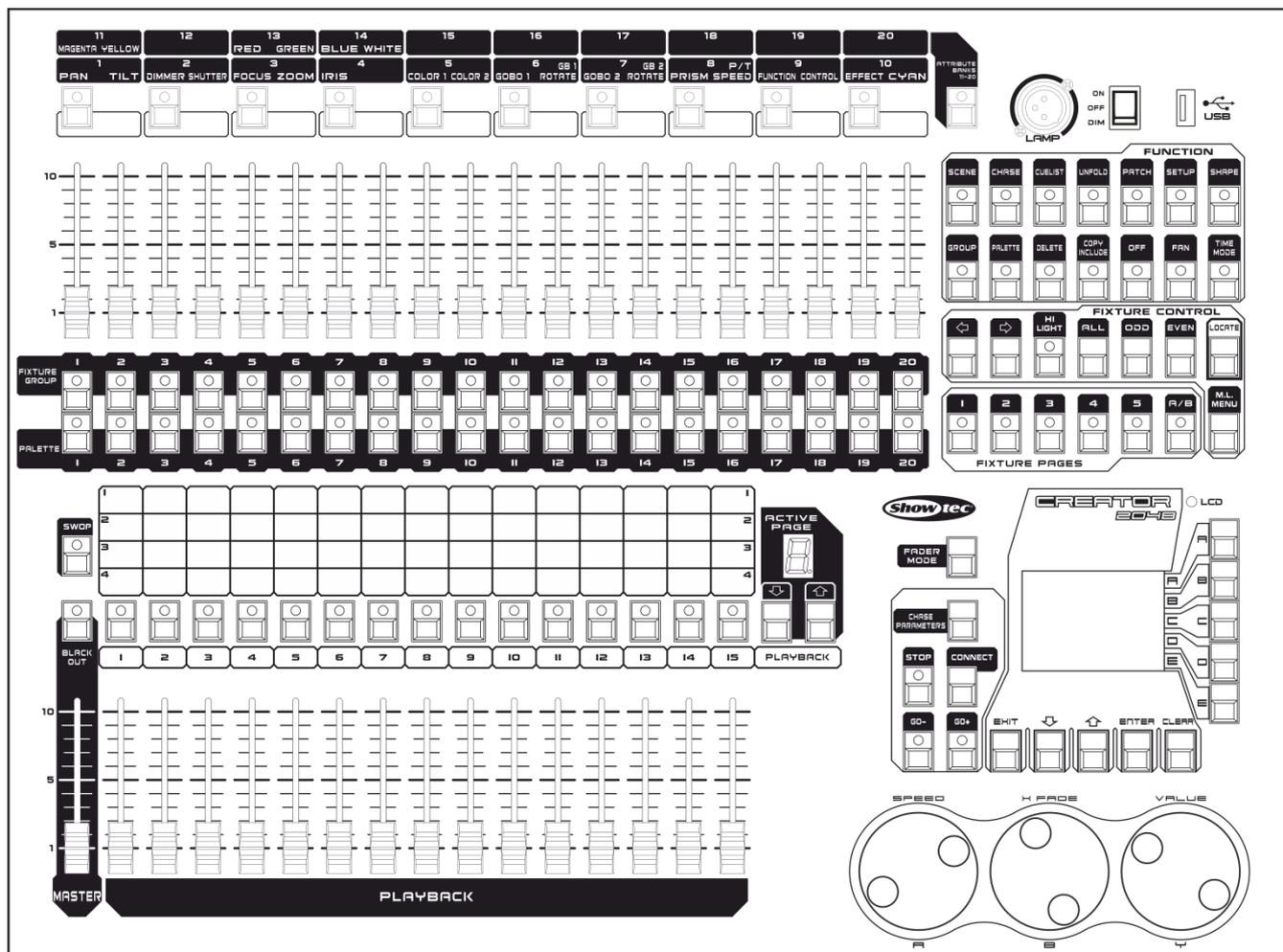




MANUALE



ITALIANO

Creator 2048

V2

Codice di ordine: 50732

Sommario

Installazione	3
Disimballaggio	3
Istruzioni di sicurezza	3
Collegamento alla corrente.....	5
Descrizione del dispositivo	7
Lato anteriore	8
Disposizione dei comandi	9
Glossario	10
Lato posteriore	11
Installazione	11
Configurazione e funzionamento	12
1 Assegnazione degli indirizzi	12
1.1 Eseguire le patch sul dimmer	12
1.2 Assegnare gli indirizzi a dispositivi quali ad esempio teste mobili	12
1.3 Controllare l'assegnazione degli indirizzi	13
1.4 Cambiare l'indirizzo DMX di un dispositivo	13
1.5 Eliminare un indirizzo a cui è stato assegnato un indirizzo.....	13
1.6 Utility Patch	13
2 Controllo di dimmer e fixture	15
2.1 Selezione di dispositivi e dimmer per le operazioni di controllo	15
2.2 Cambiare gli attributi dei dispositivi selezionati.....	15
2.3 Raggruppamento	15
2.4 Spostarsi fra i dispositivi selezionati, uno alla volta.....	16
2.5 La funzione Align	16
2.6 Funzione Flip	16
2.7 Modalità Ventola	16
2.8 Opzioni avanzate	17
3 Palette.....	18
3.1 Personalizzare una palette	18
3.2 Pagina Palette	18
3.3 Palette condivisa e individuale Palette	18
3.4 Quali attributi vengono salvati nelle palette	18
3.5 Archiviare una palette	18
3.6 Modalità Palette.....	19
3.7 Richiamare un valore della palette.....	19
3.8 Eliminare una palette	19
4 Forme	20
4.1 Selezionare una forma	20
4.2 Parametri Forma	20
4.3 Modificare una forma in fase di esecuzione	22
4.4 Eliminare una Forma dai Dispositivi	22
4.5 Eliminare una forma	22
4.6 Forme relative e forme assolute	22
4.7 Parametri di riproduzione.....	22
5 scene.....	23
5.1 Creare una Scena.....	23
5.2 Usare le forme nelle Scene	23
5.3 Canali HTP e LTP	24
5.4 Riprodurre una Scena.....	24
5.5 Modificare una Scena.....	24
5.6 Funzione Include.....	25
5.7 Il pulsante "Off"	25
5.8 Copiare una Scena	25
5.9 Eliminare una Scena	25

5.10 Timing	26
5.11 Sovrapposizione	27
5.12 Priorità	27
6 Sequenze di effetti.....	28
6.1 Programmare una sequenza	28
6.2 Eseguire una sequenza	28
6.3 Collegamento di una sequenza ai controlli	28
6.4 Impostazione di velocità, dissolvenza incrociata e direzione	28
6.5 Controllo manuale del passo della sequenza.....	29
6.6 Aggiungere un passo	29
6.7 Aprire una sequenza per sottoporla a modifiche	29
6.8 Eliminare una sequenza	30
6.9 Il tempo globale di una sequenza di effetti.....	30
6.10 Impostare un tempo separato per un passo.....	31
6.11 Opzioni avanzate	31
6.12 Sovrapposizione.....	31
6.13 Priorità	32
7 CueList.....	33
7.1 Salvare una CueList.....	33
7.2 Modificare una CueList	33
7.3 Avviare una CueList	33
7.4 Eliminare una CueList.....	33
7.5 Copiare una CueList	33
7.6 Impostare il tempo globale	33
7.7 Impostare un Tempo Speciale per un passo	34
8 Registra Show	35
8.1 Registrare uno Show	35
8.2 Eseguire uno Show	35
8.3 Eliminare uno Show	35
8.4 Salvare/Caricare uno show.....	35
9 Setup	37
9.1 Gestione U-Disk	37
9.2 Elimina.....	37
9.3 Selezione lingua	37
9.4 Gestione Configurazione	37
9.5 Registra programma.....	38
9.6 Impostazioni utente.....	38
9.7 Aggiornare l'IC sul PCB di uscita	38
9.8 Informazioni di sistema	38
10 Aggiornamento	39
11 Strumento per la creazione di configurazioni.....	39
Manutenzione	40
Guida alla risoluzione dei problemi.....	41
Assenza di luce.....	41
Nessuna risposta al DMX.....	41
Specifiche tecniche del prodotto	42
Dimensioni	43

Installazione



Per la vostra sicurezza vi invitiamo a leggere con attenzione il presente manuale prima di iniziare le operazioni di configurazione!



Disimballaggio

Al momento della ricezione del prodotto, aprire con delicatezza la confezione e verificarne i contenuti al fine di accertarsi che tutte le componenti siano presenti e che siano state ricevute in buone condizioni. Nel caso in cui alcune componenti risultino danneggiate in seguito al trasporto o ancora nel caso in cui la confezione riporti segni di trattamento non corretto invitiamo a comunicarlo immediatamente al rivenditore e a conservare i materiali dell'imballaggio. Mettere da parte lo scatolone e i materiali dell'imballaggio. Nel caso in cui un dispositivo debba essere reso alla fabbrica, è importante che lo stesso venga restituito nella propria confezione e con l'imballaggio originale.

La confezione contiene:

- Showtec Creator 2048
- Baule di trasporto "flight case"
- Cavo di alimentazione (1,5 m)
- Manuale dell'utente

Accessori opzionali:

- Lampada a collo d'oca (codice ordine: [60722](#))

Istruzioni di sicurezza



ATTENZIONE!

**Tenere questo dispositivo lontano da pioggia e umidità!
Scollegare il cavo di alimentazione prima di aprire l'alloggiamento!**



Ogni persona coinvolta nel processo di installazione, funzionamento e manutenzione del dispositivo deve:

- essere qualificata
- attenersi alle istruzioni del presente manuale



**ATTENZIONE! Prestare attenzione in fase di utilizzo.
Le tensioni pericolose possono provocare
pericolose scosse elettriche quando vengono toccati i cavi!**



Prima di avviare la configurazione iniziale, verificare che non vi siano danni causati dal trasporto. Qualora si siano verificati danni in fase di trasporto, rivolgersi al rivenditore e non usare il dispositivo.

Al fine di mantenere condizioni perfette e di garantire un funzionamento sicuro, l'utente dovrà assolutamente attenersi alle istruzioni di sicurezza e agli avvertimenti indicati nel presente manuale.

Ci teniamo a sottolineare che i danni causati dalle modifiche apportate manualmente al dispositivo non sono coperti dalla garanzia.

Questo dispositivo non contiene componenti riutilizzabili dall'utente. Per gli interventi di manutenzione invitiamo a rivolgersi unicamente a personale qualificato.

IMPORTANTE:

Il produttore non accetterà alcuna responsabilità per eventuali danni causati dalla mancata osservanza del presente manuale o da modifiche non autorizzate apportate al dispositivo.

- Evitare che il cavo di alimentazione entri in contatto con altri cavi! Maneggiare il cavo di alimentazione e tutti i cavi di corrente prestando particolare attenzione!
- Non rimuovere mai etichette informative o etichette di avvertenza dall'unità.
- Non aprire il dispositivo e non modificarlo.
- Non usare mai nessun tipo di oggetto per coprire il contatto di terra.
- Non lasciare mai i cavi allentati.
- Non inserire oggetti nelle prese di ventilazione.
- Non collegare questo dispositivo a un pacco dimmer.
- Non accendere e spegnere il dispositivo in rapida sequenza; ciò potrebbe ridurne la durata di vita.
- Non scuotere il dispositivo. Evitare di esercitare una pressione elevata in fase di installazione o utilizzo del dispositivo. Non usare mai il dispositivo durante i temporali. In caso di temporali, scollegare immediatamente il dispositivo.
- Servirsi del dispositivo unicamente in spazi chiusi, per evitare che entri in contatto con acqua o altri liquidi.
- Mentre il dispositivo è in funzione, non toccare l'alloggiamento a mani nude (si surriscalda in fase di utilizzo).
- Usare il dispositivo solo dopo aver acquisito familiarità con le sue funzioni.
- Evitare le fiamme e non posizionare il dispositivo vicino a liquidi o gas infiammabili.
- Tenere sempre chiuso l'alloggiamento in fase di funzionamento.
- Lasciare sempre uno spazio libero di almeno 50 cm intorno all'unità al fine di garantire la corretta ventilazione.
- Scollegare sempre la spina dalla presa di corrente quando il dispositivo non è in uso o prima di procedere alle operazioni di pulizia! Afferrare il cavo di alimentazione solo dalla presa. Non estrarre mai la spina tirando il cavo di alimentazione.
- Verificare che il dispositivo non sia esposto a calore estremo, umidità o polvere.
- Verificare che la tensione disponibile non sia superiore a quella indicata sul pannello posteriore.
- Verificare che il cavo di alimentazione non venga mai strozzato o danneggiato. Verificare, a cadenze periodiche, il dispositivo e il cavo di alimentazione.
- Nel caso in cui il cavo esterno fosse danneggiato, dovrà essere sostituito da un tecnico qualificato.
- Nel caso in cui l'obiettivo sia palesemente danneggiato, sarà opportuno provvedere alla sua sostituzione. Così facendo il suo funzionamento non verrà compromesso a causa di incrinature o graffi.
- Nel caso in cui il dispositivo cada o venga urtato, scollegare immediatamente l'alimentazione. Rivolgersi a un tecnico qualificato per richiedere un'ispezione di sicurezza prima di continuare a usare il dispositivo.
- Nel caso in cui il dispositivo sia stato esposto a grandi fluttuazioni di temperatura (ad esempio dopo il trasporto), attendere prima di accenderlo. L'aumento dell'acqua di condensa potrebbe danneggiare il dispositivo. Lasciare spento il dispositivo fino a che non raggiunge la temperatura ambiente.
- Nel caso in cui il dispositivo Showtec non funzioni correttamente, smettere immediatamente di usarlo. Imballare l'unità in modo sicuro (di preferenza con l'imballaggio originale), e farla pervenire al proprio rivenditore Showtec per un intervento di assistenza.
- Il dispositivo va usato unicamente da persone adulte. Il dispositivo deve essere installato fuori dalla portata dei bambini. Non lasciare mai l'unità in funzione senza che la stessa sia sorvegliata.
- In caso di sostituzione servirsi unicamente di fusibili dello stesso tipo e amperaggio.
- L'utente è responsabile del corretto posizionamento e utilizzo del dispositivo Creator 2048. Il produttore non accetterà alcuna responsabilità per danni causati da un cattivo uso o da un'installazione scorretta del dispositivo.
- Questo dispositivo rientra nella classe di protezione I. Sarà quindi necessario collegare il conduttore giallo/verde alla terra.
- Le riparazioni, l'assistenza e i collegamenti elettrici sono operazioni che vanno eseguite unicamente da un tecnico qualificato.
- **GARANZIA:** un anno dalla data d'acquisto.

Specifiche di funzionamento

- Questo dispositivo non è stato progettato per un uso permanente. Delle regolari pause di funzionamento contribuiranno a garantire una lunga durata di vita del dispositivo senza difetti.
- La temperatura ambiente massima $t_a = 40^{\circ}\text{C}$ non deve mai essere superata.
- L'umidità relativa non deve superare il 50% con una temperatura ambiente di 40°C .
- Nel caso in cui il dispositivo venga usato in altri modi rispetto a quelli descritti nel presente manuale, potrebbe subire danni invalidando così la garanzia.
- Qualsiasi altro uso potrebbe portare a pericoli quali ad esempio cortocircuiti, ustioni, scosse elettriche, incidenti, ecc.

Rischiare di mettere in pericolo la vostra sicurezza e quella di altre persone!

Un'errata installazione potrebbe provocare gravi danni a persone e oggetti!

Collegamento alla corrente

Collegare il dispositivo alla presa di corrente servendosi del cavo di alimentazione.

Prestare sempre attenzione e verificare che il cavo del colore giusto sia collegato al posto giusto.

Internazionale	Cavo UE	Cavo Regno Unito	Cavo USA	Terminale
L	MARRONE	ROSSO	GIALLO/RAME	FASE
N	BLU	NERO	ARGENTO	NEUTRO
	GIALLO/VERDE	VERDE	VERDE	PROTEZIONE CON MESSA A TERRA

Verificare che il dispositivo sia sempre correttamente collegato alla terra!

Un'errata installazione potrebbe provocare gravi danni a persone e oggetti!



Procedura di reso



La merce resa deve essere inviata tramite spedizione prepagata nell'imballaggio originale; non verranno emessi ticket di riferimento.

Sulla confezione deve essere chiaramente indicato un Numero RMA (Return Authorization Number, Numero di Autorizzazione Reso). I prodotti resi senza un numero RMA verranno respinti. Highlite non accetterà i beni resi e non si assume alcuna responsabilità. Contattare telefonicamente Highlite al numero 0031-455667723 o inviare un'e-mail all'indirizzo aftersales@highlite.nl e richiedere un numero RMA prima di rispeditare la merce. Essere pronti a fornire numero di modello, numero di serie e una breve descrizione della causa del reso. Imballare in modo adeguato il dispositivo; eventuali danni derivanti da un imballaggio scadente rientrano fra le responsabilità del cliente. Highlite si riserva il diritto di decidere a propria discrezione se riparare o sostituire il prodotto (i prodotti). A titolo di suggerimento, un buon imballaggio UPS o una doppia confezione sono sempre dei metodi sicuri da usare.

