

Freekie

Manuale per l'utente



© 2002 Martin Professional A/S, Danimarca.

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte del presente manuale può essere riprodotta, in qualsivoglia forma e tramite qualsivoglia mezzo, senza permesso scritto della Martin Professional A/S, Danimarca.

Stampato in Danimarca.

P/N 35000113, Rev. B

Introduzione	4
Caratteristiche	4
Misure di sicurezza	5
Installazione	6
Alimentazione	6
Allacciamento del collegamento seriale	6
Informazioni sui collegamenti seriali	6
Realizzazione del collegamento seriale	7
Impostazione dell'indirizzo DMX	8
Configurazione del controller	11
Configurazione dell'apparecchiatura	11
Configurazione degli strobo	12
Configurazione delle macchine del fumo	13
Configurazione di un seguipersone	13
Programmazione degli spettacoli	15
Programmazione di uno spettacolo	15
Playback	17
Esecuzione di uno spettacolo	17
Esecuzione mediante temporizzazione programmata delle scene ..	17
Esecuzione con attivazione musicale	17
Attivazione tramite MIDI	18
Controllo manuale di singole apparecchiature durante l'esecuzione dui uno spettacolo	18
Controllo dell'intensità	18
Blackout	18
Modifica dinamica dei tempi di dissolvenza	19
Seguipersone	19
Effetti Fumo	19
Effetti stroboscopici	20
Funzioni amministrative	21
Funzioni per il blocco delle modifiche	21
Attivazione del blocco con codice PIN	21
Disattivazione del blocco con codice PIN	21
Cancellazine della memoria di Freekie	21
Soluzione dei problemi	22
Specifiche	23

INTRODUZIONE

La ringraziamo per avere scelto Freekie di Martin. Questo controller robusto, di facile utilizzo, consente di effettuare il controllo DMX di 12 apparecchiature e di numerose opzioni **di trigger**.

Freekie consente di gestire fino a 12 apparecchiature da 12 canali ciascuna; il joystick agevola la regolazione pan/tilt, nonché il controllo degli effetti stroboscopici e fumogeni. Un fader con funzione master permette di avviare istantaneamente la dissolvenza su tutte le unità, mentre pulsanti plurifunzione personalizzabili consentono di controllare unità DMX supplementari.

Per gli spettacoli gestiti da segnali audio **sound to light** è possibile scegliere fra **ingresso del segnale** esterno oppure tramite microfono interno di Freekie.

CARATTERISTICHE

- Controlla fino a 12 apparecchiature, ciascuna da 12 canali, oltre a strobo e **macchine del fumo**.
- 10 banchi di 12 spettacoli programmabili, ciascuno composto da un **massimo** di 10 scene.
- Denominazione dello spettacolo ad 8 caratteri
- Attivazione tramite MIDI degli spettacoli
- Controllo di strobo e **macchine del fumo**
- Funzione seguipersona
- Blackout
- Fader pitch: consente la regolazione istantanea della velocità durante la riproduzione di uno spettacolo
- Joystick: consente un'agevole regolazione pan/tilt
- Fader master per tutte le apparecchiature
- Attivazione musicale del cambio delle scene: mediante microfono incorporato, oppure ingresso del segnale tramite controllo esterno
- Gestisce **qualsiasi** dispositivo di illuminazione intelligente compatibile con DMX512
- Struttura in acciaio resistente
- Versione da tavolo o per montaggio su rack a 19"

MISURE DI SICUREZZA

- Freekie non è destinato all'uso domestico.
- Il dispositivo deve essere utilizzato esclusivamente come descritto.
- Non esporre il dispositivo alla pioggia o all'umidità.
- Verificare che il dispositivo sia provvisto di adeguata messa a terra.
- Non utilizzare l'apparecchiatura se priva di coperchio.
- Riparare o sostituire immediatamente i cavi **di alimentazione danneggiati**.
- Le parti interne non sono riparabili dall'utente; l'assistenza deve essere affidata interamente ad un tecnico qualificato.

