

ITALIANO

Chimp 100 / 300 v1.03

Codice di ordine: 55000 / 55010

Sommario

1 Avvertenza	9
1.1 Istruzioni per il disimballaggio	9
1.2 La confezione contiene:	9
1.3 Istruzioni di sicurezza	9
1.4 Specifiche di funzionamento	11
1.5 Collegamento alla corrente	11
1.6 Procedura di reso	12
1.7 Reclami	12
2 Descrizione del dispositivo	13
2.1 Caratteristiche	13
2.2 Accessori opzionali	13
3 Informazioni su questa guida	14
3.1 Convenzioni a livello di testo	14
4 Pannello posteriore della console	14
4.1 Pannello posteriore della console Chimp 100	14
4.2 Pannello posteriore della console Chimp 300	15
5 Pannello anteriore	16
5.1 Pannello anteriore	16
5.2 Cursori di riproduzione	16
5.3 Sezione programmazione	17
5.4 Pulsanti di esecuzione "Executor"	17
5.5 Cursori Speciali	18
5.6 Touchscreen (Valido unicamente per la Console Chimp 300)	18
6 Concetti di base	19
6.1 Console ibrida	19
6.2 Dispositivi vs. Canali	19
6.3 Il concetto di "Priorità"	19
6.3.1 Cosa significano i termini LTP e HTP?	19
6.3.2 Stack di priorità	20
6.3.3 Priorità del programmatore	20
6.3.4 Panoramica delle Priorità	20
6.3.5 Esempi	20
6.4 Tracking	22
6.4.1 Idea di fondo	22
6.4.2 Il concetto del "Tracking" in breve	22
6.4.3 Esempi	22
7 L'Interfaccia Grafica Utente	25
7.1 La "Barra degli strumenti superiore"	25
7.1.1 Pulsanti Vista Principale	26
7.1.2 Pulsanti di Stato	26
7.1.3 Pulsanti Configurazione / Backup / Blocco console e Salvataggio rapido	27
7.2 L'"Area Contenuti"	27
7.2.1 I diversi Widget suddivisi	28
7.2.2 Pool Widget suddivisi	29
7.2.3 Pool dei dispositivi	30

7.2.4 Pool Gruppo	30
7.2.5 Pool di preset.....	31
7.2.6 Visualizzazione Cuelist	32
7.2.7 Executor (Virtuali)	33
7.2.8 Pool Cuelist	34
7.3 La "Barra degli strumenti inferiore"	35
7.3.1 Etichette del cursore di riproduzione.....	35
7.3.2 Etichette dell'Encoder.....	36
7.3.3 Etichette dell'Executor	37
7.3.4 Barre degli strumenti	38
7.3.5 Riga di comando	41
7.3.6 Sintassi della riga di comando.....	41
7.3.7 Opzioni Fan / Pulsanti di selezione	42
7.3.8 Etichette cursore master speciale	43
7.4 Finestre di dialogo	44
7.4.1 Finestre di dialogo del tastierino.....	45
7.4.2 Tastiera a video	46
8 Funzionamento	47
8.1 Iniziare a usare la console.....	47
8.1.1 Disimballare la console e gli accessori	47
8.1.2 Collegare la Console agli eventuali accessori oltre che a una sorgente di alimentazione.....	47
8.1.3 Avvio della Console	48
9 Lavorare con gli show.....	49
9.1 Creare un nuovo Show	49
9.2 Caricamento di uno show	50
9.3 Salvare il file dello spettacolo	50
9.4 Attiva / Disattiva la funzione "Autosave" (Salvataggio automatico)	51
9.5 Salvare come nuovo file di show	52
9.6 Import Shows from USB (Importa show da USB).....	53
9.7 Export Shows to USB (Esporta gli show su USB)	54
9.8 Eliminazione degli show dalla memoria integrata della Console	55
10 Show related Settings (Mostra le relative impostazioni)	56
10.1 Corsori /Executor Auto-Fix al cambio pagina.....	57
10.1.1 Attivare / Disattivare Auto Fix	57
10.2 Impostare la luminosità del banco	58
10.3 Attivare la retroilluminazione LED dei pulsanti	58
10.4 Modifica del PIN di blocco del banco	59
10.5 Blocco della console	59
11 Configurazione dispositivi	60
11.1 Aggiungere dispositivi allo spettacolo	60
11.2 Configurazione dei dispositivi esistenti	63
11.2.1 Change User ID (Modifica ID utente).....	64
11.2.2 Change Fixture Name (Modifica il nome del dispositivo).....	65
11.2.3 Inversione Pan / Tilt e definire se un Dispositivo reagisce al cursore Grandmaster	67
11.2.4 Modifica DMX-Patch	69
11.2.5 Change Fixture Type (Modifica il tipo di dispositivo).....	71
11.2.6 Clonare i dispositivi.....	72
11.2.7 Delete Fixtures (Elimina dispositivi)	74

12 Configurazione delle opzioni timing predefiniti e Master Velocità	75
12.1 Timing della Cue.....	76
12.2 Impostazioni Master Velocità.....	77
12.3 Impostazioni Master Dissolvenza.....	77
13 Configurazione di Ingressi e Uscite	78
13.1 Configurazione dell'uscita ArtNET.....	78
13.1.1 Elementi di base dell'ArtNet.....	78
13.1.2 Attivare l'uscita DMX su Ethernet.....	79
13.1.3 Configurazione ArtNet.....	79
13.2 Ingresso DMX.....	80
13.3 Ingresso Midi.....	81
13.3.1 Mostra l'ingresso Midi attuale.....	81
13.3.2 Mappatura ingresso Midi.....	81
13.4 Ingresso audio.....	82
13.5 Ingresso Timecode.....	84
13.5.1 Configurazione Timecode.....	84
13.5.2 Uso del Timecode.....	84
13.5.3 Attivazione / Disattivazione e Reset del Timecode dalla barra degli strumenti superiore.....	84
14 Lavorare con i dispositivi	85
14.1 Selezionare i dispositivi.....	85
14.1.1 Ordine di selezione.....	85
14.1.2 Selezionare i Dispositivi utilizzando il tastierino (nome alterativo: "L'interfaccia della riga di comando").....	85
14.1.3 Selezionare e deselezionare i dispositivi usando la finestra "Pool di dispositivi".....	86
14.1.4 Selezionare i dispositivi servendosi di un gruppo registrato in precedenza.....	86
14.1.5 Selezionare i Dispositivi usando la barra degli strumenti "Selection".....	87
14.1.6 De-selezione di tutti i dispositivi.....	87
14.1.7 Sotto-selezione dispositivi usando la barra degli strumenti Selezione.....	87
14.1.8 Spostarsi fra i dispositivi usando il comando Primo Dispositivo e Dispositivo successivo.....	89
14.1.9 Selezione del Dispositivi X rispetto a Y.....	90
14.2 Assegnazione di un nome ai dispositivi.....	90
14.2.1 Assegnare un nome servendosi del pool dei dispositivi.....	90
14.2.2 Assegnare un nome usando l'interfaccia della riga di comando.....	90
14.2.3 Uso dei gruppi dispositivo.....	90
14.2.4 Uso della finestra Modifica dispositivo.....	91
14.3 Finestra Modifica dispositivo.....	92
15 Lavorare con i Gruppi	93
15.1 Informazioni sui gruppi.....	93
15.2 Registrazione dei gruppi di dispositivi.....	93
15.2.1 Salvare un gruppo di dispositivi usando il widget suddiviso gruppo.....	93
15.2.2 Salvare un gruppo usando l'interfaccia riga di comando.....	93
15.3 Unire i dispositivi in Gruppi.....	93
15.3.1 Unire i dispositivi in un gruppo usando il widget suddiviso gruppo.....	93
15.3.2 Unire il(i) dispositivo(i) in un gruppo usando l'interfaccia riga di comando.....	94
15.4 Eliminare dispositivi dai Gruppi.....	94
15.4.1 Eliminare il(i) dispositivo(i) da un gruppo usando il widget suddiviso gruppo.....	94
15.4.2 Rimuovere il(i) dispositivo(i) da un gruppo usando l'interfaccia riga di comando.....	95
15.5 Sostituire un gruppo.....	95

15.5.1 Sostituire il(i) dispositivo(i) da un gruppo usando il widget suddiviso gruppo	95
15.5.2 Sostituire un gruppo usando l'interfaccia della riga di comando	95
15.6 Selezionare e deselezionare i gruppi.....	96
15.6.1 Selezionare i gruppi dispositivi usando il widget suddiviso gruppo	96
15.6.2 Selezionare un gruppo di fixture usando l'interfaccia riga di comando	96
15.7 Assegnazione di un nome al gruppo	96
15.7.1 Assegnazione di un nome usando il widget suddiviso gruppo.....	96
15.7.2 Assegnare un nome usando l'interfaccia della riga di comando	96
15.7.3 Assegnare un nome usando la finestra Modifica gruppo	96
15.8 Copia un gruppo.....	96
15.8.1 Copiare i gruppi usando il Widget suddiviso gruppo	96
15.8.2 Copiare i gruppi usando l'interfaccia riga di comando	96
15.9 Spostare un Gruppo	97
15.9.1 Spostare i gruppi usando il Widget suddiviso gruppo.....	97
15.9.2 Spostare i Gruppi usando l'interfaccia riga di comando	97
15.10 Eliminare un gruppo.....	97
15.10.1 Eliminare i gruppi usando il widget suddiviso gruppo.....	97
15.10.2 Eliminare i gruppi usando l'interfaccia riga di comando	97
15.11 Creare un nuovo master dimmer gruppo.....	97
15.11.1 Usare la finestra widget suddiviso gruppo	97
15.11.2 Uso dell'interfaccia riga di comando.....	97
15.12 Finestra modifica gruppo	98
16 Lavorare con i valori dei dispositivi.....	99
16.1 Cos'è il programmatore?	100
16.1.1 Diversi stati dei valori attributo dispositivo	100
16.1.2 Svuotare i "Contenuti" del Programmatore	100
16.2 Pulsanti della barra del titolo del programmatore	101
16.2.1 Funzione Highlight (Evidenzia)	101
16.2.2 Funzione "Blind"	102
16.2.3 Link Values (Collega valori)	102
16.2.4 RAW Val. (Valori grezzi)	102
16.3 Modifica dei parametri dei dispositivi	103
16.3.1 Modifica dell'intensità (valori dimmer) usando il tastierino	103
16.3.2 Modificare i parametri servendosi degli Encoder	104
16.3.3 Modificare i parametri usando le gamme / alloggiamenti definiti nella libreria dei dispositivi	104
16.3.4 Modifica dei valori cromatici usando lo strumento per la scelta del colore	105
16.3.5 Modifica dei valori cromatici usando i cursori dei colori	105
16.3.6 Modifica dei valori cromatici usando la cartella colori integrata	105
16.3.7 Modifica dei valori cromatici usando encoder	105
16.3.8 Impostare i valori di tutti gli attributi di un dispositivo sui suoi valori predefiniti	106
16.3.9 Uso dei Preset (come riferimento)	106
16.3.10 Uso dei valori (anziché del referenziamento) da un Preset.....	106
16.4 Caricare i valori da altre sorgenti.....	106
16.4.1 Caricare tutti i valori dall'output attuale.....	106
16.4.2 Caricare tutti i valori senza effetti dall'output attuale.....	106
16.4.3 Caricare tutti gli effetti senza valori di base dall'output attuale.....	106
16.4.4 Caricamento dei valori da una Cuelist	106
16.5 Valori di Fanning (distribuzione dei valori su diversi dispositivi).....	107

16.5.1 Eseguire il "Fan" di qualsiasi valore usando gli Encoder:	107
16.5.2 Eseguire il "Fan" dei valori di intensità usando il tastierino.....	107
16.6 Regolare il modo in cui vengono applicate le Impostazioni di fanning usando la Barra degli strumenti Modalità Fan.....	108
16.6.1 Modifica della direzione di Fan	108
16.6.2 Fanning con i raggruppamenti	109
16.7 Rimozione dei valori dal Programmatore.....	110
16.7.1 Rimuovere tutti gli attributi per un determinato dispositivo dal programmatore	110
16.7.2 Rimuovere tutti i valori attributo per un gruppo dispositivi dal programmatore	110
16.7.3 Rimozione dei singoli attributi dal programmatore	110
16.8 Deselezionare/ Disattivare attributi singoli nel programmatore	111
17 Lavorare con gli effetti	112
17.1 Elementi di base effetti.....	112
17.1.1 Sincronizzazione effetti	112
17.2 Gli attributi effetto	113
17.2.1 Attributo effetto "Type" (Tipo)	113
17.2.2 Attributo effetto "Fixtures" (Dispositivi)	114
17.2.3 Attributo effetto "Size" (Dimensione)	115
17.2.4 Attributo effetto "Speed" (Velocità)	116
17.2.5 Attributo effetto "Offset"	117
17.2.6 Attributo effetto "Duty Cycle" (Ciclo di lavoro).....	118
17.2.7 Attributo effetto "Grouping" (Raggruppamento).....	119
17.2.8 Attributo effetto "Buddying"	120
17.2.9 Effetto attributo "Wings"	121
17.2.10 Attributo effetto "Direction" (Direzione)	122
17.3 Il programmatore effetti.....	123
17.3.1 Aggiunta di un effetto.....	124
17.3.2 Eliminazione di un effetto	126
17.3.3 Modifica di un effetto	126
17.3.4 Interrompere un effetto	127
18 Lavorare con i Preset	128
18.1 Il widget suddiviso Preset	129
18.2 Registrazione dei preset	129
18.2.1 Registrare un Preset usando il Widget suddiviso Preset	130
18.3 Selezione dei preset	130
18.3.1 Selezione dei Preset come riferimento.....	130
18.3.2 Richiamare un preset come valore "Hard"	130
18.3.3 Selezione di un preset "Live" senza aver selezionato un dispositivo.....	131
18.3.4 Deselezione di ("Knocking Out") un preset	131
18.4 Assegnazione di un nome a un Preset	131
18.5 Rimozione dei contenuti da un Preset	132
18.6 Sostituzione di un Preset	132
18.7 Unione di contenuti in un Preset (Oppure: Aggiornamento di un Preset)	133
18.8 Copiare un preset	133
18.9 Spostare un Preset.....	133
18.10 Eliminare un Preset	133
18.11 Finestra modifica Preset	134
18.11.1 Impostare il nome del preset	134

18.11.2 Unire al Prog(grammatore)	134
18.11.3 Caricare nel Prog(Carica nel programmatore)	134
19 Lavorare con le cuelist	135
19.1 Cos'è una cuelist	135
19.2 Archiviazione delle Cue in una cuelist	135
19.2.1 Salvataggio di una Cuelist su un pulsante Master o Executor	135
19.2.2 Archiviazione di una Cuelist usando il widget suddiviso Cuelist	135
19.2.3 Salvare una cue usando l'interfaccia riga di comando	135
19.2.4 Salvare una seconda Cue su una Cuelist	135
19.3 Opzioni aggiuntive in fase di registrazione di una Cue	136
19.3.1 Archiviare una Cue includendo il timing	136
19.4 Modifica della cuelist	137
19.4.1 Assegnazione di un nome a una Cuelist	137
19.4.2 Copiare una Cuelist	137
19.4.3 Spostare una Cuelist	137
19.4.4 Eliminare una Cuelist	137
19.5 Aggiornamento delle Cue in una cuelist	138
19.5.1 Aggiungere ulteriore / modificare il contenuto esistente di una Cue ("Unire" i dati nella Cue)	138
19.5.2 Rimuovere dei contenuti da una Cue	138
19.5.3 Sostituire una cue	139
19.5.4 Inserimento di una Cue all'interno di una Cuelist.....	139
19.5.5 Copiare una Cue	140
19.5.6 Spostare una Cue	140
19.5.7 Eliminare una Cue	140
19.6 Caricamento di una cue nel Programmatore	141
19.7 Assegnazione delle cuelist ai master.....	141
19.7.1 Assegnazione di una Cuelist a un Master / Executor usando il widget suddiviso Cuelist.....	141
19.7.2 Assegnazione di una Cuelist a un Master / Executor usando l'interfaccia riga di comando...	141
19.8 La finestra vista Cuelist (Cue Sheet)	141
19.8.1 Apertura della finestra vista Cuelist	141
19.8.2 Finestra visualizzazione Cuelist – Pulsanti della barra del titolo	142
19.8.3 Colori di sfondo e relativi significati	142
19.9 Modifica dei nomi, dei timing delle cue e di altre Impostazioni.....	143
19.9.1 I diversi tipi di Trigger (Avvio) che sono disponibili per ogni Cue	144
19.10 Finestra Modifica Cuelist	145
19.10.1 Salvataggio delle opzioni come valore predefinito	145
19.10.2 Caricamento delle opzioni dai valori predefiniti	146
19.11 Modifica delle opzioni di una Cuelist	146
19.11.1 Impostazione della modalità di riproduzione della Cuelist	146
19.11.2 Impostazioni condivise fra Cuelist e Sequenze di effetti	146
19.11.3 Impostazioni solo per le Cuelist	148
19.11.4 Impostazioni solo per i Chaser	148
19.12 Riproduzione di Cuelist	149
19.13 Selezione delle Cuelist	149
19.14 Spegnimento delle Cuelist	149
19.14.1 Il pulsante Spegnimento	149
19.14.2 La barra degli strumenti Off	149

19.14.3 La finestra Off	150
20 Lavorare con Master ed Executor	151
20.1 Elementi di base	151
20.1.1 Differenza fra Master e Cursori Master	151
20.2 Collegamento di oggetti a un Master	151
20.2.1 Collegamento di un Global Master	151
20.2.2 Collegamento di gruppi (Creazione di un Master dimmer gruppo)	151
20.2.3 Collegamento di Cuelist	152
20.3 Spostare un Master	152
20.4 Eliminazione di un Master	152
20.5 Configurazione delle funzioni Corsore e Pulsante	153
20.5.1 Impostazioni comuni	153
20.5.2 Funzioni Pulsante e Corsore	154
21 Lavorare con le pagine Corsore ed Executor	157
21.1 Informazioni sulle pagine	157
21.2 Cambiare pagina cursori	157
21.3 Pagina modello	157
21.4 Modifica delle pagine corsore	158
21.4.1 Aggiungere pagine	158
21.4.2 Spostare pagine	158
21.4.3 Eliminare pagine	158
21.4.4 Assegnare un nome a una o più pagine	158
22 Configurare le impostazioni di sistema	159
22.1 Modifica della lingua della tastiera USB	160
22.2 Imposta data e ora	161
22.3 Impostazioni di rete	161
22.3.1 Modifica dell'indirizzo IP	162
22.3.2 Lo Stato Ethernet attuale	162
22.4 Configurare il Trasmettitore WDMX (optional)	163
23 Modifica la libreria dispositivi	164
23.1 Il concetto della libreria dei dispositivi	164
23.1.1 Libreria di sistema	164
23.1.2 Libreria dell'utente	164
23.1.3 Libreria degli show	164
23.2 L'editor libreria	165
23.2.1 Modalità di configurazione canale	165
23.2.2 Menu Seleziona parametro	166
23.2.3 Menu Modifica Gamme	167
23.2.4 Modalità di configurazione generale	168
23.3 Modificare le librerie dispositivo esistenti	168
23.4 Aggiungere un nuovo dispositivo alla libreria	169
23.4.1 Avviare un dispositivo da zero	169
23.4.2 Avviare un dispositivo usando un tipo di dispositivo esistente come modello	170
23.5 Trasferire dispositivi fra le librerie	171
23.6 Eliminare un tipo di dispositivo	171
24 Manutenzione	172
24.1 Struttura della cartella USB	172
24.2 Aggiorna Software	173

24.2.1	Aggiorna USB	173
24.2.2	Aggiornamento on-line.....	174
24.2.3	Calibrazione del(dei) Touchscreen	175
25	Hotkey	176
25.1	Generale	176
25.2	Programmatore	176
25.3	Editor Libreria	176
25.4	Tastiera esterna.....	176

1 Avvertenza



**For your own safety, please read this user manual carefully
before your initial start-up!**

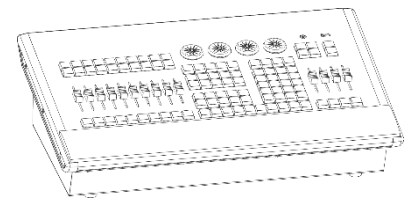
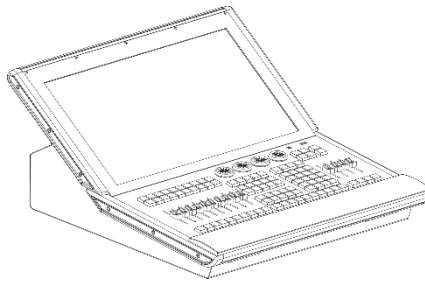


1.1 Istruzioni per il disimballaggio

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.

1.2 La confezione contiene:

- Controller Infinity Chimp
- Cavo di alimentazione da IEC a Schuko, lunghezza: 1,5 m
- Questa Guida Rapida



CAUTION!
Keep this device away from rain and moisture!
Unplug mains lead before opening the housing!



1.3 Istruzioni di sicurezza

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

- essere qualificata
- attenersi alle istruzioni del presente manuale



CAUTION! Be careful with your operations.
**With a dangerous voltage you can suffer
a dangerous electric shock when touching the wires!**



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 usare mai nessun tipo di oggetto per coprire il contatto di terra.
- Non sollevare mai il dispositivo tenendolo per la testa del proiettore, dato che ciò potrebbe comprometterne il comparto meccanico. Tenere sempre il dispositivo per le maniglie di trasporto.
- Non posizionare mai nessun tipo di materiale sopra alla lente.
- Non guardare mai direttamente la sorgente luminosa.
- Non lasciare mai i cavi allentati.
- Non allenare mai le viti del gobo rotante; ciò potrebbe causare l'apertura dell'ingranaggio della sfera.
- 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 ridurre la durata di vita.
- Mentre il dispositivo è in funzione, non toccare l'alloggiamento a mani nude (si surriscalda in fase di utilizzo). Lasciar raffreddare il dispositivo per almeno 5 minuti prima di spostarlo.
- Non scuotere il dispositivo. Evitare di esercitare una pressione elevata in fase di installazione o utilizzo del dispositivo.
- Usare il dispositivo unicamente in spazi chiusi, per evitare che entri in contatto con acqua o altri liquidi.
- Servirsi del faro unicamente dopo aver verificato che l'alloggiamento sia saldamente chiuso e che tutte le viti siano serrate correttamente.
- 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 garantirne 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 tenendolo 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 la lente sia palesemente danneggiata, sarà opportuno provvedere alla sua sostituzione.
- 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 Infinity 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 Infinity per un intervento di assistenza.
- Il dispositivo va usato unicamente da persone adulte. La testa mobile deve essere installata fuori dalla portata dei bambini. Non lasciare mai l'unità in funzione senza che la stessa sia sorvegliata.
- Non cercare in alcun caso di bypassare l'interruttore termostatico o i fusibili.
- In caso di sostituzione servirsi unicamente di fusibili dello stesso tipo e amperaggio.
- L'utente è responsabile del corretto posizionamento e utilizzo del dispositivo iB-16R. 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.


1.4 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.

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

1.5 Collegamento alla corrente

Collegare il dispositivo alla presa di corrente servendosi del cavo di alimentazione.
Controllare sempre che il cavo del colore giusto sia collegato nella presa giusta.

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 collegato correttamente alla terra!

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



1.6 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:

- 01) Il suo nome
- 02) Il suo indirizzo
- 03) Il suo numero di telefono
- 04) Una breve descrizione dei sintomi

1.7 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 spedizioniere; sarà quindi necessario segnalare i danni al trasportatore al momento della ricezione della merce.

È responsabilità del cliente notificare e inviare reclami allo spedizioniere 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.

2 Descrizione del dispositivo

2.1 Caratteristiche

La Chimp è una console di tracking ibrida, basata su programmatore.

Ibrida significa che può essere usata per controllare sia fari convenzionali che mobili, esattamente allo stesso modo: con estrema semplicità.

Essendo una console basata su programmatore sarà sempre possibile avere la priorità in modalità manuale sull'output della console Chimp, dato che il programmatore ha sempre la precedenza. Per "svuotare" i contenuti del programmatore è necessario premere tre volte il pulsante "Clear", oppure tenerlo premuto a lungo.

"Tracking", in opposizione a "non-tracking" definisce i valori che vengono tracciati da una cue in una cuelist su un'altra (ad esempio un dispositivo è stato portato a un livello di 50% nella cue #1, e resterà a questo livello mano a mano che si avanza nella cuelist fino a che non si interviene per impostarlo su un livello diverso). Questa è l'impostazione predefinita; sarà tuttavia ancora possibile impostare le cuelist in modalità "Non-Tracking" intervenendo sulla singola cuelist.

	Chimp 100	Chimp 300
Schermo integrato	-	Touchscreen a colori, 22"
Monitor esterno	2x HDMI	1x HDMI
Cursori	10 + 4	
Pagine Riproduzione	40	60
Encoder	4	
Canali DMX	1024	2048
Universi DMX	2	4
Artnet	2	4
Dispositivi	100	300
Canali per dispositivo	120	
Memorie	5000	10000
Cue List	200	400
Ingresso / Through / Uscita MIDI	Sì	
SMPTE/Time Code	-	Sì (usando l'audio in XLR)
Ingresso DMX	Yes (cambiando la direzione)	
Ingresso audio	Sì	Sì
Connettori per luce del banco	2	2
Tensione di ingresso	100-240V, 60/50Hz	100-240V, 60/50Hz
Consumo di corrente	75W	125W
Fusibile	Fusibile interno	Fusibile interno
Alloggiamento	Metallo & plastica con ritardante di fiamma	
Dimensioni	400 x 575 x 160 mm	647 x 575 x 279mm
Peso	9 kg	18kg

2.2 Accessori opzionali

	Chimp 100	Chimp 300
Codice ordine della Copertura anti-polvere	55001	55011
Codice ordine del flight case	D7250	D7251

3 Informazioni su questa guida

3.1 Convenzioni a livello di testo

Nel corso della presente guida vengono usati i seguenti stili:

Stile	Significato
[Pulsante]	Pulsanti rigidi o tasti del pannello anteriore (piastra anteriore) Esempio: Premere il pulsante [Button] per azionare o selezionare.
(Programma)	Tasti softkey menu display LCD. Questi sono i pulsanti che compaiono sul touchscreen del display LCD. Esempio: Premere il pulsante Button per eseguire una selezione.

4 Pannello posteriore della console

4.1 Pannello posteriore della console Chimp 100

Accertarsi di collegare il proprio monitor principale Monitor alla porta HDMI 1, dato che questo sarà lo schermo primario col quale l'utente si interfacerà in fase di utilizzo. Qualora si usi un Touchscreen e uno schermo regolare senza la funzionalità Touch, collegare il monitor touchscreen a questa porta. Verificare che i due display supportano la seguente risoluzione: 1920 x 1080 pixel. Collegare i due monitor prima di avviare la console.

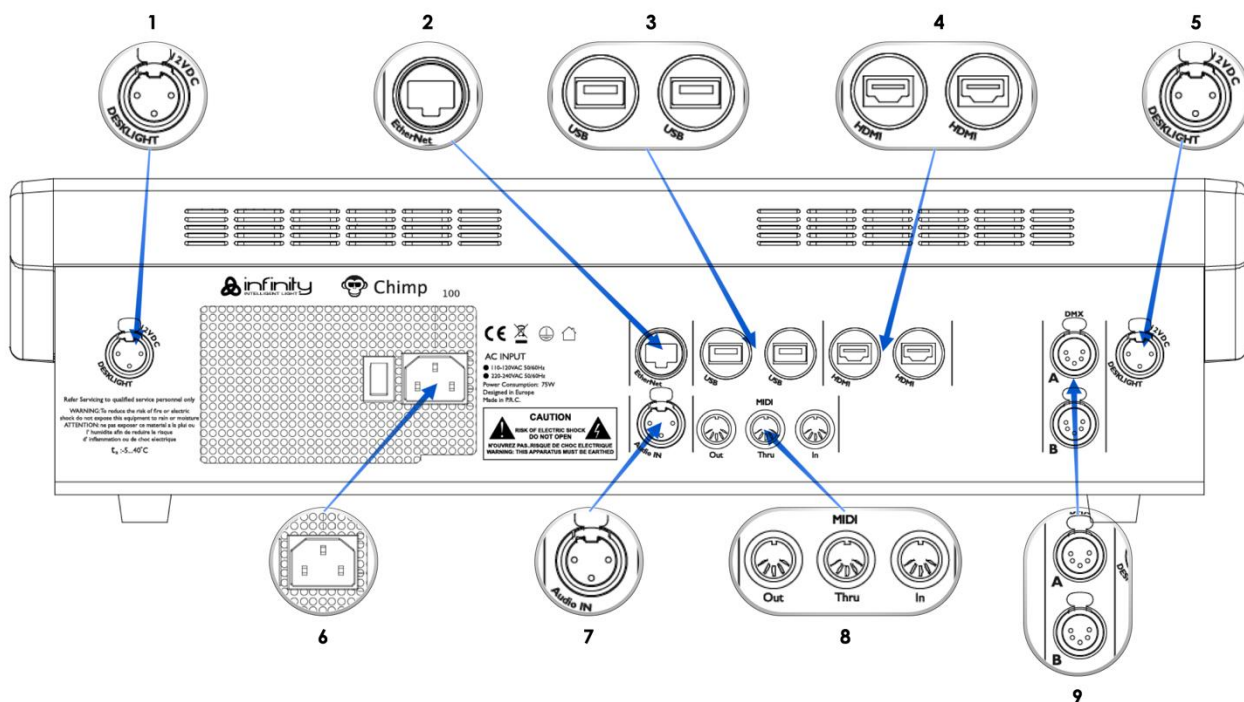


Fig. 1 Pannello posteriore della Console Chimp 100

1	Connettore per luce del banco	6	Connettore di alimentazione
2	Porta Ethernet	7	Ingresso audio
3	Porte USB 2.0	8	Ingresso / Thru / Uscita MIDI
4	Porte HDMI 1 & 2	9	Porte DMX
5	Connettore per luce del banco		

4.2 Pannello posteriore della console Chimp 300

Verificare che lo schermo esterno che si sta per collegare alla console supporti la risoluzione 1920 per 1080 pixel. Eseguire il collegamento dei monitor prima dell'avvio della console.

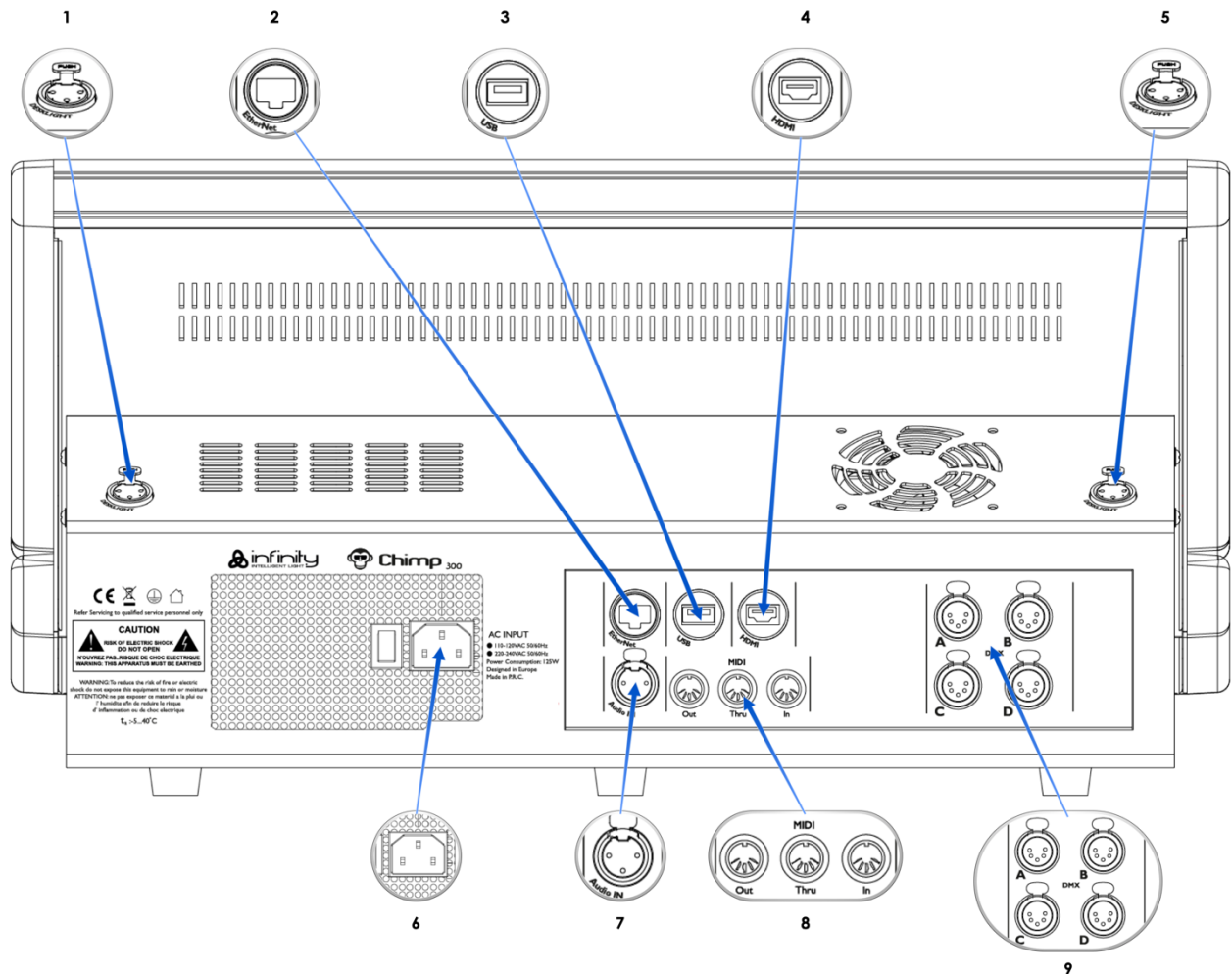


Fig. 2: Pannello posteriore della console Chimp 300

1	Connettore per luce del banco	6	Connettore di alimentazione
2	Porta Ethernet	7	Ingresso audio
3	Porta USB 2.0	8	Ingresso / Thru / Uscita MIDI
4	Porta HDMI (Schermo esterno)	9	Porte DMX
5	Connettore per luce del banco		

5 Pannello anteriore

5.1 Pannello anteriore

Il pannello anteriore contiene tutti i pulsanti e i cursori necessari per il funzionamento della console. Il pannello anteriore è esattamente uguale sui due prodotti. Ecco una rapida panoramica:

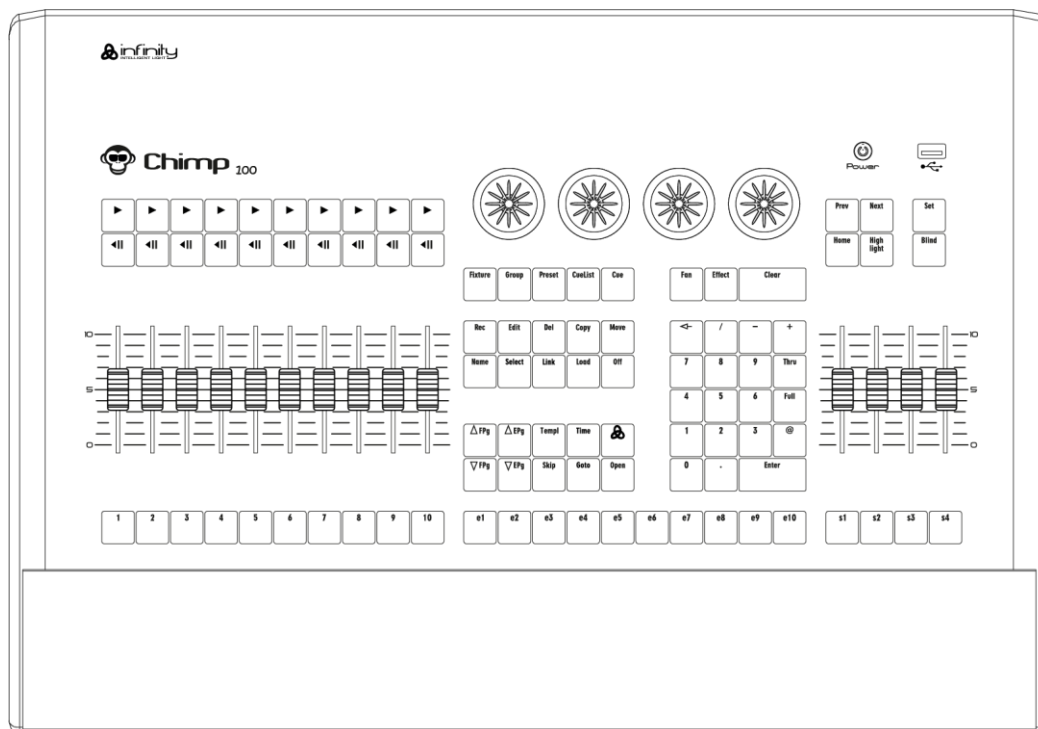


Fig. 3: Pannello anteriore della console Chimp 100

5.2 Cursori di riproduzione

Il pannello anteriore della console Chimp è composto da diversi controlli-cursori di riproduzione, ciascuno composto da un cursore e dai pulsanti flash, go, pausa/indietro. Questi possono contenere il Master *Cuelists*, *Groups* o *Special*, come ad esempio gli Speedmaster. Funzionano a pagine e le funzioni dei pulsanti sono assegnabili. I pulsanti sotto ai cursori sono numerati da 1 a 10.

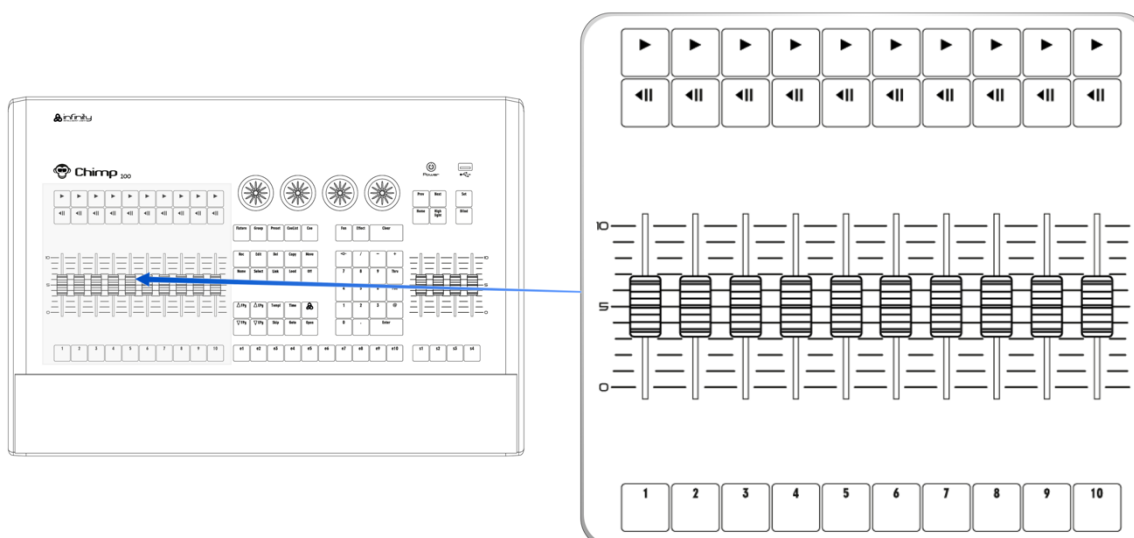


Fig. 4: Cursori di riproduzione

5.3 Sezione programmazione

Questa parte del pannello anteriore della console Chimp contiene tutti i tasti necessari per le operazioni di programmazione. Dedicate un po' di tempo per acquisire familiarità con questi pulsanti. Si può avere l'impressione che ci sia molto da imparare... ma non temete! La vostra memoria si allenerà col passare del tempo. Qui si trovano anche tutti i controlli per l'inserimento dei diversi valori.

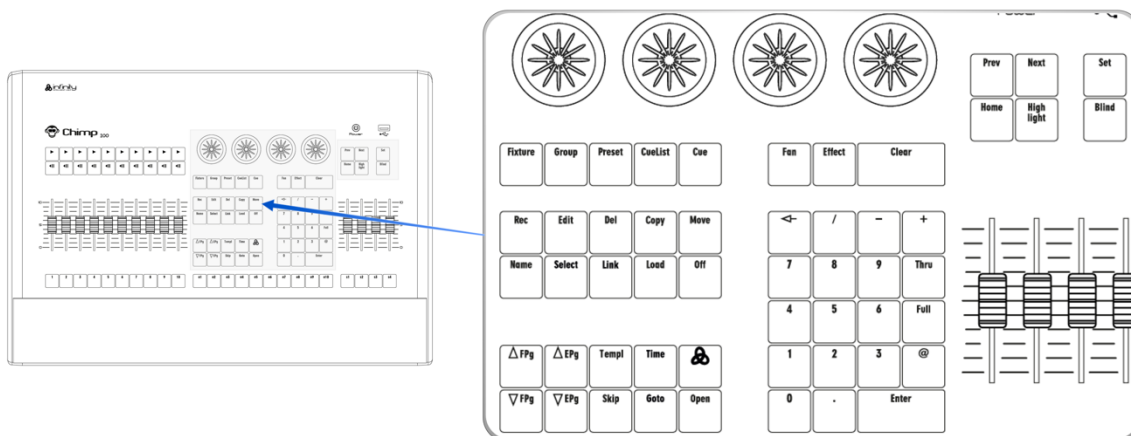


Fig. 5: Sezione programmazione

5.4 Pulsanti di esecuzione “Executor”

Vicino ai cursori ci sono dieci pulsanti numerati, da e1 a e10, sotto alla sezione dedicata alla programmazione. Possono contenere *Cuelist* o *Gruppi*. I pulsanti Executor sono paginabili in modo indipendente rispetto ai cursori di Riproduzione. Questi pulsanti dispongono altresì di funzioni assegnabili.

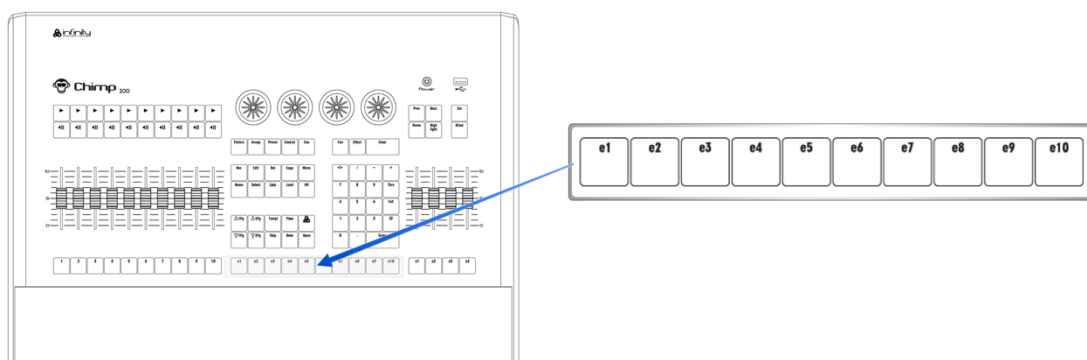


Fig. 6: Pulsanti di esecuzione “Executor”

5.5 Corsori Speciali

Il lato tutto a destra del pannello anteriore della Console Chimp contiene quattro controlli master fader speciali, ciascuno composto da un cursore e da un pulsante. Questi possono contenere il Master Groups o *Special*, come ad esempio gli Speedmaster. I pulsanti sotto ai cursori sono numerati da s1 a s4.

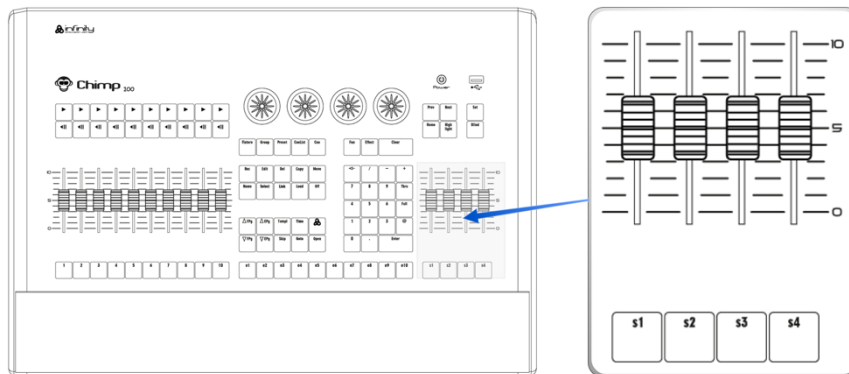


Fig. 7: Corsori Speciali

5.6 Touchscreen (Valido unicamente per la Console Chimp 300)

Lo schermo touch da 22" della Console Chimp 300 è uno degli elementi fondamentali di cui l'utente dispone per interagire con la console Chimp. Dispone di un'interfaccia utente grafica facile e intuitiva da usare.

La Console Chimp 100 non ha uno schermo integrato e deve essere connessa a uno schermo esterno con risoluzione full-HD (1920 x 1080) dato che l'interfaccia utente è ottimizzata per quella risoluzione. Lo schermo può anche essere touch.

6 Concetti di base

6.1 Console ibrida

La Console Chimp, di Highlite, è una console ibrida. Ciò significa che non è limitata al controllo di un solo tipo di dispositivo. Gestisce esattamente allo stesso modo i Canali Dimmer e i fari mobili.

6.2 Dispositivi vs. Canali

La Console Chimp non effettua una distinzione fra canali o dispositivi. Conosce solo i "dispositivi", il che consente una maggiore flessibilità in fase di utilizzo.

A titolo di esempio: è possibile sostituire qualsiasi dispositivo in modo facile, usando un modello di faro diverso, o replicare i dispositivi mantenendo i valori programmati in precedenza.

Per consentire di eseguire con successo le opzioni di sostituzione e replica dei dispositivi, un normale canale dimmer è al tempo stesso un "dispositivo", e la sua patch viene eseguita usando un file di libreria che contiene un solo attributo: un Dimmer.

Ciò vale anche per la numerazione. La console Chimp si serve di "Numeri di dispositivo" per la numerazione, non di "Numeri di canale".

6.3 Il concetto di "Priorità"

6.3.1 Cosa significano i termini LTP e HTP?

In questa parte del manuale cercheremo di fornire le informazioni di base relativamente al concetto di priorità usato nella console. A seconda del tipo di console usato in passato, questi concetti potrebbero essere più o meno familiari.

HTP (Highest takes precedence - Il più elevato ha la precedenza)

Di norma, i banchi che non sono progettati per la gestione di fari mobili (ad esempio un semplice banco con 2 preset) funzionano sulla base della tecnologia HTP (Highest takes precedence - Il più elevato ha la precedenza).

Ciò significa che se l'intensità di un dispositivo viene controllata da due diversi punti della console, ad esempio Preset 1 e Preset 2, contemporaneamente, l'intensità sarà quella del livello più alto.

Se ad esempio il Dispositivo 1 si trova al 50% sul primo banco di Preset, e al 100% sul secondo banco di Preset, il livello di output sarà al 100%. Se il valore impostato sul banco Preset 2 viene ridotto al 40%, il livello di Output sarà al 50%, dato che il valore impostato dal primo banco di Preset è ora quello più elevato, e diventa quindi quello prevalente ai fini dell'output.

Diversamente dalle altre console abbiamo strutturato in modo alquanto intelligente il modo in cui la console decide quale parametro di un faro mobile dovrebbe essere trattato come canale dimmerabile: lasciamo a voi la scelta in fase di creazione di una libreria. I cursori dell'intensità controllano anche tutto quello che viene impostato come dimmerabile nella libreria, e solo quei canali verranno confrontati ai fini della modalità HTP.

LTP (Latest takes precedence - L'ultimo ha la precedenza)

La tecnologia HTP (Highest takes precedence - Il più elevato ha la precedenza) funziona di norma particolarmente bene per i fari non mobili, ma ci sono dei problemi per i fari mobili. Tutti i parametri, eccetto "intensità", non hanno valori "più alti" o "più bassi". Un colore rosso non è più alto o più basso rispetto al verde, e il Gobo 1 non è più alto o più basso del Gobo 2.

Quando si lavora con i fari mobili è necessario ricorrere a un modo migliore per definire la priorità, il protocollo: LTP (Latest takes precedence - L'ultimo ha la precedenza).

Con questo sistema i valori del dispositivo saranno sempre al valore sul quale sono stati impostati più di recente. Prendendo l'esempio fatto in precedenza, l'impostazione del valore del dispositivo sul secondo banco di Preset al 40% comporterebbe un livello di output del 40%, dato che la variazione di livello è stata l'ultima azione, e quindi acquisisce la priorità.

6.3.2 Stack di priorità

La console dispone dei cosiddetti "stack di priorità" che vengono usati per determinare quali sono stati gli ultimi valori impostati, da quale riproduzione, per calcolare di conseguenza i valori di output. Esiste uno stack di "Bassa priorità" come uno di "Alta priorità". Immaginateli come due pile di documenti (dall'inglese, stack = pila), dove il documento in cima alla pila è quello più recente. Le cuelist impostate su priorità elevata hanno sempre la precedenza sulle cuelist non ad alta priorità.