Nota: Nel caso in cui vi venga attribuito un numero RMA, chiediamo gentilmente di indicare le seguenti informazioni su un foglio di carta da inserire all'interno della confezione:

- 1) Il vostro nome
- 2) Il vostro indirizzo
- 3) Il vostro numero di telefono
- 4) Una breve descrizione dei sintomi

Reclami

Il cliente ha l'obbligo di verificare i beni ricevuti alla consegna al fine di notare eventuali articoli mancanti e/o difetti visibili o di eseguire questo controllo appena dopo il nostro annuncio del fatto che la merce è a sua disposizione. I danni verificatisi in fase di trasporto sono una responsabilità dello spedizioniiere; sarà quindi necessario segnalare i danni al trasportatore al momento della ricezione della merce.

È responsabilità del cliente notificare e inviare reclami allo spedizioniiere nel caso in cui un dispositivo sia stato danneggiato in fase di spedizione. I danni legati al trasporto ci dovranno essere segnalati entro un giorno dalla ricezione della merce.

Eventuali spedizioni di resi dovranno essere post-pagate in qualsiasi caso. Le spedizioni di reso dovranno essere accompagnate da una lettera che spiega la motivazione del reso. Le spedizioni di reso non-prepagate verranno rifiutate, eccezion fatta nel caso in cui sussistano indicazioni contrarie per iscritto.

I reclami nei nostri confronti vanno resi noti per iscritto o tramite fax entro 10 giorni lavorativi dalla ricezione della fattura. Dopo questo periodo di tempo i reclami non verranno più gestiti.

Dopo questo momento, i reclami verranno presi in considerazione unicamente nel caso in cui il cliente abbia rispettato tutte le sezioni dell'accordo, a prescindere dall'accordo da cui deriva l'obbligo.

Descrizione del dispositivo

Il dispositivo Showtec Creator 2048 è in grado di supportare fino a 200 dispositivi. È compatibile col formato R20 delle console Avolites Pearl ed è dotato di effetti forma integrati a livello di cerchio pan/tilt, arcobaleno RGB e molte altre sequenze di effetti. Sarà inoltre riprodurre contemporaneamente 15 sequenze di effetti e 8 forme integrate. I cursori possono essere usati per riprodurre le sequenze di effetti e regolare l'intensità dei canali dimmer nelle sequenze di effetti.

Caratteristiche

DMX512 numero di canali	2048
Dispositivi	200
Canali per ogni dispositivo	40
Sequenze:	150
Sequenze da eseguire simultaneamente	15
Passi della sequenza	600
Forme per ogni scena	5
Forme da eseguire contemporaneamente	8
Indirizzo dispositivo ri-assegnato	Sì
Inverti Pan/Tilt	Sì
Output canale invertito	Sì
Modifica slope canale	Sì
Canali per ogni dispositivo	40 primari + 40 regolazione di precisione
Libreria	È supportata la libreria R20 di Avolite Pearl
Scena	150
Scene da eseguire contemporaneamente	15
Passi totali delle scene	600
Controllo del tempo delle scene:	Dissolvenza in ingresso/uscita, slope LTP
Forme per ogni scena	5
Scena e dimmer mediante cursore	Sì
Inverti Scena	Sì
Flash Scena	Sì
Generatore di forme	Forme del Dimmer, Pan/Tilt, RGB, CMY, Colore, Gobo, Iride, Zoom e Messa a fuoco
Forme da eseguire contemporaneamente	8
Cursore master	Globale
Blackout in tempo reale	Sì
Regolazione del valore tramite ruota	Sì
Regolazione del valore tramite cursore	Sì
Regolazione del dimmer tramite cursore	Sì
Memoria USB	FAT32 supportata
Coperchio anti-polvere + Flightcase	Fornito in dotazione
Dimensioni del flightcase:	655 x 538 x 250 mm (LxPxA)
Peso del flightcase:	10,06 kg
Dimensioni	595 x 460 x 128 mm (LxPxA)
Peso	10,64 kg

Lato anteriore

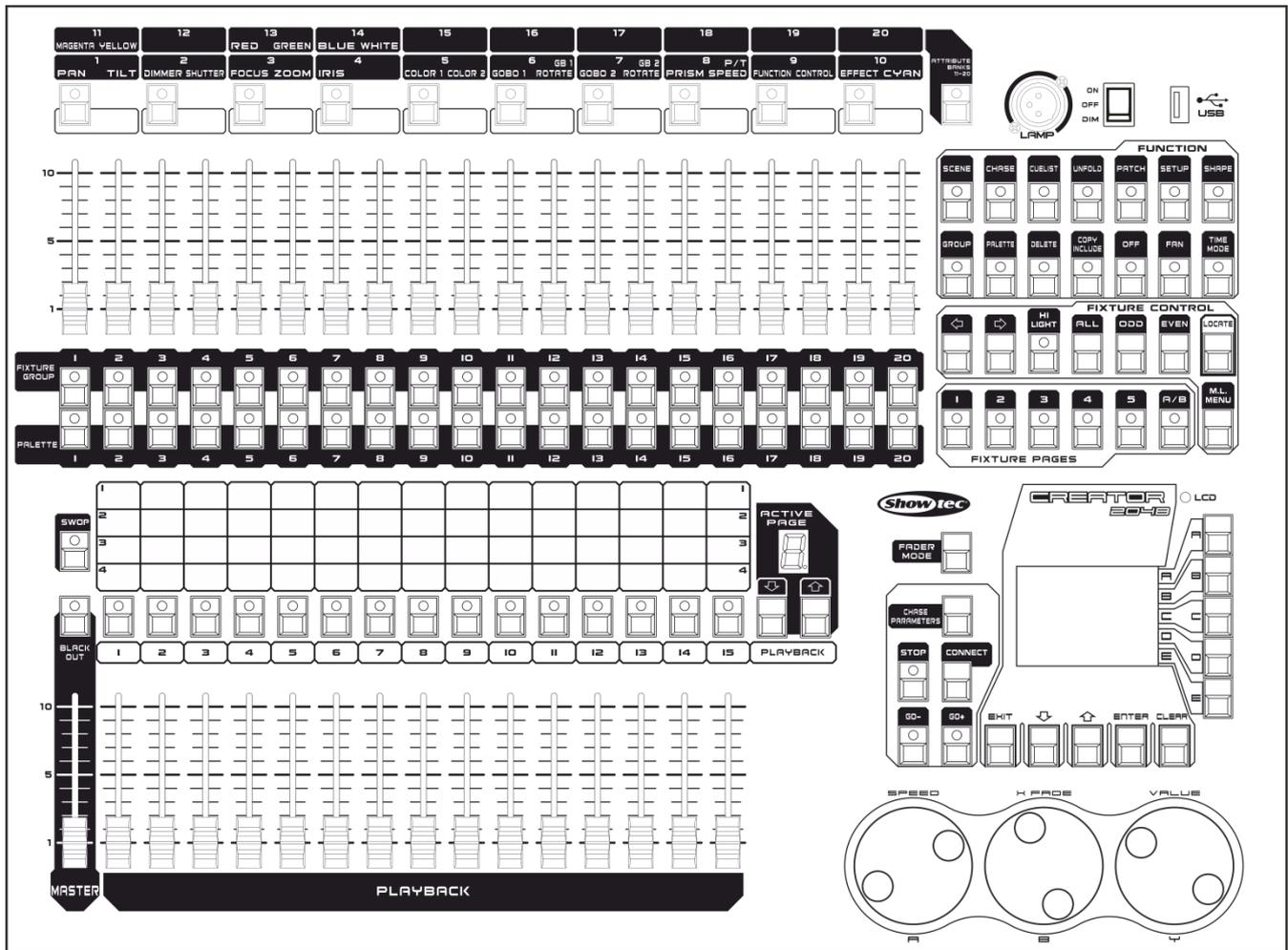


Fig. 01

Disposizione dei comandi

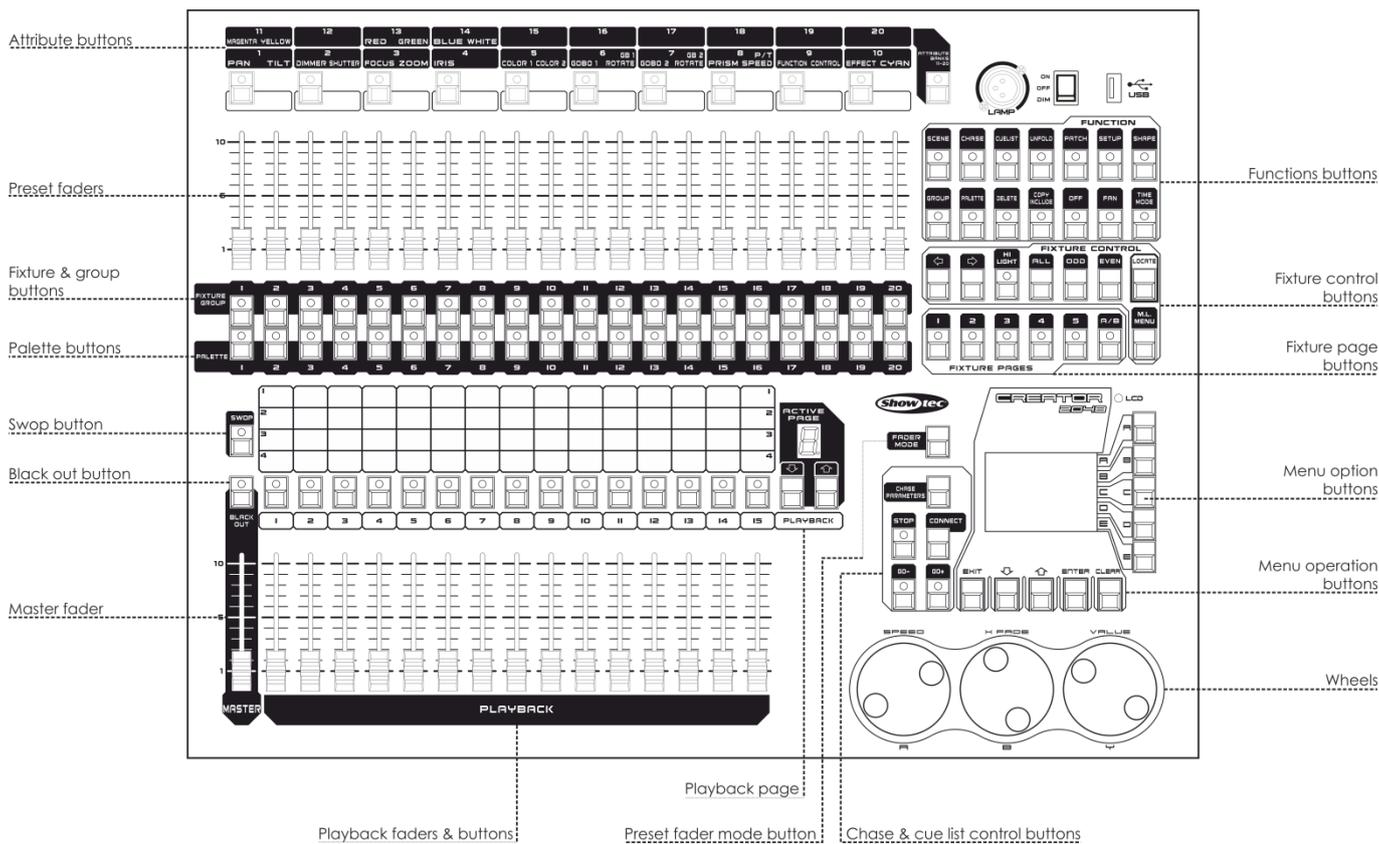


Fig. 02

- I **pulsanti Attribute** vengono usati per selezionare quali attributi di un dispositivo (ad esempio colore, gobo, pan, messa a fuoco) verranno controllati mediante le ruote di controllo. I pulsanti si illumineranno per indicare quali attributi sono attivi.
- I **Cursori preset** vengono usati per controllare i singoli canali dimmer e le intensità dei dispositivi o ancora per controllare gli attributi dei dispositivi.
- I **pulsanti Fixture** e i **pulsanti Fixture Group** vengono usati per assegnare gli indirizzi e selezionare i dispositivi. I **pulsanti Fixture Group** possono anche essere usati per raggruppare i vari dispositivi.
- I pulsanti **Palette** consentono di salvare o applicare molti effetti (ad esempio colore, gobo, posizione) ai propri dispositivi.
- Il pulsante **Swop** serve per invertire la funzione swop e la funzione flash delle scene/sequenze di effetti.
- Il pulsante **Blackout** consente di mettere a buio tutta la console. Quando il pulsante Blackout è attivato o quando il cursore master si trova in posizione FULL ON (accesso a intensità massima), il suo indicatore sarà acceso.
- Il **cursore Master** controlla l'output complessivo delle intensità nella console. Quando il cursore master è impostato su 0, i canali dimmer della console saranno tutti impostati a 0. Di norma questo cursore master è impostato sul valore massimo; qualora così non fosse la spia del pulsante Blackout continua a lampeggiare.
- I **cursori** e i **pulsanti Playback** possono essere usati per salvare e riprodurre scene/sequenze di effetti.
- La **pagina Playback** può essere usata per spostarsi all'interno delle 10 diverse pagine di riproduzione.
- L'**area di controllo Chase** e **cue list** può essere usata per controllare il funzionamento delle sequenze di effetti o delle cue list.
- Le **Ruote** vengono usate per modificare gli attributi dei dispositivi, la velocità, il valore di slope e altre impostazioni delle sequenze di effetti e delle cue list.
- I **pulsanti di funzionamento Menu** possono essere usati per annullare, selezionare, spostarsi o cancellare l'area di programmazione nel funzionamento del menu.
- I **pulsanti Menu Option** possono essere usati per selezionare le opzioni di controllo. Il display vicino ai pulsanti mostra cosa fa ogni singolo pulsante. Le opzioni per ogni variazione dipendono da ciò che la console sta facendo.
- I **pulsanti Fixture Page** consentono di selezionare 10 pagine per i dispositivi e le palette.

- I pulsanti **Fixture Control** vengono usati per selezionare i dispositivi per passo oppure per dispari/pari e per localizzare i dispositivi.
- I pulsanti **Function** vengono usati per eseguire funzioni quali ad esempio il salvataggio delle cue, la copia, il salvataggio su disco, ecc. Questi pulsanti dispongono di luci per indicare quando sono attivi.

Glossario

- Scena: I dati di una scena, salvati in un registro di riproduzione.
- Sequenza di effetti: I dati di una serie di azioni del dispositivo, salvati in un registro di riproduzione.
- HTP: I canali con l'output più elevato (highest takes precedence - il più alto ha la precedenza), di norma per i canali dimmer.
- LTP: I canali con l'output più basso (lowest takes precedence - il più basso ha la precedenza), di norma per i canali non dimmer.
- Dissolvenza in ingresso: L'intensità della luce varia da buio a luce.
- Dissolvenza in uscita: L'intensità della luce varia da luce a buio.
- Slope: Variazione graduale dei dati sul canale di un dispositivo.
- Scena: Un singolo assetto-palcoscenico salvato su un pulsante di riproduzione oppure su un cursore. Nota anche come MEMORIA, STATO, CUE, ASSETTO.
- Sequenza di effetti: Una sequenza di più passi pre-registrati che vengono eseguiti automaticamente in sequenza, uno dopo l'altro.
- Passi della sequenza: Singole cue all'interno di una sequenza di effetti.
- Riproduzione: Area del sistema in grado di riprodurre scene o sequenze di effetti registrate servendosi dei cursori di riproduzione.
- Registra per fixture: Questa è la modalità normale del dispositivo Showtec Creator 2048. Quando viene registrata una cue, tutti gli attributi di ogni fixture modificati vengono registrati all'interno della cue. Se si modifica unicamente la posizione di un dispositivo, anche il colore, il gobo, l'intensità e tutti gli altri attributi verranno registrati. Quando viene richiamata la cue, si presenterà esattamente come nel momento in cui è stata salvata. Può tuttavia rivelarsi poco flessibile qualora si desideri combinare diverse cue.
- Registra per canale: Vengono registrati nella cue unicamente gli attributi modificati. Qualora venga modificata la posizione di una fixture, viene registrata solo la posizione. Quando viene richiamata la cue, colore, gobo ecc. resteranno esattamente come nelle impostazioni precedenti. Ciò significa che sarà possibile usare una cue per modificare la posizione di alcuni dispositivi lasciando impostato il colore configurato da una cue precedente. Il risultato è dunque una maggiore varietà creativa in fase di esecuzione dello spettacolo. Si tratta di una funzione estremamente potente con la quale è tuttavia molto facile mettersi nei guai. Invitiamo dunque a prestare estrema attenzione e a scegliere in modo preciso gli attributi che si desidera registrare e gli attributi che si desidera "riprodurre come sono". In fase di apprendimento è meglio avere alcune cue "registrate da dispositivo" che accendono i dispositivi in uno stato noto, poi creare alcune cue colore per modificare solo il colore, oppure alcune cue gobo per procedere all'impostazione del gobo o di altri attributi.