Freekie viene fornito completo degli articoli seguenti:

- Trasformatore da 1 amp, 9 volt
- Manuale per l'utente

ALIMENTAZIONE

Il dispositivo è alimentato mediante trasformatore CC da 9 volt, fornito con il prodotto. Collegare il trasformatore alla rete di alimentazione ed inserire la spina nell'ingresso CC 9V ubicato sulla parte posteriore di Freekie.

Nota

Se la spina del trasformatore fornita non è conforme a quelle in uso nel proprio paese, potrà essere necessario acquistare un adattatore. Viceversa sarà possibile utilizzare qualsiasi trasformatore CC da 9 volt con un'uscita da 1 amp.

ALLACCIAMENTO DEL COLLEGAMENTO SERIALE

Informazioni sui collegamenti seriali

Freekie **manda istruzioni** tramite un collegamento di dati seriale. Il collegamento procede dall'uscita del controller verso l'ingresso della prima apparecchiatura per illuminazione e ancora dall'uscita della medesima verso l'ingresso dell'apparecchiatura successiva. Esso prosegue in un concatenamento a **cascata** uscita-ingresso che unisce tutte le apparecchiature.

Quando viene realizzato il collegamento dati, possono **servire** cavi adattatori. È necessario prestare attenzione a due differenze. In primo luogo le prese XLR a 3 pin ed a 5 pin hanno la piedinatura in comune. (Le apparecchiature Martin sono dotate di prese XLR a 3 pin.) In secondo luogo le apparecchiature che montano prese XLR da 5 pin, non utilizzano i pin 4 e 5.

Realizzazione del collegamento seriale

- 1. Utilizzare un cavo con coppia intrecciata schermato.** Un collegamento dati affidabile inizia con il cavo giusto. Su lunghe distanze il cavo microfonico non è in grado di trasmettere dati DMX in maniera affidabile. Per ottenere i risultati migliori, utilizzare soltanto il cavo realizzato appositamente per applicazioni RS-485. Il concessionario Martin dispone di tutta una gamma di cavi, connettori ed adattatori realizzati per il controllo dell'illuminazione.
- 2. Procedendo dal controller, collegare uscita con ingresso.** Freekie dispone di quattro uscite DMX parallele: due a 3 pin e due a 5 pin.
- 3. Non utilizzare mai una connessione a "Y" per ramificare il collegamento.** Se si desidera suddividere il collegamento seriale in rami secondari, utilizzare uno sdoppiatore/amplificatore dedicato allo scopo, quale lo sdoppiatore Martin a 4 canali isolati otticamente.
- 4. Non sovraccaricare il collegamento.** L'allacciamento di oltre 32 dispositivi ad un collegamento può provocare prestazioni imprevedibili.
- 5. Chiudere sempre il collegamento** installando la spina di terminazione nella presa di uscita dell'ultima apparecchiatura allacciata. La spina di terminazione, un connettore XLR con inserto maschio, dotato di resistore da 12 ohm saldato fra il pin 2 ed il pin 3, "assorbe" il segnale di controllo, impedendogli di tornare indietro lungo il percorso del collegamento. Se viene utilizzato uno splitter è necessario fornire di terminazione ciascun ramo del collegamento.





IMPOSTAZIONE DELL'INDIRIZZO DMX









3



A ciascuna apparecchiatura allacciata al collegamento seriale deve essere assegnato un indirizzo DMX, anche noto come canale d'inizio, ovvero il primo canale utilizzato dal controller per inviare istruzioni all'apparecchiatura.

Freekie è in grado di controllare i primi 12 canali di un massimo di 12 apparecchiature, oltre strobo e macchine del fumo. Freekie assegna 12 canali a ciascuna apparecchiatura, indipendentemente dal numero di canali che essa utilizza; di conseguenza gli indirizzi DMX sono stati predefiniti.

I seguenti indirizzi dovranno essere assegnati attuando la procedura richiesta da ogni apparecchiatura (consultare la documentazione per l'utente relativa alla medesima, se si è in dubbio sulla procedura da seguire). Spesso l'indirizzo è impostato sull'apparecchiatura mediante un interruttore DIP, mentre altre utilizzano un tipo di impostazione elettronica.

