

**LightJockey:
Installazione e introduzione
alla programmazione**

© 1998 Martin Professional A/S, Danimarca

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo manuale può venir riprodotta, sotto qualsiasi forma ed in qualsiasi modo, senza il permesso scritto della Martin Professional A/S, Danimarca.

Stampato in Danimarca

N.p. 51°943 Revisione #981119-MA

INDICE

Opzioni hardware	4
Selezione dell'indirizzo di memoria della scheda 4064	4
Installazione della scheda 4064	5
Installazione dell'interfaccia porta parallela	
Martin DMX ADP	5
Installazione del software	6
Configurazione dell' hardware	6
Risoluzione dei problemi	6
Connessione del collegamento dati seriale	8
Consigli per la costituzione di un collegamento seriale senza problemi	8
Introduzione alla programmazione	9
Identificazione dei comandi	9
Schermo principale	9
Barra delle sequenze	10
Barra delle cues	10
Barra delle apparecchiature	10
Configurazione delle apparecchiature	11
Esempio: configurazione di 2 MAC 600	11
Configurazione del desktop	12
Esempio: posizionamento di 2 MAC 600 sul desktop	12
Accensione delle lampade	13
Esempio: accensione dei MAC 600	13
Programmazione delle cues	14
Cues: elementi costruttivi	14
Esecuzione di cues: dalla fine all'inizio	14
Presentazione dei passaggi di programmazione	15
Creazione di nuove cues	15
Creazione e modifica di sequenze	15
Selezione delle apparecchiature	16
Programmazione degli effetti	16
Impostazione del comando Off/Snap/Fade	16
Impostazione dei tempi della scena e di fade	17
Aggiunta, inserimento e cancellazione di scene	17
Registrazione di sequenze	17
Aggiunta di sequenze a una cue	18
Registrazione di cues	18
Esempio: programmazione di una cue	19
Programmare la sequenza shutter/dimmer	19
Aggiungere la sequenza alla cue	20
Programmare la sequenza colori	21
Programmare la sequenza movimenti	24
Modificare la sequenza movimenti	26
Registrazione la cue	28
Modificare la cue	28
Ulteriori operazioni con le cues	30
Controller 2532 Direct Access	30

OPZIONI HARDWARE

Il software di controllo LightJockey viene fornito con un pacchetto hardware per permettere la trasmissione di dati DMX da un PC ad apparecchiature controllate con il protocollo DMX-512. Il LightJockey supporta due tipi di hardware: una scheda ISA a 8 bit ed un'interfaccia da porta parallela per stampante. L'hardware può venir danneggiato dall'elettricità statica. Scaricare l'elettricità statica, toccando un oggetto metallico messo a terra, prima di maneggiare l'hardware, ed evitare sempre di toccare i sensibili componenti elettronici.

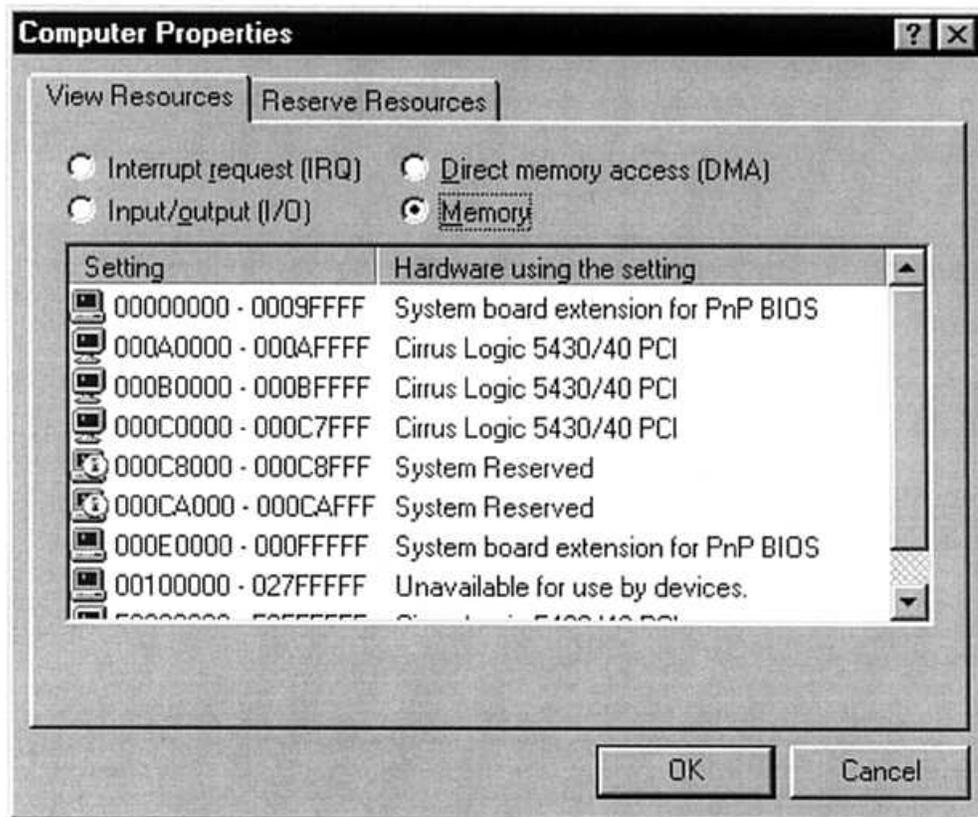
Nota: prima dell'uso, l'hardware deve essere configurato entro il software LightJockey.

SELEZIONE DELL'INDIRIZZO DI MEMORIA DELLA SCHEDA 4064

La scheda 4064 viene fornita in due versioni – la versione Club a 2048 canali DMX e la versione DJ a 256 canali. Il procedimento di installazione è identico per entrambi i tipi.

La scheda 4064 è un dispositivo di I/O mappato in memoria. Prima di installare la scheda, è necessario controllare l'occupazione della memoria del PC da parte di altri dispositivi, allo scopo di verificare la corretta allocazione di memoria per la scheda.

1. Cliccate col tasto destro su "My Computer".
2. Cliccate su "Properties".
3. Cliccate su "Device Manager".
4. Cliccate su "Properties".
5. Cliccate su "Memory". Sullo schermo, vedrete una lista di assegnazioni di memoria simile a quella di esempio qui sotto. La scheda 4064 può usare qualsiasi blocco disponibile nei segmenti "C" o "D".



6. L'indirizzo di memoria impostato come default di fabbrica per la scheda 4064 è D2000 (commutatori DIP 2 e 5 su ON, tutti gli altri su off). Se nessun altro dispositivo è mappato in memoria con un indirizzo compreso tra 000D2000 e 000D2FFF, procedere all'installazione della scheda.
7. Sulla Tab. 1 (pag. 7), scartare tutti i blocchi occupati nei segmenti C e D. Per le assegnazioni sopra visibili, si dovrebbero scartare i blocchi C0-C7 (000C0000-000C7FFF), il blocco C8 (000C8000-000C8FFF) e CA (000CA000-000CAFFF).
8. Selezionare uno dei blocchi di memoria non occupati. Impostare il commutatore DIP della scheda (che si trova sul lato opposto alla staffa di montaggio) spostando i pins in posizione ON, così come indicato in Tab. 1.

INSTALLAZIONE DELLA SCHEDA 4064

1. Staccare il computer dalla corrente e staccare il cavo di alimentazione. Il mancato distacco del cavo di alimentazione può avere come conseguenza lesioni all'installatore o danni al computer.
2. Rimuovere il coperchio.
3. Trovare uno slot di espansione ISA disponibile. Rimuoverne la piastra di copertura dalla parte posteriore dell'involucro del computer. Mettere da parte la vite che servirà per fissare la scheda I/O DMX.
4. Tenendo la scheda per la staffa e l'angolo, spingere i contatti in rame della scheda dentro lo slot. Fissare la scheda.
5. Rimettere a posto il coperchio e ricollegare il cavo di alimentazione.

6. Collegare i cavi di uscita DMX alla scheda. Nella versione Club ci sono 2 connettori. Il connettore inferiore ha le uscite per i collegamenti DMX 1 e 2: quello superiore per i collegamenti DMX 3 e 4. La versione DJ ha un solo connettore che provvede all'ingresso e uscita DMX.
7. Collegare le apparecchiature al controller. L'uscita DMX è compatibile con lo standard DMX-512.

INSTALLAZIONE DELL'INTERFACCIA PORTA PARALLELA MARTIN DMX ADP

L'interfaccia per porta parallela permette a computer portatili e ad altri PC che non dispongono di uno slot di espansione ISA disponibile di far funzionare comunque il LightJockey. L'interfaccia supporta fino a 512 canali DMX su un solo collegamento.

Non è necessario aprire il computer per installare l'hardware. Dato che la porta parallela non fornisce energia elettrica sufficiente per alimentare la trasmissione dati DMX, l'interfaccia è equipaggiata con un sistema che preleva energia da una porta per tastiera o per mouse PS/2.

1. Staccare il PC dalla corrente e rimuovere il cavo di alimentazione per prevenire il rischio di lesioni.
2. Inserire il copro dell'interfaccia ADP nella porta parallela a 25 pins, e fissarla con le due viti.
3. Se la porta per la tastiera o per un mouse PS/2 non è già in uso, collegare il connettore maschio PS/2 alla porta (usando, se necessario, l'adattatore PS/2-DIN).
4. Se la porta viene già usata da un'altra periferica, collegare il connettore maschio PS/2 alla porta (usando l'adattatore PS/2-DIN se necessario). Poi collegare il cavo della periferica al connettore PS/2 femmina dell'interfaccia ADP (ancora, usando un adattatore PS/2-DIN se necessario).
5. Collegare le apparecchiature al controller. L'uscita DMX è compatibile con lo standard DMX 512.

INSTALLAZIONE DEL SOFTWARE

Il CD LightJockey usa il sistema di auto-avvio Windows 95/98 per lanciare il programma di installazione, quando il CD viene inserito nel drive CD-ROM.