6.3.3 Priorità del programmatore

Lo strato generale del programmatore, chiamato "Programmatore", acquisisce sempre la priorità sulle riproduzioni, a meno che non ci si trovi nella modalità di programmazione "Blind". Questa modalità può inizialmente sembrare strana, ma in realtà è particolarmente utile dato che il programmatore consente all'utente di avere un ulteriore controllo sull'output della console, in qualsiasi momento.

6.3.4 Panoramica delle Priorità

La console ha un concetto di priorità molto facile da capire:

Priorità	Livello	
Più elevato	7	Pulsante [Highlight]
	6	Master generale
	5	Sub-master gruppo
	4	Programmatore
	3	Riproduzioni ad alta priorità
	2	Riproduzioni a bassa priorità
Più bassa	1	Valori predefiniti

Riproduzioni multiple

La console consente l'esecuzione contemporanea di diverse cuelist. Sarà possibile avere più cuelist attive contemporaneamente, ciascuna con la propria riproduzione.

6.3.5 Esempi

Avvio di cuelist multiple

Ipotizziamo che vogliate avviare più cuelist, una dopo l'altra, controllando lo stesso dispositivo:

Cuelist (in ordine di avvio)	Dimmer	Colore	Gobo
#1: Intensità	80%		
#2: Intensità e Colore	50%	Rosso	
#3: Gobo			Gobo 1
#4: Gobo e Colore		Blu	Gobo 2

La prossima tabella mostra quali sarebbero i risultati:

Dimmer:	Colore	Gobo
80%	Blu	Gobo 2

Avvio di cuelist multiple con priorità diverse

Prendiamo il nostro esempio precedente e aggiungiamo priorità diverse al mix:

Cuelist (in ordine di avvio)	Priorità	Dimmer	Colore	Gobo
#1: Intensità		80%		
#2: Intensità e Colore	Alto	50%	Rosso	
#3: Gobo	Alto			Gobo 1
#4: Gobo e Colore			Blu	Gobo 2

La prossima tabella mostra quali sarebbero i risultati:

Dimmer:	Colore	Gobo
80%	Rosso	Gobo 1

Come potete vedere, l'opzione "Alta priorità" interessa solo i canali LTP.

Interruzione di cuelist con priorità diverse

Prendiamo nuovamente in considerazione il nostro esempio precedente e disattiviamo una delle cuelist dopo averle attivate tutte:

Cuelist (in ordine di avvio)	Priorità	Dimmer	Colore	Gobo
#1: Intensità		80%		
#2: Intensità e Colore	Alto	50%	Rosso	
#3: Gobo	Alto			Gobo 1
#4: Gobo e Colore			Blu	Gobo 2

Genererà il seguente output:

Dimmer:	Colore	Gobo
80%	Rosso	Gobo 1

Dopo aver interrotto la Cuelist #2, vengono emessi i seguenti valori:

Dimmer:	Colore	Gobo
80%	Blu	Gobo 1

6.4 Tracking

6.4.1 Idea di fondo

Quando viene programmata una sequenza di cue, la console può salvare le informazioni secondo una di queste due modalità: o registra le impostazioni per tutti gli attributi, di tutti i dispositivi usati nella cuelist, oppure registra unicamente i valori che sono stati modificati. La seconda modalità si chiama "tracking", ed è stata inventata perché inizialmente le console avevano una memoria limitata per salvare tutte le informazioni che sarebbero state necessarie ad esempio secondo quanto indicato nel primo esempio. La modalità del "tracking" non è tuttavia passata di moda. Offre dei vantaggi rispetto all'approccio "non-tracking".

La console Chimp consente di riprodurre le cuelist sia in modalità tracking che in modalità Non-Tracking.

6.4.2 Il concetto del "Tracking" in breve

Immaginate di tornare a casa tardi, di notte, e fuori è già buio.

Aprite la porta principale del vostro appartamento (Cue 1) e accendete la luce in corridoio (Cue 2). Chiudete la porta (Cue 3), e andate direttamente in salotto dopo aver aperto la porta (Cue 4), dove accendete anche la luce (Cue 5).

La luce in corridoio è ancora accesa, e la porta del soggiorno ancora aperta dato che non avete apportato modifiche.

Ecco più da vicino quello che è successo e cosa verrebbe salvato nelle cuelist se ripensiamo a questa sequenza di eventi come se fosse una cuelist:

Cue	Porta d'ingresso	Luce del corridoio	Porta del salotto	Luce del salotto
#1: Ingresso	Aperto			
#2: Luce nel corridoio		On		
#3: Chiudere porta principale	Chiuso			
#4: Porta del salotto			Aperto	
#5: Luce del salotto				On

Con la modalità tracking attivata lo stato finale al termine della sequenza è:

Chiuso	On	Aperto	On
--------	----	--------	----

6.4.3 Esempi

Esempio generale

Il seguente esempio mostra le intensità di quattro dispositivi in tre cue su una console non dotata della funzionalità di tracking.

	Faro 1	Faro 2	Faro 3	Faro 4
Cue 1	80%	80%	50%	50%
Cue 2	80%	50%	100%	50%
Cue 3	100%	50%	100%	50%
Cue 4	0%	50%	100%	50%

Con una console dotata della funzione di tracking, tuttavia, le informazioni registrate sarebbero:

	Faro 1	Faro 2	Faro 3	Faro 4
Cue 1	80%	80%	50%	50%
Cue 2		50%	100%	
Cue 3	100%			
Cue 4	0%			

Se l'intensità non è stata modificata o toccata, non viene registrato nessun valore per quell'attributo. In fase di riproduzione, se il Tracking è attivato, gli attributi restano al loro livello assegnato, ad esempio: Il Dispositivo 4 rimane a un'intensità del 50% mentre la cue 2 viene riprodotta perché non è stata registrata nessuna modifica nella cue 2.

Modalità "Tracking through Changes" (Applicazione modo trasversale delle modifiche)

Un vantaggio del Tracking sta nel fatto che "le modifiche possono essere applicate in modo trasversale" su una serie di cue. Nell'esempio fornito sopra, qualora sia stata modificata l'intensità del Dispositivo 1 nella cue 1, arrivando al 60%, questo valore viene tracciato in modo trasversale nella cue 2, dato che la Cue 2 non ha nessuna informazione registrata per il Dispositivo 2. Il valore passa ancora al 100% nella cue 3, perché c'è un valore registrato.

Il tracking può essere particolarmente utile quando si desidera apportare la stessa modifica a una serie di cue, ad esempio se si ha una serie di cue con un dispositivo che accende una parte del set nello stesso modo in tutte le cue. Qualora successivamente si desideri modificare l'intensità di quel faro è possibile apportare la modifica nella prima cue in cui compare il faro, e la modifica si applicherà in modo trasversale a tutte le cue fino a che non incontrerà un'ulteriore modifica dell'attributo in questione per il dispositivo in oggetto.

Se da un lato il tracking ci può aiutare a velocizzare la modifica delle cue, ci potrebbero essere dei casi in cui non si desidera che le modifiche vengano applicate in modo trasversale. In uno spettacolo teatrale, ad esempio, forse non si desidera che le modifiche vengano apportate in modo trasversale da una scena alla successiva, e durante un concerto non si vuole che le modifiche vengano apportate in modo trasversale da un brano al successivo. Per evitare che le modifiche vengano apportate in modo trasversale è possibile registrare una "blocking cue" (cue di blocco). Una blocking cue contiene i valori per tutti gli attributi che hanno dei valori nella cuelist, a prescindere dal fatto che i valori siano stati modificati in modo trasversale dalle cue precedenti oppure no. Nel seguente esempio la cue 4 funge da "blocking cue":

	Faro 1	Faro 2	Faro 3	Faro 4
Cue 1	80%	80%	50%	50%
Cue 2		50%	100%	
Cue 3	100%			
Cue 4 "Blocking Cue"	100%	50%	100%	50%

La Cue 4 funge da punto di blocco, e impedisce che le eventuali modifiche alle cue 1-3 vengano applicate in modo trasversale alle cue successive alla cue 4.

Mantenimento dello stato di tracking

A volte potrebbe essere necessario riprodurre le cue senza un ordine preciso, ad esempio in un contesto di prove dove potrebbe essere necessario spostarsi fra scene o atti diversi. La Console Chimp mantiene lo stato di tracking e provvede a calcolare tutti i valori esattamente come se la cuelist fosse stata riprodotta secondo un ordine preciso.

Modalità "Track Through End"

A volte serve tracciare i valori dall'ultima cue nella cuelist fino alla prima cue. Un esempio di questo tipo, in un contesto live, è il loop di una cuelist che crea una sequenza di colori, che alla prima esecuzione dovrebbe impostare l'intensità dei dispositivi sul 100%, cue dopo cue. Dopo il loop, dovrebbero restare accesi e alternare i colori fra rosso e blu.

	Faro 1		Faro 2		Faro 3		Faro 4	
Cue 1	100%	Blu		Rosso		Blu		Rosso
Cue 2		Rosso	100%	Blu		Rosso		Blu
Cue 3		Blu		Rosso	100%	Blu		Rosso
Cue 4		Rosso		Blu		Rosso	100%	Blu

Senza la modalità "Track Through End" l'intensità di un faro viene portata al 100% in ogni cue, e questi valori vengono applicati in modo trasversale per la durata del loop. Tuttavia, non appena la cuelist torna in loop alla cue 1, la consola calcola il tracking come se fosse stata appena avviata la cuelist – e quindi il primo dispositivo avrà l'intensità impostata al 100%.

Per evitare che ciò accada è necessario arrivare la funzionalità "Track Thru End": ciò dirà alla consola di tracciare tutto dall'ultima cue fino alla prima come se si trattasse di una grande cuelist con un numero di cue illimitato.

7 L'Interfaccia Grafica Utente

La console si serve di un'Interfaccia Grafica Utente (Graphical User Interface - GUI) facile da usare e intuitiva. Le seguenti sezioni spiegano gli elementi di base per orientarsi all'interno della GUI, sia nel display interno che in quello esterno.

La disposizione dello Schermo della Console Chimp prevede una suddivisione in tre parti diverse: La Barra degli strumenti superiore, l'Area contenuti e la Barra degli strumenti inferiore.

La Barra degli strumenti superiore offre accesso alle diverse viste di configurazione e programmazione / riproduzione.

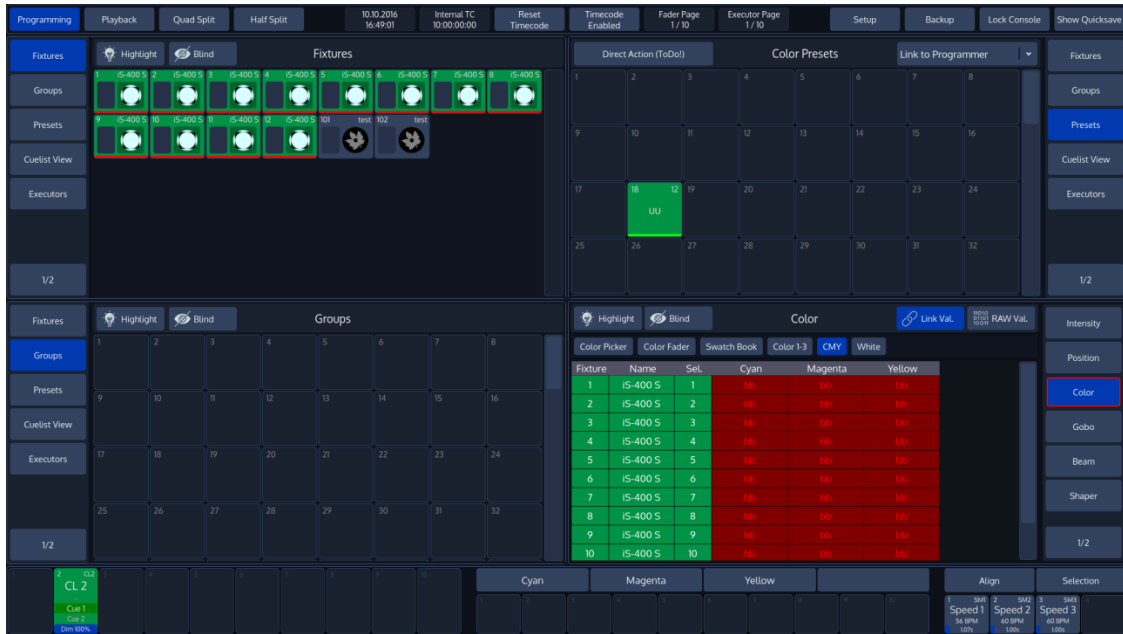


Fig. 8: L'Interfaccia Grafica Utente

7.1 La "Barra degli strumenti superiore"

La Barra degli strumenti superiore è suddivisa in tre parti. La parte sinistra mostra le viste usate per la programmazione e in fase di riproduzione. La parte centrale mostra informazioni sullo stato, come ad esempio la data e l'ora attuali, il Timecode attuale, il cursore attivo e le pagine dell'executor.

La parte destra mostra i pulsanti per accedere alle schermate di Configurazione e Backup, oltre ai pulsanti per bloccare la console e salvare lo show.

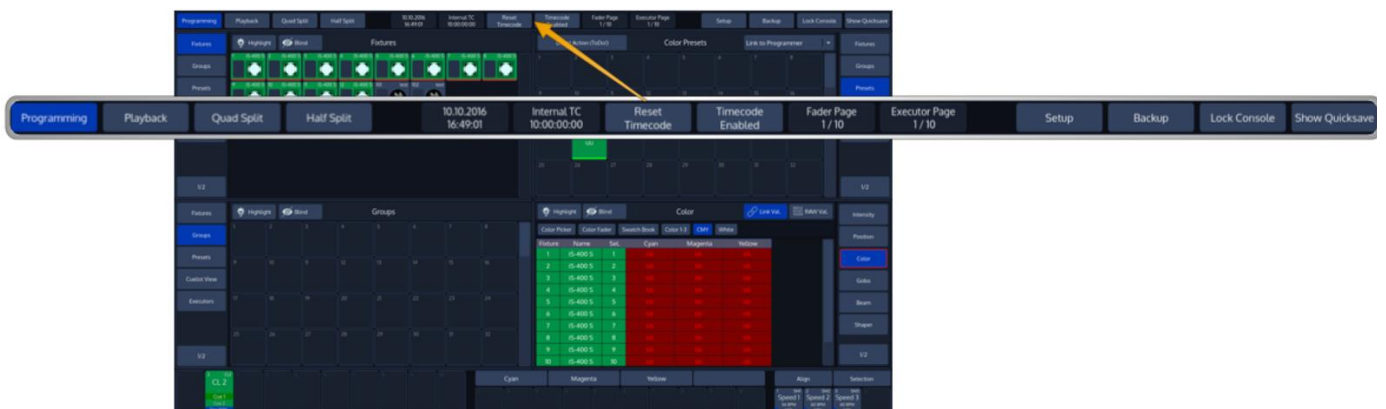


Fig. 9: La Barra degli strumenti superiore

7.1.1 Pulsanti Vista Principale

I pulsanti Vista principale forniti nella barra degli strumenti superiore alternano le Aree contenuti fra diverse viste predefinite. Si prega di notare che l'interfaccia di programmazione (il programmer) è disponibile solo nella sezione "Programmazione".

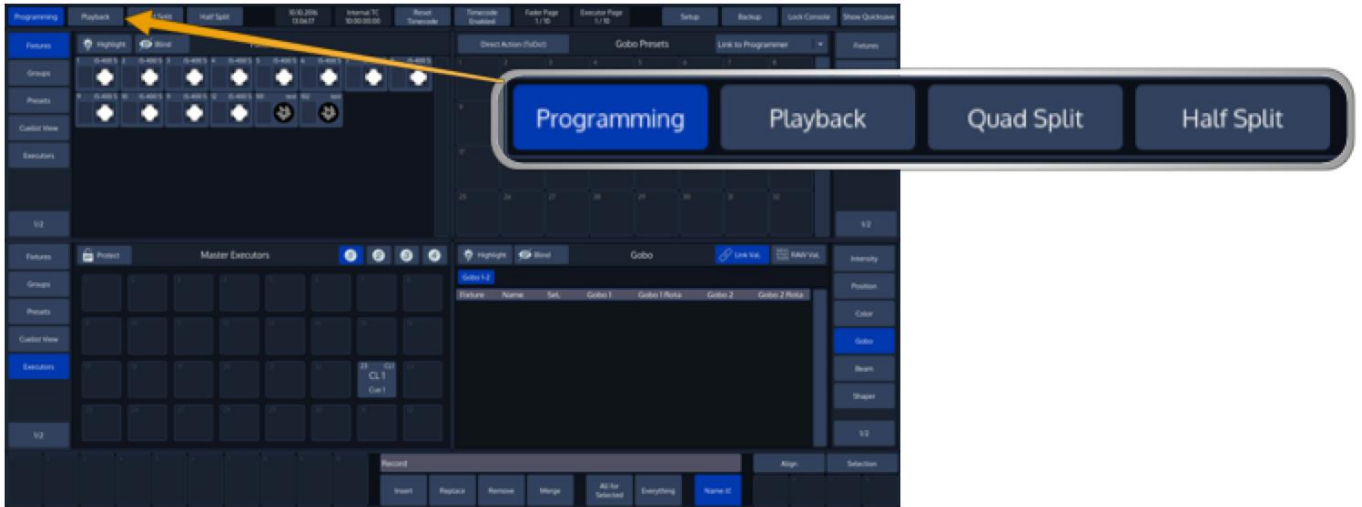


Fig. 10: Pulsanti Vista Principale

7.1.2 Pulsanti di Stato

L'indicazione ora e data fornisce informazioni rapide sulla data e sull'ora attuali.

I pulsanti **Pagina cursore** e **Pagina Executor** vengono usati per visualizzare il Cursore attuale o la Pagina Executor, oppure per aprire la Directory pagine per spostarsi rapidamente fra le pagine oppure per spostarle, eliminarle o assegnare loro un nome.

I pulsanti Timecode offrono un accesso rapido alle funzioni di timecode più richieste, ad esempio resettare il Timecode al valore iniziale o attivare e disattivare il timecode. L'indicazione sul lato destro mostra il valore attuale del timecode.

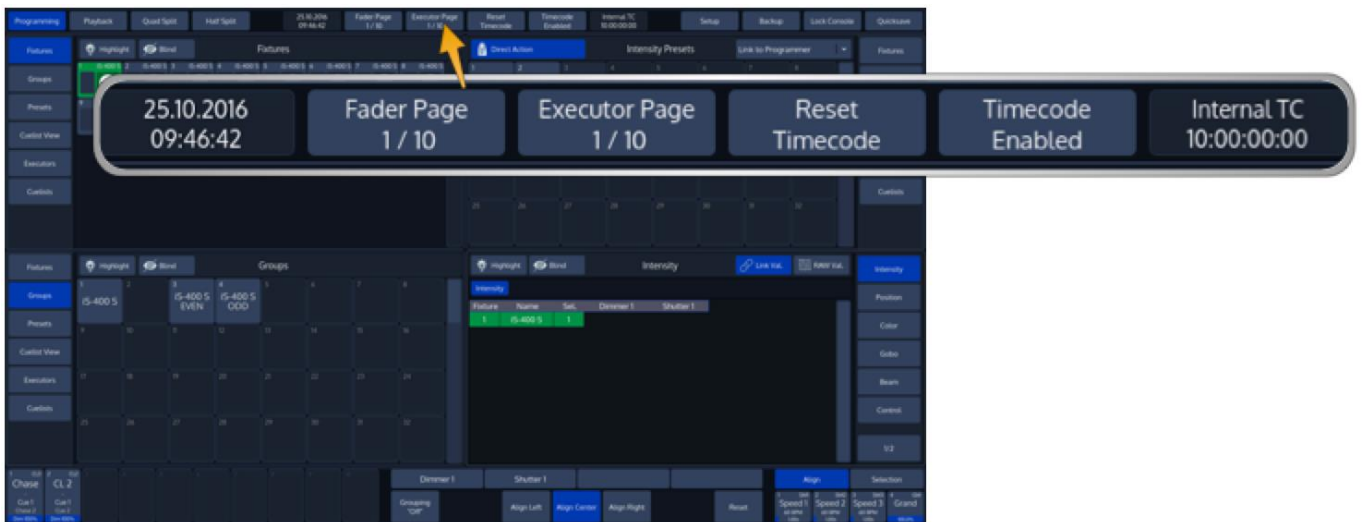


Fig. 11: Pulsanti di Stato

7.1.3 Pulsanti Configurazione / Backup / Blocco console e Salvataggio rapido

I pulsanti **Setup** (Configurazione) e **Backup** mostrano i menu corrispondenti per eseguire la patch dei dispositivi, configurare le preferenze o ancora per eseguire il back-up del proprio show su un dispositivo USB.

Per bloccare l'interfaccia utente e vietarne l'accesso al personale non autorizzato, fare clic sul pulsante **Lock Console** (Blocca console).

Il pin predefinito per il blocco del banco è "0000".

Il pulsante **Quicksave** (Salvataggio rapido) consente di salvare il file dello show sul disco interno.

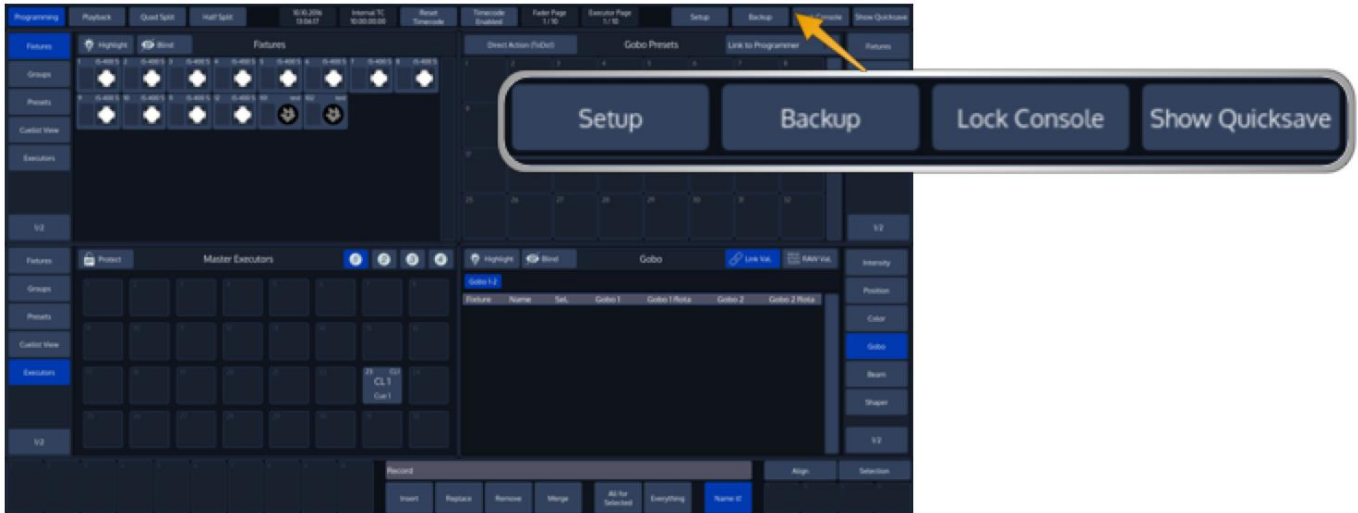


Fig. 12: Pulsanti Configurazione - Backup - Blocco console e Salvataggio rapido

7.2 L'Area Contenuti

L'Area Contenuti viene usata per visualizzare finestre con contenuto sensibile e widget, sulla base della selezione effettuata dalla barra degli strumenti superiore. Visualizza inoltre finestre di dialogo che possono essere aperte usando i tasti fisici sul pannello anteriore della console.

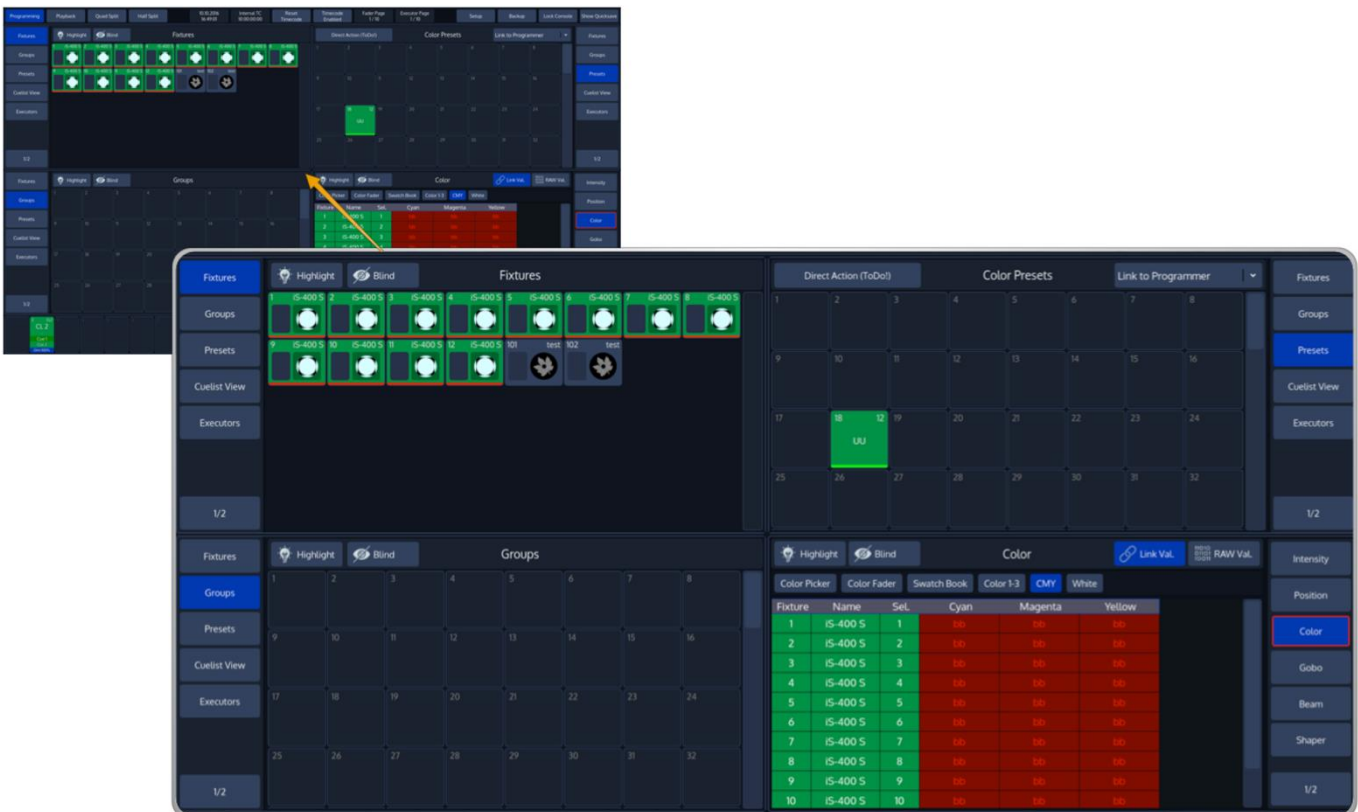


Fig. 13: L'Area Contenuti

7.2.1 I diversi Widget suddivisi

Chiamiamo uno degli elementi suddivisi dell'area contenuti "Widget suddiviso".

Ogni Widget suddiviso si comporta allo stesso modo. Dispone di una barra menu sulla sinistra (o sulla destra, a seconda della posizione del widget).



Fig. 14: Widget suddivisi

Il Menu sulla sinistra (o sulla destra) viene usato per modificare il tipo di un particolare Widget suddiviso impostandolo su un tipo diverso. I diversi tipi sono, ad esempio: Widget **Dispositivi**, **Gruppi**, **Preset**, **Vista Cuelist**, **Executor** e **Cuelist** virtuali. In alcuni casi ci può essere un pulsante che si chiama **x/y**, ad esempio **1/2**. Premendo quel pulsante si aprirà il secondo livello del menu. Se quel pulsante manca significa che il menu non dispone di un secondo livello.

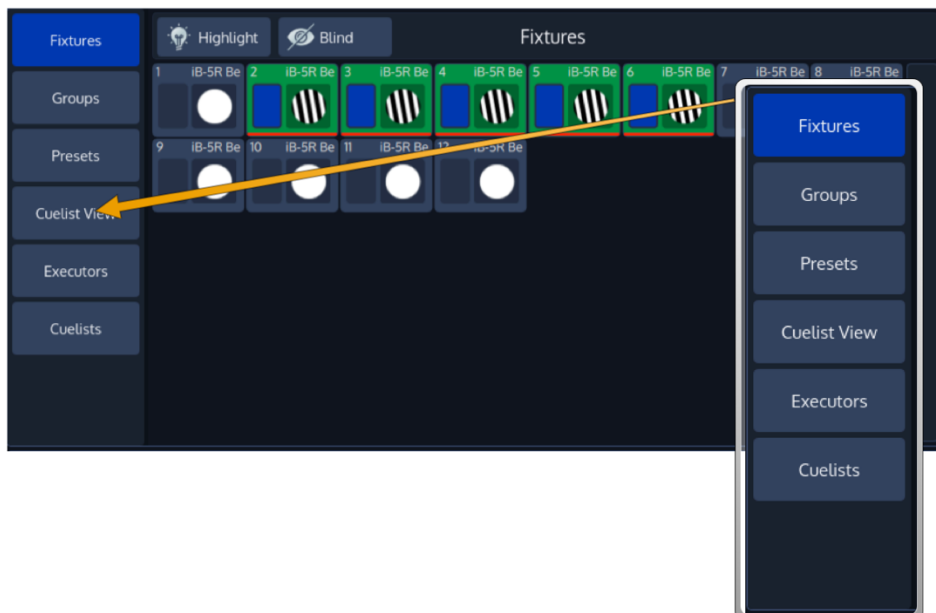


Fig. 15: Menu laterale

La barra del titolo di un Widget suddiviso può contenere anche pulsanti che si spostano fra i diversi contenuti del widget, oppure che vengono usati per avviare funzioni specifiche della console.

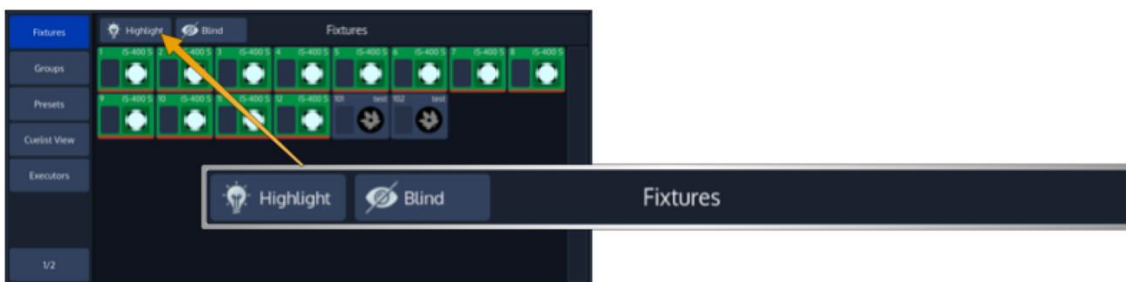


Fig. 16: Widget suddiviso, barra del titolo

7.2.2 Pool Widget suddivisi

I cosiddetti "Pool" vengono usati in tutta la console e forniscono un modo rapido e facile per interagire con Dispositivi, Gruppi, Preset e Cuelist.

Se si fa riferimento a un singolo oggetto di un Pool, spesso lo si farà con la parola "Elemento" (Item, in inglese).

Gli elementi del pool possono essere usati in combinazione con i tasti sulla piastra anteriore della console, ad esempio [Record] o [Delete] oppure per selezionare o deselezionare in modo rapido l'oggetto adeguato facendo clic sullo stesso (o toccandolo).

Questa selezione consente di avere una panoramica dei diversi elementi nonché delle loro differenze. La barra del titolo di una visualizzazione "Pool" offre di norma pulsanti per accedere rapidamente alle funzioni più utili, a seconda del tipo di Pool.

Gli elementi del pool hanno di norma 3 stati: Vuoto, Non selezionato e Selezionato. Lo stato vuoto viene indicato da un colore di sfondo più scuro.

Un Elemento del Pool esistente è indicato da un colore di sfondo più chiaro, con l'ID dell'Elemento nell'angolo superiore sinistro. Se viene selezionato un Elemento del Pool, lo sfondo dell'Elemento in questione diventerà verde.

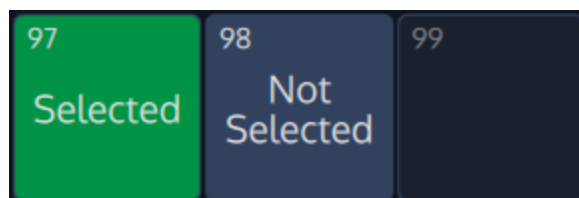


Fig. 17: Stati degli Elementi del Pool

7.2.3 Pool dei dispositivi

Ci sono due grandi differenze relativamente al pool dei dispositivi, che lo rendono completamente diverso dagli altri pool:

Mostra solo i Dispositivi aggiunti allo Show, anziché gli Elementi vuoti, e fornisce una panoramica dei valori dispositivo in fase di output.



Fig. 18: Pool dei dispositivi

I dispositivi selezionati presenteranno un colore di sfondo verde, esattamente come avviene per tutti gli altri Elementi del Pool. Viene visualizzata una riga rossa sulla parte inferiore dell'Elemento se il dispositivo adeguato ha valori impostati nel programmatore.

Quando un dispositivo si trova in modalità Highlight, il colore di sfondo del dispositivo resterà giallo.

7.2.4 Pool Gruppo

Il Pool gruppo viene usato per mostrare e selezionare i Gruppi di dispositivi.

I Gruppi salvano l'ordine di selezione nonché i dispositivi selezionati.

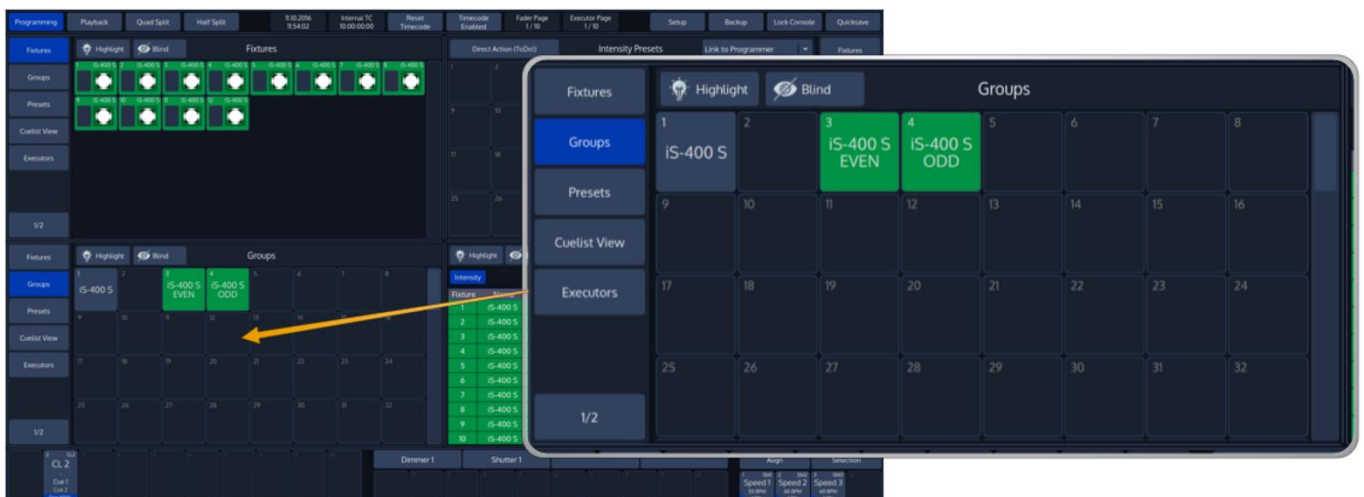


Fig. 19: Pool Gruppo

7.2.5 Pool di preset

I Pool di Preset, opposti ai Gruppi e alle Cuelist, sono divisi in sotto-pool, che filtrano i contenuti dei Preset per Gruppo di attributi (Ad esempio: Tutto, Intensità, Posizione, Colore, Fascio).
 Quando un Preset viene salvato nel Pool di Preset Colori, solo le informazioni Colore verranno registrate in questo Preset.
 Gli Elementi del Pool di preset mostra quanti fari del programmatore vengono applicati a questo Preset.

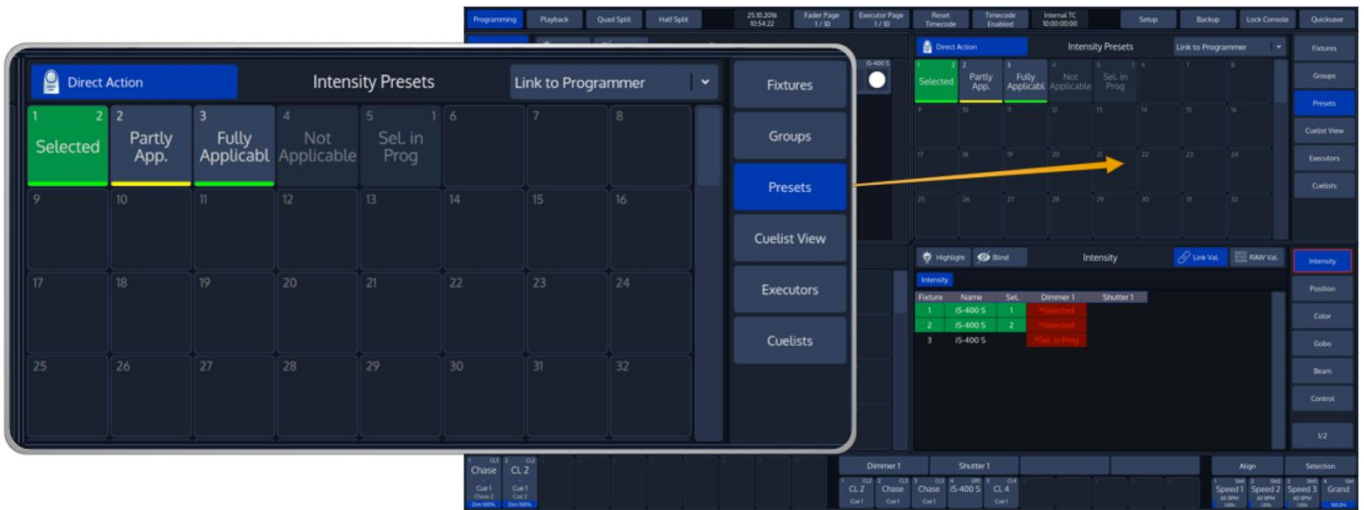


Fig. 20: Pool di preset

Gli Elementi del Preset mostreranno anche alcune informazioni estese una volta che vengono selezionati i dispositivi:

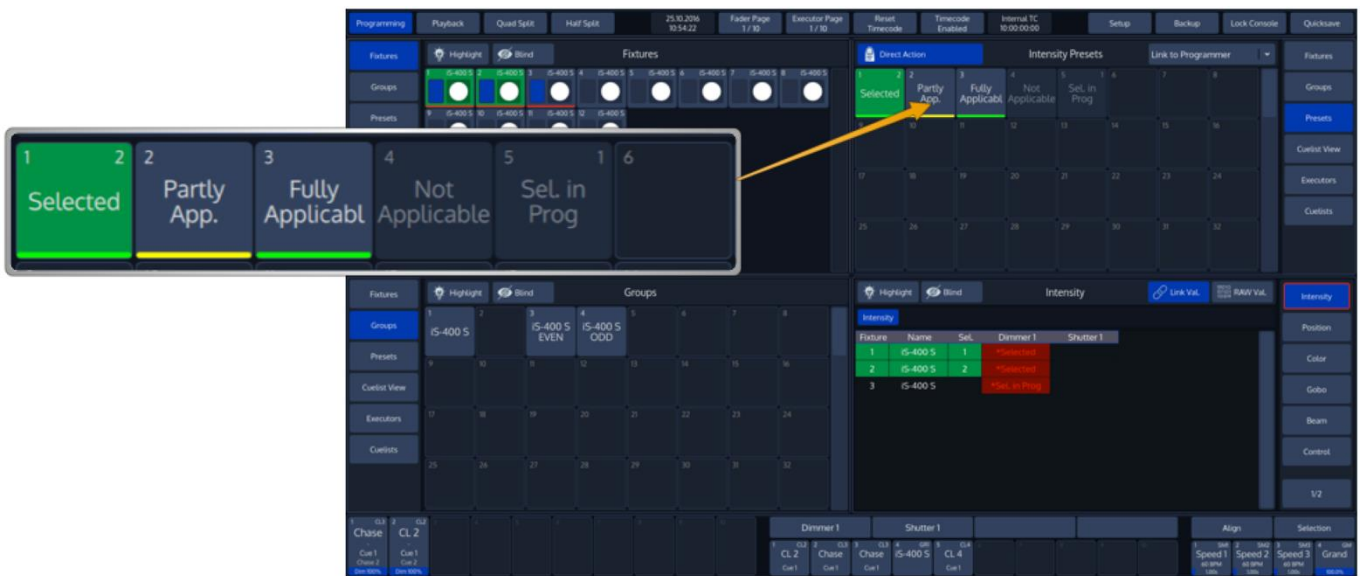


Fig. 21: Indicazione dello stato dell'elemento pool preset

La barra verde o gialla nell'area inferiore dell'elemento indica se questo elemento può essere applicato a tutti i dispositivi selezionati (barra verde) oppure solo a una parte di questi dispositivi (barra gialla).

Se viene selezionato un preset solo per una parte della selezione attuale, ma questo preset potrebbe essere applicato a tutti i dispositivi selezionati, il colore di sfondo del preset sarà giallo.

I preset che sono visualizzati con un colore di sfondo più scuro potrebbero non essere applicati nel modo più assoluto alla selezione attuale. Tuttavia potrebbe essere che questo preset sia già selezionato per altri dispositivi nel programmatore, dispositivi che non sono attivamente selezionati al momento. In questo caso il preset mostrerà il conteggio dei dispositivi ai quali è applicato nell'angolo superiore destro.

7.2.6 Visualizzazione Cuelist

La Visualizzazione Cuelist viene usata per modificare i nomi e i timing delle cue, oltre che per fornire una panoramica sulle cue attuali, successive e precedenti.



Fig. 22: Visualizzazione Cuelist

Per modificare il nome o i timing di una cue, selezionare le celle adeguate e premere il tasto [Set] sul pannello anteriore della console.

Il colore di sfondo della riga della cue attiva indica lo stato della cuelist:

Colore di sfondo	Stato
	La cuelist è in esecuzione
	La cuelist è in pausa
	La cuelist è stata spenta e sta eseguendo una dissolvenza a buio
	La cuelist si trova in modalità apprendimento Timing / Timecode oppure in modalità dissolvenza incrociata manuale.
	La cuelist non è in esecuzione.

7.2.7 Executor (Virtuali)

Gli Executor Virtuali offrono un altro metodo per riprodurre le cue list o per selezionare rapidamente dei gruppi durante uno spettacolo dal vivo. Si comportano esattamente allo stesso modo dei pulsanti Executor fisici, l'unica differenza sta nel fatto che vengono visualizzati a video.

Il Widget Suddiviso Executor Virtuale fornisce quattro (4) diverse pagine che possono essere usate per richiamare in modo rapido le cue list a video.

In modo del tutto simile agli Elementi Cursore / Executor forniscono informazioni di stato usando il colore di sfondo del pulsante e dell'indicatore di stato della cue attuale.



Fig. 23: Executor Virtuali

Il colore di sfondo del pulsante indica i seguenti stati della cue list:

Colore di sfondo	Stato
Verde	La cue list è in esecuzione
Rosso	La cue list è in pausa
Giallo	La cue list è stata spenta e sta eseguendo una dissolvenza a buio

Il colore di sfondo dell'indicatore di stato mostra i diversi stati della cue list:

Colore di sfondo	Stato
Verde	La cue list è in esecuzione
Rosso	La cue list è in pausa
Giallo	La cue list è stata spenta e sta eseguendo una dissolvenza a buio
Magenta	La cue list si trova in modalità apprendimento Timing / Timecode oppure in modalità dissolvenza incrociata manuale.
Grigio	La cue list non è in esecuzione.

7.2.8 Pool Cuelist

Gli Elementi del Pool Cuelist hanno un indicatore di stato che mostra la Cue attuale (oppure, se la Cuelist non è in esecuzione, la Cue che verrebbe avviata) nonché lo stato della Cuelist.

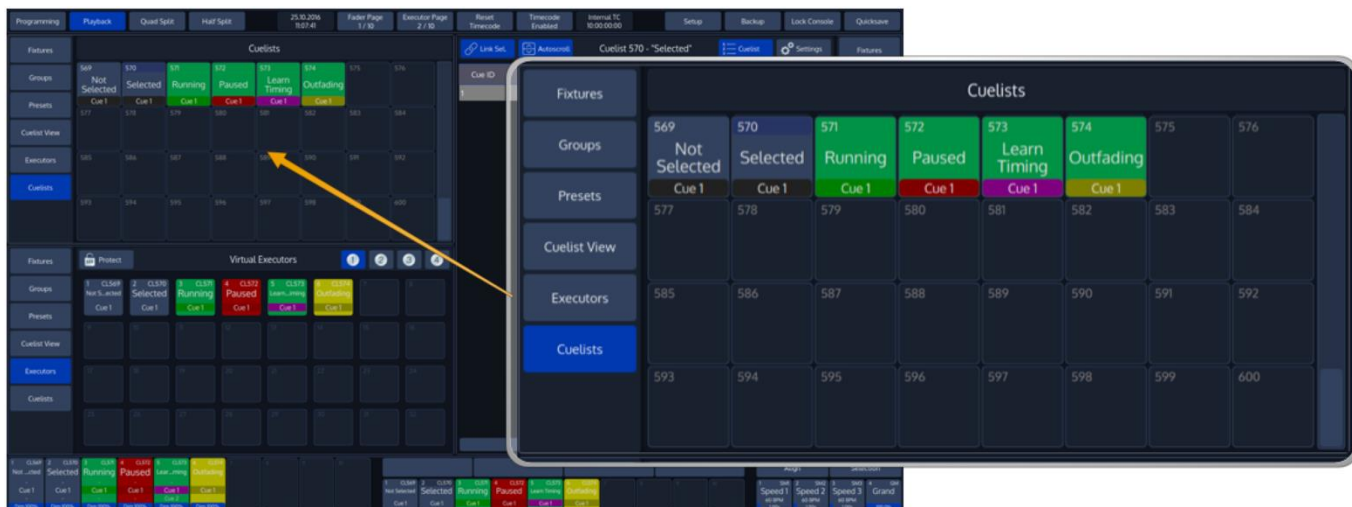


Fig. 24: Pool Cuelist

Gli Elementi Cuelist delle Cuelist riprodotte vengono visualizzati con un colore di sfondo verde.

Il colore dell'indicatore di stato mostra i diversi stati della cuelist:

Colore di sfondo	Stato
	La cuelist è in esecuzione
	La cuelist è in pausa
	La cuelist è stata spenta e sta eseguendo una dissolvenza a buio
	La cuelist si trova in modalità apprendimento Timing / Timecode oppure in modalità dissolvenza incrociata manuale.
	La cuelist non è in esecuzione.

7.3 La “Barra degli strumenti inferiore”

La barra degli strumenti inferiore viene usata per mostrare le etichette dei cursori sul lato sinistro, le etichette dell'encoder oltre che le etichette dell'Executor sulla parte centrale e le impostazioni di allineamento, sotto-selezione e cursori master sul lato destro.

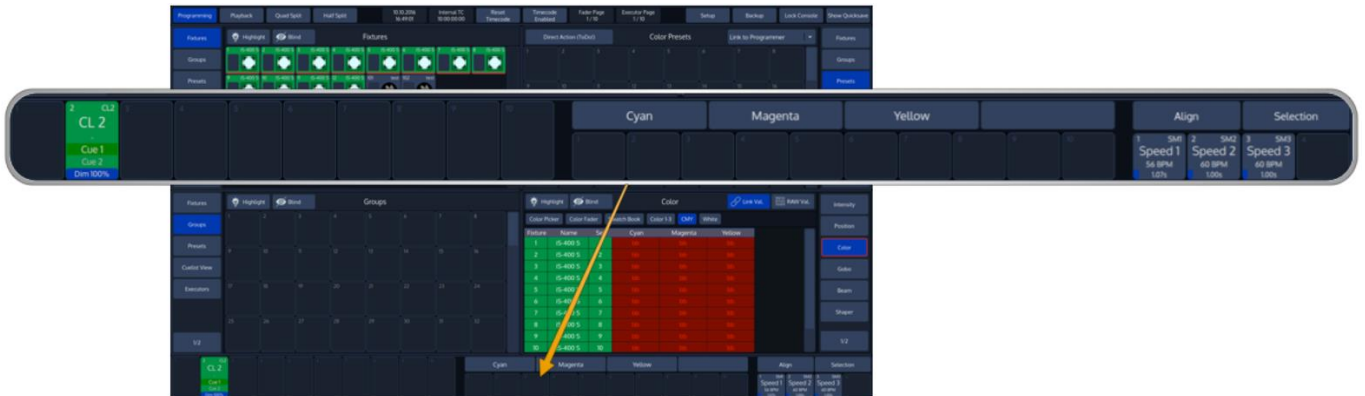


Fig. 25: Barra degli strumenti inferiore

7.3.1 Etichette del cursore di riproduzione

Le etichette del cursore offrono una rapida panoramica delle assegnazioni dei cursori, degli stati attuali delle cue list e molto altro ancora. L'aspetto delle etichette del cursore varia leggermente a seconda dei contenuti del cursore.