ID apparecchiatura Freekie	Indirizzo DMX	Impostazione interruttore DIP
1	1	
2	13	
3	25	
4	37	

ID apparecchiatura Freekie	Indirizzo DMX	Impostazione interruttore DIP
5	49	
6	61	
7	73	
8	85	
9	97	
10	109	
11	121	
12	133	

ID apparecchiatura Freekie	Indirizzo DMX	Impostazione interruttore DIP
Strobo	145	
Macchina fumo	157	

Se non è necessario un controllo indipendente, due o più apparecchiature uguali possono utilizzare lo stesso indirizzo. Esse riceveranno le stesse istruzioni e reagiranno allo stesso modo.

Si consiglia di prendere nota delle apparecchiature e dell'ID al quale sono state assegnate; questi dati saranno necessari per configurare il controller.

CONFIGURAZIONE DEL CONTROLLER

4

CONFIGURAZIONE DELL'APPARECCHIATURA

- 1 Premere e tenere premuto **EDIT** per 3 secondi.



EDIT MODE
SELECT ITEM

- 2 Se è abilitata la funzione PIN-code (consultare "Funzioni amministrative" a pagina 21), verrà richiesto di digitare il codice PIN (valore impostato dal produttore: "221174"). Selezionare i numeri mediante i pulsanti dell'apparecchiatura seguiti da **ADD**, per passare al numero successivo. Premere **ENTER**.
- 3 Premere **FIXTURE**: l'indicatore rosso s'illumina.



SELECT
FIXTURE(S)

- 4 Selezionare l'apparecchiatura che si desidera configurare (ed eventuali altre dello stesso tipo) mediante i pulsanti numerati, **1-12**. Per selezionare una serie di apparecchiature, premere e tenere premuto il pulsante relativo alla prima e all'ultima apparecchiatura.
- 5 Premere **ENTER**.



SELECT PAN:
CHANNEL: None

- 6 Selezionare il canale pan, spostando il fader appropriato (i fader rappresentano i canali dall'1 al 12), quindi premere **ENTER**. Nel caso in cui non si sappia quale canale controlli la funzione pan, consultare la documentazione relativa all'apparecchiatura.



SELECT TILT:
CHANNEL: None

- 7 Selezionare il canale tilt, spostando il fader appropriato, quindi premere **ENTER**. Nel caso in cui non si sappia quale canale controlli la funzione tilt, consultare la documentazione relativa all'apparecchiatura.

```
SELECT DIMMER:  
CHANNEL: None
```

- 8 Selezionare il canale del dimmer, spostando il fader appropriato, quindi premere **ENTER**. Consultare la documentazione relativa all'apparecchiatura, nel caso in cui non si sappia quale canale controlli la funzione dimming.

```
SELECT DIN. VAL.  
MINIMUM: 0
```

- 9 Utilizzando lo stesso fader, impostare il valore dell'intensità minima del dimmer e premere **ENTER**.

```
SELECT DIN. VAL.  
MAXIMUM: 255
```

- 10 Utilizzando lo stesso fader, impostare il valore dell'intensità massima del dimmer e premere **ENTER**.

- 11 È stata così ultimata la configurazione della/e apparecchiatura/e. Se:

- Occorre configurare ulteriori apparecchiature, tornare al passo 4 e ripetere i passi illustrati.
- La configurazione dell'apparecchiatura è da considerarsi ultimata, premere **EDIT**, per uscire dalla modalità di configurazione.

CONFIGURAZIONE DELLO STROBO

Freekie è in grado di controllare uno o più dispositivi stroboscopici con indirizzo di controllo DMX 145. Durante uno spettacolo, è possibile attivare gli effetti stroboscopici mediante il pulsante **STROBE**. Configurazione degli effetti stroboscopici:

- 1 Premere e tenere premuto **EDIT** per 3 secondi.

```
EDIT MODE.  
SELECT ITEM
```

- 2 Se è abilitata la funzione PIN-code (consultare "Funzioni amministrative" a pagina 21), verrà richiesto di digitare il codice PIN (valore impostato dal produttore: "221174"). Selezionare i numeri mediante i pulsanti dell'apparecchiatura e **ADD** per passare al numero successivo. Premere **ENTER**.