Lato posteriore

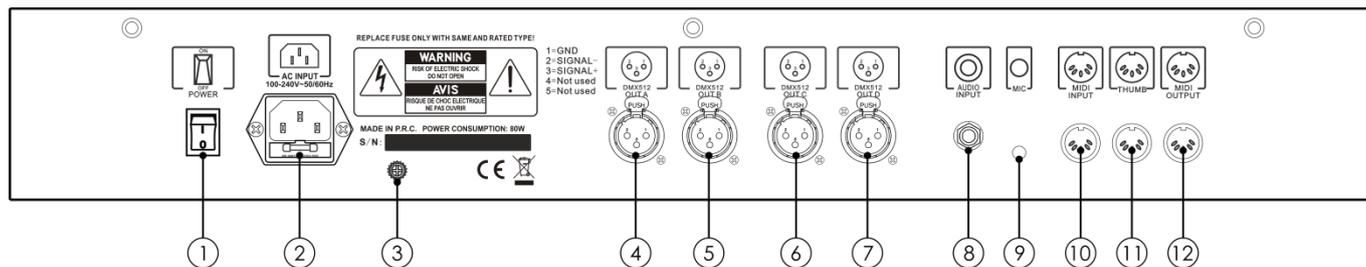


Fig. 03

- 01) ON/OFF
- 02) Connettore di alimentazione IEC + Fusibile
- 03) Connessione di terra/massa
- 04) DMX Uscita A
- 05) DMX Uscita B
- 06) DMX Uscita C
- 07) DMX Uscita D
- 08) Ingresso audio
- 09) Microfono
- 10) Ingresso MIDI
- 11) MIDI Thru
- 12) Uscita MIDI

Installazione

Togliere completamente l'imballaggio dal dispositivo Creator 2048. Accertarsi che tutta la gomma e l'imbottitura di plastica vengano rimosse. Collegare tutti i cavi.

Non fornire alimentazione prima di aver installato e collegato tutto l'impianto.

Scollegare sempre dalla presa di corrente prima delle operazioni di pulizia o di manutenzione.

I danni causati dal mancato rispetto di queste indicazioni non sono coperti dalla garanzia.

Configurazione e funzionamento

Attenersi alle seguenti istruzioni, in linea con la modalità di funzionamento preferita.

Prima di collegare l'unità verificare sempre che la sorgente di alimentazione corrisponda alla tensione indicata nelle specifiche tecniche del prodotto. Non cercare di far funzionare un prodotto progettato per 120V con una corrente a 230V o viceversa.

Collegare il dispositivo alla presa di corrente. Il dispositivo può essere controllato da audio, dato che è dotato di un microfono integrato.

1 Assegnazione degli indirizzi

1.1 Eseguire le patch sul dimmer

Ogni canale dimmer è assegnato a un pulsante fixture. Per collegare diversi dimmer è possibile assegnare diversi dimmer allo stesso pulsante fixture.

- 01) Nel menu iniziale, premere Patch, quindi <A> [Dimmer].
- 02) Sulla seconda riga del display, il dispositivo Showtec Creator 2048 mostra l'indirizzo DMX che si sta preparando ad assegnare. La terza riga mostra il connettore di uscita in uso A\B\C\D. Premere <C> per spostarsi fra le varie opzioni. Sarà possibile modificare l'indirizzo DMX girando la Ruota V; sarà altresì possibile premere il pulsante <D> per ottenere un indirizzo DMX idoneo.
- 03) Per assegnare l'indirizzo a un singolo dimmer, premere un pulsante fixture. Per assegnare gli indirizzi a una serie di dimmer, premere e tenere premuto il pulsante Fixture per il primo dimmer della gamma, poi premere l'ultimo pulsante Fixture della gamma. Alla gamma di dimmer verranno assegnati indirizzi DMX in modo sequenziale.
- 04) Ripetere i passaggi 2-3 per gli altri dimmer.

Sarà possibile assegnare più dimmer allo stesso pulsante Fixture impostando l'indirizzo DMX del dimmer successivo a cui assegnare l'indirizzo e premendo nuovamente il pulsante Fixture.

1.2 Assegnare gli indirizzi a dispositivi quali ad esempio teste mobili

L'operazione di assegnazione degli indirizzi a dispositivi quali ad esempio teste mobili è più complessa rispetto alla medesima operazione con i dimmer, dato che questi dispositivi hanno più parametri da controllare, ad esempio pan, tilt e colore, ecc., mentre nel dimmer l'unico valore è la luminosità. In fase di assegnazione dell'indirizzo a un dispositivo, verranno usati più canali consecutivi anziché un solo canale.

- 01) Nel menu iniziale, premere il tasto <Patch>.
- 02) Qualora la libreria fixture desiderata non sia disponibile nella console, sarà possibile copiarla (in formato R20) nella root di un drive USB. (Nota: dovrà trovarsi nella cartella ROOT e dovrà essere in formato R20.)
- 03) Premere [Select a Fixture - Seleziona un dispositivo]. Accederà alla libreria di fixture nella chiavetta USB; qualora la chiavetta USB non sia inserita, accederà alla libreria presente all'interno della console.
- 04) Premere <Up> o <Down> per scorrere le varie voci della libreria; premere il tasto funzione per eseguire la propria selezione. Quando viene selezionata una libreria sulla chiavetta USB, questa verrà aggiunta o aggiornata all'interno della console.
- 05) Sulla seconda riga del display, il dispositivo Showtec Creator 2048 mostra l'indirizzo DMX che si sta preparando ad assegnare. La terza riga mostra il connettore di uscita in uso A\B\C\D. Premere <C> per spostarsi fra le varie opzioni. Sarà possibile modificare l'indirizzo DMX girando la Ruota V; sarà altresì possibile premere il pulsante <D> per ottenere un indirizzo DMX idoneo.
- 06) Per assegnare l'indirizzo solo a un faro, premere solo un pulsante fixture che non sia stato usato; per assegnare gli indirizzi a una serie di fari, premere e tenere premuto un pulsante fixture e premere un altro pulsante fixture: ai dispositivi verranno assegnati indirizzi DMX consecutivi. Un pulsante fixture può essere usato per assegnare l'indirizzo unicamente a un dispositivo.
- 07) Ripetere i passaggi dal 5 al 6 per altri dispositivi dello stesso tipo.
- 08) Premere il pulsante <Exit> per tornare al menu precedente. Sarà poi possibile selezionare un altro tipo di dispositivo.

Diversamente dai dimmer, qui non è possibile assegnare a due o più dispositivi lo stesso pulsante fixture. Qualora un pulsante fixture sia occupato non sarà possibile implementare una nuova patch. Sarà necessario usare un altro pulsante fixture o eliminare il dispositivo dal pulsante fixture.

1.3 Controllare l'assegnazione degli indirizzi

Dopo aver assegnato gli indirizzi a tutti i dispositivi, attenersi ai seguenti passaggi al fine di garantire che l'assegnazione degli indirizzi sia stata eseguita in modo corretto per il controller:

- 01) Nel menu iniziale, premere <Patch> per accedere al menu Patch.
- 02) Premere <E> [Patch Information - Informazioni Patch] per visualizzare le informazioni relative all'assegnazione degli indirizzi.
- 03) Il numero pulsante, il numero del dispositivo e il codice indirizzo verranno visualizzati nel menu. Premere <Up> o <Down> per sfogliare. Premere il pulsante fixture per andare direttamente al dispositivo.

1.4 Cambiare l'indirizzo DMX di un dispositivo

Sarà possibile assegnare un faro a un indirizzo DMX diverso oppure a una linea di uscita DMX diversa. Viene conservata tutta la programmazione.

- 01) Nel menu iniziale, premere <Patch> per accedere al menu Patch.
- 02) Premere <C> [Repatch Fixtures - Assegnare nuovi indirizzi ai dispositivi].
- 03) Sulla seconda riga del display, il dispositivo Showtec Creator 2048 mostra l'indirizzo DMX che si sta preparando ad assegnare. Sarà possibile modificare questa opzione girando la Ruota V. La terza riga mostra il connettore di uscita.
- 04) Premere <C> per modificare.
- 05) Premere il pulsante fixture per assegnare al dispositivo il nuovo indirizzo.
- 06) Premere <Enter> per confermare la variazione.

1.5 Eliminare un indirizzo a cui è stato assegnato un indirizzo

- 01) Nel menu iniziale, premere <Patch> per accedere al menu Patch.
- 02) Premere <Delete> per accedere al menu Elimina Patch.
- 03) Premere il pulsante fixture corrispondente al dispositivo che si desidera eliminare.
- 04) Premere <Enter> per eliminare.

Sarà possibile eliminare i singoli canali DMX da un pulsante fixture modificando il numero canale anziché premere un pulsante fixture. Si tratta di una funzione utile per eliminare canali dimmer dai pulsanti fixture che hanno più canali assegnati. Attenzione a non eliminare i singoli canali dai dispositivi in fase di utilizzo di questa funzione.

1.6 Utility Patch

Il dispositivo Showtec Creator 2048 consente di impostare diverse opzioni per ogni fixture o dimmer. Sarà possibile accedere al menu Patch Options premendo <D> [Patch utilities], mentre ci si trova in modalità assegnazione indirizzi. Impostare le opzioni prima di avviare la programmazione, perché la riproduzione funziona in modo diverso quando le opzioni sono attive.

Le opzioni sono:

- **Invert** – Consente di invertire un attributo di un dispositivo. Quando viene impostato zero, l'output viene impostato sul valore massimo. Non è possibile invertire alcuni attributi.
- 01) Nel menu iniziale, premere <Patch> per accedere al menu Patch.
 - 02) Premere <D> [Patch Utilities] per accedere al menu Patch Utilities.
 - 03) Premere [Set Invert]
 - 04) Selezionare i dispositivi desiderati, quindi premere il pulsante Attribute per selezionare gli attributi desiderati. Quindi, premere oppure <C> sul lato destro dello schermo per modificare.
- **Set/Reset Instant Mode** – Quando i cursori LTP del dispositivo Showtec Creator 2048 (movimento) si spostano fra due registri di riproduzione, di norma i valori LTP cambiano gradualmente. Sarà possibile impostare la modalità "Instant" per fare in modo che il canale passi in modo immediato al nuovo valore.

- 01) Nel menu iniziale, premere <Patch> per accedere al menu Patch.
 - 02) Premere <D> [Patch Utilities] per accedere al menu Patch Utilities.
 - 03) Premere <C> [Set/Reset Instant Mode].
 - 04) Selezionare i dispositivi desiderati, quindi premere il pulsante Attribute per selezionare gli attributi desiderati. Quindi, premere oppure <C> sul lato destro dello schermo per modificare.
- **Swap Pan & Tilt** - Qualora vi siano alcuni dispositivi/fari montati al contrario può essere utile invertire i canali pan e tilt.
- 01) Nel menu iniziale, premere <Patch> per accedere al menu Patch.
 - 02) Premere <D> [Patch Utilities] per accedere al menu Patch Utilities.
 - 03) Premere <D> [Swap Pan & Tilt] per accedere alla funzionalità Swap Pan e Tilt.
 - 04) Premere <Up> or <Down> per sfogliare le informazioni di inversione "swop" di pan e tilt. Sarà possibile modificare le impostazioni servendosi dei pulsanti sul lato destro dello schermo.

2 Controllo di dimmer e fixture

2.1 Selezione di dispositivi e dimmer per le operazioni di controllo

Per selezionare i canali dispositivi o dimmer che si desidera controllare, servirsi dei pulsanti fixture. Sarà possibile selezionare i dispositivi o i dimmer individualmente, oppure selezionarne diversi in una sola volta.

- 01) Premere i pulsanti fixture per selezionare i dispositivi desiderati. Il LED della spia fixture si accende per i dispositivi selezionati.
- 02) Per selezionare una gamma di dispositivi, premere e tenere premuto il pulsante fixture per il primo dispositivo, quindi premere il pulsante fixture per l'ultimo dispositivo in questione.

Note:

- Premere <Locate> per posizionare i dispositivi selezionati con otturatore aperto, colore bianco, in posizione centrale. Questi valori non sono caricati nel programmer – non verranno salvati in un playback a meno che non venga apportata una modifica al dispositivo.
- Per accendere un faro senza modificarne la posizione premere <M.L. Menu> e poi <A> [Locate without P/T].
- Sarà possibile deselegionare un faro premendo nuovamente il pulsante di selezione fixture.
- Dopo aver modificato gli attributi, premendo un pulsante fixture verranno deselegionati tutti i dispositivi e verrà avviato nuovamente il processo di selezione.

2.2 Cambiare gli attributi dei dispositivi selezionati

Gli "attributi" sono le funzioni del dispositivo, ad esempio pan, tilt, colore, dimmer, ecc. Sarà possibile selezionare gli attributi che si desidera modificare premendo i pulsanti sul lato superiore sinistro della console e impostare i valori girando le ruote sulla parte inferiore della console Showtec Creator 2048. Gli attributi disponibili dipendono dal tipo di dispositivo. I canali dimmer hanno solo un attributo dimmer. Showtec Creator 2048 è in grado di controllare fino a 40 attributi per dispositivo. Ogni pulsante attributo controlla due attributi, uno sulla Ruota A e un altro sulla Ruota B.

- 01) Premere il pulsante per l'attributo da modificare.
- 02) Girare le ruote per impostare l'attributo. Il display sopra alle ruote mostra quali attributi vengono controllati.
- 03) Ripetere il passaggio 1 per modificare gli altri attributi dei dispositivi selezionati.

Informazioni sugli attributi:

- I pulsanti Attribute consentono di selezionare i primi 20 attributi. Sono disponibili altri 20 attributi premendo il pulsante "Attribute Banks 11-20", per coprire tutte le curiose e meravigliose funzioni DMX del futuro. La spia sul pulsante rimane accesa quando si usano i primi 20 attributi.
- Se il display sopra alle ruote non mostra l'attributo quando viene premuto il pulsante, quell'attributo non è disponibile sui dispositivi selezionati.
- Qualora vengano premuti i singoli pulsanti attributo, gli attributi passeranno ad altre pagine sul display LCD.

Ci sono tre modalità di funzionamento per i cursori sopra ai pulsanti fixture. Premere <Fader Mode> per cambiare la modalità:

- Livello (Pro): I cursori preset servono per controllare i canali dimmer del pulsante fixture. I dati entreranno nel programmer.
- Livello (Funzionamento): I cursori preset servono per controllare i canali dimmer del pulsante fixture. I dati non entreranno nel programmer.
- Attribute: Per controllare gli attributi dei dispositivi selezionati. I dati entreranno nel programmer.

2.3 Raggruppamento

Sarà possibile creare gruppi di fari o canali dimmer per velocizzare il processo di selezione. Sarà ad esempio possibile creare un gruppo per ogni tipo di dispositivo o gruppo sulla base di sinistra/destra palco, ecc. Sarà possibile registrare fino a un massimo di 20 gruppi.

- 01) Selezionare i dispositivi desiderati per l'impostazione del gruppo.
- 02) Premere <Fixture Group>, quindi premere <Enter>.
- 03) Selezionare un pulsante dispositivo per salvare.

04) Ripetere i passaggi 1-3 per impostare un nuovo gruppo.

Per caricare un gruppo di dispositivi:

- 01) Premere <Fixture Group>.
- 02) Premere il pulsante dispositivo selezionato.

2.4 Spostarsi fra i dispositivi selezionati, uno alla volta

Qualora sia stata selezionata una gamma di dispositivi, oppure un gruppo, il dispositivo Showtec Creator 2048 offre una funzione con la quale è possibile spostarsi fra i vari dispositivi, uno alla volta. In questo modo è più facile programmare una gamma di dispositivi perché non è necessario selezionarli singolarmente.

- 01) Selezionare una gamma di dispositivi oppure un gruppo.
- 02) Premere <←> (Reverse) e <→> (Forward) per selezionare i dispositivi nella gamma, uno alla volta.
- 03) Premere il pulsante <HiLight> per evidenziare l'output del dispositivo selezionato, di modo che sia visibile (il LED del pulsante è acceso, quando ci si trova in modalità Highlight).
- 04) Premere il pulsante <All> per ri-selezionare tutti i dispositivi precedentemente selezionati.

Premere <Odd> oppure <Even> e verranno selezionati i dispositivi nelle posizioni dispari/pari.

2.5 La funzione Align

La funzione **Align** consente di copiare un attributo da un dispositivo su altri dispositivi. Ciò può essere utile se si vuole impostare una fila di scanner con la stessa posizione tilt, oppure se si desidera copiare un colore da un dispositivo sugli altri dispositivi.

- 01) Premere il pulsante attributo che si desidera allineare.
- 02) Selezionare il dispositivo da usare come elemento di riferimento.
- 03) Selezionare gli altri dispositivi che si desidera allineare al primo.
- 04) Premere <M.L. Menu>, quindi premere <C> [Align Attribute].
- 05) Gli attributi verranno copiati sui dispositivi selezionati.

Sarà possibile allineare tutti gli attributi dei dispositivi servendosi di [Align Fixtures]. (Non importa quale attributo viene selezionato).

2.6 Funzione Flip

La funzione flip viene utilizzata principalmente per le teste mobili. Questo tipo di dispositivo ha due posizioni possibili di pan e tilt per ogni punto del palco, e questa funzione consente di spostarsi da una funzione all'altra. Questa funzionalità offre maggiore libertà di movimento senza arrivare al punto di stop del pan.