Fig. 26: Etichette del cursore di riproduzione

Il tipo di cursore è indicato dalla descrizione nell'angolo superiore destro:

Abbreviazione	Tipo di elemento
CL3	Cue list 3
GR1	Gruppo 1
SM1	Master Velocità 1
FM1	Master Dissolvenza 1
GM	Master generale

Inoltre, l'Elemento Cursore indica il nome dell'oggetto e il valore del cursore.

Le cuelist mostrano anche informazioni più dettagliate sul loro stato, come ad esempio la cue precedente, attuale e successiva,

Il colore di sfondo dell'etichetta indica i seguenti stati della cuelist:

Colore di sfondo	Stato
	La cuelist è in esecuzione
	La cuelist è in pausa
	La cuelist è stata spenta e sta eseguendo una dissolvenza a buio

Il colore di sfondo dell'indicatore di stato mostra i diversi stati della cuelist:

Colore di sfondo	Stato
	La cuelist è in esecuzione
	La cuelist è in pausa
	La cuelist è stata spenta e sta eseguendo una dissolvenza a buio
	La cuelist si trova in modalità apprendimento Timing / Timecode oppure in modalità dissolvenza incrociata manuale.
	La cuelist non è in esecuzione.

Inoltre, facendo clic sull'Elemento Cursore si aprirà il menu "Edit Fader" (Modifica Cursore) per quel determinato Master, che consente di configurare le impostazioni del Cursore e del pulsante.

7.3.2 Etichette dell'Encoder

Le "Etichette dell'encoder" mostrano le funzioni e i valori dell'encoder.

Facendo clic sulle etichette o premendo l'encoder compare la finestra di dialogo "select slots / keypad" (seleziona alloggiamenti / tastiera) oppure ci si sposta fra un set di valori usati in modo frequente. Nella schermata del programmatore le etichette non mostrano valori. Viene invece usata la finestra del programmatore per visualizzare i valori.

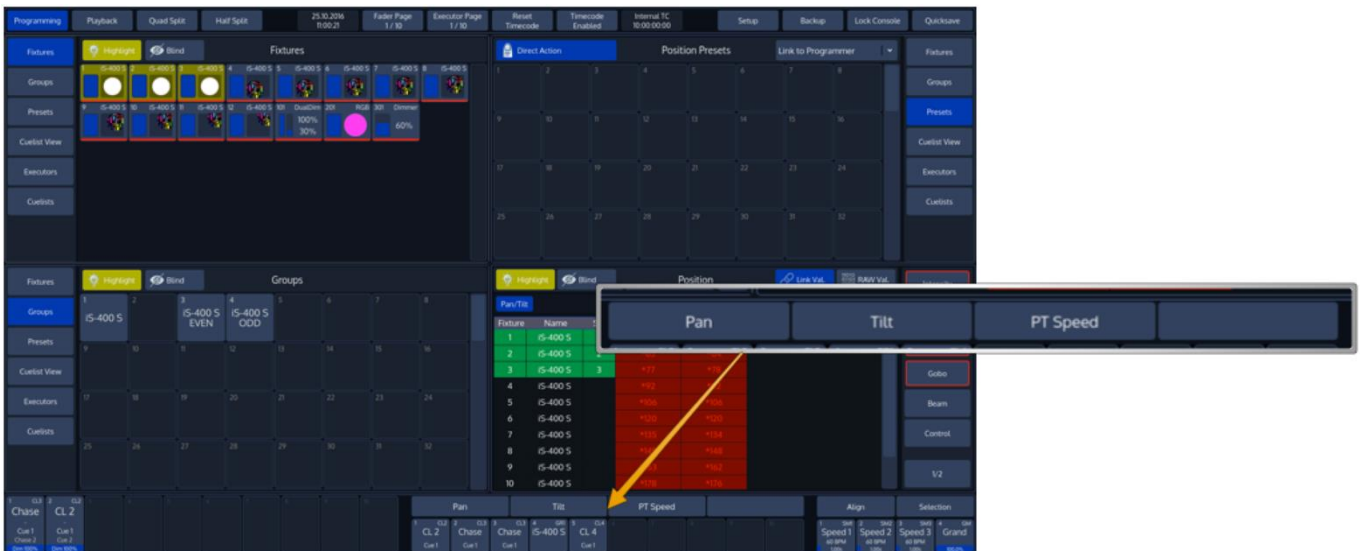


Fig. 27: Etichette dell'Encoder

7.3.3 Etichette dell'Executor

Le etichette dell'Executor offrono una rapida panoramica delle assegnazioni dell'Executor, degli stati attuali delle cuelist e molto altro ancora. L'aspetto delle etichette dell'Executor varia leggermente a seconda dei contenuti dell'Executor.



Fig. 28: Etichette dell'Executor

Il tipo di Executor è indicato dalla descrizione nell'angolo superiore destro:

Abbreviazione	Tipo di elemento
CL3	Cuelist 3
GR1	Gruppo 1

Inoltre, l'Elemento Executor mostra il nome dell'oggetto.

Le cuelist mostrano anche informazioni più dettagliate sul loro stato, come ad esempio la cue precedente, attuale e successiva,

Il colore di sfondo dell'etichetta dell'Executor indica i seguenti stati della cuelist:

Colore di sfondo	Stato
Verde	La cuelist è in esecuzione
Rosso	La cuelist è in pausa
Giallo	La cuelist è stata spenta e sta eseguendo una dissolvenza a buio

Il colore di sfondo dell'indicatore di stato mostra i diversi stati della cuelist:

Colore di sfondo	Stato
Verde	La cuelist è in esecuzione
Rosso	La cuelist è in pausa
Giallo	La cuelist è stata spenta e sta eseguendo una dissolvenza a buio
Porpora	La cuelist si trova in modalità apprendimento Timing / Timecode oppure in modalità dissolvenza incrociata manuale.
Grigio	La cuelist non è in esecuzione.

Inoltre, facendo clic sull'Elemento Executor verrà aperto il Menu "Edit Executor" (Modifica Executor), che consente di configurare il comportamento del pulsante.

7.3.4 Barre degli strumenti

Le barre degli strumenti sono strumenti di aiuto che variano a seconda del contesto, e offrono un accesso rapido a diverse funzioni. Vengono mostrate nella stessa posizione delle Etichette dell'Executor, ove possibile.

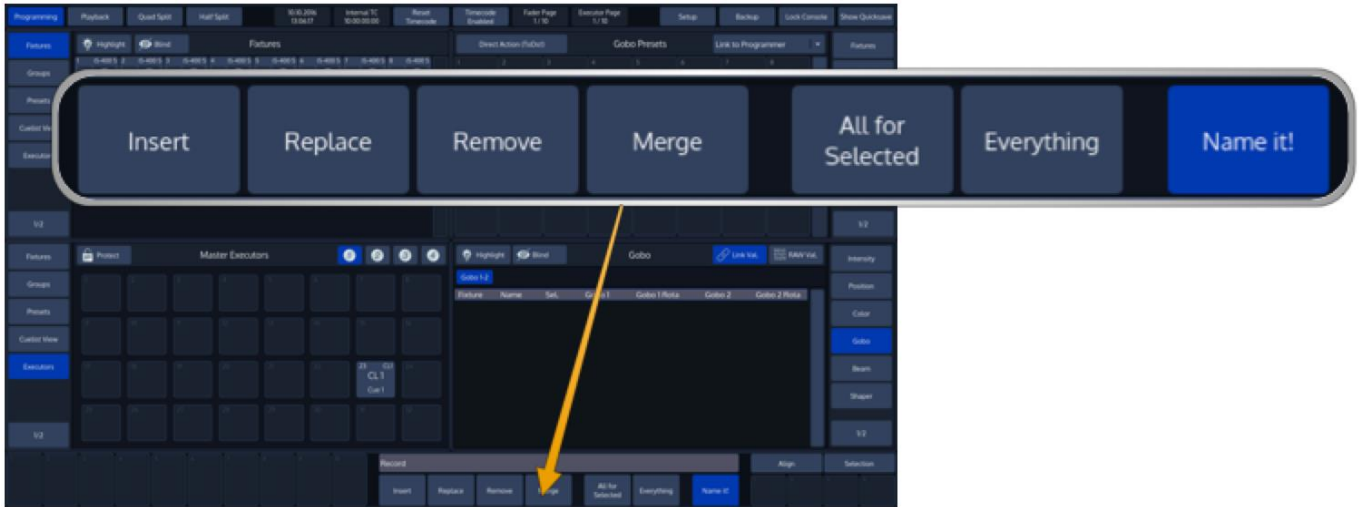


Fig. 29: Barra degli strumenti Selezione

Ecco una rapida panoramica delle barre degli strumenti disponibili.

Barra degli strumenti "Selezione"

La barra degli strumenti "Fixture Selection" (Selezione Dispositivo) fornisce un accesso rapido alla sotto-selezione di un dispositivo.

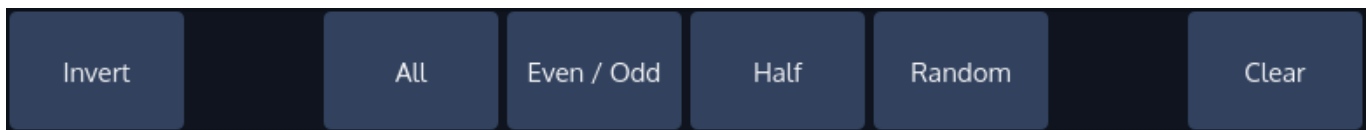


Fig. 30: Barra degli strumenti Selezione

Per ulteriori informazioni sulla Barra degli strumenti Selezione invitiamo a consultare la sezione "14.1.5 Selezionare i Dispositivi usando la barra degli strumenti "Selection"" sulla pagina 87.

Barra degli strumenti "Fan"

La barra degli strumenti "Fan" – viene usata per modificare le impostazioni che vengono usate congiuntamente alla funzione Fan della console. La funzione Fan viene invocata premendo il pulsante [Fan] e può essere usata per diffondere i valori dell'attributo del dispositivo.

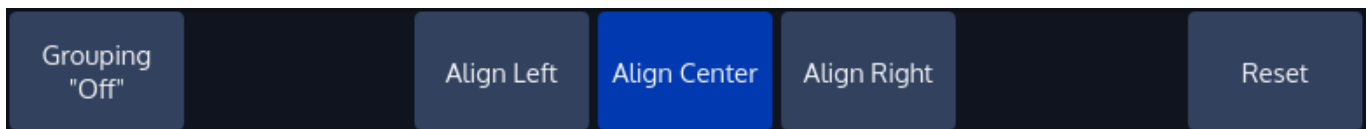


Fig. 31: Barra degli strumenti Fan

Grouping "n" (Raggruppamento "n"): Definerà il conteggio dei dispositivi per Gruppo ai fini del fanning.

Align Left (Allinea a sinistra): Il fanning partirà dal lato sinistro della selezione dispositivi, e ciò significa che il primo dispositivo della selezione non si muoverà.

Align Center (Allinea al centro): Il fanning inizierà dal centro della selezione dispositivi, e ciò significa che il dispositivo al centro del set selezionato non si muoverà; se ci sono invece due dispositivi al centro, si muoveranno in modo minimo.

Align Right (Allinea a destra): Il fanning partirà dal lato destro della selezione dispositivi, e ciò significa che l'ultimo dispositivo della selezione non si muoverà.

Reset: Resetterà le Opzioni di fanning portandole ai valori predefiniti (nessun Raggruppamento, Allinea al centro).

Barra degli strumenti "Registra"

La barra degli strumenti "Record" (Registra) offre dei modificatori in fase di registrazione di un oggetto. Viene visualizzata dopo aver premuto il pulsante [Rec].

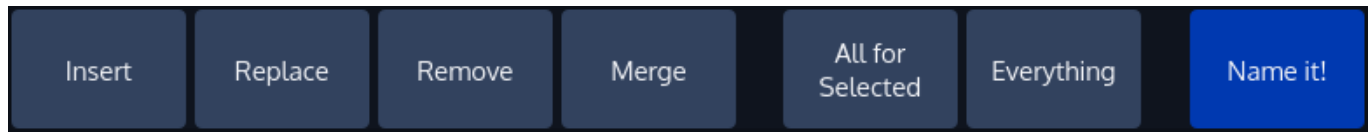


Fig. 32. Barra degli strumenti Registra

Insert (Inserisci): Valida solo per le Cuelist. Inserisce una Cue prima di una Cue già esistente.

Replace (Sostituisci): Sostituisce un determinato oggetto con i valori del programmatore.

Remove (Elimina): Elimina i valori del programmatore da un determinato oggetto.

Merge (Unisci): Unirà i valori del programmatore nell'oggetto in questione, combinando i valori dell'oggetto e quelli del programmatore.

All for Selected (Tutti per i selezionati): Registra tutti i parametri dei dispositivi selezionati, a prescindere dal fatto che siano usati o meno.

Everything (Tutto): Registra ogni parametro per ogni dispositivo sulla console.

Name It! (Dagli un nome!): Aprirà una tastiera a video per assegnare rapidamente un nome dopo aver registrato l'oggetto.

Barra degli strumenti "Elimina"

La barra degli strumenti "Delete" (Elimina), come la Barra degli strumenti "Record" (Registra) mostra diverse opzioni utili per l'eliminazione degli oggetti. La barra degli strumenti viene visualizzata dopo aver premuto il tasto [Delete].

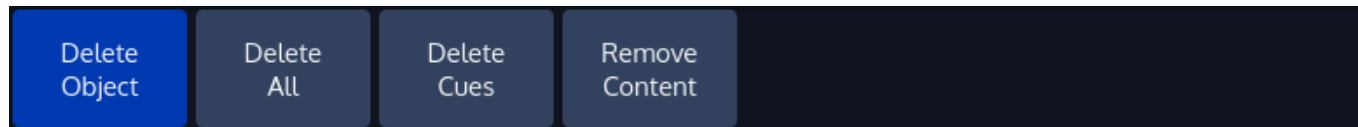


Fig. 33: Barra degli strumenti Elimina

Delete Object (Elimina oggetto): Elimina solo l'Oggetto selezionato.

Delete All (Elimina tutto): Elimina l'Oggetto selezionato e tutti gli Oggetti direttamente collegati. Esempio: Quando viene selezionato Delete All (Elimina tutto) in fase di eliminazione di un'Assegnazione Corsore, verrà eliminato anche l'Oggetto assegnato.

Delete Cues (Elimina Cue): Viene usato per eliminare le Cue da una Cuelist

Remove Content (Elimina contenuto): Rimuove tutti i valori toccati (se applicato a un Preset o a un Gruppo) dal Preset o dalla Cue, oppure i Dispositivi selezionati (se applicato a un Gruppo) dal Gruppo in questione.

Barra degli strumenti "Off"

La barra degli strumenti "Off" viene visualizzata dopo aver premuto il tasto [Off]. Può essere usato per impostare su "Off" tutte le Cuelist in funzione, per resettare tutti i Sub (Master Dispositivo e Master Gruppo)- oppure i master generali assegnati riportandoli al 100%.

La console chiederà la conferma ogni volta che viene premuto uno dei pulsanti "Reset" o "Release". Sarà tuttavia possibile saltare questa Schermata di Conferma tenendo premuto il pulsante [Infinity] mentre si fa clic su uno qualsiasi di questi pulsanti.



Fig. 34: Barra degli strumenti Off

Off Window (Finestra off) apre la "Finestra Off" che offre una vista più dettagliata degli stati delle Cuelist oltre che un modo rapido per spegnere le riproduzioni su tutte le pagine di riproduzione.

Reset Group Fader (Resetta cursore gruppo) resetta tutti i cursori Group Master riportandoli al 100%.

Reset Cuelist Fader (Resetta cursore cuelist) resetta tutti i cursori delle Cuelist riportandoli al 100%.

Off All Playbacks (Spegne tutte le riproduzioni) spegne tutti gli Executor Riproduzione (Cursori e Virtuali) in fase di esecuzione.

Release Everything (Rilascia tutto) spegnerà tutte le Cuelist e resetterà tutti i Dispositivi & Groupmaster oltre che il Grandmaster al 100%.

7.3.5 Riga di comando

Ogni volta che viene inserito un comando sul pannello anteriore della console, questo comando viene scritto nell'Interfaccia riga di comando.



Fig. 35: Riga di comando

Controlla anche se il comando inserito è un comando valido. Se il comando non è valido (o è incompleto), CLI mostra un segnale di avvertenza.



Fig. 36: CMD non valido



Fig. 37: CMD valido

7.3.6 Sintassi della riga di comando

In generale, la sintassi della riga di comando deve essere inserita nella forma "Azione – Sorgente – Destinatario". Quando non viene identificata nessuna Azione verrà selezionato l'Elemento sorgente.

Azione	Sorgente	Destinatario
[Rec]	[Cuelist] [5]	
	[Cuelist] [5]	
[Copy]	[Cuelist] [5]	[Cuelist] [8]
[Move]	[Cuelist] [5]	[Cuelist] [8]
[Link]	[Cuelist] [2]	[Go] oppure [Pause / Back]

I comandi che interagiscono con un oggetto visivo (ad esempio un Elemento del Pool oppure un pulsante Pausa/Indietro cursori), verrà eseguito in automatico quando saranno corretti a livello sintattico. Tuttavia, i comandi che non interagiscono con elementi visivi devono essere eseguiti premendo il tasto [Enter].

7.3.7 Opzioni Fan / Pulsanti di selezione

Facendo clic sul pulsante **Fan Options** (Opzioni Fan) apriranno la Barra degli strumenti Align (Allinea), che viene usata per modificare il modo in cui opera la Funzione Fan.

Facendo clic sul pulsante **Selection** (Selezione) si aprirà la barra degli strumenti Selection che contiene diverse scorciatoie per la sotto-selezione dei dispositivi (ad esempio Dispari / Pari, Metà / Metà, ecc).



Fig. 38: Opzioni Fan / Pulsante di selezione

7.3.8 Etichette cursore master speciale

Le etichette dell'Executor offrono una rapida panoramica delle assegnazioni dell'Executor, degli stati attuali delle cuelist e molto altro ancora. L'aspetto delle etichette dell'Executor varia leggermente a seconda dei contenuti dell'Executor.



Fig. 39: Corsori generali/master speciali

Il tipo di Executor è indicato dalla descrizione nell'angolo superiore destro:

Abbreviazione	Tipo di elemento
GR1	Gruppo 1
SM1	Master Velocità 1
FM1	Master Dissolvenza 1
GM	Master generale

Inoltre, l'Elemento Executor mostra il nome dell'oggetto.

Le cuelist mostrano anche informazioni più dettagliate sul loro stato, come ad esempio la cue precedente, attuale e successiva,

Il colore di sfondo dell'etichetta dell'Executor indica i seguenti stati della cuelist:

Colore di sfondo	Stato
Verde	La cuelist è in esecuzione
Rosso	La cuelist è in pausa
Giallo	La cuelist è stata spenta e sta eseguendo una dissolvenza a buio

Il colore di sfondo dell'indicatore di stato mostra i diversi stati della cuelist:

Colore di sfondo	Stato
Verde	La cuelist è in esecuzione
Rosso	La cuelist è in pausa
Giallo	La cuelist è stata spenta e sta eseguendo una dissolvenza a buio
Magenta	La cuelist si trova in modalità apprendimento Timing / Timecode oppure in modalità dissolvenza incrociata manuale.
Grigio	La cuelist non è in esecuzione.

Inoltre, facendo clic sull'Elemento Executor verrà aperto il Menu "Edit Executor" (Modifica Executor), che consente di configurare il comportamento del pulsante.

7.4 Finestre di dialogo

Le finestre di dialogo vengono usate in tutta la console per rivolgere l'attenzione su una particolare attività. Le finestre di dialogo bloccano la GUI restante, e quindi vanno prima chiuse o accettate.

Sarà possibile chiudere le finestre di dialogo facendo clic sul pulsante **X** nell'angolo superiore destro, oppure usando i pulsanti adeguati nella riga inferiore della finestra di dialogo stessa.



Fig. 40: Finestre di dialogo

7.4.1 Finestre di dialogo del tastierino

Ogni volta che viene visualizzata una Finestre di dialogo del tastierino, sarà possibile usare la piastra della console per impostare i valori. Il tastierino può essere usato per inserire direttamente i valori i per aumentare / ridurre i valori usando il tasto [+], oppure [-]. [Enter] chiude la finestra di dialogo.

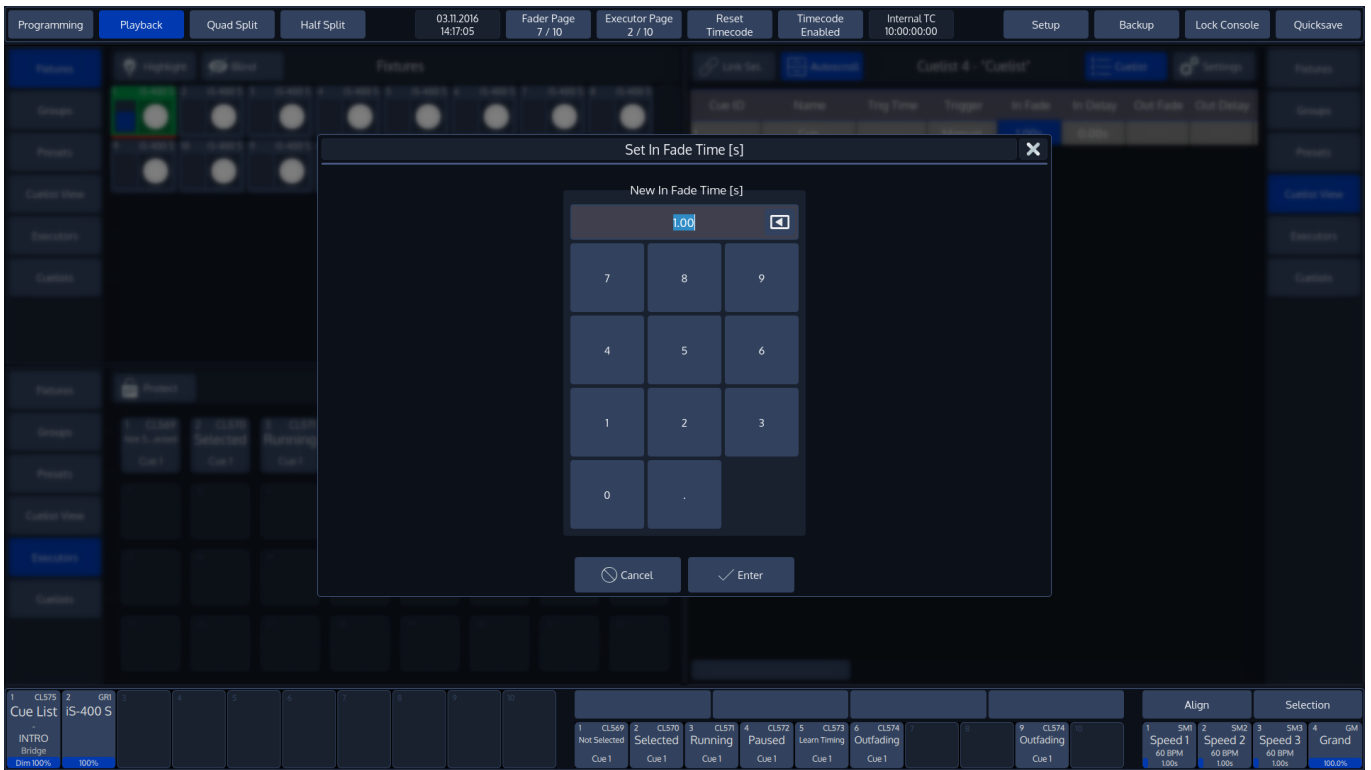


Fig. 41: Finestre di dialogo del tastierino

7.4.2 Tastiera a video

Sarà possibile inserire i valori e i nomi usando una tastiera USB connessa alla console quando viene visualizzata la tastiera a video.

Per un ulteriore livello di comodità, iniziando a digitare quando la tastiera viene visualizzata si elimina il vecchio testo senza bisogno di premere prima la barra spaziatrice.

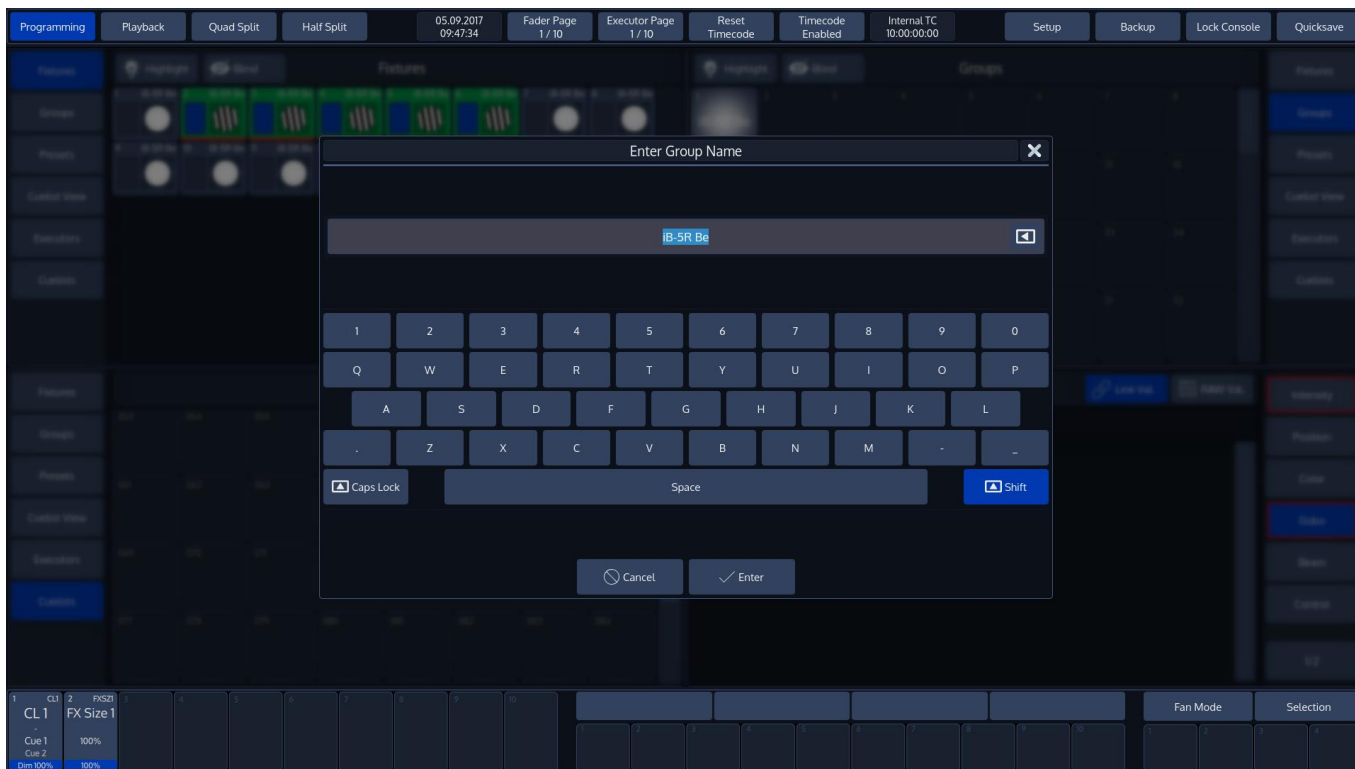


Fig. 42: Finestra di dialogo della tastiera

8 Funzionamento

8.1 Iniziare a usare la console

8.1.1 Disimballare la console e gli accessori

Prima di iniziare a usare la console è necessario disimballarla, congiuntamente ai suoi accessori, dalla confezione con cui è stata spedita.

Nota: Prima di collegare eventuali accessori alla Console di Controllo Luci Chimp, la console deve essere appoggiata su una superficie solida e in piano, in un ambiente asciutto e privo di polvere.

8.1.2 Collegare la Console agli eventuali accessori oltre che a una sorgente di alimentazione

Collegare tutti gli accessori aggiuntivi quali una tastiera USB, un mouse, un touchscreen, ecc. alla console.

Collegare i cavi DMX alle porte di uscita DMX della console.

Qualora si stia usando ArtNet per l'output dei dati, collegare anche il cavo di rete alla porta di rete della console.

Servirsi del cavo di alimentazione CA fornito in dotazione per collegare la console a una sorgente di alimentazione CA dotata di messa a terra. La console funziona con tensione CA da 100 a 240 VAC.

Premere il pulsante di alimentazione sul lato destro della console, sopra ai cursori speciali, per avviare la console.

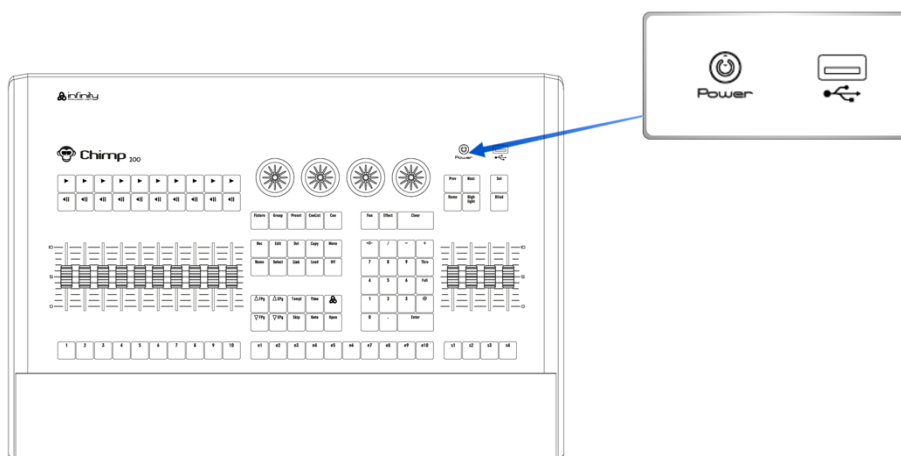


Fig. 43: Pulsante di alimentazione

Durante il processo di avvio viene visualizzato un menu di avvio. Questa schermata di avvio offre diversi strumenti di manutenzione; continuerà comunque ad avviare il sistema operativo della console senza bisogno di intervento da parte dell'operatore.

La Console di Controllo Luci Chimp eseguirà un controllo di sistema durante la fase di avvio.

8.1.3 Avvio della Console

Una volta che il sistema è pronto all'uso, viene visualizzata la schermata di Benvenuto.

Quando viene visualizzata la Schermata di Benvenuto si può avviare un file con un nuovo show oppure caricarne uno esistente.

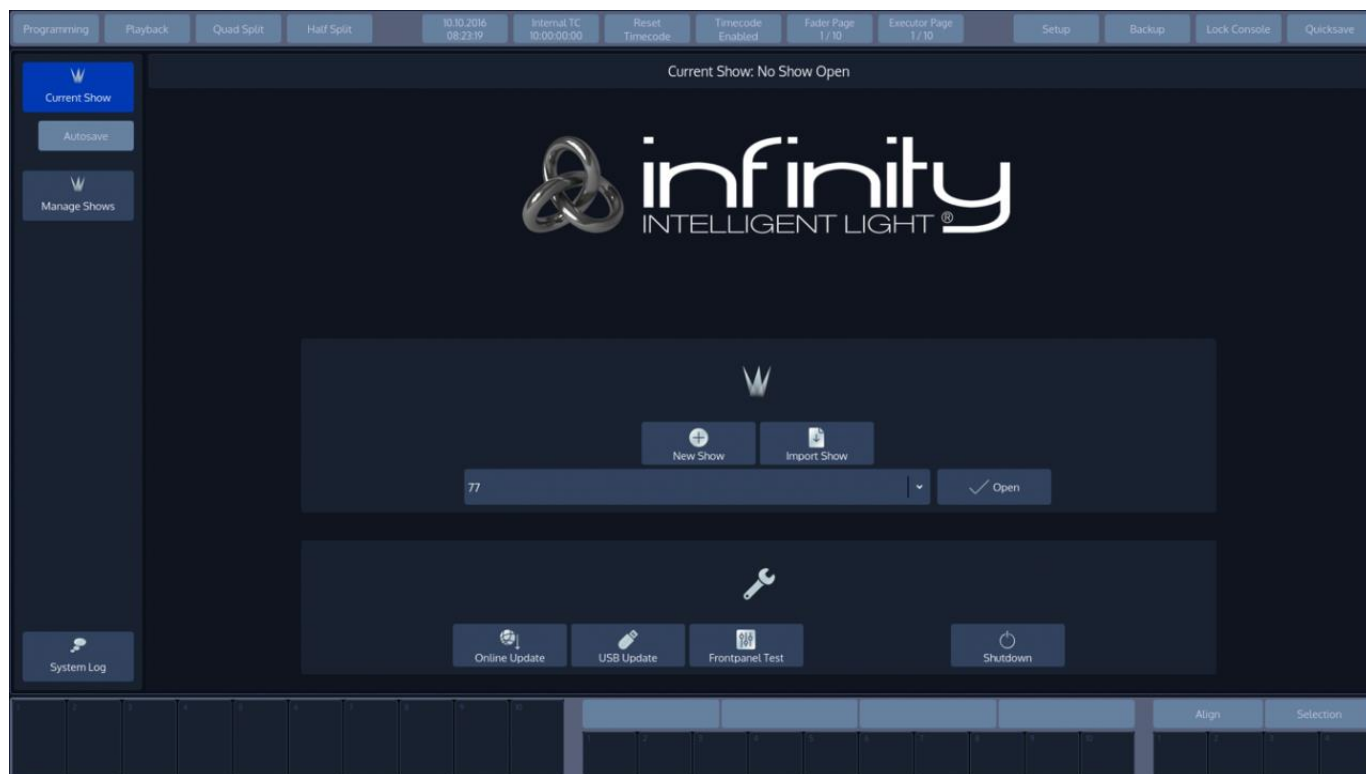


Fig. 44: Schermata di benvenuto

9 Lavorare con gli show

I file degli show possono contenere tutte le impostazioni legate allo show, come ad esempio il programma dei dispositivi e le patch, le impostazioni di ingresso, i gruppi, i preset, le cue, le assegnazioni master, ecc. La console può contenere diversi show, e l'unico limite per il quantitativo di show è la memoria del disco rigido. Consigliamo tuttavia di eseguire backup dei vecchi show a intervalli regolari, salvando il tutto su una chiavetta USB, ed eliminandoli dalla memoria della console.

9.1 Creare un nuovo Show

Col display con touchscreen, toccare il pulsante **New Show** (Nuovo show).

Ciò aprirà una finestra di dialogo della console dalla quale è possibile inserire il nome dello show da creare. Sarà anche possibile inserire il Nome usando una tastiera USB collegata ogni volta che viene visualizzata la finestra di dialogo. Non appena viene premuto il pulsante "enter" verrà creato un nuovo show col nome appena digitato.



Fig. 45: Schermata di benvenuto - Nuovo show

9.2 Caricamento di uno show

Col display del touchscreen basta selezionare lo show che si desidera aprire dal menu a discesa. Dopo aver selezionato lo show desiderato da caricare premere il pulsante **Open**.

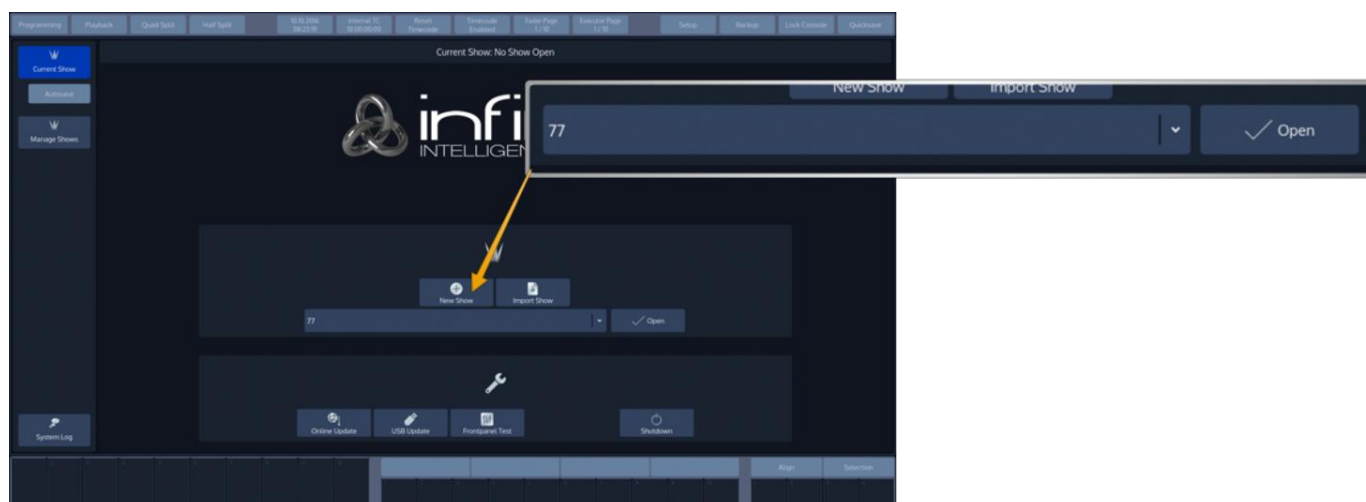


Fig. 46: Schermata di benvenuto - Caricamento di uno Show

9.3 Salvare il file dello spettacolo

Consigliamo di salvare spesso lo spettacolo. Sarà possibile eseguire questa operazione dall'interno di uno show facendo clic sul pulsante **Show Quicksave** (Mostra salvataggio rapido) sulla barra degli strumenti superiore.



Fig. 47: Pulsante per il salvataggio rapido dello show

9.4 Attiva / Disattiva la funzione “Autosave” (Salvataggio automatico)

Per una maggiore comodità sarà possibile attivare la funzione “Autosave” che farà in modo che lo show venga salvato sul disco automaticamente, a intervalli regolari.

Per configurare la funzione di salvataggio automatico andare sul Menu Backup premendo il pulsante **Backup** sulla Barra degli strumenti superiore.

Passare al menu **Autosave** (Salvataggio automatico) premendo il pulsante nel Menu Laterale.

Attivare o disattivare la funzione Autosave e impostare l’intervallo nella casella del gruppo **Show Autosave** (Mostra salvataggio automatico).

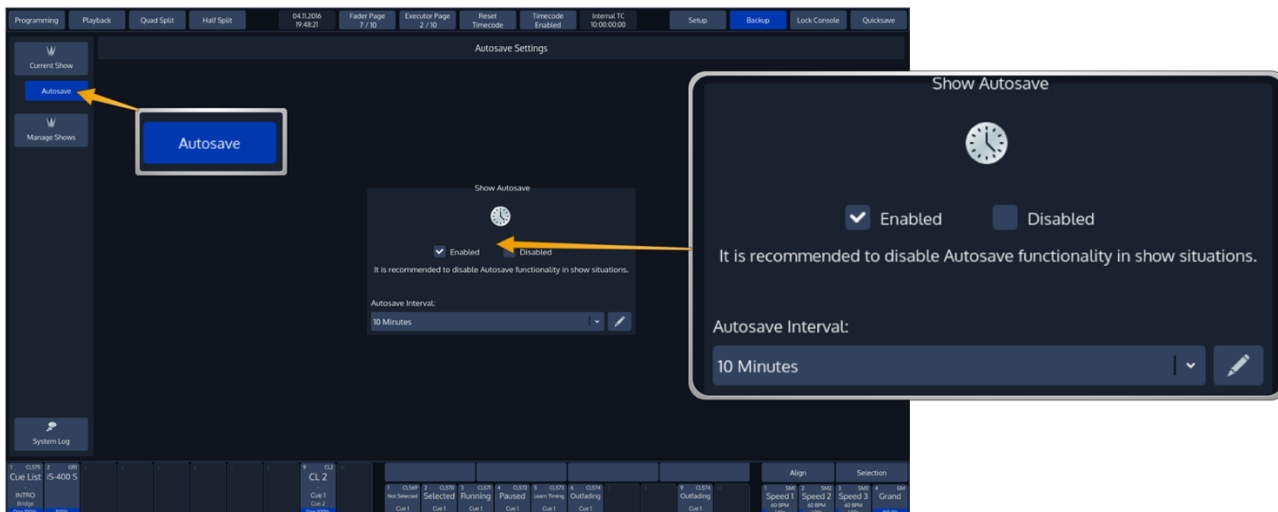


Fig. 48: Salvataggio automatico dello Show

9.5 Salvare come nuovo file di show

Consigliamo di salvare a intervalli periodici il proprio show come nuovo file.

Il pulsante „**Save Show as**“ (Salva show con nome) creerà una copia del file dello show sul quale si sta lavorando (con un determinato nome) e continuerà automaticamente col nuovo file dello show, evitando ulteriori modifiche al file dello show precedente.

Per salvare come nuovo File show, andare sul menu Backup premendo il pulsante **Backup** sulla Barra degli strumenti superiore.

Verificare che **Current Show** (Show attuale) sia selezionato nel menu laterale.

Fare clic su **Save Show As** (Salva show con nome). Verrà visualizzata una tastiera a video. Inserire il nome del nuovo file dello show e premere **Enter** per completare il processo.

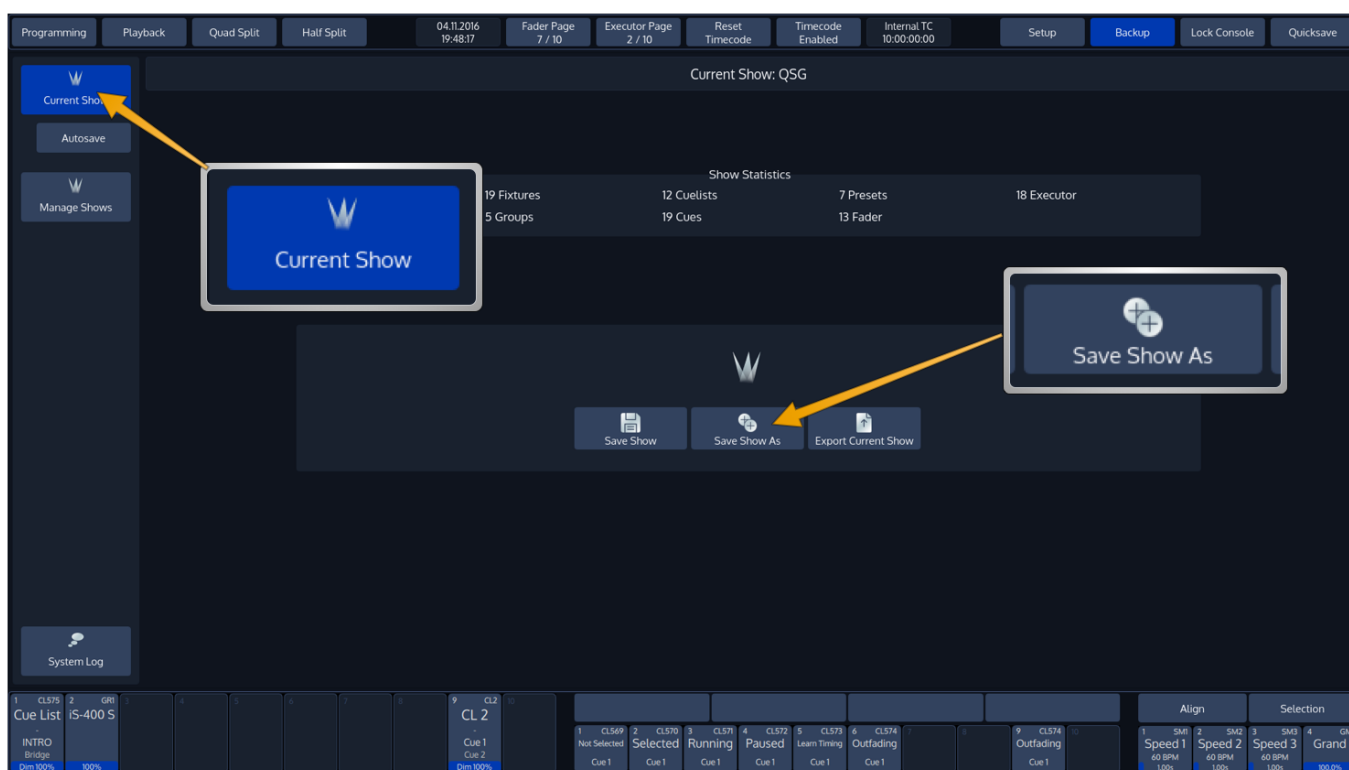


Fig. 49: Save Show as (Salva show con nome)

9.6 Import Shows from USB (Importa show da USB)

Collegare la chiavetta USB a una delle porte USB della console Chimp, quindi accedere al menu **Backup**.

Selezionare la voce **Manage Shows** (Gestisci show) dal menu laterale.

Quando viene visualizzata la schermata Manage Shows (Gestisci show), fare clic su **Import Show** (Importa show).

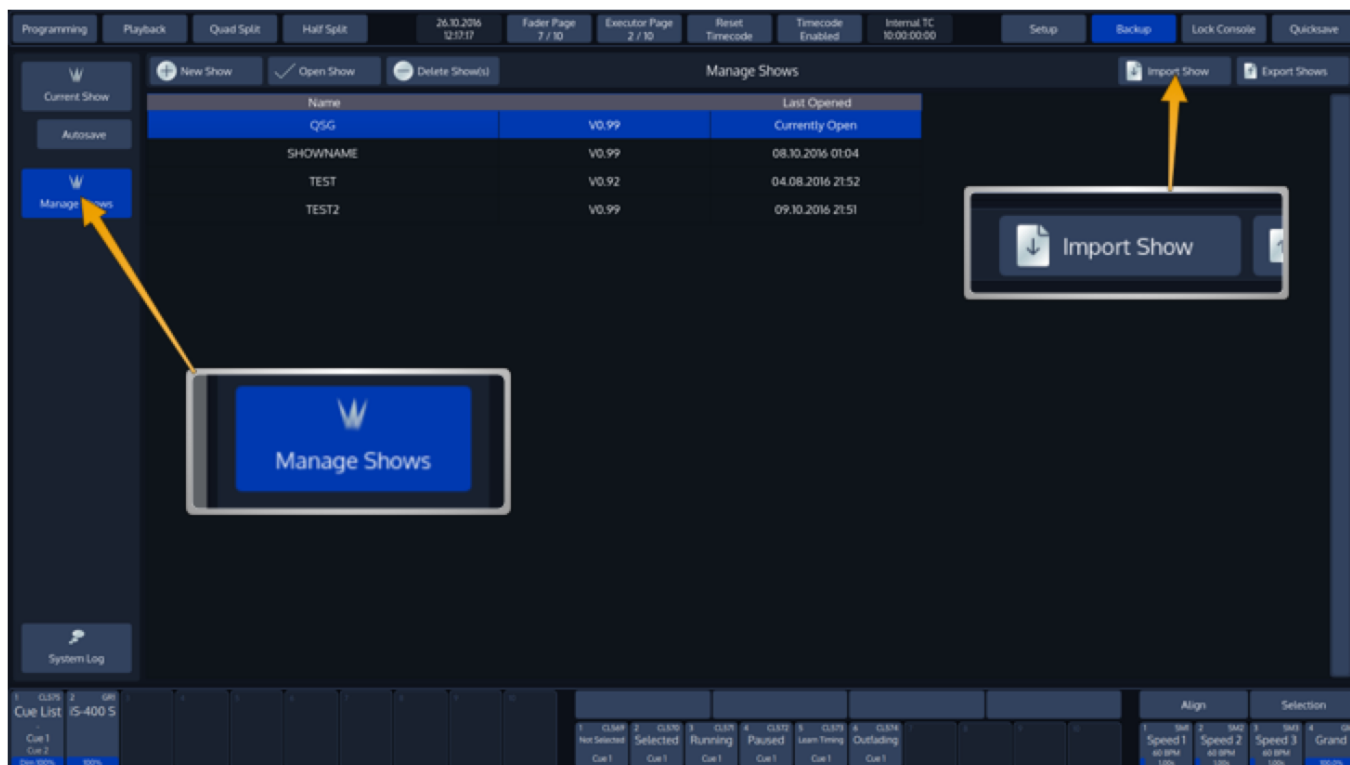


Fig. 50: Manage Shows (Gestisci show)

La console Chimp aprirà una procedura guidata.

Non è possibile importare il file di uno show con lo stesso nome di quello aperto. In questo caso, la procedura guidata Importa show chiederà prima di chiudere il file dello show e fornirà un pulsante per eseguire questa operazione.

9.7 Export Shows to USB (Esporta gli show su USB)

Collegare la chiavetta USB a una delle porte USB della console Chimp, quindi accedere al menu **Backup**. Selezionare **Manage Shows** (Gestisci show) dal menu laterale.

Dalla schermata Gestisci show, selezionare dall'elenco tutti gli show da esportare. Al termine, fare clic su **Export Shows** (Esporta show).