- 3 Premere **STROBE**.



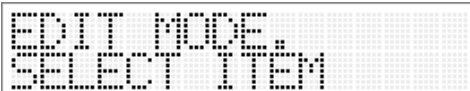
The image shows a monochrome LCD display with a grid background. The text 'SETUP ACTIVE' is on the top line and 'STROBE SCENE.' is on the bottom line. The text is rendered in a pixelated, dot-matrix font.

- 4 Impostare la scena attiva dello strobo, utilizzando i fader appropriati (rappresentanti i canali 1-12), quindi premere **ENTER**.
- 5 Impostare la scena non attiva dello strobo, utilizzando i fader appropriati (rappresentanti i canali 1-12), quindi premere **ENTER**.
- 6 Premere **EDIT**, per uscire dalla modalità di configurazione dell'apparecchiatura.

CONFIGURAZIONE DELLA MACCHINA FUMO

Freekie è in grado di controllare una o più macchine **del fumo** con indirizzo di controllo DMX 157. Durante uno spettacolo, è possibile attivare gli effetti fumogeni mediante il pulsante **SMOKE**. Configurazione degli effetti fumogeni:

- 1 Premere e tenere premuto **EDIT** per 3 secondi.



The image shows a monochrome LCD display with a grid background. The text 'EDIT MODE' is on the top line and 'SELECT ITEM' is on the bottom line. The text is rendered in a pixelated, dot-matrix font.

- 2 Se è abilitata la funzione PIN-code (consultare "Funzioni amministrative" a pagina 21), verrà richiesto di digitare il codice PIN (valore impostato dal produttore: "221174"). Selezionare i numeri mediante i pulsanti dell'apparecchiatura e **ADD** per passare al numero successivo. Premere **ENTER**.
- 3 Premere **SMOKE**.



The image shows a monochrome LCD display with a grid background. The text 'SETUP ACTIVE' is on the top line and 'SMOKE SCENE.' is on the bottom line. The text is rendered in a pixelated, dot-matrix font.

- 4 Impostare la scena fumogena attiva, utilizzando i fader appropriati (rappresentanti i canali 1-12), quindi premere **ENTER**.
- 5 Impostare la scena fumogena non attiva, utilizzando i fader appropriati (rappresentanti i canali 1-12), quindi premere **ENTER**.
- 6 Premere **EDIT**, per uscire dalla modalità di configurazione dell'apparecchiatura.

CONFIGURAZIONE DI UN SEGUIPERSONE

Freekie è in grado di gestire una singola apparecchiatura con funzione di seguipersone, controllabile indipendentemente mediante il joystick, durante la riproduzione di uno spettacolo. Configurazione di una scena con seguipersone:

- 1 Premere e tenere premuto **EDIT** per 3 secondi.



- 2 Se è abilitata la funzione PIN-code (consultare “Funzioni amministrative” a pagina 21), verrà richiesto di digitare il codice PIN (valore impostato dal produttore: "221174"). Selezionare i numeri mediante i pulsanti dell'apparecchiatura e ADD per passare al numero successivo. Premere **ENTER**.
- 3 Premere **SPOT**.
- 4 Selezionare l'apparecchiatura con funzione di seguipersone, utilizzando i pulsanti numerati, **1-12**.
- 5 Configurare l'effetto scena del seguipersone sull'apparecchiatura, utilizzando i fader. Ad esempio, impostare il colore bianco.
- 6 Impostare la durata della dissolvenza dello spot, utilizzando il fader **FADE TIME/PITCH**.
- 7 Premere **ENTER**.
- 8 Premere **EDIT** per uscire dalla modalità di configurazione dell'apparecchiatura.

