il valore di chiusura dell'otturatore.

Utilizzare la rotella in alto a destra oppure i tasti con le frecce per modificare il valore.

Utilizzare [CLEAR] e i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario per immettere un nuovo valore.

Premere [ENT] per confermare, [ESC] per abbandonare senza cambiamenti.

Xciter imposta il valore di chiusura dell'otturatore sul canale dell'otturatore quando il fader master dell'intensità viene tirato sotto il 3%. Ciò è specialmente utile quando l'apparecchiatura ha otturatore ma non dimmer. Con il valore di chiusura dell'otturatore, si può ancora oscurare quando l'intensità del master va a 0%.

13. Premere [ESC] per ritornare indietro all'editor di definizione dell'apparecchiatura.

14. Premere [ESC] ancora una volta per uscire dall'editor di definizione dell'apparecchiatura.

Xciter richiederà di memorizzare il nuovo profilo di apparecchiatura.

Premere {Yes} per accettare, {No} per rifiutare.

## 8.1.2 Editare un profilo di apparecchiatura esistente

Prima di tutto si deve selezionare il profilo nella cartella con la categoria e la casa produttrice.

1. Selezionare il profilo che si desidera editare.
2. Premere [EDIT] per editare il profilo di apparecchiatura selezionato.

Utilizzare la stessa procedura come descritto in 8.1.1 per editare un profilo.

Xciter non consentirà di editare parametri critici (come il canale cnt) di una definizione di apparecchiatura se tale definizione è utilizzata nell'indirizzamento.

## 8.1.3 Rimuovere un profilo di apparecchiatura

Prima di tutto si deve selezionare il profilo nella cartella con la categoria e la casa produttrice.

1. Selezionare il profilo che si desidera rimuovere.
2. Premere [CLEAR] per rimuovere il profilo dell'apparecchiatura selezionato. Xciter richiederà una conferma.
3. Premere {Yes} per confermare, {No} per cancellare.

Xciter non consentirà di cancellare profili di apparecchiature se sono utilizzate nell'indirizzamento.

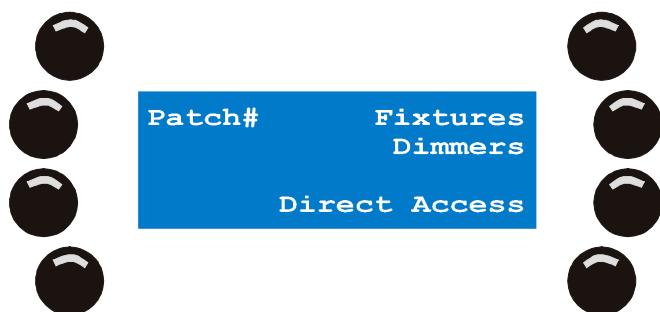
## 8.2 Indirizzamento

Prima di iniziare la programmazione, Xciter deve conoscere quali siano le apparecchiature connesse al suo universo DMX e come le controllerà. E' qui che interviene l'indirizzamento. Indirizzare un'apparecchiatura significa connetterla alla console Xciter, in modo da poterla controllare.

I controlli dell'Xciter si dividono in tre gruppi, che permettono di controllare fino a:

- 40 proiettori
- 20 dimmer
- 4 dispositivi con accesso diretto

Premere {Patch} nel menù di Setup per accedere al menù d'indirizzamento.



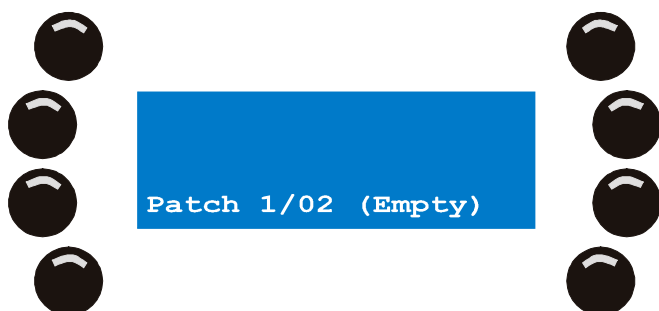
## 8.2.1 Selezionare un indirizzamento

Dato che Xciter può memorizzare sino a 160 indirizzamenti, ad ogni spettacolo può essere assegnato un proprio indirizzamento. Xciter è impostato di default con un indirizzamento per spettacolo. Ciò significa che, quando si seleziona un altro numero di indirizzamento, Xciter utilizza l'indirizzamento per lo spettacolo corrente. Il numero di indirizzamento di default è lo stesso del numero di spettacolo nella schermata d'ingresso.

Se si utilizza lo stesso set di apparecchiature luci in spettacoli diversi, si vorrà utilizzare lo stesso indirizzamento per tali spettacoli. Xciter consente di riutilizzare lo stesso indirizzamento in più spettacoli riassegnandolo a tali spettacoli.

**Esempio:** lo spettacolo corrente è il numero 102. Di default gli è assegnato l'indirizzamento 102. Si desidera usare l'indirizzamento 101 su quello spettacolo (lo stesso indirizzamento usato per lo spettacolo 101).

1. Premere {Patch#} nel menù d'indirizzamento. Di default, l'indirizzamento ha lo stesso numero dello spettacolo selezionato.



2. Utilizzare i tasti pagina 1-8 e i tasti numerici 1-20 di utilizzo vario per selezionare l'indirizzamento 101.

Nel nostro esempio, l'indirizzamento 101 possiede già un contenuto. Se un indirizzamento ha un contenuto, Xciter offrirà l'opportunità di copiare il contenuto dell'indirizzamento corrente entro un altro indirizzamento. Ciò verrà spiegato in seguito.

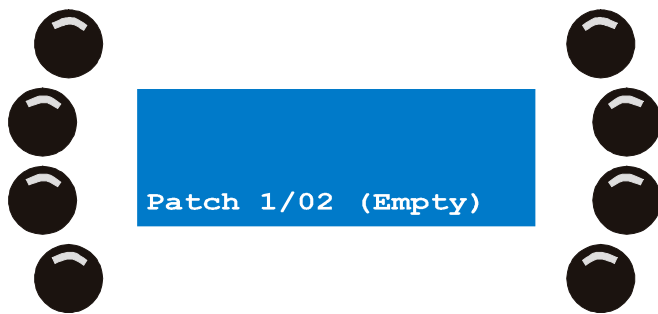


3. Premere [ENT] per confermare il nuovo numero d'indirizzamento o [ESC] per rifiutare e ritornare al precedente numero d'indirizzamento.

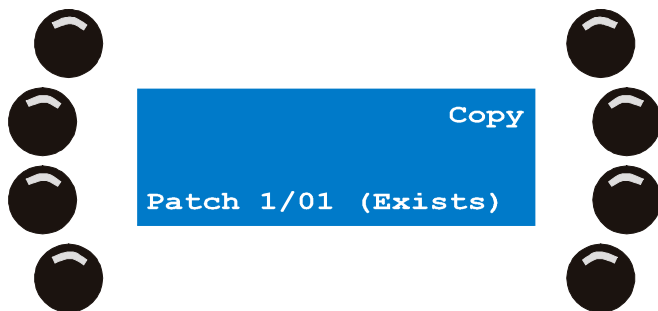
## 8.2.2 Copiare un indirizzamento

**Esempio:** Il nostro spettacolo è il 102. Stavolta si vuole copiare il contenuto dell'indirizzamento 101 entro l'indirizzamento 102. Questa funzione è utile se si vuole che lo spettacolo 102 utilizzi un indirizzamento simile al 101, ma con alcune modifiche.

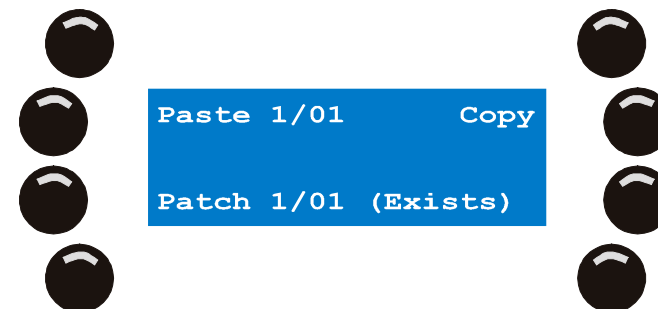
1. Premere {Patch#} nel menù d'indirizzamento. Ancora, l'indirizzamento ha lo stesso numero dello spettacolo selezionato (default).



2. Utilizzare i tasti pagina 1-8 e i tasti numerici 1-20 di utilizzo vario per selezionare l'indirizzamento 101. Nel nostro esempio l'indirizzamento 101 già possiede un contenuto.



3. Premere {Copy} per copiare il contenuto dell'indirizzamento 101 negli appunti.



4. Utilizzare i tasti pagina 1-8 e i tasti numerici 1-20 di utilizzo vario per selezionare l'indirizzamento 102. Nel nostro esempio l'indirizzamento 102 è vuoto.

Premere {Paste 1/10} per incollare il contenuto degli appunti nell'indirizzamento 102.



5. Premere [ENT] per confermare e ritornare al menù d'indirizzamento. Se si preme [ESC] a questo punto, l'indirizzamento è copiato ma non ricaricato. Il nuovo indirizzamento ancora appare vuoto finchè si esce e rientra nel menù indirizzamento.

### 8.2.3 Riguardo canali fisici e canali logici

In questo manuale spesso ci si imbatte nei termini 'canale fisico' e 'canale logico'. E' necessario conoscerne i significati per comprendere meglio il manuale.

*Canali fisici* o *canali DMX* sono i canali come si vedono su DMX output. Essi partono dal canale 1 e terminano al canale 512. Il canale 0 è riservato per scopi speciali che non sono discussi in questo manuale.

*Canali logici* sono i canali che si usano per controllare una particolare apparecchiatura (o gruppo di apparecchiature se condividono lo stesso indirizzo DMX).

Per ragioni di convenienza, quando questo manuale menziona i canali, generalmente si riferisce ai canali logici che vengono usati per controllare un dispositivo selezionato. Se c'è il rischio di confondersi, questo manuale specifica a quale tipo di canali si sta riferendo.

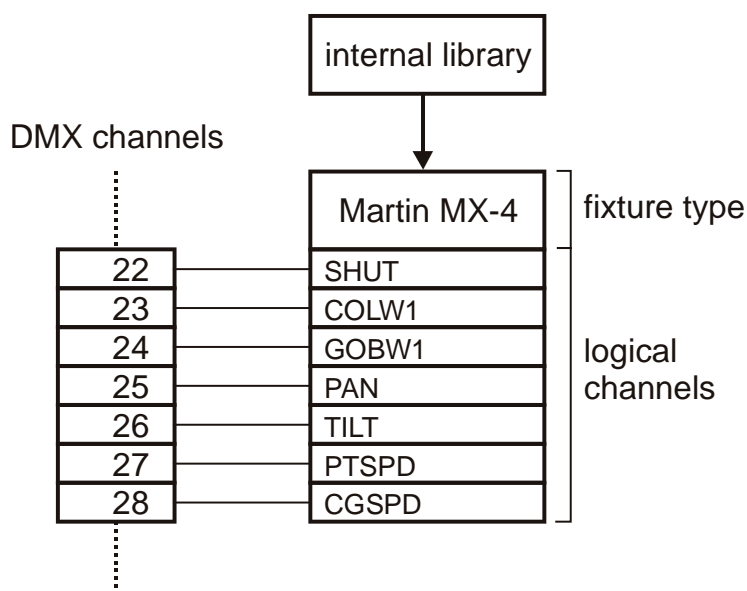
**Esempio:** CH001 (canale dimmer 1) è sul canale 480.

**Esempio:** Utilizzare il fader 1 per impostare il valore di CH001 a 128.

Negli esempi sopra, il *canale logico CH001* dell'apparecchiatura è indirizzato sul *canale fisico 480* della console.

## 8.2.4 Indirizzamento delle apparecchiature

Ogni tipo di apparecchiatura ha un suo set di canali logici, i quali sono descritti con l'apparecchiatura.



Un'apparecchiatura in una catena DMX occupa il suo canale logico 1 (l'indirizzo DMX o l'indirizzo di partenza che si specifica nell'indirizzamento) più i canali immediatamente successivi. Lo spazio che un'apparecchiatura occupa nell'universo DMX dipende dal numero di canali logici che essa usa.

Un'apparecchiatura tipo può avere sino a 48 canali logici assegnati sull'Xciter. Comunque, si tenga in considerazione che c'è un massimo di 512 canali fisici in un completo universo DMX. Ciò significa che non è possibile indirizzare 40 dispositivi ciascuno di 48 canali logici, perché servirebbero 1920 canali fisici.

Grazie alle caratteristiche interattive e all'interfaccia utente intuitiva di Xciter, risulterà facile indirizzare apparecchiature senza sovrapporre i loro canali. Infatti, Xciter non permette alcun tipo di sovrapposizione nell'indirizzamento.

1. Premere { Fixture Patch } nel menù d'indirizzamento.

Xciter informa che bisogna premere un tasto numerico di utilizzo vario per selezionare un'apparecchiatura.

2. Usare [FIXT] per passare tra la pagina uno delle apparecchiature (1-20) e la due (21-40).

Si può vedere la pagina corrente sul display LCD sopra i fader. Nella pagina 1 della apparec-

chiature il bottone FIXT è illuminato, nella pagina 2 lampeggia.

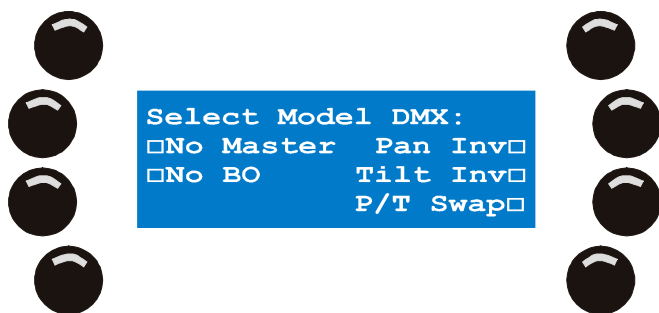
I tasti numerici illuminati sono già indirizzati. Si raccomanda di selezionare un indirizzo vuoto per seguire gli esempi in questo manuale (vedere Selezionare un indirizzamento a pagina 38). Xciter permette di indirizzare più apparecchiature in un colpo solo. Questa caratteristica è molto utile quando si vogliono più apparecchiature dello stesso tipo indirizzate sequenzialmente sulla catena DMX.

Se si cancella l'indirizzamento di un'apparecchiatura da un tasto numerico, quell'apparecchiatura non apparirà più nello spettacolo. Per spostare un'apparecchiatura su un altro indirizzo, bisogna cancellarne l'indirizzamento e reindirizzarla utilizzando un altro indirizzo DMX. Si possono reindirizzare apparecchiature senza danneggiare lo spettacolo, a condizione di utilizzare lo stesso tasto numerico e reindirizzare il dispositivo in accordo ad esso. Esempio: se si reindirizza un'apparecchiatura più avanti di due canali su Xciter, bisogna anche riconfigurare l'apparecchiatura stessa aumentando manualmente il suo indirizzo di due canali.

### 8.2.4.1 Indirizzare proiettori

Esempio: si vogliono indirizzare quattro apparecchiature MX-4 sotto i tasti numerici 1-4, iniziando dall'indirizzo fisico 1.

1. Utilizzare i tasti numerici 1-20 di utilizzo vario per selezionare i numeri delle apparecchiature. Esempio: 1, 2, 3 e 4



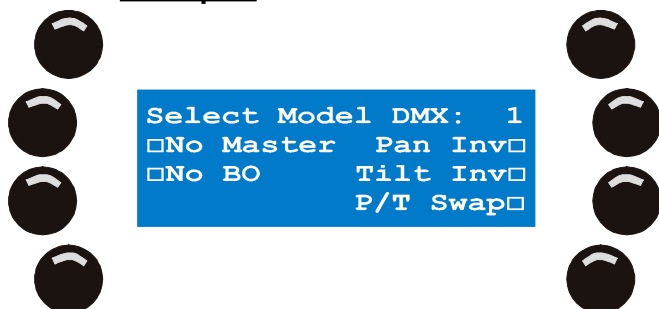
2. Premere {Select Model} per navigare entro la libreria delle apparecchiature per scegliere il modello.

Sotto manufacturer, selezionare 'Martin?'. Sotto category, selezionare 'Moving Mirror'. Individuare 'MX4 6CH' nella lista. Selezionarla premendo il tasto accanto al nome. Premere [ENT] per confermare la selezione. Il display LCD sopra i fader mostra il modello correntemente selezionato. Se si desidera aggiungere altre apparecchiature dello stesso tipo, non serve risSelectedionare il modello. Xciter mantiene in memoria l'ultimo modello selezionato.

3. Premere {DMX:}.

Xciter calcola lo spazio DMX richiesto e suggerisce il prossimo indirizzo DMX di partenza disponibile. Utilizzare la rotella in alto a destra per modificare il valore corrente. Si può anche premere [CLEAR] per cancellare il valore corrente e immetterne uno nuovo utilizzando i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario (10 lavora come 0).

Esempio: 1



4. Premere [ENT] per confermare l'indirizzo DMX. Xciter così indirizza le apparecchiature sequenzialmente sotto i tasti numerici selezionati, partendo dall'indirizzo DMX specificato. Xciter terrà anche in considerazione l'ordine di selezione.

Le impostazioni dei Dipswitch sul display LCD sopra i fader sono utili per indirizzare manualmente le apparecchiature montate. E' anche possibile ruotare il display Dipswitch premendo il tasto di bump sotto le impostazioni del Dipswitch. Se non si trova l'apparecchiatura voluta nella libreria di Xciter, si può ricorrere all'editor di libreria per crearne una al momento, oppure utilizzare l'applicazione PC per scaricarne una via USB.

5. A seconda dell'orientazione dell'apparecchiature montata che è stata indirizzata, si può invertire il pan, invertire il tilt e scambiare pan con tilt. E' un'impostazione globale per rendere più facile il controllo di pan/tilt utilizzando il joystick. Come si vedrà più avanti nel manuale, si possono ancora invertire i canali per lo spettacolo nel programmer.

Premere i pulsanti accanto alle opzioni per passare da on a off e viceversa.

### TILT inverse



### PAN inverse



### PAN/TILT swap



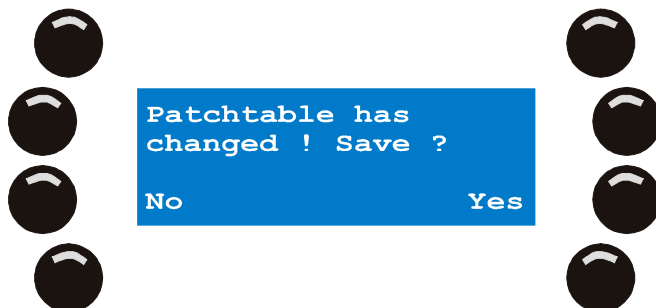
6. Si può decidere di escludere un dispositivo dal controllo del master e/o del blackout. Escluderlo dal master significa che dimmer o shutter dell'apparecchiatura non interferisce con il controllo del fader master. Escludere dal blackout significa che il pulsante di blackout non interviene su dimmer o shutter dell'apparecchiatura. Premere il pulsante accanto alle opzioni per commutare on/off.

Si può vedere lo stato di ciascuna opzione guardando il quadratino accanto ad essa. Un quadratino riempito significa ON, un quadratino vuoto OFF.

7. Ripetere questi passi 1-5 finchè tutte le apparecchiature montate sono state indirizzate.

8. Premere STORE per memorizzare le modifiche. Se Xciter ha rilevato cambiamenti, mostrerà che sono stati memorizzati e chiederà di premere un tasto per continuare.

9. Premere [ESC] per abbandonare l'indirizzamento delle apparecchiature. Se Xciter rileva cambiamenti all'indirizzamento che non sono stati memorizzati, lo menziona e chiede se si vogliono memorizzare tali cambiamenti. Premere {Yes} per memorizzare ed uscire, {No} per uscire senza salvare i cambiamenti.



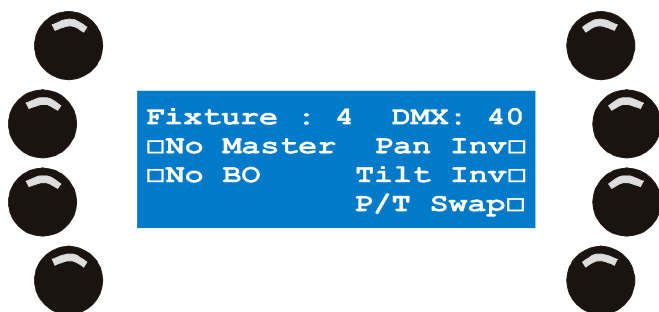
## 8.2.4.2 Editare un numero di apparecchiature indirizzate

1. Utilizzare i tasti numerici di utilizzo vario per selezionare un'apparecchiatura che si ha già indirizzato.



**Esempio:** apparecchiatura numero 4.

Il LED sotto il tasto 4 lampeggia ad indicare che l'apparecchiatura numero 4 è selezionata. Xciter mostra le informazioni d'indirizzamento.



2. A seconda dell'orientazione dell'apparecchiature montata che è stata indirizzata, si può invertire il pan, invertire il tilt e scambiare pan con tilt. E' un'impostazione globale per rendere più facile il controllo di pan/tilt utilizzando il joystick. Come si vedrà più avanti nel manuale, si possono anche invertire i canali per lo spettacolo nel programmer.

Premere i pulsanti accanto alle opzioni per passare da on a off e viceversa.

3. Si può decidere di escludere un dispositivo dal controllo del master e/o del blackout. Escluderlo dal master significa che dimmer o shutter dell'apparecchiatura non affetti dal controllo del fader master. Escludere dal blackout significa che il pulsante di blackout non interviene su dimmer o shutter dell'apparecchiatura. Premere il pulsante accanto alle opzioni per commutare on/off.

Si può vedere lo stato di ciascuna opzione guardando al quadratino accanto ad essa. Un quadratino pieno significa ON, un quadratino vuoto OFF.

4. Ripetere i passi 1-3 per le altre apparecchiature che si vogliono editare.

5. Premere STORE per memorizzare le modifiche. Se Xciter ha rinvenuto cambiamenti, mostrerà che sono stati memorizzati e chiederà di premere un tasto per continuare.

6. Premere [ESC] per abbandonare l'indirizzamento delle apparecchiature. Se Xciter rileva cambiamenti all'indirizzamento che non sono stati memorizzati, lo menziona e chiede se si vogliono memorizzare tali cambiamenti. Premere {Yes} per memorizzare ed uscire, {No} per uscire senza salvare i cambiamenti.

### 8.2.4.3 Cancellare le informazioni di indirizzamento

Se si desidera assegnare un diverso tipo di apparecchiatura ad un tasto o reindirizzarla, bisogna prima cancellare il tasto. Se un'apparecchiatura viene permanentemente rimossa dall'indirizzamento, essa non farà più parte dello spettacolo.

1. Tenere premuto CLEAR dopo aver premuto il/i tasto/i numerici di utilizzo vario dell'apparecchiatura che si desidera cancellare.

2. Rilasciare CLEAR per terminare di cancellare le apparecchiature dall'indirizzamento.

3. Se si vuole cancellare un'altra apparecchiatura, ripetere i passi 1-2.

4. Premere STORE per memorizzare le modifiche. Se Xciter ha rinvenuto cambiamenti, mostrerà che sono stati memorizzati e chiederà di premere un tasto per continuare.

Premere [ESC] per abbandonare l'indirizzamento dell'apparecchiatura. Se Xciter rileva cambiamenti all'indirizzamento che non sono stati memorizzati, lo menziona e chiede se si vogliono memorizzare tali cambiamenti. Premere {Yes} per memorizzare ed uscire, {No} per uscire senza salvare i cambiamenti.

### 8.2.5 Indirizzare dimmer

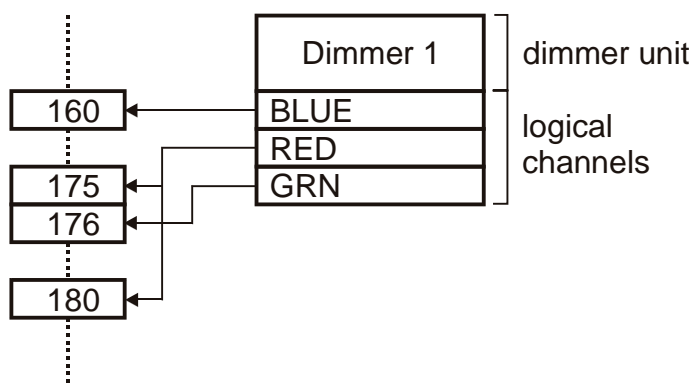
Xciter consente di gestire fino a 20 unità dimmer. Una singola unità può contenere fino a 48 canali logici. Se si confrontano proiettori e dimmer ci si accorge che la maggior differenza con-

siste nel comportamentodei canali logici:

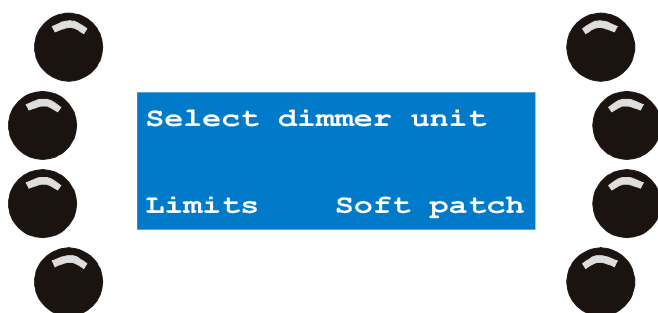
- Un canale di controllo di un proiettore manipola solo un canale DMX. Un canale di controllo dimmer può manipolare più canali fisici.
- I canali di controllo fisici delle apparecchiature sono sempre raggruppati insieme (p.es. l'indirizzo DMX e i canali immediatamente a seguire) quando si indirizzano. I canali DMX che si indirizzano a un canale di controllo dimmer non devono essere raggruppati; essi possono essere ovunque sulla catena DMX, a patto che non siano occupati dall'indirizzo di altri proiettori o DA (Direct Access).
- I proiettori hanno nomi di canali predefiniti dal produttore. I nomi dei canali di unità dimmer sono definiti dall'utente.

**Nota:** i canali logici in un'unità dimmer sono tutti http.

DMX channels

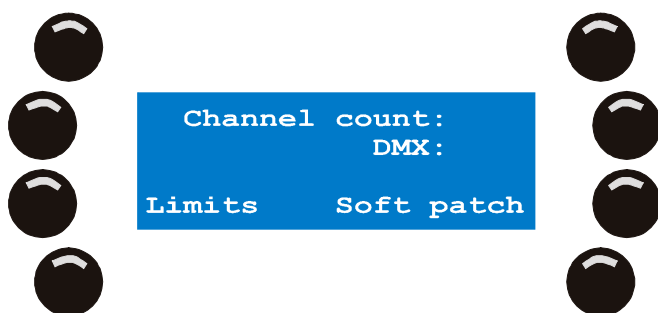


1. Premere {Dimmer Patch} nel menù patch. Xciter suggerisce di selezionare un'unità dimmer.



2. Utilizzare i tasti numerici di utilizzo vario per selezionare un'unità dimmer.

**Esempio:1**

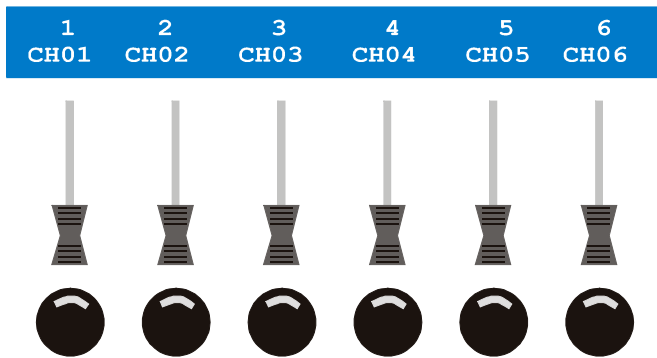


3. Premere {Channel count: }.

Utilizzare la rotella in alto a destra per modificare il valore corrente. Si può anche premere [CLEAR] per cancellare il valore corrente ed immetterne uno nuovo utilizzando i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario (usare il tasto 10 per immettere uno zero).

**Esempio: 6.**

Premere [ENT] per confermare il valore o [ESC] per ritornare senza immettere il valore. Nel nostro caso si preme [ENT]. Non appena premuto, Xciter genera di default 6 nomi di canali per i canali logici.



4. Premere {DMX:}.

Utilizzare la rotella in alto a destra per modificare il valore corrente. Si può anche premere [CLEAR] per cancellare il valore corrente ed immetterne uno nuovo utilizzando i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario (usare il tasto 10 per immettere uno zero).

**Esempio:** 101.

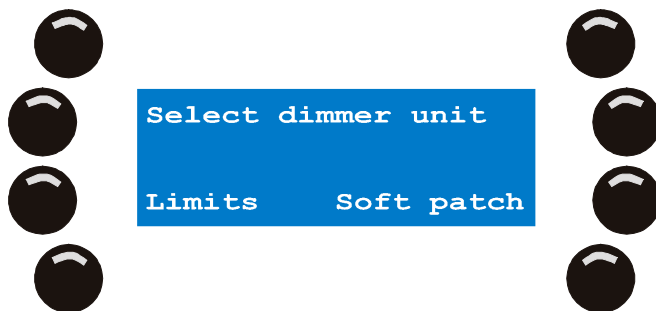
Premere [ENT] per confermare il valore oppure [ESC] per ritornare indietro senza immettere un valore. Nel nostro caso si preme [ENT]. Non appena premuto [ENT], Xciter indirizza i 6 canali logici ai canali fisici (DMX) dal 101 al 106.

5. Premere [ESC] per abbandonare l'indirizzamento dei dimmer. Xciter chiede se si vogliono memorizzare i cambiamenti nel caso ne siano stati fatti. Premere {Yes} per memorizzare, {No} per abbandonare senza salvare.

Le opzioni più avanzate dell'indirizzamento dimmer sono spiegate nella sezione sotto.

