



MARTIN CASE

Quick Start

Versione 7.20

Revisione (04/2000 Italiano)

1.	Introduzione	pag. 02
2.	Connessione del banco di controllo	pag. 02
3.	Uso dei tasti ed indicazione degli stessi nel manuale	pag. 03
4.	Help (aiuto) della tastiera	pag. 04
5.	Nota importante ed azioni da svolgere	pag. 04
6.	Esempi inclusi al manuale	pag. 04
7.	Avvio	pag. 05
7.1	Avviare una nuova sequenza di funzionamento	pag. 05
7.2	Le impostazioni o la configurazione delle apparecchiature	pag. 06
7.3	Programmazione	pag. 08
7.3.1	Modalità Fixture (apparecchiatura= o CUE (sequenza o programma)	pag. 08
7.3.2	Regolare i valori del canale	pag. 08
7.3.3	Il fader principale (MASTER)	pag. 10
7.3.4	Funzione di accensione lampada attraverso un accesso diretto	pag. 10
7.3.5	Programmazione del CUE 1	pag. 11
7.3.6	Programmazione del CUE 2	pag. 11
7.3.7	Programmazione del CUE 3	pag. 12
7.3.8	Programmazione del CUE 4	pag. 12
7.3.9	Programmazione del CUE 5	pag. 12
7.3.10	Programmazione del CUE 6	pag. 13
7.3.11	Testare il Programma	pag. 13
7.3.12	Programmazione della riproduzione 10 (playback 10)	pag. 14
7.3.13	Programmazione del playback 9	pag. 14
7.3.14	lavorare con i playback	pag. 15
7.3.15	Programmazione una sequenza o una successione (chaser)	pag. 16
7.3.16	Lavorare con la sequenza	pag. 14
7.3	Conclusioni	pag. 08

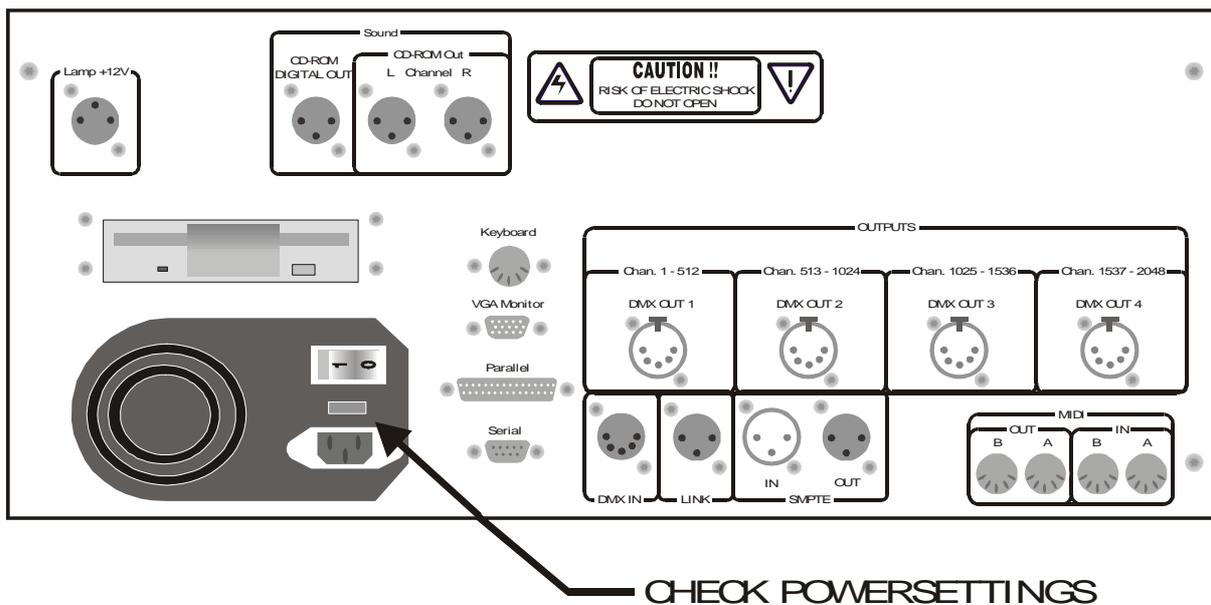
1. Introduzione

Grazie per aver scelto un controller di luci Martin Case. Le console di luci Martin Case sono state migliorate negli anni sia per quanto riguarda l'hardware che per quanto riguarda il software. Oggi queste apparecchiature possono essere utilizzate in svariate applicazioni: dal teatro ai concerti, dai club agli eventi. Il software di questo prodotto ha un vantaggio enorme: devi conoscerne solo un'unica versione per essere in grado di far funzionare tutti i controller di luci Martin Case. Dalla più piccola versione, il Pro 1, alla versione più estesa, il Pro 2 Plus, è impiegato sempre lo stesso software.

Questo manuale è adatto ad un utilizzatore alle prime armi con queste apparecchiature. Verranno qui illustrate le connessioni e verrà spiegato come programmare in modo rapido una sequenza di funzionamento partendo da zero. Per spiegazioni più dettagliate, rimandiamo al manuale "Martin Case versione 7.20".