PROGRAMMAZIONE DEGLI SPETTACOLI

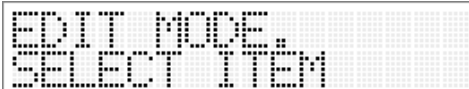
5

li spettacoli si compongono di un massimo di 10 scene, che contengono un valore DMX per ciascun canale e determinano l'aspetto di ciascuna luce in un momento ben preciso. Gli spettacoli sono memorizzati in 10 gruppi denominati *banchi*. Ciascun banco è composto da 12 spettacoli.

Le scene che compongono uno spettacolo sono programmate ed eseguite una alla volta.

PROGRAMMAZIONE DI UNO SPETTACOLO

- 1 Premere e tenere premuto **EDIT** per 3 secondi. .



EDIT MODE
SELECT ITEM

- 2 Se è abilitata la funzione PIN-code (consultare "Funzioni amministrative" a pagina 21), verrà richiesto di digitare il codice PIN (impostato dal produttore: "221174"). Selezionare i numeri mediante i pulsanti dell'apparecchiatura e **ADD** per passare al numero successivo. Premere **ENTER**.
- 3 Premere **SHOW**.
- 4 Selezionare il banco appropriato, utilizzando i pulsanti **<** oppure **>**.
- 5 Selezionare uno spettacolo, utilizzando uno dei pulsanti numerati (**1-12**).

6 Il display visualizza

SC n,n	Numero della scena in corso sul numero di scene complessivo
MA	Eventuali macro in uso: <ul style="list-style-type: none"> • Off (nessuna) • Circular (circolare) • Pan sine movement (movimento sinusoidale panoramico) • Tilt sine movement (movimento sinusoidale tilt)
FT	La durata della dissolvenza della scena La durata della dissolvenza è la parte dinamica di una scena di luce, nella quale gli effetti cambiano posizione. La durata complessiva della scena è rappresentata dalla somma della durata di dissolvenza con il tempo di attesa.
WT	Il tempo di attesa della scena. Il tempo di attesa è la parte statica di una scena di luce, nella quale si manifestano gli effetti.

- 7 Premere **FIXTURE**.
- 8 Per selezionare una o più apparecchiature, utilizzare i pulsanti numerati. Per selezionare una serie di apparecchiature, premere e tenere premuto il pulsante relativo alla prima e all'ultima apparecchiatura.
- 9 Utilizzare i fader per configurare la scena ed il joystick per selezionare il movimento pan e tilt. Premere il pulsante **FINE**, se si desidera effettuare micro-regolazioni tramite joystick.
- 10 È possibile abilitare una macro che produca effetti di movimento circolari, verticali o orizzontali durante la scena. Per fare ciò:
 - Premere il pulsante **MACRO** una, due o tre volte, per scegliere il tipo di macro idoneo.
 - Impostare la velocità del movimento, utilizzando il fader **FADE TIME/PITCH**.
 - Impostare le dimensioni del circolo/dell'ampiezza del movimento, utilizzando il fader **WAIT TIME/MASTER FADER**.
 - Premere **ENTER** per uscire dalla modalità Macro (e tornare ai parametri "fade/tempo di attesa").

Nota: *Quando si utilizzano le macro è necessario programmare anche ogni altro eventuale effetto della scena, quali ad esempio l'uso del colore e dei gobo, dato che le macro non sono trasparenti (l'aspetto della scena non viene reimportato). La macro non viene utilizzata durante la dissolvenza ma si avvia durante la parte di attesa della scena.*

- 11 Impostare la durata della dissolvenza della scena, utilizzando il fader **FADE TIME/PITCH**.
- 12 Impostare il tempo di attesa della scena, utilizzando il fader **WAIT TIME/MASTER**.
- 13 Quando la scena è stata configurata, premere **ADD**. Questo pulsante aggiungerà la scena attualmente selezionata al termine dello spettacolo. È anche possibile scorrere avanti ed indietro fra le scene, utilizzando i pulsanti **<** e **>** ed utilizzare i pulsanti **INSERT** (Inserisci) e **DEL** (Cancella) qualora ciò sia appropriato. Il pulsante **STORE** rende effettive le modifiche apportate alla scena attualmente selezionata.
- 14 Ripetere i passi secondo necessità, per aggiungere un massimo di 10 scene allo spettacolo.
- 15 Premere **PREV.** (anteprima) per eseguire una prova dello spettacolo.
- 16 Premere **EDIT** per uscire.