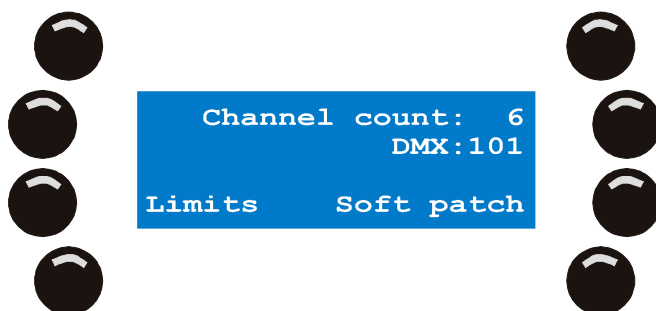
### 8.2.5.1 Cambiare i nomi dei canali di default

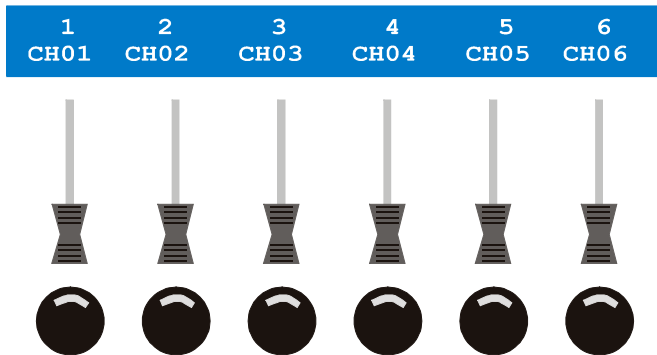
1. Premere {Dimmer Patch} nel menù patch Xciter suggerisce di selezionare un'unità dimmer.



2. Utilizzare i tasti numerici di utilizzo vario per selezionare un'unità dimmer.

**Esempio:** 1.





Se è stato seguito il primo esempio correttamente, l'unità dimmer 1 dovrebbe ancora avere 6 canali logici indirizzati ai canali fisici dal 101 al 106 con i nomi di default dei canali CH01-CH06.

3. Premere il tasto di bump sotto il nome del canale che si desidera cambiare. **Esempio:** CH01.

Un cursore apparirà sotto il primo carattere del nome del canale.

Usare la rotella in alto a destra o i tasti con le frecce per muovere il cursore.

Usare [CLEAR] per cancellare il carattere sotto il cursore. Usare [LOAD] per inserire un carattere prima del cursore.

Usare i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario per immettere numeri (10 sta per 0) e 11-20 per immettere lettere. [SHIFT] inverte tra maiuscolo e minuscolo.

4. Premere [ENT] per confermare il nuovo nome, [ESC] per abbandonare senza modificare.

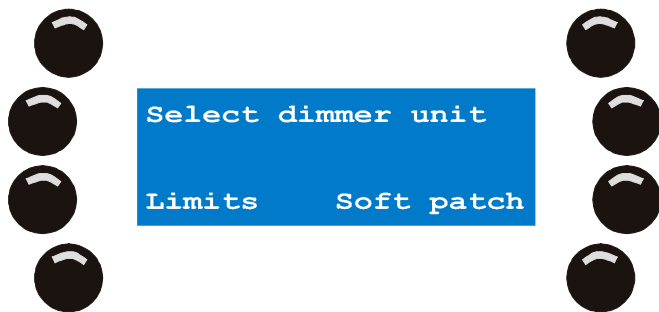
5. Ripetere i passi 3 e 4 finché si sono modificati tutti i nomi dei canali che si desidera.

6. Premere [ESC] per abbandonare l'indirizzamento dimmer. Xciter chiede se si vogliono memorizzare i cambiamenti nel caso ne siano stati fatti. Premere {Yes} per memorizzare, {No} per abbandonare senza salvare.

### 8.2.5.2 Indirizzamento soft

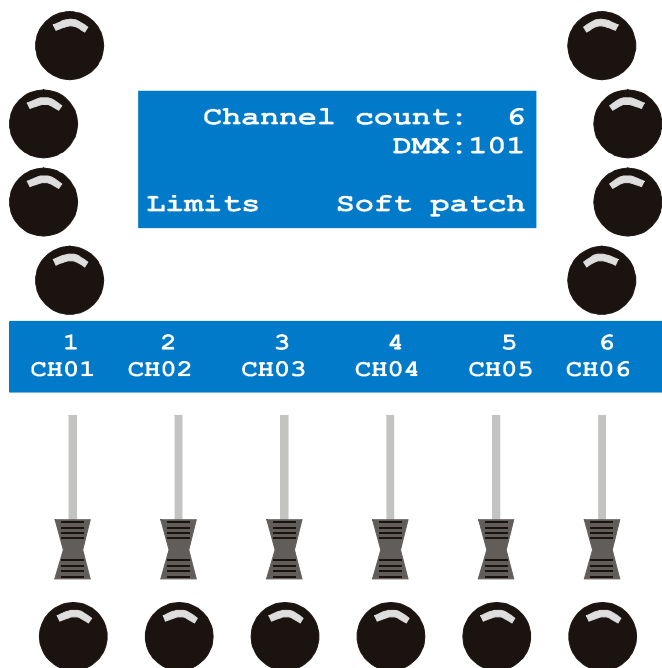
Nel primo esempio della sezione indirizzamento dimmer, si è visto quanto sia facile indirizzare un'unità dimmer di 6 canali. Nel sezione che segue si imparerà l'indirizzamento soft che ha insite le caratteristiche avanzate dell'indirizzamento dei dimmer. Si ricordi dall'introduzione di questo capitolo che un singolo canale logico (fader) in un'unità dimmer può controllare più canali sulla catena DMX. Nell'esempio seguente, si imparerà a collegare un secondo canale fisico (DMX) ad un canale logico (fader).

1. Premere {Dimmer Patch} nel menù patch. Xciter suggerisce di selezionare un'unità dimmer.



2. Utilizzare i tasti numerici di utilizzo vario per selezionare un'unità dimmer.

**Esempio:** 1.



Se è stato seguito il primo esempio correttamente, l'unità dimmer 1 dovrebbe ancora avere 6 canali logici indirizzati ai canali fisici dal 101 al 106.

Se la vostra unità dimmer ha più di 6 canali logici o fader, si può passare alle altre pagine di canali con la rotella in alto al centro. Non appena si premono i tasti di bump al di sotto dei nomi dei canali, si osserva che il display principale sulla destra mostra una lista dei canali fisici collegati al canale logico selezionato. Se finora non è stato utilizzato l'indirizzamento soft, dovrebbe ogni volta esserci solo un canale fisico nell'elenco. Se ci sono più di 6 canali fisici collegati al fader, si utilizzi la rotella in alto a destra per scorrere su e giù la lista.

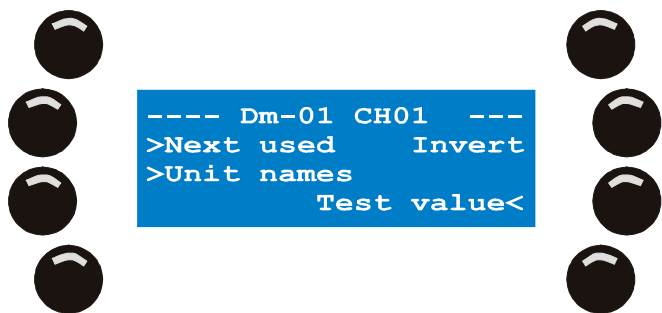
3. Premere il tasto di bump sotto il nome del canale logico che si desidera modificare.  
**Esempio:** CH01.

4. Per rimuovere canali fisici (DMX) dai canali logici, tenere premuto [CLEAR] e premere i tasti accanto a tutti i canali fisici che si desidera rimuovere dal canale logico. Il canale logico (il fader correntemente selezionato) non controllerà più questi canali una volta memorizzati i cambiamenti all'indirizzamento dimmer.

5. Per aggiungere canali fisici (DMX) al canale logico (fader), seguire i passi a) fino a d) sotto.

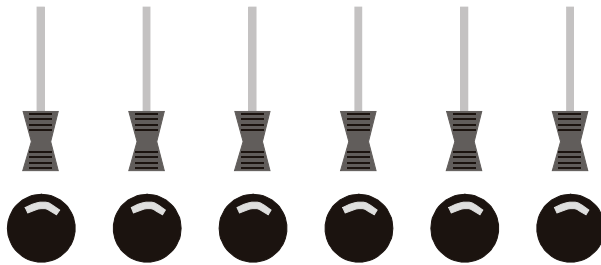
a) Premere [EDIT].

Xciter mostra la catena DMX sul display LCD sopra i fader. Viene indicato il primo canale fisico che è stato indirizzato al canale logico. **Esempio:** 101. Xciter invierà anche il valore default di test (128 se non è stato modificato) a tutti i canali fisici correntemente indirizzati al canale logico selezionato.



Il display LCD principale indica che si sta editando il canale logico con nome CH01 dell'unità dimmer 01.

097	098	099	100	101	102
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	<128>	Dm-01



La linea in alto del display LCD sopra i fader, mostra gli indirizzi DMX. La seconda linea mostra lo stato di quei canali fisici.

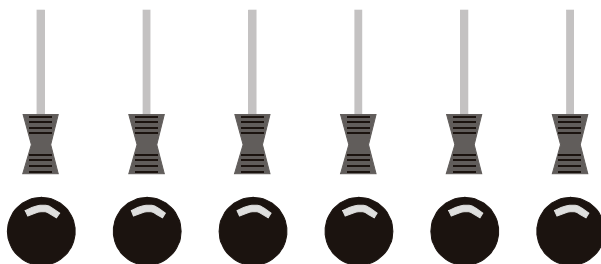
b) Utilizzare la rotella in alto al centro per scorrere attraverso i canali fisici della catena DMX in pagine di 6.

**Esempio:** scorrere finché si vede il canale 111.

c) Per aggiungere un canale fisico al canale logico premere il tasto di bump sotto il suo indirizzo DMX.

**Esempio:** 111. Xciter immette un valore test default di 128 all'indirizzo DMX 111. Nel nostro esempio, sia i canali fisici sull'indirizzo 101 che 111 dovrebbero a questo punto avere un valore di 128.

109	110	111	112	113	114
[ ]	[ ]	<128>	[ ]	[ ]	[ ]



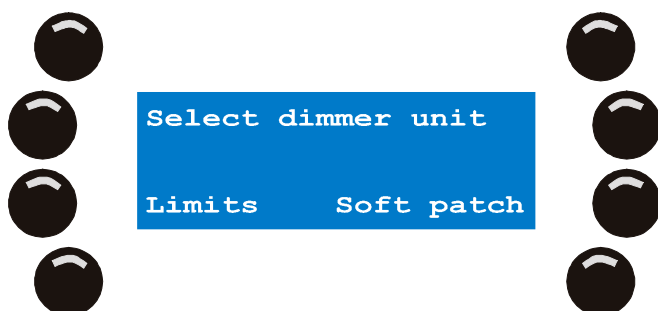
Se si vuole togliere l'indirizzo al canale fisico, si preme ancora il tasto di bump sotto il suo indirizzo. Per questo esempio si lasci il canale indirizzato.

d) Premere [STORE] o [ESC] per indirizzare nuovamente tutti i canali fisici selezionati al canale logico. Questa operazione riporterà anche indietro alla precedente visualizzazione dove si può scegliere un altro canale logico per editarlo. Si osservi che il canale fisico 111 è stato aggiunto alla lista del canale logico CH01.

### 8.2.5.3 Indirizzamento soft, impostazioni avanzate

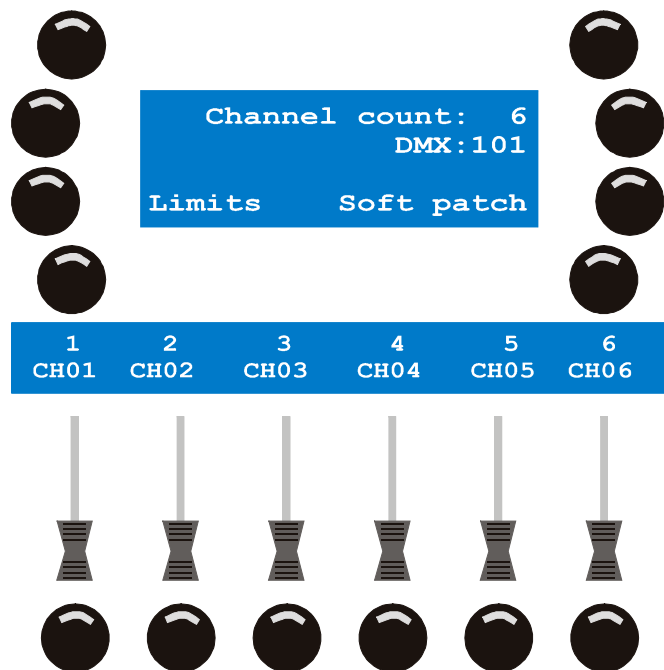
Nell'esempio precedente si ha toccato una sola piccola parte dell'indirizzamento soft. In questa sezione si copriranno le caratteristiche più avanzate dell'indirizzamento soft.

1. Premere {Dimmer Patch} nel menù patch. Xciter suggerisce di selezionare un'unità dimmer.



- Utilizzare i tasti numerici di utilizzo vario per selezionare un'unità dimmer.

**Esempio:** 1.

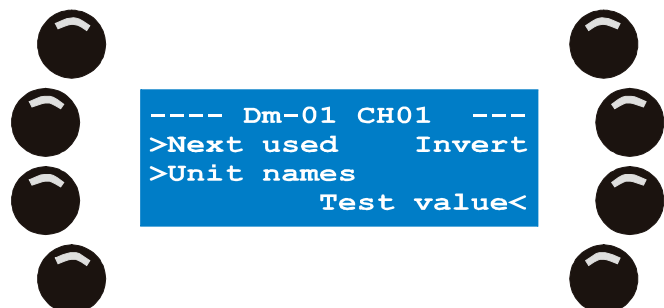


Se è stato seguito il primo esempio correttamente, l'unità dimmer 1 dovrebbe ancora avere 6 canali logici indirizzati ai canali fisici dal 101 al 106.

Se il vostra unità dimmer ha più di 6 canali logici o fader, si può passare alle altre pagine di canali con la rotella in alto al centro. Non appena si premono i tasti di bump al di sotto dei nomi dei canali, si osservi che il display principale sulla destra mostra una lista dei canali fisici collegati al canale logico selezionato. Se finora non si ha usato l'indirizzamento soft, dovrebbe ogni volta esserci solo un canale fisico nell'elenco. Se ci sono più di 6 canali fisici collegati al fader, si utilizzi la rotella in alto a destra per scorrere su e giù la lista.

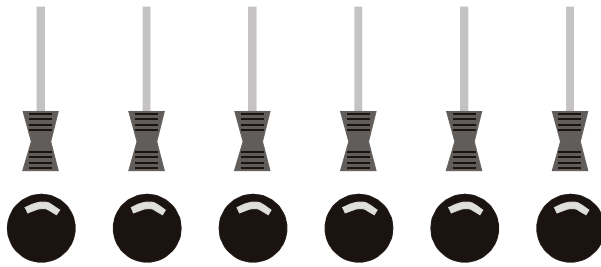
- Premere il tasto di bump sotto il nome del canale del canale logico che si desidera modificare. **Esempio:** CH01.
- Premere [EDIT] per modificare il canale logico.

Xciter mostra la catena DMX sul display LCD sopra i fader. Viene indicato il primo canale fisico che è stato indirizzato al canale logico. **Esempio:** 101. Xciter invierà anche il valore default di test (128 se non è stato modificato) a tutti i canali fisici correntemente indirizzati al canale logico selezionato.



Il display LCD principale indica che si sta editando il canale logico con nome CH01 dell'unità dimmer 01.

097	098	099	100	101	102
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	<128>	Dm-01



La linea in alto del display LCD sopra i fader, mostra gli indirizzi DMX. La seconda linea mostra lo stato di quei canali fisici.

5. La modalità del canale logico è impostata di default su fade. E' utile impostare una modalità snap/fade di default nell'indirizzamento per facilitare la programmazione, specialmente se si programma sempre il canale alla stessa maniera. Nella 'Sezione 9.6. Il programmer' a pagina 64, si tratterà delle modalità fade/snap.

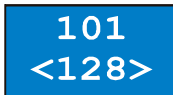
Per configurare la modalità di default di un canale logico:

a) Tenere premuto [SHIFT] e premere il tasto di bump sotto il canale fisico.

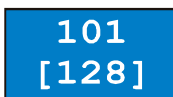
**Esempio:** Si esegua ciò per il canale 101.



Channel not patched



Channel patched in default fade mode



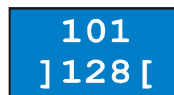
Channel patched in default snap mode

La modalità di default fade/snap è globale per tutti i canali fisici entro il canale logico selezionato, quindi è necessario effettuare questa operazione solo su uno dei canali fisici. Tutti gli altri canali DMX entro il canale logico selezionato saranno impostati allo stesso modo.

**Nota: il canale fisico deve essere indirizzato prima che si possa impostare la sua modalità.**

6. Alcuni modelli dimmer possono avere canali invertiti. E' possibile anche invertire canali fisici individuali per controllarli normalmente sulla console. Per invertire un canale:

a) Tenere premuto {Invert} mentre si preme il tasto di bump sotto l'indirizzo del canale fisico che si desidera invertire. **Esempio:** Si esegua ciò per il canale 101.



Inverted channel

**Nota: il canale fisico deve essere indirizzato prima di impostare la sua modalità.**

7. Ciascun canale fisico ha tre parametri:

- **Test value:** questo valore non ha conseguenze nella programmazione. E' meramente un valore che viene applicato all'uscita DMX per testare la presenza di un dispositivo. E' molto utile quando si programmano un set di proiettori PAR. Dato che Xciter mette questo valore test sull'uscita, si può vedere quale PAR si sta indirizzando sul fader selezionato. Con questo parametro si può impostare l'intensità dimmer durante il test. E' stato impostato a 128 perché alcune persone possono utilizzare lampade PAR a 110V su pacchetti dimmer 220V.
- **High Limits:** di default questo valore è impostato su 255, il più elevato valore possibile per un canale fisico. Se questo parametro viene impostato ad un valore più basso per un certo canale fisico, Xciter non invierà su quel canale un valore più alto, anche quando il canale logico (fader) viene messo su un valore più elevato. Questa cosa è ancora una volta molto utile se si vuole evitare che un pacchetto dimmer a 220V



vada oltre 110V.

- **Low Limits:** di default questo valore è impostato su 0, il più piccolo valore possibile per un canale fisico. Se questo parametro viene impostato ad un valore più alto per un certo canale fisico, Xciter non invierà su quel canale un valore più basso, anche quando il canale logico (fader) viene messo su un valore più basso. Questa funzionalità è molto utile se si vuole mettere una tensione di preriscaldamento sui bulbi delle luci dei vostri PAR.

Per impostare differentemente questi parametri:

a) Premere {Test value}, {High limits} o {Low limits} per far visualizzare i diversi parametri. **Esempio:** Premere il tasto finché si vede 'Low limits' accanto ad esso. Ciò significa che i limiti inferiori dei canali indirizzati vengono correntemente visualizzati nel display LCD sopra i fader.

b) Utilizzare il fader per modificare i valori. **Esempio:** Impostare il limite inferiore del canale 101 al valore 30.

8. Ci sono alcuni accessori addizionali per facilitare la navigazione e mostrare informazioni addizionali sul display LCD sopra i fader.

Con {Next used} si può passare direttamente a tutti i canali fisici che sono correntemente indirizzati al canale logico selezionato.

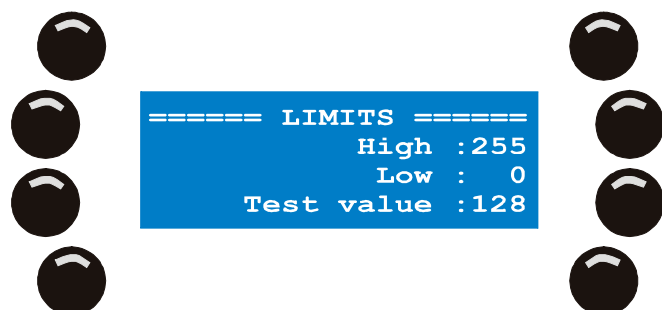
Con {Next used} o {Channel names} si può scegliere se visualizzare i nomi delle unità oppure i canali. Si osservi che il display LCD sopra i fader mostra anche le unità a partire dall'indirizzo del proiettore e del DA non appena ci si sposta lungo la catena DMX.

#### 8.2.5.4 Indirizzamento soft, Limiti

Nell'esempio precedente di indirizzamento soft sono stati trattati i limiti sui canali. Si ricordi che quando si aggiunge un canale fisico, i limiti e i valori test di default appaiono sul display LCD sopra i fader. In questa sezione si scoprirà un'ulteriore caratteristica dell'indirizzamento dimmer che permette di impostare questi default. Quando si esegue l'indirizzamento soft di molti canali, ciò risparmierà un po' di lavoro. Ma si consideri anche che questi stessi valori default sono utilizzati quando si stanno indirizzando singoli canali in modo veloce (Vedere esempio 1 dell'indirizzamento dimmer).

**Esempio:** Si stanno utilizzando proiettori PAR da 110V su un dimmer da 220V. Sebbene sia possibile impostare i limiti nell'indirizzamento soft, è più sicuro impostarli utilizzando questa opzione limiti prima dell'indirizzamento. In questo modo si è sicuri che tutti i canali fisici che verranno indirizzati a seguire saranno impostati con i valori limite corretti.

**Attenzione:** i limiti ritornano ai valori di default (High 255, Low 0, Test value 128) nel momento in cui si abbandona l'indirizzamento dimmer. Quindi si devono reimpostare ai valori di default desiderati quando si ritorna all'indirizzamento dimmer in seguito e si vogliono utilizzare valori di default diversi da quelli di default posti dal sistema.



1. Premere {Limits} nel menù d'indirizzamento dimmer.
2. Premere il tasto accanto al parametro che si desidera cambiare.
3. Utilizzare la rotella in alto a destra per modificare il valore corrente. Si può anche premere [CLEAR] per cancellare il valore corrente ed immetterne uno nuovo utilizzando i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario (10 sta per 0).

Premere [ENT] per accettare il nuovo valore, [ESC] per ritornare al valore precedente.

- Se si vuole impostare un altro parametro, ripetere i passi 2 e 3.

Altrimenti premere [ENT] o [ESC] per abbandonare la finestra dei limiti e ritornare all'indirizzamento dimmer.

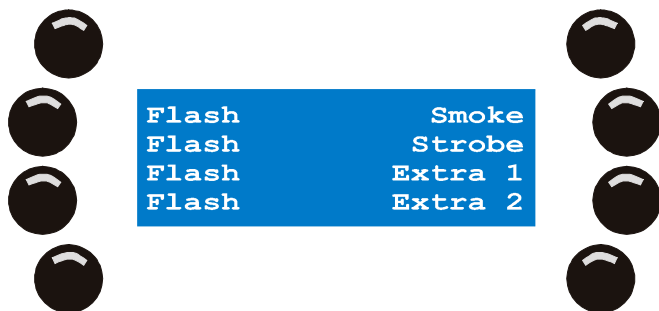
## 8.2.6 Indirizzamento DA

DA sta per Direct Access. Sulla console ci sono 4 tasti di DA. Il principale scopo dei tasti DA è quello di controllare dispositivi quali macchine del fumo e strobo, non quello di lanciare scene intere. Per quel motivo, Xciter non permetterà di utilizzare canali che sono occupati da unità da un altro indirizzamento.

L'indirizzamento DA consente di indirizzare due diversi set di canali fisici per ciascun tasto DA. Un set di valori è messo sull'uscita DMX quando si preme il tasto e l'altro set quando il tasto viene rilasciato.

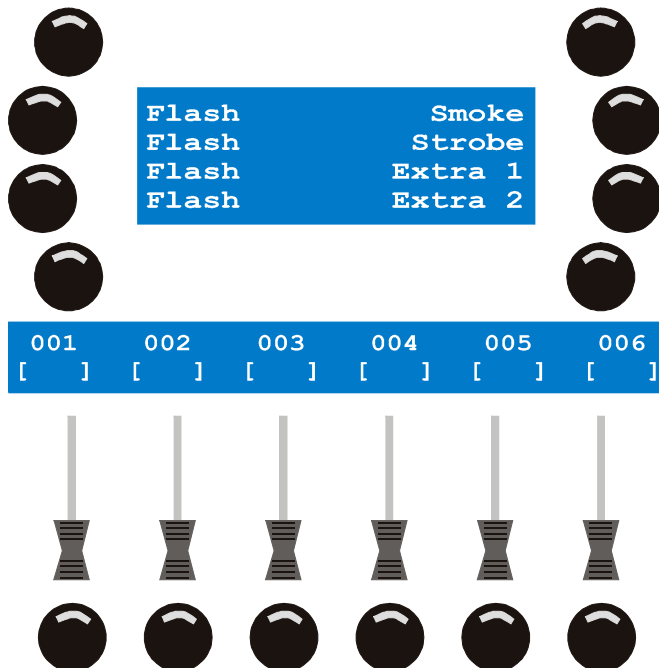
Se si desidera utilizzare una strobo nello spettacolo, bisogna indirizzarla come un proiettore o un dimmer, ma non si può utilizzare più sotto un tasto DA a causa di ciò che è stato detto sopra. Tuttavia, si può ancora impostare un accesso diretto sotto un fader di playback. Si osservi che se si cambiano gli indirizzi DMX di dispositivi DA montati, bisogna anche cambiarli nell'indirizzamento DA.

- Premere {Direct Access} nel menù patch. Xciter mostra il menù DA patch.





- Premere il tasto a destra del bottone DA che si desidera editare. **Esempio:** {Smoke}.

Xciter mostra una finestra sul display LCD2 che somiglia molto a quella dell'indirizzamento soft dei dimmer.



- Utilizzare i tasti con le frecce o la rotella in alto a destra per spostarsi attraverso i 512 canali DMX e posizionarsi su quelli occupati dal proprio dispositivo. **Esempio:** Una macchina del fumo controllata in DMX sul canale 500 e 501.

4. Come spiegato nella parte introduttiva, si possono indirizzare due set di valori sul tasto: valori ON e valori OFF. I valori ON appaiono quando il tasto DA viene premuto; i valori OFF appaiono quando viene rilasciato. Quando si entra nell'indirizzamento, i valori ON sono mostrati di default. Premere {ON values} oppure {OFF values} per

scambiare nel display tra valori ON  e OFF .

5. Utilizzare il tasto di bump sotto l'indirizzo DMX per aggiungere/rimuovere il canale fisico al/dall'indirizzamento. Di default il valore ON di un canale è 255 e il valore OFF è 0.

**Esempio:** Aggiungere i canali 501 e 502. Utilizzare i fader per cambiare i valori. Per selezionare con precisione un valore si può tener premuto il tasto di bump mentre si gira la rotella al centro in alto.

6. Ci sono due modalità di operare per i tasti DA: toggle oppure flash. La modalità default è la flash.

Quando il tasto è in modalità flash, i valori ON appaiono per il tempo che viene tenuto premuto il tasto DA. I valori OFF appaiono quando si rilascia il tasto DA. Quando il tasto è in modalità toggle si può scambiare tra i valori ON e OFF ogni volta che si preme il tasto DA. Premere {Toggle} oppure {Flash} per cambiare la modalità.

7. Premere [ESC] per ritornare al menù indirizzamento DA.

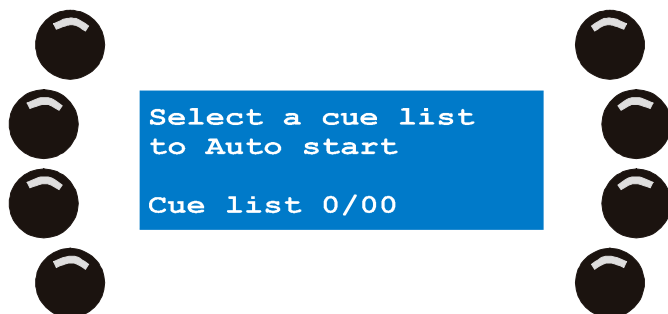
8. A questo punto si può scegliere di indirizzare un altro tasto DA. Il procedimento è lo stesso per tutti i tasti DA. Oppure premere [ESC] un'altra volta per ritornare al menù indirizzamento. Una volta premuto, se sono state fatte modifiche alla tabella d'indirizzamento, Xciter chiede se si vogliono salvare. Premere {Yes} per memorizzare o {No} per uscire senza memorizzare.

## 8.3 Avvio automatico

Quando è abilitato l'avvio automatico, Xciter appena dopo l'accensione metterà in esecuzione una determinata cue list. Come si vedrà nell'editor delle cue list, si può anche far eseguire la procedura di accensione delle lampade nella cue list.

**Esempio:** Se l'operatore è in ritardo, altre persone che non conoscono la console possono comunque effettuare un'accensione delle lampade ed avviare un piccolo spettacolo con l'avvio automatico. Ovviamente è necessario selezionare una cue list che contenga un passo con l'accensione delle lampade per far ciò.

1. Premere {Auto Start} nel menù di setup per richiamare la finestra di dialogo con l'avvio automatico.



2. Utilizzare i tasti di pagina 1-8 e i tasti numerici 1-20 di utilizzo vario per selezionare la cue list che si desidera selezionare come avvio automatico. La pagina e il numero della cue list selezionata appare sulla linea in fondo.

3. Premere [ENT] per confermare oppure [ESC] per cancellare.

Non appena premuto [ENT], Xciter mostra il messaggio 'Auto start settings stored! Press any key!' (Avvio automatico memorizzato! Premere un tasto!)  
Premere qualsiasi tasto per continuare.

4. Se si vuole disabilitare l'avvio automatico, premere [CLEAR].

Xciter richiede di confermare. Premere {Yes} per confermare oppure {No} per cancellare.

5. Premere [ESC] per uscire dal menù di avvio automatico.

## 8.4 Livello di accesso

Il livello di accesso determina quanto sia accessibile la console all'utilizzatore. Ci sono tre livelli di accesso:

1. Livello programmatore
2. Livello operatore
3. Livello principiante

### 8.4.1 Differenti modalità per persone differenti

#### 8.4.1.1 Modalità programmatore

Si ha accesso a tutte le funzioni.

#### 8.4.1.2 Modalità operatore

Si ha accesso a tutte le funzioni di esecuzione.

Le seguenti funzioni sono disabilitate:

- [EDIT]. Non è possibile editare elementi di spettacoli esistenti.
- [STORE]. Non è possibile memorizzare nuovi elementi di spettacolo oppure impostazioni.

### 8.4.1.3 Modalità principiante

Si ha accesso limitato alle funzioni di esecuzione e non si può editare o memorizzare.