Buon divertimento.

2. Connessione del banco di controllo



ATTENZIONE: Impostare il voltaggio del proprio banco di controllo coerentemente con le norme elettriche di voltaggio prima di dare corrente.

- Collegare il **cavo di alimentazione**.
- Connettere la **tastiera** all'ingresso contrassegnato come "**Keyboard**". Alcuni controller sono dotati di serie di un adattatore da tastiera.
- Connettere il **monitor VGA** all'uscita appropriata.
- Connettere la "**lampada a collo d'oca**" con l'ingresso contrassegnato come "**Lamp+12V**".
- Connettere qualche apparecchiatura o un MSD (Martin Show Designer) con l'uscita contrassegnata come "**DMX OUT 1**". Il controller è dotato di serie di adattatori "da 5 a 3 spine". Uno di essi è invertito.

	nuova generazione	vecchia generazione
<u>Connettore a 5 poli XLR</u>	<u>Connettore a 3 poli XLR</u>	<u>Connettore a 3 poli XLR</u>
Pin 1 : GND	Pin 1 : GND	Pin 1 : GND
Pin 2 : Fredda o segno (-)	Pin 2 : Fredda o segno (-)	Pin 2 : Hot or signal (+)
Pin 3 : Calda o segno (+)	Pin 3 : Calda o segno (+)	Pin 3 : Calda o segno (-)

3 Uso dei tasti ed indicazione degli stessi nel manuale

Indicazione di un tasto:

[TASTO]

Quando una voce è già stata spiegata in un capitolo precedente, una descrizione sostituirà l'effetto del tasto:

[Descrizione]

Un segno **PIU'** tra i tasti indicherà che più tasti sono stati selezionati **simultaneamente**:

[TASTO 1] + [TASTO 2]

Se i tasti sono stati **selezionati uno alla volta in sequenza**, saranno separati da uno **spazio**:

[TASTO 1] [TASTO 2]

Alcuni tasti hanno funzioni o significati uguali, come la grande matrice di tasto che inizia col tasto 1 e termina col tasto 70. Essi sono indicati in questo modo:

[1...70]

Questo significa: “pigiare uno dei tasti nella matrice di tasto 1, 2, 3,...70 (apparecchiature, Cue; Pre-impostazioni)

[1...16]

Questo significa: “pigiare uno dei tasti nella matrice di tasto 1, 2, 3,...16 (Gruppi, Pagine-cue)”

[1/17...16/32]

Significa: “pigiare uno dei tasti nella matrice di tasto [1/17]...[16/32] (Canali di controllo)”

E' possibile trovare un tasto più di una volta sulla tastiera del pannello frontale, come per il tasto [CLR] o per il tasto [P&T]. Per indicare il tasto corretto, viene aggiunta una specificazione tra parentesi:

[CLR (Pre-impostazioni)]

Un esempio:

[1...70] [1...70] [1...70]

Seleziona alcuni tasti nella matrice di tasto 1...70. Sarebbe come dire: seleziona qualche apparecchiatura (vedi capitolo “apparecchiature e canali di controllo”). Poiché ora sappiamo come selezionare le apparecchiature, ciò non verrà nuovamente spiegato nel prossimo capitolo e la selezione dell'apparecchiatura è indicata come segue:

[Seleziona apparecchiature] [STORE (gruppi/pagine cue)] + [1...16]

Quindi ciò significa: seleziona alcune apparecchiature e pigia simultaneamente il tasto [STORE] (in gruppi/pagine cue) con uno dei tasti nella matrice di tasto 1...16.

4 Help (aiuto) della tastiera

Questa tastiera di controllo è dotata di una **funzione di HELP (aiuto) incorporata**, attivata attraverso i LED. Ogni volta che si richiama una funzione, i LED dei tasti, impiegati con questa funzione, lampeggeranno.

Esempio: Seleziona il tasto [EDIT (CUE)]. Tutti i tasti coinvolti nella funzione compilata lampeggeranno in color arancione.

5 Nota importante ed azioni da svolgere

I testi in neretto indicano una nota importante o un suggerimento.

Testi in neretto e corsivo o solo in corsivo indicano un'azione che deve essere eseguita dall'utente.