RIPRODUZIONE

La sezione presente illustra le opzioni incorporate per l'esecuzione degli spettacoli.

ESECUZIONE DI UNO SPETTACOLO

Selezione ed esecuzione di uno spettacolo:

- 1 Selezionare il banco appropriato mediante il pulsante < o >. Si noti che i banchi cambiano ogniqualvolta il pulsante **SHOW** viene commutato su "off" (quando l'indicatore è spento).
- 2 Premere **SHOW**.
- 3 Selezionare uno spettacolo, utilizzando uno dei pulsanti numerati (1-12). Lo spettacolo avrà immediatamente inizio e verrà eseguito a ciclo continuo. Per selezionare una serie di spettacoli, premere e tenere premuto il pulsante relativo al primo e all'ultimo spettacolo. Lo spettacolo selezionato verrà eseguito a ciclo continuo.

Le modalità di esecuzione di uno spettacolo sono tre:

- esecuzione mediante temporizzazione programmata delle scene, oppure
- esecuzione con attivazione musicale a tempo di musica, o ancora
- esecuzione di uno spettacolo tramite MIDI.

Esecuzione mediante temporizzazione programmata delle scene

Gli spettacoli verranno riprodotti sulla base dei propri tempi di scena programmati quando il fader **FADE TIME/PITCH** si trova nella posizione centrale.

Esecuzione con attivazione musicale

I cambiamenti di scena con attivazione musicale sono abilitati dal microfono incorporato, oppure da segnali audio inviati da un microfono esterno. Nella modalità Control-By-Audio, Freekie cambierà scene a tempo di musica (i tempi di attesa impostati per le scene non verranno utilizzati).

Per selezionare l'esecuzione con attivazione musicale, impostare il fader **FADE TIME/PITCH** nella posizione zero. **CONTROL BY AUDIO** apparirà sul display.

Attivazione tramite MIDI

Quando Freekie è collegato ad un dispositivo MIDI e si trova in modalità **SHOW** (l'indicatore SHOW è acceso), è possibile attivare l'esecuzione dello spettacolo mediante i primi 24 tasti del dispositivo MIDI. Tasti:

- 1-12 si utilizzano per attivare i relativi spettacoli, compresi nel primo banco.
- 13-24 si utilizzano per attivare i relativi spettacoli, compresi nel secondo banco.

Poiché Freekie esegue gli spettacoli selezionati a ciclo continuo, può essere consigliabile, quando si usa l'attivazione MIDI, registrare uno spettacolo non attivo, nel quale tutte le apparecchiature siano sottoposte a dimming, in maniera che sia possibile "interrompere" uno spettacolo.

CONTROLLO MANUALE DI SINGOLE APPARECCHIATURE DURANTE L'ESECUZIONE DI UNO SPETTACOLO

Nota: *Quando si assume il controllo manuale di una struttura, questa interrompe l'esecuzione del suo spettacolo programmato.*

- 1 Premere **FIXTURE**.
- 2 Selezionare una o più apparecchiature, utilizzando i pulsanti numerati (1 - 12).
- 3 Escludere, utilizzando i fader, gli effetti programmati per le apparecchiature in oggetto. Ad esempio, per cambiare la velocità di movimento programmata dello specchio di uno o più scanner durante uno spettacolo, occorrerà configurare il canale dedicato alla velocità pan/tilt sul valore desiderato. (Il valore DMX non cambia fino a quando il fader non viene spostato.)
- 4 La normale esecuzione del programma viene ripristinata quando il pulsante **FIXTURE** viene disattivato.