Le seguenti funzioni sono disabilitate:

- [EDIT]. Non è possibile editare nulla.
- [STORE]. Non è possibile memorizzare nulla.
- [•] limitato. Si possono solo modificare i trigger audio dalla cue.
- [CLEAR]. Non è possibile cancellare nulla.
- [LOAD] limitato. Si può solo caricare una cue list.
- [FIX] & [DIM]. Non si può accedere a proiettori e dimmer.

**Esempio:** Ad un'esibizione si vuole accrescere l'interattività con determinati oggetti artistici. Così si possono mettere visitatori (che non conoscono nulla riguardo alle luci) in condizioni di operare in tranquillità sulla console e cambiare da sé l'illuminazione.

**Esempio:** Si ha come ospite un DJ che non conosce nulla riguardo alla console. Lo si può mettere in condizioni di lanciare una cue list e alcuni giochi di luci.

## 8.4.2 Cambiare modalità d'utente

### 8.4.2.1 Da programmatore a un'altra

Nella modalità programmatore. Xciter consente di accedere immediatamente al menù di setup.

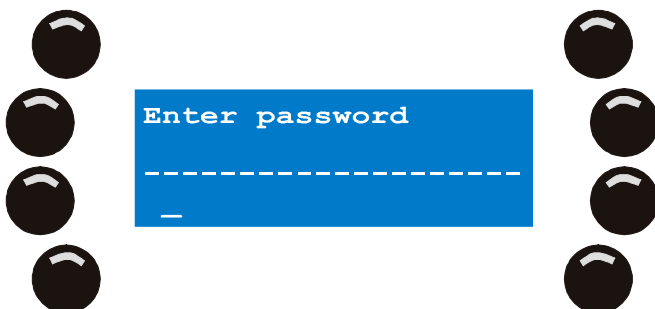
1. Premere {Access level} nel menù di setup.



2. Premere {Operator} per passare alla modalità operatore.
3. Premere {Dummy} per passare alla modalità principiante.
4. Premere [STORE] per memorizzare il nuovo livello d'accesso.
5. Premere [ESC] per lasciare il menù di dialogo.

### 8.4.2.2 Da altre modalità a quella di programmatore

In qualsiasi altra modalità diversa da quella di programmatore, Xciter richiederà una password quando si cerca di entrare nel menù di setup. La password è X512.



1. Utilizzare i tasti con le frecce oppure la rotella in alto a destra per spostare il cursore. Utilizzare i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario per immettere numeri (si usi 10 per immettere uno zero) e quelli 11-20 per immettere lettere. Utilizzare [SHIFT] per selezionare maiuscolo o minuscolo. Utilizzare [CLEAR] per cancellare il carattere sotto il cursore. Utilizzare [LOAD+] per inserire un carattere prima del cursore.
2. Premere [ENT] per confermare, [ESC] per cancellare.
3. Se è stata immessa la password corretta. Il menù di setup appare.
4. Premere {Access level} nel menù di setup.
5. Premere {Programmer} per passare alla modalità programmatore.  
Premere {Operator} per passare alla modalità operatore.  
Premere {Dummy} per passare alla modalità principiante.
6. Premere [STORE] per memorizzare il nuovo livello d'accesso.
7. Premere [ESC] per abbandonare la finestra di dialogo.

### 8.4.3 Password

La password è X512.

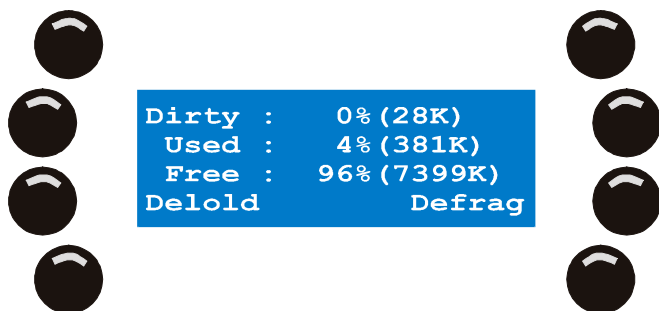
## 8.5 File manager

Xciter ha i suoi file di sistema memorizzati su una memoria FLASH che non necessita di batteria di backup. Il file system rende più semplice trasferire singoli file ad un PC o un portatile. Si possono anche rimuovere i file danneggiati quando Xciter si carica. Un file danneggiato è per lo più il risultato di problemi d'alimentazione durante una memorizzazione. Ma, più importante, si può anche perdere un solo file (una scena, una sequenza, una definizione d'apparecchiatura, ecc...) quando l'alimentazione salta.

### 8.5.1 Deframmentazione

Il file system lavora in completa autonomia ma si raccomanda di fare occasionalmente pulizia all'interno del file system.

1. Premere {File mngr} nel menù di setup. Xciter scansiona il file system. Quando ha concluso, mostra la seguente finestra di dialogo.

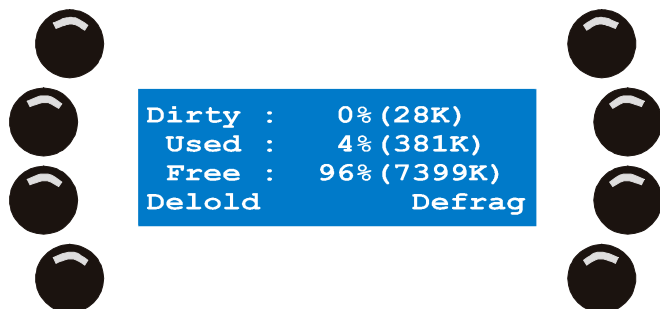


2. Premere {Defrag} per cancellare spazio inutilizzato e liberare spazio in memoria.
3. Premere [ESC] per uscire da questo menù.

## 8.5.2 Formattazione flash

La funzione di formattazione flash consente di cancellare tutti i file contenuti in Xciter, inclusa la libreria delle apparecchiature e le impostazioni globali. Certamente non viene toccato il sistema operativo.

1. Premere {File mngr} nel menù di setup. Xciter scansiona il file system. Quando ha concluso, mostra la seguente finestra di dialogo.



2. Premere [CLEAR] per mostrare le funzioni di cancellazione.
3. Premere [ESC] se si desidera uscire senza cancellare nulla.
4. Premere {Format flash} se si desidera cancellare tutti i dati.

Xciter richiede conferma.

Premere {Yes} per cancellare.

Premere {No} per lasciare inalterati.

## 8.6 Setup avanzato

**Attenzione! Solo per utenti con esperti!**

Premere {Advanced} nel menù di setup per entrare nel setup avanzato.



Premere [ESC] per abbandonare questo menù.

### 8.6.1 Configurazione DMX

La frequenza di refresh dello standard DMX di Xciter è di 33 Hz. Alcune apparecchiature potrebbero non lavorare a questo tasso. In tal caso, bisogna modificare le tempistiche DMX.

1. Premere {DMX Config} nel menù di setup avanzato.

MBB	200.00	uS
BREAK	200.00	uS
MAB	100.00	uS
CHSPACE	0.25	uS

2. Premere {MBB} per modificare la lunghezza Mark Before Break.

Utilizzare i tasti con le frecce oppure la rotella in alto a destra per modificare il valore. Premere [ENT] per mantenere il nuovo valore, [ESC] per rifiutarlo e ritornare a quello precedente.

3. Premere {BREAK} per modificare la lunghezza Break.

Utilizzare i tasti con le frecce oppure la rotella in alto a destra per modificare il valore.

Premere [ENT] per mantenere il nuovo valore, [ESC] per rifiutarlo e ritornare a quello precedente.

4. Premere {MAB} per modificare la lunghezza Mark After Break.

Utilizzare i tasti con le frecce oppure la rotella in alto a destra per modificare il valore. Premere [ENT] per mantenere il nuovo valore, [ESC] per rifiutarlo e ritornare a quello precedente.

5. Premere {CHSPACE} per modificare lo spazio tra i canali.

Utilizzare i tasti con le frecce oppure la rotella in alto a destra per modificare il valore. Premere [ENT] per mantenere il nuovo valore, [ESC] per rifiutarlo e ritornare a quello precedente.

6. Premere [STORE] se si desidera memorizzare le nuove impostazioni DMX.

Xciter confermerà l'avvenuta modifica con il messaggio 'DMX config stored! Press any key!' (Configurazione DMX modificata! Premere un tasto!)

Premere qualsiasi tasto per continuare.

7. Premere [ESC] per ritornare al setup avanzato.

## 8.6.2 Associare un tasto MIDI

Queste impostazioni sono utili solo quando si collega un dispositivo MIDI all'ingresso MIDI di Xciter oppure quando si usa MIDI per console master/slave.

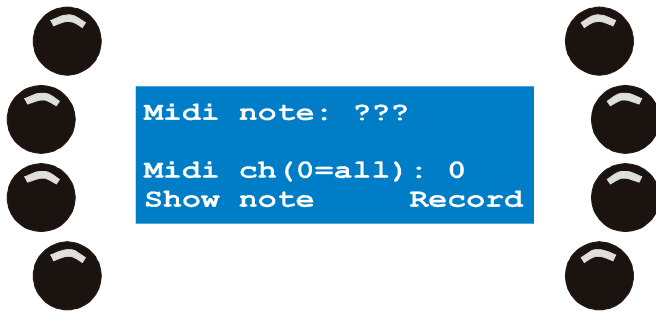
Le note MIDI possono agire da qualsiasi tasto sul pannello frontale, eccetto il bottone dell'alimentazione.

Le impostazioni MIDI che qui si configurano non sono le stesse di quelle durante un'esecuzione. Nei passi seguenti si costruiranno connessioni tra le note MIDI e i tasti. Nel menù d'esecuzione avanzato, si costruiranno connessioni tra note MIDI e cue oppure note e varie esecuzioni. I comandi MIDI che si impostano in questa finestra di dialogo hanno una priorità sopra i comandi di cue o d'esecuzione.

Il file di backup, con i valori default di fabbrica, che è contenuto nell'applicazione PC, contiene un'associazione di tasti MIDI di default.

1. Premere {Midi-key assoc} nel setup avanzato.





2. Ci sono due vie per immettere una nota.

I. Inviare la nota attraverso la porta MIDI in. Esempio: premere un tasto sulla tastiera MIDI.

II. Immettere da sé il numero del canale e la nota.

- a. Premere {Midi note}.
- b. Utilizzare la rotella in alto a destra per modificare il valore corrente. Si può anche premere [CLEAR] per cancellare il corrente valore ed immetterne uno nuovo usando i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario (10 sta per 0). Premere [ENT] per confermare oppure [ESC] per cancellare
- c. Non appena premuto [ENT] Xciter mostrerà il tasto attualmente associato a quella nota MIDI. Se non c'è alcun tasto assegnato alla nota, riporterà 'Assoc. Key: None'.
- d. Premere {Midi ch(0=all):}.

Sovrascrivere il valore corrente ed immettere un nuovo valore utilizzando i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario (10 sta per 0).

Premere [ENT] per confermare oppure [ESC] per cancellare.

**Nota: se si lascia il canale midi su 0, il tasto associato risponderà alla nota specificata proveniente da tutti i canali MIDI.**

3. Premere {Record} seguito da un tasto del pannello frontale. Una volta premuto, quel tasto del pannello frontale è associato con la nota MIDI sulla linea in alto.
4. Premere {Show note} seguito da un tasto del pannello frontale per vedere la nota che è collegata a quel tasto.
5. Premere [ESC] per abbandonare dal menù di dialogo dell'associazione tasti MIDI.

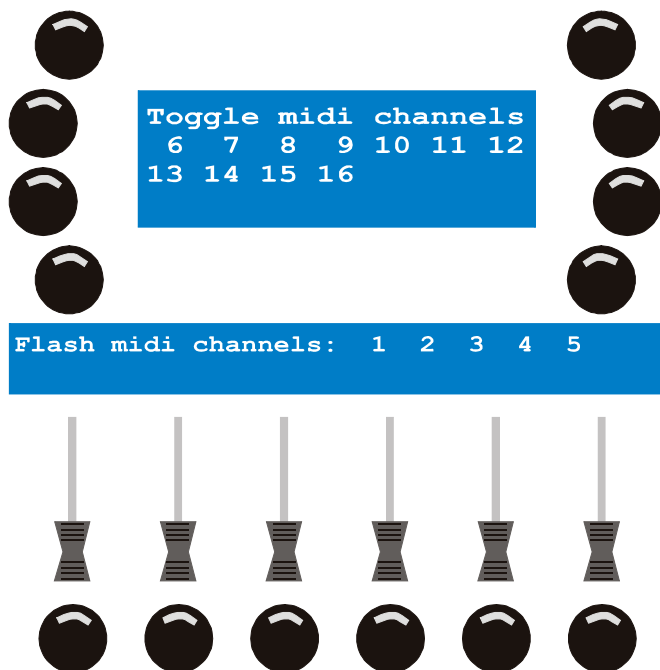
Se sono state fatte delle modifiche, Xciter chiede se le si vogliono memorizzare. Premere {YES} per memorizzare ed uscire, {No} per uscire senza memorizzare.

### 8.6.3 Comportamento PB Midi

Nella sezione precedente è stato visto che è possibile collegare quasi ogni tasto sul pannello frontale ad una nota midi. Più avanti in questo manuale, nel capitolo riguardo le cue o le modalità d'esecuzione, si vedrà che è anche possibile collegare cue e fader di playback a note midi. Quando la console riceve una precisa nota, lancerà in esecuzione la cue o la sequenza di PB.

**Esempio:** si mettano i canali midi 1-5 in flash e i canali midi 6-16 in toggle. Una nota proveniente sui canali 1-5 eseguirà in flash la sequenza di playback collegata ad essa. Se la stessa nota proviene sui canali 6-16, essa eseguirà in toggle la stessa sequenza di playback.

1. Premere {Midi PB behavior} nel menù d'impostazioni avanzato.



2. Premendo i tasti numerici 1-16 di utilizzo vario si può impostare la modalità di ciascun canale in flash o toggle. Se un certo canale midi è in flash, la luce di fondo del corrispondente tasto numerico lampeggerà. Se il canale midi è in modalità toggle sarà costantemente accesa.

**Esempio:** Premere i tasti numerici di utilizzo vario finchè i tasti 1-5 lampeggiano e 6-16 rimangono accesi fissi.

3. Premere [ESC] per uscire da questo menù di dialogo. Se sono state fatte modifiche, Xciter chiede se si vogliono salvare.

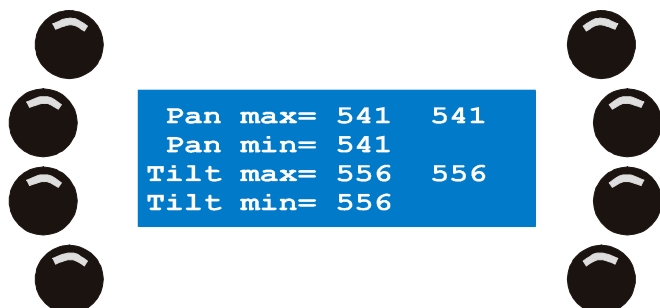
Premere {Yes} per salvare e {No} per uscire senza salvare le modifiche.

Xciter ritorna al menù di impostazioni avanzate.

## 8.7 Calibrazione del joystick

Se si sta usando molto il joystick, i valori che esso invia possono subire delle piccole variazioni a causa dei suoi componenti. La calibrazione del joystick risolve questo problema.

1. Premere {Joystick} nel menù di setup per accedere allo strumento della calibrazione.



2. Muovere il joystick a tutti gli estremi in un movimento circolare un paio di volte.

3. Premere [STORE] per memorizzare i dati di calibrazione. Xciter conferma con 'Limits saved! Press any key!'

4. Premere qualsiasi tasto per continuare. Xciter ritorna al menù di setup.

## 8.8 Test

Premere {Test} nel menù di setup.

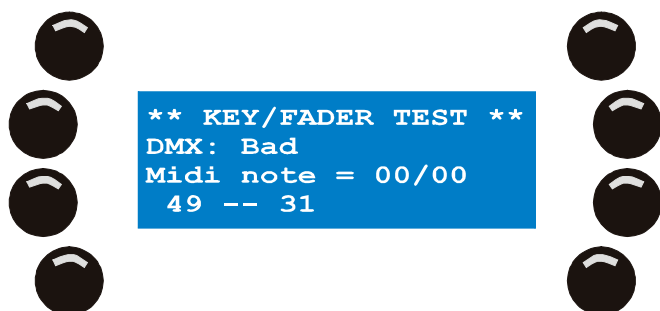


### 8.8.1 Test dei tasti e dei fader

**Attenzione! Disconnettere le apparecchiature dal DMX prima di lavorare nel menù!**

**Importante! Non appena si entra nel test dei tasti/fader, Xciter invia dei valori di test a tutti i canali DMX. Ciò non dovrebbe causare danni alle apparecchiature ma potrebbe esser causa di comportamenti anomali.**

Premere {Key/Fader test} nel menù di test.



Ci sono parecchi test che si possono eseguire.

#### 8.8.1.1 Test dei tasti

Si possono testare tutti i tasti ad eccezione di quello di accensione e del tasto [ESC]. Il fatto che questi due funzionino è scontato in quanto servono per accendere la console ed uscire ogni volta che si ha fatto un test.

Per effettuare un test appropriato, almeno una volta dovrebbero esser premuti tutti i tasti. Un tasto che lavora correttamente dovrebbe accendere la sua luce di fondo (ad eccezione di quello che attiva il joystick). Sulla linea in fondo del display LCD principale, due differenti codici di tasto dovrebbero apparire: uno quando si preme (e tiene premuto) il bottone e uno dopo il suo rilascio. Il codice del tasto è mostrato in due formati: il primo valore è decimale, il secondo è esadecimale.

Anche le rotelle producono due diversi codici quando sono ruotate in senso orario e antiorario.

#### 8.8.1.2 Test dei fader e del joystick

Si muovano tutti i fader alle loro estremità (completamente su e giù) almeno una volta. I loro valori vengono visualizzati nel display LCD sopra i fader. Un fader che funziona regolarmente dovrebbe riportare il corrispondente valore sul display LCD a 0 quando è completamente posizionato in basso e 255 quando è completamente in alto. Un fader dovrebbe solo modificare il suo corrispondente valore. Se altri valori sono affetti al suo spostamento, ci potrebbero esser problemi con l'hardware del pannello frontale. Improvvisi salti in un valore potrebbero indicare un problema meccanico del fader o un eccessivo accumulo di polvere nel corrispondente fader. Un test ulteriore per il fader di pitch consiste nel posizionarlo nella sua posizione centrale. Questo gli dovrebbe far mostrare il valore di  $128 \pm 5$ .

Muovere il joystick a tutte le sue estremità lentamente, i valori per il Pan e il Tilt dovrebbero cambiare lentamente nel display LCD sopra i fader. Improvvisi salti nei valori potrebbero indicare un problema meccanico del joystick o dello sporco. I valori di Pan/Tilt potrebbero variare di console in console. Essi dipendono anche da quanto si fa pressione sulla scocca in plastica del joystick stesso. I valori dovrebbero variare in un intervallo tra 40 e 220.

### **8.8.1.3 Test DMX**

Non ci si spaventi se la seconda linea nel menù di dialogo del test di tasti/fader dice 'DMX: Bad' (Errore DMX). La ragione è semplice. Xciter ha un tester di cavo DMX costruito al suo interno. Per testare un cavo bisogna collegare DMX out a DMX in. Xciter dirà se il cavo in oggetto è valido oppure non funziona. Questa caratteristica lavora solo per cavi a 5-pin che non siano incrociati. Se si vogliono testare altri cavi bisogna ricorrere a dei convertitori.

### **8.8.2 Altri test**

Gli altri test sono fatti appositamente per scopi di correzione errori. Non sono trattati in questo manuale.

# PROGRAMMAZIONE

Prima di proseguire e iniziare con la programmazione, bisogna esser certi che le apparecchiature montate siano indirizzate alla console Xciter. Se non sono ancora state indirizzate, si veda Indirizzamento a pagina 38.

Fondamentalmente esistono due diverse vie per programmare. Si può programmare in modalità default, che significa che si programma senza che sia attiva alcuna cue. Oppure si può programmare durante uno spettacolo, che significa che si programma mentre le cue sono attive, andando a sovrascrivere i comandi alle apparecchiature.

## 9.1 Selezionare/deselezionare un dispositivo

Xciter consente di utilizzare teste mobili e dimmer insieme nelle scene, in modo che si possa liberamente passare tra le pagine dei proiettori e dei dimmer, senza perdere selezioni di dispositivi o impostazioni di canali.

1. Premere [FIX] per selezionare i proiettori (luci intelligenti).  
Premere [DIM] per selezionare i dimmer (luci generiche).
2. Utilizzare [FIX] per passare tra le pagine dei proiettori. Se [FIX] è illuminato, ci si trova nella pagina uno (proiettori 1-20). Se lampeggia, ci si trova nella pagina due (proiettori 21-40).
3. Utilizzare i tasti numerici 1-20 di utilizzo vario per selezionare/deselezionare i dispositivi uno ad uno.

Nella normale selezione, Xciter si focalizza sull'ultimo proiettore selezionato. Se si tiene premuto [SHIFT] mentre si selezionano i proiettori, Xciter si focalizza sul primo proiettore selezionato.

## 9.2 Selezionare/deselezionare un insieme di apparecchiature

Invece di selezionare ciascun dispositivo singolarmente è anche possibile selezionarne un insieme. Questa caratteristica è utile soltanto se sono stati indirizzati dispositivi dello stesso tipo su tasti numerici adiacenti.

1. Premere [FIX] per selezionare i proiettori (luci intelligenti) oppure [DIM] per selezionare i dimmer (luci generiche).
2. Utilizzare [FIX] per passare tra le pagine dei proiettori. Se [FIX] è illuminato, ci si trova nella pagina uno (proiettori 1-20). Se lampeggia, ci si trova nella pagina due (proiettori 21-40).
3. Tenere premuto il tasto numerico del numero della prima apparecchiatura del gruppo.
4. Premere il tasto numerico del numero dell'ultima apparecchiatura del gruppo. I tasti numerici del range selezionato incominciano a lampeggiare per indicare la selezione avvenuta.

Xciter si mantiene focalizzato sulla prima apparecchiatura selezionata.

## 9.3 Comportamento della selezione

A seconda dello stato del programmer e dell'editor, la selezione di un dispositivo può compor-

tarsi in modo diverso.

### 9.3.1 Inclusivo

Questo comportamento si verifica quando si parte da zero o si ha appena memorizzato cambiamenti nel programmer premendo [STORE].

Ogni nuovo numero viene aggiunto alla selezione corrente.

**Esempio:** quando si inizia una programmazione si prendono tutte le apparecchiature che si vogliono usare nella scena e si aprono i loro dimmer e otturatori.

### 9.3.2 Esclusivo

Questo comportamento si ha nel momento in cui si modifica qualcosa nel programmer. Quando si modifica una scena, [STORE] inizia a lampeggiare.

Ogni nuova selezione si libera da quella precedente. Si può richiamare il comportamento inclusivo premendo [STORE] per memorizzare la scena nel programmer e confermare le modifiche.

**Esempio:** Si stanno modificando pan/tilt di ciascuna apparecchiatura singolarmente per metterle a fuoco in un punto (sul cantante leader) in una scena. Quando si conclude di posizionare una delle apparecchiature e si seleziona quella successiva, Xciter automaticamente deselecta la precedente. In questo modo non è comunque possibile disordinare pan/tilt regolati se ci si dimentica di deselectare l'apparecchiatura precedente.

## 9.4 Gruppi di dispositivi

Per semplificare la selezione dei dispositivi, si possono creare 8 gruppi di teste mobili e 8 gruppi di luci generiche. Anche l'ordine di selezione viene memorizzato nel gruppo. Ciò significa che non serve più ricordare l'ordine dei dispositivi quando si creano effetti di ritardo tra dispositivi (effetti onda).

1. Premere [FIX] se si vogliono selezionare proiettori (luci intelligenti) oppure [DIM] se dimmer (luci generiche).
2. Selezionare proiettori o dimmer.
3. Tenere premuto [SHIFT] e premere un tasto di gruppo.
4. Rilasciare [SHIFT].

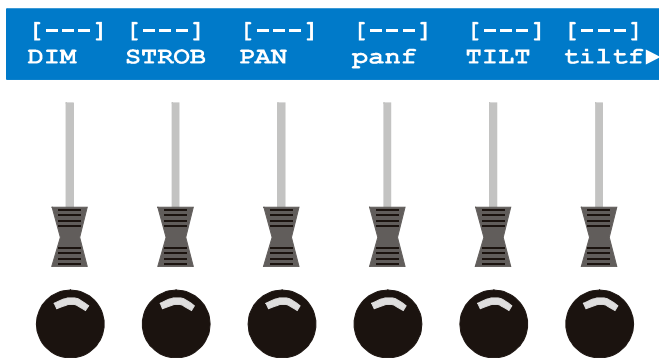
## 9.5 Informazioni su proiettori o dimmer

Se non si ricorda quale proiettore/dimmer sia assegnato ad un pulsante, Xciter può visualizzare questa informazione mentre si sta programmando.

1. Tenere premuto [SHIFT] mentre si preme [FIX] oppure [DIM] e rilasciarlo.
2. Premere uno dei tasti numerici illuminati per visualizzare informazioni relative al proiettore/dimmer che è stato indirizzato su esso.
3. Rilasciare [ESC] per uscire dalla modalità informazioni.

## 9.6 Il programmer

Quando è selezionato almeno un dispositivo, il programmer appare sul display LCD2. Utilizzare il programmer per creare scene e prendere il controllo manuale di dispositivi durante uno show.



### 9.6.1 Canali attivi o trasparenti

Nel momento in cui si modifica un canale logico, esso diventa attivo. I canali che non sono stati toccati rimangono trasparenti.

I canali attivi sono in fade o in snap. Fade significa che il valore del canale cambia gradualmente da scena a scena in accordo alle tempistiche che vengono specificate nell'editor di scena. Snap significa che il valore del canale cambia istantaneamente da scena a scena. Fade e snap saranno spiegati nella sezione che riguarda l'editor.

Solo i canali attivi in una scena hanno la facoltà di cambiare l'uscita DMX. Il fatto che un canale attivo effettivamente cambierà l'uscita DMX dipende dalle priorità dei processi. Si veda

'Priorità dei processi' a pagina 21 per ulteriori informazioni.

Quando si memorizza una scena, Xciter salva solo i canali attivi, vale a dire i canali che sono stati modificati nel programmer, quelli che sopra di loro hanno un valore invece che [---].

### 9.6.2 Maneggiare canali logici

Utilizzare la rotella al centro in alto per scorrere attraverso i canali logici di un proiettore o di un'unità dimmer se ci sono più di sei canali. Si veda 'Selezionare/deselezionare un dispositivo' a pagina 63 se non si ricorda come selezionare i vari dispositivi.

Utilizzare i fader sotto le etichette dei canali logici corrispondenti per modificare i loro valori. Per una regolazione fine di un valore, si può tenere premuto il tasto di bump sotto il fader mentre si ruota la rotella al centro in alto.

Quando si attiva la prima volta un canale logico, il valore di default viene direttamente dalla libreria. Il canale si trova anche nello stato di default. A seconda di ciò che è stato impostato in libreria esso si trova in fade o in snap. Premendo il tasto di bump si può passare per il canale corrispondente in fade, snap o trasparente. In questo modo è possibile rendere ancora un canale trasparente se accidentalmente è stato attivato o decidere di non averlo più nella scena.

### 9.6.3 Spostarsi tra valori DMX e percentuali

Xciter può essere impostato sia per mostrare valori DMX che per mostrare percentuali sul suo display LCD sopra i fader. Ciò è utile soprattutto per visualizzare i valori logici dei canali nel programmer, ma può anche essere utilizzato per altri parametri quali effetti e controllo a ventaglio.

Nel programmer o nell'indirizzamento, è sufficiente premere il tasto in alto a sinistra del display LCD principale. Il display LCD sopra i fader commuterà il tipo di visualizzazione dei valori. Quando mostra i valori in percentuale, il simbolo % appare negli angoli alti del display LCD sopra i fader.

### 9.6.4 Indicatori di stato dei canali

Con gli indicatori è molto facile vedere lo stato di tutti i canali logici.

Si può impostare ciascun canale logico nel programmer a trasparente, fade oppure snap pre-  
mendo il tasto di bump sotto il canale di controllo.

[---] DIM	transparent channel	
[255] DIM	Active channel in snap	
<255> DIM	Active channel in fade	
]255[ DIM	>255< DIM	Inverted channels
[127] DIM	<127> DIM	Active channels with effect generator
P115> PAN	Active channel in fade with reference to preset 15	
!255] STROB	Value is above or below library limits. The value will not show on the DMX output.	

**Esempio:** si vede che c'è un effetto che è attivo su una determinata apparecchiatura ma non si sa da dove esso venga. Con gli indicatori è possibile risolvere la questione immediatamente. Selezionare le apparecchiature una ad una e osservare gli indicatori di canale.

**Esempio:** si è creata una sequenza e si sta eseguendo un'anteprima. Ci si accorge che un determinato dimmer non lavora in fade. Basta selezionare l'apparecchiatura e avanzare attraverso i passi della sequenza. Ancora, è molto facile risolvere la questione monitorando gli indicatori mentre si scorrono le scene.

## 9.6.5 Un programmer con due layer

Quando si selezionano una o più apparecchiature, Xciter mostra il programmer sul display LCD2. Il programmer effettivamente ha due layer sebbene si veda solo il layer alto. Il layer alto è detto layer attivo e quello sul fondo è detto layer inattivo. Il layer attivo ha una priorità più elevata di quello inattivo.

Quando si modifica un canale di controllo, Xciter pone il valore in entrambi i layer, eppure esso memorizzerà solo i canali del layer attivo. Cioè il layer che si può vedere. Così i valori che si vedono sono effettivamente memorizzati.

Se:

- Si preme [CLEAR] una volta, si rendono tutti i canali nel layer attivo trasparenti; i canali nel layer inattivo restano tali. I canali nel layer inattivo non sono memorizzati, ma si possono ancora vedere i loro valori sull'uscita poiché il layer inattivo ha priorità superiore agli elementi dello spettacolo.
- Si preme [CLEAR] due volte (doppio click), si rendono entrambi i layer trasparenti, ritornando allo spettacolo o al default.
- Si tiene premuto [EDIT] mentre si preme [CLEAR], non solo si rendono entrambi i layer trasparenti ma si cancellano anche tutti i parametri, in relazione ai canali quali effetti e preset. Quei parametri saranno cancellati quando si riattiverà il canale.