6. Esempi inclusi al manuale

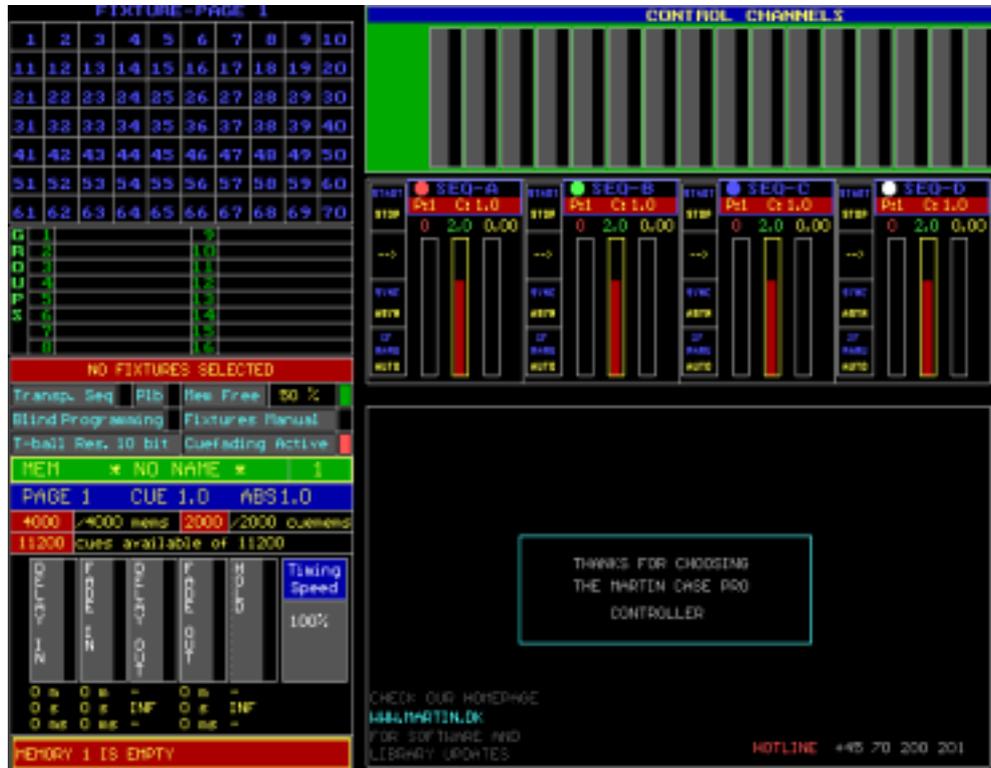
Quando hai a disposizione un **MSD** (Martin Show Designer), puoi utilizzarlo per guardare la sequenza di funzionamento del programma di avvio rapido. Il nome del file per l'MSD è: **Getting Starter Martin Case72**.

Questo esempio è anche parte del software installato sul controller Martin Case. Per caricare la sequenza di funzionamento denominata “GETSTART”, rimandiamo al paragrafo “avviare una nuova sequenza di funzionamento”. Nel caso di una nuova sequenza di funzionamento, viene caricata una sequenza di funzionamento indicata come “EMPTY” (vuota). In questo caso, comunque, non bisogna caricare la sequenza di funzionamento vuota, ma quella denominata come “GETSTART”.

Questo esempio può anche essere guardato nel video clip sul CD. Ogni azione è spiegata, passo dopo passo.

7. Avvio

Accendere il banco di controllo. Dopo pochi minuti, il banco di controllo sarà pronto per l'uso. Apparirà la schermata seguente:



Questo è il programma principale. In seguito le luci verranno programmate su di esso. La prima azione da compiere è eliminare la sequenza di funzionamento esistente.

7.1 Avviare una nuova sequenza di funzionamento

Lo show esistente può essere cancellato caricando una sequenza di funzionamento vuota.

[LOAD (tenere premuto per 2 secondi)] [1 (blocca-tasto)]

- [LOAD] per caricare una sequenza di funzionamento
- Quindi [1] per caricare la sequenza di funzionamento dall'hard disk interno. Con la seconda scelta, [2] la sequenza di funzionamento verrà caricata dal drive del floppy.

Apparirà la schermata seguente:



[Inserire il nome 'EMPTY'] [RET]

or

[2↓ (blocca-tasti) (fino a che EMPTY non si illumina intensamente)] [RET] [RET]

La sequenza di funzionamento denominata “EMPTY” verrà a questo punto caricata. Questa sequenza di funzionamento, che non contiene nulla, sostituirà quella presente. Per prima cosa verrà attuato un aggiornamento sulla sequenza di funzionamento presente e verrà collocato nella sequenza di funzionamento denominata “BACKUP”. Ciò rende possibile ricaricare tale sequenza di funzionamento qualora necessario se essa non fosse stata salvata.

Quando appare nuovamente il programma principale, la SCENA sarà libera.

7.2 Le impostazioni o la configurazione delle apparecchiature

Prima di iniziare a programmare le luci, è necessario configurare alcune apparecchiature.