- 01) Selezionare i dispositivi ai quali si desidera applicare la funzione flip.
- 02) Premere <ML>.
- 03) Premere <D>.

2.7 Modalità Ventola

La modalità ventola diffonde automaticamente i valori su una gamma selezionata di dispositivi. Se usata su pan e tilt, il risultato è la creazione di "raggi" composti da fasci luminosi. Il primo e l'ultimo faro della gamma sono quelli che subiscono maggiormente l'impatto della funzione, mentre i fari centrali sono quelli che lo subiscono in modo inferiore. Il valore dell'effetto ventola può essere impostato girando le ruote. Quando ci si trova a gestire forme, l'ordine di selezione dei dispositivi mostra la modalità di funzionamento dell'effetto ventola.

L'effetto ventola può essere applicato a qualsiasi attributo, non solo a pan o tilt.

- 01) Selezionare i dispositivi per i quali si vuole attivare la ventola.
- 02) Selezionare gli attributi per l'effetto ventola (Pan/Tilt o Colore, ecc).
- 03) Premere <Fan>.
- 04) Impostare il valore dell'effetto ventola girando le ruote.
- 05) Gli attributi controllabili verranno visualizzati nelle due righe inferiori sullo schermo.

06) Al termine, disattivare la modalità Ventola premendo ancora il pulsante <Fan>.

La modalità Ventola deve essere usata sul almeno 4 dispositivi per fornire effetti soddisfacenti. Qualora si disponga di un numero dispari di dispositivi, quello centrale non si muoverà secondo la modalità Ventola. Premere nuovamente il pulsante Fan per uscire dalla modalità Fan. Gli eventuali effetti impostati resteranno nel programmer.

È facile sbagliarsi e lasciare accesa la modalità Ventola, e successivamente non capire perché le ruote non funzionano correttamente. In funzione di ciò consigliamo quindi di disattivarla non appena l'effetto non sarà più necessario.

2.8 Opzioni avanzate

Sotto alla voce menu <ML> ci sono più di due pagine di opzioni avanzate. Premere <Up> o <Down> per spostarsi fra queste opzioni.

- **Locate Fix. No P/T:** accende i dispositivi selezionati ma non li sposta in una posizione centrale. Si tratta di una funzione utile se non si vuole interferire col posizionamento dei fari ma si desidera accenderli. Le impostazioni per ogni tipo di faro vengono definite nel file di configurazione.
- **Align:** Rimandiamo alla sezione 5.5.
- **Flip:** Rimandiamo alla sezione 5.6.
- **De-Select fixtures** deseleziona tutti i dispositivi ma non svuota il programmer.
- **Macro:** Può essere usato per accendere i fari o per eseguire un controllo automatico sugli stessi; questa opzione deve essere precedentemente impostata nel file di configurazione.
- **Flip Pan:** Inverte il movimento pan dei dispositivi.
- **Flip Tilt:** Inverte il movimento tilt dei dispositivi.
- **Remove Shape Temp.:** Questa funzione può essere usata quando vogliamo spostare due dispositivi, che stanno eseguendo una forma, in un determinato punto.

3 Palette

In fase di programmazione, si troveranno alcune posizioni o colori che si tenderà a utilizzare con maggiore frequenza. La console consente di salvare i dati usati più di frequente, esattamente come un artista con la sua tavolozza; ecco cosa sono le palette. Sarà quindi possibile accedere a questi dati in modo rapido premendo un pulsante. Nella console sono disponibili 20x5 pagine di palette.

In realtà, in fase di assegnazione indirizzo a un dispositivo, la console Showtec Creator 2048 caricherà automaticamente 10 posizioni pre-impostate, 10 colori e 10 gobo nella palette di questo dispositivo. In questo modo sarà possibile applicare un colore specifico e/o un gobo senza bisogno di eseguire ulteriori ricerche. Di norma le posizioni vengono modificate in anticipo ma le palette di preset vengono fornite nei file di configurazione.

3.1 Personalizzare una palette

La console Showtec Creator 2048 consente di selezionare la modalità di utilizzo delle palette, in linea con le proprie preferenze.

Premere <Setup>, quindi premere <Down> per scorrere verso il basso. Premere <A> [User Setting]. Si troveranno le 2 seguenti opzioni:

- **Save Pal. not link A / Save Pal. link Attr.:** Quando viene registrato un nuovo inserimento nella palette, sarà possibile selezionare di collegarlo agli attributi oppure no. In questo caso verranno registrati solo i dati degli attributi selezionati nel programmer. In caso contrario verranno registrati tutti i dati contenuti nel programmer.
- **Use Pal. not link At / Use Pal. link Attr.:** In fase di caricamento di un inserimento palette, sarà possibile selezionare di collegarlo agli attributi oppure no. In questo caso verranno caricati solo i dati degli attributi selezionati; in caso contrario verranno caricati tutti i dati.

3.2 Pagina Palette

Il dispositivo Creator 2048 è dotato della funzione che consente alle palette di seguire le pagine fixture oppure di restare a pagina 1.

- 01) Premere <Setup>, Page Down, selezionare <A> (user settings).
- 02) Selezionare l'Opzione <E> (pagina palette ON/OFF).

3.3 Palette condivisa e individuale Palette

Gli inserimenti palette possono essere condivisi o individuali.

- **Condivisi:** Se c'è solo un dispositivo nel programmer (è stata modificata solo una fixture) in fase di registrazione dell'inserimento palette, sarà possibile usare quell'inserimento palette per tutti i dispositivi dello stesso tipo. Si potrebbe salvare un valore per "Rosso" sul primo dei dispositivi, e poi usare quel valore per uno qualsiasi degli altri dispositivi. Questa è una palette condivisa, utile per i valori che sono identici per tutti i dispositivi dello stesso tipo, ad esempio colore, gobo, prisma, ecc. Le palette pre-programmate sono tutte condivise.
- **Individuale:** Quando vengono registrati gli inserimenti palette, se c'è più di un dispositivo nel programmer, gli inserimenti palette sono individuali per ogni dispositivo.

3.4 Quali attributi vengono salvati nelle palette

Un inserimento palette può salvare uno o tutti gli attributi di un dispositivo, quindi è possibile salvare posizione, colore e gobo nello stesso inserimento palette. Sarà tuttavia più facile usare il dispositivo Showtec Creator 2048 se si dispone già di alcune palette per posizione, alcune palette per colore, alcune per gobo e via dicendo. In totale ci sono 100 palette disponibili, non è necessario mescolarle.

3.5 Archiviare una palette

- 01) Premere <Clear> per svuotare il programmer.
- 02) Selezionare i dispositivi per i quali si desidera salvare dei valori di palette.
- 03) Premere i pulsanti attributo e girare le ruote per impostare gli attributi desiderati nell'inserimento palette. Sarà possibile archiviare uno o tutti gli attributi di un dispositivo in ogni inserimento palette. Verranno registrati solo gli attributi che sono stati modificati.
- 04) Qualora sia stato selezionato [Save Pal. link Attr] in [User Settings], allora sarà necessario selezionare i pulsanti attributo per gli attributi che si desidera archiviare (il pulsante dimmer salverà tutti gli attributi). Sarà meglio salvare solo un tipo di attributi (ad esempio Tilt/Pan).
- 05) Premere <Save Palette>, e poi premere <C> per scegliere una modalità. Premere <E> per scegliere [Record by fixture] oppure [Record by channel]. Premere <Palette> per salvare.

- Qualora sia stato selezionato [Save Pal. link Attr] in [User Settings], in fase di salvataggio dei valori palette verranno archiviati solo i dati degli attributi selezionati. Per salvare tutti i dati modificati sarà possibile usare il pulsante Attribute sull'attributo dimmer oppure modificare su [Save Pal. not link A] in [User Settings]. Impostare il pulsante Attribute, premendo il pulsante Fader sulla console. Il display LCD mostrerà le 3 seguenti opzioni: Attribute, Level (Pro) oppure Level (Run).
- Quando si seleziona di registrare per dispositivo, verranno registrati tutti i dati dei dispositivi sui quali sono state apportate delle modifiche. Allora non ha nulla a che vedere con gli attributi selezionati. Questo metodo può essere usato in Modalità 1 e Modalità 2 (rimandiamo alla sezione successiva).

3.6 Modalità Palette

Ci sono 4 modalità palette per varie situazioni. Leggere qui di seguito come impostare la modalità palette:

- 01) Premere <Time/Mode >.
- 02) Premere il pulsante palette desiderato per modificare la modalità.
- 03) Selezionare l'opzione desiderata. Servirsi dei pulsanti <Up>/<Down> per scorrere le varie opzioni del menu.
 - **Modalità 0:** Richiamando una palette in questa modalità i dati verranno lanciati in output direttamente senza accedere al programmer. Questi dati possono essere sovrascritti dai dati della scena. I dati del dimmer non verranno lanciati in output.
 - **Modalità 1:** Richiamando una palette in questa modalità i dati verranno lanciati in output dopo aver premuto il pulsante palette. L'indicatore del pulsante palette continua a lampeggiare in fase di esecuzione. Premere ancora lo stesso pulsante palette per interrompere. I dati prima di eseguire la palette verranno recuperati e l'indicatore smetterà di lampeggiare. I dati scena non possono sovrascrivere i dati del relativo canale dalle palette in esecuzione.
 - **Modalità 2:** Richiamando una palette in questa modalità i dati verranno lanciati in output quando il pulsante palette viene premuto e tenuto premuto. L'indicatore del pulsante palette continua a lampeggiare in fase di esecuzione. Rilasciare il pulsante palette per interrompere. I dati prima di eseguire la palette verranno recuperati e l'indicatore smetterà di lampeggiare. I dati scena non possono sovrascrivere i dati del relativo canale dalle palette in esecuzione.
 - **Modalità 3:** Richiamando una palette in questa modalità i dati verranno emessi direttamente, entreranno nel programmer e acquisiranno l'output dei dati della scena. Questo è il modo tradizionale per richiamare una palette.

3.7 Richiamare un valore della palette

Leggere più sotto come richiamare un valore della palette.

- 01) Selezionare i dispositivi.
- 02) Qualora sia stato selezionato [Save Pal. link Attr] in [User Settings], sarà necessario selezionare gli attributi per caricare i dati pertinenti. L'attributo dimmer può caricare tutti i dati nella palette. Qualora sia stato selezionato Save Pal. link Attr] in [User Settings], allora tutti i dati della palette verranno caricati direttamente.
- 03) Premere <Palette> per richiamarli.
 - Questo è il metodo più facile qualora venga salvato solo un tipo di attributo (ad esempio pan/tilt) in ogni palette. Sarà poi possibile lasciare selezionato l'attributo dimmer in fase di richiamo della palette. Qualora venga archiviato un mix di attributi sarà sempre opportuno verificare che vengano selezionati gli attributi giusti in fase di richiamo di una palette. Si tratta di un passaggio extra del quale è possibile fare a meno.
 - Quando ci si trova in modalità Palette 3, i dati entreranno nel programmer e acquisiranno l'output dei dati della scena. Quindi quando in uno show la scena prevede unicamente l'emissione di luce bianca, possiamo richiamare una palette e poi modificarla impostandola su luce rossa. Per tornare alla luce bianca, non è possibile spostare il cursore di riproduzione verso l'alto o premere il pulsante scena. Sarà come prima cosa necessario premere <Clear> e poi caricare nuovamente la scena.

3.8 Eliminare una palette

Premere <Delete>, quindi premere due volte il pulsante <Palette> per eliminare.

4 Forme

Una forma è semplicemente una sequenza di valori che può essere applicata a qualsiasi attributo di un dispositivo. Una forma "circolare", ad esempio, applicata agli attributi pan e tilt, farebbe muovere il beam del dispositivo secondo uno schema circolare. Sarà possibile impostare il punto centrale del cerchio, le dimensioni del cerchio nonché la velocità di movimento del cerchio stesso.

Oltre alle forme della posizione beam in questa ci sono moltissime altre forme disponibili. Le forme sono definite per un particolare attributo, ad esempio: colore, dimmer, messa a fuoco, ecc. Alcune forme non funzioneranno con alcuni dispositivi; le forme con messa a fuoco, ad esempio, producono degli eccellenti effetti "movimento zoom" sui dispositivi dotati di messa a fuoco DMX, ma non consentiranno la realizzazione di nessun effetto sui fari non dotati della funzionalità zoom.

Quando viene usata una forma con più di un dispositivo sarà possibile scegliere di applicare la forma in modo identico a tutti i dispositivi oppure di applicare un offset di modo che la forma venga eseguita congiuntamente ai dispositivi che creano effetti "onda" oppure "ballyhoo". Questa funzione si chiama diffusione della forma.

4.1 Selezionare una forma

Selezionare una forma è molto simile a selezionare un valore da una palette. Quando scegli una forma, verrà applicata a tutti i dispositivi selezionati.

- 01) Selezionare i dispositivi ai quali viene applicata la forma.
 - 02) Nel menu iniziale, premere <Shape>.
 - 03) Premere <A> [Playback a Shape].
 - 04) Selezionare un tipo di forma: Forma Pan/Tilt, forma dimmer, forma RGB, forma CMY, forma ruota cromatica, forma ruota gobo, forma messa a fuoco e forma iride.
 - 05) Premere <Up> oppure <Down> per sfogliare e confermare con un tasto funzione.
- La maggior parte delle forme è basata sulle impostazioni attuali del dispositivo, quindi un cerchio si muove intorno alla posizione pan-tilt attuale del dispositivo.
 - Qualora la descrizione della forma indichi "Even" (Pari) o "Parallel" (Parallela), descrive la diffusione della forma. Sarà comunque possibile configurare questa impostazione successivamente.
 - Sarà possibile modificare il valore di base di una forma (ad esempio il centro di un cerchio) sostituendo gli attributi girando le ruote nel modo abituale. Sarà possibile ridurre le dimensioni a zero (cfr. sezione successiva) per vedere qual è effettivamente il valore di base.
 - Sarà possibile eseguire fino a 5 forme alla volta ripetendo la summenzionata procedura. Showtec Creator 2048 supporta fino a un massimo di 8 forme che possono essere eseguite contemporaneamente.
 - Nel menu Shape, premere [Edit a Shape] per visualizzare lo stato di funzionamento delle forme.
 - Per applicare le stesse forme a due diversi gruppi di fari, le forme compariranno due volte all'interno dell'elenco. Sarà possibile regolare le "due" forme individualmente.
 - Per eliminare una forma, premere <Shape>, premere <Delete>, selezionare la forma desiderata, quindi premere <Enter> per procedere con l'eliminazione.
 - Ogni forma funziona con attributi specifici. Qualora un determinato attributo non sia disponibile su un dispositivo, significa che le forme collegate non si applicheranno al dispositivo.
 - Le forme a blocco hanno la priorità più elevata. Le forme dello stesso tipo sono di importanza secondaria.

4.2 Parametri Forma

È abbastanza facile modificare la gamma e la velocità dopo aver selezionato una forma. Per creare effetti di forma più straordinari, più dispositivi si usano meglio è.

- 01) Nel menu iniziale, premere <Shape>.
- 02) Premere <C> [Shape Parameters].
- 03) Evidenziare la forma desiderata premendo un tasto funzione. Quindi, regolare il valore con <Wheel Value>.

Qualora vi siano molte forme in esecuzione nello stesso momento, il funzionamento verrà applicato solo alla forma attuale. Nella sezione [Edit a Shape], sarà possibile modificare i parametri delle forme in funzione.