Se l'avviso di auto-avvio non è abilitato, ed il processo di installazione non parte automaticamente, occorre portarsi alla directory Disk1 nella directory del CD-ROM. Da lì, avviare manualmente il programma setup.exe.

Per installare su un PC non dotato di CD-ROM, copiare il contenuto delle directories DiskX su singoli dischetti da 1,44 MB. Inserire nel PC il dischetto che contiene i files Disk1 ed eseguire setup.exe.

Una volta che il LightJockey è installato, avviarlo cliccando sull'icona LightJockey che si trova nella cartella programmi del menu di Avvio di Windows.

CONFIGURAZIONE DELL'HARDWARE

1. Selezionare Setup dal menu principale.
2. Selezionare Hardware dal menu a tendina e poi cliccare il tasto Detect hardware. LightJockey cerca l'hardware disponibile ed elenca tutti i dispositivi individuati. La ricerca dura circa 20 secondi.
3. Selezionare l'hardware rilevante cliccandolo nella lista, poi cliccare OK.
4. Riavviare LightJockey quando viene richiesto.

SOLUZIONE DEI PROBLEMI

Se LightJockey non individua l'interfaccia ADP:

- Controllare che l'interfaccia si inserisca correttamente nella porta parallela.
- Controllare che il LED di stato dell'interfaccia sia acceso, se no, ciò significa che l'interfaccia non è alimentata dalla porta per tastiera o mouse PS/2.
- Su certi PC, specialmente portatili, può essere necessario abilitare sia la porta parallela che la porta per tastiera o per mouse PS/2 che fornisce alimentazione, allo scopo di poter usare l'interfaccia DMX ADP. Consultare la documentazione del PC se l'adattatore non funziona.

Se il LightJockey non individua la scheda 4064:

- Scollegare dalla corrente il PC ed accertarsi che la scheda sia installata correttamente e ben inserita nello slot ISA.
- Controllare che i commutatori DIP corretti siano ON e tutti gli altri siano OFF.

IMPOSTAZIONI COMMUTATORI DIP

Block	Address Range	Pins On
C0	000C0000 000C0FFF	None
C1	000C1000 000C1FFF	1
C2	000C2000 000C2FFF	2
C3	000C3000 000C3FFF	1, 2
C4	000C4000 000C4FFF	3
C5	000C5000 000C5FFF	1, 3
C6	000C6000 000C6FFF	2, 3
C7	000C7000 000C7FFF	1, 2, 3
C8	000C8000 000C8FFF	4
C9	000C9000 000C9FFF	1, 4
CA	000CA000 000CAFFF	2, 4
CB	000CB000 000CBFFF	1, 2, 4
CC	000CC000 000CCFFF	3, 4
CD	000CD000 000CDFFF	1, 3, 4
CE	000CE000 000CEFFF	2, 3, 4
CF	000CF000 000CFFFF	1, 2, 3, 4

C SEGMENT

Block	Address Range	Pins On
D0	000D0000 000D0FFF	5
D1	000D1000 000D1FFF	1, 5
D2	000D2000 000D2FFF	2, 5
D3	000D3000 000D3FFF	1, 2, 5
D4	000D4000 000D4FFF	3, 5
D5	000D5000 000D5FFF	1, 3, 5
D6	000D6000 000D6FFF	2, 3, 5
D7	000D7000 000D7FFF	1, 2, 3, 5
D8	000D8000 000D8FFF	4, 5
D9	000D9000 000D9FFF	1, 4, 5
DA	000DA000 000DAFFF	2, 4, 5
DB	000DB000 000DBFFF	1, 2, 4, 5
DC	000DC000 000DCFFF	3, 4, 5
DD	000DD000 000DDFFF	1, 3, 4, 5
DE	000DE000 000DEFFF	2, 3, 4, 5
DF	000DF000 000DFFFF	1, 2, 3, 4, 5

D SEGMENT

CONNESSIONE DEL COLLEGAMENTO DATI SERIALE

La configurazione dei pins dei connettori DMX a 3 pins è compatibile con lo standard DMX-512, cioè, pin 1 schermato, pin 2 negativo (-), pin 3 positivo (+). Dato che alcuni dispositivi possono avere dei connettori a 5 pins, o connettori a 3 pins con polarità invertita tra i terminali 2 e 3, possono rendersi necessari i seguenti cavi adattatori.

Adattatore 5-3 pins	Adattatore 3-5 pins	Adattatore 3-3 pins con inversione di polarità
Maschio - Femmina	Maschio - Femmina	Maschio - Femmina
1 - 1	1 - 1	1 - 1
2 - 2	2 - 2	2 - 3
3 - 3	3 - 3	3 - 2
4	4	
5	5	
P.n. 309160	Da autocostruire	P.n. 309158

1. Collegare l'uscita del controller all'ingresso dati della prima apparecchiatura. Per un'apparecchiatura DMX con ingresso a 5 pins, costruire un cavo con un connettore maschio a 3 pins e uno femmina a 5 pins. Per un'apparecchiatura DMX a 3 pins, usare un cavo regolare con connettori a 3 pins maschio e femmina. Per un'apparecchiatura che usa il protocollo Martin RS-485, usare un cavo di inversione di fase con connettori a 3 pins maschio e femmina del tipo P.n. 309158.
2. Per collegare ulteriori apparecchiature, collegare l'uscita dell'apparecchiatura più vicina al controller all'ingresso dell'apparecchiatura seguente. Quando si collega un'apparecchiatura DMX ad un'apparecchiatura con protocollo Martin e quindi il pin 3 negativo, (-), usare un adattatore ad inversione di fase come il prodotto Martin P.n. 309158.
3. Terminare il collegamento, Inserire una spina terminale XLR maschio da 120 Ohm nell'uscita dell'ultima apparecchiatura del collegamento. La spina terminale, che è semplicemente un connettore XLR con una resistenza da 120 Ohm, 0,25W saldata tra i pin 2 e 3, assorbe il segnale di controllo in modo che non venga riflesso all'indietro lungo il collegamento causando delle interferenze.

CONSIGLI PER LA COSTITUZIONE DI UN COLLEGAMENTO SERIALE SENZA PROBLEMI

- Usare cavo a coppia ritorta schermato appositamente progettato per dispositivi RS-485. Il normale cavo per microfoni non è progettato per l'uso in collegamenti seriali e spesso può causare prestazioni imprevedibili.
- Non usare mai un connettore a Y per suddividere il collegamento. Per dividere il collegamento in più branche, usare uno splitter come lo Splitter/Amplificatore Martin RS-485 a 4 canali otticamente isolato. Se si usa uno splitter amplificatore, ciascuna branca del collegamento va terminata come sopra indicato.
- Non sovraccaricare il collegamento. Su un collegamento seriale è possibile collegare fino a 32 dispositivi. Se si usa uno splitter/amplificatore è possibile collegare fino a 32 dispositivi su ciascuna branca.

INTRODUZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE

Il resto di questa guida sarà di aiuto nell'iniziare a programmare il controller Martin LightJockey. Vengono spiegate le funzioni necessarie a cominciare; ulteriori informazioni sul controller sono disponibili attraverso l'Help on-line.

Leggendo questa introduzione è opportuno concentrarsi sul comando Off/Snap/Fade, e sul rapporto tra questo ed il mondo in cui le sequenze vengono eseguite.

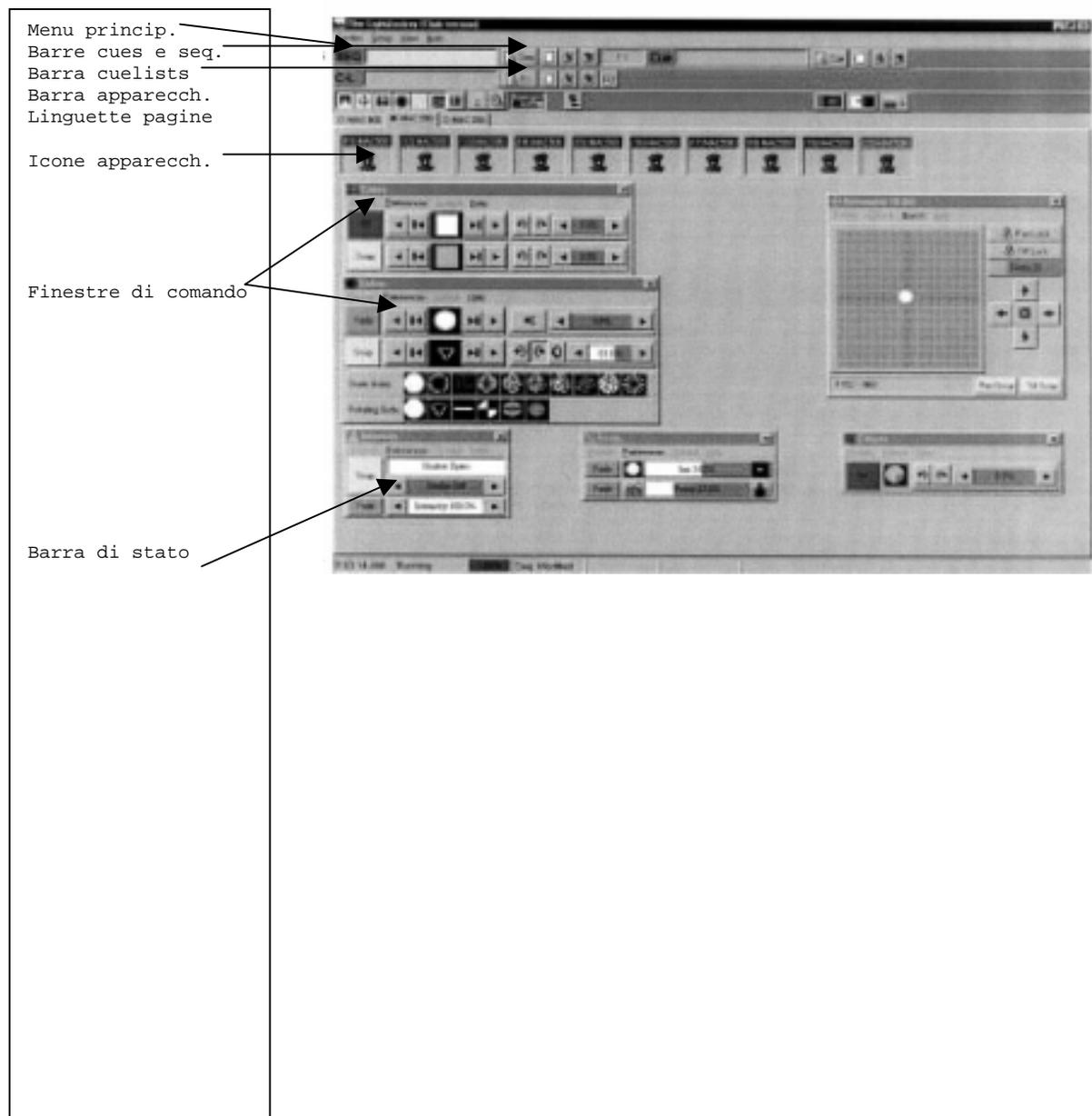
Se si è già programmato con il Martin 3032, il LightJockey risulterà familiare sotto molti aspetti. Tuttavia, i tempi di Fade ed il comando Off/Snap/Fade sarà una novità.