Per questo motivo, bisogna abbandonare il programma principale:

[SETUP (tenere premuto per 2 secondi)] [1 (blocca-tasto)]

- [SETUP] per accedere alla configurazione del programma
- [1] per accedere al programma “FIXTURE SETUP” (impostazione delle apparecchiature)



Per gli esempi esposti nel presente manuale verranno impiegate 4 apparecchiature Martin:

- 2 MAC300
- 2 MAC250

Queste 4 apparecchiature devono essere collocate sulla scena:

- **Selezionare “MARTIN” tra le aziende produttrici dal menu denominato “Available Libraries” (librerie di apparecchiature disponibili in memoria).**
- **Scorrere il menu “Available Types” fino all’apparecchiatura “MAC300 M4 V0” (Mac300 in Modalità 4, Versione 0) e selezionarla.**
- **Selezionare l’indirizzo 1 nella finestra denominata “dipswitch window”(finestra del dipswitch)**
- **Posizionare l’apparecchiatura nella finestra dello “Stage Layout”(disposizione sul palco) come mostra la figura qua sotto.**
- **La stessa operazione deve essere fatta per la seconda apparecchiatura MAC300 (indirizzo 14)**
- **Per rendere lo schema più chiaro, assegneremo ai MAC250 il colore bianco. Selezionare nella finestra “COLORE” il colore bianco.**
- **Selezionare il MAC250 M4 V1 dal menu “Available Types” e selezionare l’indirizzo 27.**
- **L’ultimo MAC250 è sull’indirizzo 40.**



Ora abbiamo il layout della scena e a tutte le apparecchiature è stato assegnato l’indirizzo. Con la scena così configurata, creeremo il nostro programma.

Per salvare le impostazioni:

Selezionare “EXIT” e “I=SAVE”

7.3 Programmazione

Importante: prima di iniziare la programmazione è necessario disabilitare la dissolvenza del cue (sequenze di istruzioni). Per disabilitarla, selezionare i tasti [CUE] + [ON] insieme, fino a che il logo Martin non appare sul monitor.

7.3.1 Modalità FIXTURE (apparecchiatura) o CUE (sequenza o programma)

Alcuni gruppi di tasti del Martin Case hanno più di una funzione. Ne è un esempio la matrice di tasti [1...70]:



I tasti [1...70] rappresentano le apparecchiature o i programmi (cue). Per far sì che rappresentino le apparecchiature bisogna prima selezionare i tasti [Fixture Pg Up] o [Fixture Pg Dn]. Per far sì che rappresentino i programmi o cue, bisogna prima selezionare il tasto [CUE].

Selezionare [Fixture Pg Up]. I tasti [1...70] rappresentano le apparecchiature. Ci troviamo nella modalità “Apparecchiatura” (**FIXTURE MODE**).

Selezionare il tasto [CUE]. I tasti [1...70] rappresentano cue o programmi. Ci troviamo nella modalità “Cue” (**CUE MODE**).

Questa matrice di tasti può anche rappresentare altre cose, ma rimandiamo al seguito del manuale per questo. Ogni singolo esempio sarà spiegato nel seguito.

Quando ci troviamo in **FIXTURE MODE** ed il tasto [1 (1...70)] è stato selezionato, significa che è stato scelto il MAC300 con il numero 1. Se poi viene pigiato il tasto [2 (1...70)], entrambi i MAC300 sono selezionati. Se a questo punto il tasto [1] è selezionato nuovamente, viene annullata la selezione del MAC300 numero 1. Se viene pigiato il tasto [ALL], tutte le apparecchiature sono selezionate. Con il tasto [CLR] è annullata la selezione di tutte le apparecchiature.

7.3.2 Regolare i valori del canale

In primo luogo proponiamo una spiegazione delle apparecchiature, dei loro canali e di come regolarli.

Abbiamo posizionato 4 apparecchiature sulla Scena (2 MAC300 e 2 MAC250). Ogni apparecchiatura ha molti canali (entrambi i modelli dispongono di 13 canali). Nella tabella che segue, vediamo il numero dei canali e le relative funzioni, per entrambi i modelli di apparecchiatura:

MAC300		MAC250	
Numero Canale	Funzione	Numero Canale	Funzione
1	STROBO	1	STROBO
2	DIMMER	2	DIMMER
3	CIANO	3	COLORE
4	MAGENTA	4	GOBO
5	GIALLO	5	ROTAZIONE GOBO
6	COLORE	6	MESSA A FUOCO
7	FROST	7	PRISMA
8	PAN	8	PAN
9	PAN DI PRECISIONE	9	PAN DI PRECISIONE
10	TILT	10	TILT
11	TILT DI PRECISIONE	11	TILT DI PRECISIONE
12	VELOCITA' PAN/TILT	12	VELOCITA' PAN/TILT
13	VELOCITA' DIMMER/CMY/COLORE	13	VELOCITA' DIMMER/COLORE/GOBO/FROST

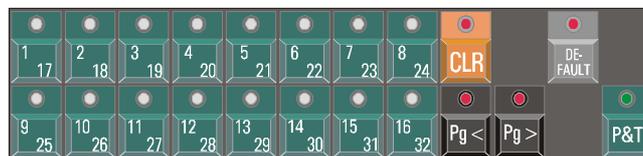
E' possibile regolare ogni canale di ogni apparecchiatura.