In totale, ci sono 3 pagine di parametri forma; premere <Up>/<Down> per scorrere le diverse opzioni. I parametri sono:

- **Dimensioni:** La gamma dati del canale. Quando si trova a 0, la forma viene messa in pausa.
- **Velocità:** La velocità di funzionamento della forma. Quando si trova a 0, la forma viene messa in pausa.
- **Repeat (Drg.):** Il movimento di una forma è a 360°. Si tratta di una forma senza fine. I dispositivi ritorneranno alla posizione iniziale e inizieranno la forma con un loop senza fine. It is the interval angle between two nearby fixtures.
- **Spread:** Mostra il numero totale di dispositivi (senza includere il primo dispositivo) compresi nel periodo della forma. Quando il valore=nessuno, tutti i dispositivi eseguiranno gli stessi movimenti; Quando il valore=1, significa che il primo dispositivo e il terzo funzioneranno allo stesso modo. Quando il valore=2, significa che il primo e il quarto dispositivo funzioneranno allo stesso modo. Quando il valore=pari, tutti i dispositivi verranno distribuiti in modo uniforme sul periodo della forma fino a creare un'onda uniforme.
- **Direction:** Ci sono quattro direzioni per le forme, compresa "<-", ">", "<-->" e "><". "<-->" e "><" fanno funzionare le forme in modo simmetrico.
- **Modalità di esecuzione:** Le forme dispongono di 3 modalità di esecuzione: **Loop Playback, Bounce e Stop on Final Process**. Le 3 modalità di funzionamento si basano su "Start Process" ed "End Process".
 - **Loop Playback:** La forma parte dallo Start Process. Quando l'End Process si è concluso, partirà nuovamente dallo Start Process.
 - **Bounce:** La forma parte dallo Start Process. Una volta concluso l'End Process, funzionerà nella direzione opposta verso lo Start Process, e poi partirà nuovamente.
 - **Stop on Final Process:** La forma parte dallo Start Process. Una volta concluso l'End Process, si fermerà all'ultimo offset.
- **Center:** Serve per impostare le forme a prescindere dal fatto che l'impostazione attuale sia il centro o meno. "Relative" significa eseguire le forme mentre l'impostazione attuale è il centro. "Absolutely" significa che la forma viene eseguita a prescindere dall'impostazione attuale.
- **Width 1:** Questo è il rapporto di tempo del funzionamento e dell'arresto della forma. Non può essere usato insieme con Width (Larghezza) 2.
- **Width 2:** Questa è la proporzione della forma che viene eseguita contemporaneamente. Non può essere usato insieme con Width (Larghezza) 1.
- **Quick Group:** Può essere usato per raggruppare le forme in modo rapido. I dispositivi dallo stesso gruppo funzionano allo stesso modo.
- **Advanced Group:** A volte abbiamo bisogno che diversi dispositivi eseguano una forma come gruppo. In questo caso possiamo servirci della funzione Group (Gruppo). Premere <E> [Group] per accedere al menu gruppo. Nel menu troverai le seguenti opzioni:
 - **Numero di gruppi:** Mostra quanti gruppi abbiamo bisogno di definire. In questo contesto [Spread] non indica la quantità di dispositivi, quanto piuttosto la quantità di gruppi.
 - **Group Number:** I pulsanti fixture del numero del gruppo si illumineranno, mentre gli altri saranno spenti. Per aggiungere un dispositivo nel numero gruppo, basta premere il pulsante fixture per accenderlo. Premendo per sbaglio qualsiasi altro pulsante sarà necessario tornare all'impostazione del gruppo dispositivo originale.
 - **Auto group:** I dispositivi vengono automaticamente raggruppati in modo uniforme e in ordine conseguente.
 - **Increase group:** Il numero di dispositivi aumenta di 1.
 - **Reset:** Resettare il numero gruppo al numero dispositivi e raggruppare nuovamente in modo automatico.
- **Start Process:** Sarà possibile definire personalmente la posizione di avvio.
- **Offset degree:** L'offset iniziale della forma è personalizzabile.
- **End Process:** Sarà possibile definire personalmente la posizione di fine. Quando la modalità di funzionamento della forma si trova in Stop o Processo finale, sarà possibile regolare l'End Process per regolare l'offset dei dispositivi.
- **Reload:** Per avviare nuovamente la forma. Sarà così possibile vedere tutto il funzionamento della forma.
- **Remove & Remain Offset:** Le forme che funzionano contemporaneamente sono limitate a livello di numero. Quando creiamo un simpatico effetto statico con le forme e vogliamo registrarlo come

scena, possiamo servirci di questa opzione per registrare l'offset sul programmer ed eliminare la forma, quindi salvarla come scena o come sequenza di effetti.

4.3 Modificare una forma in fase di esecuzione

L'Opzione [Edit a Shape] nel menu Forma può essere usata per modificare una forma in fase di esecuzione. Sarà possibile modificare solo la forma selezionata. Le forme all'interno di una scena non possono essere modificate qui.

- 01) Nel menu iniziale, premere <Shape>.
- 02) Premere [Edit a Shape].
- 03) Lo schermo mostra le forme che è possibile modificare.
- 04) Premere un tasto funzione per evidenziare (selezionare) una forma.
- 05) Uscire e poi modificare i parametri della forma.

4.4 Eliminare una Forma dai Dispositivi

Le forme possono essere rimosse dai dispositivi.

- 01) Nel menu iniziale, premere <Shape>.
- 02) Selezionare i dispositivi dai quali verrà rimossa la forma; quindi, evidenziare (selezionare) una forma in [Edit a Shape].
- 03) Premere <D> [Remove Shape of fix.] per procedere con la rimozione.

4.5 Eliminare una forma

- 01) Nel menu iniziale, premere <Shape>.
- 02) Premere <Delete>.
- 03) Premere un tasto funzione per evidenziare (selezionare) una forma desiderata.
- 04) Premere <Enter> per eliminare.

4.6 Forme relative e forme assolute

Alcune forme funzioneranno con le impostazioni attuali del dispositivo; una forma circolare, ad esempio, verrà centrata sulle posizioni attuali pan e tilt del dispositivo. Questa si chiama forma **relativa**. Qualora vengano modificati il pan e il tilt del dispositivo, verrà rimossa tutta la forma.

- Tutte le forme Posizione (pan/tilt), e altre forme contenenti la dicitura "User" oppure "Usr" all'interno del nome, sono forme Relative.

Altre forme funzionano sempre con un valore fisso; una forma ad arcobaleno, ad esempio, è centrata nel mezzo degli attributi mix colore, e così si ottiene una gamma di colori completa. Questa si chiama forma **assoluta**. Le impostazioni attuali del dispositivo vengono sovrascritte dalla forma.

- Le forme non-posizione (colore, gobo, messa a fuoco, dimmer, iride) sono forme assolute, a meno che non contengano la dicitura "User" oppure "Usr" all'interno del nome. Ad esempio, "Magenta Even" è una forma assoluta, centrata al 50% su magenta, ma "Magenta Even Usr" è una forma relativa che modifica il valore magenta attuale del dispositivo.

Qualora venga eseguita una scena che contiene una forma, quando viene disattivata la scena la forma di interrompe.

4.7 Parametri di riproduzione

Questa opzione consente di impostare i parametri per una forma, archiviata in una riproduzione / scena. Quando avviene la dissolvenza in ingresso di una scena, sarà possibile determinare se una forma parte con le dimensioni massime e con la velocità massima (statica) oppure se anche la velocità della forma e/o le dimensioni della stessa dovrebbero entrare con una dissolvenza in ingresso (a tempo).

- 01) Nel menu Forma, premere <E>[Playback Parameters]. Quindi premere il tasto <Playback> della riproduzione per la quale si desidera impostare i parametri.
- 02) Premere <A> per impostare la dimensione su Static o Timed.
- 03) Premere per impostare la velocità su Static o Timed.
- 04) <C> consente di rimuovere l'offset causato dalla forma quando viene fermata.

5 scene

Ci sono molte funzioni nel controller con le quali è possibile creare un effetto luminoso complesso; inoltre, la parte più fondamentale è una scena all'interno della quale è possibile archiviare il "look" creato servendosi del proprio dispositivo.

Ci sono 15 pulsanti scene su 10 pagine. Sarà possibile salvare un massimo di 150 scene sequenze effetti.

5.1 Creare una Scena

Questa console ha una scena interna speciale chiamata "programmer". Ogni volta che viene modificato un attributo di un dispositivo, le modifiche vengono archiviate all'interno del programmer. Quando viene registrata una scena, i contenuti del programmer vengono archiviati nella scena. Non viene salvato nient'altro dall'output della console.

Questa console dispone di due modalità di programmazione "Record by Fixture" (modalità normale) e "Record by Channel". Sarà possibile modificare la modalità premendo in fase di archiviazione di una scena. Le differenze fra queste due modalità sono:

- **Record by Fixture** - Quando si modifica un qualsiasi attributo di un dispositivo, anche tutti gli altri attributi vengono collocati nel Programmer. Si otterrà esattamente il risultato atteso quando viene richiamata la scena, ma non sarà possibile combinare scene contenenti gli stessi dispositivi, poiché la nuova scena si limiterà a sovrascrivere quella precedente.
- **Record by Channel** - Solo l'attributo modificato viene collocato nel programmer. Ciò significa che è possibile salvare scene che contengono solo informazioni sulla posizione, poi richiamarle con altre scene per impostare colori, gobo, ecc. Ciò risulta essere un'opzione molto più flessibile, ma richiede inizialmente una maggiore programmazione, dato che sono necessarie più scene per ottenere un risultato. Questa modalità potrebbe inoltre portare a ulteriori problemi se non si controlla con attenzione ciò che si sta facendo. (Questa modalità è nota col nome "Tracking mode" sulle altre console).

Quando viene premuto <Clear>, tutti i dispositivi vengono eliminati dal programmer. Si dovrebbe prendere l'abitudine di premere il tasto <Clear> prima di avviare un programma o una scena; qualora non si segua questa indicazione si potrebbe finire per registrare dispositivi non desiderati. Sarà inoltre necessario premere <Clear> al termine della programmazione, dato che le eventuali funzioni del programmer sovrascriveranno le riproduzioni.

L'accensione di una scena non colloca i valori dalla scena nel programmer (ma la funzione Include consente di eseguire questa operazione). La funzione Locate Fixture non mette valori nemmeno nel programmer.

- 01) Premere <Clear> per svuotare il programmer. Ciò garantisce una partenza da zero.
- 02) Configurare l'effetto che si vuole ottenere sul palcoscenico servendosi dei dispositivi. Sarà possibile includere le forme all'interno di una scena. Si prega di ricordare solo i dispositivi modificati verranno inclusi nella scena.
- 03) Premere <Scene>.
- 04) Le scene vuote lampeggeranno.
- 05) Premere il tasto playback di un playback lampeggiante per effettuare la registrazione. (Se si desidera usare una pagina diversa selezionare come prima cosa una nuova pagina).
- 06) Premere <Clear> per svuotare il programmer. Ripetere i passaggi 2-5 per programmare ulteriori scene.

Informazioni sulle scene:

- Sarà possibile registrare tutto l'output della console (non solo quello che avviene nel programmer) premendo il tasto [Record Stage]. L'opzione si illuminerà quando la modalità Record stage è attiva. Di norma questa opzione non viene usata.
- Le griglie sopra a ogni cursore/pulsante playback consentono di scrivere il nome della scena, usando il metodo poco tecnologico ma affidabile dal pennarello (usare un nastro di carta sulla superficie). Sarà possibile vedere a colpo d'occhio cosa è contenuto in ogni scena.

5.2 Usare le forme nelle Scene

Come ci si aspetterebbe, le eventuali forme configurate verranno salvate come parte della scena. Qualora il valore di base della scena non sia nel programmer (ad esempio la posizione centrale pan/tilt, per un cerchio), e la forma è un tipo "Utente", allora la scena conterrà una forma "relativa". Quando viene richiamata una scena, la forma inizierà sulla base della posizione attuale del dispositivo. In questo

modo sarà possibile creare molti diversi effetti sovrapponendo poche scene diverse - una per la forma e una per la posizione di base. Sarà possibile usare la modalità "Record by channel", e non impostare la posizione oppure usare la funzione "Off" per ottenere questo effetto.

5.3 Canali HTP e LTP

Il dispositivo Showtec Creator 2048 è in grado di trattare i canali di controllo in due modi:

- I canali dimmer o intensità funzionano sulla base del principio HTP: "highest takes precedence". Qualora un canale HTP venga acceso a livelli diversi in diverse scene, il verrà lanciato l'output del livello più alto. Quando si esegue la dissolvenza su una scena, i canali HTP vanno in dissolvenza insieme alla stessa.
- I canali delle teste mobili funzionano sul principio LTP: "latest takes precedence". L'ultima modifica acquisisce la proprietà rispetto agli altri valori, quindi la scena più recente da accendere è quella che è in fase di output. Quando si esegue la dissolvenza di una scena, i canali LTP di norma non vanno in dissolvenza (nonostante sia possibile farli andare in dissolvenza - qualora lo si desideri - eccetto per i canali impostati su instant). Impostano i loro valori al massimo quando la scena inizia la dissolvenza in ingresso e vi restano fino a che non viene impostato un altro valore. (Sarà possibile impostare il valore nel menù Impostazioni utente).

Il file di configurazione del dispositivo comunica alla console quali canali di un dispositivo sono canali HTP e quali sono LTP. Di norma solo gli attributi dimmer sono HTP, e tutto il resto è LTP. Qualora un dispositivo non sia dotato del controllo intensità, il canale gobo viene definito come HTP per fare in modo che il faro vada in dissolvenza quando viene disattivata una scena.

5.4 Riprodurre una Scena

Per riprodurre una scena basta spostare verso l'alto il cursore di riproduzione o premere il pulsante di riproduzione. (Verificare che non vi siano valori nel programmer. Eseguire questa operazione premendo il tasto <Clear>, dato che qualsiasi cosa nel programmer sovrascriverà la riproduzione).

- Sarà possibile attivare più scene contemporaneamente.
- Tutti gli HTP (intensità) delle scene si dissolvono in ingresso/uscita mentre il cursore è su/giù. I canali LTP (movimento) inizieranno immediatamente non appena il cursore non viene impostato su zero. (Anche i canali LTP funzionano allo stesso modo quando le scene si trovano in Modalità 1 o Modalità 2, a meno che i canali non vengano impostati senza la funzione di dissolvenza nella libreria dispositivo).
- Per eseguire un controllo flash di una scena mentre le altre scene sono interrotte sarà possibile usare la funzione swop. Premere <Swop> (indicatore on), poi sarà possibile eseguire il flash delle scene.

5.5 Modificare una Scena

Sarà possibile modificare parte di una Scena salvata:

- 01) Premere <Clear> per svuotare il programmer.
 - 02) Attivare la scena che si desidera modificare, di modo che sia possibile vedere ciò che si sta facendo. Disattivare tutte le altre scene per evitare confusione.
 - 03) Selezionare i dispositivi sui quali si desidera intervenire, quindi apportare le modifiche.
 - 04) Premere il pulsante <Scene>.
 - 05) Premere il pulsante <Playback> della scena che si sta modificando.
 - 06) La console comunica se la scena esiste già sul registro di riproduzione.
 - 07) Prendere <A> [Merge Scene] per modificare la scena esistente. Le informazioni non variate non sono interessate.
- Qualora ci si trovi in modalità "Record by fixture", tutti gli attributi di qualsiasi dispositivo modificato verranno salvati nella scena con le impostazioni attuali. Qualora si desideri salvare solo determinati attributi di un dispositivo sarà necessario usare la modalità "Record by channel".
 - Sarà possibile sovrascrivere interamente la scena esistente usando [Replace Scene]. Questa opzione elimina la riproduzione e salva il programmer attuale come nuova scena.
 - Qualora la scena contenga forme, e siano state selezionate alcune nuove forme, le forme originali all'interno della scena verranno eliminate (dopo un'avvertenza). Per evitare che ciò accada sarà necessario usare la funzione Include sulla scena originale (cfr. sezione successiva) per caricare le forme nel programmer. Verificare che il cursore di riproduzione per la scena sia impostato su zero (ovverosia che la forma non è attiva) in fase di inclusione della scena.

5.6 Funzione Include

La funzione Include consente di caricare parti selezionate di una scena nel programmer. (Di norma vengono inserite nel programmer solo le modifiche manuali ai dispositivi). Sarà poi possibile usare questa opzione per creare una nuova scena. Si tratta di un'opzione particolarmente utile per creare una scena simile a quella di cui già si dispone.

- Premere <Copy/Include>.
- Premere il pulsante <Playback> della scena desiderata, e poi premere <Enter> per includere i dati.

5.7 Il pulsante "Off"

Il pulsante Off consente di rimuovere un attributo salvato all'interno di una scena, come se non fosse mai stato registrato.

Ipotizzate ad esempio di aver registrato una scena che prevedeva gli scanner in una determinata posizione, col colore impostato su verde. Qualora successivamente si decida che non si vuole il colore registrato in quella scena, e si preferisce usare l'impostazione precedente degli scanner, servirsi della funzione Off per disattivare il colore nella scena. Sarà inoltre possibile usare la funzione Off per eliminare interi dispositivi da una scena.

Premere il pulsante Off non è come registrare un attributo a zero. Equivale a non registrare nel modo più assoluto l'attributo.

01) Attivare la scena che si desidera modificare, di modo tale che sia possibile vedere ciò che si sta facendo.

02) Selezionare i dispositivi che si intende modificare.

03) Premere <OFF> (uno dei pulsanti comando blu) per visualizzare il menu Off.

04) Per spegnere tutti gli attributi dei dispositivi selezionati, premere [OFF Selected Fixtures].

05) Per disattivare gli attributi selezionati, premere il pulsante adeguato, quindi usare <C> e <D> per impostare ogni attributo su Off. (La schermata mostra quale attributo verrà disattivato per ogni pulsante.)

06) Premere <Scene>

07) Premere il tasto Playback per la scena che si sta modificando per salvare le modifiche. Le informazioni non variate non sono interessate.

- Gli attributi impostati su Off vengono visualizzati a video. (L'output sul palco non cambierà dato che i valori di output rimangono sulle loro ultime impostazioni).
- Gli attributi o i dispositivi impostati su "Off" possono essere riattivati selezionandoli nel modo abituale e modificati girando le ruote.
- Sarà inoltre possibile usare questa funzione per disattivare i dispositivi o gli attributi in un inserimento palette. Usare la procedura sopra indicata, ma anziché modificare e registrare una scena, modificare e registrare un inserimento palette.

5.8 Copiare una Scena

01) Premere <Copy/Include>.

02) Premere un pulsante <Playback> che salva una scena.

03) Premere un pulsante <Playback> per copiare.

5.9 Eliminare una Scena

Per eliminare una scena, attenersi ai seguenti passaggi.

01) Premere <Delete>.