Premere [LOAD] per portare tutti i valori nel layer inattivo al layer attivo, per portarli quindi in alto.

**Esempio:** Si vuole creare una chase di colori ma si desidera unicamente memorizzare i valori dei canali dei colori.



1. Selezionare la/e apparecchiatura/e che si desidera usare.

	fixture 1	fixture 2	fixture 3	fixture 4	
Active layer	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	Active channels NOT stored

2. Si vogliono vedere i colori mentre si sta programmando, quindi si aprono i dimmer.

	fixture 1	fixture 2	fixture 3	fixture 4	
Active layer	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	Active channels NOT stored

3. Ma non si vuole che i valori dei dimmer vengano memorizzati. Quindi si preme [CLEAR] una volta per rendere il layer attivo trasparente. I dimmer non vengono più memorizzati ma rimangono aperti poiché i valori sono ancora nel layer inattivo.

	fixture 1	fixture 2	fixture 3	fixture 4	
Active layer	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	Active channels NOT stored

4. Quando si stanno modificando i valori dei colori, Xciter li pone in entrambi i layer. I valori dei colori sono memorizzati in virtù del fatto che risiedono nel layer attivo.

	fixture 1	fixture 2	fixture 3	fixture 4	
Active layer	<---> DIM	[040] COLW1	<---> DIM	[040] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	<255> DIM	[040] COLW1	<255> DIM	[040] COLW1	Active channels NOT stored

5. Dopo aver memorizzato i valori, se si desidera incominciare una nuova scena da capo, bisogna 'pulire' il programmer. Premere [CLEAR] due volte per cancellare entrambi i layer del programmer, restituendo il controllo ai processi sottostanti dello spettacolo (vedere gerarchia dei processi a pagina 21). Si può anche premere [ESC] per uscire dal programmer e ripartire da capo.

	fixture 1	fixture 2	fixture 3	fixture 4	
Active layer	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	Active channels NOT stored

## 9.6.6 Preset

Ovviamente, se si vogliono utilizzare i preset è necessario programmare qualcosa prima. Il preset è semplicemente un look che si crea nel programmer. Concluso questo capitolo si sarà in grado di creare un look. Ma è necessario memorizzare quel look come un preset (vedere 'Memorizzazione come preset' a pagina 92 per maggiori dettagli). Qui si imparerà a richiamarli. In questo esempio, si vuole memorizzare un look con i canali di PAN e TILT sotto il preset 101.

1. Selezionare uno o più dispositivi. Si veda Selezionare/deselezionare un dispositivo e Selezionare/deselezionare un insieme di dispositivi se non si ricorda come farlo.
2. Attivare i canali che si desidera utilizzare toccando i fader corrispondenti o premendo il corrispondente tasto di bump. Esempio: Premere i tasti di bump sotto PAN e TILT una volta.
3. Tenere premuto il tasto di bump sotto il canale al quale si vuole assegnare un preset.

Utilizzare i tasti di pagina e i tasti numerici di utilizzo vario per selezionare la pagina dei preset e il numer di preset.

Esempio: Premere e tenere premuto il tasto di bump sotto il canale del PAN mentre si preme il tasto 1 di pagina e il tasto 1 di utilizzo vario per richiamare il preset 101. Rilasciare il tasto di bump. Effettuare le stesse operazioni per il canale di TILT.

Se si seleziona un preset che non ha nessuna programmazione sul canale logico, esso applica il valore 0 al canale.

Se si desidera sbarazzarsi di un preset su un certo canale, bisogna premere il corrispondente tasto di bump finché il canale diviene trasparente (l'indicatore legge [---]). Quindi si ritocchi appena il fader per riattivarlo come un normale canale senza preset.

Per sbarazzarsi di tutti i preset nel programmer, si tenga premuto [EDIT] mentre si preme [CLEAR]. Questa operazione cancellerà tutti i valori, i preset e i parametri degli effetti dal programmer così che si possa ricominciare da capo.

## 9.6.7 Funzione Undo

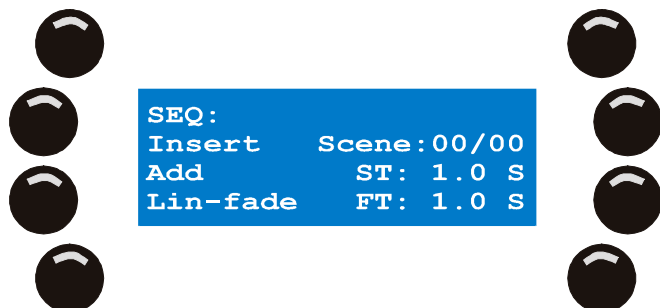
Nella prossima sezione si vedrà come l'editor automaticamente memorizzi i cambiamenti quando si passa ad un altro passo. La funzione Undo viene utile se accidentalmente si cambia un valore toccando un fader oppure ci si accorge di cambiare il valore del passo sbagliato. Con la funzione undo, si possono richiamare gli ultimi valori memorizzati. Semplicemente premendo [CL]; il tasto delle cue list funziona da tasto Undo quando si è all'interno del programmer.

## 9.7 Editor di scena/sequenza

Quando si seleziona un dispositivo o si edita una scena, l'editor di scena/sequenza appare sul display LCD principale.

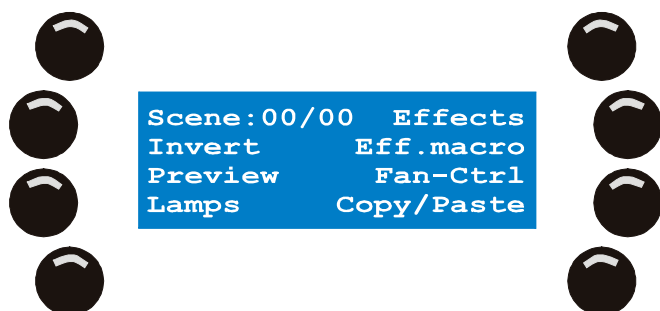
Come si può intuire dal nome, si utilizza lo stesso editor per creare sia scene che sequenze. L'editor di scena semplicemente passa a editor di sequenza nel momento in cui si aggiunge più di una scena.

L'editor effettivamente ha due schermate. Una con le funzioni essenziali che servono a creare una scena e un'altra con le funzioni avanzate. Si può passare da una all'altra con [•].



Le funzioni base dell'editor:

- Inserire scene prima della corrente
- Aggiungere scene in coda all'ultima
- Modificare tempo di scena e di fade
- Modificare curve di fade
- Passare da visualizzazione DMX a percentuale e viceversa



Le funzioni avanzate dell'editor:

- Generatore di effetti
- Macro generatrici di effetti
- Controllo a ventaglio

- Funzioni Copia/Incolla
- Inversione canali logici
- Preview di sequenze

Procedure sulla lampada:

- Accensione
- Spegnimento
- Azzeramento

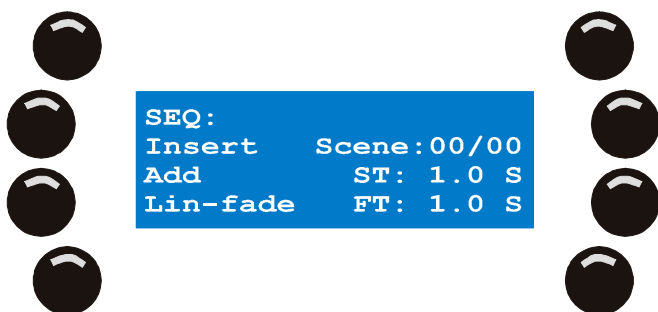
## 9.7.1 Passaggio tra visualizzazione DMX e percentuale

Premere il tasto in alto a sinistra nell'editor per passare nel programmer tra visualizzazione DMX e percentuale dei valori. Quando il programmer visualizza i valori in percentuale, il simbolo % appare negli angoli in alto del display LCD sopra i fader.

## 9.7.2 Aggiungere, inserire e modificare scene

Quando si inizia da capo, non ci sono scene presenti all'interno dell'editor. Il contatore di scena è a 00/00.

1. Creare la prima scena nel programmer. Se non si ha appreso come utilizzare il programmer, è il momento di farlo. Si veda 'Il programmer' a pagina 64.
2. Premere {Add} per bloccare la prima scena nell'editor.



Il contatore di scene si incrementa a 01/01. Il primo numero indica il passo correntemente selezionato, il secondo il numero complessivo di passi.

Bisogna attivare almeno un canale logico. Xciter non consentirà di memorizzare una scena vuota (tutti i canali trasparenti).

Se si desidera creare una scena singola, si saltino i seguenti passi.

3. Se si desidera creare una sequenza, è sufficiente modificare il look corrente.

Per tutto il tempo in cui il programmer è attivo, Xciter conserva gli ultimi valori utilizzati di tutti i canali. Ciò è molto utile quando bisogna solo fare piccoli cambiamenti da un passo all'altro.

**Esempio:** Spostare la ruota colori di una posizione ulteriore.

Si osservi che si può pulire il programmer in qualsiasi momento se si vuole creare un look completamente diverso. Si veda 'Il programmer' a pagina 64.

4. Premere {add} per aggiungere il look attuale dietro l'ultimo passo della sequenza oppure premere {Insert} per inserire il look attuale prima del passo della sequenza correntemente selezionato. Xciter memorizza il passo precedente in modo automatico. Non serve premere [STORE].

Tutti i passi che seguono il punto di inserimento aumenteranno di una posizione. Si osservi anche che il contatore di scene si incrementa non appena si sta aggiungendo o inserendo qualche passo.

Nel momento in cui si aggiunge o inserisce un secondo passo, l'editor di scena diventa editor di sequenza. Ciò non deve preoccupare, in quanto entrambi gli editor sono esattamente uguali. Per tutto il tempo nel quale ci si trova nel programmer, Xciter conserva i valori.

5. Ripetere i passi 3 e 4 finchè si sono creati tutti i passi che si vogliono per la sequenza. Se il risultato ottenuto soddisfa, si saltino i seguenti punti.

Certamente si può continuare ad editare quanto se ne ha voglia. Esempio: Se si ha visto la sequenza e non soddisfa pienamente.

1. Utilizzare i tasti con le frecce o la rotella in alto a destra per scorrere al passo che si vuole editare. Una volta giunti, si possono fare parecchie cose con il passo corrente.

Mentre si scorre attraverso i passi di una sequenza, quei passi sono anche messi in uscita sul DMX, anche se si sta programmando con alcune cue che sono attive. Questo perché il programmer ha una priorità più elevata di qualsiasi elemento di spettacolo al momento attivo. Si veda 'La filosofia di Xciter' a partire da pagina 17 per dettagli sugli elementi dello spettacolo e le priorità.

Quando si seleziona un'apparecchiatura prima di scorrere, si vedranno tutti i valori dei suoi canali logici di passo in passo.

Questa cosa è l'ideale per correggere la propria sequenza.

2. Si può modificare il look nel programmer. Le modifiche vengono automaticamente memorizzate quando si passa ad un altro passo.

Per aggiungere una copia del passo corrente dopo l'ultimo passo, premere {Add}.

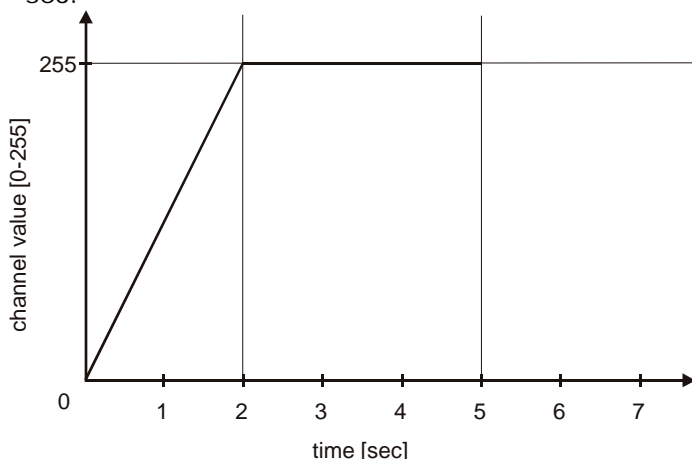
Per inserire una copia del passo corrente prima del passo corrente, premere {Insert}.

Per cancellare il passo corrente, tenere premuto [SHIFT] e premere [CLEAR].

**Attenzione! A questo punto, la scena o la sequenza che è appena stata creata non è ancora memorizzata; risiede ancora nell'editor e andrà persa se si abbandona senza salvare. Se veda il Capitolo 13, 'Salvare in memoria' a pagina 91.**

### 9.7.3 Modificare tempi di scena e di fade

Sequenze e cue list possono essere più o meno automatizzate, a seconda di come le si imposta. Nella situazione automatizzata, ad un certo punto bisogna specificare le informazioni sulle tempistiche. Si veda la seguente illustrazione. Il tempo di scena è 5 sec. Il tempo di fade è 2 sec.



Il tempo di scena determina quanto la scena (in una cue list) o il passo (in una sequenza) rimangono prima di passare al successivo. Il tempo di scena è rilevante solo quando le transizioni tra scene o tra passi sono automatiche (sequenze e cue list).

Parlando di tempo di fade, ci sono due importanti modalità di canale: fade e snap. Quando un canale è in modalità fade, il tempo di fade determina il tempo che quel canale necessita per raggiungere il suo valore finale. Quando un canale è in modalità snap, esso immediatamente si

porta al suo valore finale, ignorando completamente il tempo di fade. Se non si ricorda come impostare la modalità di canale, fare riferimento a 'Il programmer' a pagina 64.

**Esempio:** nella maggior parte dei casi si vuole che la ruota colori vada immediatamente alla sua posizione finale invece che passare attraverso tutti gli altri colori. Tuttavia il dimmer serve che entri in fade. Quando si crea tale look, semplicemente si imposterà il canale DIM in fade (< >) e il canale COLW1 in snap ([ ]).

Quando si parte da capo, Xciter utilizza tempistiche di default (ST = 1.0 sec, FT = 1.0 sec). La prima volta che si attiva un canale nel programmer, si può osservare quel canale acquisire la sua modalità di default dalla definizione dell'apparecchiatura.

1. Premere {ST: 1.0 S} per cambiare il tempo di scena.
2. Utilizzare la rotella in alto a destra per incrementare/diminuire il valore. Oppure premere [CLEAR] finchè appare il valore 0 e immetterne uno nuovo utilizzando i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario.
3. Premere [ENT] per confermare, [ESC] per cancellare e ritornare al valore precedente.
4. Premere {FT: 1.0 S} per cambiare il tempo di fade.
5. Utilizzare la rotella in alto a destra per incrementare/diminuire il valore. Oppure premere [CLEAR] finchè appare il valore 0 e immettere un nuovo valore utilizzando i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario.
6. Premere [ENT] per confermare, [ESC] per cancellare e ritornare al valore precedente.

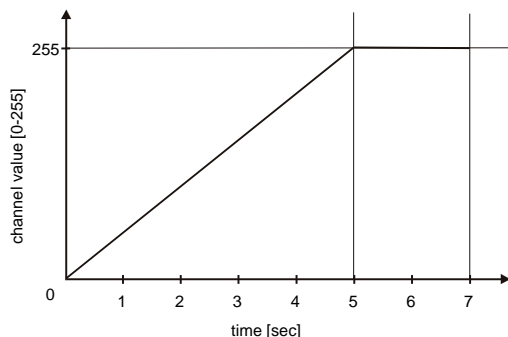
Osservare che quando si seleziona un parametro dei tempi, una **G** appare davanti al parametro per indicare che si sta cambiando una **tempistica globale**. La tempistica globale imposta gli stessi tempi a tutti i passi. Attenzione: se si cambia la tempistica globale, i tempi locali vengono sovrascritti.

Si può anche impostare una tempistica locale per ciascun passo nell'editor. Per far ciò tener premuto [SHIFT] mentre si selezionano i parametri di tempo. Si osservi che una **L** appare davanti al parametro per indicare che si sta cambiando una **tempistica locale** della scena corrente.

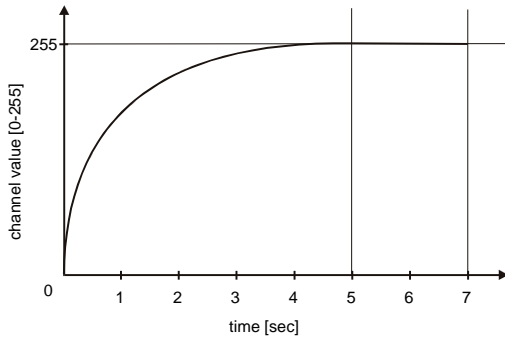
## 9.7.4 Curva di fade

Xciter può passare di scena in scena in fade secondo tre vie diverse:

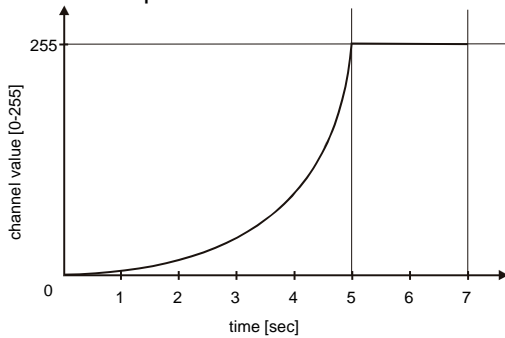
- Lineare



- Logaritmico



- Esponenziale

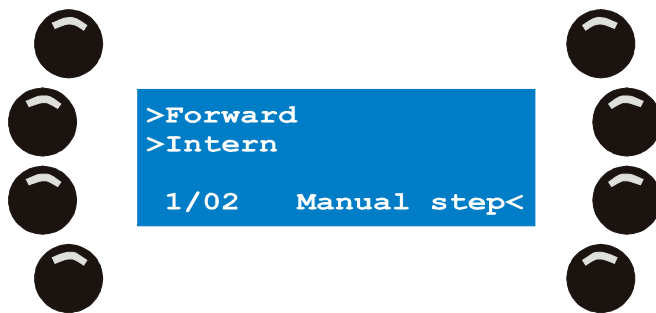


Usare il tasto in fondo a sinistra per passare tra queste curve di fade ed osservare ciò che accade.

## 9.7.5 Preview della sequenza

Utilizzare la funzione preview per rendere attiva la sequenza nell'editor prima che effettivamente sia salvata in memoria.

1. Premere {Preview} nel menù delle funzioni avanzate per entrare nel dialogo di preview.



Xciter inizia a mandare la sequenza. Il contatore di scena sul fondo a sinistra indica il passo corrente. Da questo momento si hanno parecchie opzioni per eseguire la sequenza.

2. Per cambiare modalità di esecuzione, premere il primo tasto sulla sinistra.

Per cambiare modalità di trigger, premere il secondo tasto sulla sinistra.

Per avanzare tra i passi della sequenza manualmente, premere {Manual step}.

Alcune delle modalità di trigger hanno opzioni extra.

Quando è attivo il trigger audio, la rotella in alto a sinistra serve a selezionare i 4 filtri passa-banda.

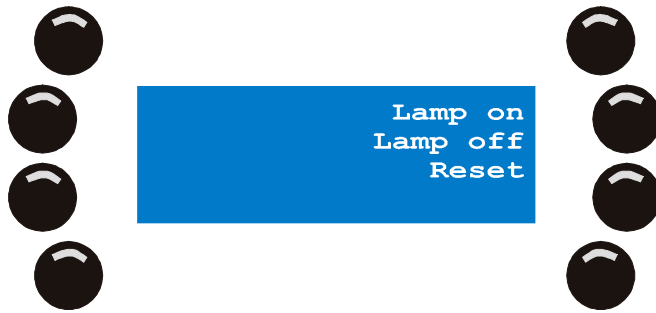
Quando è attivo il trigger BMP, la rotella in alto modifica i numeri di battute per trigger.

## 9.7.6 Procedure sulla lampada

Tra le procedure sulla lampada si trovano le macro di accensione (lamp on), spegnimento (lamp off) e l'azzeramento (reset). Le macro devono essere definite nel profilo dell'apparecchiatura; altrimenti non lavoreranno quando verranno richiamate. Se non lavorano,

bisogna controllare se sono state definite correttamente (si veda 'Libreria delle apparecchiature' a pagina 34).

1. Premere {Lamps} nel menù funzioni avanzate per entrare nel menù procedure lampada.



{Lamp On} per accendere la lampada delle apparecchiature selezionate.

{Lamp Off} per spegnere la lampada delle apparecchiature selezionate.

{Reset} per azzerare le apparecchiature selezionate.

2. Premere [ESC] per uscire dalle procedure lampada.

## 9.7.7 Invertire

Si è già visto che si possono invertire canali di controllo nella definizione dell'apparecchiatura. Questo è un parametro hardware dell'apparecchiatura indirizzata e quindi è un'impostazione globale. Tuttavia, si possono anche invertire canali entro ciascuna singola scena.

1. Tenere premuto {Invert} nel menù di funzioni avanzate mentre si preme il tasto di bump sotto il canale logico che si desidera invertire.

Xciter inverte il canale nel programmer. L'effetto è particolarmente visibile quando il valore del canale è fuori dal centro. Gli indicatori nel programmer vengono anch'essi invertiti.

2. Rilasciare {Invert}.

**Esempio:** Si hanno 8 apparecchiature dello stesso tipo. Selezionare tutte le apparecchiature e attivare i loro canali di pan e tilt.

Lasciare la apparecchiature con numero pari senza cambiarle. Selezionare quelle con numero dispari e invertire il canale di pan nel programmer. Selezionare tutte le apparecchiature ancora e modificare il valore di pan. Le apparecchiature dispari dovrebbero muoversi di pan in direzione opposta a quella pari.

L'esempio sopra menzionato evidenzia il principale scopo della funzione di inversione: effettuare un effetto di passaggio sul pan in pochi secondi. Questa caratteristica lavora naturalmente su tutti i canali e supporta pienamente apparecchiature a 16-bit.

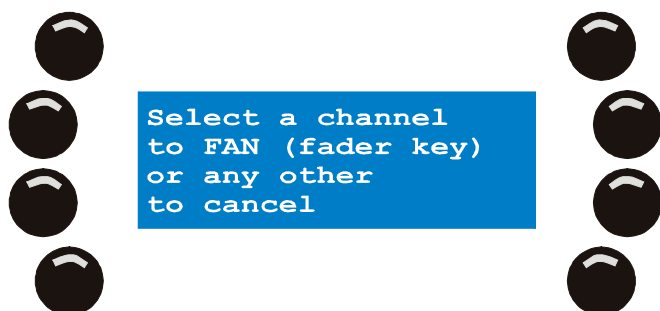
## 9.7.8 Controllo a ventaglio

Come con la funzione di inversione sopra sottolineata, il controllo a ventaglio è un altro strumento utile per creare un effetto accattivante molto velocemente.

**Esempio:** sebbene si possa estendere a tutti i canali, il controllo a ventaglio è soprattutto utilizzato su pan e tilt. Si raggiungerà il miglior risultato quando si usano apparecchiature dello stesso modello disposte allineate.

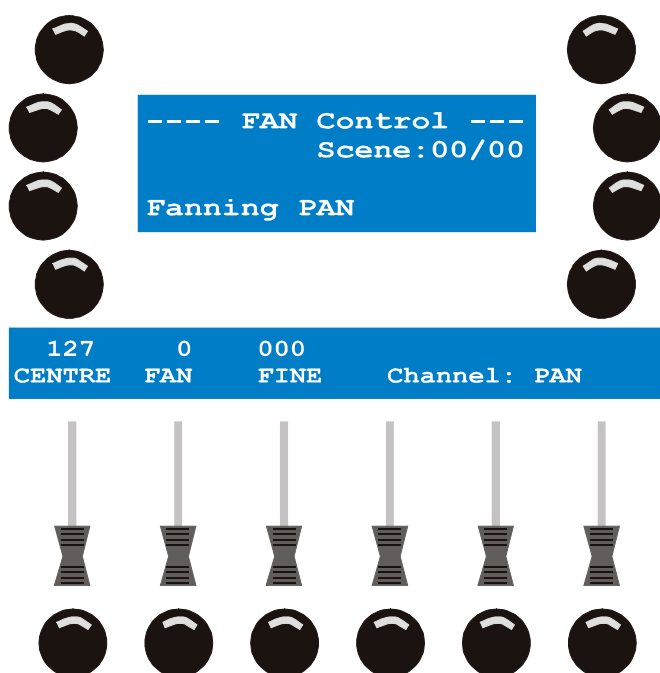
1. Selezionare le apparecchiature che si vogliono muovere a ventaglio.  
Xciter seleziona l'editor e il programmer.

2. Aprire il dimmer e l'otturatore per vedere il fascio.
3. Attivare i canali di PAN e TILT posizionarli in modo tale da ottenere una chiara proiezione sul pavimento.
4. Premere {FAN-Ctrl} nel menù avanzato dell'editor.



5. Premere il tasto di bump del canale dei quali si desidera attivare valori a ventaglio sulle apparecchiature selezionate.

**Esempio:** premere il tasto di bump sotto il canale di PAN.



Xciter attiva il menu di controllo dell'effetto. Ci sono tre parametri da regolare:

Xciter attiva la finestra di controllo a ventaglio. Ci sono tre parametri da regolare

1. Con CENTRE si regola il valore base del canale. Nell'esempio considerato rappresenta la posizione centrale nel movimento a ventaglio
2. Il parametro FAN determina di quanto il canale si discosti dal centro per le apparecchiature selezionate.
3. Il parametro FINE è utilizzato per una regolazione fine di tale scostamento quando si lavora con canali a 16-bit.
6. Il parametro FAN possiede una caratteristica aggiuntiva per una programmazione veloce. Premendo il tasto di bump sotto il parametro FAN, si inverte l'azione del parametro. Il simbolo A (-) appare davanti ai valori di FAN e di FINE ad indicare se sono invertiti oppure no. **Esempio:** premere il tasto di bump sotto FAN un paio di volte e si verifichi l'effetto nello scostamento.
7. Una volta soddisfatti del risultato, si preme [ESC] per abbandonare la finestra di dialogo e ritornare all'editor di scena/sequenza.

*Nota: come per la funzione che è stata discussa nella sezione precedente, questa caratteristica permetterà di creare passaggi di sequenze in pochi secondi. Se si vuole ottenere un passaggio di sequenza bisogna uscire dalla finestra di dialogo per aggiungere il primo passo della sequenza, ritornare alla finestra di dialogo per invertire lo scostamento e uscire ancora per aggiungere il passo invertito.*

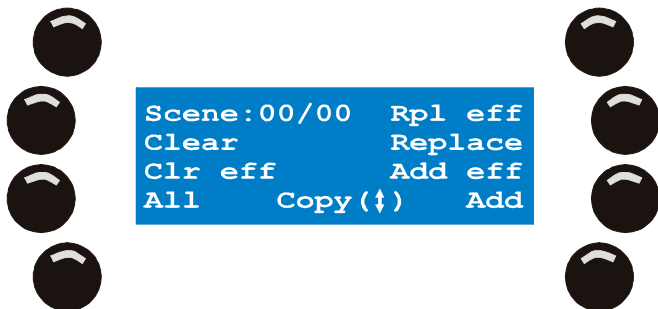


## 9.7.9 Copiare/incollare una scena

Le funzioni di copia/incolla sono specialmente utili quando si ha a che vedere con rappresentazioni che si ripetono in parecchie scene. Il raccoglitore copia/incolla di Xciter permette di memorizzare un singolo look e riutilizzarlo liberamente ovunque serva. Gli appunti rimangono anche dopo che si è usciti dal programmer. Scompaiono solo una volta spenta la console.

### 9.7.9.1 Copiare una scena negli appunti

8. Selezionare le apparecchiature e creare un look che si desidera poi copiare e riutilizzare in altre scene.
9. Premere {Copy/Paste} nella parte avanzata dell'editor.



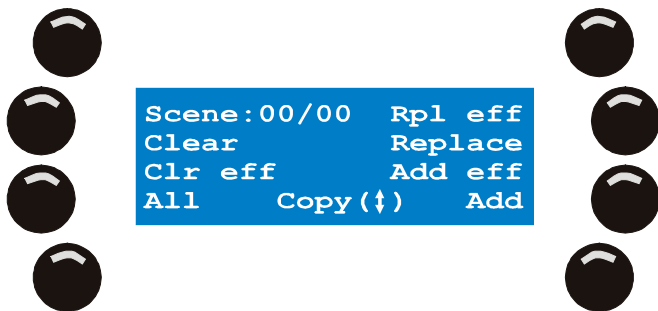
10. Premere [•] per copiare il look corrente negli appunti.

### 9.7.9.2 Incollare una scena dagli appunti

Adesso che è stato copiato un look negli appunti, si può incollare all'interno di qualsiasi scena a piacere. Le opzioni di incolla disponibili sono elencate sotto.

Si osservi che non si devono risSelectedionare le apparecchiature che erano entrate nel determinare il look sugli appunti. Xciter le seleziona automaticamente quando si incolla qualcosa.

1. Premere {Copy/Paste} nella parte avanzata dell'editor.



2. Selezionare una delle seguenti opzioni di incolla:
  - Premere {Add} per aggiungere il look negli appunti a quello corrente. Se il canale logico già ha un valore nel look corrente, quel valore non sarà sostituito dal valore del look negli appunti.
  - Premere {Replace} per sostituire il look corrente con quello contenuto negli appunti. Il look corrente se ne andrà perso.
  - Premere {Add eff} per aggiungere tutti i parametri sugli effetti dal look negli appunti al look corrente. I canali logici che già hanno parametri sugli effetti non saranno modificati.
  - Premere {Rpl eff} per sostituire solo i parametri degli effetti del look corrente con i parametri degli effetti contenuti nel look negli appunti
  - Premere {Clear} per sbarazzarsi dei valori di canale del look negli appunti dentro il programmer. I parametri degli effetti rimarranno. Questo è utile se si vogliono eliminare tutti i canali ma si vuole riattivarne qualcuno e conservare lo stesso effetto di esecuzione.
  - Premere {Clr eff} se si vuole cancellare tutti i parametri degli effetti che erano presenti nel

look negli appunti. Ciò è utile quando si vuole ritornare ad un look statico degli appunti.

- {All} è rilevante solo quando si sta creando o editando una sequenza. Quando si tiene premuto All mentre si preme una delle precedenti funzioni, quella funzione verrà applicata a tutte le scene nella sequenza.