[Seleziona MAC300 No 1 (tasto [1])]

Come illustrato nel precedente paragrafo, il MAC300 n.1 è ora selezionato. I canali di questa apparecchiatura appariranno sul monitor, nella finestra dei controllo dei canali:



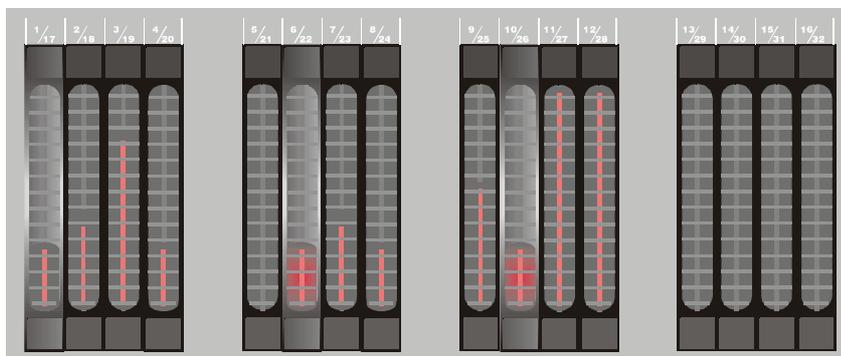
Nota: Quando più apparecchiature (più modelli) vengono selezionate nello stesso momento, questa finestra rappresenta l'ultima apparecchiatura selezionata.



Con i tasti **[1/17]...16/32]** si seleziona un canale. Il canale selezionato deve essere regolato nelle TRACKERBALL. Se Pan, Pan di precisione, Tilt e Tilt di precisione devono essere regolati insieme, il tasto **[P&T (canali di controllo)]** è utilizzato per selezionare una di queste funzioni.

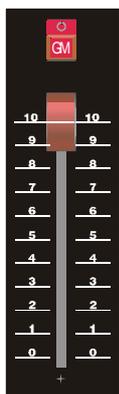
I tasti **[Pg]** e **[PG]** per passare dai canali dell'apparecchiatura ai canali dal 17 al 32 (solo per apparecchiature con più di 16 canali).

Se si programma su un banco Case Pro 2 o Pro 2+, i canali possono essere regolati senza la necessità di selezionarli prima. Utilizzare le colonne digitali del fader.



7.3.3 Il fader principale (MASTER)

Il banco di controllo è dotato di un fader principale. Questo fader oscurerà tutte le apparecchiature allo stesso tempo. Aprire sempre questo fader al massimo livello.



7.3.4 Funzione di accensione della lampada attraverso un accesso diretto

A seconda della configurazione dei MAC300 e dei MAC250, le loro lampade si accenderanno o meno. Se queste non sono accese, è necessario dare il comando “**Lamp ON**”. **Lamp ON**, **Lamp OFF** e **RESET** sono **istruzioni protette** e vi si può accedere in un modo differente dalla regolazione dei canali, l’accesso diretto, “**DIRECT ACCESS**”.

Seguire la seguente procedura:

- Selezionare tutte le apparecchiature [ALL].
- [DIRECT ACCESS] [DIRECT ACCESS] (2 velocità).
- Selezionare il canale dello STROBO con il tasto [1/17]. Si aprirà una finestra contenente tutte le funzioni del canale dello strobo. La Funzione 14 è la funzione di accensione della lampada.
- Selezionare il tasto [14] dalla matrice-tasto [1...70]. Il comando di accensione della lampada verrà inviato alle apparecchiature (se il fader principale è stato acceso al livello massimo).
- Abbandonare la modalità di accesso diretto con [ESC].

La funzione LAMP ON funziona in modo appropriato solo quando il MASTER FADER è acceso.

7.3.5 Programmazione del CUE 1

Il primo programma che svolgeremo, consisterà nel mettere tutte le apparecchiature nella loro posizione di default e nel chiudere tutti i dimmer:

1. Selezionare il CUE 1
2. Porre tutte le apparecchiature nel loro default (che consiste in: bianco aperto, nessun gobo, nessun colore e Pan/Tilt a metà)
3. Dimmer chiusi
4. Salvare in CUE 1

Operazioni da svolgere:

1. **Pigiare [CUE]** per entrare nella modalità “cue” e **pigiare [1(1...70)]** per selezionare il cue 1.
2. Tornare alla modalità “apparecchiature” **per mezzo del tasto [FIXT. PgUp]. Selezionare [ALL]** per selezionare tutte le apparecchiature e **pigiare [DEFAULT] [DEFAULT] (2 velocità)**.
3. **Selezionare [2/18]** per selezionare il canale del dimmer (canale 2). Usare quindi il trackerball per regolare questo canale. Chiudere **i dimmer muovendo il trackerball verso il basso**. Nel momento in cui selezioneremo il tasto [ALL], tutte le apparecchiature si oscureranno.
4. **Pigiare [TO] [RET] [inserire il nome “BLACKOUT”] [RET]**

A questo punto, il primo cue è stato programmato. Ignoriamo lo schermo del timer che è stato aperto dopo il primo [RET].