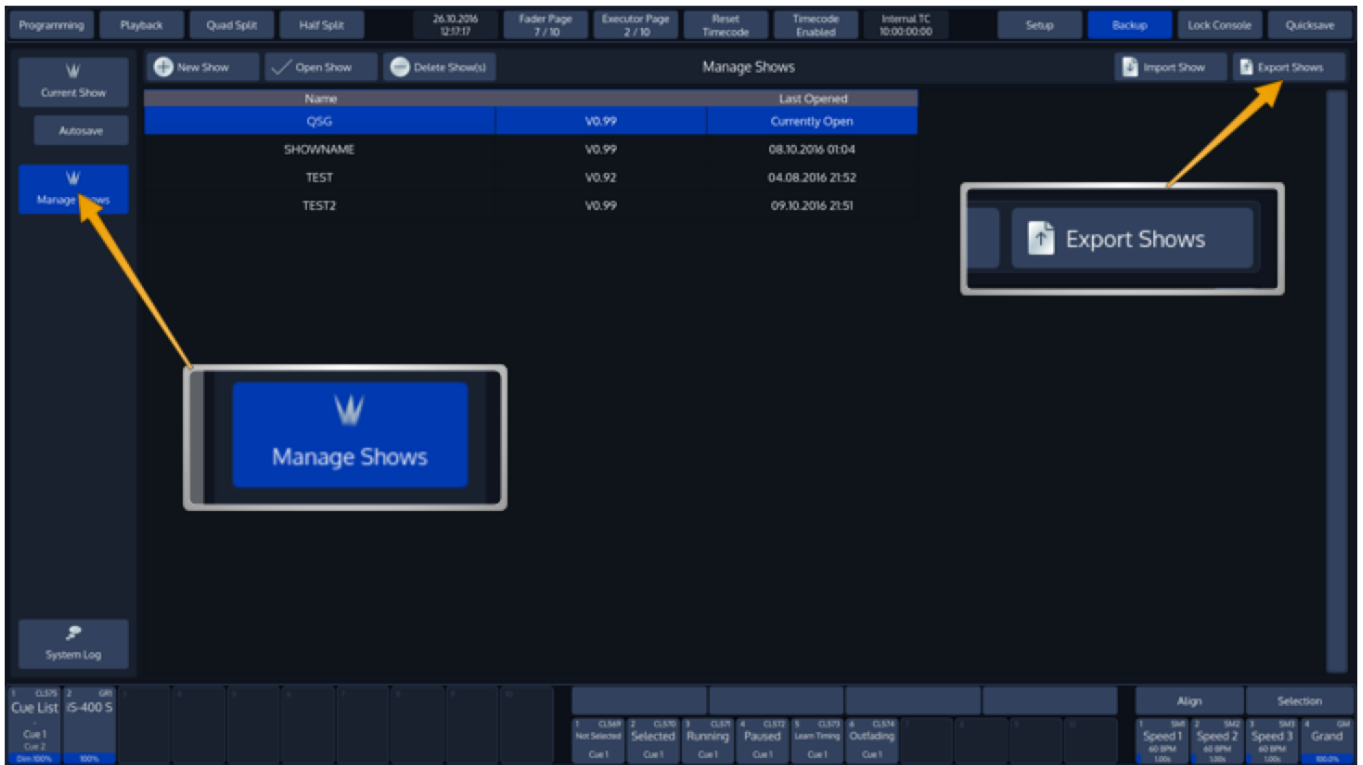


Fig. 51: Export shows (Esporta show)

9.8 Eliminazione degli show dalla memoria integrata della Console

Dalla barra degli strumenti superiore, premere il pulsante **Backup**.
Andare schermata **Manage Shows** (Gestisci show).

Verrà ora presentato un elenco degli show. Selezionare lo/gli show che si desidera eliminare, quindi fare clic sul pulsante **Delete Show(s)** (Elimina show) che si trova sulla barra del titolo.

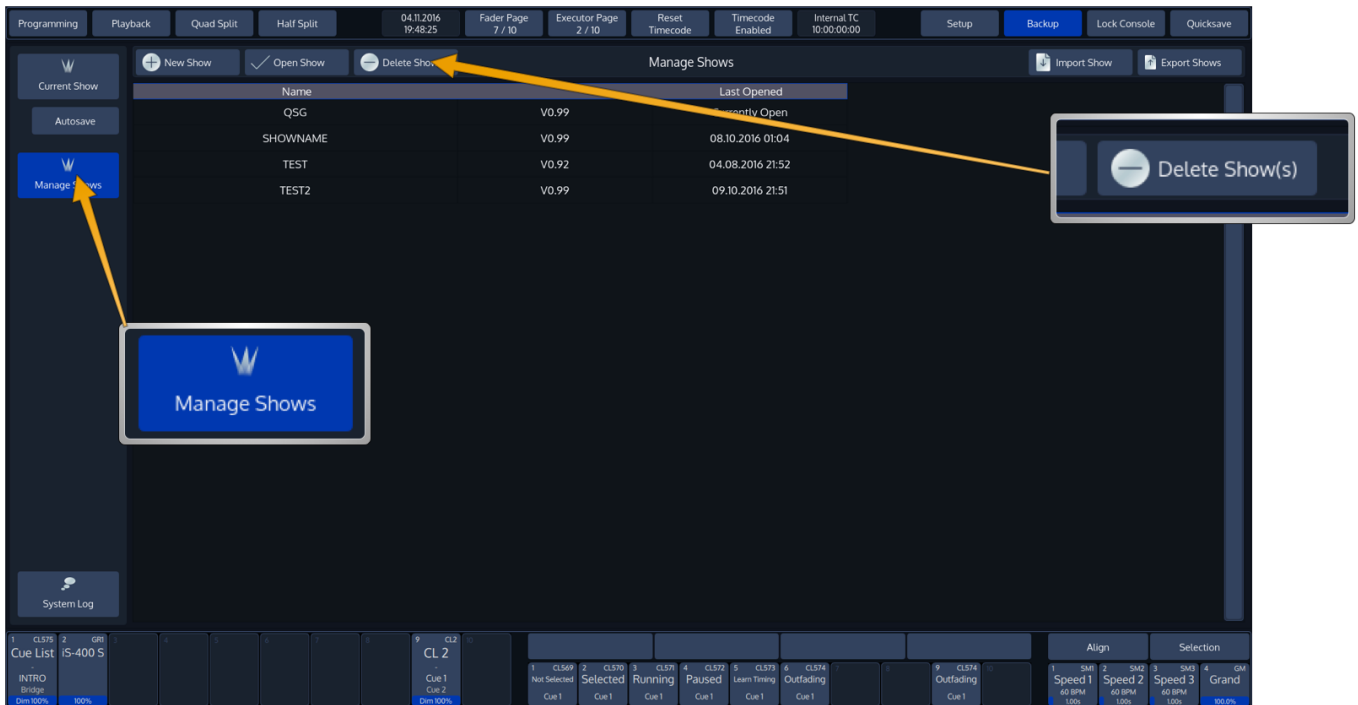


Fig. 52: Delete Shows (Elimina show)

Non è possibile eliminare il file di uno show aperto.

10 Show related Settings (Mostra le relative impostazioni)

La Console Luci Chimp mantiene ridotte al minimo le diverse opzioni legate al file dello show.

Questa sezione coprirà tuttavia le diverse opzioni di personalizzazione.

Tutte le impostazioni legate al file dello show (comprese la programmazione e la patch del dispositivo) sono definite nella gerarchia delle impostazioni delle schermate dello **Setup** (Configurazione).

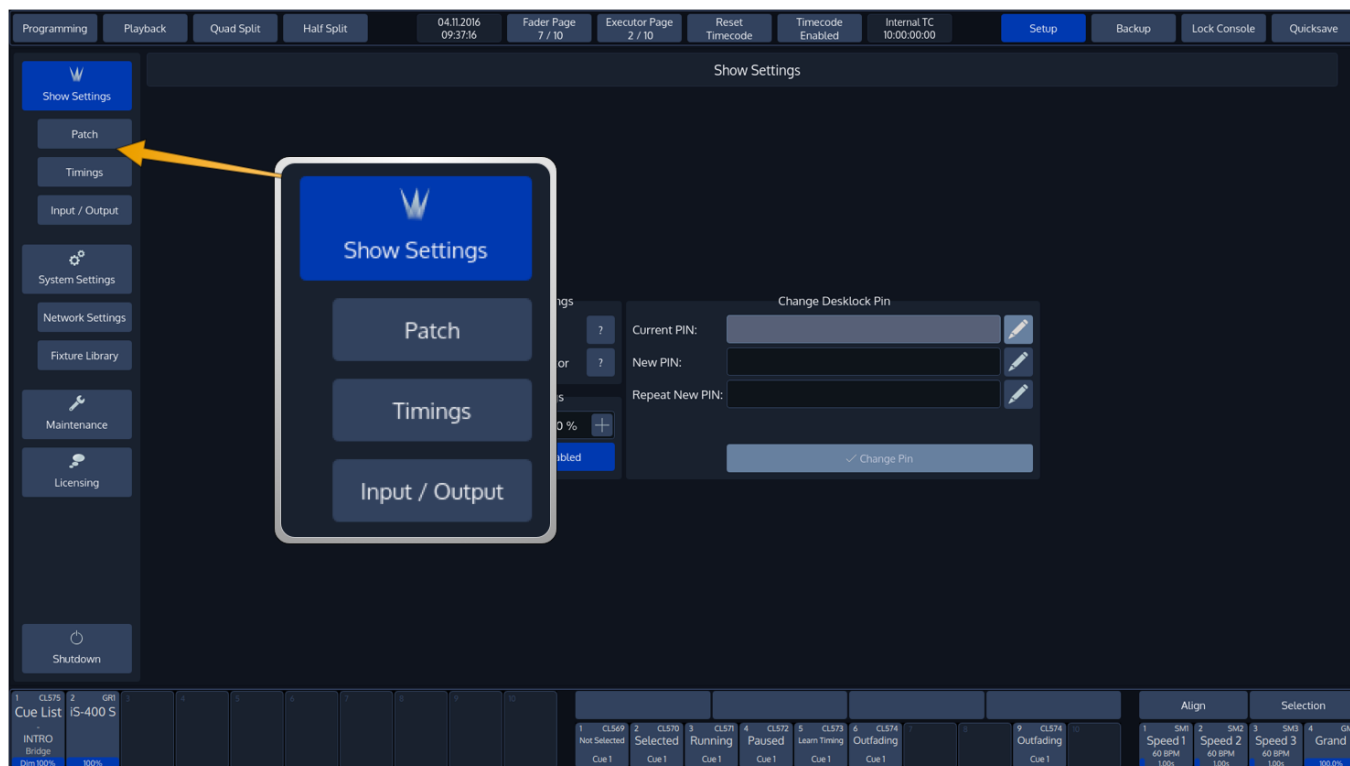


Fig. 53: Impostazioni dello show

Il menu di configurazione non è disponibile se non è stato selezionato un file dello show.

10.1 Corsori /Executor Auto-Fix al cambio pagina

Autofix è una comoda funzione usata per portare le riproduzioni in funzione sulla nuova pagina cursore o Executor. Questa particolare riproduzione sarà "in cima" ad altre riproduzioni e nasconderà la riproduzione nello stesso punto su quella pagina fino a che non viene spenta.

Per semplificare la comprensione forniamo un esempio:

Immaginate di avere una cuelist in esecuzione sulla Pagina Cursore 1. Con la funzionalità Auto Fix attivata, quando si passa alla Pagina 2 questa riproduzione verrà portata sulla nuova pagina e continuerà a essere "fissata" a quel punto particolare fino a che non viene spenta.

Con la funzionalità Auto Fix disattivata, la riproduzione verrà mantenuta in funzione sullo sfondo.

10.1.1 Attivare / Disattivare Auto Fix

Per attivare o disattivare la funzionalità Auto Fix, passare alla schermata **Show Settings (Impostazioni show)** e apporre o togliere un segno di spunta sulle caselle adeguate del box del gruppo **Auto Fix Settings (Impostazioni Auto Fix)**.

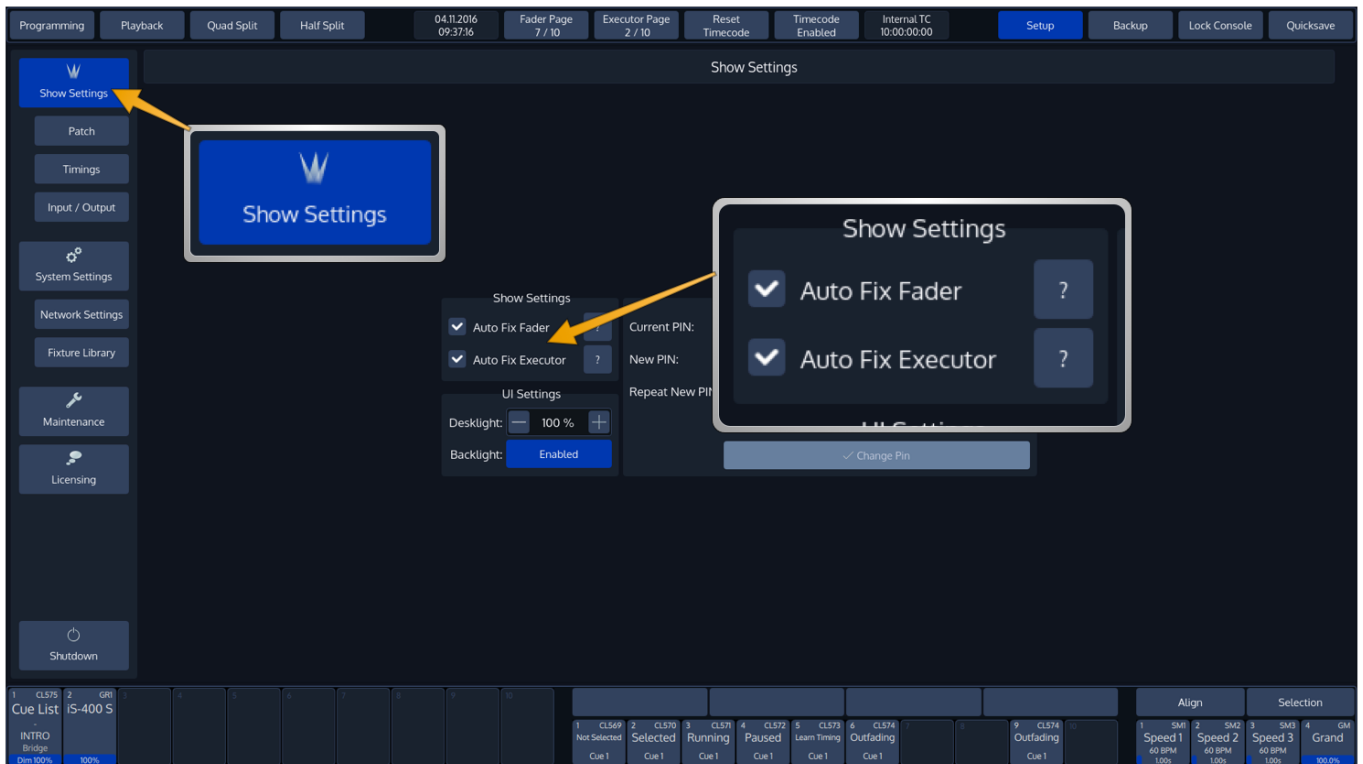


Fig. 54: Impostazioni show - AutoFix

10.2 Impostare la luminosità del banco

Per impostare il livello di luminosità del banco, passare alla schermata **Show Settings (Impostazioni show)** e usare i pulsanti **Plus (+)** e **Minus (-)** del campo di testo **Desklight** (Luce banco) di conseguenza.

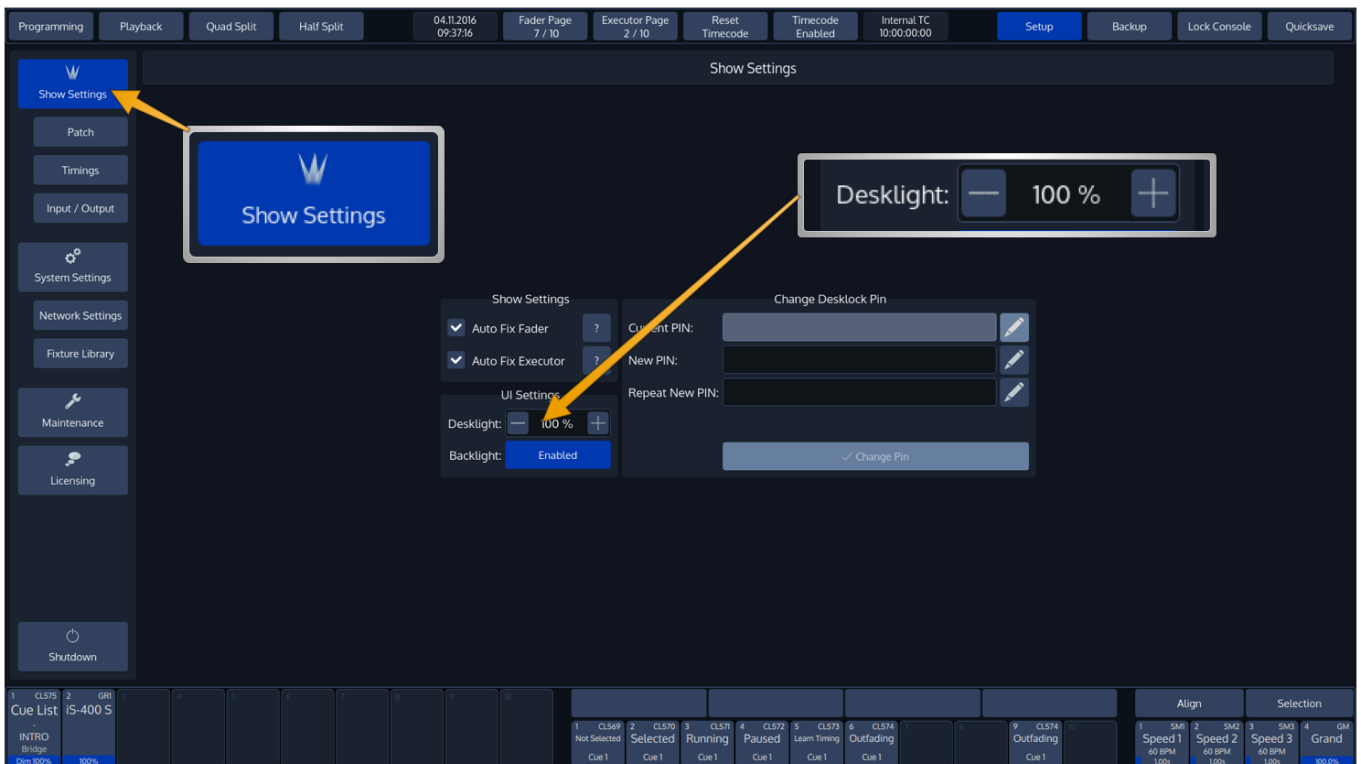


Fig. 55: Impostazioni dell'Interfaccia Utente - Luminosità della luce del banco

10.3 Attivare la retroilluminazione LED dei pulsanti

Per attivare o disattivare la retroilluminazione dei tasti sulla piastra, passare alla schermata **Show Settings (Impostazioni show)** e Attivare o Disattivare la **Retroilluminazione**.

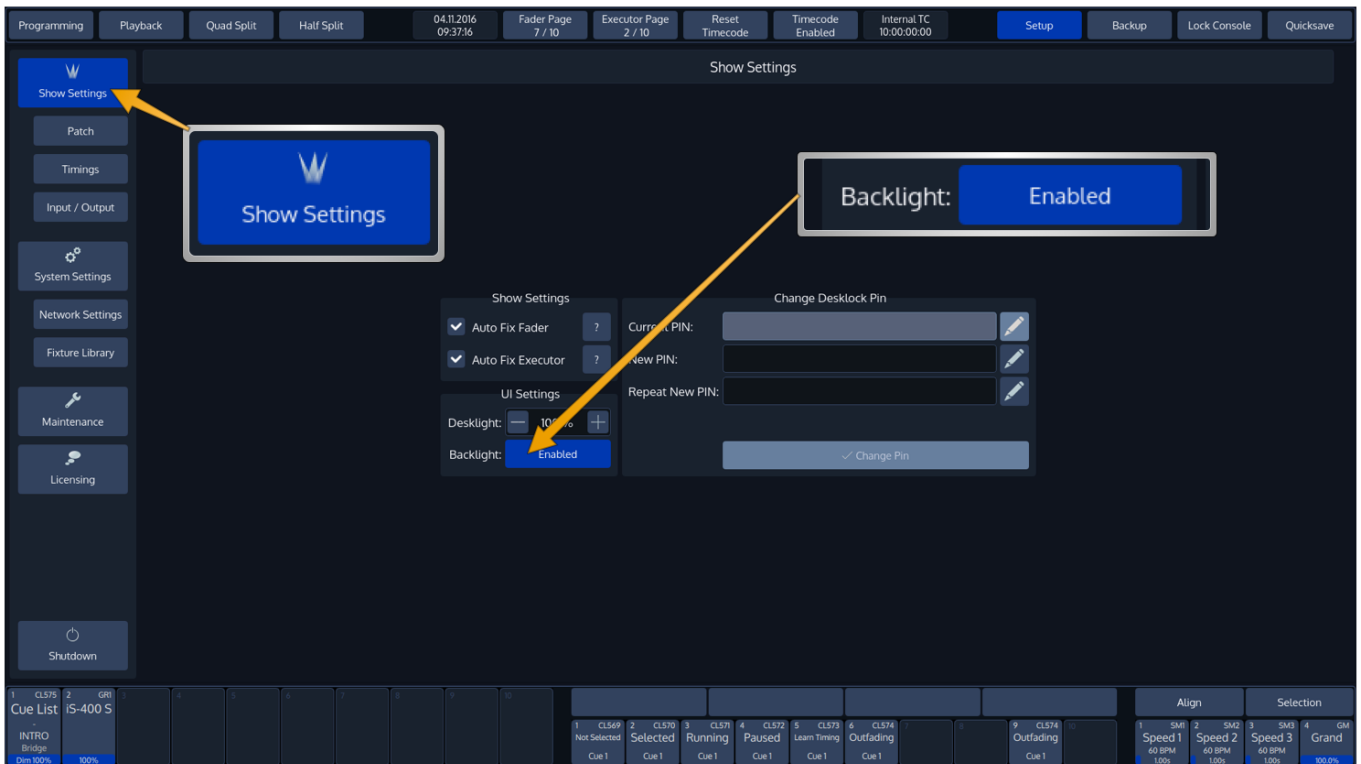


Fig. 56: Impostazioni show - Attiva retroilluminazione pulsanti

10.4 Modifica del PIN di blocco del banco

Per modificare il Codice PIN richiesto per sbloccare la console, passare alla schermata **Show Settings (Impostazioni show)** e completare inserendo il codice PIN attuale (Se lo avete già cambiato).

Inserire il nuovo PIN nei campi di testo **New PIN (Nuovo PIN)** e **Repeat New PIN (Ripeti nuovo pin)**. Quindi, fare clic su **Change PIN (Modifica PIN)**.

Il codice PIN può essere qualsiasi numero.

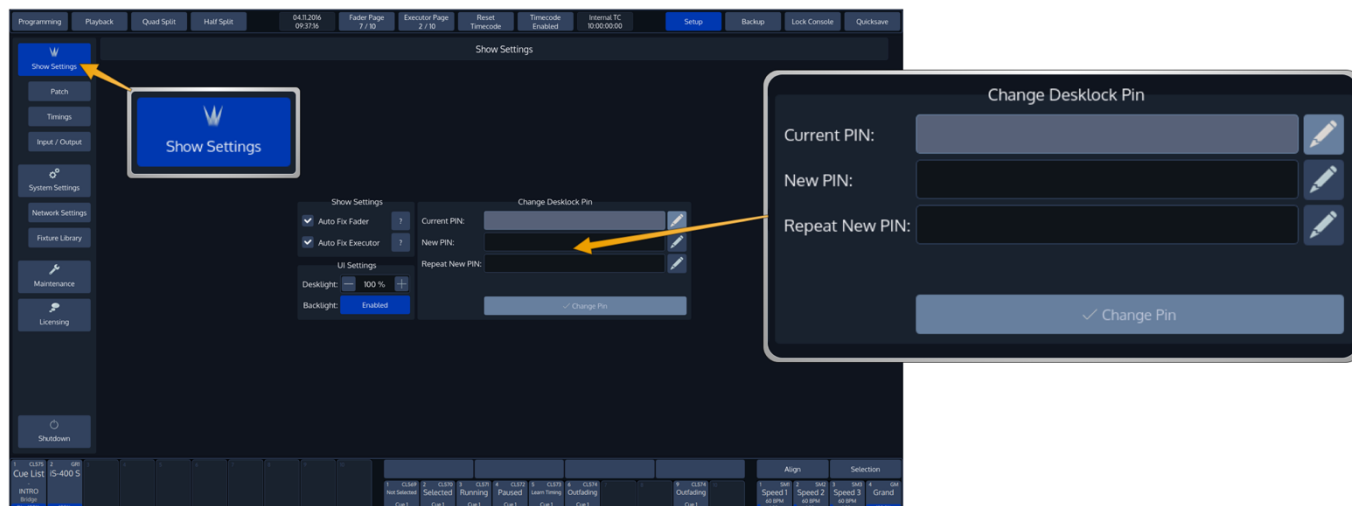


Fig. 57: Impostazioni show - Pin di blocco del banco

Il codice PIN predefinito è "0000" – quattro volte zero.

10.5 Blocco della console

Per bloccare / sbloccare la console sarà sufficiente selezionare il pulsante **Lock Console (Blocca console)** dalle barre del menu superiore sul lato destro.

11 Configurazione dispositivi

11.1 Aggiungere dispositivi allo spettacolo

Per aggiungere e patchare dei dispositivi, premere il pulsante **Setup (Configurazione)** sulla barra del menu superiore della console Chimps. Si aprirà un menu sul display del touchscreen, che presenta diverse opzioni. Scegliere **Patch**. Dalla finestra di Patch, selezionare **Add Fixtures (Aggiungi dispositivi)**.

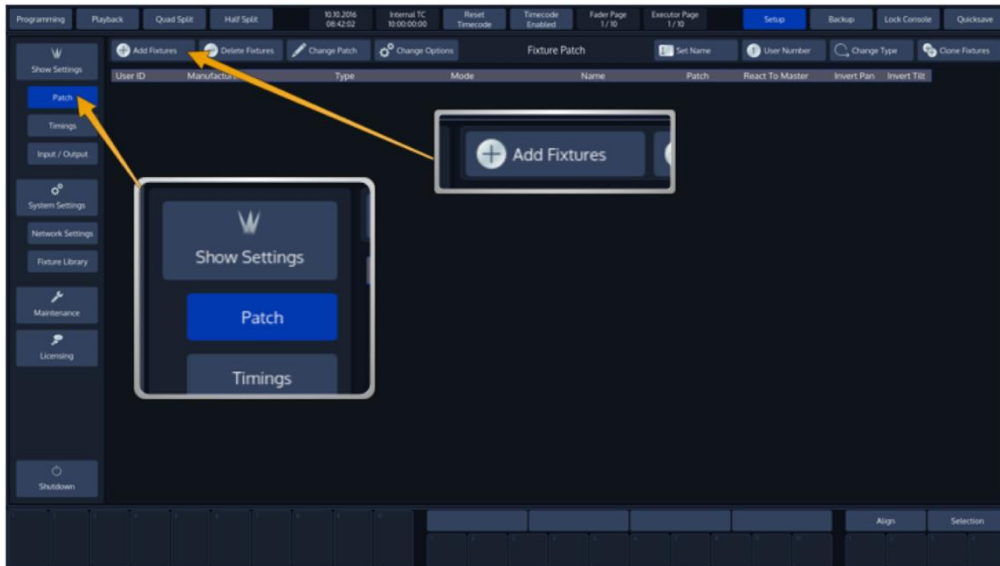


Fig. 58: Schermata Patch – Add Fixtures (Aggiungi dispositivi)

Verrà aperto un menu che consente di scegliere il produttore e il tipo di dispositivo dalla *Show Library* (la library di dispositivi che contiene tutti i dispositivi usati nel file dello show). Dato che non abbiamo ancora aggiunto nessun tipo di dispositivo allo show, questa Libreria al momento è vuota.

Fare clic su **Add Type from Factory Library (Aggiungi tipo dalla libreria di fabbrica)** per procedere. Qualora si desideri importare un dispositivo definito dall'utente o importato, selezionare la voce **Add Type from User Library (Aggiungi tipo dalla libreria utente)**.

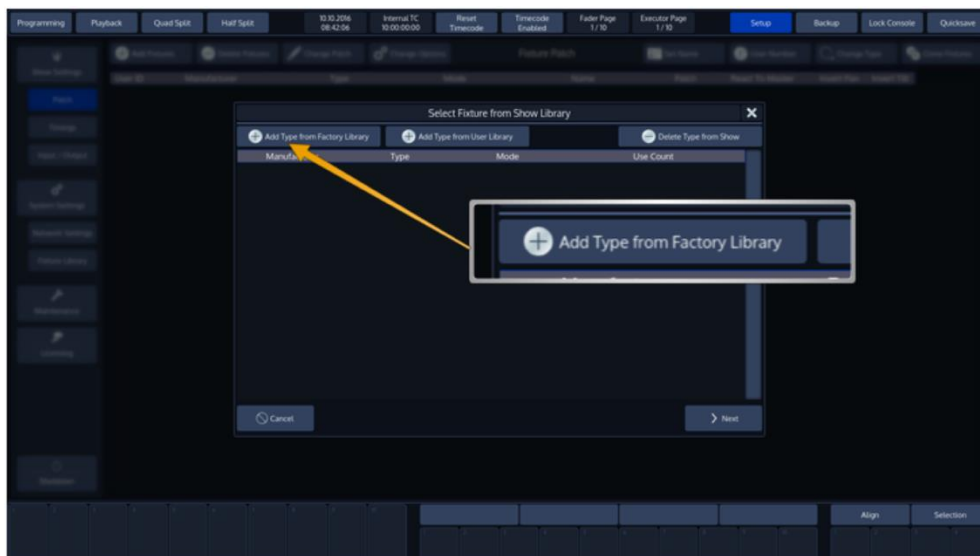


Fig. 59: Add Library to Show (Aggiungi libreria allo show)

Viene visualizzata una nuova finestra di dialogo.

A fini di formazione, sceglieremo "Infinity" come produttore. Quindi, selezionare iS-400 Spot nella Modalità avanzata dall'elenco. Sarà anche possibile usare la ricerca a tutto testo, funzionalità fornita in dotazione.

Premere il pulsante **Ok** al termine.

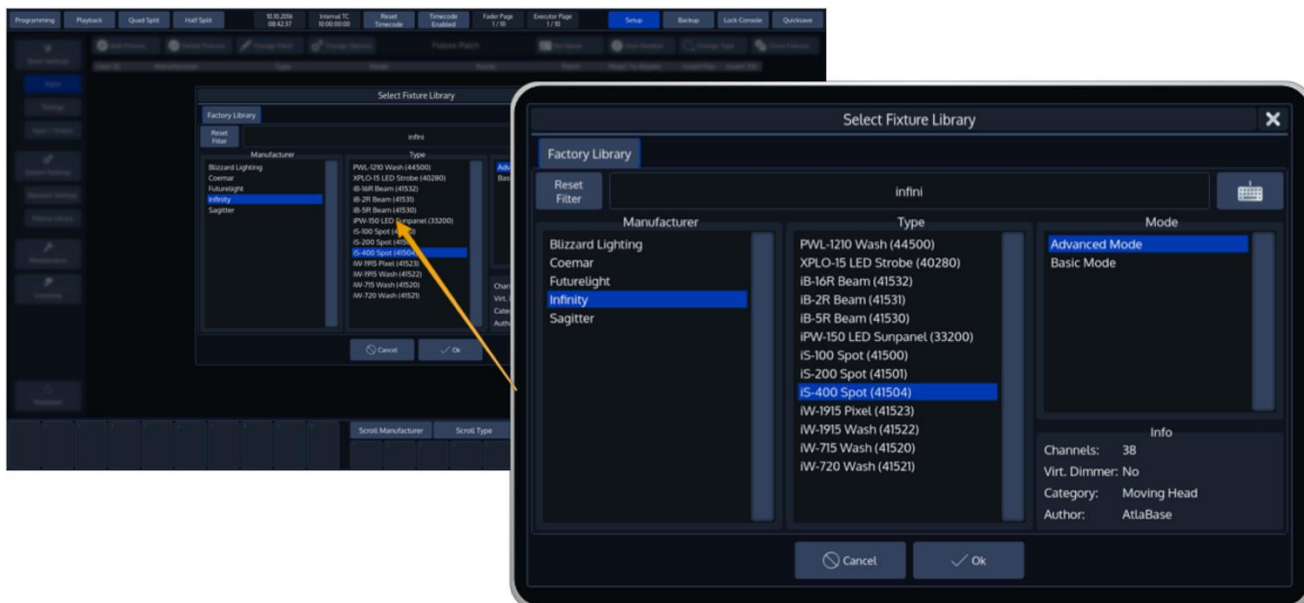


Fig. 60: Select Fixture from Library (Seleziona dispositivo dalla libreria)

Sarà ora possibile inserire il conteggio dispositivo e - cosa ancora più importante - impostare un numero utente che sarà l' "identificatore" usato per selezionare i dispositivi usando il blocco numero. Aggiungeremo 12 dispositivi, con i numeri utente che iniziano da 1.

Ancora una volta, al termine, fare clic su **Next (Avanti)**.

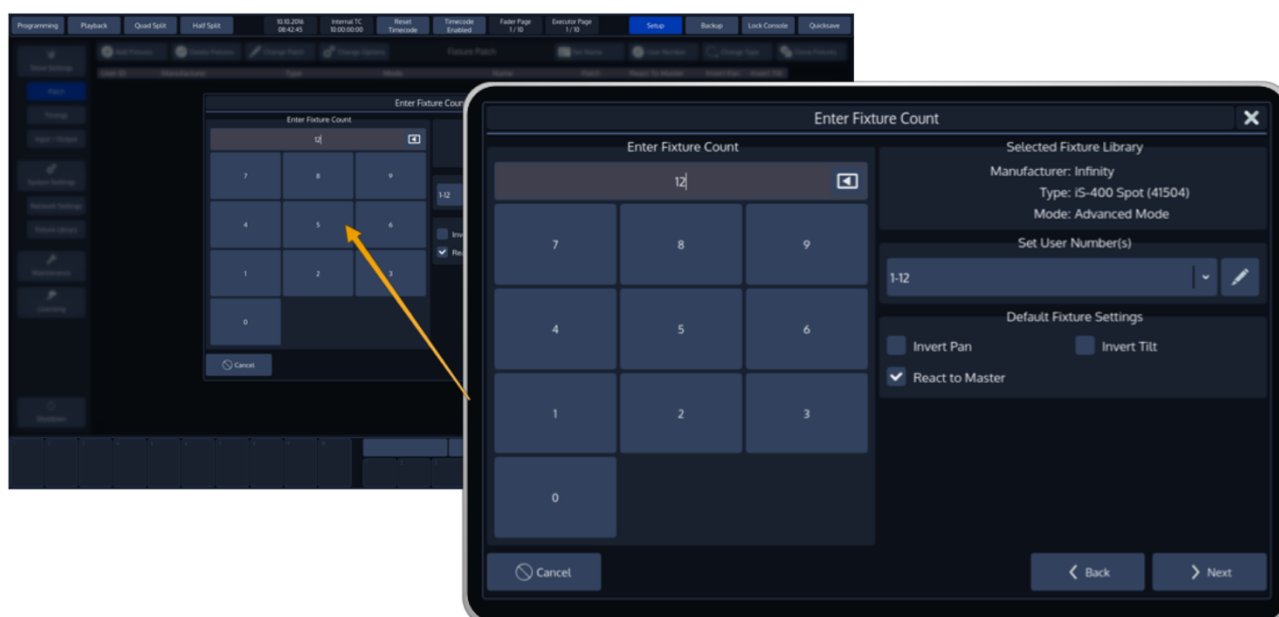


Fig. 61: Inserire il conteggio dispositivo

La schermata successiva viene usata per eseguire la patch dei nostri dispositivi sugli universi DMX.

Per il momento selezioneremo **Auto Patch** (Patch automatico)– in generale ci sono tre diverse opzioni disponibili, che vengono spiegate qui di seguito.

Per completare il processo di aggiunta dei dispositivi al proprio show, premere **Finish** (Fine).

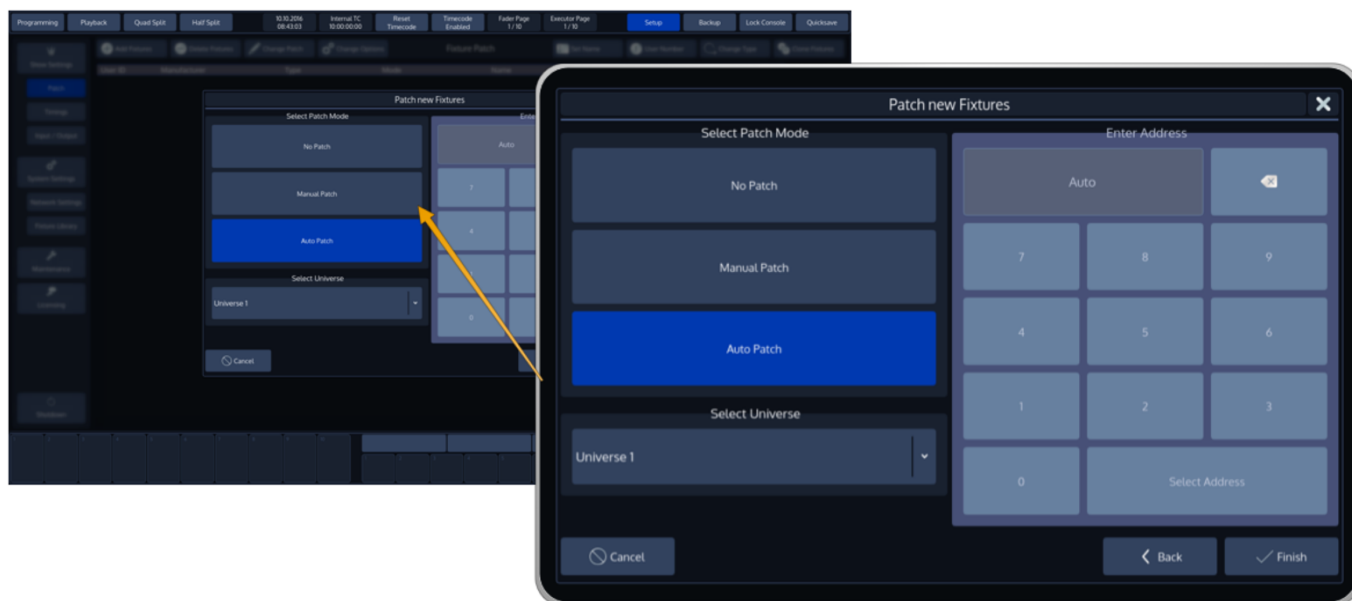


Fig. 62: Eseguire la patch dei dispositivi in fase di aggiunta

Nessuna patch

I dispositivi verranno aggiunti ma non patchati.

Patch manuale

I dispositivi verranno patchati secondo l'indirizzo e l'universo indicato dall'utente. Selezionare **Manual Patch (Patch manuale)** sul lato sinistro dello schermo. Quindi, selezionare l'**Universe (Universo)** al quale verranno patchati i dispositivi dal menu a discesa. Quindi, inserire l'Indirizzo usando il tastierino sul lato destro dello schermo oppure il tastierino sul pannello anteriore della console.

Sarà anche possibile selezionare un indirizzo visivamente premendo il pulsante **Select Address** (Seleziona indirizzo). Così facendo si aprirà una nuova schermata che consente di selezionare l'indirizzo visivamente.

Lo schermo indica anche gli indirizzi liberi con un colore verde, oltre che gli indirizzi usati con un colore rosso. Qualora si faccia clic su un canale, la console mostrerà quanto indirizzi userà il dispositivo che si sta per patchare e se lo si può fare in quella precisa posizione.

Assegnazione Patch automatica

I dispositivi verranno patchati sul prossimo indirizzo libero dell'universo selezionato, in modo automatico. Qualora l'universo selezionato non disponga di abbastanza canali DMX liberi, la funzionalità **Auto Patch** (Patch automatico) aggiungerà automaticamente i restanti, che non ci stanno, all'universo DMX successivo.

La funzionalità **Auto Patch** (Patch automatico) eseguirà sempre la patch di tutti i dispositivi selezionati in un unico grande blocco. Ciò significa che, qualora non ci fosse spazio a sufficienza per patchare tutti i dispositivi fra altri dispositivi, non verrà patchato nessun dispositivo.

11.2 Configurazione dei dispositivi esistenti

Qualora si desideri modificare il Numero utente, Nome del dispositivo, Opzioni, Patch o Tipo per i dispositivi che sono già stati aggiunti allo show, premere il pulsante **Setup** (Configurazione) sulla barra menu superiore del dispositivo Chimps.

Scegliere **Patch** dal menu sul lato sinistro. Verrà visualizzata la schermata Patch, che elenca tutti i dispositivi.

User ID	Manufacturer	Type	Mode	Name	Patch	React To Master	Invert Pan	Invert Tilt
1	Infinity	IS-400 Spot (41504)	Advanced Mode	IS-400 S	I-1	Yes	No	No
2	Infinity	IS-400 Spot (41504)	Advanced Mode	IS-400 S	I-39	Yes	No	No
3	Infinity	IS-400 Spot (41504)	Advanced Mode	IS-400 S	I-77	Yes	No	No
4	Infinity	IS-400 Spot (41504)	Advanced Mode	IS-400 S	I-115	Yes	No	No
5	Infinity	IS-400 Spot (41504)	Advanced Mode	IS-400 S	I-153	Yes	No	No
	Infinity	IS-400 Spot (41504)	Advanced Mode	IS-400 S	I-191	Yes	No	No
7		400 Spot (41504)	Advanced Mode	IS-400 S	I-229	Yes	No	No
8		400 Spot (41504)	Advanced Mode	IS-400 S	I-267	Yes	No	No
9		400 Spot (41504)	Advanced Mode	IS-400 S	I-305	Yes	No	No
10		400 Spot (41504)	Advanced Mode	IS-400 S	I-343	Yes	No	No
11		400 Spot (41504)	Advanced Mode	IS-400 S	I-381	Yes	No	No
12	Infinity	IS-400 Spot (41504)	Advanced Mode	IS-400 S	I-419	Yes	No	No
101	Generic	Dual Dimmer	16bit	DualDim	I-457	Yes	-	-
201	Generic	RGB LED	Default	RGB	I-461	Yes	-	-
301	Generic	Dimmer	16bit	Dimmer	I-464	Yes	-	-

Fig. 63: Schermata Patch

Tutte le opzioni della schermata Patch verranno applicate solo ai dispositivi selezionati. I dispositivi possono essere selezionati usando i metodi standard di selezione dei dispositivi (cfr. Selezionare i dispositivi) oppure selezionando le righe di dispositivi dalla schermata Patch.

L'intestazione della tabella della schermata Patch mostra le seguenti informazioni.

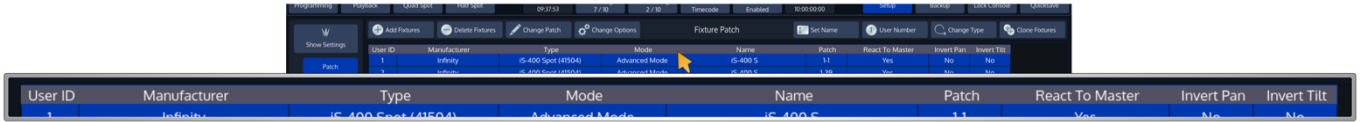


Fig. 64: Tabella Patch - Intestazione

Didascalia	Descrizione
User ID (ID Utente)	Questa colonna mostra l'ID utente del dispositivo
Manufacturer (Produttore)	Questo è il produttore del tipo di dispositivo
Type (Tipo)	Questa colonna visualizza il tipo di dispositivo
Mode (Modalità)	Modalità DMX del dispositivo
Name (Nome)	Nome del dispositivo assegnato dall'utente all'interno del file dello show
Patch (Assegnazione indirizzi)	Indica l'indirizzo DMX dei dispositivi (Universo - Canale)
React To Master (Reagisci al Master)	Indica se il dispositivo reagisce al cursore Grandmaster
Invert Pan (Inverti Pan)	Mostra se il Pan è invertito.
Invert Tilt (Inverti Tilt)	Mostra se il Tilt è invertito

11.2.1 Change User ID (Modifica ID utente)

Lo User ID (ID utente) è un ID unico che viene usato per selezionare uno o più dispositivi servendosi della tastiera che si trova sul lato anteriore della console. Per modificare l'ID Utente, aprire la schermata Patch conformemente a quanto descritto nella sezione Configurazione dei dispositivi esistenti.

Selezionare i dispositivi che si desidera modificare, quindi premere il pulsante **User Number (Numero utente)** vicino alla barra col titolo della schermata Patch.

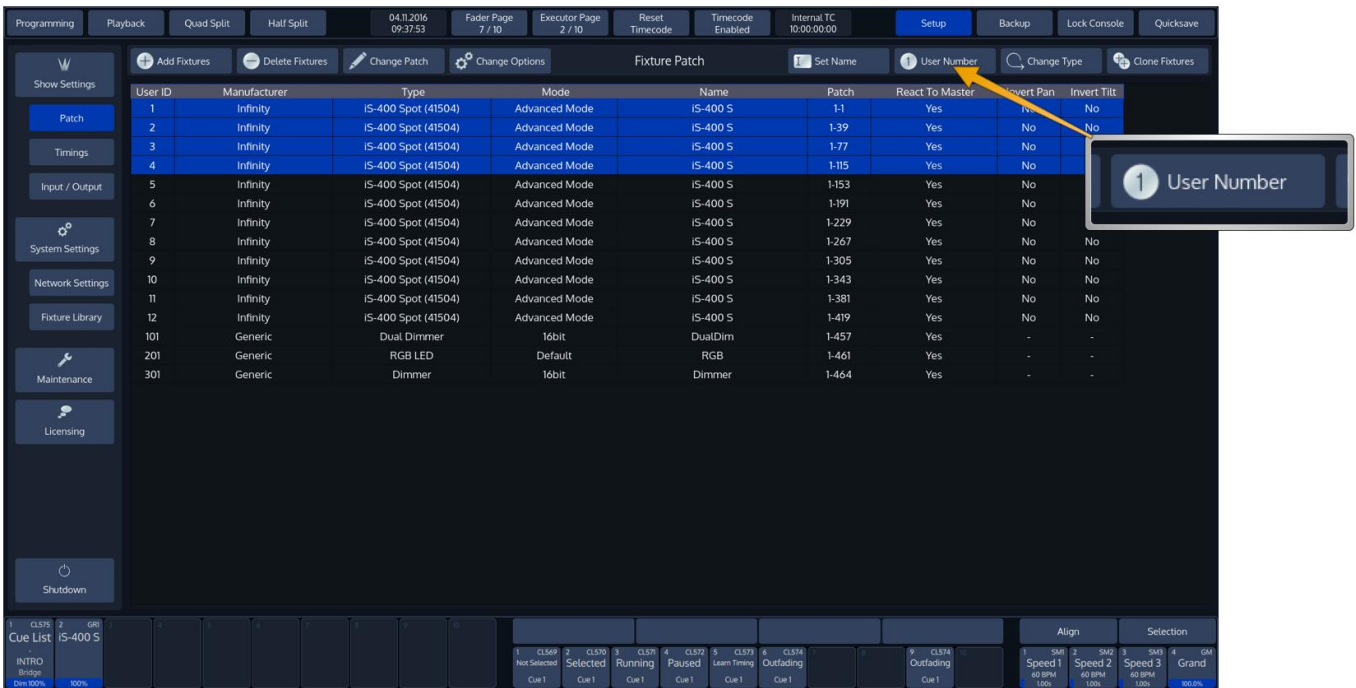


Fig. 65: Change User ID (Modifica ID utente)

Viene aperta una tastiera a video che chiede di inserire i nuovi ID Utente.

Fare clic su **OK** al termine.