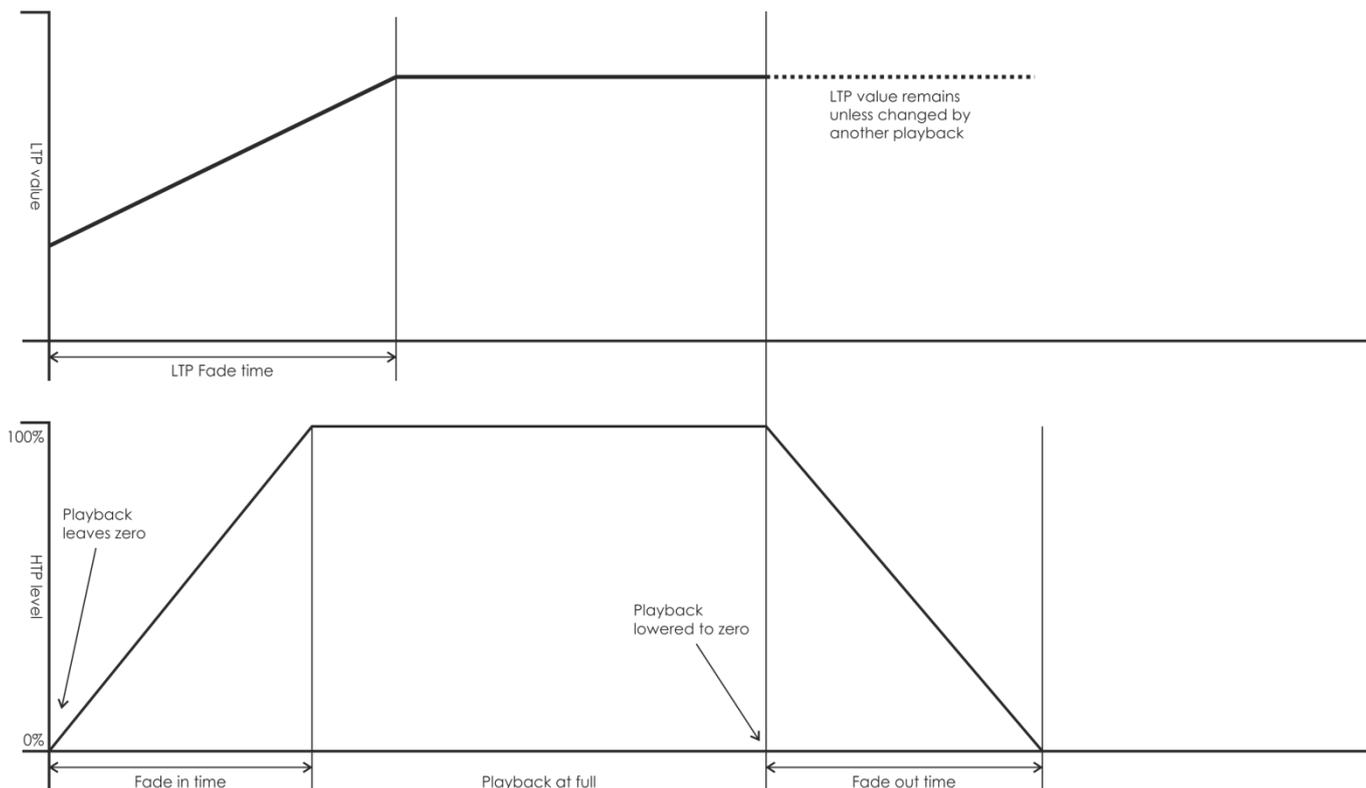
02) Premere un pulsante <Playback> desiderato.

03) Premere nuovamente <Playback> per eliminare.

5.10 Timing

Sarà possibile impostare un tempo di dissolvenza in ingresso e uno di dissolvenza in uscita, in modo indipendente, per ogni scena. Le dissolvenze interessano unicamente i canali HTP (intensità). C'è un timer LTP separato che consente di impostare i tempi di movimento. I canali LTP impostati su "instant" in fase di assegnazione degli indirizzi ignorano i tempi di dissolvenza LTP.

- 01) Premere <Time/Mode>.
- 02) Premere il pulsante playback del registro di riproduzione per il quale si desidera impostare i tempi.
- 03) Nel menu ci sono due pagine. Premere <Up> o <Down> per sfogliare. Selezionare l'opzione desiderata e modificare i dati con la <Wheel V>.
- 04) Premere due volte <Enter> per salvare e uscire o premere due volte <Exit> per uscire senza salvare.



L'effetto sui tempi viene mostrato nello schema qui sopra.

Anche i tempi inseriti sono interessati dalla modalità scena:

- **Modalità 0** – Non viene usata nessuna informazione di timing. I canali HTP vanno in dissolvenza con i cursori di playback, fra 0 e 100%.
- **Modalità 1** – I canali vanno in dissolvenza conformemente ai tempi impostati HTP e LTP (eccetto per i canali LTP Instant). Qualora vengano inseriti i tempi per una scena Modalità 0, passerà automaticamente alla Modalità 1. Qualora i tempi HTP vengano impostati a zero, i livelli HTP vanno in dissolvenza col cursore.
- **Modalità 2** – I canali HTP vanno in dissolvenza conformemente ai tempi HTP impostati oppure col cursore se i tempi sono impostati a zero. I canali LTP vengono controllati dalla posizione del cursore (eccetto per i canali Instant). I dati iniziali di LTP sono i dati prima che il cursore venga spostato verso l'alto. Impostare il tempo di dissolvenza LTP su 0 per usare questa modalità.
- **Modalità 3** – I canali HTP vanno in dissolvenza conformemente ai tempi HTP impostati oppure col cursore se i tempi sono impostati a zero. I canali LTP sono controllati dalla posizione del cursore (eccetto per i canali Instant). Il valore iniziale di LTP è 0. Impostare il tempo di dissolvenza LTP su 0 per usare questa modalità.

5.11 Sovrapposizione

Questa funzione consente ai dispositivi di una scena di funzionare uno dopo l'altro, anziché di funzionare contemporaneamente. Nel menu Save a Scene oppure nel menu Time Editing, sarà possibile attivare o disattivare la modalità "overlap" (sovrapposizione). Quando una scena in Modalità 2 è impostata su overlap on, significa che questa scena riprodurrà l'effetto overlap mentre si alza il cursore; se la scena comprende un'impostazione tempo di dissolvenza, riprodurrà l'effetto overlap mentre il tempo di dissolvenza LTP trascorre.

Nel menu Timing sarà possibile trovare le seguenti opzioni:

Quick Group - Per creare gruppi in modo rapido. I dispositivi dello stesso gruppo funzionano allo stesso modo.

Advanced Group - A volte abbiamo bisogno che più dispositivi funzionino come gruppo. In questo caso possiamo servirci della funzione Group (Gruppo).

01) Premere <E> [Group] per accedere al menu gruppo.

02) Nel menu troverete le seguenti opzioni:

- **Numero di gruppi:** Impostare il numero di gruppi che è necessario definire.
- **Group Number:** I pulsanti fixture del numero gruppo si illumineranno; gli altri pulsanti si spegneranno. Per aggiungere un dispositivo nel numero gruppo, basta premere il pulsante fixture per accenderlo.
- **Auto group:** I dispositivi vengono automaticamente raggruppati in ordine conseguente.
- **Increase group:** Il numero di dispositivi aumenta di 1.
- **Reset:** Impostare il numero gruppo al numero dispositivi e raggruppare nuovamente in modo automatico.

5.12 Priorità

Le opzioni di Priorità consentono di impostare la modalità di esecuzione dei registri di playback. Le opzioni di priorità comprendono: Più bassa, Bassa, Normale, Alta e Più alta. La priorità predefinita per una nuova riproduzione è Normale. Si tratta di una funzione estremamente utile, qualora si stia eseguendo un playback con un dispositivo e si desideri eseguire una nuova riproduzione con la stessa priorità o con una priorità più elevata. In questo caso la nuova riproduzione acquisirà la priorità di quella precedente. Qualora la nuova riproduzione sia di priorità inferiore, allora la riproduzione scelta in precedenza resterà attiva.

6 Sequenze di effetti

Nella console sarà possibile modificare una sequenza di effetti con un massimo di 600 passi.

6.1 Programmare una sequenza

Per programmare una sequenza sarà necessario impostare l'illuminazione di per ogni passo della sequenza, e poi salvare quanto fatto. Il contenuto del programmer viene registrato come passo.

Sarà possibile impostare manualmente tutti i dispositivi e i dimmer per ogni passo, oppure premere il pulsante Include per caricare le informazioni dalle scene già registrate.

Non è possibile usare una scena esistente come passo di una sequenza semplicemente accendendola. Sarà necessario usare il pulsante Include per caricare la scena nel programmer.

- 01) Premere <Chase>.
 - 02) Premere il pulsante playback del registro di riproduzione dove si desidera archiviare la sequenza di effetti.
 - 03) Configurare l'illuminazione per il primo passo, manualmente oppure premendo il pulsante Include sulle scene esistenti.
 - 04) Premere il pulsante playback del registro di riproduzione o premere Enter per archiviare il contenuto del programmer come passo 1 della sequenza di effetti.
 - 05) Premere <Clear>, quindi ripetere dal passo 3.
 - 06) Al termine, premere <Chase>, o premere <Exit> per uscire.
- Premere <Clear> dopo che è stato completato il salvataggio della sequenza di effetti. In caso contrario, quando si cerca di riprodurlo, il programmer sovrascriverà la sequenza e non si vedrà correttamente la sequenza.
 - Il numero di passo attuale viene visualizzato nella riga di prompt.
 - Sarà possibile registrare le forme in una sequenza. Se la stessa forma viene salvata in passi successivi, continuerà da passo a passo; in caso contrario si interromperà alla fine del tempo del passo. (La console ritiene che la forma sia la stessa, se non è stato premuto <Clear> dopo il passo precedente, e non sono stati modificati i valori di velocità, dimensioni o diffusione della forma dal passo precedente; oppure se la forma è stata inclusa dal passo precedente e non è stata modificata).
 - In una sequenza sarà possibile modificare un massimo di 600 passi.

6.2 Eseguire una sequenza

Alzare un cursore di riproduzione o premere un pulsante di playback. La sequenza selezionata verrà eseguita.

- Sarà possibile lanciare l'output contemporaneo di due o più sequenze di effetti.
- Tutti i canali HTP (luminosità) delle sequenze vengono controllati dai cursori. I canali LTP (movimento) implementeranno la sequenza, a seconda del tempo di dissolvenza.
- Premere <Swop> (indicatore acceso), poi sarà possibile controllare una determinata sequenza mentre le altre riproduzioni sono interrotte.

6.3 Collegamento di una sequenza ai controlli

In fase di esecuzione di una sequenza, il controllo di riproduzione si collega in modo automatico alle sequenze.

- Premendo <Connect> e poi premendo il pulsante desiderato <Playback> della sequenza sarà possibile impostare quale sequenza collegare per il controllo della riproduzione.

6.4 Impostazione di velocità, dissolvenza incrociata e direzione

Avviare una sequenza, poi sarà possibile girare le ruote per regolare la velocità e il tempo di dissolvenza.

- **Velocità:** L'intervallo di tempo fra due passi. Ma il "tempo" qui indica il tempo globale. Se alcuni passi sono impostati con un tempo speciale, funzionerà a seconda del proprio tempo.
- **Dissolvenza incrociata:** Nell'intervallo di tempo fra due passi, il rapporto fra il Tempo di attesa e il Tempo di dissolvenza. I tre set di dati sullo schermo sono rapporto slope dissolvenza in ingresso, rapporto slope dissolvenza in uscita e rapporto slope LTP. FF indica che è tutto tempo di slope durante il tempo totale, e il tempo di attesa è pari a 0; quando il valore è 70, significa che il 70% del tempo totale è tempo di slope e il resto è tempo d'attesa.

- **Tempo di attesa:** Un dispositivo, ad esempio, si sposta dal Punto A al Punto B. Se il tempo di attesa è impostato su 3 secondi, allora il dispositivo si ferma al Punto A per 3 secondi, e poi inizia a muoversi.
- **Tempo di dissolvenza:** Un dispositivo, ad esempio, si sposta dal Punto A al punto B. Se il tempo di dissolvenza è impostato su 3 secondi, allora il movimento del dispositivo dal Punto A al Punto B durerà 3 secondi.

Dopo che la velocità della sequenza è stata salvata, funzionerà a questa velocità per tutte le riproduzioni future:

- 01) Ruotare la <Wheel A> per regolare la velocità.
- 02) Nel menu iniziale, selezionare [Chase Parameters].
- 03) Premere <A> [Save Speed].

- Quando una sequenza è in funzione e si girano le ruote per intervenire manualmente e regolare le posizioni di alcuni dispositivi, sarà poi possibile premere <Connect> + [Speed/Cross] per modificare la modalità delle ruote.
- Impostare la sequenza alla velocità desiderata in fase di modifica, quindi premere <Connect> + <A> [Clear Temp. Time].
- La direzione della sequenza è controllata da <Go+> e <Go->. La direzione può essere salvata in una sequenza, per funzionare poi in futuro: Premere B [Chase Parameters] + [Save Direction].

6.5 Controllo manuale del passo della sequenza

Premere <Stop>. Ora sarà possibile controllare manualmente la sequenza di effetti. Se la sequenza è impostata su "Link=OFF", passerà automaticamente in controllo manuale. Cfr. più sotto per ulteriori informazioni sulla funzionalità "Link."

- Premere <Go+> oppure <Go-> per riavviare la sequenza.

6.6 Aggiungere un passo

Aggiungere un passo è simile a modificare il passo di una sequenza. Premere <Chase> e premere il pulsante <Playback> di una sequenza, quindi eseguire la stessa operazione di quando viene registrato un nuovo passo. Il nuovo passo verrà registrato come passo finale della sequenza di effetti.

6.7 Aprire una sequenza per sottoporla a modifiche

Il dispositivo Showtec Creator 2048 è dotato di un potente sistema di modifica delle sequenze. Premendo <Unfold> si apriranno i passi di una sequenza sui pulsanti di playback; ogni passo funziona come una scena, e consente operazioni di separate di esecuzione e modifica.

- 01) Premere <Unfold> quindi premere il pulsante <Playback> desiderato per procedere alla modifica.
 - 02) I primi 15 passi della sequenza verranno applicati a <Playback> 1-15.
 - 03) Alzare il cursore di un registro di riproduzione o premere un pulsante playback per lanciare l'output dei dati del passo.
 - 04) Le opzioni del menu "unfold Chase" vengono descritte qui di seguito.
 - 05) Premere <Unfold> nuovamente per uscire dalla modalità.
- Modificare un passo: Premere <Clear> per svuotare il programmer. Alzare il cursore o premere il pulsante per modificare. Premere <C> [Save a step], poi premere un pulsante in <Playback> 1-15. Sarà poi possibile selezionare Merge, Overwrite o Insert.
 - Regolare il tempo del passo, selezionare [Edit Time] e premere <Playback>. Quindi, procedere alla regolazione del tempo.
 - Per inserire un nuovo passo sarà come prima cosa necessario impostare gli effetti del nuovo passo. Premere <C> [Save a Step] e premere il pulsante <Playback> al quale si prevede di assegnarlo. Premere <D> [Insert a Step]. Verrà inserito il nuovo passo e i seguenti passi verranno respinti di un passo.
 - Per eliminare un passo, premere <Delete>, poi premere il <Playback> desiderato. Premere <Enter> per confermare.
 - Per copiare un passo, premere <Clear> per svuotare il programmer, premere il <Playback> desiderato per inviare i dati al programmer e salvare.

- Qualora vi siano più di 15 passi in una sequenza di effetti, premere <Up> o <Down> per girare le pagine.
- Sarà possibile aggiungere una forma alla sequenza premendo <Shape Generator>.