Esempio: Si sta eseguendo una sequenza e per qualche motivo si vorrebbe mettere il dimmer ad apertura massima in tutti i passi. Con questa funzione si può fare molto facilmente senza rischio di dimenticarsi qualche scena. Semplicemente basta selezionare tutte le apparecchiature per le quali si vuole il dimmer aperto al massimo e impostare il canale DIM al massimo. Copiare questo look negli appunti. A questo punto si edita la sequenza e si vada alla finestra di dialogo copy/paste. Tenere premuto {All} mentre si preme {Add} per aggiungere il look negli appunti con il canale DIM aperto al massimo a tutti i passi nella sequenza.

# IL GENERATORE D'EFFETTI

Di tutte le caratteristiche di programmazione di Xciter, il generatore d'effetti rappresenta lo strumento principe. Si possono inserire sino a 255 differenti effetti in una singola scena. Non si tratta di effetti preprogrammati. Se si vuol far ricorso ad effetti preprogrammati, far riferimento a 'Macro di effetti' a pagina 89.

## 10.1 Come si applicano gli effetti ai canali logici

1. Selezionare le apparecchiature che si desidera utilizzare nell'effetto.

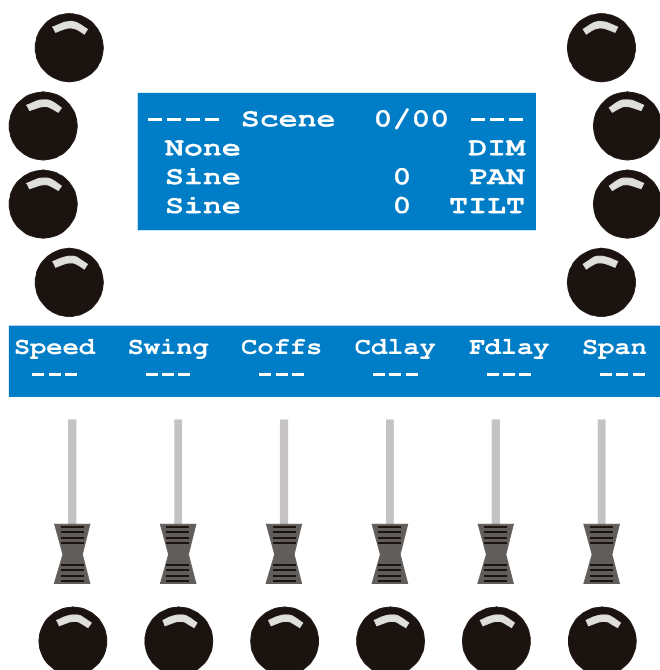
Esempio: Martin MX-10 13ch.

2. Aprire il dimmer ed attivare i canali ai quali si vuole dare un effetto.

Esempio: PAN e TILT.

3. Entrare nel menù di editor avanzato e premere {effects}.

Xciter presenta un elenco di tutti i canali attivati. Se non si ha nessun canale logico attivo, non si vedrà nulla. Non è possibile applicare un effetto ad un canale trasparente poiché non è elencato.



4. Si possono selezionare/deselezionare canali logici con i diversi tasti accanto alla loro etichetta. Un canale selezionato è indicato dal simbolo (<). Se ce ne sono più di 3, si usino i tasti con le frecce oppure la rotella in alto a destra per scorrere lungo la lista.

5. Premere [EDIT] per assegnare un numero generatore ai canali selezionati.

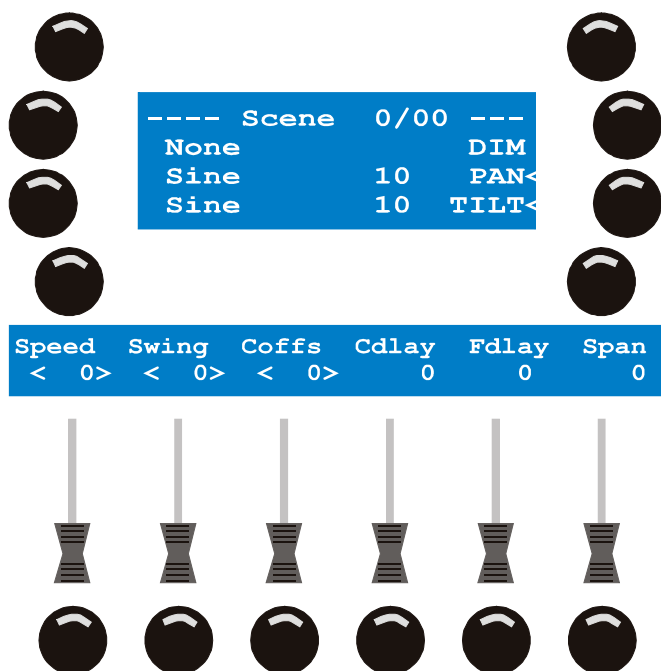
Xciter invita a selezionare un numero generatore. L'importanza di selezionare un numero verrà spiegata più avanti.

6. Utilizzare la rotella in alto a destra per modificare il valore. Oppure premere [CLEAR] finché il valore legge 0 ed utilizzare i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario per immettere un nuovo valore (10 sta per 0).

Esempio: scegliere il numero 10 di generatore d'effetti.

7. Premere [ENT] per confermare il nuovo valore oppure [ESC] per abbandonare e ritornare al precedente valore.

Xciter visualizza il nuovo stato dei canali sul display LCD principale; mostra che una curva sinusoidale è in esecuzione sul generatore d'effetti 10, interessando il canale di PAN e TILT.



8. Utilizzare i fader per modificare i parametri dell'effetto. Ricordarsi che ciascun parametro può anche essere regolato in maniera fine tenendo premuto il tasto di bump mentre si gira la rotella al centro in alto.

9. Una volta soddisfatti delle impostazioni, premere [ESC] per lasciare il menù di dialogo degli effetti e ritornare all'editor di scena/sequenza oppure fare riferimento alle seguenti parti di manuale per caratteristiche più avanzate.

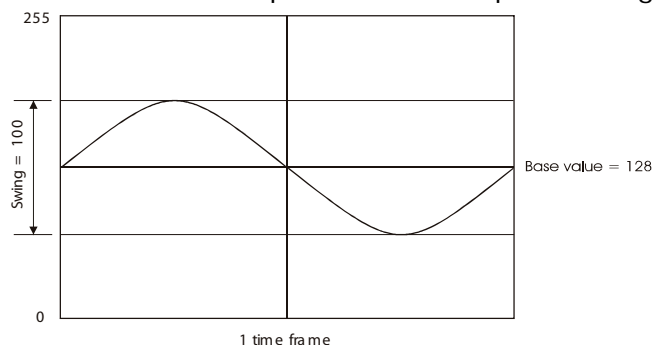
10. Ripetere i precedenti passi se si vuole applicare un effetto ad altri canali attivi.

Se si vuole applicare un effetto ad un canale che non è ancora stato attivato, si deve ritornare all'editor, attivare il canale nel programmer e ritornare al menù di dialogo degli effetti.

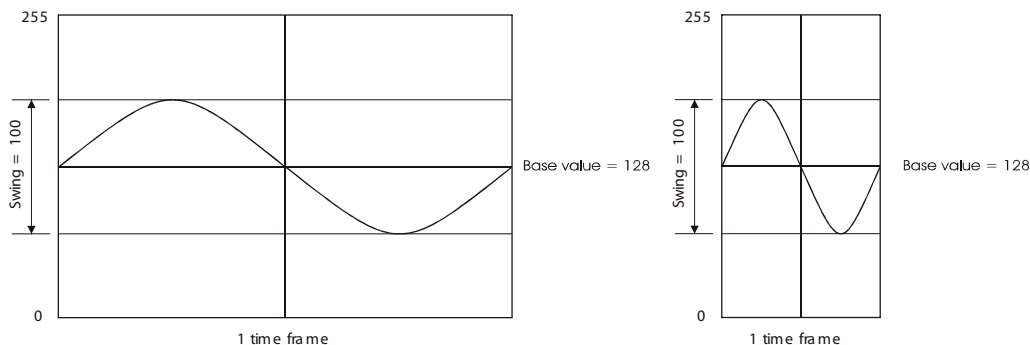
## 10.2 I parametri degli effetti

L'esempio ideale per spiegare i parametri degli effetti è un cerchio su due o più proiettori. Riprendere il cerchio a pagina 85 da 'Esempi di generatore d'effetti'. Si raccomanda di usare proiettori con specchio mobile (scanner). Se tutti gli esempi sono già stati provati probabilmente si avrà già una buona confidenza con il generatore d'effetti. In questa sezione si avrà un approccio più teorico ai parametri degli effetti.

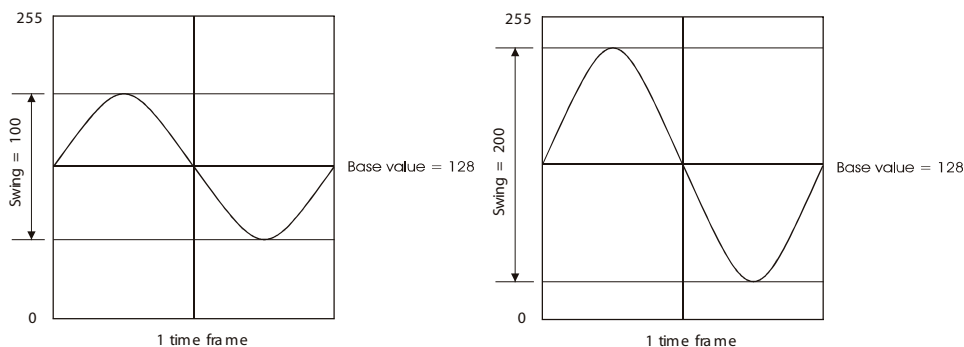
- Shape (forma):** La forma basilare per creare un cerchio è il seno. La forma è un'onda che viene aggiunta sopra al valore base che è stato impostato nella programmazione. Questa forma cambia i valori di tempo nel canale logico. Effettivamente sta avvenendo automaticamente ciò che si fa in programmazione: cambiare il valore del canale. Ma il valore cambia in un certo intervallo di tempo in accordo a questo disegno costante.



- **Speed** (velocità): con il parametro velocità si può modificare l'intervallo di tempo. Più basso è il valore, più tempo ci impiega a completare un intero ciclo del disegno. E quindi il movimento sarà più lento.

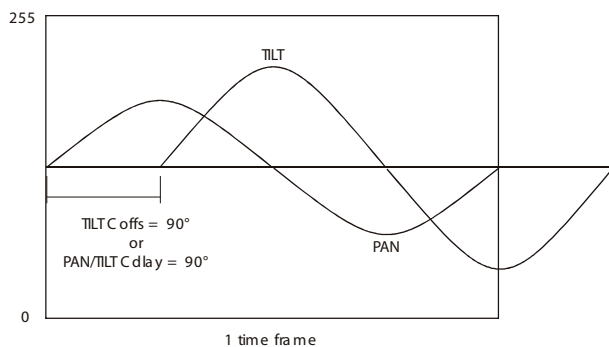


- **Swing** (oscillazione): con l'oscillazione si imposta quanta area della figura coprire sul canale. E' anche detta ampiezza dell'effetto.



- **Coffs** e **Cdelay**: Questo parametro è rilevante solo quando si hanno due o più canali che devono essere ritardati l'uno rispetto all'altro. I valori di questi canali sono visualizzati in gradi. **Coffs** è utilizzato per fare una regolazione fine di canali individuali. Lavorerà solo quando si ha uno dei canali selezionato. **Cdelay** è una via più semplice di impostare un **Coffs** uguale tra due o più canali.

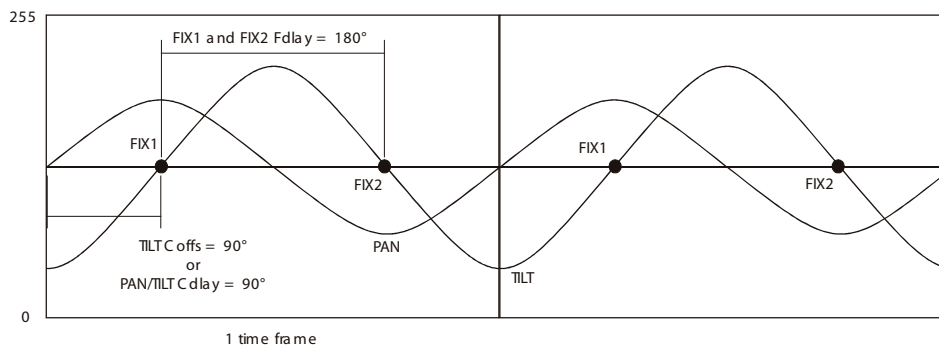
Quando si impostano oscillazione e velocità dell'effetto, le apparecchiature staranno ancora muovendosi lungo una linea diagonale. L'effetto di **Coffs** diventa chiaramente visibile quando si porta lentamente **Cdelay** da 0 a 90. Ci si accorge che la linea diventa più ampia finché diviene alla fine un cerchio a 90 gradi. Questo accade poichè si crea un ritardo tra PAN e TILT.



**Nota:** La maggior parte degli scanner non producono cerchi perfetti perché essi generano più pan che tilt.

Anche l'angolo dal quale si sta proiettando produce effetti sulla forma proiettata.

- **Fdelay** e **Span**: Questo parametro è rilevante solo quando si hanno più apparecchiature sotto lo stesso effetto. Quando Fday è impostato a 0, tutte le apparecchiature ricevono gli stessi valori dal generatore d'effetti. Nel caso considerato essi si trovano tutti allo stesso punto sul cerchio. Quando si provoca un ritardo tra apparecchiature con **Fdelay** le apparecchiature stesse saranno in posizioni diverse sulla figura dell'effetto. E quindi i loro fasci saranno in posizioni differenti sul cerchio che è stato creato.



**Span** dividerà le apparecchiature selezionate in modo uniforme attraverso il numero di gradi specificati. Semplicemente si imposti un valore e si preme il tasto di bump **Span** per fare il calcolo. Si vedrà il ritardo dell'apparecchiatura risultante sotto **Fdelay**. Mettere **Span** al massimo (360°) per dividere le apparecchiature in modo uniforme sull'intero effetto.

Speed, Swing e Coffs possono essere messi sia in modalità fade che snap. Usare i tasti di bump sotto i parametri per passare da un modo all'altro. Si raccomanda di lasciarli nella modalità di default di fade poiché il potente motore di calcolo di Xciter creerà transizioni uniformi tra gli effetti a disposizione se nell'editor si specifica un tempo di fade sufficiente prima di memorizzare la scena.

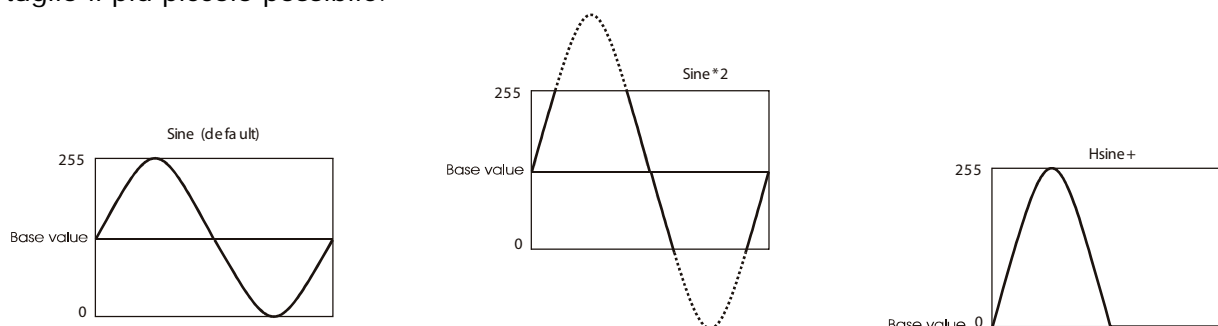
Creare da sé effetti personalizzati può risultare un po' noioso. Per risparmiarsi di programmare e riprogrammare ancora, far riferimento alla sezione sulle macro di effetti a pagina 89.

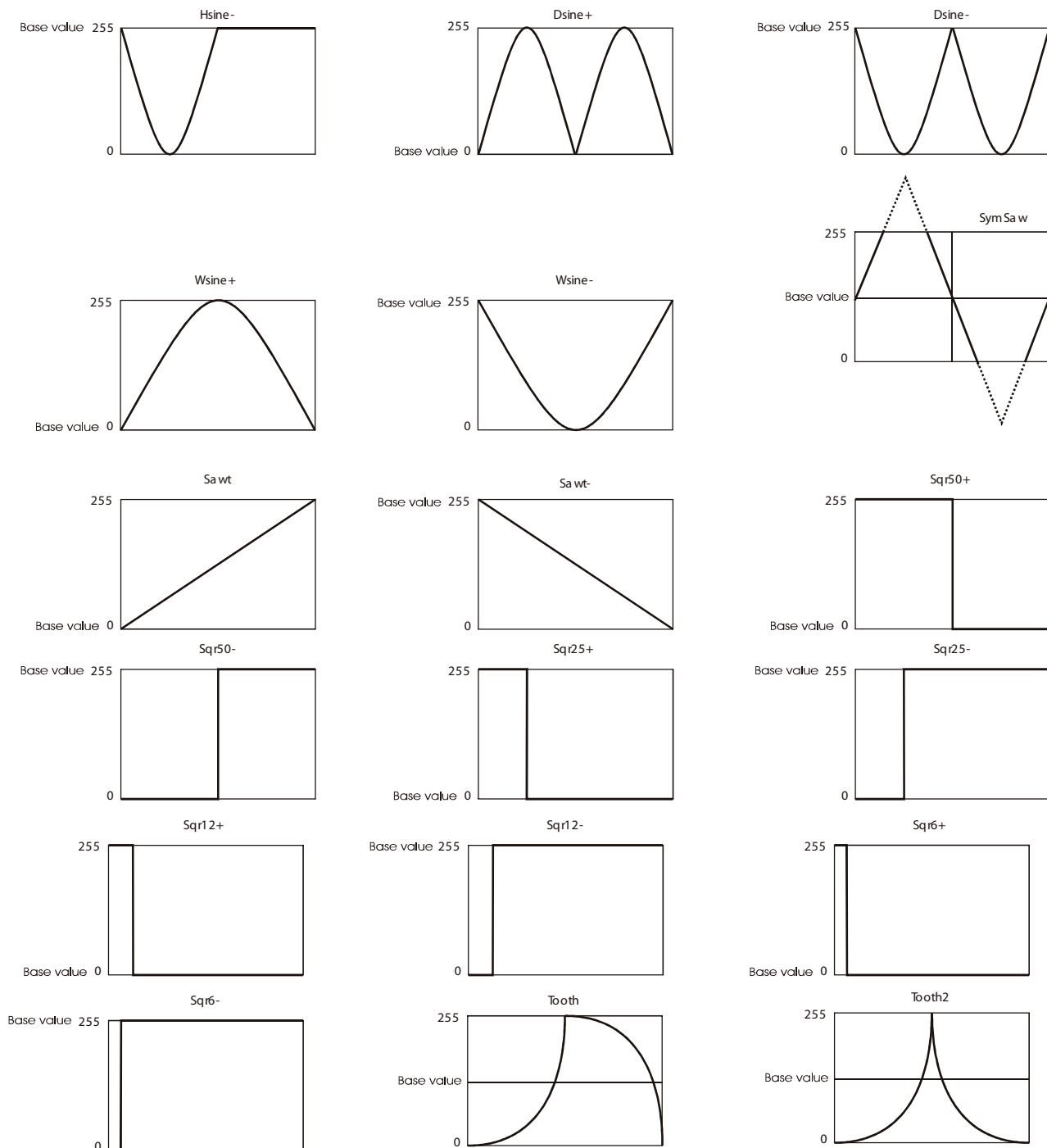
## 10.3 Figure basilari

Il generatore d'effetti da sé può solo generare figure molto semplici. Come si ricorderà dall'introduzione, queste figure si possono mettere su qualsiasi canale logico per creare effetti più complessi. Ciò amplia enormemente le possibilità per lavorare con le apparecchiature. Prima di partire a fare prove con le figure, bisogna assegnare un generatore d'effetti ad un canale logico. Si prenda l'esempio PAN/TILT dalla sezione 'Come applicare gli effetti ai canali logici' a pagina 75 per cominciare. Assicurarsi che siano selezionati sia PAN che TILT.

1. La figura sinusoidale è messa di default sul canale. Premere semplicemente il tasto sinistro accanto al nome della figura per evidenziare la lista delle figure disponibili.
2. Premere il tasto destro accanto ad una figura per selezionarla. Xciter mette la nuova figura selezionata sul canale. L'effetto sull'uscita è immediatamente visibile.
3. Ripetere i passi 1-2 per sperimentare altre figure. Si possono anche posizionare differenti figure su ciascun canale individuale. Semplicemente selezionare il canale e premere il tasto sinistro accanto al nome della figura. Assicurarsi che gli altri siano deselezionati, altrimenti assumeranno la stessa figura.

Segue sotto una lista delle figure di base. A seconda della figura selezionata, il generatore d'effetti aggiungerà la figura in modo simmetrico attorno al valore base. Altre figure vanno sopra o sotto il valore base. Se la figura oltrepassa il massimo valore DMX (255 per 8-bit), viene tagliata. L'ammontare del taglio dipende dal valore di base del canale che è stato impostato nel programmer e dalla figura selezionata. Ciascun grafico rappresenta un intervallo di tempo della figura ad oscillazione massima. Il valore base in ciascun grafico è selezionato per dare un taglio il più piccolo possibile.





## 10.4 Modalità rimbalzo e inversione

Prima di utilizzare questa caratteristica, bisogna assegnare un generatore d'effetti ad un canale logico. Si prenda l'esempio PAN/TILT dalla sezione 'Come applicare gli effetti ai canali logici' a pagina 75 per cominciare.

Assicurarsi di aver selezionato sia PAN che TILT.

1. Tenere premuto [SHIFT] mentre si preme il tasto accanto al nome della figura (di default seno). Così si cambierà modalità su quel canale al generatore d'effetti. La modalità corrente è indicata attraverso i seguenti simboli:
  - Nessun simbolo: il generatore d'effetti sta girando in modalità in avanti (default).
  - <sup>^</sup> : il generatore d'effetti è in modalità rimbalzo. Ciò porterà a percorrere la figura in avanti e poi indietro e così via, piuttosto che ripartire dal principio alla fine della propria corsa. Esempio: Si crea un cerchio e si pone un generatore d'effetto in modalità rimbalzo. Si compirà

un cerchio che in un certo punto torna indietro e poi riparte in avanti e così via, invece che andare avanti sempre intorno e intorno ancora.

- < : il generatore d'effetti è in modalità inversione. Il generatore d'effetti percorrerà il ciclo della figura nel senso opposto. Esempio: Quando si crea il cerchio, il fascio di luce gira in senso orario. Quando si inserisce il generatore d'effetto in modalità inversione, girerà in senso antiorario.
- { : il generatore d'effetti è in modalità rimbalzo con inversione. Questa è una combinazione delle due modalità sopra. In alcuni casi può risultare un effetto interessante. Esempio: si hanno i fasci di due proiettori che rimbalzano uno accanto all'altro, ma si vuole che i fasci rimbalzino in direzioni opposte. Per far ciò si seleziona la prima apparecchiatura e si inserisce il generatore d'effetti in modalità ^. Quindi si seleziona l'altra apparecchiatura e si inserisce il generatore in modalità {.

2. Ora si può provare a combinare le modalità sopra descritte su canali separati. Esempio: deselezionare il canale di TILT per cambiare le sole modalità del canale di PAN.

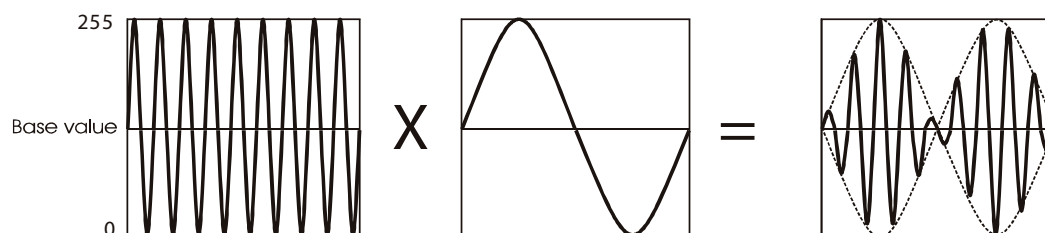
Come si può vedere, le possibilità sono virtualmente illimitate e non sono ancora state considerate le differenti figure!

## 10.5 Come sincronizzare canali logici

A tutti i parametri ad eccezione della velocità, che è una funzione del generatore d'effetti, può essere dato un valore differente su ogni canale. Quindi, canali logici che hanno lo stesso numero di generatore d'effetti sono sincronizzati. Il miglior esempio è il cerchio. Se si vuole creare un cerchio, i canali di PAN e TILT devono essere sincronizzati e ritardati di 90°. Se i generatori d'effetti non sono sincronizzati, occorrerà uno scostamento nel ritardo e il movimento non sarà più quello di un cerchio. Un altro esempio è la 'discesa del dimmer', dove il canale DIM deve essere perfettamente ritardato con il TILT. In tali casi, si deve assegnare lo stesso numero di generatore a tutti i canali coinvolti nell'effetto per mantenerli sincronizzati.

## 10.6 Come utilizzare i generatori modulanti (generatori 1-5)

I generatori 1-5 sono dei generatori speciali che possono essere applicati sovrapposti a qualsiasi altro generatore (6-250). Essi hanno la capacità di modificare l'ampiezza degli altri generatori ad un certo intervallo.



Come esempio, si crei un cerchio che si muove verso l'interno e verso l'esterno. Si ricordi che si possono creare movimenti complessi come questo in una singola scena.

3. Preparare il cerchio dagli 'Esempi di generatore d'effetti' a pagina 85 e rimanere nel menù di dialogo degli effetti invece che premere [ESC].
4. Ci dovrebbe essere un'onda sinusoidale in esecuzione sul PAN e TILT nel generatore numero 10.
5. Assicurarsi che PAN e TILT siano ancora selezionati (dovrebbero avere il simbolo < accanto a loro).
6. Premere il tasto a sinistra accanto a PAN o TILT per evidenziare la lista delle figure e selezionare Gen-1 dalla lista. Se non è mai stato usato in precedenza il generatore numero 1, le apparecchiature smetteranno di muoversi in cerchio.
7. Deselezionare PAN e TILT poiché altrimenti i loro parametri effetto sarebbero



sovrascritti.

8. Bisogna assegnare uno degli speciali generatori (1-5) ad un canale logico. Il canale non parteciperà da sé nell'effetto, si deve solo impostare la velocità di questo generatore. Utilizzare un canale che solitamente non si usa con un generatore d'effetti, come STROBE o SHUT. Questo canale serve solo per far lavorare questo speciale generatore. **Esempio:** selezionare il canale SHUT oppure STROBE ed assegnarvi il generatore numero 1.

9. Si raccomanda di impostare la velocità 'Speed' di questo generatore bassa, **Esempio:** 10.

Le apparecchiature cominceranno a muoversi circolarmente ancora, ma questa volta il cerchio diventa più grande e più piccolo in accordo alla velocità del generatore 1.

Ponendo a 10 la velocità del generatore si imposta la velocità del cerchio stesso. Con la sua oscillazione si imposta il massimo diametro del cerchio.

Ponendo ad 1 la velocità del generatore si imposta l'intervallo di cambiamento, in questo caso l'intervallo di movimento verso l'interno e verso l'esterno.

Questa è un'altra caratteristica che permette di tracciare effetti molto complessi ed accattivanti. Il numero di opportunità è enorme. Seguono alcune proposte.

- Porre solo su PAN o TILT il generatore modulante e lasciare su altri canali l'onda sinusoidale basilare.
- Porre PAN o TILT o entrambi in modalità rimbalzo.
- Usare due differenti generatori modulanti su PAN e TILT così da utilizzare differenti velocità.

## 10.7 Come usare i generatori BPM (generatori 251-255)

I generatori nell'intervallo 251-255 impostano la loro velocità in accordo con il tempo o il ritmo immesso utilizzando il tasto [C/F] (vedere lavorare con il joystick). Il parametro della velocità che si è impostato con il fader non influisce per nulla. Ogni generatore nel gruppo tra 251 e 255 fissa la sua velocità diversamente. Il generatore 251 divide il tasso BPM registrato per 1; il generatore 252 per 2; il generatore 253 per 4; il generatore 254 per 8; ed infine il generatore 255 per 16.

1. Preparare il cerchio da 'Esempi di generatore d'effetti' a pagina 85, ma assegnare il generatore 253 invece che il 10. E rimanere nel menù di dialogo effetti invece che premere [ESC].

2. Schiacciare il tasto [C/F] ad intervalli diversi ed osservare cosa accade.

Oltre a questo esempio del cerchio si può anche usare il generatore BPM sull'esempio della chase del dimmer. Il trucco è selezionare il generatore BPM (251-255) che segue meglio il BPM registrato. Ci si accorgerà che dipende anche dal tipo di figura di effetto che si sta utilizzando.

## 10.8 Come utilizzare la caratteristica audio

Il generatore d'effetti di Xciter consente di porre lo stesso segnale audio su un canale di un'apparecchiatura. Dato che l'audio cambia velocemente, si raccomanda di utilizzare un canale veloce come il dimmer. Per utilizzare questa caratteristica serve una fonte audio in ingresso (un jack da ¼ di pollice proveniente dal mixer audio).

1. Prendere la chase sul dimmer da 'Esempi di generatore d'effetti' a pagina 86 e rimanere nel menù di dialogo effetti invece che premere [ESC].

2. Dovrebbe essere in esecuzione su DIM un'onda quadra in generatore 11.

3. Assicurarsi che DIM sia ancora selezionato (dovrebbe avere il simbolo < accanto).

4. Premere il tasto sinistro accanto a DIM per elencare le varie figure e selezionare AudioS dalla lista. Quando si seleziona una nuova figura, la chase del dimmer originale

dell'esempio smetterà di andare.

5. Assicurarsi di avere un battito o della musica con un battito continuo per dimostrare l'effetto.
6. Aumentare gradualmente il parametro di oscillazione con il fader corrispondente e osservare cosa accade. Più si aumenta l'oscillazione, più i dimmer si dovrebbero aprire. Con l'oscillazione effettivamente si imposta il volume audio per quel canale da 0 a 100%. I dimmer dovrebbero aprirsi col battito audio.
7. Impostare 'Fdelay' o ritardo di apparecchiatura ad un valore molto basso, come 4 e vedere cosa accade. I dimmer dovrebbero aprirsi con un piccolo ritardo tra loro quando gli arriva la battuta.