Questa guida presuppone la conoscenza dell'ambiente Windows. E' importante essere a conoscenza del fatto che l'uso del tasto destro del mouse spesso ha effetti diversi rispetto all'uso del tasto sinistro.

IDENTIFICAZIONE DEI COMANDI

A seconda della versione del software, le schermate ed i tasti possono aver un aspetto diverso da questo.

SCHERMO PRINCIPALE



BARRA DELLE SEQUENZE



1. Campo del nome della sequenza
2. Tasto di visualizzazione della sequenza
3. Tasto apri sequenza nuova
4. Tasto di registrazione della sequenza
5. Tasto lista delle sequenze
6. Campo del numero della scienza (scena attuale:scene totali)

BARRA DELLE CUES



1. Campo del nome della cue
2. Tasto di visualizzazione della cue
3. Tasto apri cue nuova
4. Tasto di registrazione della cue
5. Tasto lista delle cues

BARRA DELLE APPARECCHIATURE



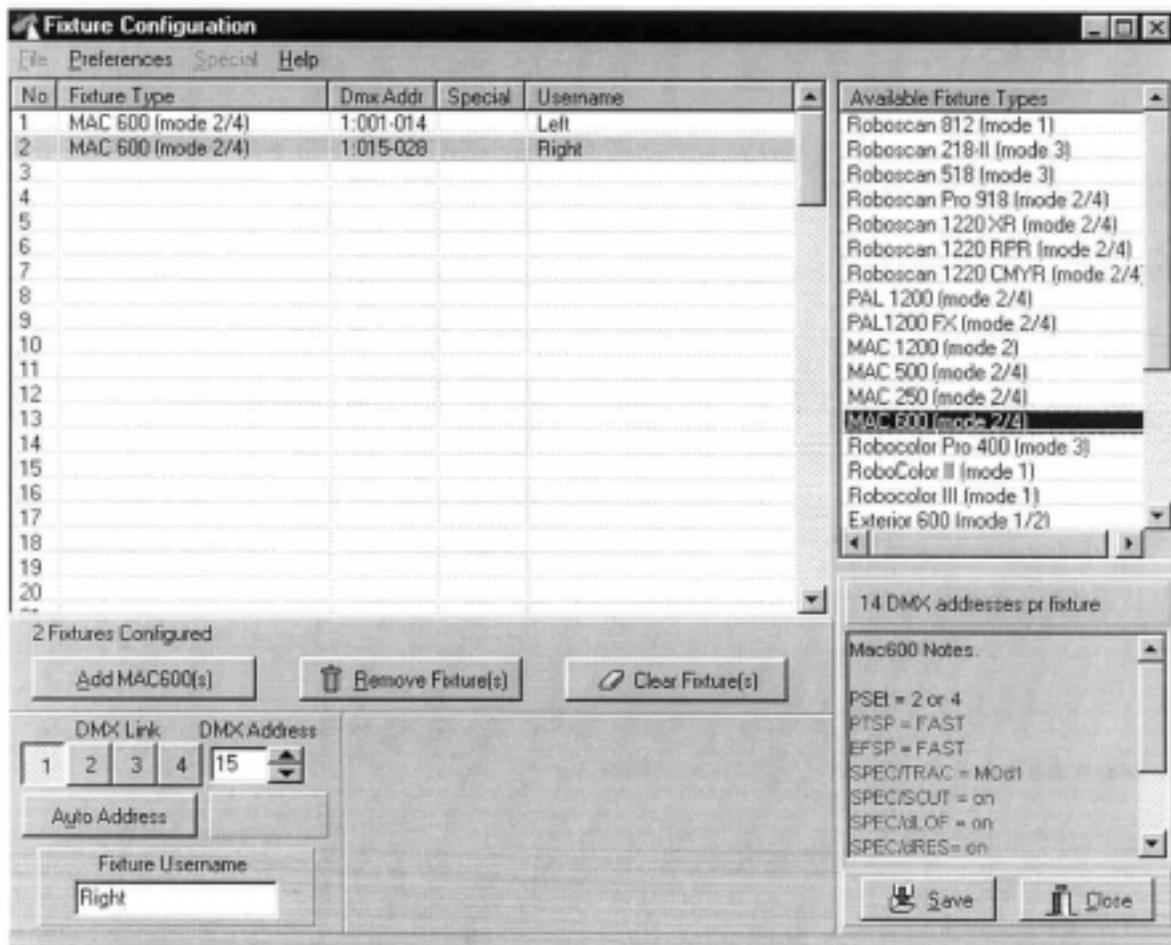
1. Tasto intensità
2. Tasto movimenti
3. Tasto colore
4. Tasto gobos
5. Tasto fascio luminoso
6. Tasto effetti
7. Tasto livello/speciale
8. Tasto lampada
9. Tasto reset
10. Tasto visualizzazione comandi apparecchiatura
11. Tasto gruppi di apparecchiature

CONFIGURAZIONE DELLE APPARECCHIATURE

Il primo passo dopo aver impostato l'hardware, consiste nel selezionare le apparecchiature di illuminazione e i loro indirizzi nella finestra Fixture Configuration, che si apre selezionando Setup > Fixture Configuration dal menu principale.

ESEMPIO: CONFIGURAZIONE DI DUE MAC 600

1. Scegliere Setup > Fixture Configuration dal menu principale.
2. Selezionare "MAC 600 (mode 2/4)" dalla lista dei tipi di apparecchiature disponibili. Trascinarlo fino alla riga n. 1. elezionarlo di nuovo ed aggiungerlo alla riga 2.
3. Cliccare Auto Address. Cliccare Find Addresses e poi OK. Gli indirizzi possono anche essere inseriti manualmente nel campo DMX Address. In ogni caso,, la modalità di funzionamento e le impostazioni degli indirizzi delle apparecchiature reali devono corrispondere alle impostazioni della configurazione di quelle apparecchiature in LightJockey.
4. Cliccare il primo MAC 600. Nel campo Fixture Username, inserire "Left". Cliccare il secondo MAC 600 e chiamarlo "Right".
5. Registrare le configurazioni e chiudere la finestra.



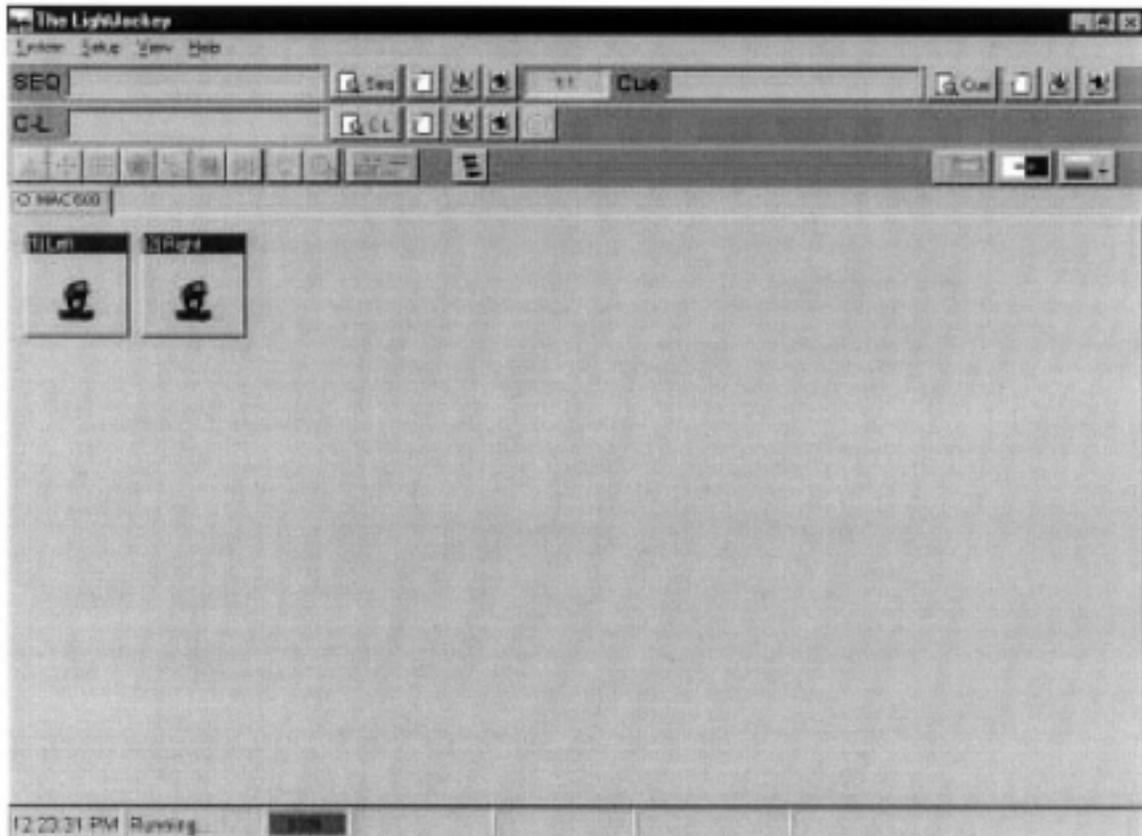
CONFIGURAZIONE DEL DESKTOP

Sullo schermo, le apparecchiature da illuminazione sono rappresentate da icone. Per creare e posizionare icone, trascinare le apparecchiature con il mouse dalla lista Unassigned Fixtures al desktop. Le icone possono essere organizzate in qualsiasi modo si desidera, raggruppandole su più pagine o "linguette".