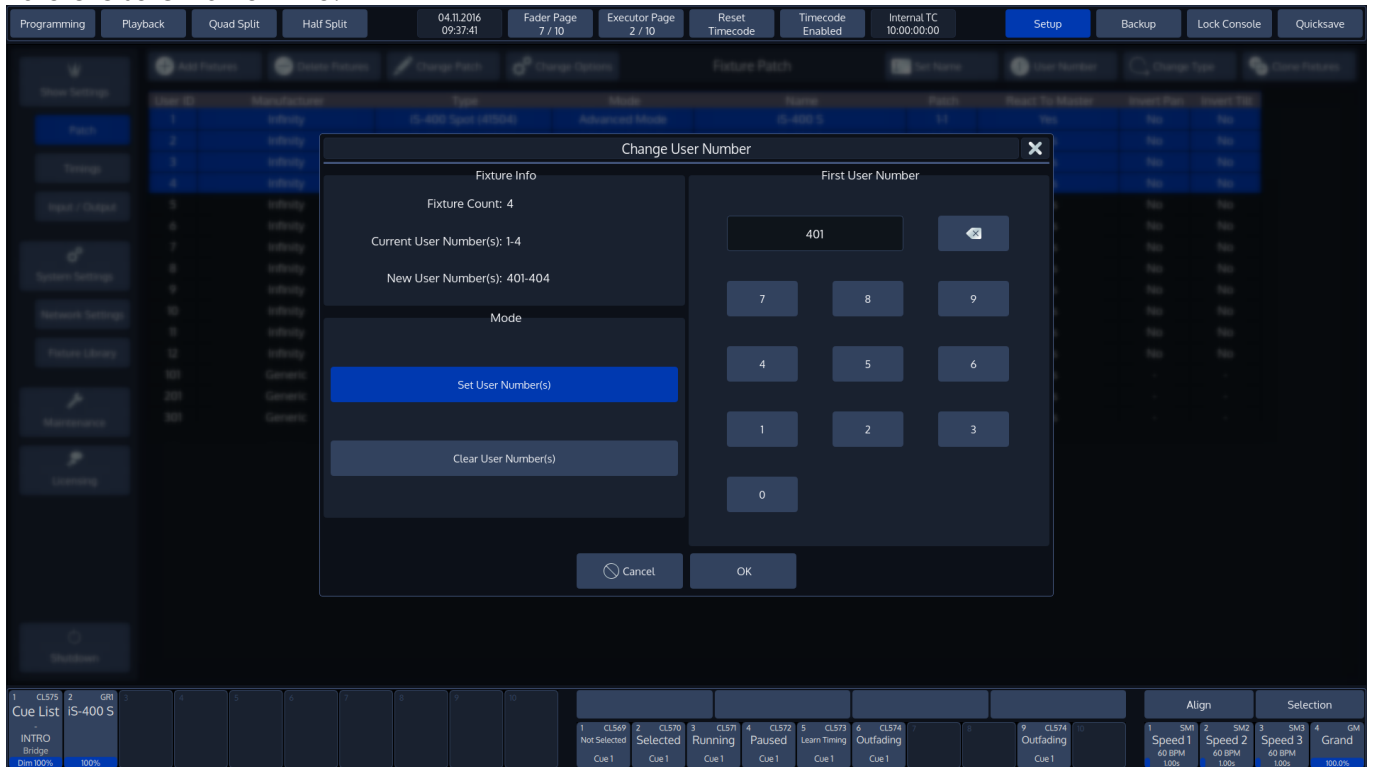


Fig. 66: Finestra di dialogo modifica numero utente

11.2.2 Change Fixture Name (Modifica il nome del dispositivo)

Per modificare il nome del dispositivo per uno o più dispositivi contemporaneamente, aprire la finestra Patch conformemente a quanto descritto nella sezione Configurazione dei dispositivi esistenti.

Selezionare i dispositivi in questione e premere il pulsante **Set Name (Imposta nome)** dalla barra del titolo delle schermate Patch.

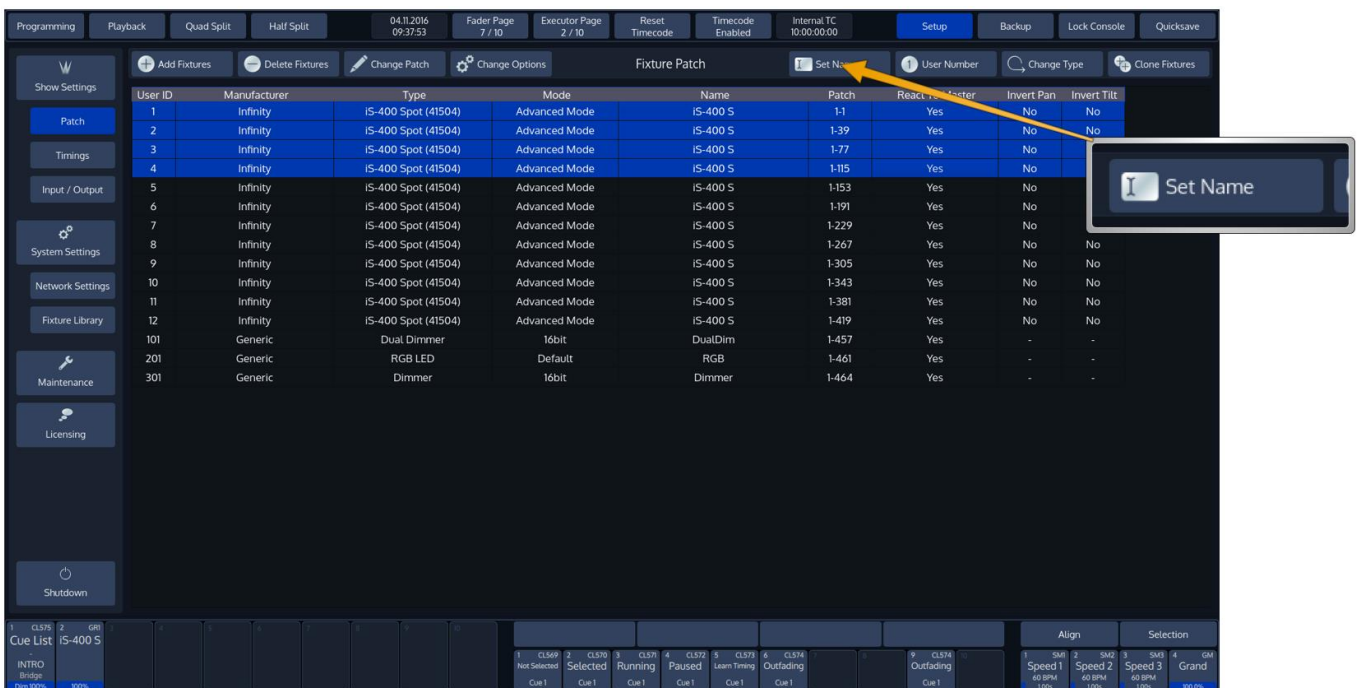


Fig. 67: Pulsante Set Fixture Name (Imposta nome dispositivo)

Verrà visualizzata una tastiera a video.

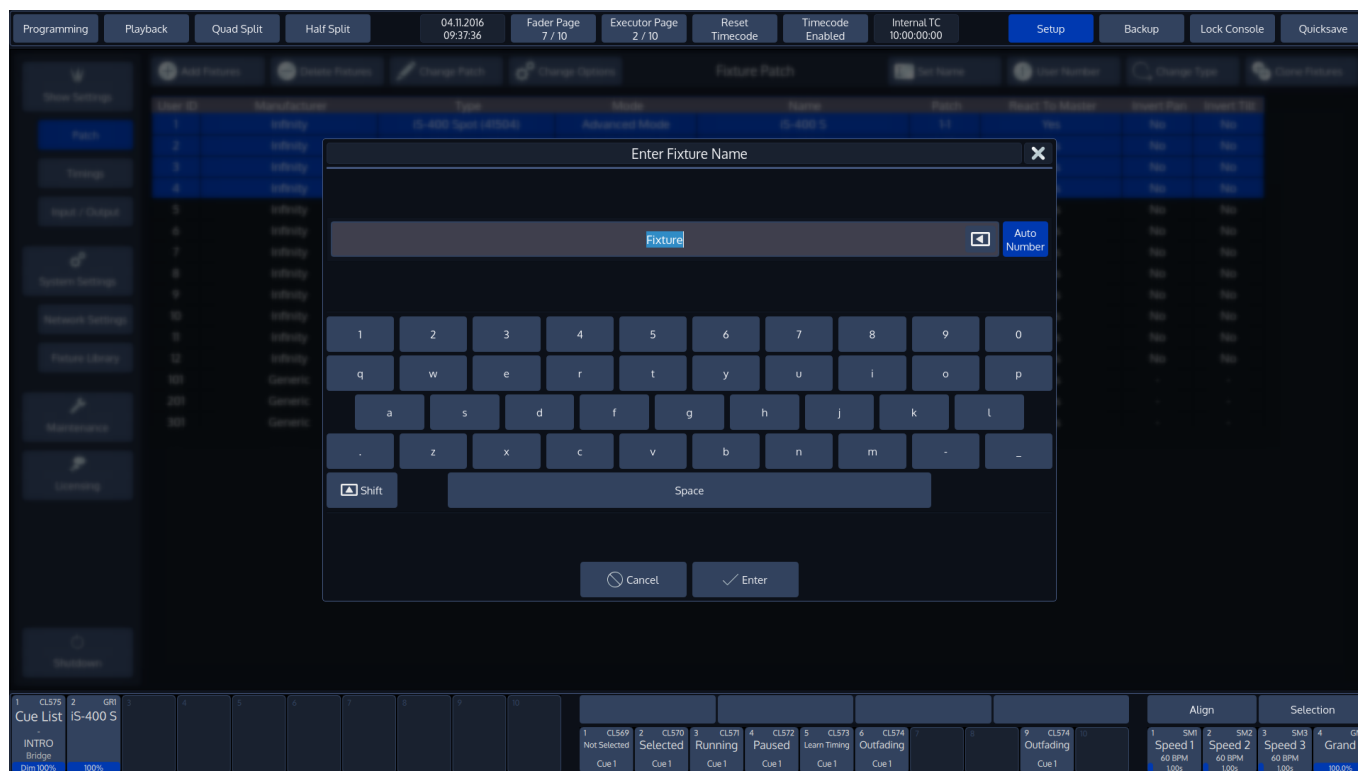


Fig. 68: Imposta il nome del dispositivo tastiera a video

Localizzare il pulsante **Auto Number** (Numero auto) vicino al campo di testo Nome del dispositivo. Se la funzione Auto Number è attiva, la console Chimp assegnerà automaticamente dei numeri al nome del dispositivo sulla base dell'ordine di selezione.

Fare clic su **Enter** al termine.

11.2.3 Inversione Pan / Tilt e definire se un Dispositivo reagisce al cursore Grandmaster

A volte potrebbe essere necessario invertire la direzione di un attributo Pan o Tilt o definire se il Dimmer di un dispositivo deve reagire al Grandmaster.

Per eseguire questa operazione su più dispositivi contemporaneamente, come prima cosa selezionare i dispositivi per i quali si desidera modificare l'inversione Pan e Tilt, quindi fare clic su **Change Options (Opzioni di modifica)** dalla schermata Patch. Verrà aperta la finestra di dialogo Modifica opzioni dispositivo.

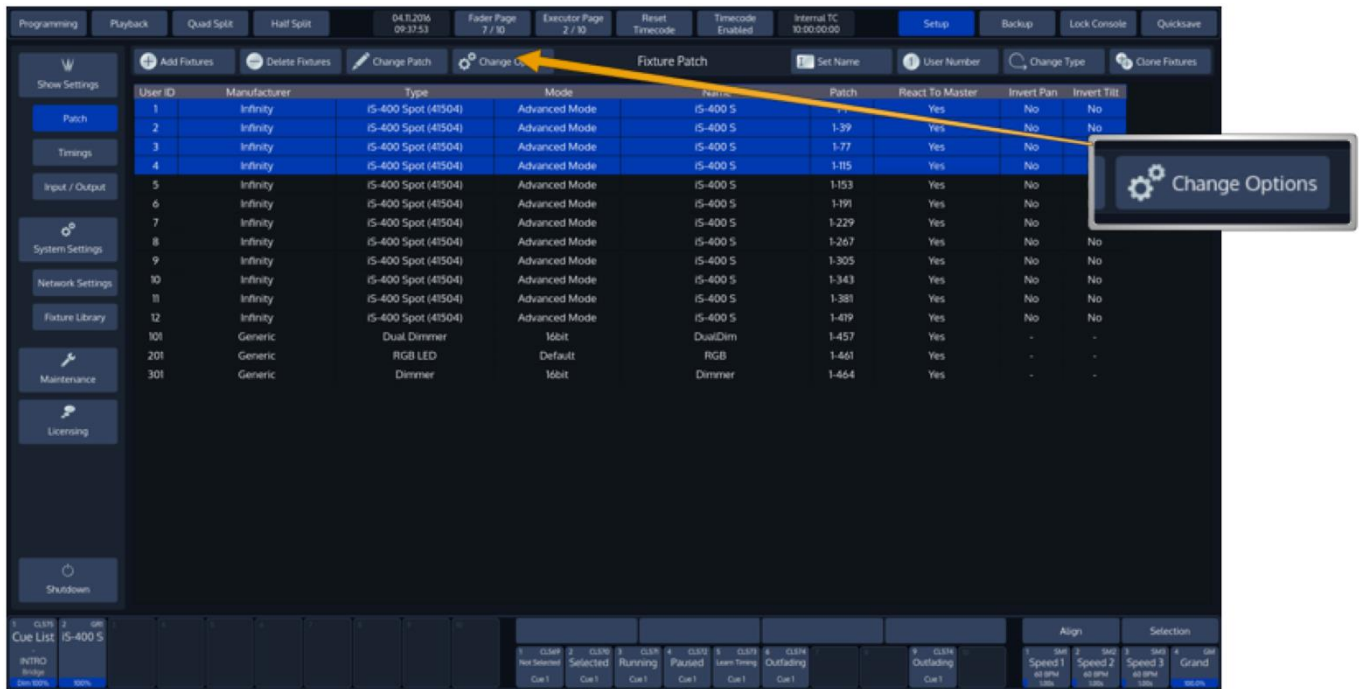


Fig. 69: Pulsante modifica opzioni dispositivo

La finestra di dialogo Modifica opzioni dispositivo è composta da diversi menu a discesa, e l'impostazione predefinita di ogni menu è "keep" (mantieni). In questo modo solo i valori modificati vengono applicati ai dispositivi. Selezionare se il Pan o il Tilt di un dispositivo dovrebbero essere invertiti o meno, e se i Dispositivi selezionati devono reagire al cursore grandmaster della console Chimp. Selezionare le opzioni adeguate dal menu a discesa, quindi fare clic su **Change (Modifica)** per concludere.

Nota: A volte è comodo avere un dispositivo che NON reagisca al master generale. Alcuni esempi in questo senso sono: le luci da lavoro, l'illuminazione mediante barre e molto altro, a seconda del campo d'uso della console.

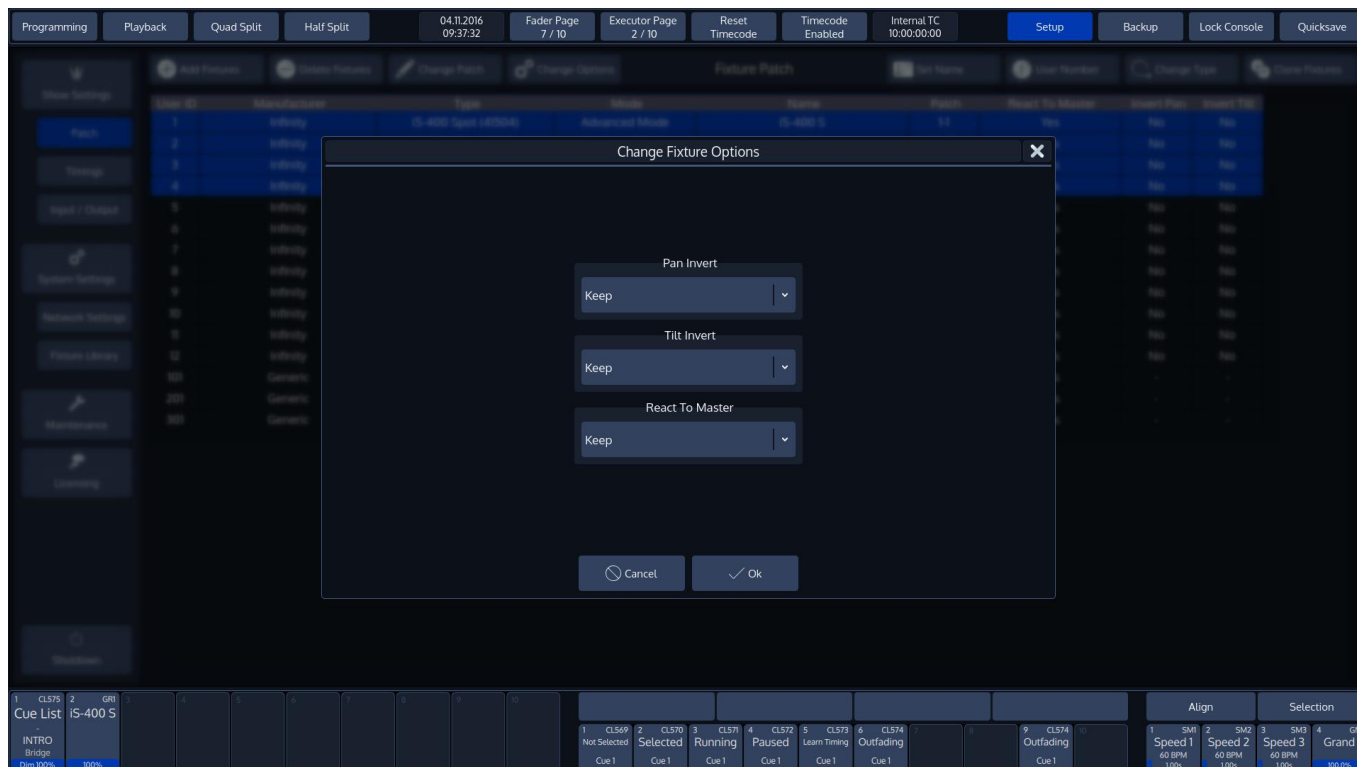


Fig. 70: Finestra di dialogo delle opzioni del dispositivo

11.2.4 Modifica DMX-Patch

Per modificare il DMX-Patch per uno o più dispositivi contemporaneamente, selezionare i dispositivi che si desidera patchare, quindi fare clic su **Change Patch (Modifica patch)** dalla schermata Patch. Viene aperta la finestra di dialogo Patch dispositivi.

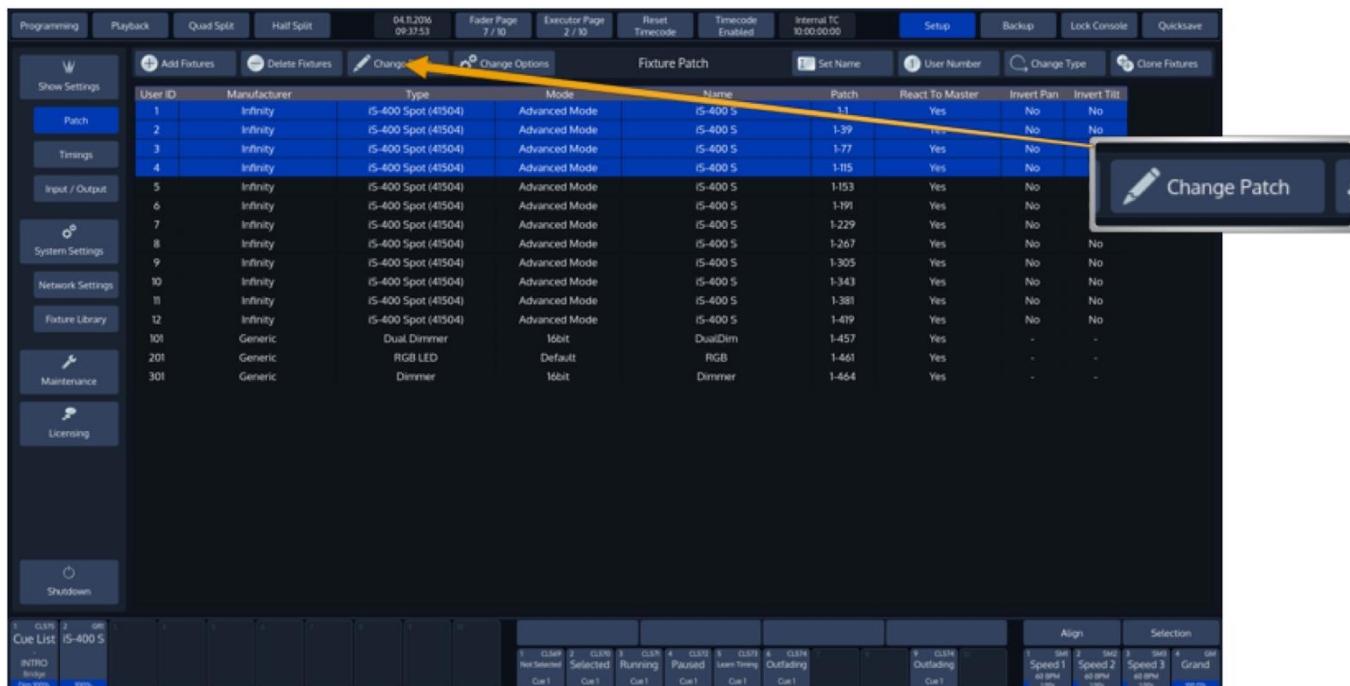


Fig. 71: Pulsante Modifica Patch

Nota: La Programmazione non dipende dalla patch. Ciò significa che potete facilmente programmare un dispositivo senza patch e potete ri-patchare o anche annullare la patch in qualsiasi momento senza perdere nessuna della programmazione dispositivi effettuata.

Dalla finestra di dialogo Patch Fixtures sarà possibile scegliere diverse opzioni.

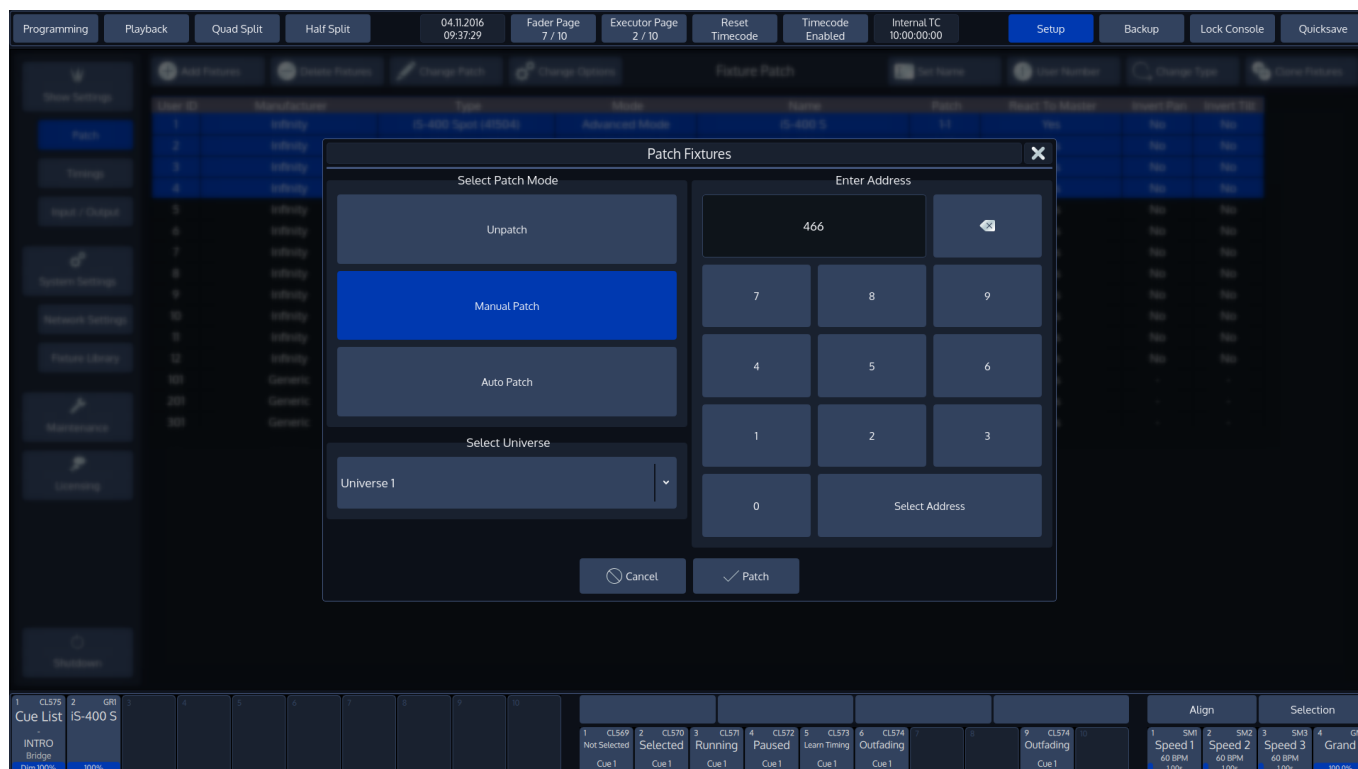


Fig. 72: Finestra di dialogo Modifica Patch

Unpatch

La funzione **Unpatch** elimina qualsiasi informazione di patch dai dispositivi. I dispositivi e tutte le loro programmazioni verranno tuttavia conservati nel file dello show.

Patch manuale

I dispositivi verranno patchati secondo l'indirizzo e l'universo indicato dall'utente. Selezionare **Manual Patch (Patch manuale)** sul lato sinistro dello schermo. Quindi, selezionare l'**Universe (Universo)** al quale verranno patchati i dispositivi dal menu a discesa. Quindi, inserire l'Indirizzo usando il tastierino sul lato destro dello schermo oppure il tastierino sul pannello anteriore della console.

Sarà anche possibile selezionare un indirizzo visivamente premendo il pulsante **Select Address** (Seleziona indirizzo). Così facendo si aprirà una nuova schermata che consente di selezionare l'indirizzo visivamente.

Lo schermo indica anche gli indirizzi liberi con un colore verde, oltre che gli indirizzi usati con un colore rosso. Qualora si faccia clic su un canale, la console mostrerà quanto indirizzi userà il dispositivo che si sta per patchare e se lo si può fare in quella precisa posizione.

Assegnazione Patch automatica

I dispositivi verranno patchati sul prossimo indirizzo libero dell'universo selezionato, in modo automatico. Qualora l'universo selezionato non disponga di abbastanza canali DMX liberi, la funzionalità **Auto Patch** (Patch automatico) aggiungerà automaticamente i restanti, che non ci stanno, all'universo DMX successivo.

La funzionalità **Auto Patch** (Patch automatico) eseguirà sempre la patch di tutti i dispositivi selezionati in un unico grande blocco. Ciò significa che, qualora non ci fosse spazio a sufficienza per patchare tutti i dispositivi fra altri dispositivi, non verrà patchato nessun dispositivo.

11.2.5 Change Fixture Type (Modifica il tipo di dispositivo)

Per modificare il Tipo di un dispositivo singolo o multiplo in una sola volta, selezionare i dispositivi dei quali si desidera modificare il tipo, quindi fare clic su **Change Type (Modifica tipo)** dalla schermata Patch.

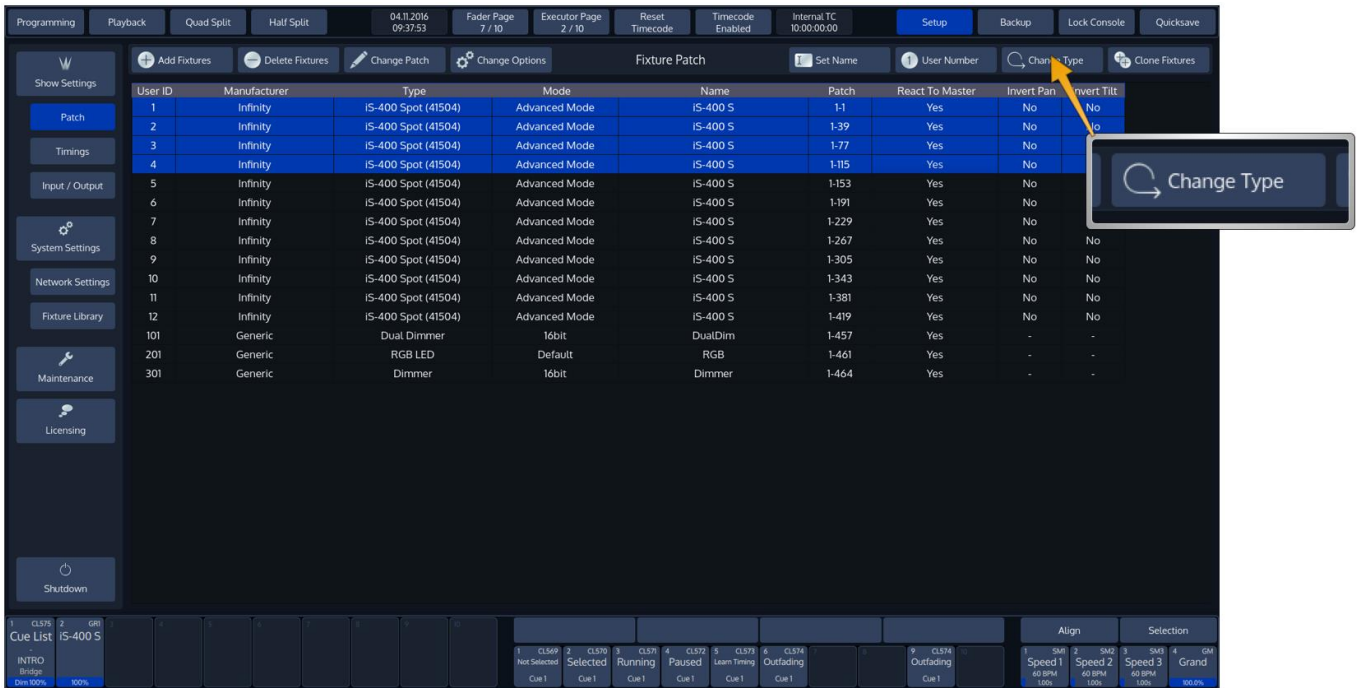


Fig. 73: Pulsante modifica tipo di dispositivo

Verrà aperta una finestra di dialogo che consente di selezionare il nuovo tipo di dispositivo dalla Libreria degli show.

Qualora il tipo di dispositivo desiderato non sia ancora nella Libreria degli show, fare clic sul pulsante **Add Library (Aggiungi library)** desiderato. La procedura è molto simile a quella per l'aggiunta di un nuovo tipo di dispositivo allo show.

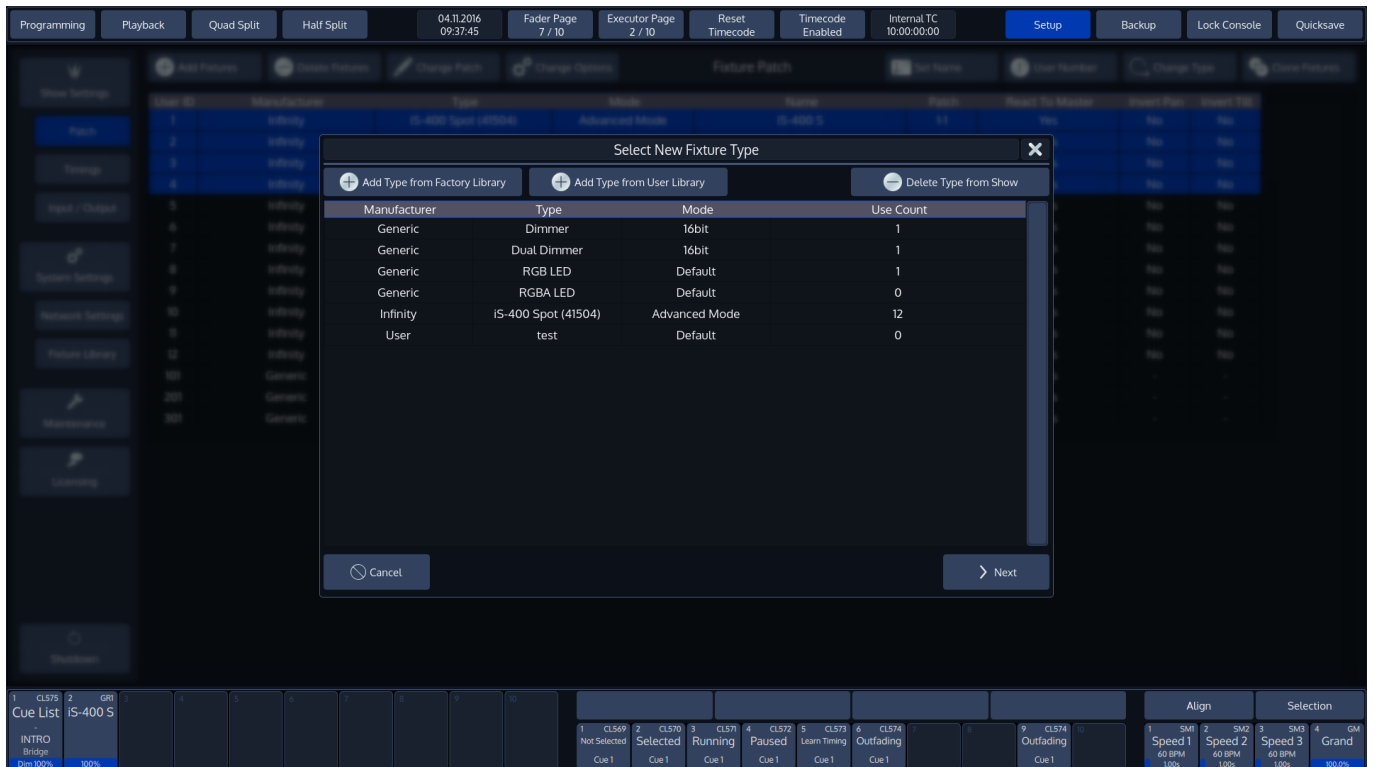


Fig. 74: Finestra di dialogo Seleziona il nuovo tipo di dispositivo

Dopo aver selezionato il dispositivo dalla libreria degli show, fare clic su **Next (Avanti)**.

Ora la console chiederà la conferma della sostituzione del dispositivo, visualizzando un breve riassunto delle modifiche da apportare. Fare clic su **Ok** per procedere.

Ora la Chimp userà i suoi poteri magici e trasferirà la programmazione esistente sul nuovo tipo di dispositivo. Al termine di questo processo l'utente riceverà una notifica delle modifiche apportate.

Fare clic su **OK** per procedere alla finestra Patch per eseguire la patch dei dispositivi.

11.2.6 Clonare i dispositivi

A volte si desiderano aggiungere più dispositivi a uno show e continuare la programmazione esistente di determinati dispositivi sui nuovi dispositivi.

A tal fine, aprire il Menu di Configurazione e selezionare il widget **Patch**.

Ora, selezionare i file dai quali si desidera clonare le informazioni. Sarà possibile selezionare i dispositivi dall'elenco o usando la tastiera. Sarà anche possibile selezionare i Gruppi di dispositivi sullo schermo esterno. Anche l'ordine di selezione, come al solito, viene preso in considerazione.

Fare clic su **Clone Fixtures (Clona dispositivi)**. Verrà visualizzata una procedura guidata che fornisce assistenza durante il processo di clonazione.

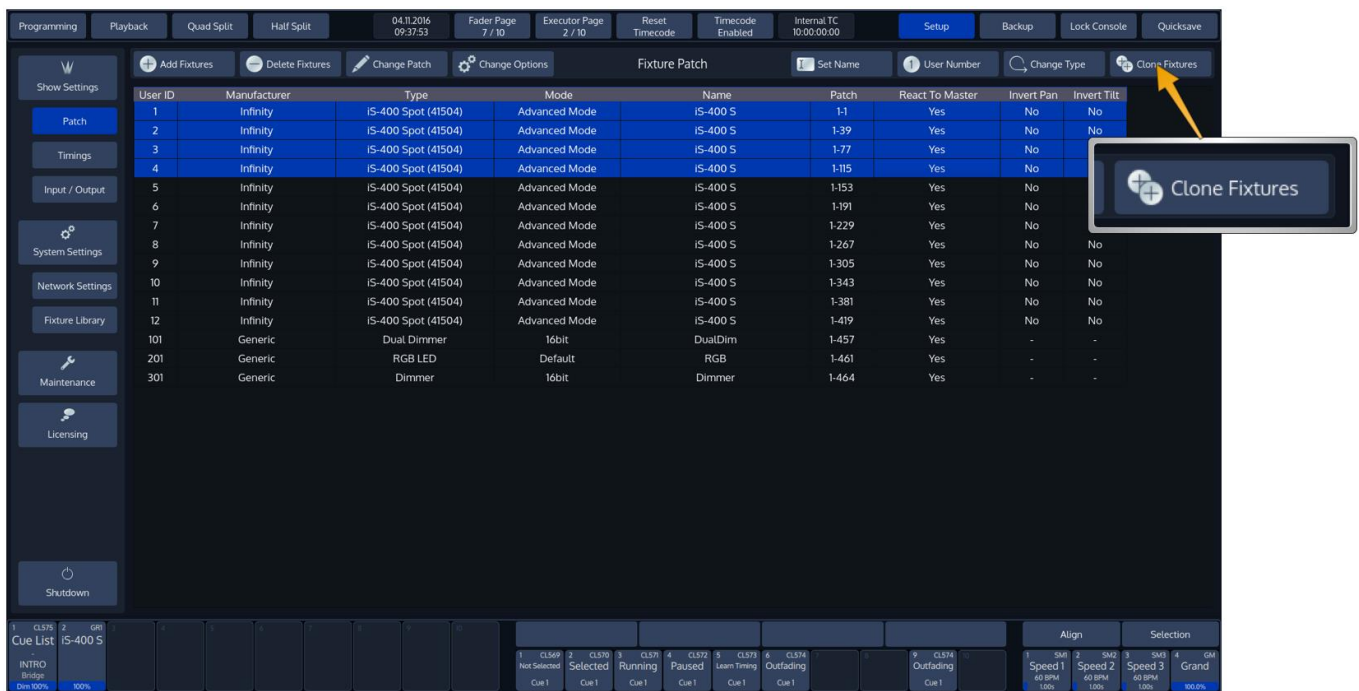


Fig. 75: Pulsante Clone Fixtures (Clona Dispositivi)

Ora la console chiede il numero di dispositivi da aggiungere e i tipi di programmazione da clonare.

Si prega di ricordare che la clonazione delle **Cuelist** ha senso solo se viene clonato anche un **Preset**, dato che le cuelist che vengono programmate usando i preset possono presentare un comportamento imprevedibile.

Verrà in aggiunta mostrato il dispositivo la cui configurazione verrà presa per essere trasportata e verrà visualizzato il dispositivo di destinazione.

Fare clic su **Next** (Avanti) al termine. La console chiederà una conferma. Fare clic su **Ok**.

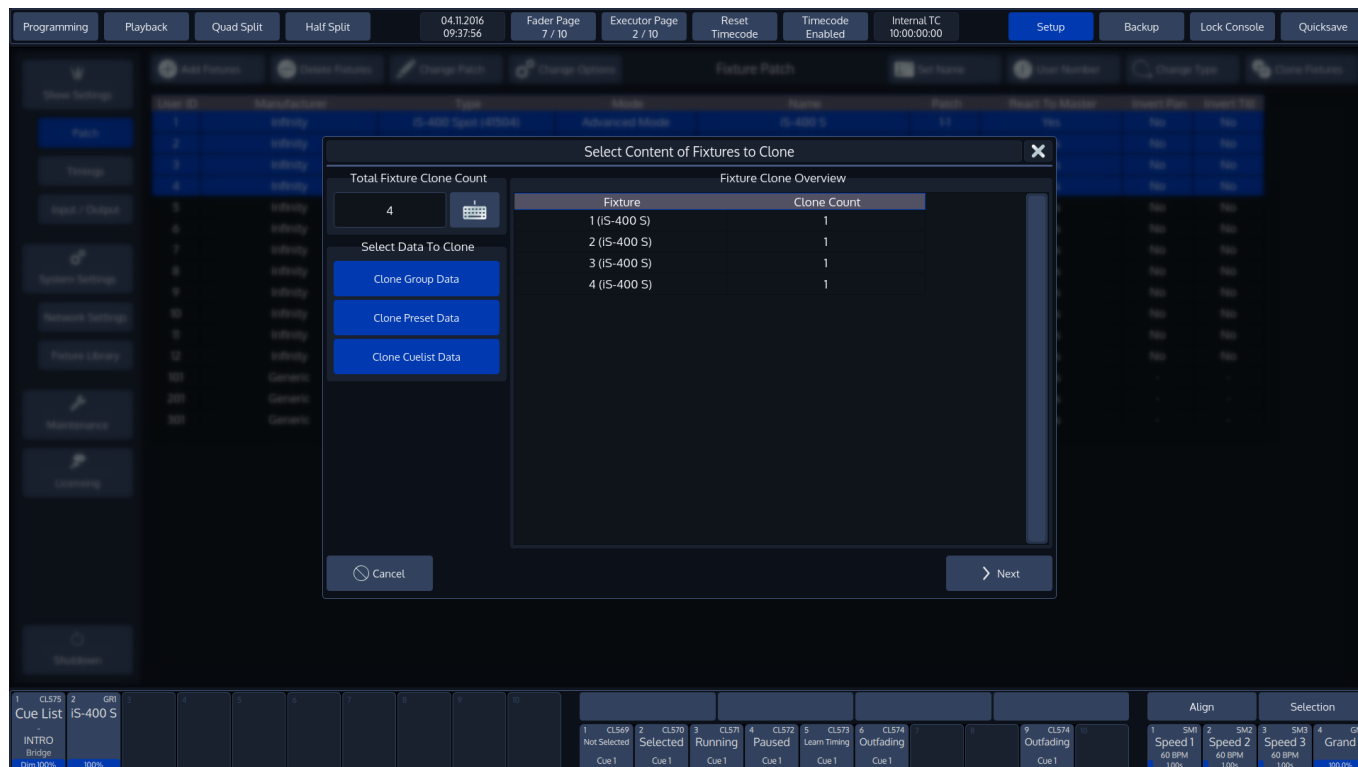


Fig. 76: Selezionare i contenuti da clonare

Verranno visualizzati i risultati del processo di clonazione.

Ai nuovi dispositivi non è ancora stata assegnata una patch e non hanno numeri utente a loro assegnati. I dispositivi senza Numeri Utente sono visualizzati alla fine dell'elenco dei dispositivi.

Fare clic sulla **Patch Window (Finestra Patch)** per procedere alla finestra Patch per assegnare una Patch e dei Numeri utente.

11.2.7 Delete Fixtures (Elimina dispositivi)

Qualora si desideri eliminare dei dispositivi e le relative programmazioni dal file dello show, passare al **Setup Menu (Menu di configurazione)**.

Selezionare il widget **Patch** e selezionare i dispositivi che si desidera eliminare usando la tastiera o i gruppi dispositivi.

Fare clic su **Delete Fixtures (Elimina dispositivi)**.

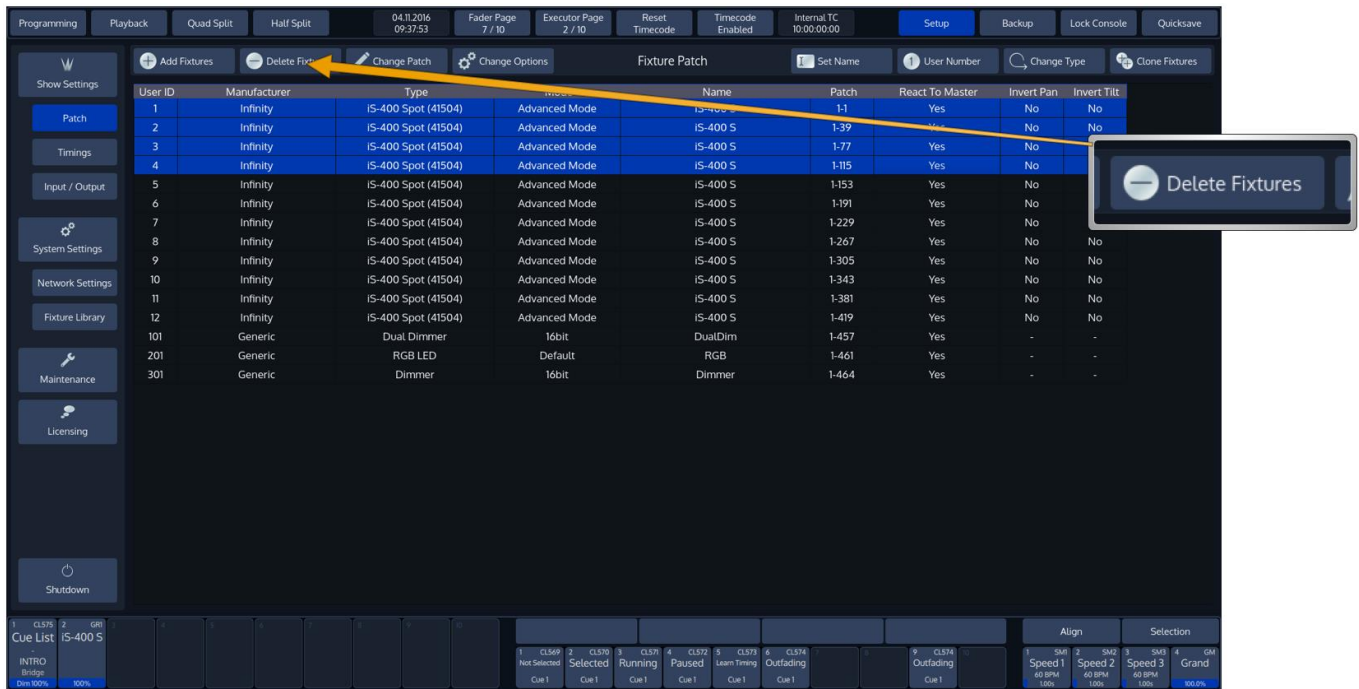


Fig. 77: Pulsante Delete Fixtures (Elimina dispositivi)

12 Configurazione delle opzioni timing predefiniti e Master Velocità

Le impostazioni di timing predefiniti e Master Velocità sono configurate dalla schermata di Configurazione. Aprire la schermata di configurazione facendo clic sul pulsante Setup sulla barra degli strumenti superiore, quindi selezionare Timings dal menu sul lato sinistro.

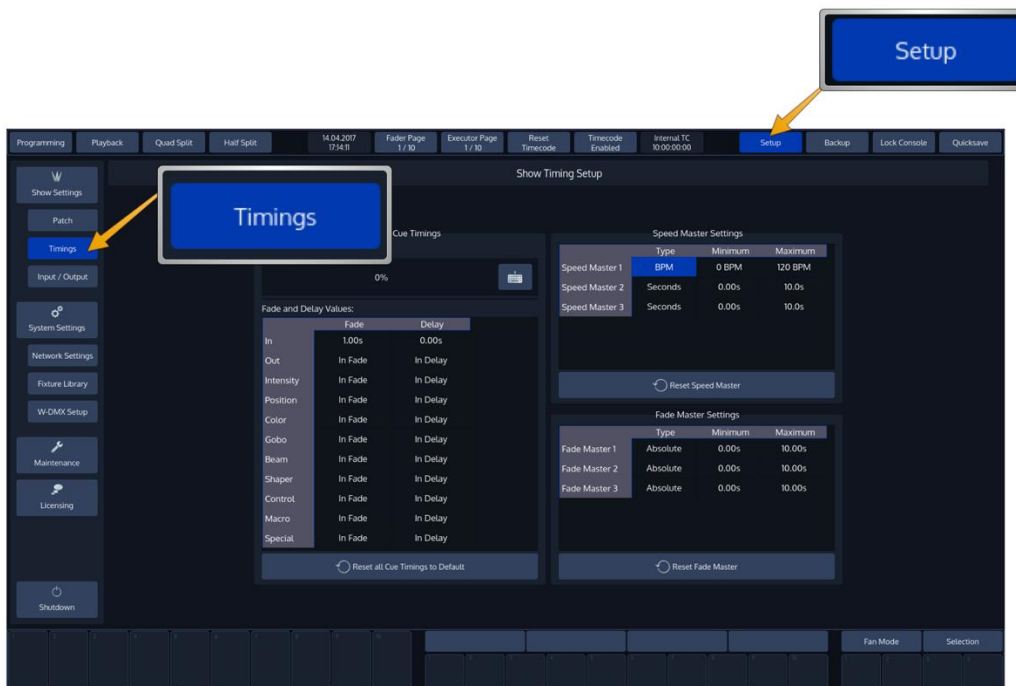


Fig. 78: Menu di Configurazione – Pagina Timing

12.1 Timing della Cue

I timing predefiniti delle Cue possono essere modificati sul lato sinistro dello schermo. Questi timing verranno usati per tutte le nuove Cue che sono registrate successivamente.

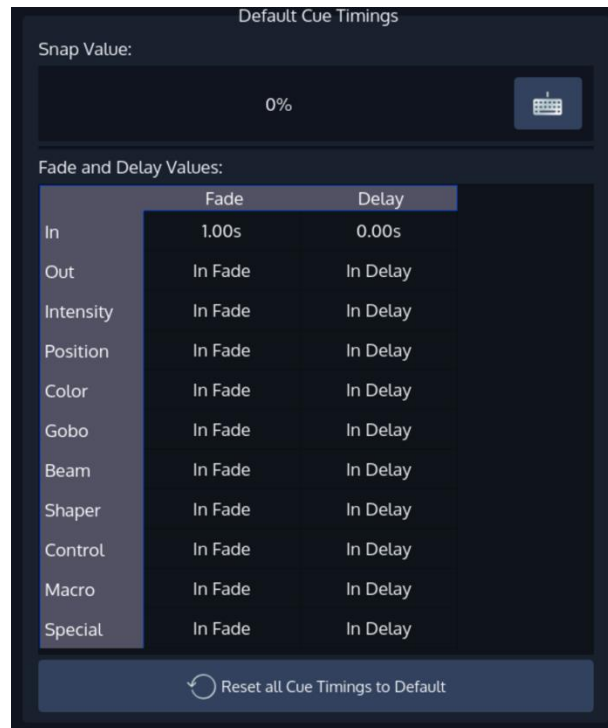


Fig. 79: Timing cue predefinito

I Timing cue predefiniti verranno salvati come parte del file dello show. I Timing cue predefiniti possono essere sovrascritti dai Timing temporanei, che possono essere impostati usando il pulsante [Time] prima di registrare una Cue.