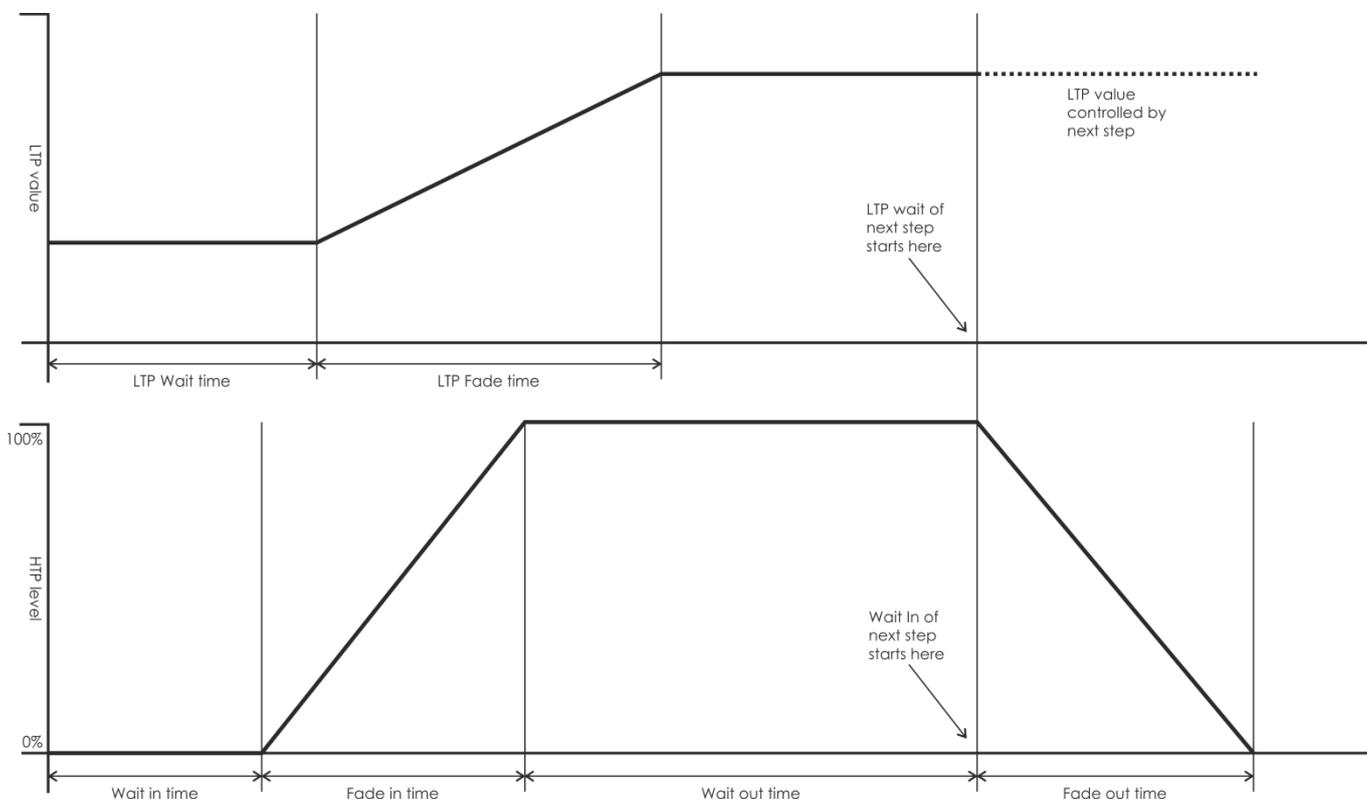
6.8 Eliminare una sequenza

L'eliminazione di una sequenza è molto simile all'eliminazione di una scena. Premere <Delete>, poi premere due volte il pulsante di playback desiderato.

6.9 Il tempo globale di una sequenza di effetti

Per impostare il tempo globale di una sequenza:

- 01) Premere <Time/Mode> e premere il <Playback> di una sequenza.
- 02) Premere <Up> oppure <Down> per girare le pagine. Premere <A>-<E> per selezionare un'opzione. Usare <Wheel Value> per regolare il valore.
- 03) A pagina 2 del menu Time, c'è un'opzione "Link". Se "Link" è impostata su ON, la sequenza funzionerà passo dopo passo in modo automatico. Se "Link" è impostata su OFF, sarà necessario premere <Go+> oppure <Go-> per eseguire i passi uno dopo l'altro.
- 04) Premere due volte <Enter> per salvare e uscire o premere <Exit> per uscire senza salvare.



Le opzioni di tempo comprendono (cfr. figura sulla pagina precedente):

[Wait Fade In] – Il tempo di attesa prima della dissolvenza in ingresso di un canale HTP

[Wait Fade Out] – Il tempo di attesa prima della dissolvenza in uscita di un canale HTP

[Fade In] – Il tempo di dissolvenza in ingresso di un canale HTP

[Fade Out] – Il tempo di dissolvenza in uscita di un canale HTP

[LTP Slope] – Il tempo di dissolvenza di un canale LTP

[LTP Wait] – Il tempo di attesa prima della dissolvenza di un canale LTP

[Slope] – Il tempo di dissolvenza di un canale LTP.

[Connect] – In caso di chiusura della connessione, quindi, la scena in funzione verrà messa in pausa a questo passo fino a che non viene premuto <Go+> oppure <Go->.

6.10 Impostare un tempo separato per un passo

Il tempo di dissolvenza in ingresso/uscita può essere impostato su ogni passo singolarmente. Un passo di una sequenza con tempo separato è chiamato passo complesso; se sta usando il tempo globale si tratta invece di un passo semplice. Per impostare un tempo separato per ogni passo, sarà possibile usare il comando <Unfold> per garantire una facilità di funzionamento.

- 01) Premere <Unfold>, e poi premere il pulsante di riproduzione della sequenza.
 - 02) Premere <Time/Mode>, e poi premere il pulsante riproduzione del passo.
 - 03) Premere <Up> oppure <Down> per girare le pagine. Premere <A>-<E> per selezionare un'opzione. Usare <Wheel Value> per regolare il valore.
 - 04) Premere due volte <Enter> per salvare e uscire.
- Le eventuali modifiche trasformeranno un passo in un passo complesso.
 - Per convertire un passo complesso in un passo semplice sarà possibile premere il pulsante <Fixture Menu> nel menu di modifica tempo per apportare la modifica.

6.11 Opzioni avanzate

Ogni sequenza dispone di opzioni che possono essere impostate e influiscono sulla sua modalità di funzionamento. Premere <Chase Parameters>. Sarà come prima cosa avere una sequenza "collegata". Le opzioni sono:

- [Save Speed] – salva la velocità attuale della sequenza (impostata usando la ruota A/B).
- [Save Direction] – salva la direzione della sequenza servendosi di <Go+> e <Go->.
- [Loop Playback/Bounce/Stop on final step] - fa fermare la sequenza sul passo finale. Se il passo finale è un "blackout", la sequenza si spegnerà da sola, quindi basta premere Go, quando si vuole eseguirla nuovamente.
- [Skip Time Options] - Consente di saltare la prima attesa e/o le dissolvenze di una sequenza. Spesso si desidera ricorrere a questa opzione di modo che la sequenza parta non appena si muove il cursore. (Premere il pulsante per passare in rassegna le varie opzioni):
 - Salta il primo tempo d'attesa (Il tempo d'attesa viene saltato alla prima accensione della sequenza).
 - Salta il primo tutto il tempo (Tutti i tempi vengono saltati alla prima accensione della sequenza).
 - Attesa a Dissolvenza per tutti i passi (Tutti i tempi verranno implementati all'accensione della sequenza).
- [Sound] - Avvio della sequenza tramite suono. Impostare Link su OFF.

6.12 Sovrapposizione

La funzione overlap è potente. Consente ai dispositivi presenti in una scena di funzionare uno dopo l'altro anziché contemporaneamente. Nel menu Time Editing, sarà possibile impostare l'overlap su on oppure off. Qualora l'overlap sia acceso riprodurrà l'effetto overlap mentre trascorre il tempo di dissolvenza LTP.

Nel menu timing sarà possibile trovare le seguenti opzioni:

Quick Group - Per creare gruppi in modo rapido. I dispositivi dello stesso gruppo funzionano allo stesso modo.

Advanced Group - A volte abbiamo bisogno che più dispositivi funzionino come gruppo. In questo caso possiamo servirci della funzione Group (Gruppo).

- 01) Premere <E> [Group] per accedere al menu gruppo.
- 02) Nel menu troverete le seguenti opzioni:
 - **Numero di gruppi:** Impostare il numero di gruppi che è necessario definire.
 - **Group Number:** I pulsanti fixture del numero gruppo si illumineranno; gli altri pulsanti si spegneranno. Per aggiungere un dispositivo nel numero gruppo, basta premere il pulsante fixture per accenderlo.
 - **Auto group:** I dispositivi vengono automaticamente raggruppati in ordine conseguente.
 - **Increase group:** Il numero di dispositivi aumenta di 1.
 - **Reset:** Impostare il numero gruppo al numero dispositivi e raggruppare nuovamente in modo automatico.

6.13 Priorità

Le opzioni di Priorità consentono di impostare la modalità di esecuzione dei registri di playback. Le opzioni di priorità comprendono: Più bassa, Bassa, Normale, Alta e Più alta. La priorità predefinita per una nuova riproduzione è Normale. Si tratta di una funzione estremamente utile, qualora si stia eseguendo un playback con un dispositivo e si desideri eseguire una nuova riproduzione con la stessa priorità o con una priorità più elevata. In questo caso la nuova riproduzione acquisirà la priorità di quella precedente. Qualora la nuova riproduzione sia di priorità inferiore, allora la riproduzione scelta in precedenza resterà attiva.

7 CueList

CueList è una serie di playback salvati su un cursore di playback. Quando spostiamo un cursore CueList, verranno attivati tutti i playback contenuti al suo interno. La funzionalità CueList è particolarmente comoda da usare negli spettacoli.

7.1 Salvare una CueList

- 01) Premere [CueList].
- 02) Il pulsante playback lampeggiante indica che non vi sono playback esistenti al suo interno. Premere quello desiderato per salvare la CueList.
- 03) Il menu a video mostra i passi totali e il numero di step attuale.
- 04) Alzare i cursori dei playback che si desidera includere. Premere il pulsante di riproduzione attuale per salvare.
- 05) Ripetere il passo 4.
- 06) Premere [Exit] per uscire.

7.2 Modificare una CueList

Per modificare una CueList esistente:

- 01) Premere [CueList].
 - 02) Premere il pulsante di riproduzione desiderato.
 - 03) Usare <Up>/<Down> per selezionare uno step da modificare.
 - 04) Alzare i cursori corrispondenti ai playback che si desidera includere.
 - 05) Premere il pulsante di riproduzione attuale per sovrascrivere o inserire.
- Elimina passo: Selezionare un passo, premere [Delete], e poi premere [Enter] per confermare.
 - Modifica tempo passo: Selezionare un passo, premere [Time/Mode] per modificare il tempo del passo.
 - Visualizza dati passo: Selezionare un passo, premere [Copy/Include] per includere i dati del passo.

7.3 Avviare una CueList

Alzare un cursore di riproduzione o premere un pulsante playback per eseguire una CueList.

- Un playback funziona solo su una CueList.
- Il tempo predefinito della CueList è 0 e Link è impostato su OFF, quindi sarà necessario premere [GO+] oppure [GO-] per avviare l'esecuzione manuale.

7.4 Eliminare una CueList

L'eliminazione di una cue list è simile all'eliminazione di una sequenza:

- 01) Premere [Delete].
- 02) Premere due volte il pulsante CueList.

7.5 Copiare una CueList

Per copiare una CueList:

- 01) Premere [Copy/Include].
- 02) Premere un pulsante CueList con una cue list esistente.
- 03) Premere un pulsante sequenza vuoto per copiare.

7.6 Impostare il tempo globale

Per impostare il tempo globale per una CueList:

- 01) Premere [Time/Mode], e poi premere il pulsante CueList desiderato.
- 02) Premere <Up>/<Down> per sfogliare, premere <A>-<E> per selezionare un'opzione. Girare la Ruota V per impostare i valori.
- 03) L'opzione Link si trova a pagina Page 2. Se Link è impostato su On, le sequenze funzioneranno automaticamente passo dopo passo. Se Link è impostato su Off, sarà necessario premere [Go+] o [Go-] per far eseguire i passaggi.
- 04) Dopo aver apportato tutte le modifiche necessarie, premere due volte [Enter] per salvare e uscire.

- Per la CueList, basta impostare solo il tempo LTP.

7.7 Impostare un Tempo Speciale per un passo

Per ogni passo sarà possibile assegnare un tempo speciale di dissolvenza in ingresso/uscita. Una sequenza dotata di un tempo speciale viene chiamata passo complicato. Se il passo si sta servendo del tempo globale, significa che è un passo semplice.

- 01) Premere [CueList], e poi premere il pulsante CueList desiderato.
 - 02) Premere <Up>/<Down> per selezionare il passo desiderato.
 - 03) Premere [Time/Mode].
 - 04) Premere <Up>/<Down> per sfogliare, <A>-<E> per selezionare un'opzione. Girare la Ruota V per impostare i valori.
 - 05) L'opzione Link si trova a pagina Page 2. Se Link è impostato su On, le sequenze funzioneranno automaticamente passo dopo passo. Se Link è impostato su Off, sarà necessario premere [Go+] o [Go-] per far eseguire i passaggi.
 - 06) Premere due volte il pulsante [Enter] per salvare
- Le eventuali modifiche apportate trasformeranno automaticamente un passo semplice in un passo complicato.
 - Per convertire un passo in passo semplice, modificare [Save as complex] impostandolo su [Save as simple] nel menu Time.

8 Registra Show

Con la funzione "Show Record" è possibile registrare l'ordine delle riproduzioni nonché l'intervallo di tempo fra le stesse. Sarà possibile riprodurre lo spettacolo successivamente alla registrazione. Questa funzione consente di risparmiare molto spazio ai tecnici luci.

8.1 Registrare uno Show

- 01) Premere <Setup>.
- 02) Premere <E> [Show Record].
- 03) Premere <A> [Show List], quindi selezionare lo spettacolo desiderato da registrare.
- 04) Premere [Record Show].
- 05) Premere [Record] per evidenziare l'opzione.
- 06) Riproduzione di sequenze e palette.
- 07) Al termine delle riproduzioni, premere [Record] per deselegionare l'opzione.
- 08) Premere <Enter> per concludere lo spettacolo.
- 09) Sarà ora possibile regolare le impostazioni di tempo. Per impostare il primo playback come tempo di inizio, premere <C>. Per mantenere le impostazioni di tempo originali premere <E>.

- La durata dell'evento verrà visualizzata dopo la registrazione.
- In fase di registrazione, sarà possibile usare il time code del controller oppure il time code da un MIDI esterno. Sarà possibile spostarsi fra questi due premendo il tasto funzione <A> nel menu Registrazione Programma. In fase di salvataggio dopo la registrazione, conservare il tempo originale.

8.2 Eseguire uno Show

- 01) Premere <Setup>.
- 02) Premere <E> [Show Record].
- 03) Premere <A> [Show List], quindi selezionare lo show desiderato da eseguire.
- 04) Premere <D> [Play Show].
- 05) Premere [Play] per evidenziare l'opzione, e quindi lo show inizierà a funzionare.

- Quando lo show è in funzione, parte il timer della prima riga. L'Opzione B viene automaticamente deselegionata al termine dell'esecuzione dello show.
- Sarà possibile usare l'Opzione D ed E per regolare il ritmo dello show.
- Per riprodurre, usare il time code del controller oppure il time code dal MIDI esterno. Sarà possibile spostarsi fra questi due premendo il tasto funzione <A> nel menu Registrazione Programma.

8.3 Eliminare uno Show

- 01) Premere <Setup>.
- 02) Premere <E> [Show Record].
- 03) Premere <A> [Show List], quindi selezionare lo spettacolo desiderato da eliminare.
- 04) Premere <C> [Delete Show], e poi premere <Enter> per eliminare.

- Per eliminare tutti i programmi, accedere a Program Record, e poi selezionare [Clear Show List] e premere <Enter>.

8.4 Salvare/Caricare uno show

Sarà possibile salvare o caricare un elenco degli Show.

- Salva Show List

- 01) Premere <Setup>.
- 02) Premere <E> [Show Record], inserire un U-Disk.
- 03) Premere <C> [Save Show List].
- 04) Girare la Ruota V per modificare i caratteri. Premere <Up>/<Down> per spostare il cursore, premere [Delete] per eliminare un carattere.
- 05) Premere <Enter> per salvare.

- Carica Show List

- 01) Premere <Setup>.
- 02) Premere <E> [Show Record], inserire l'U-Disk.
- 03) Premere <D> [Load Show List].
- 04) Selezionare la show list desiderata e quindi premere <Enter> per avviare il caricamento.

- Salvare un singolo show

- 01) Premere <Setup>.
- 02) Premere <E> [Show Record], inserire un U-Disk.
- 03) Premere <A> [Show List], quindi selezionare il programma desiderato da salvare.
- 04) Premere <E> [Save&Load Show], quindi premere <A> [Save Show].
- 05) Girare la Ruota V per modificare i caratteri. Premere <Up>/<Down> per spostare il cursore. Premere [Delete] per eliminare un carattere.
- 06) Premere <Enter> per salvare.

- Carica un singolo programma

- 01) Premere <Setup>.
- 02) Premere <E> [Show Record], inserire l'U-Disk.
- 03) Premere <A> [Show List], quindi selezionare il programma desiderato da caricare.
- 04) Premere <E> [Save&Load Show], e poi premere [Load Show].
- 05) Selezionare il file desiderato.
- 06) Premere <Enter> per caricare.

9 Setup

Premere <Setup> per accedere al menu Setup. Nel menu sarà possibile implementare il back-up dati, il caricamento, l'eliminazione dei dati, la selezione della lingua, la gestione della libreria, le impostazioni dell'utente e le informazioni sulla versione<.

9.1 Gestione U-Disk

Per eseguire il back-up e leggere i dati.

- Salvare i Dati: inserire un U-Disk. Selezionare Save Data. Accedere al menu di salvataggio dati. Girare la Ruota V per modificare i caratteri. Premere <Up>/<Down> per spostare il cursore. Premere [Delete] per eliminare un carattere. Al termine, inserire un U-Disk. Premere [Enter] per salvare.
- Leggere i dati: Inserire un U-disk. Selezionare Leggi Dati. Tutti i nomi dei dati sull'U-Disk compariranno a video. Premere <Up>/<Down> per selezionare i dati. Premere <A>-<E> per selezionare l'opzione desiderata per caricare i dati.

9.2 Elimina

Per eliminare tutti i dati o solo le riproduzioni nella console.