Cliccando col tasto destro sul desktop o le icone, si apre un menu relativo all'allineamento delle icone, alla disposizione del desktop ecc.

ESEMPIO: POSIZIONAMENTO DI 2 MAC 600 SUL DESKTOP

1. Il desktop visualizza automaticamente la lista di apparecchiature non assegnate. Se viene chiusa, può venir riaperta selezionando View > Unassigned Fixtures dal menu principale.
2. Trascinare con il mouse i MAC 600 dalla lista al desktop.
3. Cliccare col tasto destro del mouse sul desktop. Selezionare dal menu Select Icons > Auto Arrange. Cliccare OK.



ACCENSIONE DELLE LAMPADE

La maggior parte delle apparecchiature Martin dotate di lampade a luminescenza, note anche come lampade ad arco, devono venir accese dal controller. Ci sono tre modi di farlo:

- Usare la funzione di accensione automatica di LightJockey. E' il sistema raccomandato ed è descritto nell'esempio che segue.
- Programmare una cue di accensione. Questo sistema è sconsigliato, perché le apparecchiature Martin usano lo stesso canale DMX per il controllo della lampada e dello shutter. Il comando di accensione lampada verrà superato da ogni sequenza contenente un comando per lo shutter avente una priorità superiore. Se si desidera programmare una cue di accensione lampada, fare attenzione ad accendere una lampada alla volta ad intervalli di 3-5 secondi, per evitare un'eccessiva caduta di tensione ed assorbimento di corrente.
- Accendere la lampada manualmente. Per farlo, la si seleziona, si clicca il tasto Lamp della barra delle apparecchiature, e si clicca Power On nel dialogo Lamp Control. A seconda dell'apparecchiatura, il Lamp Control può venir usato anche per spegnere la lampada.

ESEMPIO: ACCENSIONE DEI MAC 600

1. Configurare 2 MAC 600 e posizionarli sul desktop.
2. Impostare le apparecchiature per il funzionamento in modalità 4, come indicato nel manuale utente MAC 600.
3. Scegliere System > Auto Strike dal menu principale.
4. Cliccare Stop dopo che LightJockey ha eseguito il ciclo due o tre volte e le lampade si sono accese.

PROGRAMMAZIONE DELLE CUES

CUES: ELEMENTI COSTRUTTIVI

Uno spettacolo di luci, tipicamente, è suddiviso in *cues* che si programmano prima e poi si richiamano dalla lista delle cues disponibili. LightJockey supporta anche il playback di cues dal controller Martin 2532 Direct Access, che è disponibile come accessorio.

Una cue può svolgere fino a 12 *sequenze* che vengono eseguite simultaneamente, in parallelo.

Una sequenza è composta di *scene*. Le scene si svolgono una dopo l'altra, in sequenza, e possono avere tempi diversi (lunghezza delle scene).

Più avanti, si programmerà a titolo di esempio una cue con 3 sequenze. Le tre sequenze hanno rispettivamente 1, 3 e 2 scene, con i tempi di scena indicati nello schema qui sotto. Se l'impostazione di default è Loop (ciclica), una volta che una sequenza finisce ricomincia dall'inizio, ripetendosi finché la cue viene eseguita.

STRUTTURA DI CUE DI PAN CIANO-MAGENTA-GIALLO CON UN MAC 600

Seq.	Azione, numero e tempo di ogni scena		
1	1:1 *	*Apertura shutter. Apertura dimmer al 20% (1 s)	
2	C in, G out 1:3 (3 s)	M in, C out 2:3 (3 s)	G in, M out 3:3 (3 s)
3	Pan veloce 1:2 (2 s)	Pan lenta 2:2 (15 s)	

ESECUZIONE DI CUES: DALLA FINE ALL'INIZIO

E' essenziale capire in che modo le sequenze vengono eseguite in una cue. Bisogna immaginarsi che LightJockey prenda gli effetti uno alla volta, e cerchi istruzioni alla *fine* della cue. *Se il comando Off/Snap/Fade dell'effetto è impostato su Snap o Fade, il controller esegue le istruzioni della sequenza e poi va all'effetto successivo. Se il comando dell'effetto invece è su Off, il controller cerca istruzioni nella sequenza più alta successiva.* LightJockey continua lungo la cue fino a trovare un comando Snap o Fade.

Se un effetto è programmato in due sequenze *allo stesso tempo*, il controller esegue le istruzioni più vicine alla fine. Se un effetto non si comporta come ci si aspettava, probabilmente è controllato da una sequenza inferiore della cue.

Nella cue esemplificativa che segue, il programmatore ha comandato l'apertura dello shutter nella sequenza "20% dimmer", la sequenza più in alto; e la chiusura nella scena 1 della sequenza di pan, la sequenza più in basso. La sequenza 3 ha la priorità, quindi lo shutter si chiude durante la scena 1, e si riapre nella scena 2, dove il comando dello shutter è su Off. Se però si sposta la sequenza "20% dimmer" sotto alla sequenza "pan", il comando "20% dimmer" ha la precedenza, e lo shutter rimane aperto tutto il tempo.

PRESENTAZIONE DEI PASSAGGI DI PROGRAMMAZIONE

I passaggi di base per la programmazione di una cue sono presentati qui di seguito, e spiegati in maggior dettaglio nelle sezioni seguenti.

- 1) CREAZIONE DI UNA NUOVA CUE
- 2) PROGRAMMAZIONE DI SCENE (FINO A 12)
 - A. Creazione di una nuova sequenza
 - B. Programmazione di scene (fino a 999)
 - 1 Aggiunta di una scena (la scena 1 viene aggiunta automaticamente)
 - 2 Programmazione delle apparecchiature. Ripetere quante volte è necessario.
 - a) Selezione delle apparecchiature.
 - b) Impostazione degli effetti desiderati.
 - c) Impostazione degli effetti su Snap o Fade.
 - 3 Impostazione tempi di fade e di scena.
 - C. Registrazione della sequenza
 - D. Aggiunta di una nuova sequenza alla cue
- 4 REGISTRAZIONE DELLA CUE

CREAZIONE DI NUOVE CUES

Per programmare una cue si può crearne una nuova o caricarne una esistente sul desktop usando le tecniche di Windows col mouse (trascinamento e posizionamento). La cue sul desktop è la *cue corrente*.

Cliccare il tasto New/Clear Cue sulla barra delle cues per creare una nuova cue e ripulire quella attuale. Un nome di cue in grigio indica che si tratta di una cue nuova (vuota). Diventa giallo quando alla cue corrente è stata aggiunta una scena.

L'azione della cue corrente viene rappresentata dinamicamente nelle finestre di controllo. Il cursore pan/tilt, per es., si muove avanti e indietro per indicare un movimento in panoramica. Questo permette di vedere gli effetti della programmazione anche senza che ci siano apparecchiature realmente collegate.

CREAZIONE E MODIFICA DI SEQUENZE

Come le cues, anche le sequenze vengono programmate caricandone di esistenti sul desktop o creandone di nuove. La sequenza sul desktop è la *sequenza corrente*.

Per creare una nuova sequenza, e ripulire quella corrente, cliccare il tasto New/Clear Sequence sulla barra delle sequenze. Il campo del nome della sequenza passa da giallo a grigio ad indicare una nuova sequenza. Diventa giallo non appena un'istruzione vi viene programmata.

Per modificare una sequenza esistente, trascinarla col mouse dalla List of Sequences al desktop. Registrare le modifiche cliccando Save Sequence invece di Save as New Sequence nel dialogo Save.

L'azione della sequenza corrente viene visualizzata in modo diverso dall'azione della cue corrente. *I comandi per gli effetti programmati nella sequenza corrente non si muovono.* Questo serve a rendere la programmazione più facile. Il cursore pan/tilt, per proseguire con l'esempio precedente, smette di muoversi quando la sequenza di movimento viene caricata sul

desktop. Per "vedere" la sequenza svolgersi, aggiungerla alla cue corrente e rimuovere la sequenza dal desktop.

SELEZIONE DELLE APPARECCHIATURE

Le apparecchiature devono essere selezionate per poter essere programmate. *Il campo con il nome dell'icona è rosso scuro o rosso chiaro se l'apparecchiatura è selezionata, e blu se non è selezionata.* Cliccare sull'icona dell'apparecchiatura per selezionarla e deselegionarla.

Se si desidera programmare un gruppo di apparecchiature identiche, per es. 2 MAC 600, in modo che facciano esattamente le stesse cose, è possibile selezionarle e programmarle insieme. Se si desidera che ogni apparecchiatura faccia cose diverse, è necessario selezionarle e programmarle individualmente (il generatore di effetti è un po' diverso). Naturalmente è possibile programmare alcuni effetti contemporaneamente, ed altri separatamente.

Di solito, apparecchiature di tipo diverso vengono programmate separatamente, ma alcuni effetti, come pan e tilt, possono essere programmati simultaneamente.

PROGRAMMAZIONE DEGLI EFFETTI

Si controllano e programmano gli effetti usando tasti slide, tavolozze di colori, tasti ecc., nelle finestre di controllo dell'apparecchiatura, che rappresentano graficamente ciascun effetto.