CONTROLLO DELL'INTENSITÀ

Il fader master controlla l'intensità di tutte le apparecchiature.

BLACKOUT

Nella modalità *Blackout* Freekie oscura tutte le apparecchiature, impostando tutti i valori minimi di dimming sul livello inferiore (consultare "Configurazione dell'apparecchiatura" a pagina 11).

Premere **BLACKOUT** per attivare la modalità Blackout; premere nuovamente per ripristinare sulla scena attuale le apparecchiature.

La funzione Blackout non è applicabile al seguipersone, se questo è stato attivato (consultare “Seguipersone” a pagina 19).

MODIFICA DINAMICA DEI TEMPI DI DISSOLVENZA

I tempi di dissolvenza di uno spettacolo possono essere incrementati o diminuiti utilizzando il fader **FADE TIME/PITCH**.

SEGUIPERSONE

Verificare di avere configurato un seguipersone ed una scena. Consultare “Configurazione di un seguipersone” a pagina 13.

Utilizzo del seguipersone:

- 1 Premere il pulsante **SPOT** (l'indicatore s'illuminerà) durante la riproduzione della scena. Lo spettacolo proseguirà normalmente, escludendo l'intervento del seguipersone.
- 2 Con il joystick muovere l'effetto seguipersone. Per movimenti più ridotti, premere **FINE**.

Durante la scena del seguipersone, i fader possono essere utilizzati per controllare i primi 12 canali del seguipersone stesso.

Per disattivare la scena con l'intervento del seguipersone, premere nuovamente **SPOT**: l'indicatore rosso si spegnerà.

Si noti che è possibile applicare il dimming a tutte le altre apparecchiature, mediante il pulsante **BLACKOUT**. Ciò non vale per l'apparecchiatura seguipersone.

EFFETTI FUMOGENI

Verificare di avere configurato Freekie per l'uso degli effetti fumogeni. Consultare “Configurazione della macchina fumo” a pagina 13.

Attivare gli effetti fumogeni premendo il pulsante **SMOKE** e tenendolo premuto per tutto il tempo necessario.

Mentre viene premuto il pulsante **SMOKE**, i fader possono essere utilizzati per controllare i primi 12 canali della macchina fumo.

EFFETTI STROBOSCOPICI

Verificare di avere configurato Freekie per utilizzare gli effetti stroboscopici. Consultare “Configurazione dello strobo” a pagina 12.

Attivare gli effetti stroboscopici premendo il pulsante **STROBE** e tenendolo premuto per tutto il tempo necessario.

Mentre viene premuto il pulsante **STROBE**, i fader possono essere utilizzati per controllare i primi 12 canali dello strobo stesso.

FUNZIONI AMMINISTRATIVE

FUNZIONI PER IL BLOCCO DELLE MODIFICHE

Per evitare l'uso della modalità per la modifica da parte di persone non autorizzate, può essere attivato un codice PIN. Il codice PIN preimpostato dal produttore è "221174".

Attivazione del blocco con codice PIN

Per attivare il blocco con codice PIN, premere contemporaneamente e tenere premuti i pulsanti SPOT e FINE per 5 secondi.

Disattivazione del blocco con codice PIN

Per disattivare il blocco con codice PIN:

- 1 Premere contemporaneamente e tenere premuti i pulsanti **SPOT** e **FINE** per 5 secondi.
- 2 Digitare il codice PIN (valore impostato dal produttore: "221174"). Mediante i pulsanti dell'apparecchiatura selezionare i numeri seguiti da ADD, per passare al numero successivo.
- 3 Premere **ENTER**.

CANCELLAZIONE DELLA MEMORIA DI FREEKIE

Cancellazione completa della memoria:

- 1 Spegnerne Freekie.
- 2 Premere contemporaneamente e tenere premuti i pulsanti **SHOW** e **FIXTURE**.
- 3 Accendere Freekie.
- 4 Digitare il codice PIN (valore impostato dal produttore: "221174"). Mediante i pulsanti dell'apparecchiatura selezionare i numeri seguiti da ADD, per passare al numero successivo.
- 5 Premere **ENTER**. "CLEAR MEMORY" apparirà sul display.