- Elimina Playback: Verranno eliminati solo i dati nell'area playback.
- Elimina Palette: Verranno eliminati solo i dati nell'area palette.
- Elimina tutto: Dati di riproduzione, palette e patch verranno eliminati.

9.3 Selezione lingua

Ci sono 2 lingue disponibili: Cinese e Inglese.

9.4 Gestione Configurazione

- Elimina Configurazione: Sulla console è possibile salvare fino a un massimo di 32 librerie. Sarà necessario eliminare una libreria vecchia per salvarne una nuova qualora il numero totale di librerie presenti abbia raggiunto quota 32.

- 01) Accedere al menu Delete Library.
- 02) Premere <Up>/<Down> per sfogliare.
- 03) Premere <A>-<E> per selezionare
- 04) Premere [Enter] per eliminare.

- Eliminare tutte le Configurazioni: Verranno eliminate tutte le librerie.
- Aggiorna Configurazione

- 01) Inserire un flash drive USB correttamente funzionante. Nel menu, premere <D> per caricare le librerie dal flash drive USB.
- 02) Selezionare la configurazione che si desidera aggiungere. Al termine dell'aggiornamento la riga verrà evidenziata.

- Le configurazioni possono essere create o modificate direttamente con la console.

- 01) Premere <Setup>.
- 02) Premere <D> [Personality Manage].
- 03) Premere <E> [Edit Personality].
- 04) In questo menu sarà possibile creare nuove configurazioni o modificare configurazioni esistenti.
- 05) Girare la Ruota B per modificare i caratteri. Premere <Up>/<Down> per spostare il cursore. Premere [Delete] per eliminare un carattere. Dopo aver assegnato il nome, premere [Enter] per accedere al Menu Numero Canali.
- 06) Nel Menu Numeri Canali girare la Ruota V per modificare il numero di canale o premere un pulsante fixture per inserire il numero di canale. Premere <Enter> per accedere al Menu Modifica Canali.
- 07) Selezionare il canale desiderato da modificare. Al termine della selezione l'opzione verrà evidenziata. Premere <Attribute> per assegnare un attributo al canale. Qualora il canale non sia un canale con regolazione di precisione (16-bit), premere nuovamente il pulsante opzione. Si accederà al menu "Advanced Channel Setting".

- 08) Nel menu di impostazioni avanzate del canale, "Advanced Channel Setting Menu" girare la Ruota V per modificare i caratteri. Premere <Up>/<Down> per spostare il cursore. Premere [Delete] per eliminare un carattere. L'Opzione B può essere usata per modificare il tipo di attributo. L'Opzione C può essere usata per modificare il tipo di canale. Girare la Ruota V per modificare il valore di localizzazione sul canale. L'Opzione D può essere usata per modificare lo stato di inversione del canale. Al termine della modifica, premere <Exit> per tornare al menu superiore.
- 09) Ripetere il passo 7 fino a che non saranno state completate le modifiche su tutti i canali, quindi premere <Enter> per accedere al menu Macro.
- 10) Nel Menu Macro, selezionare il comando macro da modificare. Girare la Ruota B o premere un pulsante fixture per inserire un numero di canale. Girare la Ruota V per inserire il valore di una funzione. Dopo modificato il comando macro, premere <Enter> per salvare la configurazione creata/modificata.

9.5 Registra programma

Rimandiamo al Capitolo 8.

9.6 Impostazioni utente

Per le preferenze dei vari utenti la console offre diversi modi per selezionare le palette.

Premere <Setup>, selezionare User Settings (Impostazioni Utente). Ora sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Save Pal. not link A/Save Pal. Link Attr.:** In fase di salvataggio di una palette, sarà possibile selezionare di eseguire il collegamento a un attributo oppure no. Qualora si scelga di effettuare il collegamento, solo gli attributi selezionati accederanno al programmer e verranno salvati. Qualora si decida di non collegare, allora verranno salvati tutti i dati nel programmer.
- **Use Pal. not link At/Use Pal. link Attr.:** In fase di caricamento di una palette sarà possibile selezionare di eseguire il collegamento a un attributo oppure no. Qualora si scelga di eseguire il collegamento, verranno caricati solo i dati dagli attributi selezionati. Qualora si decida di non collegare, verranno caricati tutti i dati.
- **MIDI = SLAVE/MASTER/DISABLE:** Imposta la modalità MIDI. In modalità Slave riceve i dati. In modalità Master trasmette dati quando viene premuto un tasto o spostato un cursore.
- **MIDI channel = xx:** Imposta il canale trasmetti / ricevi MIDI. I canali MIDI sono numerati da 1 a 16.
- **Palette Page = On/Off:** Se disattivato, la pagina 1 rimane attiva.
- **Accelerazione ruota:** Impostare l'accelerazione della ruota.

9.7 Aggiornare l'IC sul PCB di uscita

Per aggiornare l'IC sul PCB di uscita:

- 01) Copiare il file aggiornato su un U-Disk. Inserire l'U-Disk nella console.
- 02) Selezionare l'opzione relativa per iniziare l'aggiornamento.

9.8 Informazioni di sistema

Premere <Setup>, e poi sfogliare premendo <Up>/<Down>. Sarà possibile vedere le Informazioni di Sistema. Sarà possibile visualizzare la versione software attuale.

10 Aggiornamento

- 01) Spegner la console.
- 02) Copiare il file aggiornato all'interno di un U-Disk e inserirlo nella porta USB della console.
- 03) Accendere la console. Ora inizierà a cercare l'aggiornamento firmware. Una volta rilevato, il software chiederà se si desidera eseguire l'aggiornamento o meno.
- 04) Premere <Enter> per aggiornare. Al termine dell'aggiornamento il dispositivo si riavvia automaticamente.

11 Strumento per la creazione di configurazioni

17A unpatch		18A unpatch		19A unpatch		20A unpatch	
17B unpatch		18B unpatch		19B unpatch		20B unpatch	

FUNCTION		EFFECT		MAGENTA				RED		BLUE					
9A	unpatch	10A	unpatch	11A	unpatch	12A	unpatch	13A	unpatch	14A	unpatch	15A	unpatch	16A	unpatch
CONTROL		CYAN		YELLOW				GREEN		WHITE					
9B	unpatch	10B	unpatch	11B	unpatch	12B	unpatch	13B	unpatch	14B	unpatch	15B	unpatch	16B	unpatch

PAN		DIMMER		FOCUS		IRIS		FUNCTION		COLOR 1		GOBO1		PRISM	
1A	unpatch	2A	unpatch	3A	unpatch	4A	unpatch	5A	unpatch	6A	unpatch	7A	unpatch	8A	unpatch

TILT		SHUTTER		ZOOM				FUNCTION		COLOR 2		GOBO2		P/T SPEED	
1B	unpatch	2B	unpatch	3B	unpatch	4B	unpatch	5B	unpatch	6B	unpatch	7B	unpatch	8B	unpatch

Fixture name



Attribute Setting

Attribute Name

Channel NO.

Fine Channel NO.

Fader

Invert

UNCATEGORISED

SHUTTER

FOCUS

ZOOM

IRIS

COLOR1

COLOR2

COBO1

COBO2

Go-ROTATE1

Go-ROTATE2

PRISM

P/T SPEED

FUNCTION

Macros

LAMP ON

LAMP OFF

RESET

- 01) Selezionare la lingua preferita.
- 02) Premere [New] per creare una nuova configurazione oppure premere [load] per caricare una configurazione esistente.
- 03) Inserire il nome della configurazione.
- 04) Selezionare i tag con sfondo blu.
- 05) Inserire il valore del canale nella colonna Attribute Setting.
- 06) Selezionare il tipo di canale nel menu a scorrimento di Attribute Setting.
- 07) Modificare il nome dell'attributo, in linea con le proprie preferenze.
- 08) Inserire il valore di precisione nei canali di precisione, qualora si opti per questo tipo di valore.
- 09) Inserire il valore per la funzione di localizzazione.
- 10) Impostare il valore di slope e invertire. (Usare di norma le impostazioni predefinite.)
- 11) Ripetere i passaggi 4-10 per impostare un nuovo attributo.
- 12) Salvare la configurazione.

Manutenzione

L'operatore deve verificare che gli impianti di sicurezza e delle macchine vengano ispezionati da un esperto ogni anno nel contesto di una verifica di accettazione.

L'operatore deve verificare che gli impianti di sicurezza e delle macchine vengano ispezionati da una persona qualificata una volta l'anno.

Durante l'ispezione sarà necessario prendere in considerazione i seguenti punti:

- 01) Tutte le viti usate per l'installazione del dispositivo o di componenti dello stesso devono essere saldamente fissate e non devono essere corrose.
- 02) Non vi devono essere deformazioni sugli alloggiamenti, sugli elementi di fissaggio e sui punti di installazione.
- 03) Le componenti a movimento meccanico quali ad esempio assi, occhielli e altro, non devono recare segni di usura.
- 04) I cavi di alimentazione elettrica non devono recare segni di danni o usura meccanica.

Il dispositivo Showtec Creator 2048 richiede una manutenzione pressoché nulla. L'unità va comunque tenuta pulita.

Scollegare l'alimentazione, quindi pulirla con un panno inumidito. Non immergere in liquidi. Non usare alcol o solventi.

Tenere puliti i collegamenti. Scollegare l'alimentazione, quindi pulire le prese DMX e audio con un panno inumidito. Verificare che i collegamenti siano completamente asciutti prima di collegare la strumentazione o fornire energia elettrica.

Guida alla risoluzione dei problemi

Assenza di luce

Questa guida alla risoluzione dei problemi è stata pensata per risolvere problemi semplici.

Nel caso in cui si verifichi un problema, attenersi ai seguenti passaggi della seguente procedura in ordine fino a che non si trova una soluzione. Una volta che il dispositivo funziona correttamente, non eseguire nessuno dei seguenti passaggi.

Nel caso in cui il dispositivo Creator 2048 non funzioni correttamente, rivolgersi a un tecnico per eseguire un intervento.

Ipotizzare due potenziali aree di problema: l'alimentazione, gli effetti.

- 01) Alimentazione. Verificare che l'unità sia collegata a una presa di corrente adeguata.
- 02) Riportare il dispositivo Creator 2048 al proprio rivenditore Showtec.
- 03) Un effetto non risponde al dispositivo Creator 2048: verificare l'indirizzo DMX del faro e del controller. Verificare che corrispondano. Verificare che i collegamenti siano stati eseguiti correttamente. Controllare che l'opzione blackout sia disattivata.
- 04) Nel caso in cui i precedenti punti sembrano essere in regola, collegare nuovamente l'unità alla presa di corrente.
- 05) Nel caso in cui non accada nulla dopo 30 secondi, scollegare il dispositivo.
- 06) Nel caso in cui non sia possibile determinare la causa del problema, non aprire il Creator 1024; questa operazione potrebbe danneggiare l'unità e invalidare la garanzia.
- 07) Rendere il dispositivo al proprio rivenditore Showtec.

Nessuna risposta al DMX

Ipotizzare la presenza di problemi al cavo o ai connettori DMX, un'anomalia di funzionamento del controller o ancora un'anomalia di funzionamento della scheda DMX del dispositivo.

- 01) Controllare l'impostazione DMX. Verificare che gli indirizzi DMX siano corretti.
- 02) Controllare il cavo DMX: scollegare l'unità; sostituire il cavo DMX; collegare nuovamente alla corrente elettrica. Riprovare il controllo DMX.
- 03) Stabilire se il guasto è nel controller o nel faro. Il controller funziona correttamente con altri prodotti DMX? In caso negativo, far riparare il controller. In caso positivo, recarsi da un tecnico qualificato portando il cavo DMX e il dispositivo in questione.

Specifiche tecniche del prodotto

DMX512 numero di canali	2048
Dispositivi	200
Canali per ogni dispositivo	40
Sequenze:	150
Sequenze da eseguire simultaneamente	15
Passi della sequenza	600
Forme per ogni scena	5
Forme da eseguire contemporaneamente	8
Indirizzo dispositivo ri-assegnato	Sì
Inverti Pan/Tilt	Sì
Output canale invertito	Sì
Modifica slope canale	Sì
Canali per ogni dispositivo	40 primari + 40 regolazione di precisione
Libreria	È supportata la libreria R20 di Avolite Pearl
Scena	150
Scene da eseguire contemporaneamente	15
Passi totali delle scene	600
Controllo del tempo delle scene:	Dissolvenza in ingresso/uscita, slope LTP
Forme per ogni scena	5
Scena e dimmer mediante cursore	Sì
Inverti Scena	Sì
Flash Scena	Sì
Generatore di forme	Forme del Dimmer, Pan/Tilt, RGB, CMY, Colore, Gobo, Iride, Zoom e Messa a fuoco
Forme da eseguire contemporaneamente	8
Cursore master	Globale
Blackout in tempo reale	Sì
Regolazione del valore tramite ruota	Sì
Regolazione del valore tramite cursore	Sì
Regolazione del dimmer tramite cursore	Sì
Memoria USB	FAT32 supportata
Coperchio anti-polvere + Flightcase	Fornito in dotazione
Dimensioni del flightcase:	655 x 538 x 250 mm (LxPxA)
Peso del flightcase:	10,06 kg
Dimensioni	595 x 460 x 128 mm (LxPxA)
Peso	10,64 kg

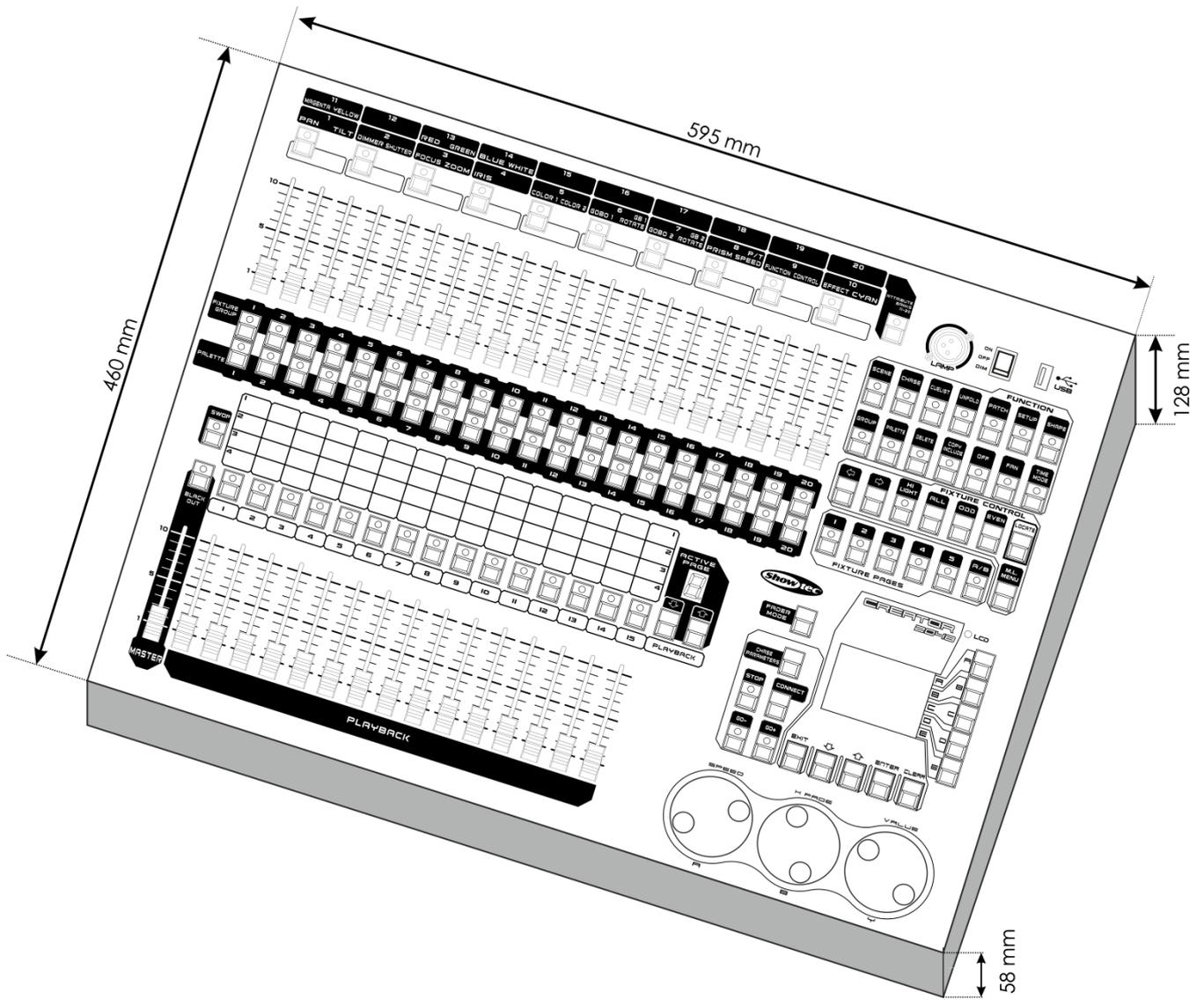
Il design e le specifiche tecniche del prodotto sono soggette a variazioni senza preavviso.



Sito web: www.Showtec.info

Email: service@highlite.nl

Dimensioni





©2015 Showtec