Riassumendo la sequenza di programmazione del cue:

1. **Selezionare un CUE nella modalità “cue”**
2. **Regolare il valore/i del canale dell'apparecchiatura/e nella modalità “apparecchiatura”.**
3. **Salvare ciò che segue: [TO] [RET] [RET] [enter name] [RET]**

7.3.6 Programmazione del CUE 2

Cue 2:

1. I dimmer dei MAC300 sono aperti
2. Salvare quest'impostazione sul cue 2

Operazioni da svolgere:

1. **Pigiare [CUE]** per entrare nella modalità “cue” e scegliere [2 (1...70)] per selezionare il cue 2. Tornare alla modalità “apparecchiatura” attraverso **[FIXT. PgUp] e pigiare [CLR]** (apparecchiature/cue/preselezioni) per annullare la selezione di tutte le apparecchiature. Pigiare [1 (1...70)] e [2 (1...70)] per selezionare entrambi i MAC300. **Pigiare [2/18]** per selezionare il canale del dimmer e **spostare il trackerball verso l'alto**.
2. **Pigiare [TO] [RET] [RET] [inserire il nome “MAC300 aperto”] [RET]**

Se vogliamo vedere subito il programma, dobbiamo entrare nella modalità “cue” e selezionare i cue programmati:

- **Pigiare [CUE]**
- Selezionare il cue 1: **pigiare [1 (1...70)]**
Tutti i dimmer si chiuderanno
- Selezionare il cue 2: **pigiare [2 (1...70)]**
I dimmer dei MAC300 si apriranno

7.3.7 Programmazione del CUE 3

Cue 3:

1. I dimmer dei MAC250 sono aperti
2. Salvare quest'impostazione sul cue 3

Passaggi:

1. **[CUE] [3 (1...70)] [FIXT. PgUp][CLR (apparecchiature/cue/pre-selezioni)] [3 (1...70)] [4(1...70)] [2/18] [muovere il trackerball verso l'alto]**
2. **[TO] [RET] [RET] [inserire il nome "MAC250 aperto"] [RET]**

7.3.8 Programmazione del CUE 4

Cue 4:

1. A color is selected on the MAC300s
2. Salvare quest'impostazione sul cue 4

Passaggi:

1. **[CUE] [4 (1...70)] [FIXT. PgUp] [3 (1...70)] [4(1...70)]. E' stata annullata la selezione delle apparecchiature 3 e 4 (i MAC250). Possiamo certamente usare anche il tasto [CLR]. [1 (1...70)] [2 (1...70)] per selezionare i MAC300. Aprire il canale 3 (cyan) al massimo livello: [3/19] [spostare il trackerball verso l'alto]**
2. **[TO] [RET] [RET] [inserire il nome "MAC300 canale del cyan"] [RET]**

7.3.9 Programmazione del CUE 5

Cue 5:

1. Il Pan/Tilt dei MAC 250 è cambiato
2. Salvare quest'impostazione sul cue 5

Dobbiamo seguire la stessa procedura svolta in precedenza. Ma in questo caso abbiamo in più numerose possibilità per Pan/Tilt. Abbiamo due opzioni: selezionare i vari canali Pan, Pan di precisione, Tilt, Tilt di precisione uno alla volta, oppure selezionare il tasto **[P&T (canali di controllo)]** per mettere tutti e 4 i canali, allo stesso tempo, sul trackerball. Movendo il trackerball in tutte le direzioni, possiamo regolare il Pan/Tilt.

Il nome di questo cue è: "MAC250 PT"

7.3.10 Programmazione CUE 6

Cue 6:

1. Programmeremo un'onda di dimmer su tutte le apparecchiature. Per questo sarà necessario utilizzare una macro funzione del generatore di effetti incorporato.
2. Salvare sul cue 6

Passaggi:

1. Selezionare il cue 6 ed aprire le macro opzioni degli effetti
 - o Selezionare il cue 6
 - o Entrare nella modalità “apparecchiature” e *pigiare [ALL]* per selezionare tutte le apparecchiature
 - o *Pigiare [SHIFT]+[EFF]*. Con questa sequenza si apriranno tutte le macro opzioni degli effetti. **L'effetto può essere selezionato in due modi: o attraverso il trackerball o con i tasti [1...70]. Selezionare l'effetto 31 [31(1...70)].** A questo punto tutti i dimmer si apriranno e si chiuderanno contemporaneamente, ma noi vogliamo estendere l'effetto su tutte le apparecchiature (4). *Se pigiamo il tasto [NEXT]*, possiamo selezionare “**un'onda per 4 x**” apparecchiature. In questo caso (4 apparecchiature), possiamo selezionare *[4 (1...70)] o possiamo selezionare “un'onda per 4” tramite trackerball.*
2. Prima di poter salvare questa sequenza, dobbiamo abbandonare le macro funzioni. Quindi selezioniamo il tasto [ESC]. Salvare il cue [TO] [RET] [RET] [inserire il nome “DIMMER WAVE”] [RET]

7.3.11 Testare il programma

Abbiamo programmato 6 cue. Per richiamarli, dobbiamo entrare nella modalità “cue” (tasto [CUE]).