Ricordarsi dall'installazione della console che si hanno 4 bande audio. Queste stesse bande ricorrono nella lista delle figure.

- AudioS @ 60Hz
- AudioL @ 400Hz
- AudioM @ 1.2 kHz
- AudioH @ 12.5kHz

## 10.9 Come utilizzare la caratteristica MIDI

Si può mettere il valore di una nota MIDI su un canale logico. Per utilizzare questa caratteristica serve ovviamente connettere un dispositivo che possa inviare note MIDI a Xciter (si veda connessione MIDI). **Esempio:** una tastiera midi.

1. Prendere la chase sul dimmer da 'Esempi di generatore d'effetti' a pagina 86 e rimanere nel menù di dialogo invece che premere [ESC].
2. Dovrebbe essere in esecuzione su DIM un'onda quadra in generatore 11.
3. Assicurarsi che DIM sia ancora selezionato (dovrebbe avere il simbolo < accanto).
4. Premere il tasto sinistro accanto a DIM per elencare le varie figure e selezionare uno dei canali MIDI dalla lista. Selezionare midi-all se si vuole che il canale logico risponda ai valori delle note provenienti da qualsiasi canale midi.

**Esempio:** Selezionare Midi-all.

Quando si seleziona una nuova figura, la chase del dimmer originale dell'esempio smetterà di andare.

5. Premere i tasti sulla tastiera midi da sinistra a destra ed osservare cosa accade. Il dimmer dovrebbe aprirsi gradualmente. A seconda del taglio della tastiera, la nota midi può partire da 0 oppure no. Se no, non si può chiudere completamente il dimmer.

## 10.10 Come utilizzare la caratteristica Master

In normali circostanze, si utilizza il tasto di bump dell'intensità del master per ottenere un flash quando il fader master è impostato basso. Il generatore d'effetti offre una caratteristica in più dove si può aggiungere un determinato valore sopra il valore base quando si preme il tasto di bump master. **Esempio:** si ha una scena dove l'otturatore è aperto e il dimmer al 50%. Quando si preme il tasto di bump master si vuole che i dimmer siano al massimo e le luci in strobo.

1. Selezionare almeno 2 apparecchiature dello stesso tipo.
2. Aprire il dimmer (DIM) e l'otturatore (SHUT o STROB).
3. Mettere il dimmer (DIM) al 50% ma lasciare l'otturatore (SHUT o STROB) aperto.
4. Accedere al menù di dialogo degli effetti dal menù avanzato dell'editor di scena.

5. Selezionare il canale DIM e SHUT (o STROB) ed assegnarvi il generatore 11.
6. Premere il tasto a sinistra di entrambi i canali per accedere alla lista delle figure.
7. Selezionare Mast+ dalla lista.
8. Deselezionare tutti i canali premendo [CLEAR]. Selezionare il canale DIM unicamente e mettere la sua oscillazione a 255.
9. Deselezionare tutti i canali premendo [CLEAR]. Selezionare il canale SHUT (o STROB) unicamente e mettere la sua oscillazione al valore che essa normalmente assume per andare in strobo.
10. Premere il tasto di bump master ed osservare cosa accade.

## 10.11 Come utilizzare la caratteristica BPM

Si sono già visti i generatori BPM e i generatori modulanti. Questa caratteristica li combina entrambi. Quando si seleziona una delle figure BPM su di un canale, il generatore assegnato a quel canale sarà modulato dal generatore BPM (generatore 251-255).

1. Prendere il cerchio dagli 'Esempi di generatore d'effetti' a pagina 85 e rimanere nel menù di dialogo senza premere [ESC].
2. Dovrebbe esserci su PAN e TILT in esecuzione un'onda sinusoidale in generatore 10.
3. Assicurarsi che PAN e TILT siano ancora selezionati (dovrebbero avere il simbolo < accanto).
4. Premere il tasto sinistro accanto a PAN o TILT per elencare le varie figure e selezionare Bpm/2 dalla lista. Le apparecchiature incominceranno a muoversi circolarmente verso l'interno e verso l'esterno.
5. Schiacciare il tasto [C/F] ad intervalli diversi ed osservare cosa accade.

E' stato fatto qualcosa di simile all'esempio dei generatori modulanti, ma questa volta non si deve usare qualche canale per far sì che il generatore modulante funzioni. E' stato sufficiente selezionare queste figure speciali. La principale differenza è l'impostazione della velocità. Nei generatori modulanti si può impostare una velocità costante. Quando si applica una figura BPM, si ottiene immediatamente un generatore modulante che ha una velocità dipendente dal BPM. Di seguito come la velocità delle diverse figure BPM è impostata:

- Bpm/2: tasso BPM registrato diviso per 2
- Bpm/4: tasso BPM registrato diviso per 4
- Bpm/8: tasso BPM registrato diviso per 8
- Bpm/16: tasso BPM registrato diviso per 16

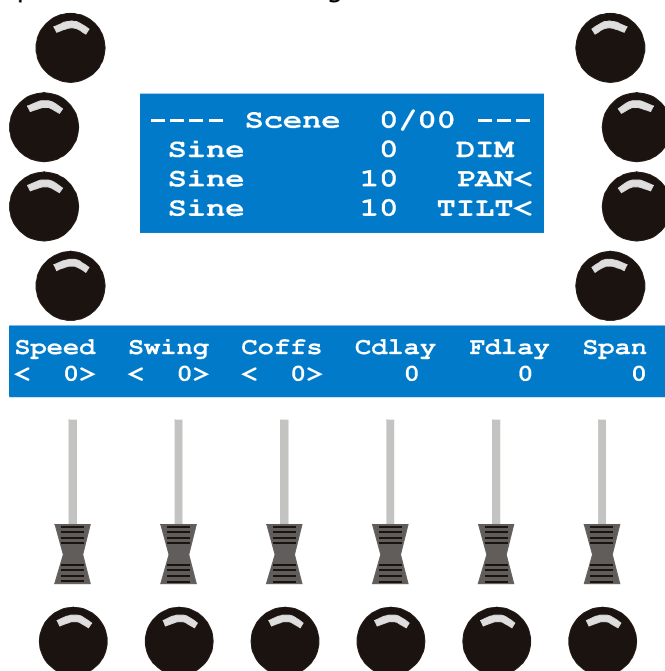
# ESEMPI DEL GENERATORE D'EFFETTI

La caratteristica più potente di Xciter è il suo generatore d'effetti. Si possono utilizzare fino a 255 generatori d'effetto in una scena o in un passo. Essi possono essere applicati a qualsiasi canale di controllo. Nei seguenti esempi, si vedrà che si possono creare giochi col dimmer e i colori in una scena singola. Alcuni di questi giochi sarebbe quasi impossibile crearli con le sequenze. Potendo facilmente utilizzare i parametri degli effetti, si può modificare l'effetto oppure assegnargli un comportamento completamente differente. Naturalmente è possibile continuare ad utilizzare le sequenze per ottenere giochi molto specifici.

## 11.1 Come creare un cerchio

1. Selezionare almeno 2 proiettori dello stesso tipo.
2. Assicurarsi che i fasci dei proiettori selezionati siano visibili
3. Aprire dimmer (DIM) e shutter (SHUT oppure STROB).
4. Attivare i canali PAN e TILT e regolarli in modo d'avere una chiara proiezione (Esempio: sul pavimento). Si otterranno i migliori risultati se tutti i fasci verranno indirizzati in uno stesso punto. Ancor più se si utilizzano degli scanner invece che delle teste mobili.
5. Accedere al menù di dialogo degli effetti dal menù avanzato dell'editor di scena.
6. Selezionare i canali di PAN e TILT ed assegnare loro il numero di generatore 10.

Se si assegna lo stesso numero generatore ad un gruppo di canali, quali PAN e TILT in questo esempio, questi canali avranno la stessa velocità. Questo significa anche che saranno sempre sincronizzati, che è necessario per mantenere un cerchio. Se si assegnano differenti numeri generatori a PAN e TILT, si applicano loro diverse velocità. E' necessario quando si vuole creare qualcosa di simile alla figura di un '8' .



7. Impostare il valore di 'Speed' a 20 e quello di 'Swing' a 50. Ciò farà muovere le apparecchiature in linea.

Il parametro 'Speed' determina la velocità del movimento. Se si incrementa la velocità, le apparecchiature si muoveranno più velocemente. Se si diminuisce si muoveranno più lentamente.

8. Il parametro 'Swing' determina di quanto le apparecchiature si muovano da una parte a dall'altra lontano dalla loro posizione base. Se si incrementa il valore l'escursione dalla loro posizione base sarà ancora più ampia, se si diminuisce l'escursione calerà.

9. Impostare il 'Cdelay' o valore del ritardo di canale a 90 gradi. Ciò farà muovere le apparecchiature lungo un cerchio. Questo parametro lavora solo se sono selezionati più canali, quali pan e tilt in questo esempio. Con 'Cdelay' si può creare un ritardo tra i canali piuttosto che impostare separatamente un ritardo per ciascun canale con 'Coffs'.

10. Impostare 'Fdelay' o valore del ritardo dell'apparecchiatura a 180 gradi. Ciò farà muovere ciascuna apparecchiatura su un'altra parte del cerchio. 'Fdelay' lavora soltanto se sono selezionate più apparecchiature.

11. Nella maggior parte dei casi si vuole che le apparecchiature siano ritardate allo stesso modo lungo l'effetto. 'Span' è un grosso strumento per far ciò. Si può impostare lo span da 0 a 359 gradi. Impostare questo valore a 359 gradi se si desidera che le apparecchiature siano ritardate attraverso l'intero effetto. Premere il tasto di bump sotto span per applicare lo span. Xciter calcola il ritardo di apparecchiatura e lo pone in Fdelay.

12. Uscire dal menù di dialogo effetti con [ESC].

Ovviamente è ancora possibile cambiare il valore base di un canale mentre l'effetto è in esecuzione su di esso. Per pan e tilt si può utilizzare il joystick mentre ci si trova nel menù di dialogo generatore d'effetti. Per modificare il valore base di altri canali, bisogna ritornare al programmer premendo [ESC]. Si può sempre ritornare al menù di dialogo effetti per modificare l'effetto sul canale. Effettivamente si può passare liberamente tra menù di dialogo effetti e programmer finché si ottiene la scena giusta.

## 11.2 Come creare un gioco col dimmer

1. Selezionare almeno 2 proiettori dello stesso tipo.
2. Aprire dimmer (DIM) e shutter (SHUT oppure STROB).
3. Chiudere il dimmer (DIM) ancora ma lasciare aperto lo shutter (SHUT o STROB). Si utilizzerà un'onda quadra in direzione positiva (SQR25).
4. Accedere al menù di dialogo degli effetti dal menù avanzato dell'editor di scena.
5. Selezionare il canale DIM ed assegnargli il numero di generatore 11.
6. Sul lato sinistro si vede la figura attuale che verrà eseguita sul canale DIM. Questa è di default una sinusoidale. Premere il tasto accanto ad essa. Xciter mostra la lista delle figure disponibili.
7. Utilizzare SCR1 per scorrere lungo la lista finché si trova Sqr25. Selezionarla premendo il tasto corrispondente sul lato destro.
8. Impostare il valore di 'Speed' a 40 e quello di 'Swing' a 255. Ciò farà accendere e spegnere i dimmer.

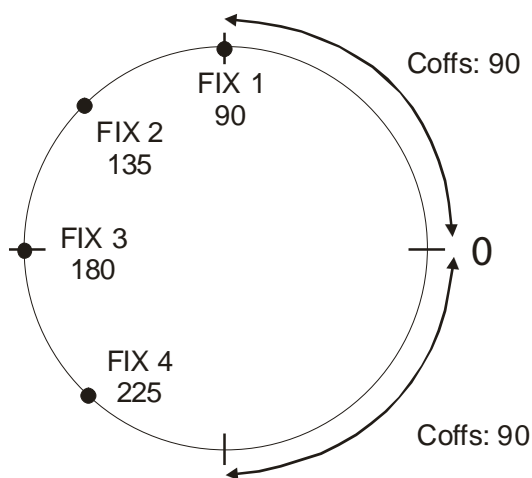
Il parametro 'Speed' determina la frequenza di flash. Il parametro 'Swing' determina l'intensità massima del dimmer. A differenza dell'esempio del cerchio, la figura Sqr50 semplicemente guida il canale ad un estremo (in direzione positiva). Se si incrementa lo swing, il dimmer si aprirà maggiormente durante i flash. Se si diminuisce, si aprirà di meno.

9. Impostare 'Fdelay' o valore del ritardo dell'apparecchiatura a 30 gradi. Ciò provocherà un ritardo tra i flash dei vari dimmer. Questo parametro lavora soltanto se sono selezionate più apparecchiature. Una volta appreso il funzionamento del generatore d'effetti, in pochi secondi si possono creare giochi di dimmer. E soprattutto si può istantaneamente modificare il comportamento del gioco impostato con i parametri. **Esempio:** Impostare un valore più alto per creare un effetto più casuale di flash.

10. Nella maggior parte dei casi si vuole che le apparecchiature siano ritardate allo stesso modo lungo l'effetto. 'Span' è un grosso strumento per far ciò. Si può impostare lo span da 0 a 359 gradi. Impostare questo valore a 359 gradi se si desidera che le apparecchiature siano ritardate attraverso l'intero effetto. Premere il tasto di bump sotto span per applicare lo span. Xciter calcola il ritardo di apparecchiatura e lo pone in Fdelay.

11. Se le proprie apparecchiature sono appese o posizionate lungo una fila, si potrebbe desiderare di realizzare un effetto tipo scanner. Impostare il generatore d'effetti in modalità rimbalzo (bounce). Tenere premuto il tasto SHIFT mentre si preme il tasto accanto alla figura (Sqr25).

12. Quando si usa la modalità bounce e non si suddividono in egual modo le apparecchiature lungo l'effetto, può accadere di vedere un 'buco' nel gioco di dimmer. Xciter ha una soluzione anche per questo. Impostare Coffs a 90 gradi e tener premuto il tasto di SHIFT mentre si preme il tasto di bump sotto il parametro Span. Questa operazione porterà a suddividere le apparecchiature in modo simmetrico attorno al punto di zero dell'effetto (vedere l'illustrazione seguente). Ripetere il passo 12 finché si ottiene un buon risultato.



13. Uscire dal menù di dialogo effetti con [ESC].

## 11.3 Come creare un gioco di colori

1. Selezionare almeno 2 proiettori dello stesso tipo.
2. Attivare la ruota colori (COLW1). Andare al primo colore della ruota colori che si vuole usare. Se la ruota colori ha un'area selezione colori, si suggerisce di utilizzarla.
3. Accedere al menù di dialogo degli effetti dal menù avanzato dell'editor di scena.
4. Selezionare il canale COLW1 ed assegnarvi il numero generatore 12.
5. Sul lato sinistro si vede la figura attuale che verrà eseguita sul canale COLW1. Questa è di default una sinusoide. Premere il tasto accanto ad essa. Xciter mostra la lista delle figure disponibili.
6. Utilizzare SCR1 per scorrere lungo la lista finché si trova Sawnt. Selezionarla premendo il tasto corrispondente sul lato destro. Questa figura è un'onda a dente di sega. Impostare il generatore in modalità bounce per renderla un'onda triangolare.
7. Impostare il valore di 'Speed' a 20 e quello di 'Swing' a 40. Ciò farà muovere le apparecchiature attraverso alcuni dei propri colori sulla ruota.

Il parametro 'Speed' determina la velocità del gioco. Più alto è il valore, più veloce è il gioco. Il parametro 'Swing' determina il numero di colori da quello di partenza. Allo stesso modo di Sqr25, le onde a dente di sega e a triangolo vanno solo verso un estremo positivo, impostato dalla swing.

8. Con 'Fdelay' o valore del ritardo dell'apparecchiatura si può dare al gioco di colori un comportamento che è quasi impossibile ottenere con le sequenze. Provare alcuni valori ed osservare cosa accade. Ritardi di basso valore offrono i migliori giochi colore.

Un altro effetto carino è lo scambio di colori. Il metodo è circa lo stesso. Ma bisogna usare una figura quadra come Sqr50. Impostare lo swing molto basso (5) così che si scambino tra due soli colori.

# MACRO DI EFFETTI

Nei due precedenti capitoli, si è appreso a lavorare sul generatore di effetti. Combinare tutte quelle forme base per ottenere un risultato accattivante può risultare tedioso. E configurare tutti i parametri sugli effetti ogni volta che si sta creando una nuova scena è molto dispendioso.

Questo capitolo copre le macro di effetti di Xciter. Queste macro sono come preset, non per i canali ma per i parametri degli effetti. Se si riutilizza lo stesso tipo di effetto a lungo, si può memorizzare come una macro e richiamarlo immediatamente quando serve. Ciò evita dal fare le seguenti operazioni:

- Assegnare generatori d'effetti
- Selezionare forme
- Regolare i parametri
- Sintonizzare

Xciter esce con alcune macro di effetti precaricate. Se si perdessero, è possibile ancora ripristinarle ricaricando il file di backup di fabbrica.

## 12.1 Creare una macro di effetti

1. Costruire il cerchio dagli esempi del generatore d'effetti a pagina 7 per lavorare, ma rimanere nel menù di dialogo degli effetti invece che premere [ESC]
2. Dovrebbe esserci un'onda sinusoidale in esecuzione sul PAN e TILT nel generatore 10.
3. Nel menù di dialogo effetti, selezionare tutti i canali che si desiderano memorizzare alla macro di effetti con i tasti sul lato destro. Le selezioni sono indicate con <.
4. Tenendo premuto [SHIFT] premere [STORE].

Xciter invita ad immettere un nome per la macro.

5. Utilizzare i tasti con le frecce oppure la rotella in alto a destra per muovere il cursore.

Utilizzare i tasti numerici 11-20 di utilizzo vario per immettere le lettere e 1-10 per immettere i numeri (10 sta per 0).

Utilizzare [CLEAR] e [LOAD] per cancellare i caratteri e per inserire gli spazi vuoti rispettivamente.

6. Premere [ENT] per memorizzare la macro, [ESC] per cancellare.

## 12.2 Richiamare una macro di effetti

1. Premere {Eff.macro} nel menù avanzato dell'editor di scena/sequenza. Xciter presenta l'intera lista delle macro di effetti.
2. Utilizzare la rotella in alto a destra per scorrere lungo la lista.  
Posizionarsi sulla macro di effetti che si vuole richiamare.
3. Premere il tasto sul lato destro del nome della macro per richiamarla.

**Nota: Le apparecchiature che si selezionano quando si richiama la macro non devono necessariamente essere gli stessi utilizzati al momento della creazione della macro. Xciter ricerca i canali logici che corrispondono a quelli memorizzati nella macro.**



## 12.3 Importante da sapere

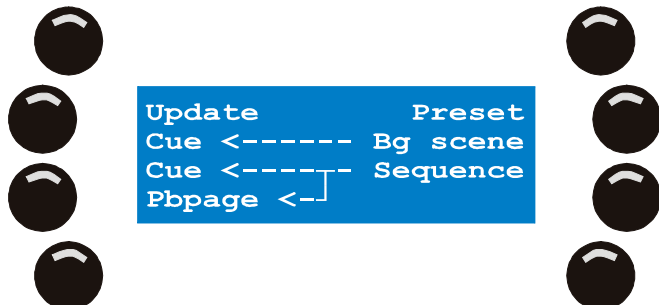
La macro di effetti memorizza soltanto i parametri di effetti su un canale base. Non memorizza informazioni sul proiettore quali l'ordine e il ritardo poiché le macro sono indipendenti dalle apparecchiature.

Una volta richiamata la macro, si possono ancora effettuare le regolazioni più fini premendo {Effects} nel menù avanzato dell'editor di Scena/Sequenza. Esempio: Si può riapplicare il ritardo sull'apparecchiatura perché la macro di effetti non memorizza tale informazione.

Le macro di effetti può memorizzare anche canali senza parametri di effetti. Bisogna solo selezionarli nel menù di dialogo degli effetti prima di memorizzare. Ciò è uno strumento ulteriore utile per rendere la programmazione ancora più veloce. Esempio: Quando si include il dimmer (shutter) nella macro, non serve aprire il dimmer (shutter) prima di richiamare la macro.

# MEMORIZZAZIONE

Premere [STORE] due volte (doppio clic) non appena si è pronti con la propria scena, sequenza o preset. Il menù di memorizzazione appare sul display LCD principale.



**Nota: la voce Update è visibile soltanto quando si sta modificando un elemento già esistente di spettacolo.**

Xciter offre due diverse opzioni per memorizzare il proprio lavoro. Dipende da come si sta pensando di utilizzare la console.

1. La maggior parte delle persone vuole memorizzare un elemento di spettacolo ed assegnarlo immediatamente ad un tasto di cue o ad un fader d'esecuzione. Quando si hanno molti differenti elementi questa è la via più semplice e veloce per lavorare.
2. In alcune rare circostanze si può avere uno spettacolo dove una o più scene vengono riutilizzate più volte. In questo caso è meglio salvarla in memoria e quindi assegnarla ai tasti di cue o ai fader in seguito.

## 13.1 Memorizzare come sequenza

### 13.1.1 Assegnare direttamente ad una cue

1. Nel menù di dialogo di memorizzazione, premere il tasto accanto a {Cue} con la freccia proveniente da {Sequence}.
2. Utilizzare i tasti di pagina e i tasti numerici di utilizzo vario per selezionare il tasto di cue dove si vuole memorizzare la sequenza. Xciter mostra la scena BG corrente (se ce n'è qualcuna) nel display LCD sopra i fader e le sequenze correnti nel display LCD principale.
3. Utilizzare i tasti accanto agli slot A, B, C o D per selezionare uno slot vuoto di sequenza.
4. Premere [ENT] per confermare. Xciter suggerisce un nome di default. Se va bene questo nome premere [ENT] ancora per confermare. Oppure tenere premuto [CLEAR] finchè tutti i caratteri vengono cancellati. Utilizzare i tasti numerici di utilizzo vario per immettere il nuovo nome. Premere [ENT] per confermare il nuovo nome.

Non appena confermato, Xciter memorizza tutte le scene nell'editor nella sequenza in memoria e la assegna al tasto di cue selezionato e allo slot della sequenza.

Se si sta utilizzando spesso la stessa sequenza nello spettacolo, memorizzarla ed assegnarla una sola volta per conservarla in memoria. E' possibile assegnarla ad altri tasti di cue in modalità d'esecuzione (vedere 'Menù di dialogo esteso delle cue' in 'Caratteristiche della modalità d'esecuzione' a pag.99). E ancora, questo metodo è utile solo quando si vuole riutilizzare questa scena sotto molti tasti di cue o fader. In diverso caso si proceda ad assegnarla direttamente per una programmazione più rapida e più facile.

## 13.1.2 Assegnare direttamente ai fader d'esecuzione

1. Nel menù di dialogo premere il tasto accanto a {Pbpage} con la freccia proveniente da {Sequence}. Il numero della pagina corrente è visualizzato nel display LCD principale.
2. utilizzare la rotella al centro in alto per scorrere attraverso le pagine di esecuzione (playback). Il numero della pagina corrente è visualizzato sul display LCD principale.
3. Premere un tasto di bump sotto un fader di playback libero per selezionare quella posizione.
4. Premere [ENT] per confermare. Xciter suggerisce un nome di default. Se va bene questo nome premere [ENT] ancora per confermare. Oppure tenere premuto [CLEAR] finchè tutti i caratteri vengono cancellati. Utilizzare i tasti numerici di utilizzo vario per immettere il nuovo nome. Premere [ENT] per confermare il nuovo nome.

Non appena confermato, Xciter memorizza tutte le scene nell'editor nella sequenza in memoria e la assegna al fader di playback selezionato.

Se si sta utilizzando spesso la stessa sequenza nello spettacolo, memorizzarla ed assegnarla una sola volta per conservarla in memoria. E' possibile assegnarla ad altri fader in modalità d'esecuzione (vedere 'Menù di dialogo esteso delle cue' in 'Caratteristiche della modalità d'esecuzione' a pag.99). Se invece si memorizza ed assegna la stessa sequenza a più fader, Xciter salverà un nuovo file per ciascun fader, il che rappresenta uno spreco di memoria.

## 13.1.3 Memorizzare in un elenco, assegnare in seguito

1. Premere {Sequence} nel menù di dialogo di memorizzazione.  
Xciter invita a dare un nome.
2. Utilizzare i tasti con le frecce o la rotella in alto a destra per spostare il cursore.  
Utilizzare i tasti numerici di utilizzo vario per immettere lettere e numeri.  
Utilizzare [CLEAR] e [LOAD] per cancellare caratteri ed inserire spazi vuoti rispettivamente.
3. Premere [ENT] per confermare oppure [ESC] per cancellare. Xciter memorizza tutte le scene nell'editor alla sequenza in memoria.

Per assegnare effettivamente la scena di background che è appena stata memorizzata bisogna fare riferimento a 'Menù di dialogo esteso delle cue' in 'Caratteristiche della modalità d'esecuzione' a pag.99. E ancora, questo metodo è utile solo quando si vuole riutilizzare questa scena sotto molti tasti di cue o fader. In diverso caso si proceda ad assegnarla direttamente per una programmazione più rapida e più facile.

## 13.2 Memorizzare come scena di background

### 13.2.1 Assegnare direttamente ad una cue

1. Nel menù di dialogo di memorizzazione, premere il tasto accanto a {Cue} con la freccia proveniente da {Bg scene}.
2. Utilizzare i tasti di pagina e i tasti numerici di utilizzo vario per selezionare il tasto di cue dove si vuole memorizzare la scena di background. Xciter mostra la scena BG corrente (se ce n'è qualcuna) nel display LCD sopra i fader e le sequenze correnti nel display LCD principale.
3. Premere [ENT] per confermare. Xciter suggerisce un nome di default. Se va bene questo nome premere [ENT] ancora per confermare. Oppure tenere premuto [CLEAR] finchè tutti i caratteri vengono cancellati. Utilizzare i tasti numerici di utilizzo vario per immettere il nuovo nome. Premere [ENT] per confermare il nuovo nome.

Non appena confermato, Xciter salva la scena corrente (quella che è visibile) in memoria e la assegna al tasto di cue selezionato.

Se si sta utilizzando spesso la stessa scena di background nello spettacolo, memorizzarla ed assegnarla una sola volta per conservarla in memoria. E' possibile assegnarla ad altri tasti di cue in modalità d'esecuzione (vedere 'Menù di dialogo esteso delle cue' in 'Caratteristiche della modalità d'esecuzione' a pag.99). Se invece si memorizza ed assegna la stessa scena a più tasti, Xciter salverà un nuovo file per ciascuno di quei tasti, il che rappresenta uno spreco di memoria.

### 13.2.2 Memorizzare in un elenco, assegnare in seguito

1. Premere {Bg scene} nel menù di dialogo di memorizzazione.

Xciter invita a dare un nome.

2. Utilizzare i tasti con le frecce o la rotella in alto a destra per spostare il cursore.

Utilizzare i tasti numerici di utilizzo vario per immettere lettere e numeri.

Utilizzare [CLEAR] e [LOAD] per cancellare caratteri ed inserire spazi vuoti rispettivamente.

3. Premere [ENT] per confermare oppure [ESC] per cancellare. Xciter memorizza la scena corrente nell'editor alla scena di background in memoria.

Per assegnare effettivamente la scena di background che si ha appena memorizzato bisogna fare riferimento a 'Menù di dialogo esteso delle cue' in 'Caratteristiche della modalità d'esecuzione' a pag.99. E ancora, questo metodo è utile solo quando si vuole riutilizzare questa scena sotto molti tasti di cue o fader. In diverso caso si proceda ad assegnarla direttamente per una programmazione più rapida e più facile.

### 13.3 Memorizzare come preset

1. Premere il tasto accanto a {Preset} nel menù di memorizzazione. Xciter invita a selezionare un numero di preset.

2. Utilizzare i tasti di pagina e i tasti numerici di utilizzo vario per selezionare un numero di preset. Il numero del preset selezionato appare sul display LCD principale. La prima cifra è la pagina; la seconda e la terza sono il preset stesso. I tasti illuminati contengono già dei preset.

3. Premere [ENT] per confermare la memorizzazione oppure [ESC] per cancellare.

Non appena confermato, Xciter salva tutti i valori nella scena corrente in memoria come un preset.

### 13.4 Aggiornamento

Mentre si stanno modificando scene o sequenze si potrebbe anche solo volerle aggiornare, non memorizzarle come nuovi elementi.

Premere il tasto accanto a {Update} nel menù di memorizzazione per aggiornare la scena, la sequenza o il preset che è appena stato modificato.

Questa opzione è disponibile unicamente quando si modifica qualcosa di già esistente.

# MODIFICARE ELEMENTI ESISTENTI

Per preservare il proprio spettacolo, Xciter realizza una copia di qualsiasi cosa sia modificata. Mentre si sta editando, ciò che viene modificato è questa copia, non il file originale. Xciter sostituisce l'originale se si seleziona l'opzione di aggiornamento 'update' nel menù di memorizzazione.

Ci sono due vie per editare elementi. Si può utilizzare il menù di editing di default (nella schermata d'ingresso) oppure la funzione di editing veloce durante lo spettacolo. I preset possono unicamente venire editati dalla schermata d'ingresso. Gli elementi dello spettacolo possono essere unicamente cancellati dalla schermata d'ingresso.

## 14.1 Menù di edit di default

Premere [EDIT] nella schermata d'ingresso per richiamare il menù di edit.

### 14.1.1 Editare sequenze

1. Premere {Sequence}. Xciter mostra l'elenco interno di sequenze, se ce ne sono.
2. Utilizzare la rotella in alto a destra per scorrere l'elenco e posizionarsi sulla sequenza che si desidera modificare. Premere il tasto accanto alla sequenza per selezionarla.
3. Premere [EDIT] per modificare la sequenza. Xciter realizzerà una copia della sequenza e la riporterà nell'editor di sequenza.

Premere [CLEAR] per cancellare la sequenza. Xciter richiederà di confermare.

### 14.1.2 Editare scene di background

1. Premere {BG scene}. Xciter mostra l'elenco interno di scene di background.
2. Utilizzare la rotella in alto a destra per scorrere attraverso l'elenco e posizionarsi sulla scena che si desidera modificare. Premere il tasto accanto alla scena per selezionarla.
3. Premere [EDIT] per modificare la scena. Xciter realizzerà una copia della scena e la riporterà nell'editor di scena.