Le finestre di controllo vengono aperte e chiuse usando i tasti della barra delle apparecchiature. C'è un tasto individuale per ogni finestra di controllo, ed inoltre un tasto master chiamato Show Fixture Controls che apre e chiude tutte le finestre di controllo usate comunemente. Una volta aperte, le finestre possono essere trascinate in qualunque punto dello schermo.

IMPOSTAZIONE DEL COMANDO OFF/SNAP/FADE

La maggior parte dei comandi hanno un tasto Off/Snap/Fade (O/S/F). Alcuni comandi, come il Lamp Control, hanno solo due possibilità: Off e Snap. Nell'impostazione di default, il tasto è rosso e Off. Con un clic lo si fa diventare giallo e Snap. Con due clic, verde e Fade.

A meno che non si stia programmando un comando, lasciare il tasto su Off (default). Quando un tasto O/S/F di un effetto è su Off, il comando non invia istruzioni, lasciando che una sequenza di priorità inferiore controlli l'effetto.

Cliccare il tasto e portarlo su Snap per muovere l'effetto alla massima velocità.

Cliccare due volte il tasto e portarlo a Fade per ottenere un effetto di fade in o fade out, che userà un tempo di fade.

IMPOSTAZIONE DEI TEMPI DELLA SCENA E DI FADE

Una scena dura per un periodo di tempo definito come *tempo della scena*. Il *tempo di fade* è il periodo di tempo in cui un effetto cambia se il suo comando Off/Snap/Fade è impostato su Fade (se questo comando è impostato su Snap, l'effetto cambia "istantaneamente", cioè alla massima velocità possibile).

I tempi della scena e di fade vengono inseriti nel dialogo Sequence Control, qui sotto.

AGGIUNTA, INSERIMENTO E CANCELLAZIONE DI SCENE

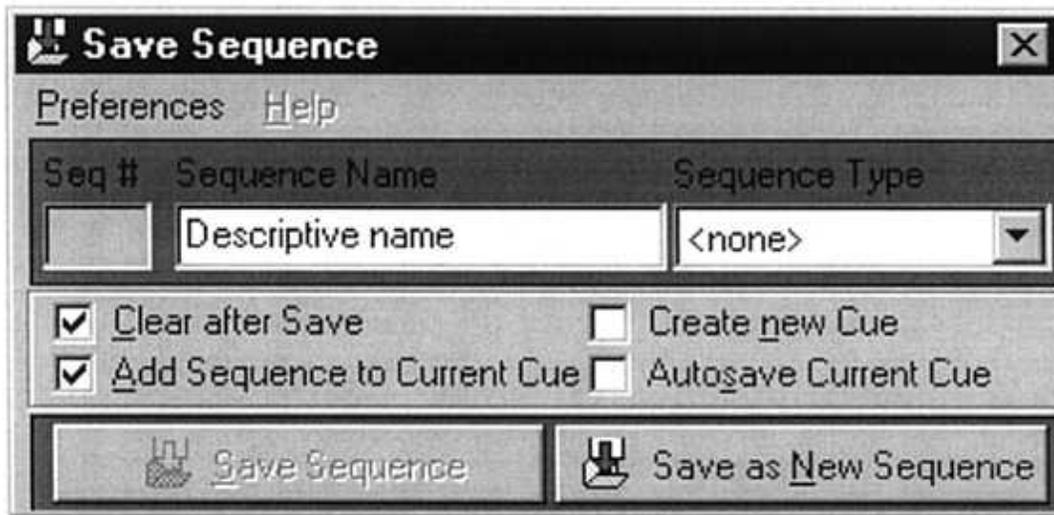
Una sequenza può avere un numero di scene compreso tra 1 e 999. Le scene vengono aggiunte, inserite o cancellate cliccando tasti nel dialogo Sequence Control.



REGISTRAZIONE DI SEQUENZE

Le sequenze vengono nominate e registrate usando il dialogo Save Sequence. Il dialogo ha diverse caselle per contrassegni che possono essere selezionate allo scopo di accelerare la programmazione.

Selezionare Save Sequence per registrare i cambiamenti in una scena esistente, oppure Save as New Sequence per creare una nuova sequenza a partire da quella corrente.

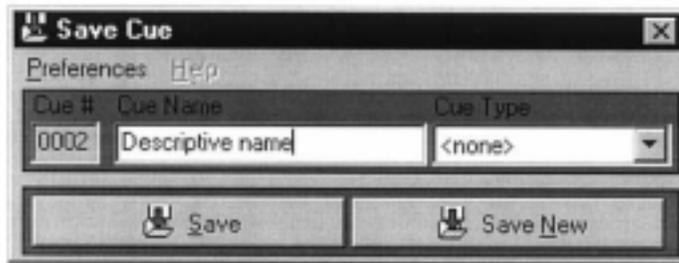


AGGIUNTA DI SEQUENZE A UNA CUE

Si possono usare le tecniche di Windows col mouse (come il trascinamento) per aggiungere, cancellare, e ridisporre gli elementi delle liste di LightJockey. Un modo di aggiungere una sequenza a una cue è aprire la lista delle sequenze disponibili (cliccando List of Sequences sulla barra delle sequenze) e trascinarla fino alla posizione desiderata nella cue. Vedere anche la sezione "Aggiungere la sequenza alla cue" nel capitolo seguente.

REGISTRAZIONE DI CUES

Le cues vengono nominate e registrate usando il dialogo Save Cue. Cliccare Save Cue sulla barra delle cues, o nel dialogo Cue Control, per aprire il dialogo Save Cue. Cliccare Save per registrare le modifiche in una cue esistente, o Save New per creare una cue nuova.



ESEMPIO: PROGRAMMAZIONE DI UNA CUE

Questo esempio è una dimostrazione dei passi, concetti e visualizzazioni relativi alla programmazione. E' progettato per essere programmato "alla cieca", senza apparecchiature collegate.

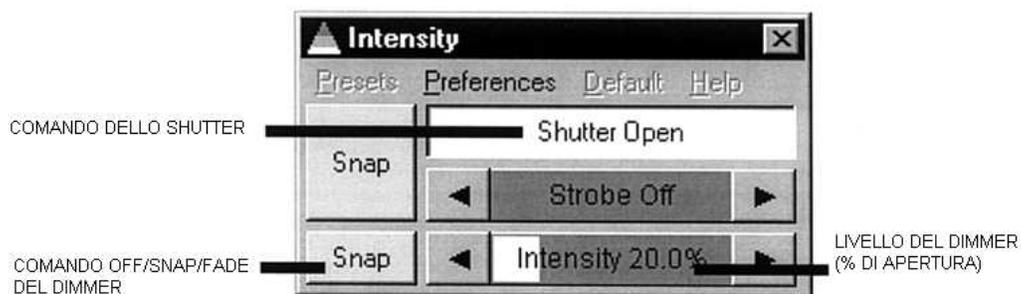
Le immagini mostrano l'aspetto che dovrebbe avere lo schermo se i passi sono eseguiti correttamente. Va osservato tuttavia che nella finestra Colors Control la tavolozza dei colori è nascosta, e nella finestra Intensity Control la parte Show Special non è abilitata. Queste opzioni possono essere selezionate nel menu Preferences.

PASSO I: PROGRAMMARE LA SEQUENZA SHUTTER/DIMMER

In questo passo si programma una sequenza che apre gli shutters e imposta i dimmers al 20%.

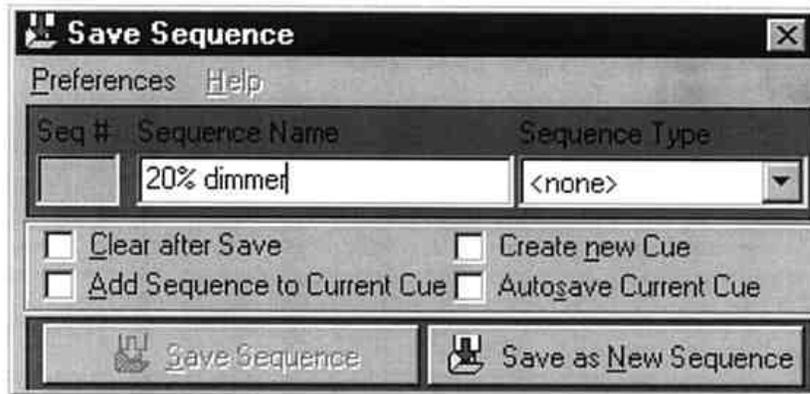
1. Configurare 2 MAC 600 e posizionarli sul desktop, se non lo si è già fatto.
2. Individuare il campo del nome della cue nella barra delle cues. *Fare attenzione a non confondere la barra delle cues con la barra delle liste di cues.* Se il campo è in giallo, cliccare New/Clear Cue. Una cue nuova (vuota) è indicata da un nome cue in grigio.
3. Trovare la barra delle sequenze e cliccare New/Clear Sequence se il campo del nome della sequenza è in giallo.
4. Cliccare entrambi i MAC 600 per selezionarli. *La didascalia dell'icona delle apparecchiature è blu se l'apparecchiatura non è selezionata, rossa se è selezionata.*
5. Cliccare Show Fixture Controls sulla barra delle apparecchiature. Disporre le finestre dei comandi come desiderato, trascinandole sul desktop.

Dal momento che in questo esempio non verrà usato il comando Beam, si può chiudere la sua finestra per avere più spazio sul desktop. I singoli comandi possono essere aperti e chiusi a seconda delle necessità, cliccando i tasti della barra delle apparecchiature.