Questi Timing del Programmatore verranno resettati quando viene cancellato il Programmatore o quando i Timing Cue per lo show sono in fase di modifica.

Selezionando una Cella e toccando il pulsante [Set] oppure facendo doppio clic su una cella si aprirà una finestra di dialogo del tastierino per configurare ogni timing.

Il valore di scatto predefinito può essere modificato usando il pulsante tastiera nell'angolo superiore destro.

12.2 Impostazioni Master Velocità

Sarà possibile modificare le Impostazioni Master Velocità sul lato destro, sulla sezione superiore dello schermo.

Speed Master Settings			
	Type	Minimum	Maximum
Speed Master 1	BPM	0 BPM	120 BPM
Speed Master 2	Seconds	0.00s	10.0s
Speed Master 3	Seconds	0.00s	10.0s

Reset Speed Master

Fig. 80: Impostazioni Master Velocità

Ogni Master Velocità può essere configurato per eseguire il conteggio in secondi o BPM. Per ogni impostazione è possibile impostare un Valore minimo e un Valore massimo.

Questi Valori Minimi e Massimi verranno usati da Cuelist / Chaser che sono stati collegati al Master Velocità corrispondente come i loro valori Min e Max.

Le Impostazioni e i Timing possono essere modificati selezionando una cella e toccando il pulsante [Set] o facendo doppio clic su una Cella.

12.3 Impostazioni Master Dissolvenza

Le Impostazioni Master Dissolvenza possono essere modificate sul lato destro, sulla parte superiore dello schermo.

Fade Master Settings			
	Type	Minimum	Maximum
Fade Master 1	Absolute	0.00s	10.00s
Fade Master 2	Absolute	0.00s	10.00s
Fade Master 3	Absolute	0.00s	10.00s

Reset Fade Master

Fig. 81: Impostazioni Master Dissolvenza

Ogni Master Cursore può essere configurato su un Master Dissolvenza assoluto o relativo. Per ogni impostazione è possibile impostare un Valore minimo e un Valore massimo.

Questi Valori Minimi e Massimi verranno usati da Cuelist / Chaser che sono stati collegati al Master Dissolvenza corrispondente come i loro valori Min e Max.

Le Impostazioni e i Timing possono essere modificati selezionando una cella e toccando il pulsante [Set] o facendo doppio clic su una Cella.

13 Configurazione di Ingressi e Uscite

13.1 Configurazione dell'uscita ArtNET

13.1.1 Elementi di base dell'ArtNet

Cos'è l'ArtNet

L'ArtNet è un protocollo per la trasmissione del protocollo di controllo luci, il DMX512, tramite Ethernet. Per la trasmissione dati si serve della tecnologia UDP. Il protocollo è stato sviluppato dalla Artistic Licence Engineering (UK) Ltd ed è aperto per l'implementazione a titolo gratuito. Viene di norma implementato nei convertitori da ArtNet a DMX, spesso chiamati "nodi", e comandato da un banco luci o un software simile che funge da trasmettitore.

I prodotti compatibili ArtNet vengono resi disponibili da moltissime aziende, tuttavia non tutte le unità-convertitore da ArtNet a DMX sono costruite in conformità con le specifiche tecniche ArtNet.

Indirizzi IP

Secondo le specifiche tecniche, le unità che emettono e accettano un segnale ArtNet dovrebbe essere in una sotto-rete di classe A (Maschera di sottorete 255.0.0.0) e servirsi di indirizzi IP della gamma 2.xxx.xxx.xxx o 10.xxx.xxx.xxx.

Sarà tuttavia possibile modificare l'indirizzo IP a seconda delle proprie preferenze. La console continuerà a emettere un segnale ArtNet anche se l'IP è sostanzialmente diverso rispetto a quanto indicato dalle specifiche tecniche ArtNet.

Diversi modi per numerare gli universi

L'ArtNet Standard è molto completo, ma purtroppo lascia aperto un aspetto: Il modo in cui diversi Nodi ArtNet rappresentano i loro Universi. Ecco quello che abbiamo visto finora:

Descrizione	Esempio (Universo 12)	Rappresentazione dell'Universo
Valori basati sullo zero decimale, separati da Sottorete e Universo	0, 11	Sottorete 0 - 15, Universo 0-15
Valori basati sull'uno decimale, separati da Sottorete e Universo	0, 12	Sottorete 1 - 16, Universo 0-16
Valori esadecimali, separati da Sottorete e Universo	0, B	Sottorete 0 - F, Universo 0-F
Valori basati sullo zero decimale, non separati	11	0 - 255
Valori basati sull'uno decimale, non separati	12	1 - 256
Valori esadecimali, non separati	0B	00 - FF – oppure – 0x00 - 0xFF

Chimp rappresenta i dati come segue:

A (0xBC)

Mentre A rappresenta l'Universo in una notazione Decimale, basata su zero, B rappresenta la Sottorete ArtNET, C l'Universo in formato Esadecimale.

13.1.2 Attivare l'uscita DMX su Ethernet

Per configurare l'uscita DMX su Ethernet, aprire la schermata **Setup (Configurazione)**, passare alla pagina **Input Output (Ingresso Uscita)** quindi selezionare **DMX Output (Uscita DMX)** dalle Schede mostrate nella parte centrale dello schermo.

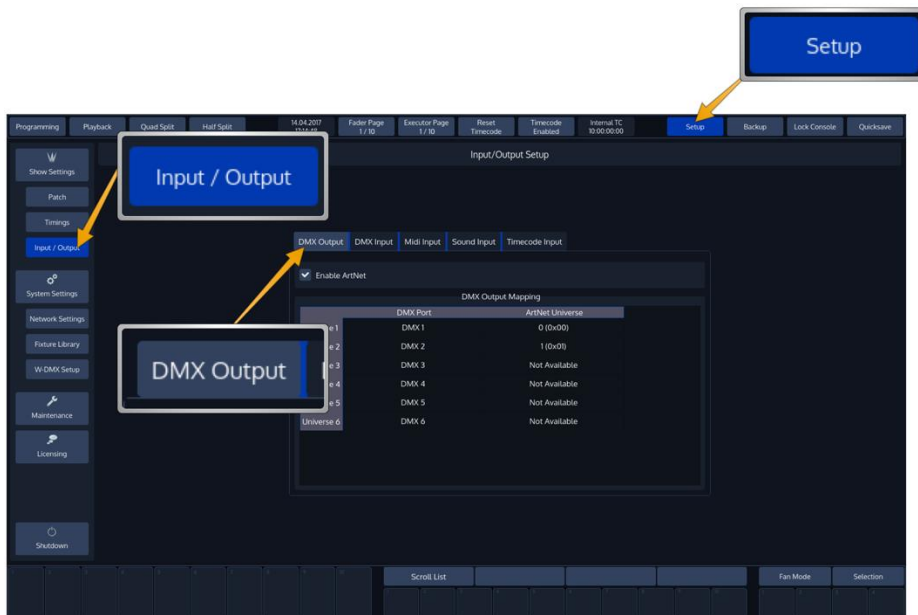


Fig. 82: Configurazione Ingresso / Uscita

Tutte le impostazioni dell'uscita DMX sono salvate all'interno del file dello show.

13.1.3 Configurazione ArtNet

Per attivare l'Uscita ArtNet, apporre un segno di spunta sulla casella Attiva ArtNet. Per configurare ulteriormente ogni Universo, selezionarlo dall'Elenco e premere il pulsante [Set]. Comparirà una nuova schermata che consente di attivare o disattivare l'uscita ArtNet, come anche di configurare l'Universo ArtNet per questo Universo.

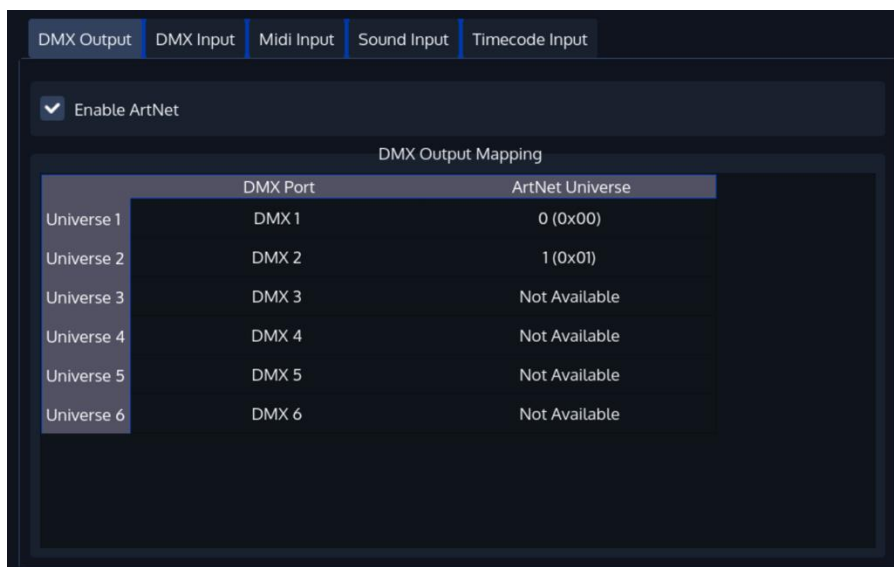


Fig. 83: Mappatura dell'uscita DMX

Si prega di notare che a seconda del tipo di console, alcuni Universi potrebbero non essere disponibili per l'output.

13.2 Ingresso DMX

Per configurare l'ingresso DMX, aprire la schermata **Setup (Configurazione)**, passare alla pagina **Input Output (Ingresso Uscita)** e selezionare **DMX Input (Ingresso DMX)** dalle schede mostrate nella parte centrale dello schermo.

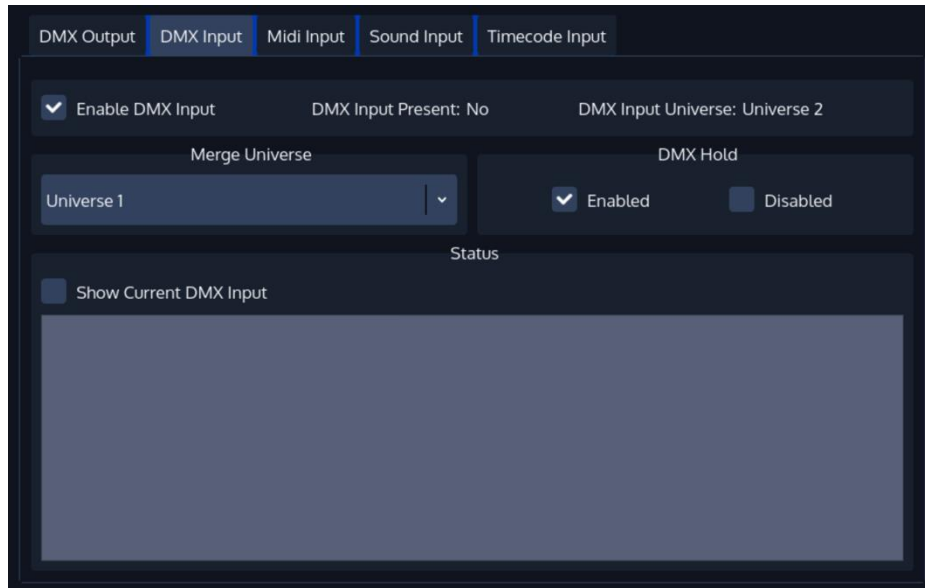


Fig. 84: Impostazioni ingresso DMX

Quando viene usato l'ingresso DMX, l'ultimo Universo DMX disponibile sulla console viene invertito di direzione e può essere usato come ingresso.

Con l'ingresso DMX attivato sarà possibile scegliere un Universo nel quale unire i dati DMX in ingresso. I dati vengono uniti secondo la metodologia Highest Takes Precedence. Inoltre, sarà possibile scegliere di fare in modo che la console trattenga gli ultimi valori DMX ricevuti nel momento in cui viene perso il segnale DMX, oppure resettare l'ingresso di tutti i valori e riportarlo a zero.

13.3 Ingresso Midi

Per configurare l'ingresso MIDI, aprire la schermata **Setup**, andare sulla pagina **Input Output (Ingresso Uscita)** e selezionare **MIDI Input (Ingresso MIDI)** dalle schede mostrate nella parte centrale dello schermo.

Attivare l'ingresso MIDI apponendo un segno di spunta sulla casella **Enable Midi Input (Attiva ingresso midi)**.



Fig. 85: Impostazioni ingresso Midi

13.3.1 Mostra l'ingresso Midi attuale

Per attivare il Monitoraggio MIDI, apporre un segno di spunta sulla casella **Show Current Midi Input (Mostra ingresso Midi attuale)**. Ora la Console mostra i segnali MIDI ricevuti.

13.3.2 Mappatura ingresso Midi

L'ingresso Midi viene mappato come segue:

Nota Midi On/Off 0-59: Pagina Executor 1-6 con 10 Executor ciascuna

Nota Midi On/Off 60-91: Executor virtuale 1-32

Nota Midi On/Off 100-102: Tapsync velocità master 1-3

Nota Midi On/Off 103-105: Tapsync dissolvenza master 1-3

13.4 Ingresso audio

Per configurare l'ingresso Audio, aprire la schermata **Setup**, andare sulla pagina **Input Output (Ingresso Uscita)** e selezionare **Sound Input (Ingresso Audio)** dalle schede mostrate nella parte centrale dello schermo.

La console Chimp fornisce 6 trigger audio configurabili in modo indipendente. Ogni trigger può avere un set gamma di frequenza, una soglia alta e una bassa.

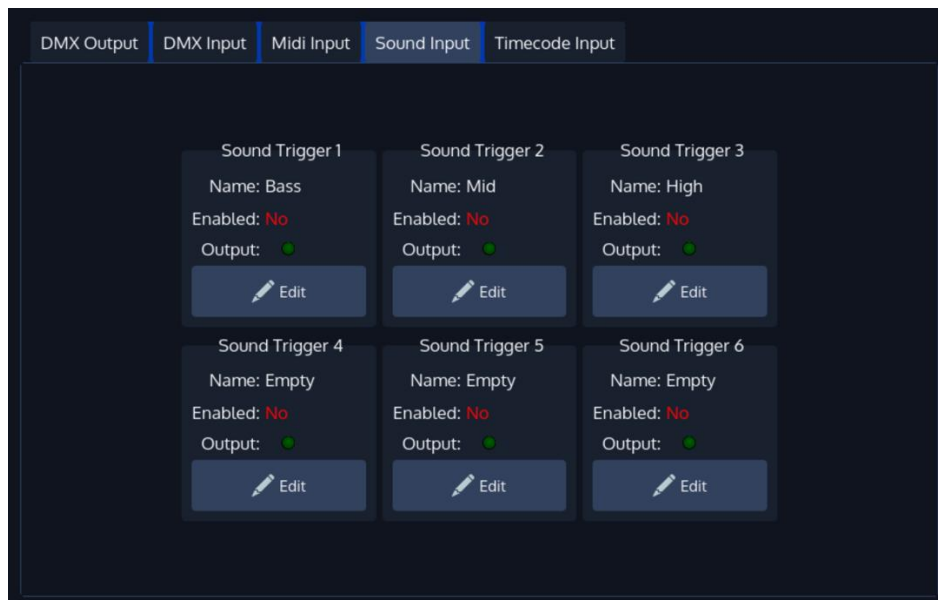


Fig. 86: Impostazioni ingresso audio

Per configurare uno dei trigger, premere il pulsante **Edit (Modifica)** che si trova sulla casella gruppo per ogni trigger. In questo modo verrà aperta la schermata Modifica trigger audio che mostra un Analizzatore Grafico del segnale audio in ingresso.

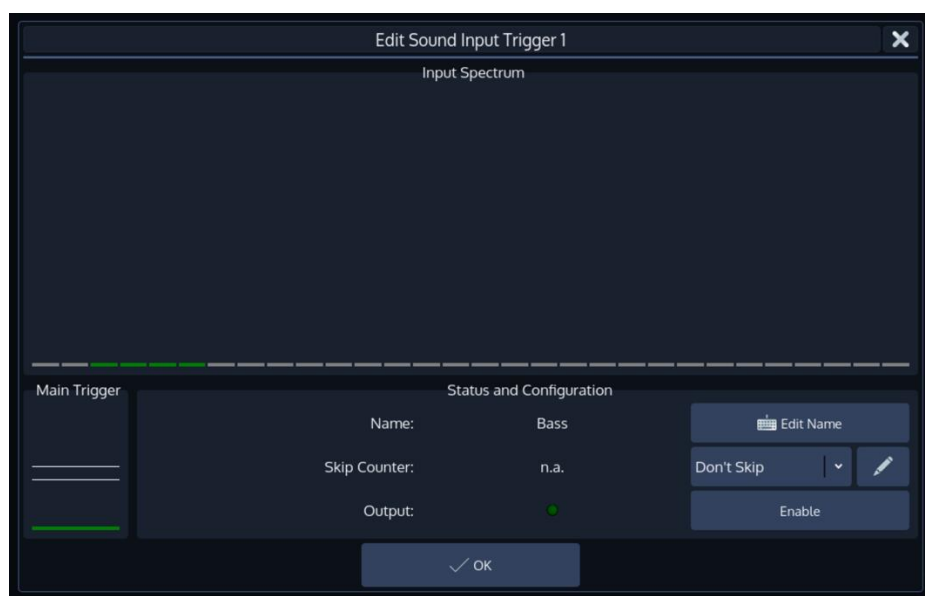


Fig. 87: Modifica trigger audio

Per poter usare questo trigger, è necessario attivarlo controllando il pulsante **Enable (Attiva)**.

In alternativa è possibile impostare un Nome per questo trigger per poterlo riconoscere successivamente facendo clic su Edit Name (Modifica nome).

Lo **Skip Counter (Conta salti)** consente a questo trigger di saltare i beat. Si potrebbe ad esempio configurarlo in modo tale che scatti solo dopo ogni secondo o quarto battito.

Gli encoder, inoltre, vengono usati per indicare la gamma di frequenza del trigger oltre che le soglie del livello audio:

- **Frequenza minima:** Questa è la fascia bassa della gamma di frequenza che il trigger ascolterà.
- **Frequenza massima:** Questa è la fascia alta della gamma di frequenza per la quale il trigger è attivo.
- **Soglia bassa:** Questo è il valore nel quale il livello audio combinato deve rientrare. Dopo che il trigger audio viene avviato, scatterà alla gamma di frequenza selezionata.
- **Soglia elevata:** Questo è il valore che il livello audio combinato deve raggiungere per fare in modo che il trigger reagisca all'audio.

13.5 Ingresso Timecode

Per configurare l'ingresso Timecode, aprire la schermata **Setup**, andare sulla pagina **Input Output (Ingresso Uscita)** e selezionare **Timecode Input (Ingresso Timecode)** dalle schede mostrate nella parte centrale dello schermo.

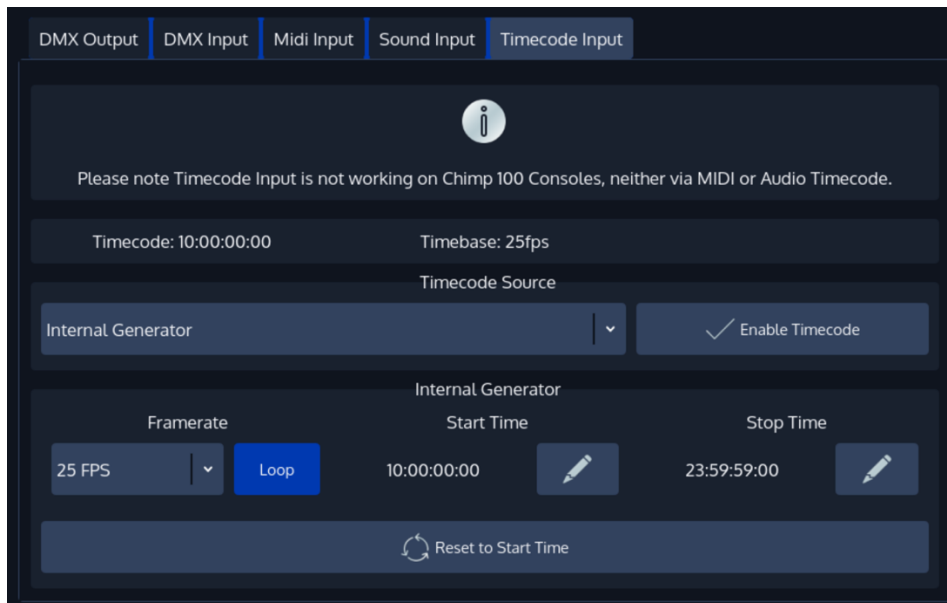


Fig. 88: Ingresso Timecode

13.5.1 Configurazione Timecode

Timecode interno

Qualora si desidera usare il Timecode interno, impostare la Sorgente del Timecode su **Internal Generator (Generatore interno)**. Sarà ora possibile definire il **Framerate** e lo **Start and Stop Time (Orario di inizio e fine)** del timecode interno. Il tempo di stop viene usato per fermare il timecode non appena raggiunge il tempo impostato o per eseguire un loop (se attivato) del timecode. La messa in loop del timecode fa in modo che il timecode torni all'orario iniziale.

Il Timecode generato verrà emesso tramite il connettore di Uscita MIDI.

Per avviare il generatore del timecode, fare clic su **Enable Timecode (Attiva Timecode)**. Per disattivarlo, fare clic nuovamente sul pulsante.

Sorgente esterna del Timecode

Per usare una sorgente esterna per far scattare la Console Chimp, collegare la sorgente del Timecode alla console - o usando il connettore **SMPTE (Linear Timecode)** sulla parte posteriore oppure collegando la porta **MIDI In (Ingresso MIDI)** per il Timecode MIDI. Quindi, passare alla finestra *Timecode Input Configuration* (Configurazione ingresso Timecode) e selezionare la sorgente adeguata dal menu a discesa **Timecode Source** (Sorgente Timecode).

Si prega di notare che la console rileverà in modo automatico il frame-rate del segnale in ingresso, e non sarà quindi necessario eseguire ulteriori configurazioni. Qualsiasi Timecode ricevuto verrà emesso tramite il connettore di Uscita MIDI. Ciò significa che la console converte il Timecode SMPTE in Timecode MIDI. La console ascolterà sempre il timecode, tuttavia le Cue vengono avviate solo se il Timecode è attivato. Per attivare il Timecode, verificare che il pulsante **Enable Timecode (Attiva timecode)** del menu *Timecode Input Configuration* (Configurazione ingresso Timecode) sia evidenziato.

13.5.2 Uso del Timecode

La sorgente del Timecode definita può avviare le Cue contenute nelle Cuelist quando il loro *Cue trigger* è impostato sull'opzione Timecode.

13.5.3 Attivazione / Disattivazione e Reset del Timecode dalla barra degli strumenti superiore

La barra degli strumenti superiore ha diversi pulsanti che possono essere usati per Attivare o Disattivare l'ingresso timecode, per resettare il generatore interno oltre che per mostrare lo stato del segnale di timecode in ingresso.

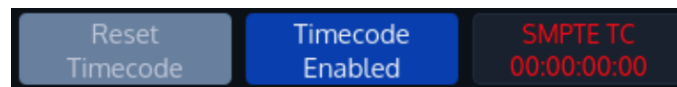


Fig. 89: Pulsanti Timecode nella barra del menu superiore

14 Lavorare con i dispositivi

14.1 Selezionare i dispositivi

Prima di iniziare a modificare valori o elementi della programmazione è necessario selezionare i dispositivi con i quali si desidera lavorare. Esistono quattro modi diversi per selezionare i propri dispositivi.

14.1.1 Ordine di selezione

L'ordine in cui vengono selezionati i dispositivi determina in modo in cui la sotto-selezione e il fanning verranno applicati. Applicando ad esempio un valore di fan oppure una sotto-selezione dispari dopo aver selezionato i dispositivi dall'1 al 5 dara un effetto diverso rispetto a quello che si otterrebbe selezionando i dispositivi 1 + 3 + 2 + 5 + 4.

L'ordine di selezione conta in fase di programmazione e viene registrato come parte dei gruppi, ma non viene registrato nei preset o nelle cue.

14.1.2 Selezionare i Dispositivi utilizzando il tastierino (nome alterativo: "L'interfaccia della riga di comando")

Per selezionare i dispositivi sul tastierino, basta digitare i propri ID utente.

Sarà possibile usare i tasti [Thru], [+] e [-] per estendere ulteriormente la propria selezione.

Ecco alcuni esempi:

[1] [Thru] [Enter] seleziona tutti i dispositivi successivi al dispositivo 1 fino a che non inizia un tipo di dispositivo diverso, oppure fino a che non viene rilevato un "buco" nello schema di numerazione.

[1] [+] [2] [Enter] seleziona i dispositivi 1 e 2

[1] [Thru] [10] [Enter] seleziona tutti i dispositivi, dal numero 1 al numero 10

[1] [Thru] [10] [-] [3] [Enter] seleziona tutti i dispositivi, dal dispositivo 1 al dispositivo 10, eccetto il numero 3

Premere ripetutamente [Last] o [Next] consente di saltare all'indietro o in avanti all'interno della selezione attuale, con l'ordine determinato dall'Ordine di selezione

[Infinity] [+] [Last / Next] riporta alla selezione originale.

Il tastierino dispone anche di funzioni speciali per una sotto-selezione estesa dei dispositivi, che può essere applicata alla propria selezione attuale.

14.1.3 Selezionare e deselezionare i dispositivi usando la finestra “Pool di dispositivi”

Aprire uno widget suddiviso di un dispositivo facendo clic sul pulsante Fixtures (Dispositivi) in uno qualsiasi dei menu laterali widget suddiviso.

Sarà ora possibile selezionare o deselezionare i dispositivi, semplicemente facendo clic sugli stessi.



Fig. 90: Pool dei dispositivi

14.1.4 Selezionare i dispositivi servendosi di un gruppo registrato in precedenza

Aprire uno widget suddiviso di un dispositivo facendo clic sul pulsante Fixtures (Dispositivi) in uno qualsiasi dei menu laterali widget suddiviso.

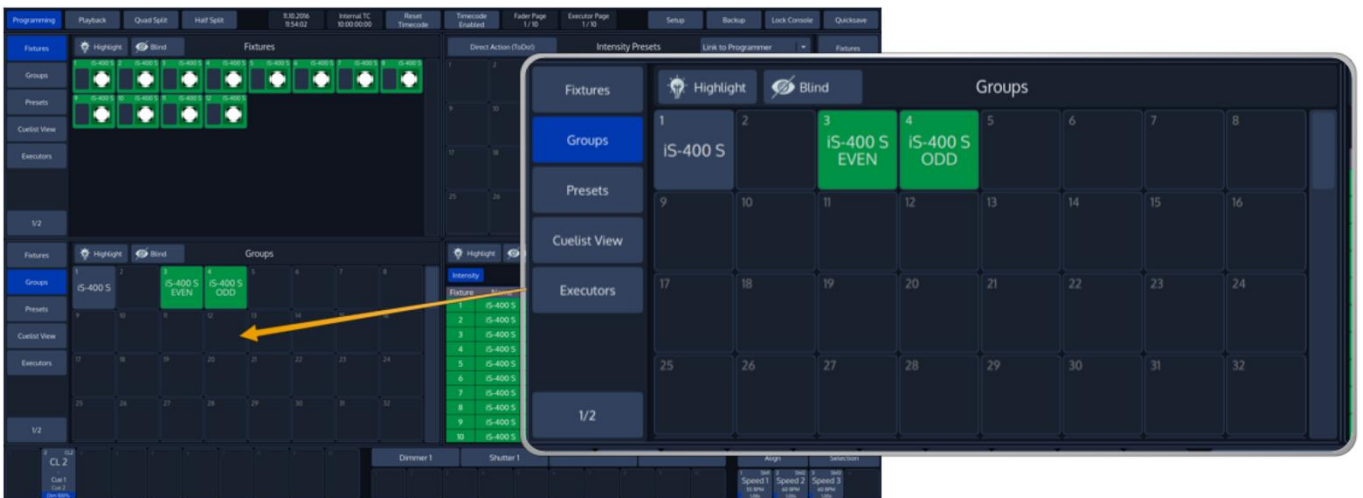


Fig. 91: Pool Gruppo

Ora sarà possibile selezionare e deselezionare i gruppi di dispositivi facendo clic sugli stessi. Sarà anche possibile selezionare un gruppo usando l'Interfaccia della riga di comando: [Group] [1] [Enter].

Cfr. “Lavorare con i Gruppi” per ulteriori informazioni sulle operazioni con Pool di gruppi.

14.1.5 Selezionare i Dispositivi usando la barra degli strumenti "Selection"

Dalla barra degli strumenti inferiore, fare clic sul pulsante con la dicitura **Selection**.

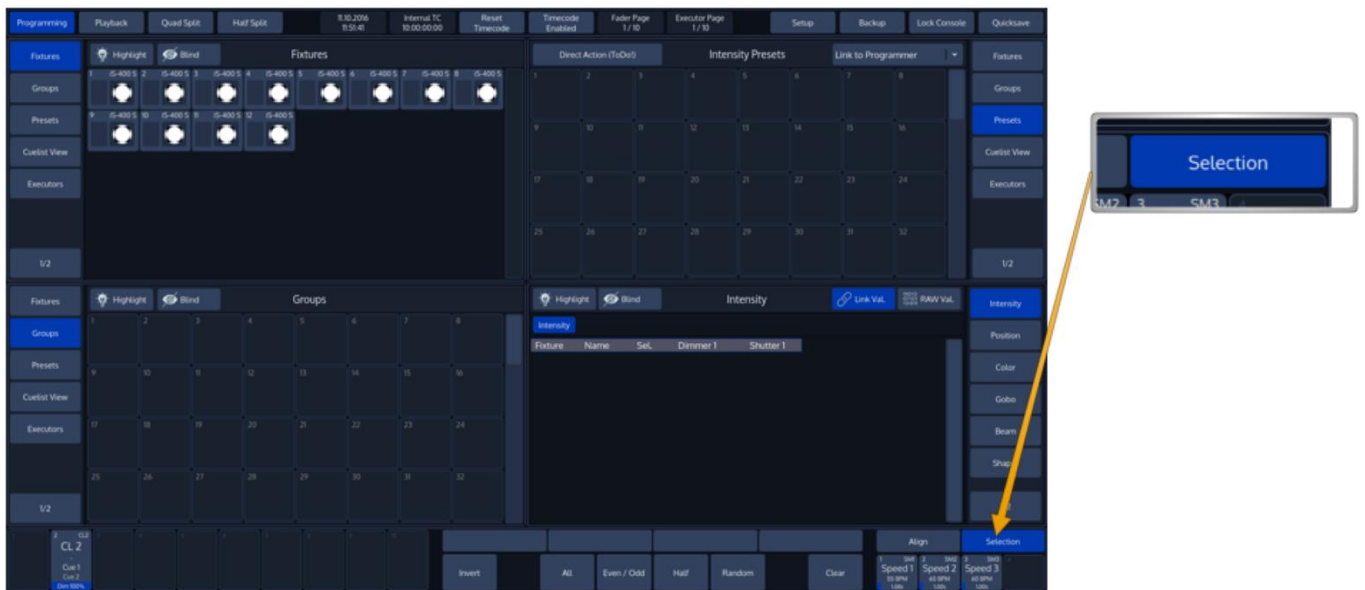


Fig. 92: Pulsante di selezione

Viene ora visualizzata la barra degli strumenti **Selection** (Selezione).

Qualora ci siano dei dispositivi selezionati, possono essere usati per modificare ulteriormente la selezione del dispositivo attuale (Cfr. "Sotto-selezione dispositivi" per ulteriori dettagli in merito). Qualora non ci siano dispositivi selezionati, le opzioni di selezione verranno applicate a tutti i dispositivi.

14.1.6 De-selezione di tutti i dispositivi

Per de-selezionare i dispositivi basta premere il tasto [0] sul tastierino seguito da [Enter].

Sarà inoltre possibile cancellare la selezione dei dispositivi premendo il pulsante **Clear** (Cancella) sulla barra degli strumenti per la selezione dei dispositivi:

14.1.7 Sotto-selezione dispositivi usando la barra degli strumenti Selezione

La Sotto-selezione Dispositivi offre ulteriori funzioni di Selezione Dispositivi sulla base del proprio set di selezione Dispositivi.

Ciò significa che tutte le funzioni di Sotto-Selezione vengono applicate alla selezione Dispositivi attuale.

Qualora non vi siano dispositivi selezionati, la sotto-selezione Dispositivo verrà applicata a **tutti** i dispositivi. Qualora venga selezionata una delle funzioni di Sotto-selezione, la console ricorderà tutta la selezione fatta usando il tastierino, e applicherà tutte le funzioni di sotto-selezione a questa memoria di "Sotto-selezione".

Sarà possibile accedere alla maggior parte delle funzioni di sotto-selezione usando la barra degli strumenti Selezione. Per aprire la barra degli strumenti Selection, fare clic sul pulsante che reca la dicitura **Selection** (Selezione) dalla barra degli strumenti inferiore.

Facendo nuovamente clic su **Selection** (Selezione) verrà chiusa la barra degli strumenti Selection.

Ad alcune funzioni di sotto-selezione è tuttavia possibile accedere direttamente servendosi dei tasti sulla console o sul tastierino.

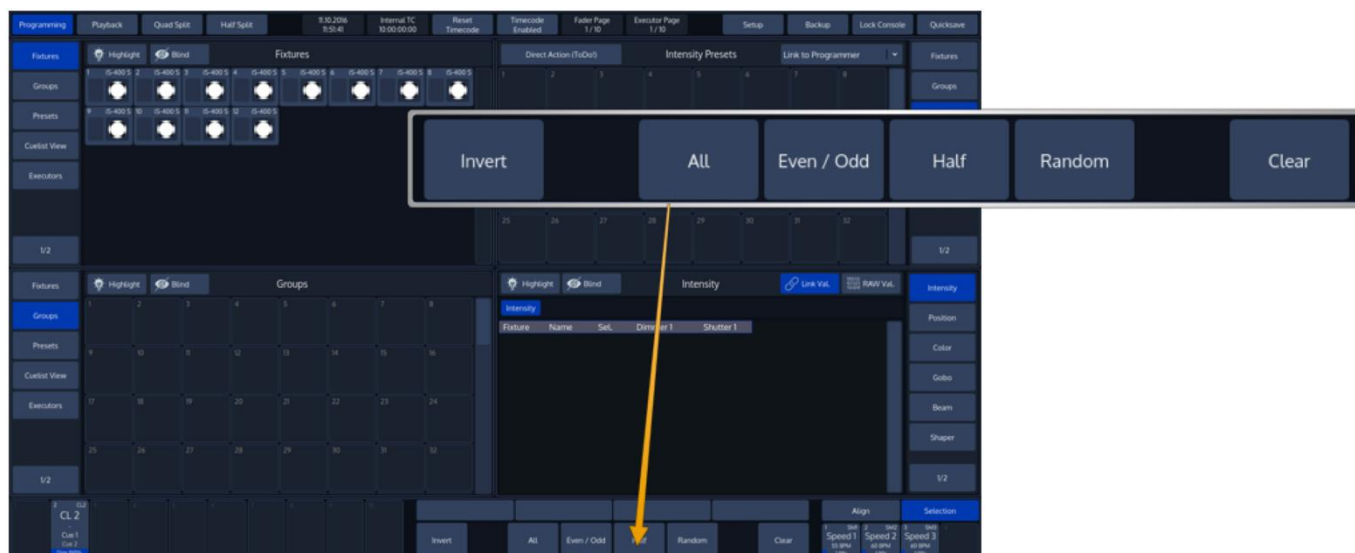


Fig. 93: Barra degli strumenti Selezione

Invert Selection (Inverti selezione)

Facendo clic su Invert Selection (Inverti selezione) verrà invertita la selezione attuale.

L'inversione si estende al set di selezione precedente oppure, qualora non siano stati selezionati dispositivi prima di usare una delle funzioni di sotto-selezione, il comando si estende a tutti i dispositivi contenuti nel file dello show.

Esempio:

1. Selezione dei Dispositivi dall'1 al 10
2. Premere il pulsante **Random (Casuale)** sulla barra degli strumenti di selezione. La console selezionerà ora dispositivi in modo casuale attingendo dalla selezione dispositivo "memorizzata":
3. Per invertire questa sotto-selezione, premere il pulsante **Invert (Inverti)**.

Tutti i dispositivi

Qualora non sia stata fatta in precedenza una "Sotto-selezione", questo comando selezionerà tutti i dispositivi contenuti nel file dello show.

Qualora in precedenza siano stati selezionati alcuni file e sia stata modificata la selezione usando una delle modalità di sotto-selezione disponibili (ad esempio Pari, Dispari, Metà, ecc.), ciò porterà di nuovo al set di selezione completo.

Esempio:

1. Selezionare i dispositivi dal 1 al 10. Questa selezione viene ora "memorizzata" fino a che non viene cancellata la selezione.
2. Premere il pulsante **Even Odd (Pari Dispari)** sulla barra degli strumenti di selezione. Ora la console selezionerà tutti i dispositivi pari dalla selezione fatta in precedenza.
3. Premere il pulsante **All (Tutti)** sulla barra degli strumenti di selezione. La console selezionerà ora tutti i dispositivi della selezione dispositivo "memorizzata":

Pari / Dispari

Qualora non sia stata fatta una selezione in precedenza, il tasto **Even / Odd (Pari / Dispari)** alla prima pressione del pulsante selezionerà tutti i dispositivi con numero pari contenuti nel file dello show.

Alla seconda pressione del pulsante **Even / Odd (Pari / Dispari)** verranno selezionati i dispositivi con numerazione dispari.

Qualora in precedenza sia stata fatta una selezione usando uno qualsiasi dei metodi di selezione, **Even / Odd (Pari / Dispari)** verrà invece applicata ai dispositivi selezionati. Alla prima pressione del pulsante vengono selezionati tutti i dispositivi pari, alla seconda pressione del pulsante vengono selezionati tutti i dispositivi dispari.

Esempio:

1. Selezionare i dispositivi dal 501 al 510.
2. Premere il pulsante **Even Odd (Pari Dispari)** sulla barra degli strumenti di selezione.
3. Per selezionare tutti i dispositivi dispari del set selezione complessiva (da 1 a 10), premere nuovamente il pulsante **Even Odd (Pari Dispari)**.

Half (Metà)

Qualora non sia stata fatta nessuna selezione in precedenza, **Half (Metà)** alla prima pressione del pulsante selezionerà la prima metà dei dispositivi contenuti nel file dello show.

Alla seconda pressione del pulsante **Half (Metà)** verrà selezionata l'altra metà di tutti i dispositivi contenuti nel file dello show.

Qualora in precedenza sia stata fatta una selezione usando uno qualsiasi dei metodi di selezione, **Half (Metà)** verrà invece applicata ai dispositivi selezionati. La prima pressione del pulsante seleziona la prima metà, la seconda pressione del pulsante seleziona la seconda metà dei dispositivi.

Esempio:

1. Selezionare i dispositivi dal 1 al 10.
2. Premere il pulsante **Half (Metà)** sulla selezione. Ora la console selezionerà la prima metà dei dispositivi della selezione fatta in precedenza.
3. Per selezionare la seconda metà del set di selezione complessivo (la selezione dispositivi "memorizzati"), premere nuovamente il pulsante **Half**.

Casuale

Qualora non sia stata effettuata nessuna selezione in precedenza, **Random (Casuale)** farà una selezione casuale di tutti i dispositivi contenuti nel file dello show. Qualora in precedenza sia stata fatta una selezione usando uno qualsiasi dei metodi di selezione, **Random (Casuale)** verrà invece applicata ai dispositivi selezionati.

Ogni pressione del pulsante random genererà una nuova selezione casuale.

Esempio:

1. Selezionare i dispositivi dal 1 al 10. Questa selezione viene ora "memorizzata" fino a che non viene cancellata la selezione.
2. Premere il pulsante **Random (Casuale)** sulla barra degli strumenti di selezione. La console selezionerà ora dispositivi in modo casuale attingendo dalla selezione dispositivo "memorizzata":
3. Per selezionare in modo casuale vari dispositivi dalla selezione dispositivi "memorizzati", premere nuovamente il pulsante **Random (Casuale)**.

Cancelare la selezione dispositivi

Il pulsante **Clear (Cancella)** deseleziona tutti i dispositivi selezionati e cancella la memoria "Sotto selezione".

14.1.8 Spostarsi fra i dispositivi usando il comando Primo Dispositivo e Dispositivo successivo

A volte è auspicabile muoversi tra i dispositivi uno alla volta, in particolar modo se questa funzionalità viene usata con la funzione "Highlight" per localizzare in modo rapido e facile molte luci in diverse serie.

Questo risultato si può ottenere usando i pulsanti [Last] o [Next].

Ogni pressione del tasto eseguirà una sub-selezione di un singolo dispositivo dalla selezione attuale.

Premere ripetutamente [Last] o [Next] consente di saltare all'indietro o in avanti all'interno della selezione attuale, con l'ordine determinato dall'Ordine di selezione [Infinity] [+] [Last / Next] riporta alla selezione originale.

14.1.9 Selezione dei Dispositivi X rispetto a Y.

La console offre un modulo integrato con funzione di sotto-selezione, che consente di selezionare ogni X° dispositivo su Y.

La sintassi è abbastanza semplice. Usiamo [/] per la parte "esterna" del comando.

Nel seguente esempio selezioneremo tutti i primi dispositivi, partendo da una base di tre:

1. Selezionare i dispositivi dall'1 a 12
2. Digitare [1] [/] [3] [Enter] sulla tastiera.
3. Per selezionare tutti i secondi fari, partendo da una base di tre, digitare [2] [/] [3] [Enter]
4. Per selezionare tutti i terzi fari, partendo da una base di tre, digitare [3] [/] [3] [Enter]

Si prega di notare che è possibile anche combinare la funzione modulo con funzionalità più avanzate:

1. Selezionare i dispositivi da 1 a 12:
2. Digitare [1] [+] [2] [/] [3] [Enter] sulla tastiera si traduce in "Selezionare ogni primo e secondo dispositivo su tre".

Oppure:

1. Selezionare i dispositivi dall'1 a 12
2. Digitare [1] [thru] [3] [+] [5] [/] [5] [Enter] sulla tastiera si traduce in "Seleziona ogni primo, terzo e quinto dispositivo partendo da una base di cinque".

14.2 Assegnazione di un nome ai dispositivi

Sarà possibile decidere fra i diversi modi in cui si desidera rinominare i dispositivi per renderli maggiormente identificabili nel Pool dispositivi, nelle finestre di dialogo programmatore e configurazione dispositivo:

14.2.1 Assegnare un nome servendosi del pool dei dispositivi

Aprire un Widget Suddiviso Dispositivo.

Ora, premere il tasto [Name] . La riga di comando legge *Nome*. Ora selezionare il dispositivo che si desidera rinominare dal Widget Suddiviso Dispositivo.

14.2.2 Assegnare un nome usando l'interfaccia della riga di comando

Sarà possibile usare l'approccio Riga di comando digitando [Name] seguito dalla selezione dispositivo, nell'esempio: [Fixture] [1] [Thru] [12] [Enter].

Verrà visualizzata la tastiera a video "Enter Fixture Name (Inserisci nome dispositivo)".

14.2.3 Uso dei gruppi dispositivo

Un altro approccio sarebbe quello di usare un Gruppo per rinominare in blocco tutti i dispositivi del Gruppo. A tal fine, aprire un Widget Suddiviso Gruppo.

Premere il tasto [Edit].

Ora, selezionare il gruppo che contiene i dispositivi da rinominare facendovi clic sopra. In questo modo verrà aperta la Schermata Modifica Gruppo.

Quindi, fare clic su **Smart Name (Nome Smart)**.

Comparirà una tastiera a video che li rinomina entrambi: sia il gruppo che i dispositivi contenuti all'interno del gruppo stesso. Per ulteriori informazioni rimandiamo a “

Finestra modifica gruppo”.

14.2.4 Uso della finestra Modifica dispositivo

Per rinominare un dispositivo sarà anche possibile usare la finestra “Edit fixture” (Modifica dispositivo).

14.3 Finestra Modifica dispositivo

La finestra "Modifica dispositivo" può essere usata come modo rapido per leggere i seguenti valori: Universo DMX / Indirizzo, Tipo di dispositivo e impostare opzioni quali ad esempio invertire il Pan / Tilt, modificare il Numero utente o Nome del dispositivo.

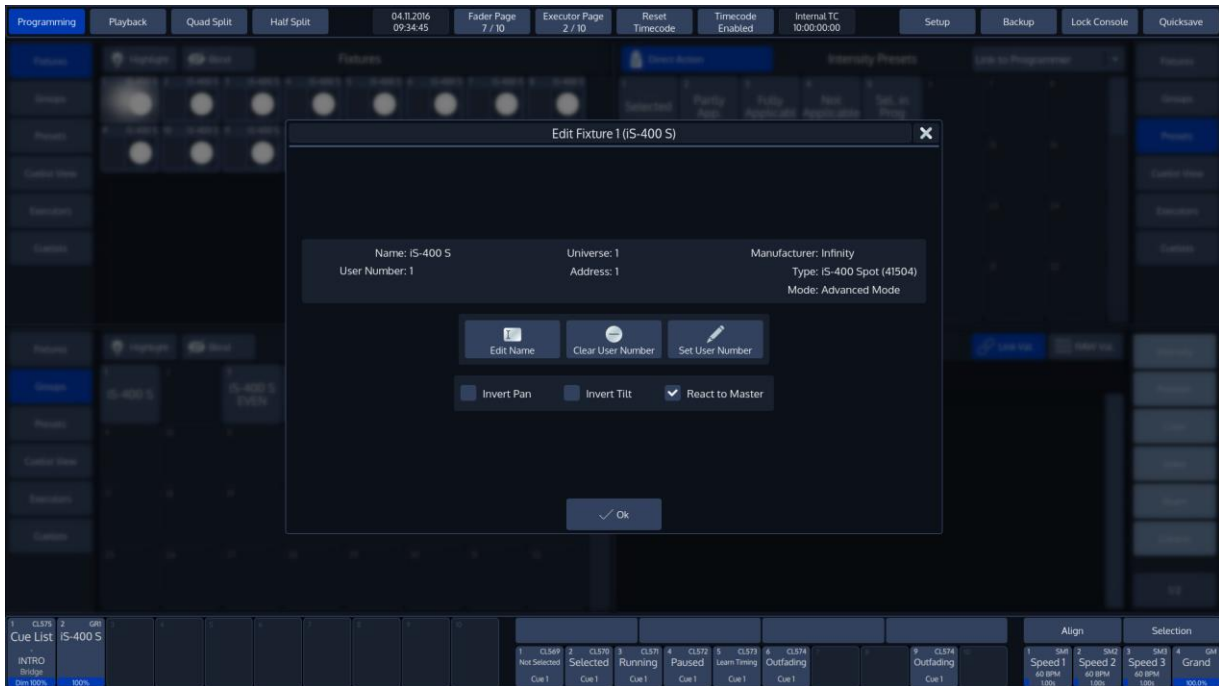


Fig. 94: Finestra Modifica dispositivo

Per aprire la finestra Modifica dispositivo, digitare [Edit] seguito dall'ID utente del dispositivo che si desidera modificare, ad esempio [1]. Completare il comando premendo [Enter].

In alternativa è possibile usare il Widget suddiviso Dispositivo per selezionare il Dispositivo:

Aprire un Widget Suddiviso Dispositivo. Premere il pulsante [Edit] e selezionare il dispositivo che si desidera modificare dal Widget suddiviso Dispositivo indicato.

Edit Name (Modifica nome)

Facendo clic sul pulsante **Edit Name (Modifica nome)** si apre una tastiera a video che consente di rinominare questo dispositivo specifico.

Clear User Number (Cancella numero utente)

Facendo clic sul pulsante **Clear User Number (Cancella numero utente)** si elimina il numero utente di un determinato dispositivo. Si prega di notare che al termine dell'operazione l'unico modo per selezionare questo dispositivo sarà quello di usare il Widget suddiviso Dispositivo.

Set User Number (Imposta numero utente)

Il pulsante **Set User Number (Imposta numero utente)** apre una finestra di dialogo che chiede di inserire un nuovo Numero Utente per questo particolare dispositivo.

Invert Pan (Inverti Pan)

La casella di spunta **Invert Pan (Inverti Pan)** invertirà o normalizzerà la direzione del movimento Pan per questo particolare dispositivo.

Invert Tilt (Inverti Tilt)

La casella di spunta **Invert Tilt (Inverti Tilt)** invertirà o normalizzerà la direzione del movimento Tilt per questo particolare dispositivo.

React To Master (Reagisci al Master)

La casella di spunta **React To Master (Reagisci al Master)** definisce se questo dispositivo reagisce al cursore Grandmaster.

15 Lavorare con i Gruppi

15.1 Informazioni sui gruppi

I gruppi sono stati pensati come un aiuto alla programmazione e sono un modo rapido per accedere a determinati gruppi di dispositivi.

Salvano informazioni sulla selezione dei dispositivi oltre che sull'ordine di selezione.

15.2 Registrazione dei gruppi di dispositivi

Per registrare il primo gruppo, iniziare selezionando i dispositivi da 1 a 12 usando il tastierino (rimandiamo a "

Selezionare i dispositivi" per ulteriori informazioni in merito).