Premere [CLEAR] per cancellare la scena. Xciter richiederà di confermare.

### 14.1.3 Editare preset

1. Premere {Preset}.
2. Utilizzare i tasti i pagina e i tasti numerici di utilizzo vario per selezionare il preset che si desidera editare.
3. Premere [ENT] per iniziare ad editare oppure [ESC] per cancellare.

Premere [CLEAR] per cancellare il preset selezionato. Xciter richiederà di confermare.

## 14.2 Edit veloce durante uno spettacolo

Per utilizzare la funzione di edit veloce, bisogna trovarsi in modalità cue ed avere una cue in esecuzione.

### **14.2.1 Editare cue**

Assicurarsi di trovarsi nel menù di dialogo base dove sono visibili le quattro sequenze.

Tenere premuto [EDIT] mentre si preme il tasto sulla sinistra della sequenza che si desidera modificare. E' il tasto che solitamente si usa per attivare/disattivare la sequenza (vedere 'Menù di dialogo base delle cue' in 'Caratteristiche della modalità d'esecuzione' a pag.97).

### **14.2.2 Editare scene di background**

Assicurarsi di trovarsi nel menù di dialogo esteso dove è visibile la scena di background.

Tenere premuto [EDIT] mentre si preme il tasto sulla sinistra della scena di background. E' il tasto che solitamente si usa per attivare/disattivare la scena di background (vedere 'Menù di dialogo esteso delle cue' in 'Caratteristiche della modalità d'esecuzione' a pag.99).

### **14.2.3 Editare sequenze**

Scorrere attraverso i banchi di playback finchè si trova la sequenza di playback che si desidera modificare.

Tenere premuto [EDIT] mentre si preme il tasto di bump sotto il playback individuato. E' il tasto che solitamente si usa per l'operazione di bump sul playback.

# MODALITÀ D'ESECUZIONE

Prima di continuare con le caratteristiche della modalità d'esecuzione, assicurarsi di aver già programmato alcune sequenze, scene di background e di playback. Ne servono almeno 5 di ciascun tipo per seguire propriamente gli esempi in questo capitolo.

## 15.1 Menù di dialogo base delle cue

Se ci si trova ancora nella modalità programmer, premere [ESC] per uscire. Si dovrebbe ritornare alla schermata d'ingresso.

1. Premere [CUE] nella schermata d'ingresso.

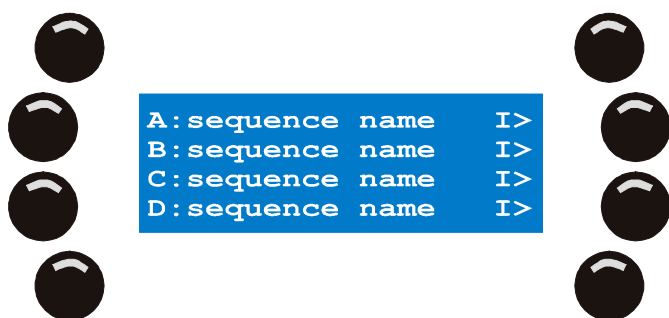
Xciter visualizza i controlli di esecuzione sul display LCD sopra i fader e si pone di default sulla pagina uno delle cue. Rimane in attesa di lanciare una cue oppure un playback.

2. Utilizzare i tasti di pagina se si desidera passare ad un'altra pagina di cue.

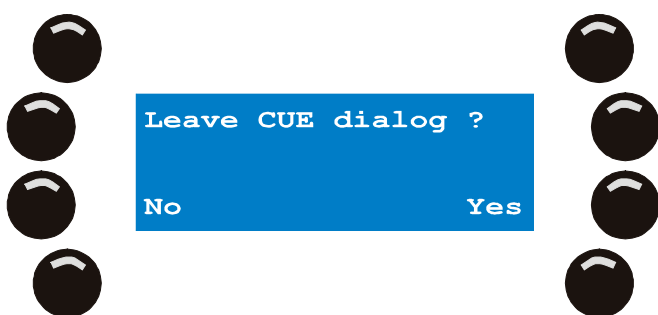
Utilizzare i tasti numerici di utilizzo vario per selezionare una cue.

Il tasto della cue attivata inizia a lampeggiare. Il menù di dialogo è la prima schermata attivata. Mostra le sequenze che sono assegnate al momento alla cue selezionata.

Questo menù offre anche il controllo necessario per manipolare le sequenze.



3. Premere [CUE] di nuovo se si desidera uscire dalla modalità di cue.



Per evitare il rischio di abbandonare inavvertitamente il menù di dialogo delle cue, Xciter richiede una conferma.

Premere {Yes} per abbandonare il menù oppure {No} per rimanervi.

Una volta lasciato il menù, Xciter termina tutti i processi in esecuzione (scene di BG, sequenze e sovrascrittura di playback) e ritorna alla schermata iniziale. Tutte le apparecchiature assumono i valori di default di libreria.

### 15.1.1 Attivazione – disattivazione di sequenze

Si può attivare e disattivare ciascuna sequenza separatamente. Lo stato di attivazione/disattivazione è temporaneo, il che vuol dire che la sequenza ritornerà in situazione di default la volta successiva in cui entra in modalità cue. Per evitare ciò si può memorizzare lo stato on/off

delle sequenze all'interno della cue premendo [STORE] nel menù di dialogo delle cue. Premere il tasto alla sinistra della sequenza per passare tra on e off. Un tasto lampeggiante indica una sequenza in esecuzione. Un tasto sempre acceso indica una sequenza inibita. Un tasto spento significa che la sequenza non è in esecuzione.

**Esempio:** La scena della cue imposta il dimmer in apertura e il colore bianco. Sul layer B si ha un gioco di colori in esecuzione. Questo gioco di colori ha una priorità più elevata della scena della cue (vedere le gerarchie di processo a pag.21). Quindi i colori saranno visibili sull'uscita. Se si disattiva il gioco di colori, la scena della cue comanderà i canali del colore e lo porterà al bianco.

## 15.1.2 Trigger di sequenza e modalità dei passi

Il trigger e la modalità dei passi di ciascuna sequenza è visibile in ogni momento. Si dia un'occhiata agli indicatori alla destra di ciascuna sequenza.

Indicatori di trigger:

<b>I</b>	Interno
<b>M</b>	Manuale
<b>N</b>	Nessuno
<b>A</b>	Audio
<b>B</b>	BPM

Indicatori di modalità dei passi:

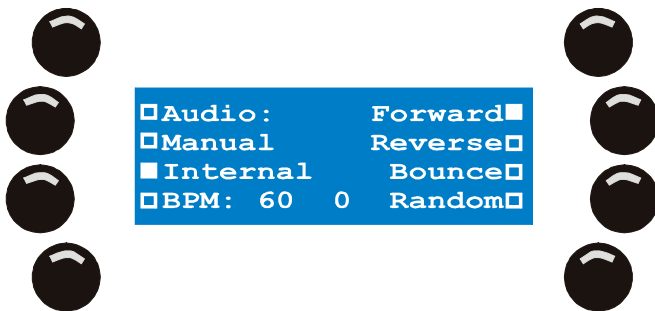
<b>&gt;</b>	Avanti
<b> </b>	Blocco dopo un giro
<b>.</b>	Rilascio dopo un giro
<b>&lt;</b>	Indietro
<b>^</b>	Rimbalzo
<b>?</b>	Casuale

E' possibile qualsiasi combinazione di trigger con una modalità dei passi.

**Esempio:** Di default si trova 'I>', che vuol dire avanzamento interno.

Si può variare il trigger e la modalità dei passi di ciascuna sequenza direttamente.

1. Premere il tasto a destra della sequenza che si vuole cambiare. Xciter visualizza il menù sul trigger e la modalità dei passi.



2. Selezionare un altro trigger con i tasti sulla sinistra.

Il secondo tasto sulla sinistra commuta tra trigger manuale e nessun trigger.

3. Selezionare un'altra modalità dei passi con i tasti sulla destra.



Il primo tasto sulla destra commuta tra le modalità Avanti, blocco dopo un passo e rilascio dopo un passo.

4. Premere [ENT] per mantenere le impostazioni oppure [ESC] per ritornare alle impostazioni precedenti.

Xciter ritorna al menù di dialogo base.

Quando si passa tra i vari modi di trigger e di passi, l'effetto è immediatamente visibile. A differenza dello stato on/off delle sequenze, queste impostazioni vengono memorizzate permanentemente nelle cue con la pressione di [ENT] nel menù di dialogo.

### 15.1.2.1 Trigger interno

L'orologio interno di Xciter agisce da trigger di sequenza. Esso utilizza i tempi di scena e di fade che sono stati specificati.

### 15.1.2.2 Trigger manuale

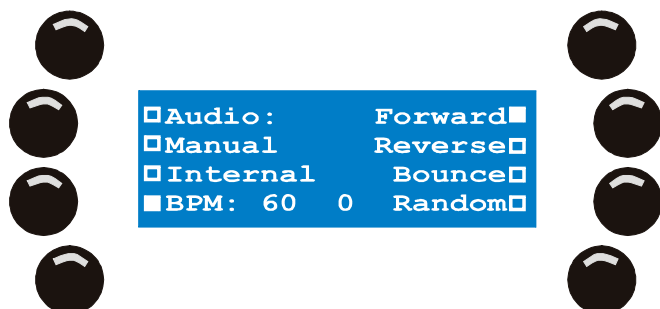
Si comanda il trigger di persona, con la pressione di [TILT] (vedere Lavorare con il joystick). Xciter ignora il tempo d'attesa (wait time) della scena; solo il tempo di fade viene mantenuto per dissolvere tra le varie scene.

### 15.1.2.3 Nessuno (no trigger)

Questa modalità inibisce il trigger. La sequenza rimane al suo passo corrente finché torna ad essere attivata oppure viene scavalcata da una sequenza di un'altra cue.

### 15.1.2.4 Trigger BPM

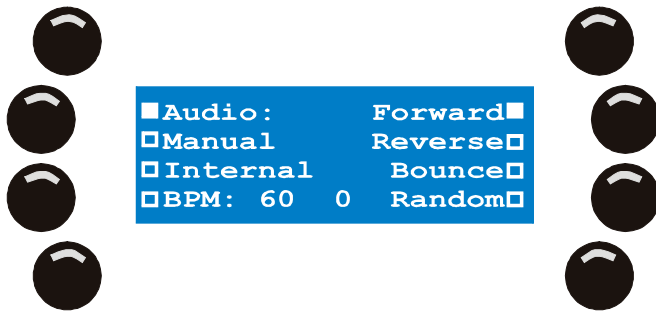
Xciter comanda il trigger della sequenza automaticamente ma è necessario specificare la velocità del trigger o tempo, espresso in BPM (Battute al minuto).



1. Premere [C/F] diverse volte per registrare un nuovo tasso BPM. Di default è 60 BPM oppure una battuta al secondo.
2. Utilizzare i tasti numerici 1-15 di utilizzo vario per impostare un valore di battuta. Questo numero determina quante battute vengono attese prima che si produca un colpo di trigger. In questo caso, si divide effettivamente il BMP per creare un tasso più lento.

### 15.1.2.5 Trigger audio

Quando viene scelto il trigger audio, la sequenza reagisce alle battute dal filtro audio quadribanda. I livelli audio vengono impostati globalmente nel menù di dialogo avanzato delle cue.



1. Utilizzare i tasti numerici 1-15 di utilizzo vario per impostare un valore di battuta. Questo numero determina quante battute vengono attese prima che si produca un colpo di trigger. In questo caso, si dividono effettivamente le battute dal filtro audio per creare un tasso più lento.
2. Utilizzare i tasti numerici 17-20 di utilizzo vario per selezionare/deselezionare le bande nel filtro audio. I simboli S, L, M e H appaiono accanto all'opzione audio per indicare quali bande sono selezionate. I migliori risultati saranno ottenuti con una sola banda audio selezionata.

### 15.1.2.6 Modalità blocco dopo un giro

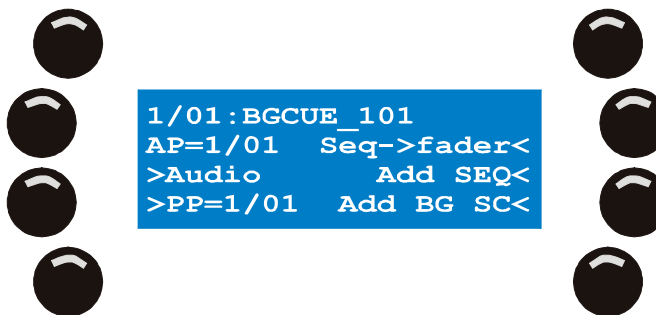
L'orologio interno di Xciter agisce da trigger di sequenza. Esso utilizza i tempi di scena e di fade che sono stati specificati. Si ferma e rimane sull'ultimo passo, invece di ripartire dal primo.

### 15.1.2.7 Modalità rilascio dopo giro

L'orologio interno di Xciter agisce da trigger di sequenza. Esso utilizza i tempi di scena e di fade che sono stati specificati. Termina dopo l'ultimo passo, invece di ripartire dal primo.

## 15.2 Menù di dialogo esteso delle cue

Utilizzare [•] per muoversi tra menù di dialogo modalità base ed estesa.



Il menù di dialogo in modalità estesa mostra delle informazioni aggiuntive riguardo cue e playback:

- Il numero in alto nell'angolo a sinistra indica la scena corrente. La prima cifra è la pagina della cue; la seconda la cue stessa.
- Accanto al numero della cue si vede il nome della scena di background, se ce n'è una assegnata.

**Esempio:** BGCUE\_101.

- AP indica il banco di playback che al momento viene visualizzato.
- PP indica il banco di playback al momento associato alla cue.

Oltre a queste informazioni extra, il menù di dialogo esteso contiene opzioni relative a cue e playback:

- Attivazione/disattivazione scene di cue.
- Associazione di un banco di playback alla cue.

- Impostazioni audio.
- Assegnazione scene di playback a banchi e fader.
- Aggiungere o sostituire sequenze.
- Aggiungere o sostituire scena di background.

Nota 1: Xciter memorizza sequenze e scene di background in liste interne (vedere il capitolo Filosofia di Xciter). In modalità d'esecuzione delle cue, si possono riutilizzare scene e sequenze esistenti nelle cue e sotto i fader di playback. Il menù di dialogo esteso delle cue è fatto apposta per questo scopo.

Nota 2: Non serve ritornare al menù di dialogo base per selezionare altre cue. Quando si selezionano altre cue con i tasti di pagina e i tasti numerici di utilizzo vario, si può vedere la cue corrente cambiare nell'angolo in alto a sinistra.

## 15.2.1 Aggiungere/sostituire scene di background

In normali circostanze si memorizzano scene e si assegnano direttamente ad un tasto di cue. In tali casi, questa opzione non è così rilevante. Ma potrebbe essere utile se si desidera assegnare una scena di background esistente a più cue.

1. Premere {Add BG} nel menù di dialogo esteso. Xciter mostra la lista interna di scene di background.
2. Utilizzare la rotella in alto a destra per spostarsi sulla scena che si desidera aggiungere.
3. Premere il tasto accanto al nome della scena per selezionarla.
4. Premere [ENT] per confermare, [ESC] per cancellare. Xciter ritorna al menù di dialogo esteso.

**La scena di background è disattivata di default.**

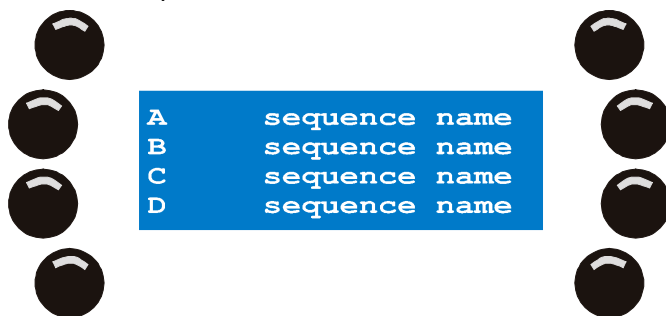
Premere il tasto in alto a sinistra (accanto al nome della scena) per attivarla/disattivarla.

Come per le sequenze, lo stato di on/off è temporaneo, il che significa che la scena ritornerà allo stato off di default nella successiva occasione in cui si entrerà nella modalità cue. Per evitare questo, si può memorizzare lo stato on/off della scena di background all'interno della cue premendo [STORE].

## 15.2.2 Aggiungere/sostituire sequenze

In normali circostanze si memorizzano sequenze e si assegnano direttamente ad un tasto di cue. In tali casi, questa opzione non è così rilevante. Ma potrebbe essere utile se si desidera assegnare una sequenza esistente a più cue.

1. Premere {Add SEQ} nel menù di dialogo esteso. Xciter mostra la lista interna di sequenze.



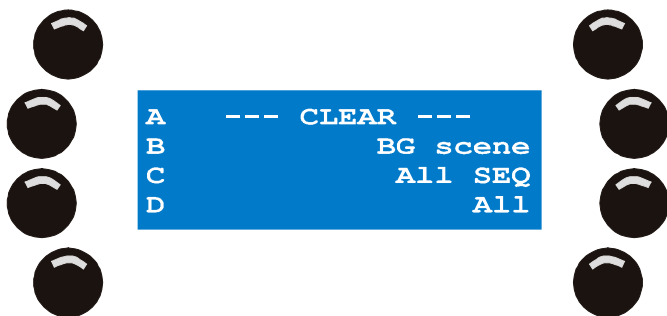
2. Utilizzare la rotella in alto a destra per spostarsi sulla sequenza che si desidera aggiungere.
3. Premere il tasto a destra del nome della sequenza per selezionarla.

4. Selezionare il layer dove si vuole posizionare la sequenza premendo {A}, {B}, {C}, oppure {D}. Xciter vi aggiunge la sequenza e ritorna indietro al menù di dialogo esteso. Si può ritornare al menù di dialogo base premendo [•] per verificare che cosa è appena stato fatto.

La sequenza è attivata di default.

### 15.2.3 Rimuovere scene di background e/o sequenze dalle cue

1. Premere [CLEAR] nel menù di dialogo base o esteso.



2. Premere {A}, {B}, {C}, oppure {D} per rimuovere una singola sequenza da un certo layer singolo.
3. Premere {BG scene} per cancellare solo la scena di background.
4. Premere {All SEQ} per rimuovere tutte e 4 le sequenze dai layer A, B, C e D. Premere {All} per rimuovere sia le scene della cue che le sequenze.
5. Premere [ESC] se si ha terminato e si desidera ritornare al menù di dialogo base. I cambiamenti sono automaticamente memorizzati nella cue.

### 15.2.4 Assegnare sequenze ai fader

In circostanze normali, si memorizzano sequenze e si assegnano direttamente ad un fader. In tali casi questa opzione non è così rilevante. Ma potrebbe essere utile se si desidera assegnare una sequenza esistente a più fader.

1. Premere {Seq -> fader} nel menù di dialogo esteso.

Xciter visualizza la pagina corrente di playback sulla riga in alto del display LCD principale. Le altre 3 linee sono utilizzate per mostrare la lista interna di sequenze.

2. Utilizzare la rotella in alto a destra per spostarsi sulla scena che si desidera assegnare.
3. Premere il tasto a destra del nome della scena per selezionarla.
4. Utilizzare la rotella in alto al centro per scorrere sino ad una pagina di playback con dei fader non utilizzati. Si possono anche utilizzare i tasti di pagina e i tasti numerici di utilizzo vario per selezionare una pagina di playback direttamente.
5. Premere il tasto di bump sotto il fader che dovrà eseguire la sequenza selezionata durante il proprio spettacolo.
6. Per rimuovere una sequenza da un fader, tenere premuto [CLEAR] mentre si preme il tasto di bump sotto il fader. La sequenza scomparirà dal fader associato ma non viene cancellata dalla memoria. Essa può essere riutilizzata in seguito. Se la si vuole rimuovere completamente, riferirsi al capitolo: Modificare elementi esistenti a pag.95.
7. Ripetere i passi 2-6 finché si conclude di manipolare i banchi di playback.
8. Premere [ESC] per abbandonare il menù di manipolazione dei fader di playback.

Se sono stati apportati dei cambiamenti, Xciter lo evidenzia e richiede se si desidera memorizzare queste modifiche.

9. Premere [Yes] per memorizzare ed uscire oppure [No] per uscire senza memorizzare.

## 15.2.5 Associare un banco di playback ad una cue

I banchi di playback sono indipendenti dalle cue, vale a dire che se una cue è in esecuzione, si hanno comunque 160 banchi di playback. Ma qualche volta si ha bisogno di un accesso veloce ad un banco specifico, invece che scorrere attraverso tutti i banchi.

**Esempio:** Quando si lancia una cue per un brano di musica lenta, serve un banco di playback che faccia qualcosa sulla palla a specchi. Se si associa quel banco alla cue, Xciter passerà ad esso nel momento in cui si lancia la cue. Naturalmente è possibile scorrere tra gli altri banchi. Se si desidera ritornare al banco associato, selezionare la cue corrente dinuovo (premere il tasto di cue lampeggiante).

1. Assicurarsi di trovarsi nel menù di dialogo esteso.
2. Utilizzare i tasti con le frecce o la rotella in alto al centro per scegliere il banco che si desidera associare alla cue. AP (Banco di playback attivo) mostra il numero del banco di playback che è visualizzato.
3. Premere {PP=} per associare il banco visualizzato alla cue corrente. Se un altro banco è già associato bisogna premere il tasto per due volte.

**Attenzione!** Questa è un'altra impostazione necessaria per memorizzare sulla sue, poiché altrimenti l'impostazione andrà persa la successiva volta che si entra in modalità cue. Premere [STORE] per memorizzare l'associazione del playback alla cue.

### 15.2.5.1 Impostazioni audio

Le impostazioni audio sono globali, il che significa che esse sono le stesse per tutte le cue. Tutte le sequenze che si impostano sul trigger audio, immediatamente rispondono a tali impostazioni.

Nell'angolo in alto a sinistra si vede la modalità dell'analizzatore grafico. Si può commutare tra segnale (S) e differenziale (D) con il tasto accanto. Segnale significa che si vede l'ampiezza attuale dei segnali provenienti dai filtri audio. Differenziale significa che si vedono soltanto le differenze in ampiezza dei segnali in salita. La via più semplice per impostare le soglie audio è con l'analizzatore grafico in modalità differenziale. Usare la modalità segnale per regolare il volume dell'alimentazione audio.

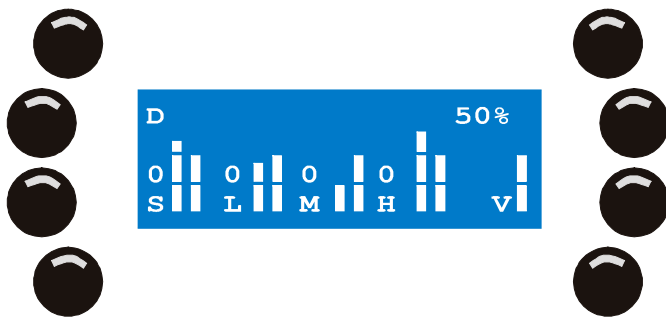
Nell'angolo in alto a destra si vede il livello dei parametri correntemente selezionati.

Sulla linea di fondo si vedono le sigle per i parametri:

<b>S</b>	Sub (60 Hz)
<b>L</b>	Low (bassi) (400 Hz)
<b>M</b>	Mid (medi) (1.2 kHz)
<b>H</b>	High (alti) (12.5 kHz)

Sulla seconda linea dal fondo si vede il contatore di battute per ciascuna banda audio. Un contatore si incrementerà di 1 tutte le volte che una battuta audio esce su quella banda audio stessa. Dare un'occhiata a questo contatore quando si imposta la soglia audio.

1. Premere {Audio}.



2. Premere [CLEAR], [LOAD], [•] e [EDIT] per selezionare le bande audio.
3. Premere [STORE] per selezionare il volume.
4. Utilizzare la rotella in alto a destra per regolare il valore.
5. Ripetere questi passi finchè si sono impostate tutte le bande audio.
6. Premere [ENT] per confermare, [ESC] per cancellare. Xciter ritorna al menù di dialogo avanzato.

## 15.3 Impostazioni di memorizzazione modalità esecuzione

In alcuni casi è proprio necessario memorizzare modifiche su certe impostazioni di ciascuna cue. Se non si procede così, queste impostazioni andranno perse la volta successiva che si entrerà in modalità cue. Premere [STORE] nel menù di dialogo base o avanzato per memorizzare sulla cue le impostazioni correnti. Non è necessario premere [STORE] per ciascun tasto di cue separatamente quando vi si apportano delle modifiche. Si possono effettuare tutte le modifiche e premere [STORE] una sola volta per tutti i tasti di cue.

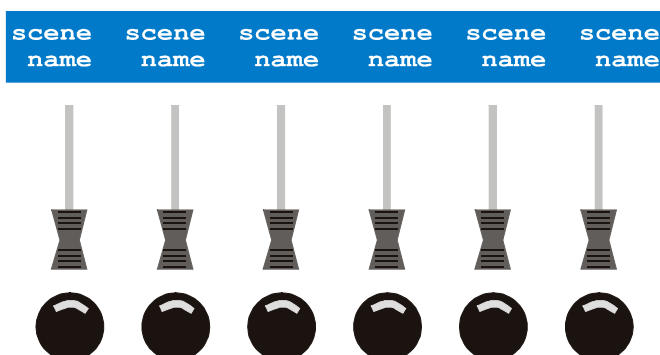
Le seguenti impostazioni necessitano propriamente di [STORE] per essere rese permanenti:

- Stato attivo/disattivo di ciascuna sequenza
- Stato attivo/disattivo della scena di background
- Collegamento veloce alla pagina di playback

## 15.4 Controlli di playback

Quando ci si trova in modalità d'esecuzione delle cue, Xciter mostra i controlli di playback sul display LCD sopra i fader. Tali controlli comprendono le seguenti cose:

- I sei fader sotto il display LCD
- I sei tasti di bump che si accompagnano ai fader
- La rotella al centro in alto
- Il display LCD stesso



Le prime cose che balzano agli occhi sono le scritte. Queste in effetti rappresentano i nomi

delle sequenze PB. Sebbene vi si possa assegnare un nome di 15 caratteri, esse sono troncate a 10 caratteri quando sono visualizzate sopra i fader. Quindi si suggerisce di assegnarvi nomi significativi di 10 caratteri.

### 15.4.1 Attivare, disattivare e sovrascrivere playback

Con i sei fader sotto il display LCD posizionato sopra i fader, si può realizzare il cross-fade fino a sei sequenze con la scena di background e le sequenze che sono in esecuzione nella cue. Ma non è detto che il cross-fade si debba necessariamente fare su sequenze complete. **Esempio:** si vuole far lampeggiare un PAR con un tasto di bump. Si programmi semplicemente una sequenza di un passo con il canale del dimmer aperto al massimo (255 o 100%). Impostare il tempo di fade a 0 per un'azione immediata e memorizzare la sequenza direttamente sul fader di playback. Far riferimento al capitolo Caratteristiche di programmazione a pag.63 se non si sa come programmare la console.

1. Utilizzare la rotella in alto al centro per scorrere i banchi di playback.
2. Spostare un fader (sopra il 3%) per attivare la sequenza associata e regolare il suo livello sull'uscita. Più in alto lo si sposta, più alto è il livello della sequenza. Il corrispondente tasto di bump si illumina per indicare che il playback è attivo e bloccato.
3. Premere un tasto di bump per attivare in flash una sequenza al 100%.
4. Per disattivare un playback di sequenza, bisogna tirare il fader sotto il 3% ancora.

### 15.4.2 Trigger di sequenza e modalità dei passi

La modalità di playback delle sequenze può essere impostata allo stesso modo delle sequenze all'interno della cue. Tenere premuto [SHIFT] mentre si preme il tasto di bump sotto la sequenza che si vuole configurare. Appare lo stesso menù che si ha nel Trigger di sequenza e modalità dei passi.

### 15.4.3 Catturare il valore

Spesso può sembrare che i fader non rispondano immediatamente. E' il caso in cui il valore del fader attuale sta sopra o sotto il valore corrente di intensità della sequenza. Ciò può accadere quando si scorre tra le pagine oppure si ritorna dal programmer (sovrascrittura manuale degli apparecchi).

Bisogna andare oltre l'intensità corrente per riprenderne il controllo. Si parla anche di catturare il valore corrente.

Dapprima può apparire stancante, ma è questa proprietà che previene che i playback diventino improvvisamente attivi quando si torna indietro dal programmer (sovrascrittura manuale degli apparecchi).

### 15.4.4 Blocco automatico

Nel momento in cui si attiva un playback, esso viene automaticamente bloccato nella sua posizione corrente. Ciò significa che il PB non scorrerà più lungo quelli inattivi.

Nel momento in cui si disattiva il PB, esso viene nuovamente sbloccato.

## 15.5 Cue list

Lo scopo principale delle cue list è l'esecuzione automatica delle cue. Le cue list sono soprattutto utili se si usa la console come unità stand-alone. La cue list utilizza le stesse cue che normalmente si mandano in esecuzione con i tasti di cue. Si possono utilizzare le seguenti opzioni per controllare l'avanzamento del proprio spettacolo automatico. Una cue list può avere fino a 99 passi.

- WAIT con WT x S: Xciter attende x secondi prima di lanciare la cue entro il passo corrente. Il tempo d'attesa (wait time) può essere al massimo 6553.5 secondi.
- FOLLOW con FT x S: Xciter lancia immediatamente la cue entro il passo corrente e per x secondi prima di procedere al passo successivo. Aggiunge FT (Follow Time) al ST (Tempo di scena) della scena di background all'interno della cue.
- GO: Xciter attende finchè si preme il tasto di freccia destra prima di lanciare la cue entro il passo corrente.
- GOTO con To = x: Xciter salta al passo x della cue list. Se questa funzione si posiziona alla fine di una cue list con To = 1, la cue list continuerà a ciclare ininterrottamente.
- LOOP con Loopcount = x e To = y: Xciter salta al passo y della cue list x volte prima di procedere ai passi sottostanti.
- LAMP\_ON: esegue le procedure di accensione lampada per tutte le apparecchiature indirizzate.
- LAMP\_RESET: esegue le procedure di reset per tutte le apparecchiature indirizzate.
- LAMP\_OFF: esegue le procedure di spegnimento lampada per tutte le apparecchiature indirizzate.