- Pigiare *[1 (1...70)]*. Tutti i dimmer si chiuderanno.
- Pigiare *[2 (1...70)]*. I dimmer dei MAC300 si aprono.
- Pigiare *[3 (1...70)]*. I dimmer dei MAC250 si aprono.
- Pigiare *[4 (1...70)]*. Il colore dei MAC300 cambia.
- Pigiare *[5 (1...70)]*. Pan/Tilt dei MAC250 cambiano.
- Pigiare *[6 (1...70)]*. Si attiva un'onda di dimmer.

Dobbiamo selezionare i cue 1, 2, 3...6 in questa sequenza. Quando torniamo indietro, dopo aver selezionato il cue 6, a selezionare i cue 2, 3, 4 o 5, ci accorgeremo che non avviene nulla. Spiegare il motivo sarebbe troppo complesso per essere trattato in questo manuale di “Avviamento rapido”. Possiamo solo dire che ciò avviene perché nella programmazione abbiamo memorizzato solo cambiamenti progressivi alle cue precedenti.

Ora, vediamo cosa avviene quando abilitiamo la dissolvenza del cue. Avrete probabilmente notato uno schermo di calcolo del tempo che appare quando si salvano i cue. Quando la dissolvenza dei cue è disabilitata (come consigliato all'inizio di questo paragrafo relativo alla programmazione), allora il calcolo del tempo verrà ignorato. Se abilitiamo la dissolvenza del cue *[CUE]+[ON]* (fino a che il logo della Martin non scompare), il calcolo del tempo sarà attivo. ***Ri-selezionare, partendo dal cue 1, tutti i cue.***

Per vedere i valori dei canali, dobbiamo aprire un'altra schermata. Ci sono due possibilità: possiamo basarci sul valore che abbiamo memorizzato nei cue, oppure possiamo basarci sul valore inviato in uscita dal controller.

- **Pigiare [VALUES]** fino a che non appare la schermata “Digital Memory-Values”. Selezionare tutti i cue. Possiamo vedere cosa è programmato nel cue.
- **Pigiare [VALUES]** fino a che non appare la schermata “Digital Memory-Values”. Possiamo vedere il valore inviato in uscita dal controller.

Con il tasto *[STAGE]*, possiamo scegliere tra il “layout di scena” o possiamo realizzare una simulazione della registrazione (vedi il prossimo paragrafo).

Con il tasto *[TEXT]*, otterremo una simulazione di tutti i cue programmati in MODALITA' CUE.

7.3.12 Programmazione della riproduzione 10 (playback 10)

Un playback (riproduzione) è una scena di luci, che può essere aperta in dissolvenza con un fader. Sui controller Pro 1 o Pro2, ci sono 10 fader di playback. Sul Pro1+ , sul Pro2+ o quando viene connessa un' aletta di playback, ci sono 42 playback.

Programmeremo medesima scena di luci che abbiamo programmato nel cue 2, ma questa volta lo faremo nel playback 10.

Playback 10:

1. Questo playback è programmato nel cue 1. Tutti i canali di tutte le apparecchiature devono essere cancellati, poiché vogliamo solo il canale del dimmer.
2. Aprire i dimmer dei MAC300.
3. Salvare nel playback 10.

Passaggi:

1. Selezionare il cue 1. In modalità “cue” **[CUE]**, pigiare **[1 (1...70)]**
2. Selezionare i MAC300 e aprire i dimmer di queste apparecchiature: tornare alla modalità “apparecchiature” **[FIXT. PgUp]** e pigiare **[CLR (apparecchiature/cue/pre-selezioni)]** per annullare la selezione di tutte le apparecchiature. **Pigiare [1 (1...70)] e [2 (1...70)]** per selezionare entrambi i MAC300. **Aprire lo schermo “Digital Memory-Values” con [VALUES].** Vediamo il contenuto del cue 1. **Fare un doppio click su [CLR (canali di controllo)].** Tutti i valori nella scheda di memoria saranno cancellati. **Pigiare [2/8]** per selezionare i dimmer e spostare il trackerball verso l'alto.
3. **[TO] [10(playback)]** per memorizzare questa sequenza sul playback 10. **[inserire un nome (ad esempio “dimmer MAC300”)] [RET].**

7.3.13 Programmazione del playback 9

Provate a fare la stessa cosa per il playback 9. Nel playback 9, i dimmer dei MAC250 devono essere programmati.

Nei playback, possiamo programmare altre cose oltre ai dimmer. Ad esempio cambi di colore. Provate a programmare il canale del cyan nel playback 8, il canale del Magenta nel playback 7 ed il canale del giallo nel playback 6. Programmare tutto ciò nel Cue 2.