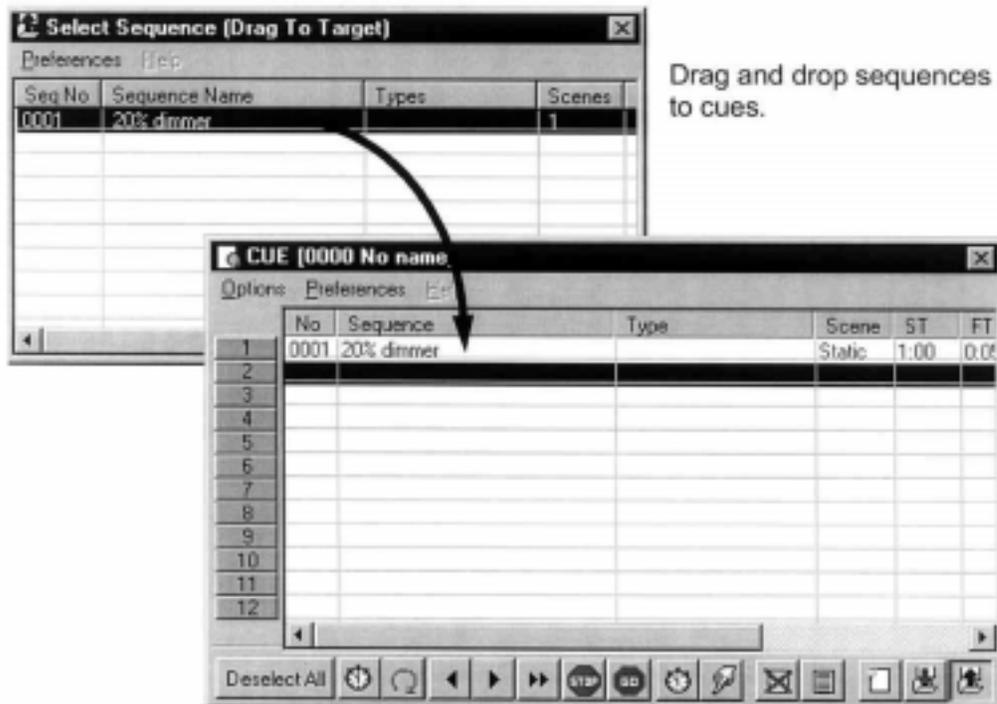
6. Trovare il dialogo Intensity. Posizionare il mouse sulle parole "Shutter Closed" e cliccare. Succedono tre cose: "Shutter Closed" cambia in "Shutter Open", il comando O/S/F dello shutter cambia automaticamente su Snap, ed il campo del nome della sequenza, nella barra delle sequenze, cambia da grigio a giallo, ad indicare un cambiamento nella nuova sequenza.
7. Trascinare il livello del dimmer al 20%. Cliccare due volte sul tasto O/S/F del dimmer per impostarlo su Snap.

8. Verificare che i comandi di intensità sullo schermo appaiano simili all'immagine qui sopra e che i tasti O/S/F in tutti gli altri comandi siano su Off.
9. Cliccare Save Sequence nella barra delle sequenze. Battere "20% dimmer" nel campo sequence Name del dialogo Save Sequence. Cliccare Save as New Sequence o premere invio.



PASSO II: AGGIUNGERE LA SEQUENZA ALLA CUE

1. Cliccare List of Sequences sulla barra delle sequenze.
2. Cliccare View Cue Control sulla barra delle cues. *Fare attenzione a non confondere la barra delle cues con la barra delle liste delle cues.*
3. Trascinare con il mouse la sequenza "20% dimmer" nella posizione 1 della cue (se la modalità di trascinamento non è abilitata, scegliere Preferences > Drag Mode dal dialogo Select Sequence).



PASSO III: PROGRAMMARE LA SEQUENZA DEI COLORI

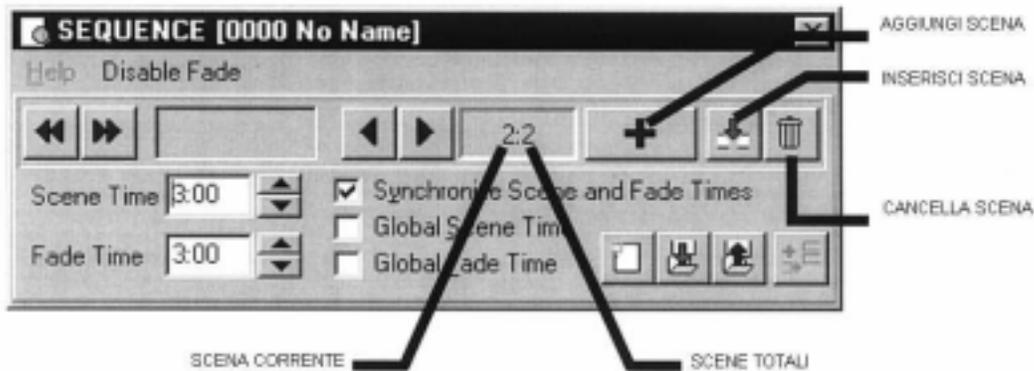
La prossima sequenza è un passaggio di colori CMY (ciano, magenta, giallo) con tre scene. Nella prima scena, il ciano appare con un fade in, mentre il giallo, che arriva nella scena 3, scompare con un fade out. Nella seconda scena, il magenta sostituisce il ciano, sempre con

fade in e out; infine, nella terza scena appare il giallo e scompare il magenta. Per ciascuna scena, sia il tempo della scena che il tempo di fade sono impostati a 3 secondi, per ottenere un effetto continuo ed uniforme.

1. Chiudere le finestre Cue Control e Sequence List.
2. Cliccare New/Clear Sequence sulla barra delle sequenze.
3. Accertarsi che entrambi i MAC 600 siano selezionati: un'apparecchiatura è selezionata quando la didascalia della sua icona è di colore rosso, chiaro o scuro.
4. Nel comando Colors, posizionare il cursore sul fader del ciano e trascinarlo al 100%. Il tasto O/S/F cambia automaticamente in Fade.



5. Cliccare View Sequence Control nella barra delle sequenze.
6. Cliccare e mettere un contrassegno nella casella Synchronize Scene and Fade Times. Impostare il tempo della scena (e di fade) a 3 secondi.
7. Cliccare Add Scene nel dialogo Sequence.



8. Trascinare il fader del ciano allo 0%. Trascinare il fader del magenta al 100%.



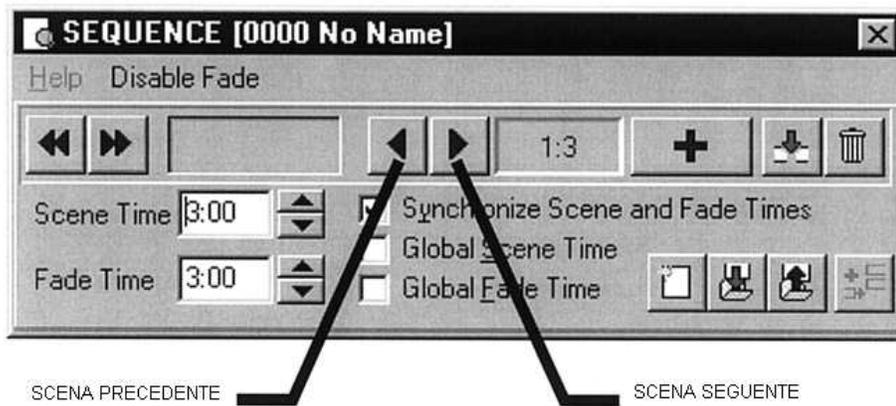
9. Cliccare Add Scene nel dialogo Sequence.



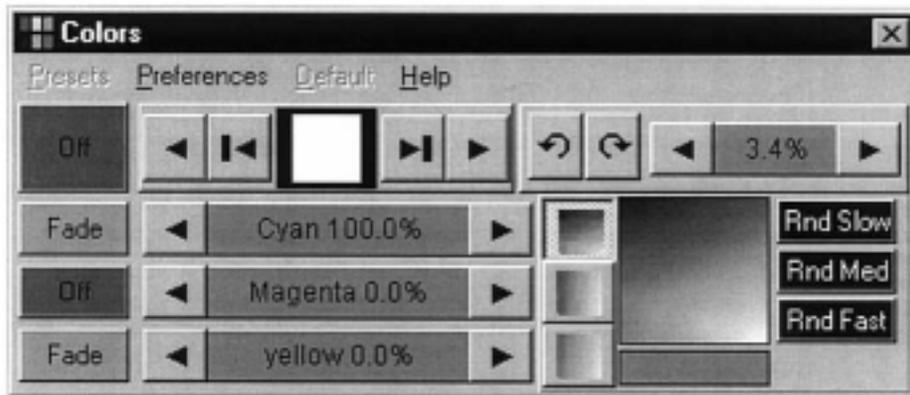
10. Trascinare il fader del Magenta allo 0%. Trascinare il fader del giallo al 100%.



11. Ora occorre cambiare la scena 1 per il fade out del giallo. Passare alla scena 1 di 3, cliccando nel dialogo il tasto Next Scene (non Add Scene).



12. Il giallo è già allo 0%; basta cliccare il tasto O/S/F per impostarlo su Fade.

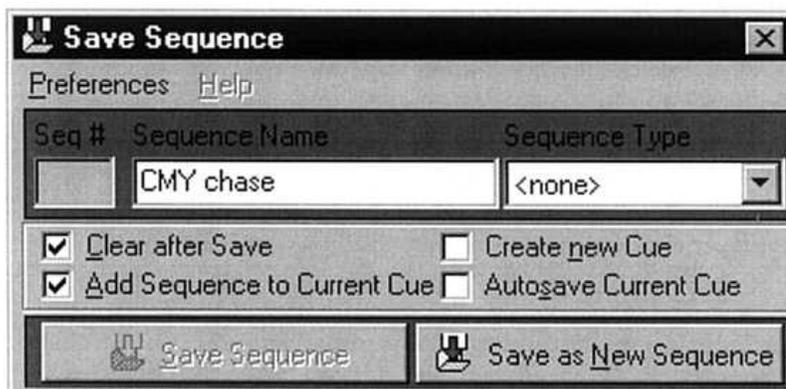


13. Cliccare Save Sequence sulla barra, o nel dialogo Sequence.

14. Cliccare e mettere un contrassegno nelle caselle Clear after Save e Add sequence to Current Cue nel dialogo Save Sequence.

15. Battere "CMY chase" nel campo del nome.

16. Cliccare Save as New Sequence o premere invio. Così si registra, si ripulisce per una nuova sequenza e si aggiunge la sequenza alla cue corrente. Notare che i faders CMY si muovono.