15.2.1 Salvare un gruppo di dispositivi usando il widget suddiviso gruppo

Dopo aver selezionato i dispositivi che si vuole appartengano a un gruppo, aprire un widget suddiviso gruppo facendo clic sul pulsante Gruppi in uno dei menu laterali.

Premere il tasto [Rec]. Selezionare qualsiasi posto vuoto (una casella vuota con un numero nell'angolo) per salvare un nuovo gruppo di dispositivi.

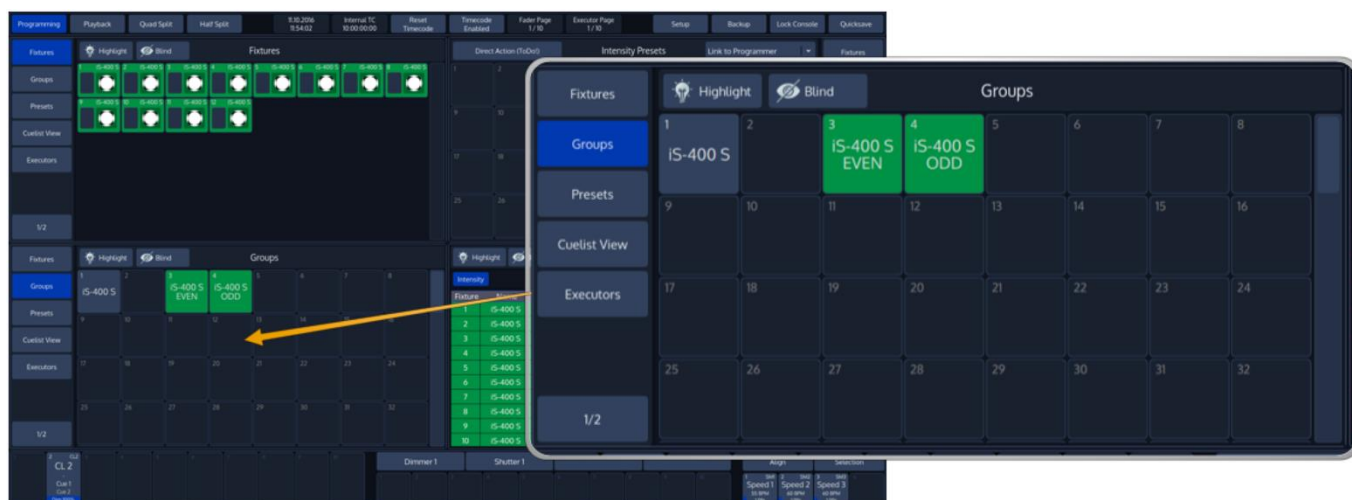


Fig. 95: Pool Gruppo

15.2.2 Salvare un gruppo usando l'interfaccia riga di comando

Dopo aver selezionato i dispositivi che si intende raggruppare, premere il pulsante del tastierino [Rec] seguito dal pulsante del tastierino [Group].

Ora, digitare il numero dello spazio-memoria per salvare il gruppo usando il tastierino (ad esempio) [1] seguito da [Enter]:

[Rec] [Group] [1] [Enter]

15.3 Unire i dispositivi in Gruppi

A volte potrebbe essere necessario aggiungere alcuni dispositivi a un gruppo già esistente. A tal fine, selezionare come prima cosa i dispositivi che si desidera aggiungere a un gruppo esistente.

15.3.1 Unire i dispositivi in un gruppo usando il widget suddiviso gruppo

Aprire un widget suddiviso gruppo facendo clic sul pulsante Gruppi in uno dei menu laterali.

Premere il pulsante [Rec] sul pannello anteriore della console.

Ora, selezionare **Merge** (Unisci) dalla barra degli strumenti Registra.

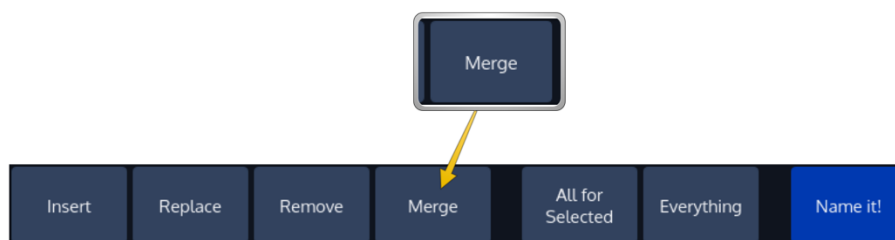


Fig. 96: Barra degli strumenti Registra - Unisci

Selezionare il Gruppo al quale si desidera unire i dispositivi selezionati.

Qualora non sia stata scelta un'opzione dalla barra degli strumenti Registra, si aprirà una finestra di dialogo che chiede cosa fare. Fare clic su **Merge (Unisci)**.

15.3.2 Unire il(i) dispositivo(i) in un gruppo usando l'interfaccia riga di comando

Premere il pulsante [Rec], seguito dal tasto [Group].

Selezionare l'opzione **Merge** (Unisci) nella barra degli strumenti Registra.

Ora digitare sul tastierino della console il numero del gruppo al quale si desidera aggiungere i dispositivi , ad esempio [1] seguito da [Enter]:

[Rec] [Group] [1] [Enter]

Qualora non sia stata scelta un'opzione dalla barra degli strumenti Registra, comparirà una finestra di dialogo che chiede cosa fare. Fare clic su **Merge (Unisci)**.

15.4 Eliminare dispositivi dai Gruppi

Per eliminare dispositivi da un gruppo, come prima cosa selezionare i dispositivi che si desidera eliminare.

15.4.1 Eliminare il(i) dispositivo(i) da un gruppo usando il widget suddiviso gruppo

Aprire un widget suddiviso gruppo facendo clic sul pulsante Gruppi in uno dei menu laterali.

Premere il pulsante [Rec] sul pannello anteriore della console.

Ora, selezionare **Remove** (Elimina) dalla barra degli strumenti Registra.

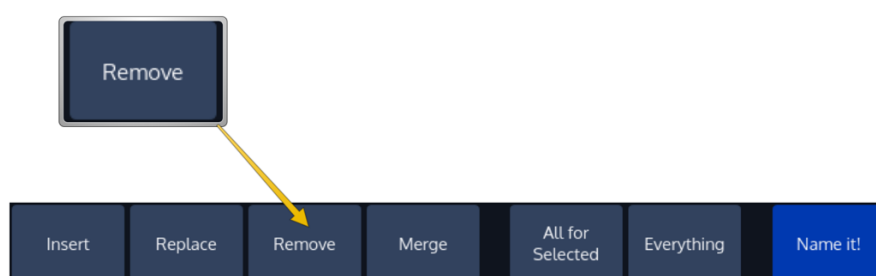


Fig. 97: Barra degli strumenti Registra - Elimina

Selezionare il Gruppo dal quale si desidera rimuovere i dispositivi selezionati.

Qualora non sia stata scelta un'opzione dalla barra degli strumenti Registra, si aprirà una finestra di dialogo che chiede cosa fare. Fare clic su **Remove (Elimina)**.

15.4.2 Rimuovere il(i) dispositivo(i) da un gruppo usando l'interfaccia riga di comando

Premere il pulsante [Rec], seguito dal tasto [Group].

Selezionare l'opzione **Remove** (Elimina) dalla barra degli strumenti Registra.

Ora digitare sul tastierino della console il numero del gruppo dal quale si desidera rimuovere i dispositivi , ad esempio [1] seguito da [Enter]:

[Rec] [Group] [1] [Enter]

Qualora non sia stata scelta un'opzione dalla barra degli strumenti Registra, comparirà una finestra di dialogo che chiede cosa fare. Fare clic su **Remove (Elimina)**.

15.5 Sostituire un gruppo

Prima di sostituire (sovrascrivere) un gruppo intero è come prima cosa necessario selezionare i dispositivi che si desidera salvare nel nuovo gruppo.

15.5.1 Sostituire il(i) dispositivo(i) da un gruppo usando il widget suddiviso gruppo

Aprire un widget suddiviso gruppo facendo clic sul pulsante Gruppi in uno dei menu laterali.

Premere il pulsante [Rec] sul pannello anteriore della console.

Ora, selezionare **Replace** (Sostituisci) dalla barra degli strumenti Registra.



Fig. 98: Barra degli strumenti Registra - Sostituisci

Selezionare il gruppo che si desidera sostituire con i dispositivi selezionati.

Qualora non sia stata scelta un'opzione dalla barra degli strumenti Registra, si aprirà una finestra di dialogo che chiede cosa fare. Fare clic su **Replace (Sostituisci)**.

15.5.2 Sostituire un gruppo usando l'interfaccia della riga di comando

Premere il pulsante [Rec], seguito dal tasto [Group].

Selezionare l'opzione **Replace** (Sostituisci) dalla barra degli strumenti Registra.

Ora, digitare il numero del gruppo che si desidera sostituire con i dispositivi selezionati sul tastierino della console. Nell'esempio, [1] seguito da [Enter]:

[Rec] [Group] [1] [Enter]

Qualora non sia stata scelta un'opzione dalla barra degli strumenti Registra, comparirà una finestra di dialogo che chiede cosa fare. Fare clic su **Replace (Sostituisci)**.

15.6 Selezionare e deselezionare i gruppi

15.6.1 Selezionare i gruppi dispositivi usando il widget suddiviso gruppo

Aprire un widget suddiviso pool gruppo selezionando **Groups (Gruppi)** da un menu laterale widget suddivisi. Ora sarà possibile selezionare e deselezionare i gruppi di dispositivi facendo clic sugli stessi.

15.6.2 Selezionare un gruppo di fixture usando l'interfaccia riga di comando

Premere il tasto [Group]. Ora digitare il numero del gruppo che si desidera selezionare tramite il tastierino della console, ad esempio [1] seguito da [Enter]. Si prega di notare che sarà anche possibile usare i tasti [+], [-] e [Thru] per estendere ulteriormente la propria selezione:

[Group] [1] [+] [12] selezionerà il gruppo 1 e 12.

[Group] [1] [Thru] [4] [-] [2] selezionerà il gruppo da 1 a 4 ma non selezionerà il gruppo 2.

15.7 Assegnazione di un nome al gruppo

15.7.1 Assegnazione di un nome usando il widget suddiviso gruppo

Selezionare **Groups (Gruppi)** da un menu laterale widget suddiviso. Verrà visualizzato il Pool Gruppo. Premere il tasto [Name]. Ora la riga di comando presenterà la dicitura *Name (Nome)*. Ora selezionare il gruppo che si desidera rinominare dal Widget Suddiviso Gruppo.

15.7.2 Assegnare un nome usando l'interfaccia della riga di comando

Sarà possibile usare l'approccio riga di comando digitando [Name]. Quindi premere il tasto [Group], seguito dall'ID gruppo, in questo caso [1]. Digitare [Enter] per completare il comando. Si prega di notare che sarà anche possibile rinominare diversi Gruppi contemporaneamente usando i tasti modificatori [Thru], [+] e [-].

Verrà visualizzata la tastiera a video "Enter Group Name (Inserisci nome gruppo)".

15.7.3 Assegnare un nome usando la finestra Modifica gruppo

Sarà anche possibile assegnare un Nome al gruppo e ai dispositivi in esso contenuti usando la finestra "Edit Group" (Modifica gruppo).

15.8 Copia un gruppo

15.8.1 Copiare i gruppi usando il Widget suddiviso gruppo

Selezionare **Groups (Gruppi)** da un menu laterale widget suddiviso. Verrà visualizzato il Pool Gruppo. Premere il tasto [Copy]. Ora, selezionare il Gruppo che si desidera copiare, seguito dall'Elemento pool di destinazione.

15.8.2 Copiare i gruppi usando l'interfaccia riga di comando

Sarà possibile copiare i gruppi usando l'approccio riga di comando usando il tasto [Copy].

Dopo aver premuto il tasto [Copy], toccare il tasto [Group], seguito dall'ID Gruppo sorgente, in questo caso [1]. Ora inserire l'ID Gruppo destinazione, ad esempio [5]. Digitare [Enter] per completare il comando.

15.9 Spostare un Gruppo

15.9.1 Spostare i gruppi usando il Widget suddiviso gruppo

Selezionare **Groups (Gruppi)** da un menu laterale widget suddiviso. Verrà visualizzato il widget suddiviso gruppo.

Premere il tasto [Move]. Ora, selezionare il Gruppo che si desidera spostare, seguito dall'Elemento pool di destinazione.

15.9.2 Spostare i Gruppi usando l'interfaccia riga di comando

Sarà possibile spostare i gruppi usando l'approccio riga di comando usando il tasto [Move].

Quindi premere il tasto [Group], seguito dall'ID gruppo sorgente, in questo caso [1]. Ora inserire l'ID Gruppo destinazione, ad esempio [5]. Digitare [Enter] per completare il comando.

15.10 Eliminare un gruppo

15.10.1 Eliminare i gruppi usando il widget suddiviso gruppo

Selezionare **Groups (Gruppi)** da un menu laterale widget suddiviso. Verrà visualizzato il widget suddiviso gruppo.

Premere il tasto [Delete]. Verrà visualizzata la barra degli strumenti Elimina. Verificare che l'opzione **Delete Object** (Elimina oggetto) sia selezionata sulla barra degli strumenti Elimina. Ora selezionare il Gruppo che si desidera eliminare.

Nota: Se si continua a tenere premuto il pulsante [Delete] mentre si selezionano gli elementi da eliminare, la console chiederà conferma. Questo è un modo per eliminare rapidamente più elementi.

15.10.2 Eliminare i gruppi usando l'interfaccia riga di comando

Sarà possibile eliminare i gruppi usando l'approccio riga di comando premendo il pulsante [Delete], seguito dal pulsante [Group] e dall'ID del gruppo che si desidera eliminare, ad esempio: [31]. Si prega di notare che sarà possibile eliminare più gruppi estendendo la selezione e usando i tasti [+], [-] e [Thru]. Digitare [Enter] per completare il comando.

15.11 Creare un nuovo master dimmer gruppo

I master dimmer gruppo consentono di limitare l'intensità di un determinato gruppo di dispositivi. Se il Master Gruppo è al massimo, allora i dispositivi contenuti nel gruppo saranno al livello determinato dalle riproduzioni, dal programmatore e via di seguito. Quando viene ridotto il livello del master, l'intensità dei dispositivi contenuti verrà ridotta in proporzione al master. Se ad esempio si ha l'intensità del faro all'80% nella cue in riproduzione, e il master del gruppo si trova al 50%, verrà emesso un valore di intensità dispositivo pari al 40%.

I master dimmer di più gruppi sono confrontati secondo la tecnologia HTP, e quindi il valore di master più elevato avrà la precedenza.

Ci sono due modi per assegnare un master dimmer gruppo:

15.11.1 Usare la finestra widget suddiviso gruppo

Selezionare **Groups (Gruppi)** da un menu laterale widget suddiviso. Verrà visualizzato il Pool Gruppo.

Premere il tasto [Link]. Ora, selezionare il Gruppo dal Widget suddiviso seguito dal pulsante [Go], oppure [Pause/Back] del cursore che dovrebbe fungere da Master Dimmer.

15.11.2 Uso dell'interfaccia riga di comando

Premere il pulsante [Link], seguito dal tasto gruppo e dall'ID adeguato del gruppo, ad esempio: [Group] [1].

Ora selezionare il tasto [Go], oppure [Pause/Back] del cursore che dovrebbe agire da Master Dimmer.

15.12 Finestra modifica gruppo

La finestra "Modifica gruppo" può essere usata come modo rapido per rinominare un gruppo e tutti i dispositivi contenuti.

Per aprire la finestra modifica gruppo, selezionare **Groups (Gruppi)** dal menu laterale widget suddiviso. Premere il pulsante [Edit].

Selezionare il Gruppo che si desidera modificare.

Per aprire la finestra modifica gruppo usando l'interfaccia riga di comando, digitare [Edit] [Group], seguito dall'ID del gruppo che si desidera modificare, ad esempio [31]. Completare il comando premendo [Enter].

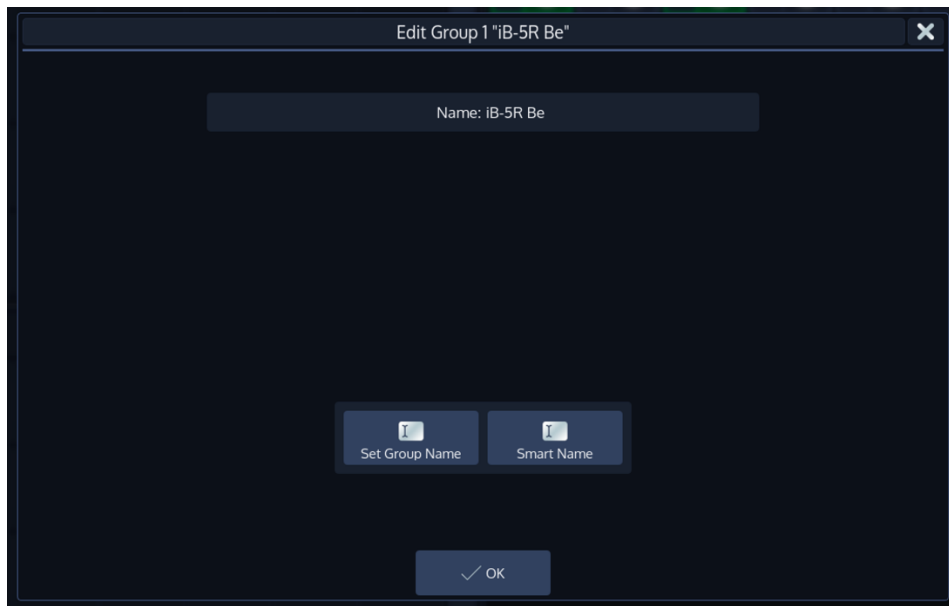


Fig. 99: Finestra modifica gruppo

Impostare il nome del gruppo

Facendo clic sul pulsante **Set Group Name (Imposta nome gruppo)** viene aperta una tastiera a video che consente di rinominare questo particolare Gruppo.

Nome intelligente

Facendo clic sul pulsante **Smart Name (Nome intelligente)** si apre una tastiera a video che chiede un nuovo nome per il gruppo. La funzionalità **Smart Name (Nome intelligente)** rinominerà inoltre i dispositivi contenuti usando lo stesso nome digitato il gruppo.

16 Lavorare con i valori dei dispositivi

La modifica dei valori di un parametro di un dispositivo è possibile solo dalla finestra di programmazione.

Il programmatore viene visualizzato nell'angolo inferiore destro dello schermo. Si comporta in modo del tutto simile ai widget suddivisi gruppo: ha dei pulsanti sulla barra del titolo e ha un menu laterale per la selezione dei parametri.

La console Chimp raggruppa i parametri dei dispositivi, suddividendoli in gruppi separati, quali ad esempio: **Intensity (Intensità)**, **Position (Posizione)**, **Color (Colore)**, **Gobo (Gobo)**, **Beam (Fascio)**, **Shaper (Generatore di forme)** (Blades o Knifes (Pale o Lame) per i Sagomatori), **Control (Controllo)**, **Macro (Macro)** e **Special (Special)**.

Si vedranno uno o più gruppi chiamati **Effects (Effetti)**, che vengono usati per aprire il Generatore di forme / FX Engine.

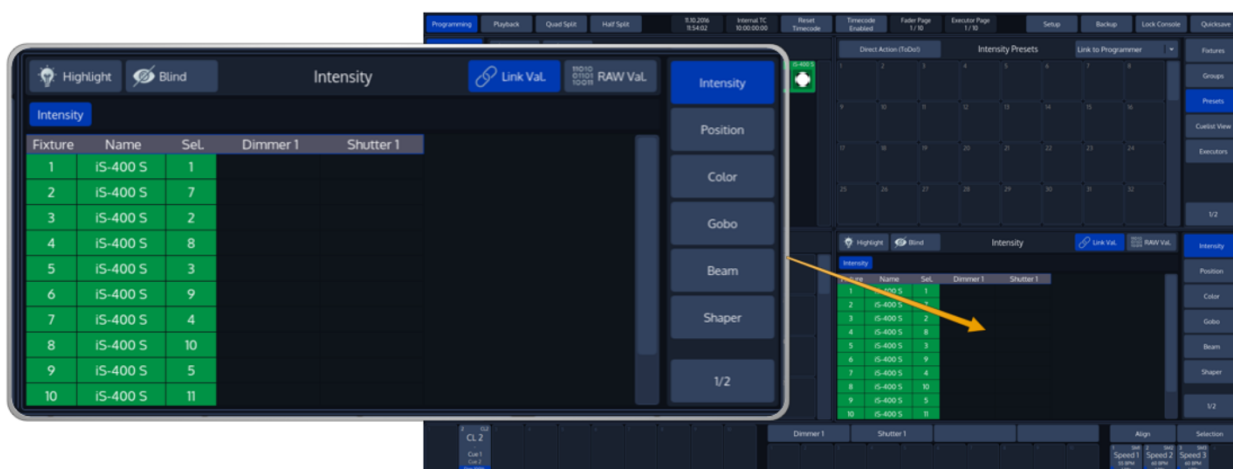


Fig. 100: Il programmatore

16.1 Cos'è il programmatore?

Il "Programmatore" è il punto in cui avviene tutta la programmazione.

Non appena viene modificato un attributo dei dispositivi usando uno qualsiasi dei metodi di inserimento valore di seguito indicati, ciò comparirà nel programmatore.

Il programmatore ha sempre la priorità sulle cuelist, e in qualsiasi momento di uno show sarà sempre possibile modificare l'assetto sul palcoscenico – usando il programmatore.

16.1.1 Diversi stati dei valori attributo dispositivo

Fixture	Name	Sel.	Color 1
1	IS-400 S	1	
2	IS-400 S	2	
3	IS-400 S	3	
4	IS-400 S	4	
5	IS-400 S	5	
6	IS-400 S	6	
7	IS-400 S	7	
8	IS-400 S	8	
9	IS-400 S	9	
10	IS-400 S	10	

Questa immagine mostra come si presenta il programmatore se ci sono dispositivi selezionati ma se non sono stati assegnati dei valori. Stanno ancora emettendo i valori impostati dalle cuelist oppure i valori predefiniti conformemente a quanto impostato nella libreria.

Fixture	Name	Sel.	Pan	Tilt	PT Speed
1	IS-400 S	1	128	140	
2	IS-400 S	2	128	140	
3	IS-400 S	3	128	140	
4	IS-400 S	4	128	140	
5	IS-400 S	5	128	140	
6	IS-400 S	6	128	140	
7	IS-400 S	7	128	140	
8	IS-400 S	8	128	140	
9	IS-400 S	9	128	140	
10	IS-400 S	10	128	140	

Questa immagine mostra come si presenta il programmatore se ci sono dei dispositivi selezionati, con valori assegnati nel programmatore. Il programmatore acquisisce la priorità sull'output della cuelist per gli attributi con i valori all'interno del programmatore. Questi valori non vengono tuttavia registrati.

Fixture	Name	Sel.	Pan	Tilt	PT Speed
1	IS-400 S	1	*128	*140	
2	IS-400 S	2	*128	*140	
3	IS-400 S	3	*128	*140	
4	IS-400 S	4	*128	*140	
5	IS-400 S	5	*128	*140	
6	IS-400 S	6	*128	*140	
7	IS-400 S	7	*128	*140	
8	IS-400 S	8	*128	*140	
9	IS-400 S	9	*128	*140	
10	IS-400 S	10	*128	*140	

Questa schermata mostra come si presenta il programmatore se sono stati modificati (toccati) i valori di un attributo nel programmatore. Il programmatore ha la priorità sull'output della cuelist per tutti gli attributi con valori nel programmatore. Non appena vengono "toccati" (ciò è indicato dal colore di sfondo della cella corrispondente) potranno essere registrati.

Il menu laterale del programmatore indica quali gruppi attributo hanno valori attivi (toccati) usando un colore rosso per il bordo. Il gruppi attributo con colori inattivi avranno invece un bordo di color arancione.

16.1.2 Svuotare i "Contenuti" del Programmatore

Per fare in modo che tutte le riproduzioni acquisiscano nuovamente il controllo sugli attributi dei dispositivi contenuti nel programmatore, sarà necessario svuotare il programmatore. Questa operazione avviene in tre passaggi, con tre pressioni del pulsante [Clear].

La prima pressione del pulsante [Clear] deseleziona tutti i valori, a prescindere dal fatto che siano ancora nel programmatore con priorità sulla riproduzione. La seconda pressione del pulsante [Clear] elimina tutti i valori dal programmatore e i valori di riproduzione vengono emessi nuovamente. La terza e l'ultima pressione deselezionano tutti i dispositivi selezionati.

In breve, premendo tre volte il pulsante [Clear] si cancella il programmatore:

[Clear] [Clear] [Clear]

Qualora siano stati cancellati per sbaglio i contenuti del programmatore, la combinazione di pulsanti, [Infinity] + [Clear] annullerà l'ultimo comando.

16.2 Pulsanti della barra del titolo del programmatore

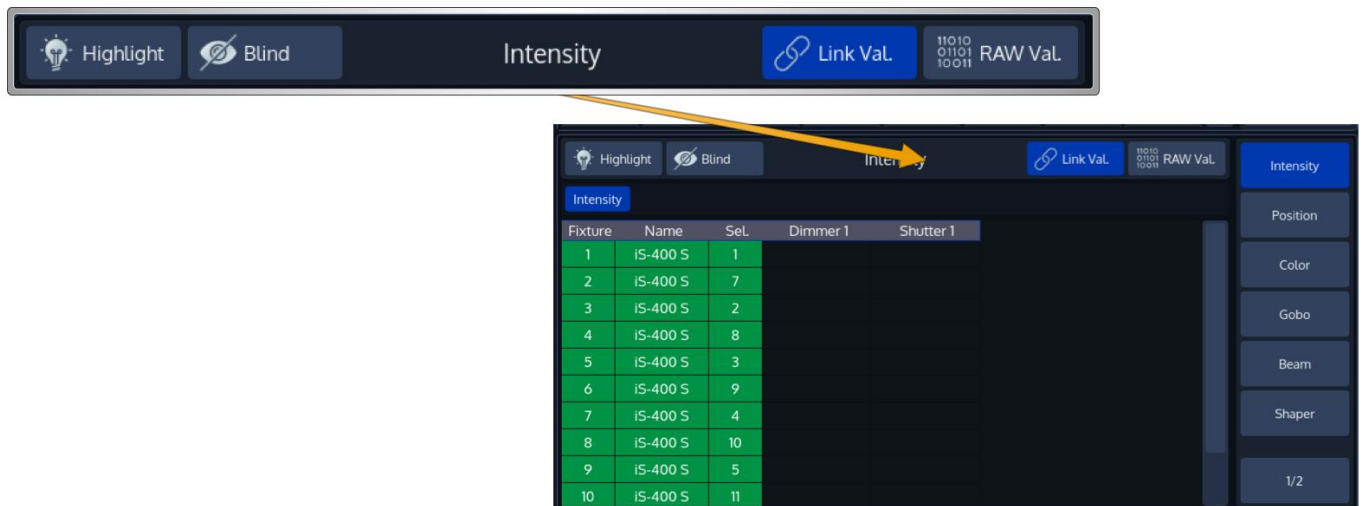


Fig. 101: Pulsanti della barra del titolo del programmatore

16.2.1 Funzione Highlight (Evidenzia)

Premendo il pulsante Highlight oppure il pulsante Soft per alcuni istanti, i dispositivi selezionati vengono impostati in uno stato "Piena potenza, aperto, bianco", e gli attributi come ad esempio il Gobo, ecc. vengono impostati sullo stato "aperto". Questa funzione potrebbe rivelarsi particolarmente utile quando è necessario vedere il fascio di un faro sul palcoscenico, ad esempio quando si stanno definendo le posizioni. Questa funzione può anche essere usata per creare gruppi di dispositivi in modo rapido.

La funzione "Highlight" modifica solo i valori degli attributi nell'output, non nella cue attuale o nel Programmatore, e la funzione highlight ha la priorità più alta quando la console determina il valore di output di un determinato attributo. Solo i cursori master Gruppo e Fixture, oltre che il Grandmaster, hanno un livello di priorità superiore.

La funzione Highlight resterà attiva fino a che il pulsante Highlight non viene premuto una seconda volta. Si applica anche alle sotto-selezioni, il che significa che sarà possibile usare la funzione highlight per trovare un faro specifico spostandosi fra i fari selezionati per mezzo del pulsante [Last] oppure [Next]. Lo stato di Highlight viene indicato da un LED sopra al pulsante stesso.

Per vedere come opera la funzione Highlight:

1. Selezionare i Dispositivi dal numero 1 al numero 12
2. Premere il pulsante [Highlight]. Le luci mantengono la loro posizione sul palcoscenico ma gli altri attributi potrebbero variare e seguire il valore di highlight impostato nella libreria.
3. Premere i pulsanti [Next] o [Last] per spostarsi fra i vari dispositivi.

16.2.2 Funzione “Blind”

Con la funzione **Blind** attiva, le eventuali modifiche apportate a livello di programmatore non verranno realizzate in tempo reale. In questo modo sarà possibile preparare un determinato assetto per usarlo successivamente o ancora apportare modifiche a una cue diversa che non è ancora riprodotta.

16.2.3 Link Values (Collega valori)

Link Values (Collega valori) è una pratica che funzione che, in modalità predefinita, seleziona tutti i parametri del gruppo attributi Colore o Posizione non appena viene toccato uno degli altri attributi nel gruppo attributi. Ad esempio: Se viene toccato il valore dell'attributo Ciano, la console selezionerà in modo automatico anche il Magenta e il Giallo. Lo stesso vale per i valori di Tinta e Saturazione, come anche per Rosso, Verde e Blu, e Pan e Tilt. Ciò consente di avere la certezza di non vedere eventuali effetti indesiderati. Questo pulsante compare solo quando il programmatore si trova in modalità **Value (Valore)**.

Il collegamento degli attributi, ove desiderato, può comunque essere disattivato. Un buon esempio sarebbe un controllo indipendente del Rosso, Verde e Blu usando cursori diversi.

16.2.4 RAW Val. (Valori grezzi)

Il pulsante **RAW Values (Valori grezzi)** mostra i valori DMX grezzi che vengono emessi anziché il valore convertito definito nella libreria.

Questo pulsante compare solo quando il programmatore si trova in modalità **Value (Valore)**.

16.3 Modifica dei parametri dei dispositivi

16.3.1 Modifica dell'intensità (valori dimmer) usando il tastierino

I livelli di dimmer possono essere applicati direttamente ai dispositivi selezionati usando il tastierino, digitando [@] seguito da [Full] oppure dal valore di intensità (in percentuale) seguito dal tasto [Enter].

La sintassi consente inoltre di usare i seguenti comandi:

[@] [Full]	Imposta i dispositivi selezionati su 100%
[@] [@]	Imposta i dispositivi selezionati su 100%
[.]	Imposta i dispositivi selezionati su 0%
[@] [.] [Value]	Imposta il valore DMX Intensità dei dispositivi selezionati su [Value]
[@] [+] [Value]	Aumenta il valore attuale di [Value]
[@] [-] [Value]	Riduce il valore attuale di [Value]
[+] [+]	Aumenta il valore del 10%
[-] [-]	Riduce il valore del 10%
[Full]	Imposta i dispositivi selezionati su 100%
[Value A] [Thru] [Value B]	Varierà l'intensità dei dispositivi selezionati dal [Valore A] al [Valore B]. Nell'esempio: [0] [Thru] [100] con 3 dispositivi selezionati imposta il dispositivo 1 allo 0%, il dispositivo 2 al 50% e il dispositivo 3 al 100%.
[Value A] [Thru] [Thru] [Value B]	Varierà l'intensità dei dispositivi selezionati dal [Valore A] al [Valore B] e poi tornerà al [Valore A]. Nell'esempio: [0] [Thru] [Thru] [100] con 5 dispositivi selezionati imposta il dispositivo 1 e 5 sullo 0%, il dispositivo 2 e 4 sul 50% e il dispositivo 3 sul 100%.

16.3.2 Modificare i parametri servendosi degli Encoder

Per modificare i valori dei parametri dei dispositivi, ad esempio impostare i valori del Dimmer, è come prima cosa necessario selezionare alcuni dispositivi. Continuare selezionando il Gruppo Fixture 1.

Ad esempio, per regolare il livello del Dimmer, selezionare **Intensity (Intensità)** dal menu laterale. Ora il programmatore modifica i valori di dimmer e otturatore e le etichette dell'encoder leggeranno le caratteristiche selezionate.



Fig. 102: Etichette dell'Encoder

Per fare in modo che gli encoder controllino funzioni diverse dal gruppo selezionato (ad esempio Gobo 3 e 4), basta premere il pulsante adeguato dalla barra menu del programmatore. Verranno visualizzati solo i gruppi di attributi supportati dai dispositivi patchati.



Fig. 103: Selezione degli attributi

16.3.3 Modificare i parametri usando le gamme / alloggiamenti definiti nella libreria dei dispositivi

Per selezionare i valori direttamente dalla libreria, premere l'etichetta Encoder oppure l'Encoder e selezionare un valore dalla schermata che è comparsa:

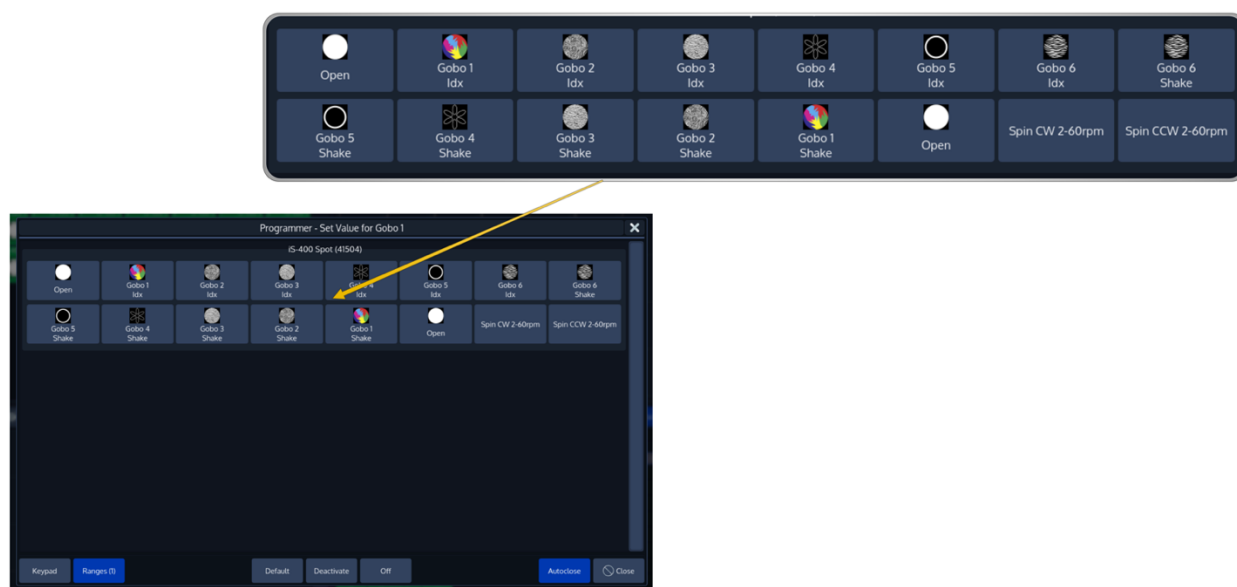


Fig. 104: Selezione della finestra di dialogo Gamma

Nota: Quando viene attivato il pulsante **Autoclose** (Chiusura auto) che si trova nell'angolo inferiore destro, questa finestra si chiude automaticamente dopo aver selezionato uno degli elementi.

16.3.4 Modifica dei valori cromatici usando lo strumento per la scelta del colore

Per modificare lo strumento per la scelta del colore, premere il pulsante **Color** che si trova nel menu laterale del programmatore. Selezionare **Color Picker (Strumento per la scelta del colore)** dalla barra del menu.

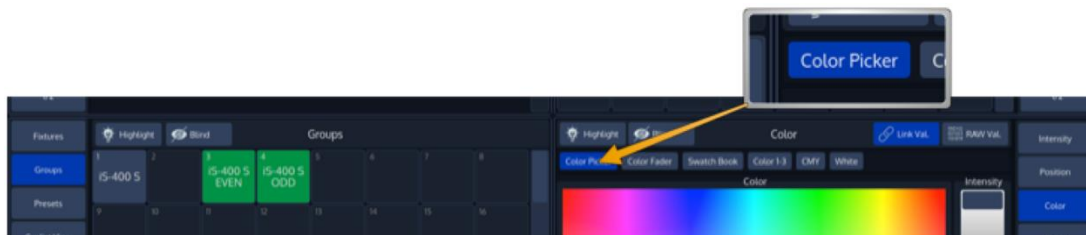


Fig. 105

16.3.5 Modifica dei valori cromatici usando i cursori dei colori

Per controllare i valori cromatici usando HSI (Hue Saturation Intensity - Intensità di Saturazione del Colore) o altri cursori (per RGB e CMY), a prescindere dal sistema di miscelazione cromatica del dispositivo, premere il pulsante **Color** (Colore) che si trova nel menu laterale del programmatore. Selezionare **Color Faders (Cursori colore)** dalla barra del menu.

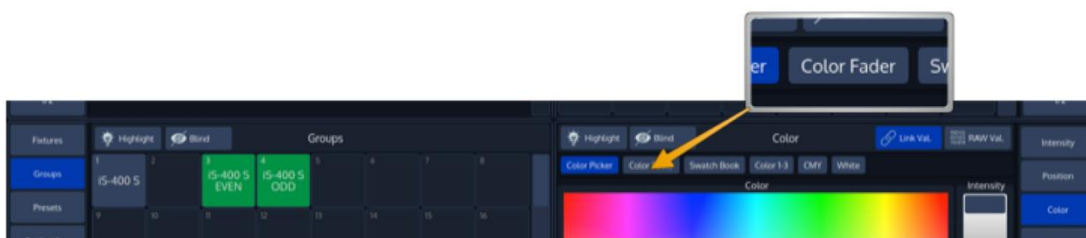


Fig. 106

16.3.6 Modifica dei valori cromatici usando la cartella colori integrata

La cartella colori integrata consente di cercare un numero di gelatina (ad esempio L106) e di usarla come colore per i dispositivi selezionati.

Nota: Qualora un determinato dispositivo non supporti la miscelazione cromatica ma abbia ruote cromatiche fisse, verrà impostato il colore più vicino a quello selezionato.

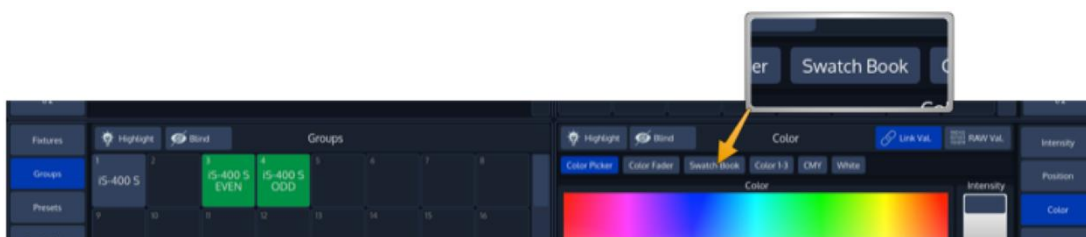


Fig. 107

16.3.7 Modifica dei valori cromatici usando encoder

Per controllare i valori cromatici usando HSI (Hue Saturation Intensity - Intensità di Saturazione del Colore) o altri cursori (per RGB e CMY), a prescindere dal sistema di miscelazione cromatica del dispositivo, premere il pulsante **Color** (Colore) che si trova nel menu laterale del programmatore. Selezionare **Color Faders (Cursori colore)** dalla barra del menu.

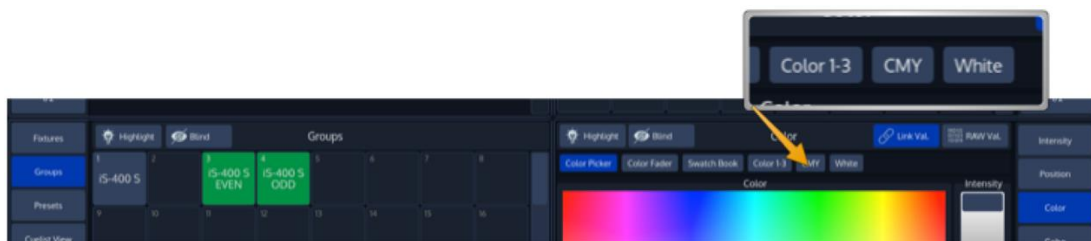


Fig. 108

16.3.8 Impostare i valori di tutti gli attributi di un dispositivo sui suoi valori predefiniti

A volte potrebbe essere utile impostare un dispositivo sui suoi valori predefiniti, indicati nella libreria, e impostare tutti i valori nel programmatore. Per eseguire questa operazione, premere il pulsante [Home] sulla piastra anteriore della console.

16.3.9 Uso dei Preset (come riferimento)

Sarà possibile usare un Preset salvato in precedenza per richiamare i valori che si servono di quel preset come riferimento. Rimandiamo alla sezione "Lavorare con i Preset" per ulteriori informazioni in merito.

16.3.10 Uso dei valori (anziché del referenziamento) da un Preset

Qualora non si desideri caricare un preset come riferimento, ma piuttosto come valori di fondo, rimandiamo alla sezione "Lavorare con i preset" per ulteriori informazioni in merito.

16.4 Caricare i valori da altre sorgenti

16.4.1 Caricare tutti i valori dall'output attuale

Per prendere tutti i valori attualmente emessi per i dispositivi selezionati, tenere premuto il pulsante [Infinity] e premere contemporaneamente il pulsante [Load].

In questo modo verranno presi tutti i valori dal motore di riproduzione della console, prima tuttavia che vengano calcolati eventuali Master dimmer Gruppo o Dispositivo. In alternativa questa opzione caricherà tutti i valori.

Ad esempio: Il dispositivo è programmato in una cue che viene riprodotta con intensità 100%, tuttavia per questo dispositivo c'è impostato un master al 50%. Quando vengono presi i valori del dispositivo, la console carica il valore al 100% nel programmatore, dato che questo è il valore del motore di riproduzione per il dispositivo in questione.

16.4.2 Caricare tutti i valori senza effetti dall'output attuale

Per prendere tutti i valori attualmente in fase di output per i dispositivi selezionati, tenere premuto il pulsante [Load] e premere contemporaneamente il pulsante [Fixtures].

In questo modo verranno presi tutti i valori dal motore di riproduzione della console, eccetto i Valori Effetto.

16.4.3 Caricare tutti gli effetti senza valori di base dall'output attuale

Per prendere tutti i valori attualmente in fase di output, tenere premuto il pulsante [Load] e premere contemporaneamente il pulsante [FX].

Verranno presi tutti i valori effetto attualmente in fase di output dal motore di riproduzione della console.

16.4.4 Caricamento dei valori da una Cuelist

Sarà possibile caricare una cue salvata per modificarla. Rimandiamo alla sezione "Lavorare con le cuelist" per ulteriori informazioni in merito.

16.5 Valori di Fanning (distribuzione dei valori su diversi dispositivi)

Il fanning è un'opzione molto utile usata per suddividere i valori su un'ampia gamma di dispositivi.

Il fanning dei valori può essere applicato a qualsiasi attributo di un dispositivo, e a più attributi-effetto.

Per attivare il fanning degli attributi, premere il tasto [Fan] sulla piastra anteriore della console. Le etichette dell'encoder aggiungeranno la voce "Fan" alle etichette dell'encoder a indicare lo stato della funzione Fan.

La funzione Fan resterà attiva fino a che non verrà premuto nuovamente il pulsante. Qualora tuttavia il pulsante [Fan] venga tenuto premuto più a lungo, la Funzione Fan verrà attivata solo fino a che viene tenuto premuto il pulsante in questione.

Si prega di ricordare che l'ordine di selezione dei dispositivi è particolarmente importante durante l'operazione di fanning. Per ulteriori informazioni rimandiamo alla sezione "Ordine di selezione".

16.5.1 Eseguire il "Fan" di qualsiasi valore usando gli Encoder:

L'opzione di "Fanning" usando gli Encoder per l'inserimento dei valori è un'opzione che si serve sempre del valore attuale emesso di un parametro come punto di partenza. Tutti i valori verranno sottoposti a fanning prendendo quel valore come punto di partenza.

Per eseguire il fanning di un attributo nel programmatore, o uno qualsiasi dei parametri effetto nel programmatore effetti:

1. Selezionare i dispositivi dall'1 all'8 e impostarli su un'intensità pari al 50%: [1] [Thru] [8] [@] [50] [Enter];
2. Premere il gruppo attributi **Intensity (Intensità)** dal menu laterale del programmatore, fino a che il primo encoder non controlla l'attributo Dimmer
3. Premere il pulsante [Fan] per attivare la funzione Fan, oppure tenere premuto il pulsante [Fan] e girare lentamente l'Encoder Dimmer:

16.5.2 Eseguire il "Fan" dei valori di intensità usando il tastierino.

Sarà possibile applicare il fanning ai livelli del dimmer usando la seguente sintassi. Il fanning con tastierino prende in considerazione anche il raggruppamento.

Verificare di aver effettuato la selezione dei dispositivi prima di inserire uno qualsiasi dei comandi di seguito indicati. Premere il pulsante [Enter] per eseguire ogni comando:

[Value A] [Thru] [Value B]	<p>Varierà l'intensità dei dispositivi selezionati dal [Valore A] al [Valore B].</p> <p>Ad esempio: [0] [Thru] [100] con 3 dispositivi selezionati imposta il dispositivo 1 allo 0%, il dispositivo 2 al 50% e il dispositivo 3 al 100%.</p>
[Value A] [Thru] [Thru] [Value B]	<p>Varierà l'intensità dei dispositivi selezionati dal [Valore A] al [Valore B] e poi tornerà al [Valore A].</p> <p>Ad esempio: [0] [Thru] [Thru] [100] con 5 dispositivi selezionati imposta il dispositivo 1 e 5 sullo 0%, il dispositivo 2 e 4 sul 50% e il dispositivo 3 sul 100%.</p>

16.6 Regolare il modo in cui vengono applicate le Impostazioni di fanning usando la Barra degli strumenti Modalità Fan

Le impostazioni predefinite della modalità Fan dovrebbero coprire la maggior parte delle situazioni, ma sarà possibile modificarle usando la **Barra degli strumenti modalità Fan**.

Per aprire la barra degli strumenti modalità fan, premere il pulsante **Modalità Fan** sul lato destro della barra del menu inferiore.

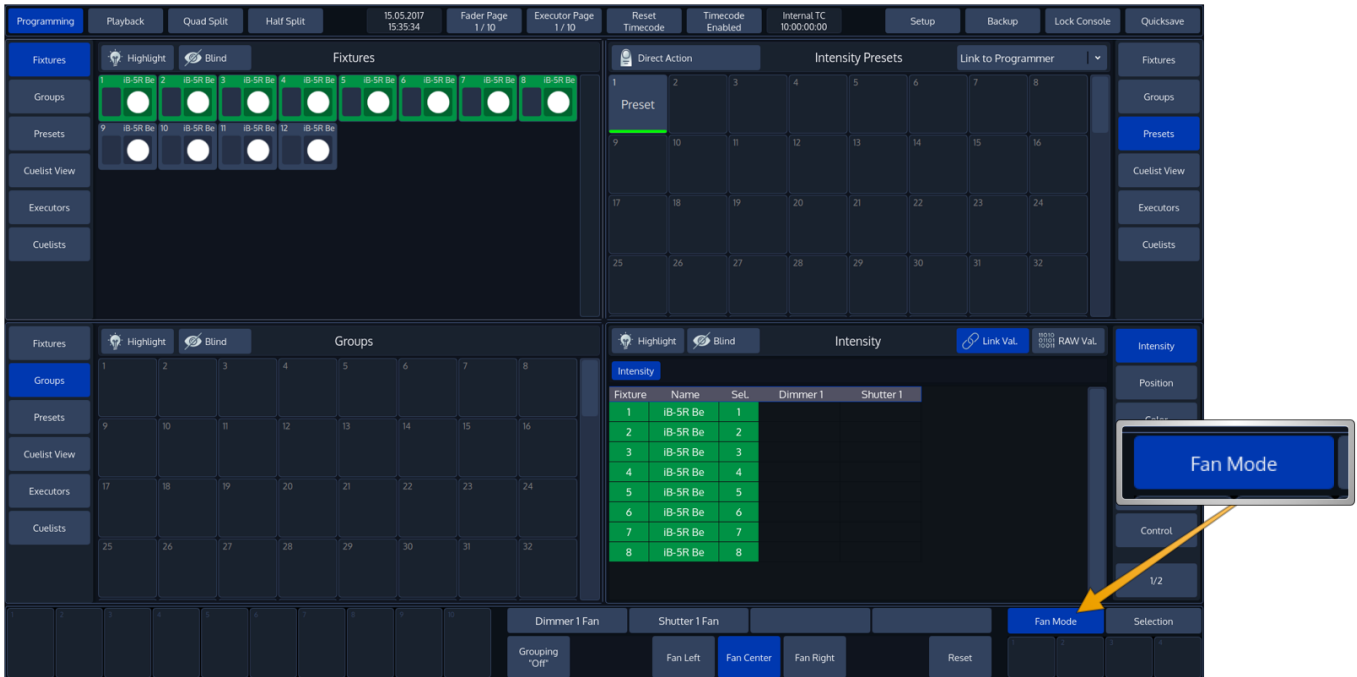


Fig. 109: Pulsante modalità Fan

Quindi, comparirà la barra degli strumenti modalità fan.