I passaggi (in breve):

1. *[annullare la selezione dei MAC300 e selezionare i MAC250] – doppio click [CLR (canali di controllo)] – [2/18] – [spostare il trackeball verso l'alto] – [TO] [9 (playback)] – [nome “Dimmer MAC250”] [RET]*
2. *[Entrare in modalità “cue” e selezionare il cue 2] [tornare alla modalità “apparecchiature”] [annullare la selezione dei MAC250 e selezionare i MAC300] – doppio click su [CLR (canali di controllo)] – [3/19] – [spostare il trackeball verso l'alto] – [TO] [8 (playback)] – [nome “MAC300 cyan”] [RET]*
3. *doppio click su [CLR (canali di controllo)] – [4/20] – [spostare il trackeball verso l'alto] – [TO] [7 (playback)] – [nome “MAC300 magenta”] [RET]*
4. *doppio click su [CLR (canali di controllo)] – [5/21] – [spostare il trackeball verso l'alto] – [TO] [6 (playback)] – [nome “MAC300 yellow”] [RET]*

7.3.14 Lavorare con i playback

Supponiamo di **selezionare il cue 1**. Ricorda, nel cue 1 abbiamo programmato tutti i dimmer chiusi.

Aprire il fader del playback 10. I dimmer dei MAC300 si apriranno. Vediamo ora le impostazioni di default dei MAC300 sulla scena.

Aprire il fader del playback 9. Anche i dimmer dei MAC250 si apriranno.

Chiudere entrambi i fader di playback i tasti di flash dei fader 9 e 10, quando un fader di flash principale è aperto (è sul fader vicino al grand-master), possiamo far illuminare i dimmer di entrambi i modelli di apparecchiature.

Saltiamo i cue 2 e 3 ed andiamo al cue 4. Aprire i fader. Possiamo ancora aggiustare i dimmer su entrambi i playback. Se abbiamo selezionato i cue 2 e 3, i dimmer devono essere aperti e non possiamo chiuderli con i fader di playback. Solo il cue 1 chiuderà nuovamente i dimmer. Quindi possiamo aggiustare i fader 9 e 10 con tutti i cue se non abbiamo programmato i dimmer.

Selezionare il cue 2 e aggiustare i playback 6, 7 e 8. Quando abbiamo programmato nel cue 2 i dimmer dei MAC300, possiamo mischiare i colori con questi playback. **Selezionare il cue 1, aprire il playback 10 e giocare con i playback 6, 7 e 8**. E' la stessa cosa ma, in questo caso, apriamo i dimmer dei MAC300 con il playback 10.

7.3.15 Programmare una sequenza o una successione (chaser)

Una sequenza è una successione di scene di luci ciclica.

Supponiamo di voler creare una successione di colore con i MAC300 nella sequenza D del cue 2.

Sequenza D:

1. Partiamo dal cue 2 perché aprirà i dimmer.
2. Poiché vogliamo vedere quello che programmiamo, apriamo lo schermo “Digital Memory-Values”.
3. Poiché non vogliamo alcuna informazione del dimmer, ma solo informazioni di colore in sequenza, dobbiamo cancellare tutte le informazioni di canale.
4. Programmiamo un colore.
5. Questo è aggiunto alla sequenza.
6. Ripetiamo i punti 4 e 5, ma con altri valori di colore, fino a quando non abbiamo una sequenza di 6 passaggi.

Passaggi:

1. Pigiare [**2** (1...70)] per selezionare ed attivare il cue 2.
2. Attivare lo schermo “Digital Memory values”. Pigiare [**VALUES**] finché non compare lo schermo “**Digital Memory values**”.
3. Selezionare i MAC300: Tornare alla modalità “apparecchiature” [**FIXT PgUp**] e pigiare [**CLR** (apparecchiature/cue/pre-selezioni)] per annullare la selezione di tutte le apparecchiature. **Pigiare [1** (1...70)] e [**2** (1...70)] per selezionare entrambi i MAC300. Per cancellare tutti i valori del canale, fare un doppio click su [**CLR** (canale di controllo)].
4. Regolare con il trackerball i canali CMY 3, 4 e 5: [**3/19**], **regolare con il trackerball, [4/20].....; [5/21].....** Il valore apparirà sul monitor.
5. Pigiare [**TO**] [**D**], per aggiungere questa scena alla sequenza.
6. Ripetiamo i punti 4 e 5, e lo facciamo 6 volte, ma con altri valori di colore.

7.3.16 Lavorare con la sequenza

Per iniziare la sequenza, selezioniamo [**D**] ed il tasto [**ON**]. A questo punto abbiamo una successione di colore. Per variare la velocità della successione, pigiamo [**FADE FIG**] e regoliamo la velocità con il trackerball. Per memorizzare questa velocità, selezioniamo [**STORE**].

Quando, a questo punto, il cue 1 è selezionato, in modalità “cue”, la sequenza si arresterà. Per cambiare queste impostazioni, rimandiamo al manuale.

Iniziare dal cue 1, e pigiare (in modalità cue), il tasto [**NEXT**]. In questo modo verrà richiamato il cue successivo.

7.4 Conclusioni

Ci auguriamo che questo manuale di “Avviamento veloce” vi abbia fornito una breve panoramica di come programmare il controller. Qui è contenuta solo una minima parte delle possibilità che il controller può offrire. Gli utilizzatori alle prime armi possono saltare le parti ed i capitoli del manuale contrassegnate con {**EXP**} (utilizzatori esperti).

The MartinCase team.