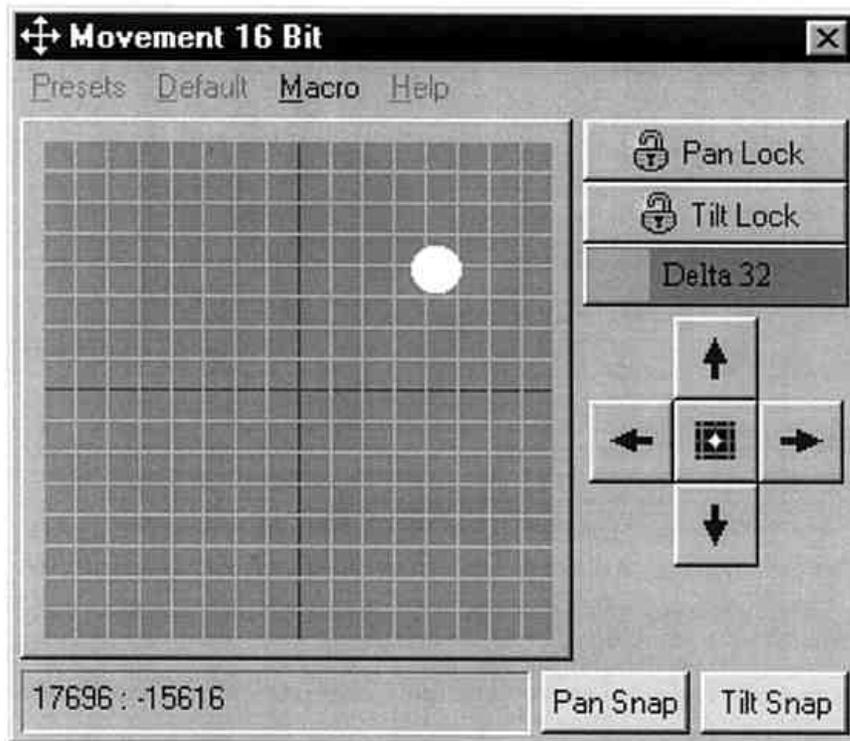


PASSO IV: PROGRAMMARE LA SEQUENZA DEI MOVIMENTI

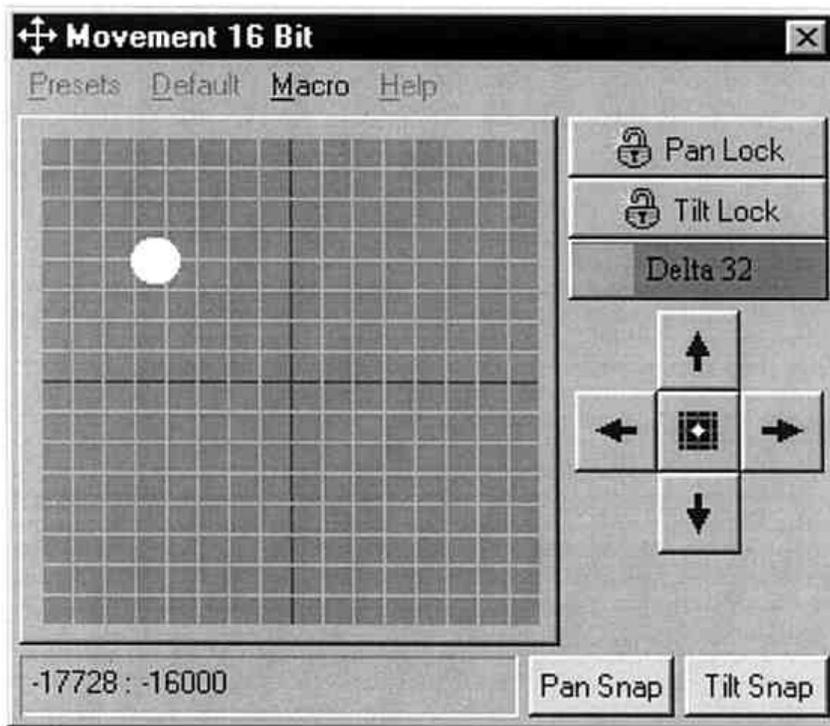
Il LightJockey dispone di una sofisticata macchina degli effetti per la generazione dei movimenti. E' descritta nei dettagli nell'aiuto on-line.

In questa sequenza si programma individualmente ciascuna apparecchiatura, per farle muovere in direzioni opposte.

1. Selezionare il MAC 600 "Left" e deselezionare il MAC 600 "Right".
2. Se la finestra del comando pan/tilt non è aperta. Cliccare Movement sulla barra delle apparecchiature.
3. Trascinare il cursore del movimento (il tondo bianco) al centro del quadrante in alto a destra. Cliccare i tasti O/S/F sia di pan che di tilt due volte, per impostarli su Snap.



4. Cliccare il MAC 600 "Left" per deselezionarlo; selezionare il MAC 600 "Right".
5. Trascinare il cursore al centro del quadrante in alto a sinistra.
6. Cliccare ed impostare su Snap sia pan che tilt.



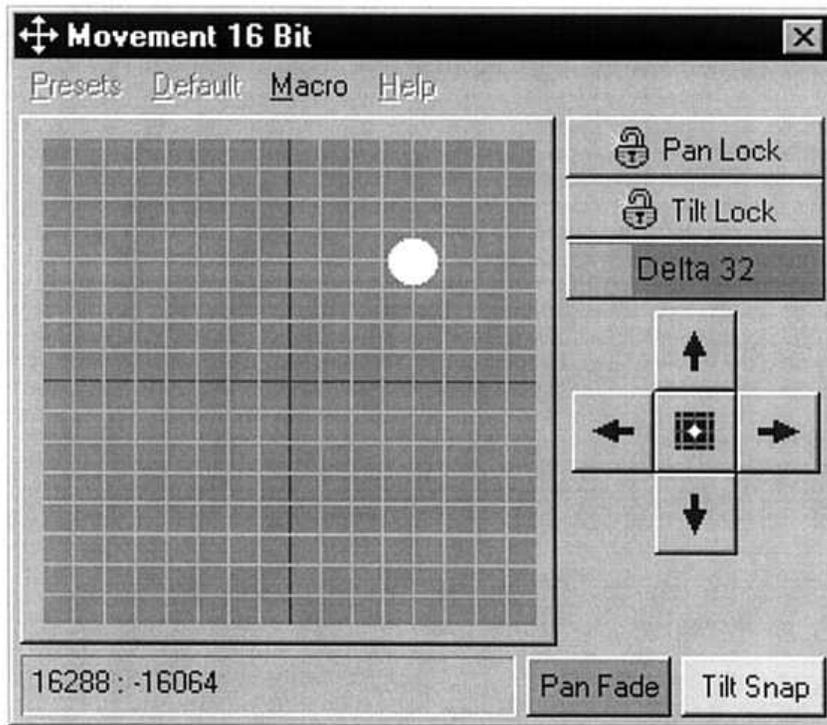
7. Aprire il Sequence Control se è chiuso, cliccando View Sequence Control. Impostare il tempo della scena su 2 secondi. Nota: se c'è un contrassegno nella casella "Synchronize Scene and Fade Times", allora anche il tempo di fade verrà automaticamente impostato a 2 secondi. In questo caso non fa differenza, perché l'effetto è programmato su Snap (movimento istantaneo).



8. Cliccare Add sequence nel dialogo Sequence. Impostare il tempo della scena a 15 secondi.



9. Trascinare il cursore al centro del quadrante in alto a destra. Impostare il comando O/S/F su Fade.



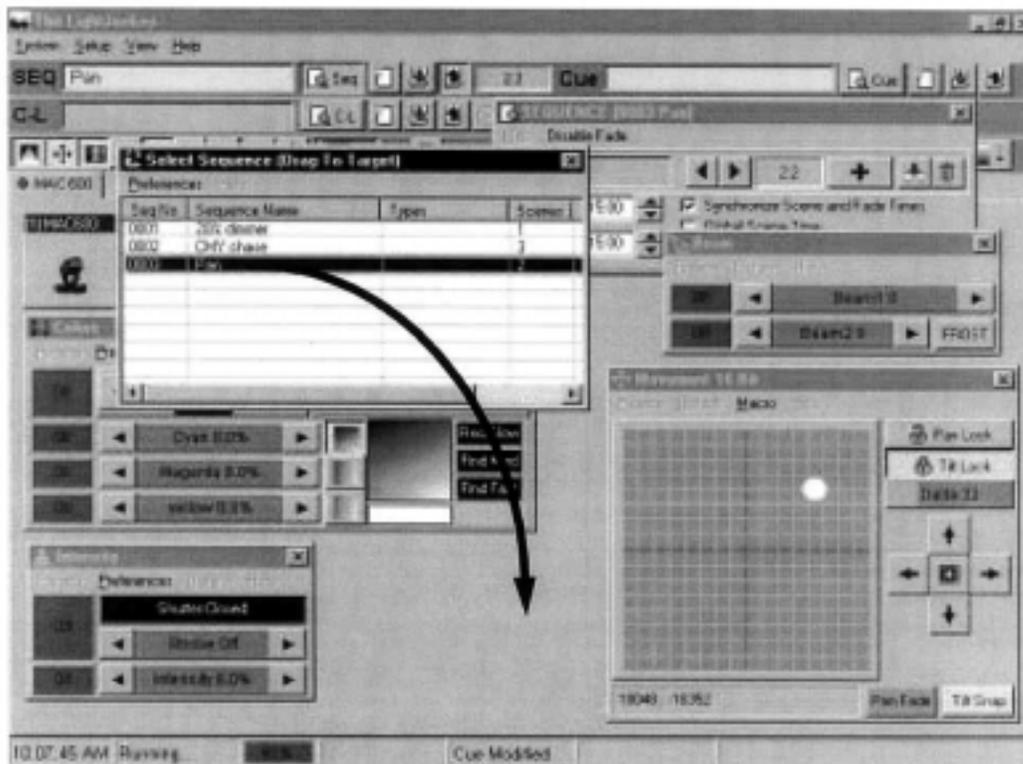
10. Cliccare il MAC 600 "Right" per deselectionarlo. Selezionare il "Left".
11. Trascinare il cursore nel quadrante in alto a sinistra e impostare il comando O/S/F su Fade.
12. Cliccare Save Sequence nella barra delle sequenze. Battere "Pan" nel campo Sequence Name. Cliccare Save as New Sequence o premere invio.