SOLUZIONE DEI PROBLEMI



problema	probabile/i causa/e	soluzione consigliata
Nessuna delle apparecchiature risponde al controller.	Il controller è scollegato dal collegamento dati.	Collegare il controller.
	È selezionata o la modalità Blackout o Standby.	Premere il pulsante Blackout.
	Errato allacciamento all'interno del collegamento dati.	Verificare le connessioni e i cavi del collegamento dati e rettificare di conseguenza.*
Alcune apparecchiature non rispondono, rispondono disordinatamente o ripristinano continuamente il loro stato.	Polarità del segnale DMX invertita.	Scambiare i pin 2 e 3. Consultare la sezione 2.
	Riflesso del segnale DMX.	Inserire la spina di terminazione nell'ultima apparecchiatura allacciata al collegamento.
	Indirizzo errato di alcune apparecchiature.	Controllare gli indirizzi.
	Alcune apparecchiature non sono accese.	Accendere le apparecchiature.
	Il controllo dei fader esclude la programmazione.	Disattivare il pulsante FIXTURE .
	Le scene non contengono le istruzioni 'Lamp On' per apparecchiature con comando lampada on/off remoto.	Controllare che il comando "Lamp On" sia stato salvato almeno in una scena.
Le apparecchiature non eseguono la programmazione di uno o più canali.	Il controller è scollegato dal collegamento dati.	Collegare il controller.
Alcune o tutte le apparecchiature non emettono luce.	È selezionata o la modalità Blackout o Standby.	Premere il pulsante Blackout.

* Per testare il collegamento dati con un ohmmetro, scollegare il medesimo dal controller e misurare la resistenza fra i pin 2 e 3 della spina XLR ad inserto maschio. Il valore dovrebbe aggirarsi sui 120 ohm. Valori compresi fra 400 e 20.000 ohm indicano che il collegamento dati è privo di terminazione. Un valore infinito della resistenza è sintomo di errato collegamento, cavo rotto o apparecchiatura difettosa. Valori molto bassi indicano un corto circuito nel collegamento, oppure un'apparecchiatura difettosa.

DIMENSIONI

Altezza	95 mm (3,7")
Lunghezza	482 mm (19,0")
Profondità	176 mm (6,9")
Peso	2,5 kg (5,5 libbre)
Dimensioni rack accettata	19" 4U

REALIZZAZIONE

Coperchio, telaio	acciaio
Pulsanti, manopole	plastica
Piedini	gomma

ALIMENTAZIONE DEL TRASFORMATORE

Corrente continua:	9 volt
Uscita	1 amp

CAPACITÀ DI PROGRAMMAZIONE

Capacità degli spettacoli	10 banchi, ciascuno contenente un massimo di 12 spettacoli
Capacità di scena per spettacolo	10

CAPACITÀ DEL DMX

Ingresso/uscita del segnale DMX	DMX512
Uscite DMX	168 canali
Connettore DMX	XLR 5 PIN (x2), 3 PIN (x2)

SORGENTI DI ATTIVAZIONE

Acustica (via microfono interno o ingresso audio esterno)
Temporizzazione delle scene programmate tasti
MIDI 1-24

CONNESSIONI DEL PANNELLO POSTERIORE

Ingresso per l'alimentazione	ingresso CC a 9V
Uscita DMX a 5 pin	2
Uscita DMX a 3 pin	2
Ingresso audio	1
Ingresso MIDI	1
Uscita MIDI	1

INFORMAZIONI PER GLI ORDINI

Controller Freekie, 210-230 V	P/N90734000
Controller Freekie, 110-130 V	P/N90734010



Martin Professional ITALY S.p.A.
Via Maestri del Lavoro 6 - 24020 Gorle (BG)
Tel.: +39 035 4285411 - Fax +39 035 4536442
Internet: www.martin.dk - E-mail: info@martin.it