### 15.5.1 Selezione della cue list

1. Premere [CL] nel menù d'ingresso per entrare nelle modalità cue list.



2. Utilizzare i tasti di pagina e i tasti numerici di utilizzo vario per selezionare una cue list. Il numero della cue list appare sul display LCD principale. La prima cifra è il numero di pagina; la seconda è il numero di cue list su quella pagina. Xciter visualizza 'List empty' se la cue list è vuota oppure 'contains list' se ha un contenuto. Una cue list con un contenuto ha anche un tasto numerico illuminato. Se si seleziona una cue list, la sua pagina e il tasto numerico incominciano a lampeggiare.

Da questo momento si pongono quattro opzioni possibili:

- Creare una nuova cue list. Bisogna selezionare una cue list vuota per fare ciò
- Eseguire una cue list. Questa opzione è disponibile solo se è stata selezionata una cue list con un contenuto.
- Modificare una cue list esistente. Bisogna selezionare una cue list con un contenuto per fare ciò.
- Cancellare una cue list. Questa opzione è disponibile solo se è stata selezionata una cue list con un contenuto.

3. Premere [ESC] se si vuole abbandonare la modalità di cue list.

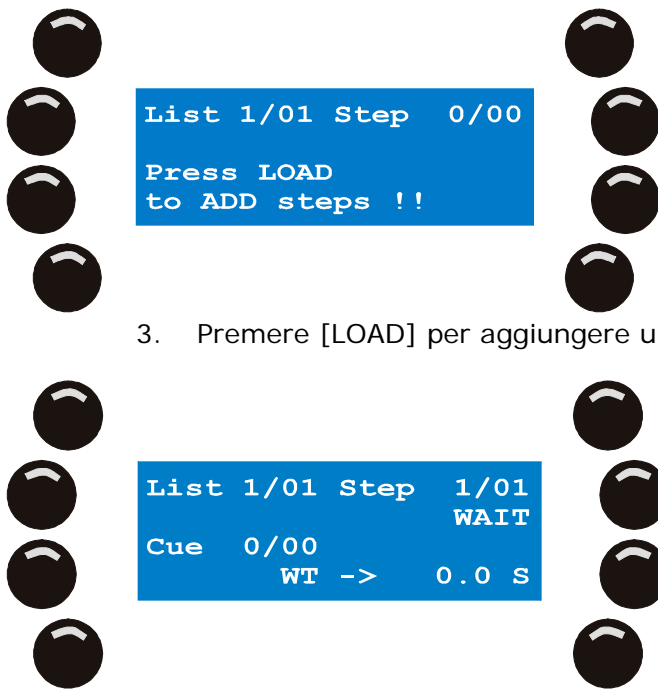
### 15.5.2 Creare una nuova cue list

1. Assicurarsi di avere selezionato una cue list vuota.

**Esempio:** selezionare la cue list 1/01

2. Premere [EDIT] per richiamare l'editor di cue list.





3. Premere [LOAD] per aggiungere un passo dietro l'ultimo.

Xciter aggiunge un passo vuoto nella lista con attiva di default l'opzione WAIT.

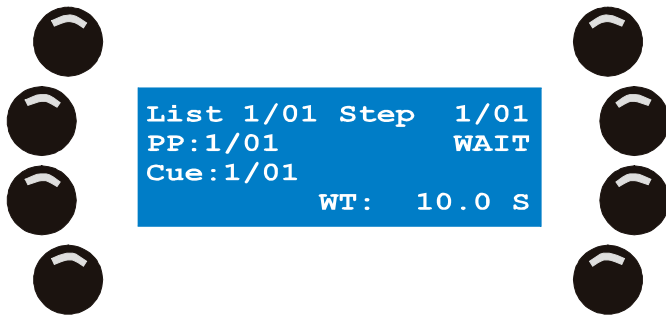
4. Premere un tasto di pagina, seguito da un tasto numerico di utilizzo vario per selezionare la cue che si desidera attaccare a questo passo. **Esempio:** Selezionare la cue 1/01.
5. Utilizzare il secondo tasto sulla parte destra per commutare tra le varie opzioni sui passi: WAIT, FOLLOW, GOTO, LOOP, LAMP\_ON, LAMP\_RESET, LAMP\_OFF e GO. **Esempio:** Selezionare l'opzione WAIT.
6. A seconda dell'opzione di passo che si ha scelto, si devono impostare diversi parametri. Esempio: 'WAIT' si accompagna al parametro tempo di attesa (wait time).
7. Premere il tasto accanto al valore del parametro per modificarlo. **Esempio:** Premere {WT -> 0.0 S}.

Utilizzare la rotella in alto a destra per aumentare/diminuire il valore. Se si vuole immettere un valore completamente nuovo, tenere premuto [CLEAR] finchè il valore diventa 0.0. Utilizzare i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario per immettere un nuovo valore (10 sta per 0). **Esempio:** 10 secondi.

8. Premere [ENT] per confermare oppure [ESC] per lasciare inalterato il valore.
9. Ripetere i passi 3-8 finchè sono stati aggiunti tutti i passi necessari.
10. Premere [STORE] per memorizzare la cue list. Premere qualsiasi tasto per confermare il messaggio che segue.
11. Premere [ESC] per abbandonare l'editor di cue list. Xciter ritornerà alla selezione delle cue list dove si può lanciare una cue list.

### 15.5.3 Eseguire una cue list

1. Assicurarsi di aver selezionato una cue list con un contenuto.
2. Premere [CL] per eseguire la cue list.



Quando la cue list è in esecuzione, le seguenti informazioni sono visualizzate sul display LCD principale:

- List: la cue list corrente (quella appena selezionata)
- PP: la pagina di playback che è visualizzata sul display LCD sopra i fader.
- Step: il passo corrente nella cue list con i suoi parametri sul lato destro.
- Cue: la cue che è collegata al passo corrente.

3. Tutti i passaggi tra i passi sono automatici, ad eccezione di quelli con l'opzione 'GO'. Quando si vede un GO sulla seconda linea del display LCD, Xciter è in attesa di un'azione da parte dell'utente. Il tasto con la freccia destra inizia a lampeggiare. Premere questo tasto per avanzare al passo successivo.

4. Premere [CL] in qualsiasi momento per fermare lo spettacolo automatico e ritornare alla selezione delle cue list per lanciarne un'altra.

So osservi che i playback sono disponibili anche durante uno spettacolo automatico. Non appena le cue vengono mandate in esecuzione nella lista, anche le pagine collegate ai playback vengono mostrate. Utilizzare i tasti numerici di utilizzo vario oppure la rotella al centro in alto per scorrere attraverso le pagine in modo manuale.

Se si hanno alcune sequenze in trigger audio nelle cue o playback, si può accedere alle impostazioni audio con [•]. Si possono modificare le impostazioni audio come si fa con le cue.

### 15.5.4 Cancellare cue list

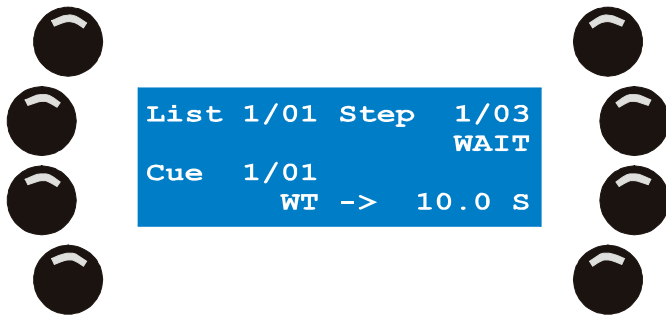
1. Assicurarsi di aver selezionato una cue list con un contenuto.
2. Premere [CLEAR] per cancellare tutti i passi nella cue list.



3. Premere [Yes] per confermare, [No] per cancellare. Xciter ritorna alla selezione delle cue list.

### 15.5.5 Modificare una cue list esistente

1. Assicurarsi di aver selezionato una cue list con un contenuto. **Esempio:** selezionare la cue list 1/01.
2. Premere [EDIT] per richiamare l'editor di cue list.



3. Utilizzare i tasti con le frecce oppure la rotella in alto a destra per scorrere tra i passi esistenti.

4. Per creare un nuovo passo dopo l'ultimo, premere [LOAD] e seguire i passi 5-10.

Per inserire un passo prima di quello corrente, tenere premuto [SHIFT] mentre si preme [LOAD] e seguire i passi 5-10.

Per cancellare il passo corrente, premere [CLEAR]. Andare al passo 10.

5. Premere un tasto di pagina, seguito da un tasto numerico di utilizzo vario per selezionare la cue che si desidera collegare a questo passo. **Esempio:** Selezionare la cue 1/01.

6. Utilizzare il secondo tasto sul lato destro per passare tra le varie opzioni dei passi: WAIT, FOLLOW, GOTO, LOOP, LAMP\_ON, LAMP\_RESET, LAMP\_OFF e GO. **Esempi:** Selezionare l'opzione WAIT.

7. A seconda dell'opzione sui passi scelta, si hanno da impostare differenti parametri. **Esempio:** 'WAIT' con il parametro tempo di attesa (WT).

8. Premere il tasto accanto al valore del parametro per modificarlo. **Esempio:** Premere {WT -> 0.0 S}.

Utilizzare la rotella in alto a destra per incrementare/diminuire il valore.

Se si vuole immettere un valore completamente nuovo, tenere premuto [CLEAR] finchè il valore diventa 0.0. Utilizzare i tasti numerici 1-10 di utilizzo vario per immettere un nuovo valore (10 sta per 0). **Esempio:** 10 secondi.

9. Premere [ENT] per confermare oppure [ESC] per lasciare inalterato il valore.

10. Andare al passo 3 finchè si conclude di modificare la cue list.

11. Premere [STORE] per memorizzare la cue list. Premere qualsiasi tasto per confermare il messaggio che segue.

12. Premere [ESC] per abbandonare l'editor di cue list. Xciter ritornerà alla selezione delle cue list dove si può lanciare una cue list.

# FUNZIONI DI ACCESSO DIRETTO

Oltre che la sovrascrittura dei playback, ci sono parecchie altre funzioni di accesso diretto durante lo spettacolo.

## 16.1 Controllo di livello e pausa

Il secondo fader da sinistra con lo scatto centrale è il fader di controllo di livello. Con questo fader si possono manipolare tutti i parametri dei tempi in maniera relativa durante il playback e la programmazione. I parametri dei tempi includono il tempo di scena, di fade e la velocità di tutti i generatori d'effetto. Funziona anche per gli spettacoli automatici (cue list).

Quando il fader è nella posizione centrale (click), Xciter opera con le tempistiche originalmente programmate.

Tenere premuto [Freeze] per porre in pausa tutte le sequenze e gli effetti che sono in esecuzione. Rilasciarlo per farle ripartire.

## 16.2 Master, Master Flash e Blackout

Il primo fader sulla sinistra controlla il master dell'intensità. Si usa per manipolare l'intensità relativa delle apparecchiature e dei generici dimmer. Per le apparecchiature prive di dimmer, Xciter ha il valore di shutter chiuso (vedere la libreria). Questo valore è inviato a quelle particolari apparecchiature, quando l'intensità del master viene abbassata sotto il 3%.

Premere il tasto di rimbalzo MI (master flash) per portare momentaneamente le apparecchiature e i dimmer alla loro piena intensità.

Premere [BO] per comandare il blackout su tutti i dispositivi e il dimmer. [BO] deve essere ripremuto per uscire dallo stato di blackout.

Ricordarsi che è possibile escludere alcune apparecchiature dai controlli di master e di blackout (vedere l'indirizzamento). Le apparecchiature che hanno selezionato nell'indirizzamento questi campi, non sono affette dal controllo del fader di master e/o dal blackout.

## 16.3 Tasti DA: SMK, STRB, EXT1 e EXT2

Per impostare i tasti DA (Accesso Diretto) bisogna avere un po' di esperienza, nel senso che bisogna conoscere ciò che è collegato ai propri canali fisici DMX (vedere l'indirizzamento). Si ricordi che il tasto DA ha due set di valori, accensione e spegnimento.

Premere un tasto DA per applicare il suo valore di accensione dall'indirizzamento DA all'uscita DMX.

Se il tasto si trova in modalità flash, il suo valore di accensione rimane applicato sull'uscita finché si tiene premuto tale tasto.

Se il tasto si trova in modalità toggle, il suo valore di accensione rimane applicato finché si preme di nuovo il tasto.

Se il tasto si trova nello stato di spegnimento, il suo valore di spegnimento dal suo indirizzamento DA ovviamente apparirà sull'uscita DMX.

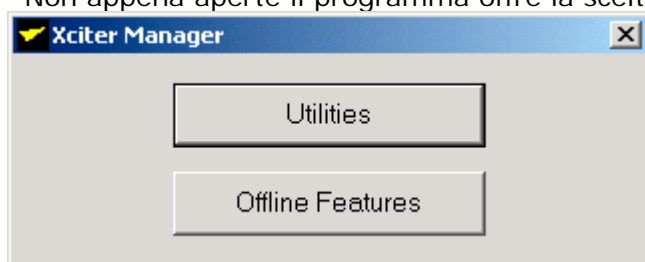
# SOFTWARE PC

## 17.1 Lanciare l'applicazione

Per lanciare l'applicazione basta un doppio click sull'icona Martin con etichetta 'Xciter manager' presente sul desktop del PC.

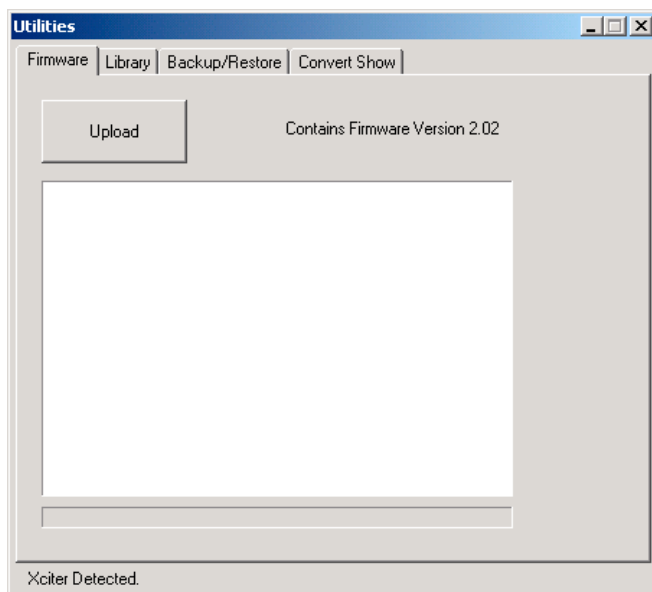


Non appena aperte il programma offre la scelta tra due differenti sezioni.



## 17.2 Firmware

1. Assicurarsi che la console Xciter sia connessa al PC.
2. Assicurarsi che Xciter sia acceso e pronto all'uso.
3. Selezionare la sezione 'Utilities'.
4. Rimanere nella pagina 'Firmware'.



5. Premere il tasto 'Upload'. L'applicazione PC inizierà a controllare la memoria per verificare le differenze. Se il firmware che si sta caricando è lo stesso di quello già residente in Xciter, la console non si aggiornerà. In caso contrario incomincerà ad aggiornare il firmware nella console.

6. Non scollegare assolutamente la console sino a che l'applicazione PC riporta un messaggio di aggiornamento eseguito con successo oppure di errore. A seguito di un aggiornamento andato a buon fine Xciter dovrebbe ripartire automaticamente.

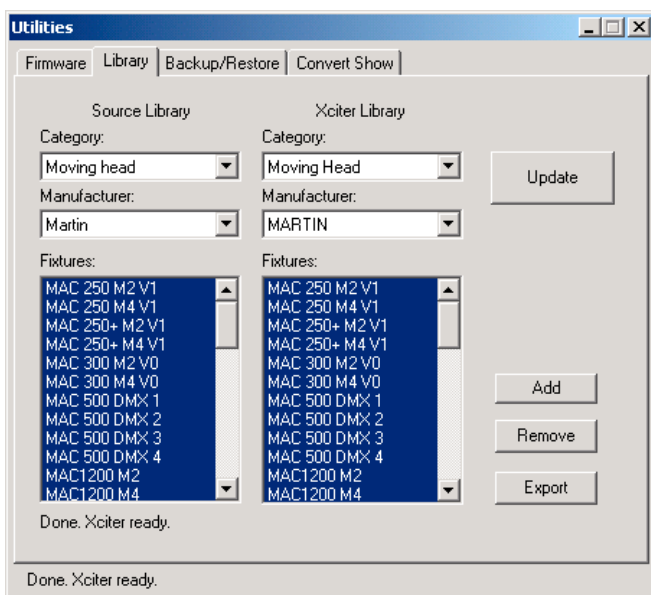
**Nota: Un aggiornamento non dovrebbe richiedere più di 5 minuti.**

**Nota: Non ci si preoccupi se l'aggiornamento fallisce. La console potrà magari non ripartire, ma sarà sempre possibile aggiornare il firmware anche in seguito. Se si continua ad avere problemi, far riferimento all'assistenza Martin sul web a <http://www.martin.it>**

**Attenzione: C'è una parte critica nell'aggiornamento del firmware. Se l'aggiornamento del controller IO viene interrotto, la console potrebbe non funzionare più. Se tale evento dovesse verificarsi, far riferimento all'assistenza Martin sul web a <http://www.martin.it>.**

## 17.3 Libreria

1. Assicurarsi che la console Xciter sia connessa al PC.
2. Assicurarsi che Xciter sia acceso e pronto all'uso.
3. Selezionare la sezione 'Utilities'.
4. Spostarsi sulla pagina 'Library'



Xciter inizierà a scaricare la lista nella libreria dall'Xciter. Potrebbe impiegare un attimo di tempo. Dipende da quante apparecchiature sono presenti nella lista.

### 17.3.1 Aggiungere un profilo di apparecchiatura

1. Selezionare una categoria e un marchio dalla libreria sorgente (Source Library).
  2. Selezionare nella lista della libreria sorgente la/e definizione/i di apparecchiatura/e d'interesse.
  3. Premere 'Add' per aggiungere la/e definizione/i di apparecchiatura/e alla libreria di Xciter con il prossimo aggiornamento. Se la definizione dell'apparecchiatura esiste già in libreria, un messaggio d'avvertimento verrà visualizzato con quattro possibili opzioni:
- Premere 'No' se si vuole lasciare invariata la definizione che il messaggio menziona.
  - Premere 'Yes' se si vuole sostituire la definizione che il messaggio menziona. Il messaggio riapparirà per ciascuna definizione che già è residente nella libreria Xciter.
  - Premere 'Yes to all' se si è certi di voler sostituire tutte le definizioni. Il messaggio non riapparirà più.
  - Premere 'Cancel' se si ha cambiato idea e si vuole abbandonare la finestra per aggiungere le

definizioni.

4. Ripetere i passi 1-3 finchè sono state aggiunte tutte le definizioni di apparecchiature che servono.

Si raccomanda di non riempire la memoria con definizioni di apparecchiature che non servono. Una lista eccessivamente lunga causerà anche un rallentamento dell'applicazione per quanto riguarda la libreria.

5. Alla fine, premere 'Update' per iniziare a caricare le definizioni su Xciter. Non appena l'aggiornamento si è concluso, Xciter ricaricherà la lista in libreria.

### 17.3.2 Rimuovere una definizione di apparecchiatura

1. Selezionare una categoria e un marchio dalla libreria Xciter.
2. Selezionare nella lista della libreria Xciter la/e definizione/i di apparecchiatura/e da rimuovere.
3. Premere 'Remove' per rimuovere le definizioni selezionate dalla libreria Xciter al prossimo aggiornamento. Un messaggio d'avvertimento verrà visualizzato con quattro possibili opzioni:
  - Premere 'No' se si vuole lasciare al suo posto la definizione che il messaggio menziona.
  - Premere 'Yes' se si vuole rimuovere la definizione che il messaggio menziona. Il messaggio riapparirà per ciascuna definizione che si vuole rimuovere.
  - Premere 'Yes to all' se si è certi di voler rimuovere tutte le definizioni. Il messaggio non riapparirà più.
  - Premere 'Cancel' se si ha cambiato idea e si vuole abbandonare la finestra per rimuovere le definizioni.
4. Ripetere i passi 1-3 finchè sono state rimosse tutte le definizioni di apparecchiature che si desidera.
5. Alla fine, premere 'Update' per iniziare a rimuovere effettivamente le definizioni da Xciter. Non appena l'aggiornamento si è concluso, Xciter ricaricherà la lista in libreria.

### 17.3.3 Esportare verso la libreria del PC

Si possono anche esportare le proprie definizioni di apparecchiatura costruite da sé dalla libreria interna di Xciter verso la libreria sorgente sul PC.

1. Selezionare una categoria e un marchio dalla libreria Xciter.
2. Selezionare nella lista della libreria Xciter la/e definizione/i di apparecchiatura/e da esportare.
3. Premere 'Export' per portare le definizioni selezionate nella libreria sorgente del PC. Questa operazione è effettuata immediatamente. Non serve premere 'Update'.

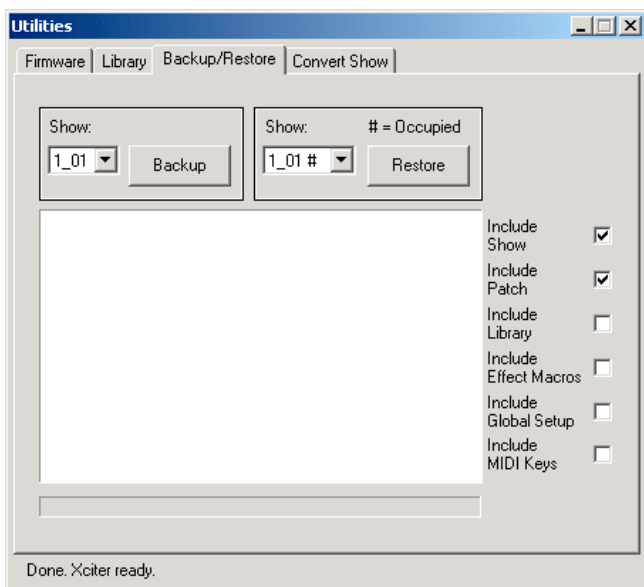
L'applicazione posizionerà le definizioni di apparecchiature nella cartella 'FixLib' dove è installato Xciter (C:\Programmi\Martin Professional\Xciter\Xciter Manager\FixLib). **Importante!**

Non modificare la struttura di queste cartelle. In caso contrario, la gestione delle librerie potrebbe non funzionare più correttamente e sarebbe necessario reinstallare il software PC.

## 17.4 Backup / Ripristino

1. Assicurarsi che la console Xciter sia connessa al PC.
2. Assicurarsi che Xciter sia acceso e pronto all'uso.
3. Selezionare la sezione 'Utilities'.

#### 4. Spostarsi sulla pagina 'Backup/Restore'



### 17.4.1 Backup

1. Selezionare lo spettacolo del quale si vuole fare un backup dalla lista accanto al tasto di backup.

Solo spettacoli con un contenuto vengono visualizzati.

2. Premere il tasto 'Backup'
3. Appare un menù per gestire i file. L'applicazione farà uso di default della data e dell'orario di sistema per assegnare il nome. Si può cambiarlo con un altro.
4. Premere 'Save' per continuare o 'Cancel' se ci si vuole fermare.
5. L'applicazione inizierà a fare una copia (backup) dei file. Non interrompere questo processo finché l'applicazione riporta un messaggio di backup eseguito con successo; in caso contrario il file di backup risulterà definitivamente corrotto.

**Nota: Se non si ha scelto una cartella differente, il file viene memorizzato in 'My documents' di default.**

**Nota: I file dello spettacolo e dell'indirizzamento sono copiati di default, poiché le relative opzioni sono selezionate quando si usa per la prima volta backup/restore. Si può scegliere quali informazioni includere nel file di backup selezionando/deselezionando le opzioni sul lato destro della finestra dell'applicazione.**

### 17.4.2 Ripristino

1. Selezionare un numero di spettacolo dalla lista accanto al tasto di ripristino (restore), Gli spettacoli che già hanno un contenuto sono siglati con #.
2. Premere il tasto 'Restore'.

Se lo spettacolo che è stato selezionato ha già un contenuto, l'applicazione chiederà se si vuole sostituire.

3. Premere 'Yes' per confermare oppure 'No' per fermarsi.
4. Appare un menù per gestire i file. I contenuti della cartella utilizzata l'ultima volta (dove era stato effettuato un backup) vengono visualizzati. Selezionare il file di backup che si desidera ripristinare.
5. Premere 'Open' per utilizzare questo file oppure 'Cancel' per fermarsi.

Se il file di backup era stato fatto con un'altra versione dell'applicazione backup/restore, potrebbero



essere eseguite alcune conversioni.

6. L'applicazione incomincerà ad effettuare il ripristino. Non interrompere questo procedimento finché l'applicazione riporta un messaggio di ripristino effettuato con successo; in caso contrario il ripristino sarà incompleto e lo spettacolo definitivamente corrotto.

**Nota: I file dello spettacolo e dell'indirizzamento sono ripristinati di default, poiché le relative opzioni sono selezionate quando si usa per la prima volta backup/restore. Si può scegliere quali informazioni includere nel file di ripristino selezionando/deselezionando le opzioni sul lato destro della finestra dell'applicazione.**

## 17.5 Caratteristiche offline

Le caratteristiche offline offrono alcuni strumenti utili per visualizzare l'uscita DMX ed esporre informazioni dalla console.

1. Assicurarsi che la console Xciter sia connessa al PC.
2. Assicurarsi che Xciter sia acceso e pronto all'uso.
3. Selezionare la sezione 'offline features'.
4. Sentirsi liberi di esplorare i differenti tool sotto queste pagine.

# SPECIFICHE TECNICHE DI XCITER

## Fisiche

Dimensioni (lunghezza x larghezza x altezza).....483 x 265 x 120mm (19 x 10.4 x 4.7 in.)

Peso.....4.65 kg (10.3 lbs)

## Alimentazione

Intervallo di operatività.....90-250V AC,50-60Hz

Massima potenza.....15W

## Potenza di lavoro

- Micro controllore High-end Infineon a 40MHz
- 2MB di memoria di lavoro rapida
- 8MB di memoria di lunga durata
- Processore separato per manipolare I/O

## Interfacce

- 1 x DMX in (5-pin XLR maschio)
- 1 x DMX out (3 & 5-pin XLR femmina)
- 1 x MIDI in (DIN5 femmina)
- 1 x MIDI out (DIN5 femmina)
- 1 x MIDI through (DIN5 femmina)
- 1 x USB porta dispositivo slave (USB B)
- 1 x audio in (5mm jack mono)
- 1 x microfono interno
- 1 x porta espansione IIC (DIN5 femmina)

## Controlli

- Tasto di accensione/spegnimento (con sicurezza 2 sec per spegnimento)
- Fader master per regolare l'intensità di luce generale
- Tasto master per flash
- Tasto di black-out
- Fader di pitch con clic centrale per regolare i tempi durante il playback
- Tasto di congelamento (freeze)
- 6 fader e tasti flash per il controllo dei parametri e per accesso diretto alle scene durante il playback
- Tasti programmabili per il fumo, lo strobo, funzioni extra
- Display LCD a 40 x 2 caratteri con sfondo blu per mostrare etichette dei fader (parametri e valori)
- Rotella per scorrere attraverso le pagine dei fader
- Display LCD a 20 x 4 caratteri con sfondo blu per mostrare menù e dialoghi

- 8 tasti per selezionare campi sul display
- Rotella per scorrere attraverso liste e dati d'ingresso
- Tasti ESC ed ENTER per controllare menù e dialoghi
- Tasto DIM per accesso diretto ai canali dimmer
- Tasto FIX per il controllo delle apparecchiature
- Tasto di cue per lanciare cue.
- Tasto di cue list per attivare cue list
- 8 tasti di pagina per selezionare pagine di cue e gruppi di apparecchiature
- 20 tasti di utilizzo vario per selezionare cue, apparecchiature e dati d'ingresso
- Tasto SHIFT per accedere a funzioni secondarie su alcuni tasti
- Tasti precedente e successivo usati per spostarsi di passi singoli, immettere dati, navigare
- Joystick per il controllo di pan/tilt con tasto per commutare tra grossolano/fine
- Tasto di esclusione di pan
- Tasto di esclusione di tilt
- Tasto di home per riportare tutte le apparecchiature selezionate nella loro posizione di home
- Delicato cuscinetto appoggia polso per un controllo confortevole
- Connettore USB A per luce da banco
- Connettore USB B per connessione al PC

## Agevolazioni in programmazione e playback

- 40 apparecchiature di massimo 48 canali – (totale massimo 512 canali fisici)
- 20 dimmer di massimo 48 canali – totale massimo 512 canali fisici)
- Libreria di apparecchiature Martin pre-installata (altre librerie possono essere aggiornate via USB)
- Editor di libreria per creare le proprie definizioni di apparecchiature
- Fino a 160 cue (1 scena di background + 4 sequenze possono girare simultaneamente per ciascuna cue)
- Fino a 160 cue list (spettacoli automatici con funzioni di go, chase e wait)
- Fino a 160 preset su tutti i canali
- Possibilità di 16 bit su tutti i canali
- Generatore d'effetti con velocità regolabile, swing e ritardo
- Effetti macro per richiamare istantaneamente effetti complessi (diverse macro d'effetti già pre-installate)
- Possibilità di controllo relativo ed assoluto su tutti i canali
- Controllo a ventaglio a 16 bit su tutti i canali
- Modalità di trigger di sequenza: clock interno, manuale, audio (4 bande, livelli regolabili), BPM (con modalità di registrazione)
- Opzioni di sequenza: in avanti, indietro, rimbalzo, casuale, blocco dopo un giro, rilascio dopo un giro
- Partenza automatica di spettacoli con auto accensione delle lampade
- Esportazione/importazione di spettacoli o librerie mediante connessione via USB al PC

## Certificazioni

EMC – EN 55103-1, EN 55103-2  
 Safety – EN 60950  
 ETL – UL 60950



## **Articoli inclusi**

Manuale d'uso DVD contenente presentazione, training e software PC  
Cavo di 5 metri (16 ft) 3-pin XLR..... P/N 11820008  
Cavo USB/touch.....P/N 11840066  
Spina di terminazione DMX, maschio XLR.....P/N 91613017  
Cavo d'alimentazione IEC a 3 poli da 1.5 metri (5 ft).....P/N 11501012  
Lampada 'a collo d'oca' con connettore USB.....P/N 06220003

## **Informazioni per l'ordine**

Controller Xciter, 90-250V, 50-60Hz.....P/N 90736000