Il cursore del movimento dovrebbe spostarsi lentamente da sinistra a destra quando è selezionato il MAC 600 "Left", e da destra a sinistra quando è selezionato il "Right".

PASSO V: MODIFICARE LA SEQUENZA DI MOVIMENTI

In questo passaggio si modifica la sequenza di pan per oscurare entrambe le apparecchiature nella prima scena.

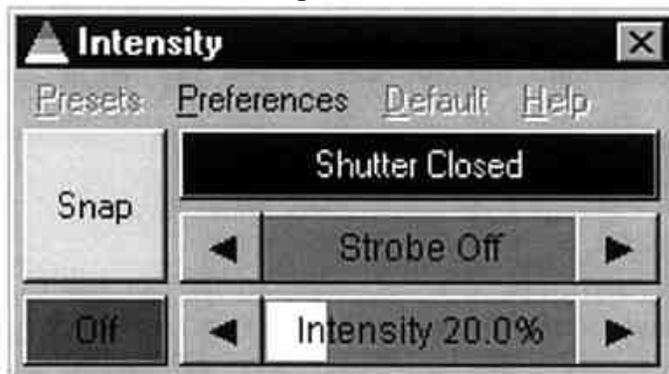
1. Cliccare List of sequences, nella barra delle sequenze.
2. Trascinare la sequenza "Pan" sul desktop. Chiudere la lista delle sequenze. Notare che il cursore del comando Movement ha smesso di muoversi ed il nome della sequenza è visualizzato nel campo Sequence Name.



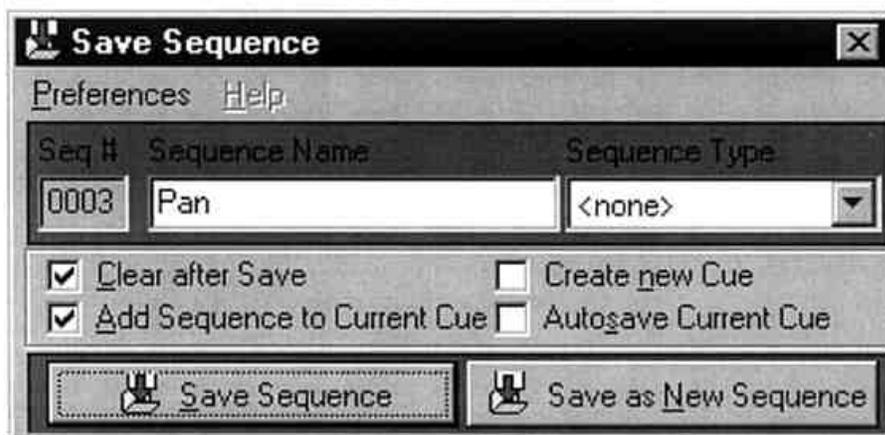
3. Aprire il Sequence Control se è chiuso. Cliccare Next Scene per avanzare alla scena 1.



4. Selezionare entrambi i MAC 600. Cliccare il comando dello shutter nel dialogo Intensity. Cambierà da "Shutter Open" a "Shutter Closed". Cliccare, se necessario, per impostare il comando O/S/F dello shutter su Snap.



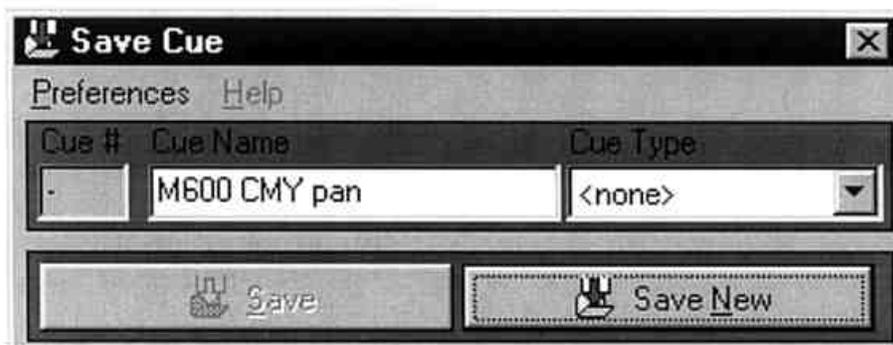
5. Cliccare Save Sequence nella barra delle sequenze. Cliccare Save Sequence nel dialogo o premere invio. Cliccare OK per confermare.



PASSO VI: REGISTRARE LA CUE

Le cues vengono trattate in modo molto simile alle sequenze.

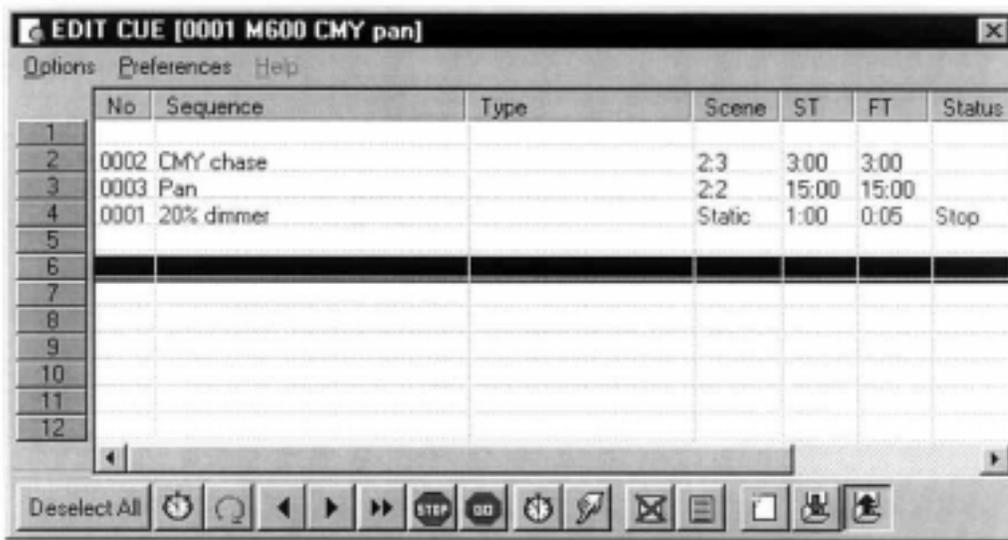
1. Cliccare Save Cue sulla barra delle cues.
2. Battere "M600 CMY pan" nel campo Cue Name.
3. Cliccare Save New o premere invio.



PASSO VII: MODIFICARE LA CUE

Questo passaggio dimostra in che modo l'ordine delle sequenze influisce sul playback delle cues. Osservare il comando Intensity. Lo shutter si chiude per due secondi a causa del comando nella sequenza di pan. Questa sequenza ha la priorità perché è la più vicina alla fine della cue. Se si mette la sequenza 20% dimmer sotto alla sequenza di pan, la sequenza 20% dimmer ottiene la precedenza e tiene lo shutter aperto tutto il tempo. Con un minimo di pianificazione, si possono creare aspetti diversi usando le stesse sequenze: basta cambiarne l'ordine.

1. Cliccare New/Clear Cue sulla barra delle cues per rimuovere la cue dal desktop (non è veramente necessario; serve solo a dimostrare come caricare le cues).
2. Cliccare List of Cues sulla barra delle cues.
3. Trascinare la cue "M600 CMY pan" sul desktop. Il suo nome appare nel campo Cue Name, e poi la cue comincia a svolgersi.
4. Chiudere la lista delle cues per fare spazio sul desktop.
5. Cliccare View Cue Control sulla barra delle cues.
6. Trascinare la sequenza "20% dimmer" dalla posizione 1 alla posizione 4. Selezionare Move Sequence dal dialogo che si apre.



7. Cliccare Save Cue nella finestra Edit Cue,
8. Cliccare Save. Cliccare OK per confermare.
9. Osservare il comando Intensity: ora lo shutter sta aperto tutto il tempo.

ULTERIORI OPERAZIONI CON LE CUES

Quando si modificano le cues, la sequenza corrente ha la priorità più alta. L'esecuzione normale della cue riprende quando si ripulisce la sequenza corrente. Osservare inoltre che per sincronizzare le sequenze nella cue corrente, bisogna ripulire la cue e ricaricarla sul desktop.

- Per creare una nuova cue e/o ripulire quella corrente, cliccare New/Clear Cue.
- Per caricare una cue, cliccare List of Cues sulla barra delle cues, e trascinarla dalla lista al desktop. Cliccare View Cue Control per aprire la finestra Edit Cue. Qui, è possibile aggiungere, rimuovere, ridisporre, caricare le sequenze etc.
- Per regolare i tempi della cue, aprire la finestra Cue Edit e cliccare Cue Times, in fondo. Il master fader della cue regola i tempi (impostati in percentuale) per tutte le sequenze il cui tempo sia stato impostato come "CUE". Se si imposta il fader di una sequenza ad un altro valore, ciò annulla il tempo dato dal master fader della cue.

CONTROLLER 2532 DIRECT ACCESS

LightJockey supporta il controller Martin 2532 Direct Access, che può essere usato per riprodurre cues e sequenze.

1. Collegare il 2532 ad una porta seriale (COM) del computer in cui si trova LightJockey.
2. Dare corrente al 2532.
3. Scegliere Setup > Hardware Setup > Direct Access e selezionare la porta COM.
4. Cliccare Direct Access sulla barra delle apparecchiature per aprire la finestra del 2532 Direct Access.

Per maggiori informazioni, consultare l'aiuto on-line.