16.6.1 Modifica della direzione di Fan

In modo predefinito, il fanning regola i valori dell'attributo partendo dal centro della selezione di dispositivi. Sarà possibile indicare la modalità fan usando la barra degli strumenti **Modalità fan**.

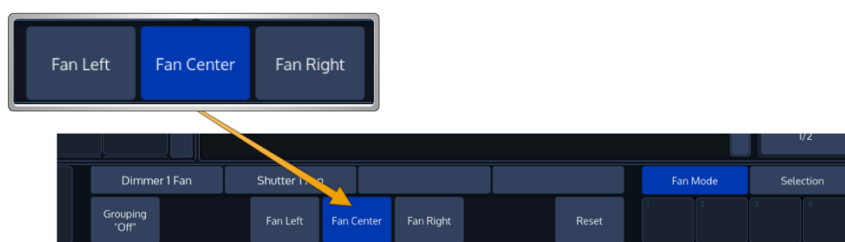


Fig. 110: Modalità Fan

Sinistra:

Il primo dispositivo nell'ordine di selezione resta invariato, mentre i valori dell'ultimo dispositivo cambiano in modo più radicale:

Prima del fanning:	50 %	50 %	50 %	50 %	50 %
Dopo il fanning:	50 %	60 %	70 %	80%	90%

Centro (predefinito):

Conformemente a quanto descritto nella sezione “Eeguire il “Fan” di qualsiasi valore usando gli Encoder:”, il dispositivo centrale resta invariato, mentre i valori del primo e ultimo dispositivo cambiano in modo più radicale, nelle direzioni opposte. Ad esempio:

Prima del fanning:	50 %	50 %	50 %	50 %	50 %
Dopo il fanning:	10 %	30 %	50 %	70%	90%

Destra

L'ultimo dispositivo in ordine di selezione resta invariato, mentre i valori del primo dispositivo cambiano in modo più radicale:

Prima del fanning:	50 %	50 %	50 %	50 %	50 %
Dopo il fanning:	90 %	80 %	70 %	60%	50%

16.6.2 Fanning con i raggruppamenti

Il raggruppamento consente di controllare il modo in cui gli attributi vengono sottoposti a fanning per realizzare schermi complessi.

Il raggruppamento è il numero di dispositivi sottoposti a fanning prima che l'operazione di fan venga ripetuta.

Eseguendo ad esempio il fanning di una selezione di dodici dispositivi, con Raggruppamento impostato su tre si genereranno quattro schemi identici, con tre dispositivi ciascuno.

Sarà possibile impostare il numero di Gruppi dalla barra degli strumenti modalità fan.

Fare clic sul pulsante **Grouping (Raggruppamento)**. Compare una nuova finestra che chiedere di indicare il numero di gruppi.

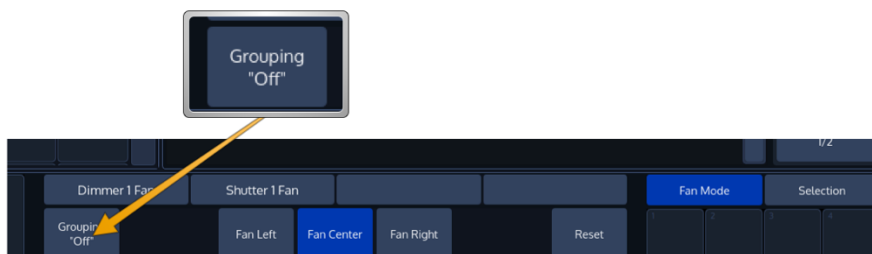


Fig. 111: Pulsante Grouping (Raggruppamento)

16.7 Rimozione dei valori dal Programmatore

A volte si desidera semplicemente eliminare dei valori attribuiti dal programmatore per un dispositivo, un gruppo di dispositivi o solo uno attributo specifico.

Questa sezione fornisce tutte le informazioni necessarie.

16.7.1 Rimuovere tutti gli attributi per un determinato dispositivo dal programmatore

Per rimuovere tutti i valori attribuiti per un determinato dispositivo (ad esempio Dispositivo 501) dal programmatore, premere il pulsante [Off], seguito da [Fixture] [1] [Enter].

Sarà inoltre possibile inserire il comando per una gamma di dispositivi:

[Off] [Fixture] [1] [Thru] [12] [Enter]

oppure

[Off] [Fixture] [1] [+] [10] [Thru] [12] [Enter]

Sarà inoltre possibile usare un Widget suddiviso dispositivo per una selezione visiva dei dispositivi. A tal fine, premere il pulsante [Off] e selezionare l'elemento pool del dispositivo adeguato.

16.7.2 Rimuovere tutti i valori attribuiti per un gruppo dispositivi dal programmatore

Per rimuovere tutti i valori attribuiti per un gruppo di dispositivi, (ad esempio Gruppo 1) dal programmatore, premere il pulsante [Off], seguito da [GROUP] [1] [Enter].

Sarà anche possibile inserire il comando per una gamma di gruppi:

[Off] [Group] [5] [+] [6] [Enter]

Sarà anche possibile usare un Widget suddiviso gruppo per una selezione visiva dei dispositivi. A tal fine, premere il tasto [Off] e selezionare l'elemento pool del gruppo adeguato.

16.7.3 Rimozione dei singoli attributi dal programmatore

Sarà possibile rimuovere i singoli attributi dai dispositivi selezionati nel programmatore tenendo premuto il tasto [Off] e ruotando contemporaneamente l'encoder pertinente.

In alternativa, sarà possibile premere l'etichetta Encoder oppure l'encoder e selezionare **Off** dalla schermata che è comparsa:

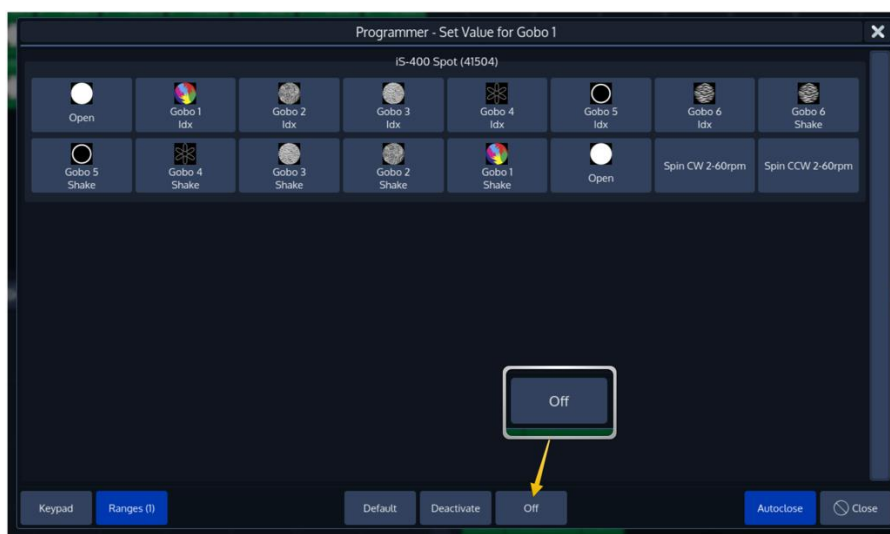


Fig. 112: Spegnimento di un singolo parametro usando la finestra di dialogo Ranges (Gamme)

16.8 Deselezionare/ Disattivare attributi singoli nel programmatore

Questa funzione può essere usata per fare in modo che i dispositivi abbiano un determinato valore di output per un attributo, senza tuttavia registrarlo nelle cue o nei preset.

Per deselegionare i valori per un determinato attributo, premere l'etichetta dell'Encoder oppure l'Encoder e selezionare **Deactivate (Disattiva)** dalla schermata che è comparsa:

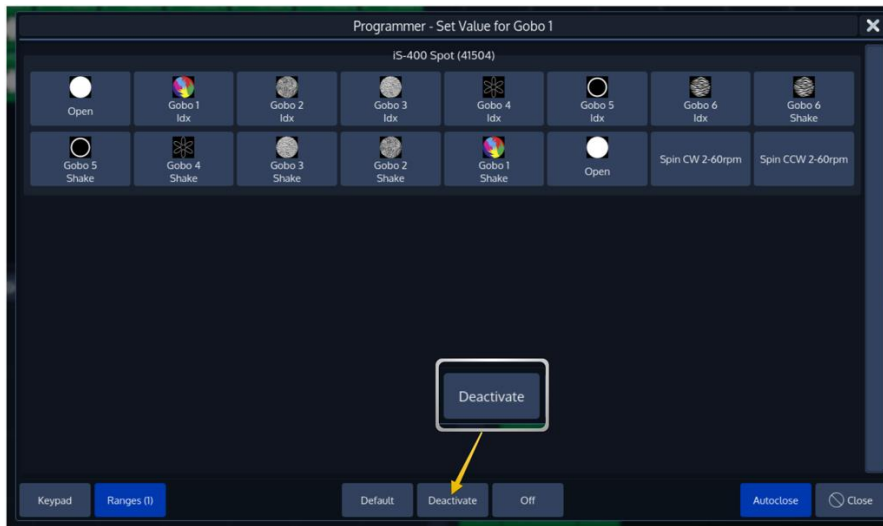


Fig. 113: Deselezionare / Disattivare i parametri servendosi della finestra di dialogo Ranges (Gamme)

17 Lavorare con gli effetti

17.1 Elementi di base effetti

Sarà possibile usare gli effetti per creare una funzione matematica usata per modificare i valori dell'attributo in modo ripetuto.

Gli effetti vengono applicati agli attributi per mezzo di una tabella che applica funzioni matematiche (ad esempio un'onda seno o coseno) ai valori rispetto a un determinato tempo. Ciascuno di questi effetti viene visualizzato come una riga all'interno del Programmatore effetti.

Ogni riga del programmatore effetti ha i seguenti attributi effetti: Type, Fixtures, Size, Speed, Offset, Duty Cycle, Grouping, Buddying, Wings e Direction.

Si prega di notare che ogni effetto è relativo al livello di base degli attributi. Varia il valore dell'attributo sui due lati del livello di base determinato dall'output attuale oppure sul valore di base definito nel programmatore. Sarà possibile combinare qualsiasi tipologia di effetto applicata a qualsiasi attributo dispositivo. In una Cue, ogni Parametro può avere diverse tabelle effetti applicate.

Gli effetti creati sulla console di controllo Chimp sono salvati all'interno di Cue. Se una Cuelist contiene diverse cue, allora questi effetti verranno sempre tracciati tramite la cuelist in modo del tutto simile a quanto avviene per i normali valori.

Se viene avviata una nuova Cue, la console Chimp determinerà tutti gli effetti in funzione sullo stesso parametro ed eseguirà una dissolvenza incrociata per portare ai nuovi effetti avviati. Ciò significa che le cue contenenti effetti disattiveranno tutti gli effetti avviati in precedenza dalle cue precedenti. Per bloccare definitivamente l'esecuzione di un effetto su un parametro, è necessario aggiungere un modulo "Off Effect" (Effetto spento), che non è altro se non un effetto piatto senza nessuna dimensione.

17.1.1 Sincronizzazione effetti

Tenere gli effetti sincronizzati è una funzione importante, in particolar modo quando diverse tabelle effetti sono configurate su più parametri per creare un "grande" effetto e ottenere il risultato desiderato. Prendere l'effetto "Fly In" che dissolve il tilt della luce con l'intensità a 100%, su e giù velocemente, e imposta l'intensità allo 0% non appena la luce raggiunge il valore di picco, per poi tornare al punto di partenza quanto più rapidamente possibile.

La serie di Controller Chimp verifica che gli effetti all'interno di un'unità di riproduzione (ogni Cuelist ha la propria unità di riproduzione, come anche il programmatore) restino sempre sincronizzati. Analizziamo ancora il nostro effetto Fly In:

Sulle console più tradizionali non è possibile avere una Cue 1 che contiene solo la parte Tilt dell'effetto mentre la Cue 2 contiene la parte intensità; sarà quindi possibile pre-impostare il movimento. Chimp risolve questo problema dato che sincronizza automaticamente questi effetti, in modo che siano sempre uguali in fase di riproduzione, a prescindere dal momento in cui viene avviata la Cue 2, a condizione che entrambe le Cue si trovino nella stessa Cuelist.

Ma l'algoritmo di sincronizzazione non finisce qui il suo lavoro. Verifica anche che gli Effetti aggiunti successivamente al Programmatore Effetti siano sincronizzati anche fra di loro.

Un altro esempio è il seguente: fermare un effetto per uno o più dispositivi, all'interno di un gruppo di dispositivi più ampio nella seconda cue per poi ri-aggiungerli all'effetto in seguito nella cue successiva.

Due Cuelist separate, tuttavia, non vengono tenute sincronizzate. La situazione è simile per il programmatore. Tuttavia, parlando del programmatore effetti, ci sono due eccezioni rispetto a questa regola:

1. Il programmatore carica una Cue da una Cuelist attualmente in corso e non c'è nessun effetto in funzione all'interno del Programmatore effetti. In questo caso il programmatore viene sincronizzato alla cuelist, e ciò non comporta intoppi visibili all'effetto sul palcoscenico.
2. Il programmatore verrà salvato su una cuelist in esecuzione che non contiene gli effetti che vengono riprodotti in fase di registrazione della cue. Quindi, il programmatore trasferirà le proprie

informazioni di sincronizzazione sulla cuelist che ora contiene l'effetto. Anche in questo caso, se la cue è in funzione quando viene svuotato il programmatore, non causerà intoppi a livello visivo.

17.2 Gli attributi effetto

17.2.1 Attributo effetto "Type" (Tipo)

Seguono, sotto forma di elenco, tutte le diverse forme effetto supportate:

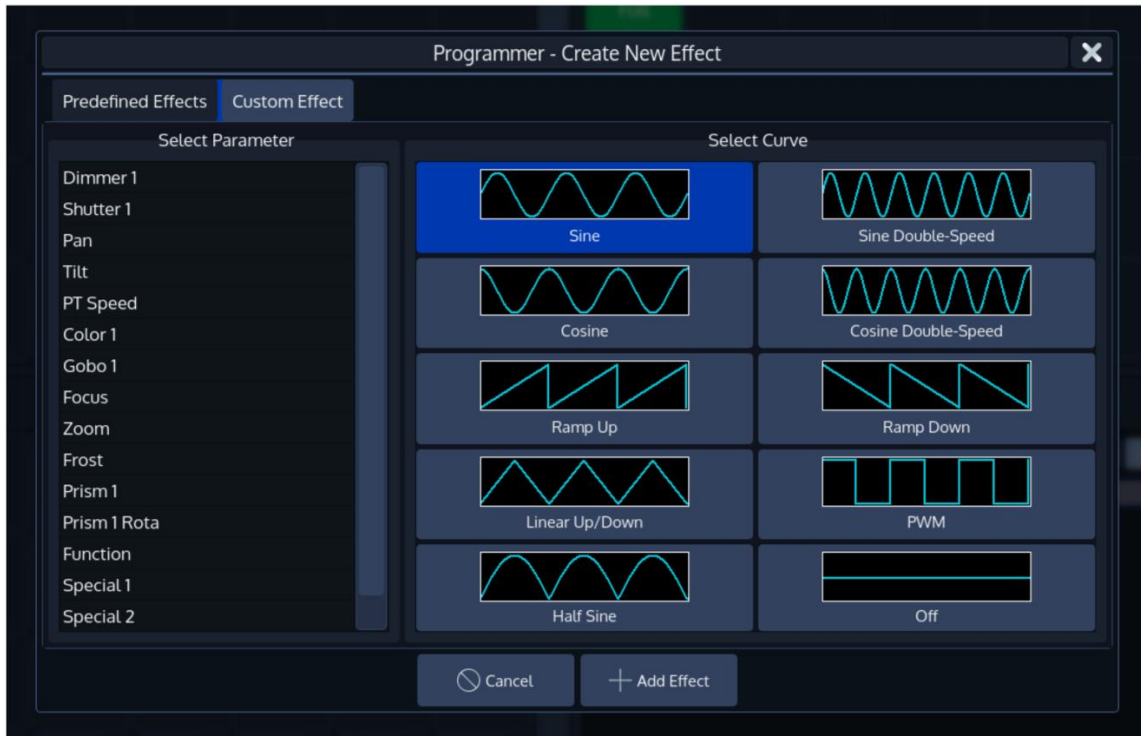


Fig. 114: Diverse forme effetto

17.2.2 Attributo effetto "Fixtures" (Dispositivi)

L'attributo **Fixtures (Dispositivi)** viene usato per indicare quanti dispositivi sono inclusi in questa riga effetto. Facendo doppio clic su questa cella o selezionandola e premendo il pulsante [Set] si aprirà la finestra di dialogo **Set Effect Fixtures (Imposta dispositivi effetto)**.

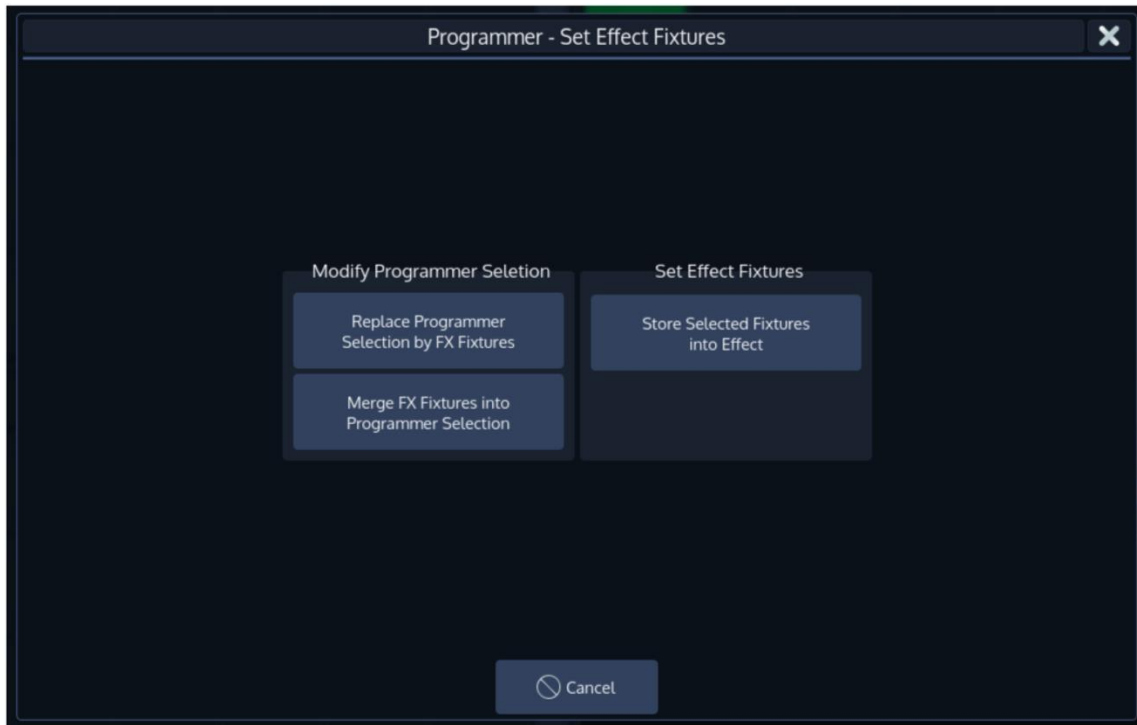


Fig. 115: Opzioni attributo dispositivi

Replace Programmer Selection by FX Fixtures (Sostituisci la selezione del programmatore con dispositivi FX) seleziona i dispositivi in cui è in funzione l'effetto e deselecta tutti i dispositivi attualmente selezionati.

Merge FX Fixtures into Programmer Selection (Unisci i dispositivi FX nella selezione del programmatore) aggiunge i dispositivi dove l'effetto è in funzione alla selezione dispositivi attuale.

Store selected Fixtures into Effect (Salva i dispositivi selezionati nell'effetto) sostituisce i dispositivi dove è in funzione l'effetto con quelli attualmente selezionati.

17.2.3 Attributo effetto "Size" (Dimensione)

Le dimensioni dell'effetto determinano le dimensioni dell'effetto relativamente al punto base. Il punto base è sempre al centro della forma d'onda selezionata, e il parametro dimensione ne definisce la grandezza. La dimensione dell'effetto viene espressa sotto forma di percentuale.

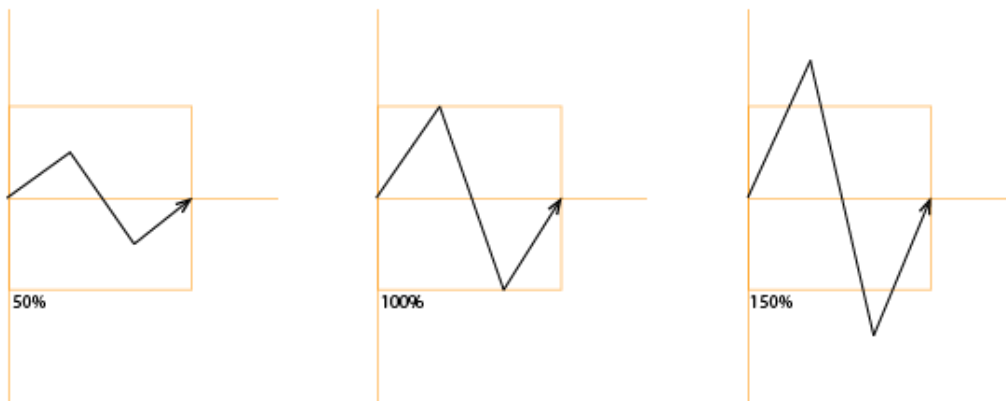


Fig. 116: Attributo effetto dimensione

Ad esempio:

Viene selezionato il Dispositivo 1 e si imposta il livello di intensità sul 50%. Ora si applica un semplice effetto senza forma d'onda sinusoidale all'attributo dimmer e si imposta la dimensione dell'effetto su un valore di 50. L'effetto risultante sarà un'alternanza fra intensità 25% e intensità 75%, dato che la dimensione è il 50% rispetto al valore di base, impostato al 50%.

Quando vengono combinati gli effetti, la regolazione delle dimensioni dell'effetto di attributi specifici potrebbe modificare in modo importante la resa dell'effetto sul palco. Ad esempio, un effetto cerchio con un'onda sinusoidale sul pan e una forma cosinusoidale sul tilt può essere modificato fino a prendere la forma di un'ellissi modificando la dimensione di pan o tilt.

Selezionando Size Cell (Dimensioni cella) e premendo il tasto [Set] si aprirà la finestra di dialogo **Set Effect Size Parameter** (Imposta parametro dimensione effetto) che può essere usata per modificare ulteriormente il valore della dimensione, ad esempio per randomizzare o dimensionare in modalità "Fan" i valori.

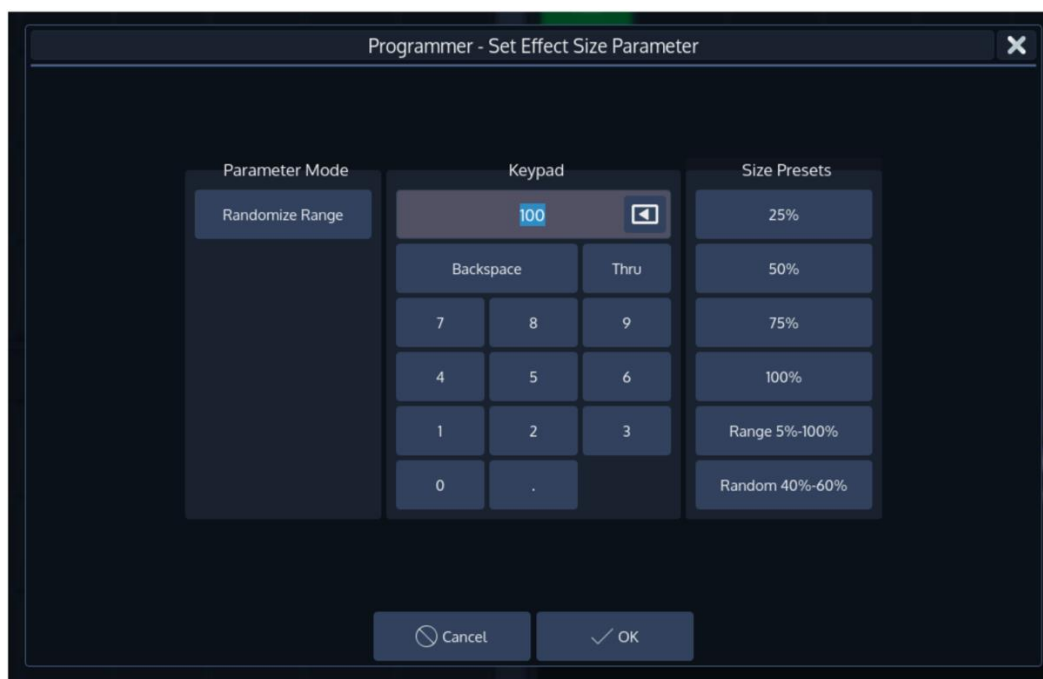


Fig. 117: Opzioni attributo dimensione

17.2.4 Attributo effetto "Speed" (Velocità)

L'attributo effetto velocità definisce il livello di velocità di completamento del ciclo completo dell'effetto. Il formato è CPM, Cicli al minuto

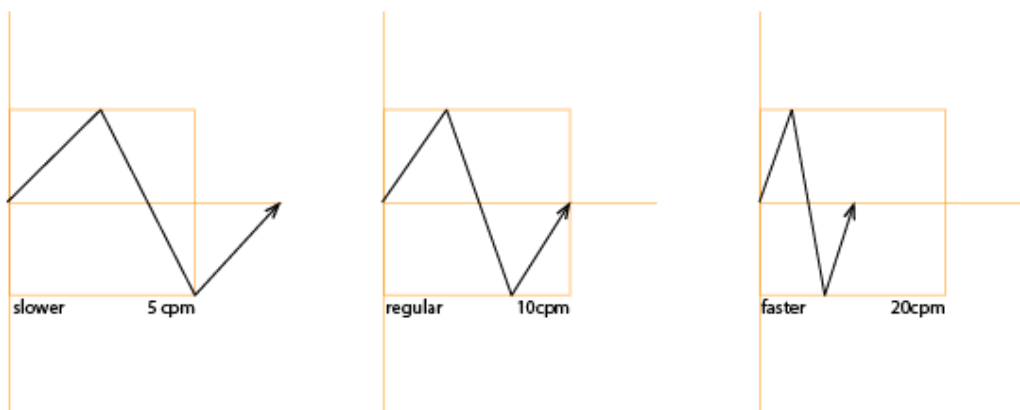


Fig. 118: Attributo effetto Velocità

La regolazione della velocità dell'effetto aumenta o riduce il numero di cicli che vengono completati in un minuto. Quando vengono combinati effetti su diversi attributi, sarà possibile usare l'attributo velocità per creare un assetto specifico. Se ad esempio viene creato un effetto in cui un dispositivo esegue un movimento su/giù sul tilt – spostandosi verso l'alto durante il primo ciclo dell'effetto e verso il basso durante il secondo ciclo, allora l'effetto sul parametro intensità deve essere metà della velocità sui parametri tilt, per fare in modo che la luce si spenga quando cambia direzione di movimento.

Selezionando Speed Cell (Velocità cella) e premendo il tasto [Set] si aprirà la finestra di dialogo **Set Effect Speed Parameter** (Imposta parametro velocità effetto) che può essere usata per modificare ulteriormente il valore della velocità, ad esempio per randomizzare o eseguire il "Fan" dei valori.

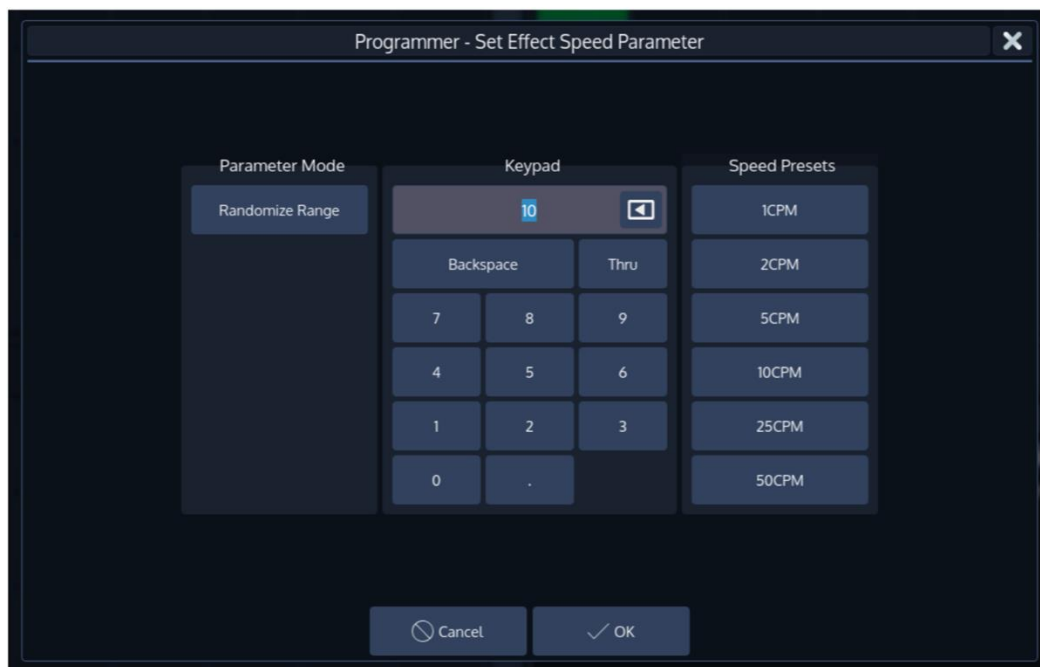


Fig. 119: Opzioni attributo Velocità

17.2.5 Attributo effetto "Offset"

L'attributo effetto "Offset" sposta il punto iniziale e finale per ogni dispositivo nell'effetto, di modo che possano essere "spalmati".

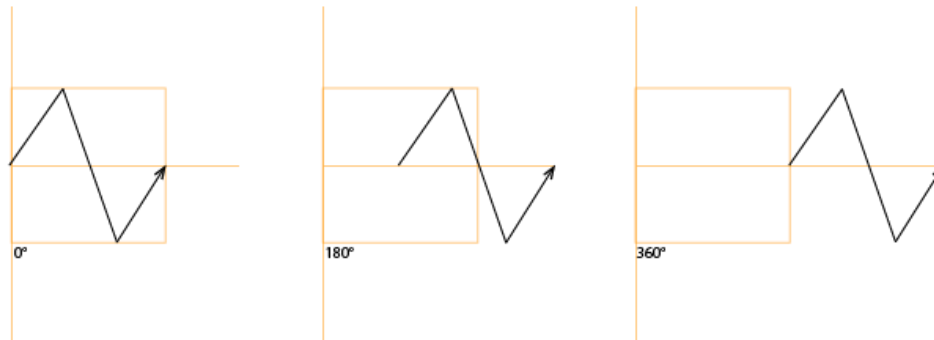


Fig. 120: Attributo effetto Offset

L'offset dell'effetto viene assegnato in gradi, 0° significa che i punti d'inizio e fine non sono spostati, mentre 360° significa che sono spostati per tutta la durata dell'effetto.

Viene usato, ad esempio, per generare un effetto onda sul tilt impostando la diffusione da 0 a 360 gradi.

Selezionando Offset Cell (Offset cella) e premendo il tasto [Set] si aprirà la finestra di dialogo **Set Effect Offset Parameter** (Imposta parametro offset effetto) che può essere usata per modificare ulteriormente il valore dell'offset, ad esempio per randomizzare o eseguire il "Fan" dei valori.

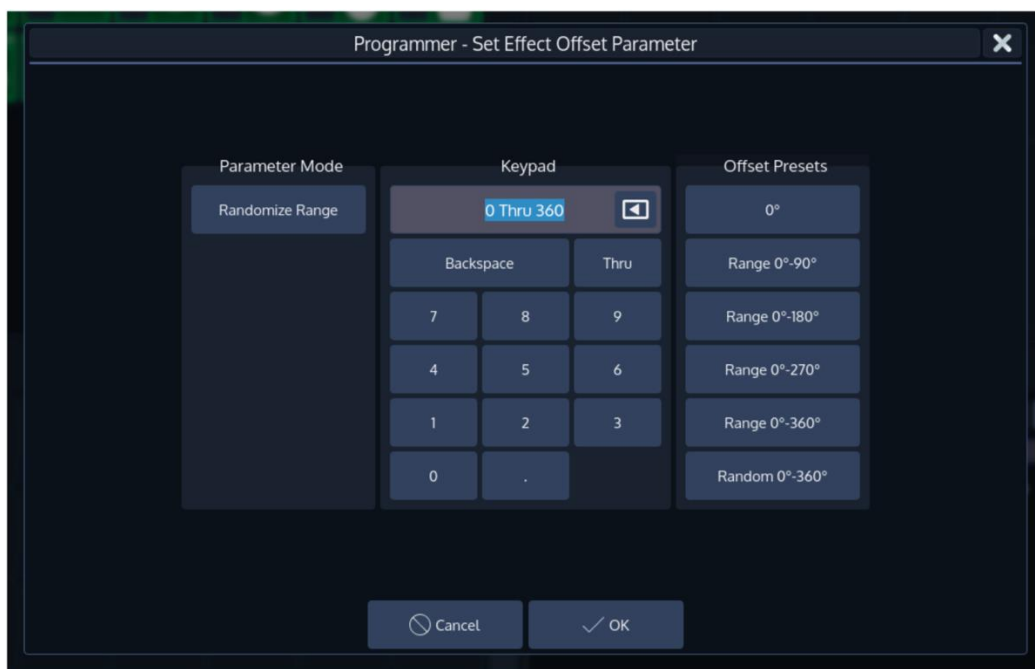


Fig. 121: Opzioni attributo Offset

17.2.6 Attributo effetto "Duty Cycle" (Ciclo di lavoro)

L'attributo "Duty Cycle" (Ciclo di lavoro) definisce la durata dell'effetto all'interno di un ciclo. Il valore viene assegnato sotto forma di percentuale.

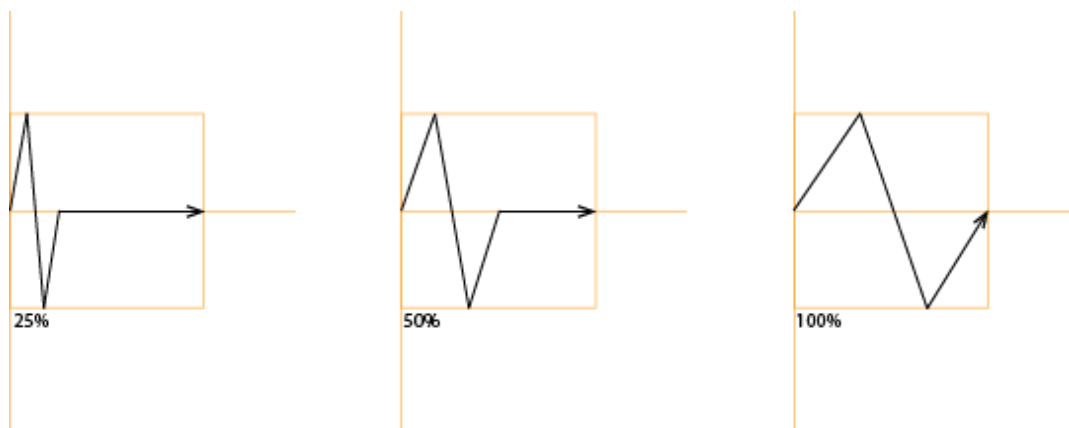


Fig. 122: Attributo effetto Ciclo di lavoro

Può essere usato per realizzare sequenze di effetti e molto altro ancora. Il modo migliore per vedere come funziona è quello di selezionare alcune luci, aggiungere l'effetto predefinito onda dimmer e provare a intervenire col valore del ciclo di lavoro.

Selezionando Duty Cycle Cell (Ciclo di lavoro cella) e premendo il tasto [Set] si aprirà la finestra di dialogo **Set Effect Duty Cycle Parameter** (Imposta parametro del ciclo di lavoro dell'effetto) che può essere usata per modificare ulteriormente il valore del ciclo di lavoro, ad esempio per randomizzare o eseguire il "Fan" dei valori.

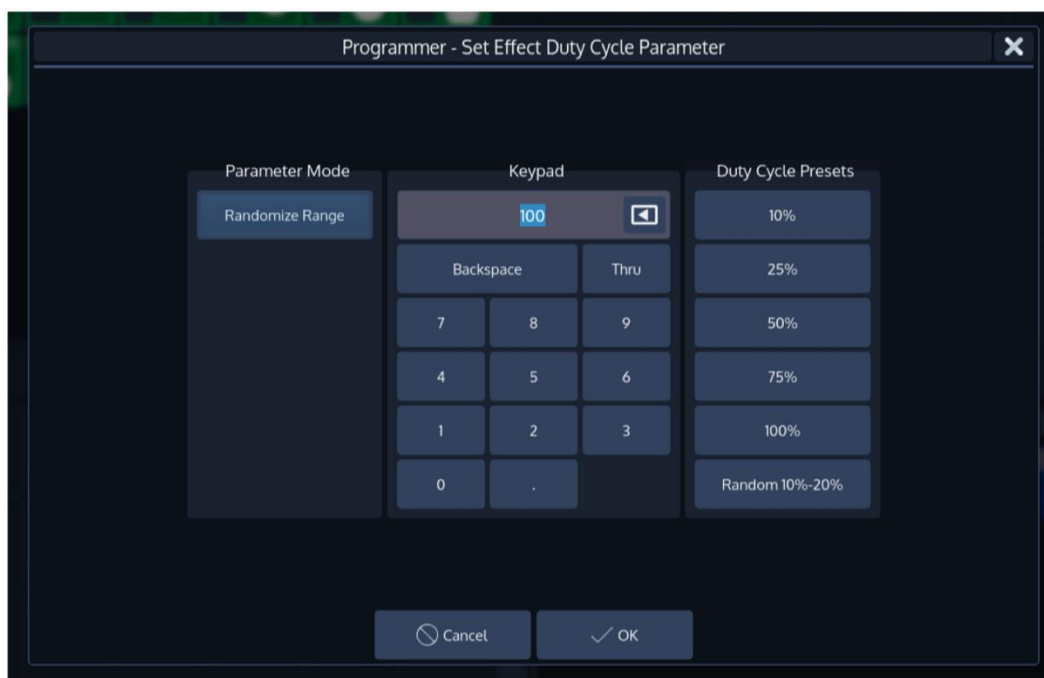


Fig. 123: Opzioni del ciclo di lavoro FX

17.2.7 Attributo effetto "Grouping" (Raggruppamento)

L'attributo "Grouping" (Raggruppamento) divide tutti i dispositivi sui quali è in funzione l'effetto in un numero specificato di gruppi.

Ad esempio, un'onda di tilt su 10 dispositivi, senza raggruppamento, si può presentare così:

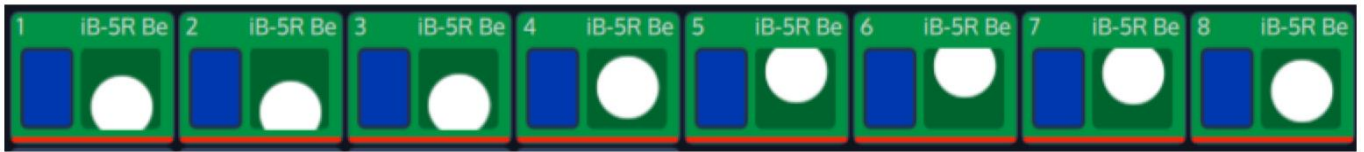


Fig. 124: Attributo Raggruppamento - Nessun raggruppamento

Col valore di Raggruppamento impostato su un valore di tre, l'effetto si presenta così:



Fig. 125: Attributo di raggruppamento - Valore di 3

Come si vede, i Dispositivi 1, 4, 7 hanno gli stessi valori di output, i Dispositivi 2, 5, 8 anche, e via dicendo.

Modifica nel numero di dispositivi contenuti in un Gruppo

Selezionando Grouping Cell (cella di raggruppamento) e premendo il tasto [Set] si aprirà la finestra di dialogo **Set Effect Grouping Parameter (Imposta parametro di raggruppamento effetto)**, che può essere usata per definire un raggruppamento.

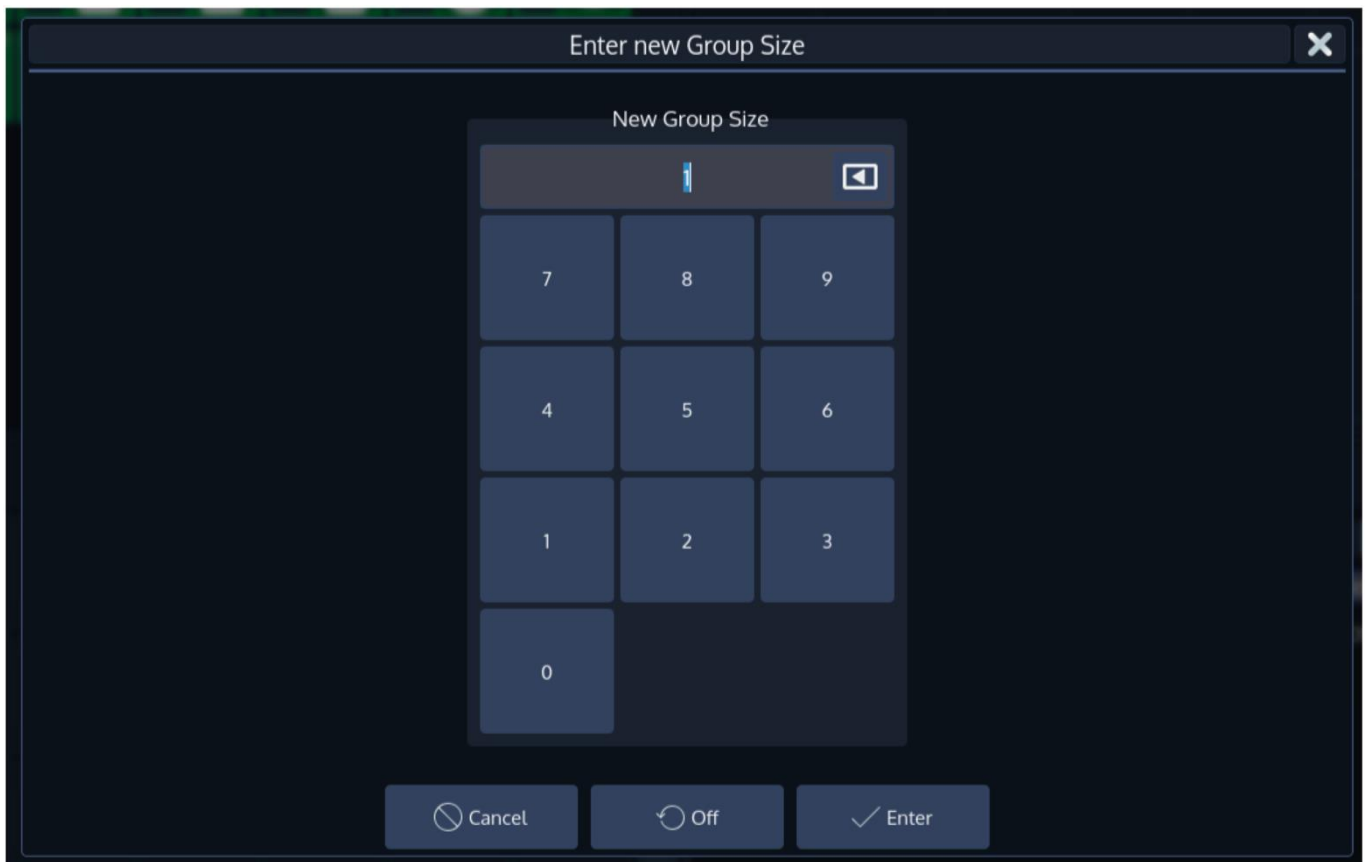


Fig. 126: Finestra di dialogo dimensioni del gruppo

17.2.8 Attributo effetto "Buddying"

L'attributo "Buddying" tratta un determinato numero di dispositivi come se fossero lo stesso dispositivo.

Ad esempio un'onda di tilt su 10 dispositivi, senza la funzione "buddying" si potrebbe presentare così:



Fig. 127: Attributo di Buddying - Zero Buddying

Con il Buddying impostato su un valore di due, l'effetto si presenterà così:



Fig. 128: Attributo di Buddying - Buddying di 2

Come si vede, i Dispositivi 1 e 2 vengono emessi con gli stessi valori, Dispositivi 3 e 4 anche e via di seguito.

Modifica del numero di dispositivi trattati come "Buddies"

Selezionando la Cella di Buddying Cell e premendo il tasto [Set] aprirà la finestra di dialogo **Set Effect Buddying Parameter (Imposta parametro di Buddying effetto)**, che può essere usato per definire il quantitativo di dispositivi che diventano "buddies".

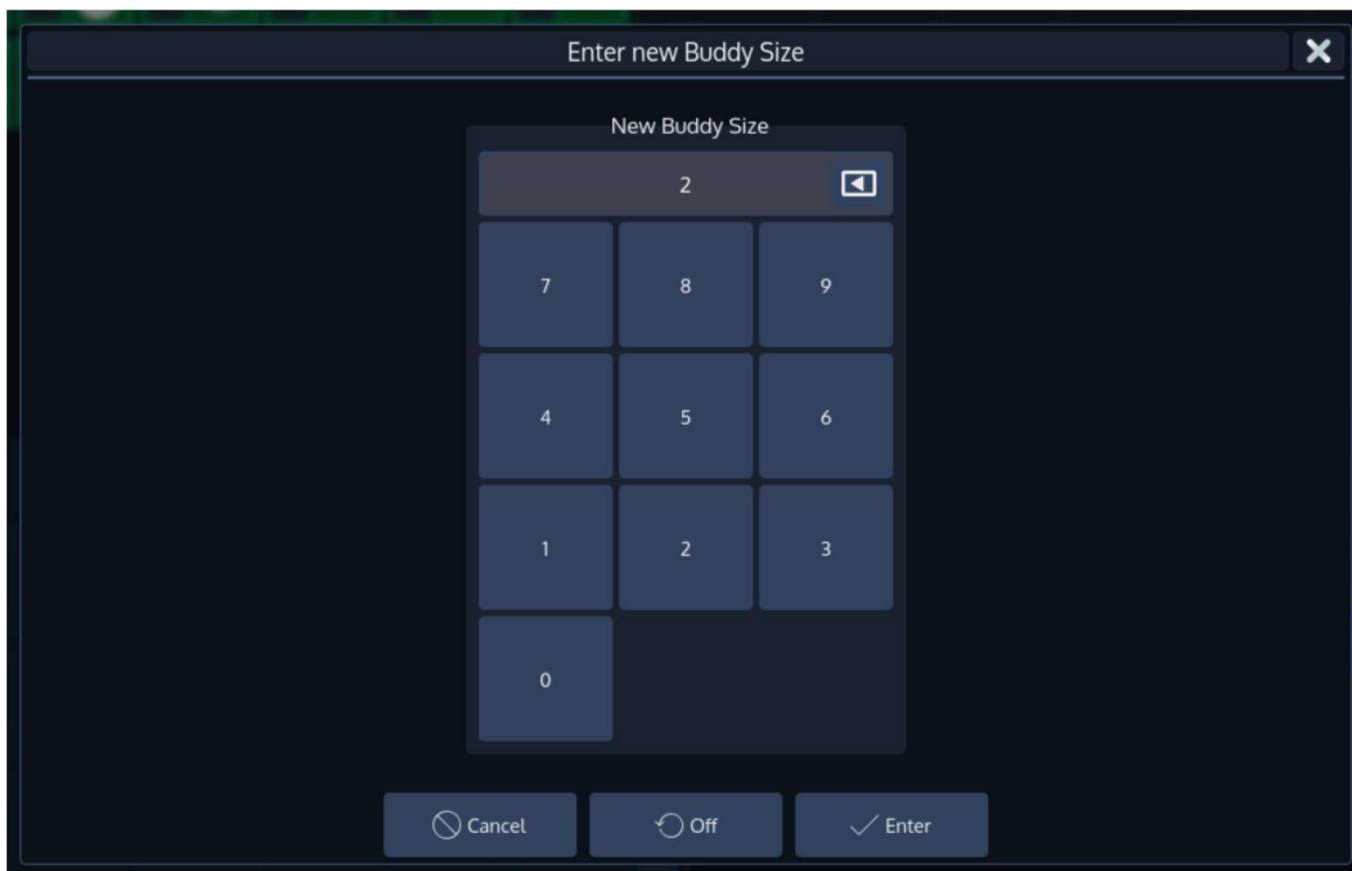


Fig. 129: Definire il numero di "Buddies"

17.2.9 Effetto attributo "Wings"

L'attributo "Wings" dividerà l'effetto in diversi gruppi, mentre ogni gruppo viene rispecchiato su un altro.

Ad esempio, un'ondata di tilt su 10 fari senza "wings" potrebbe presentarsi così:

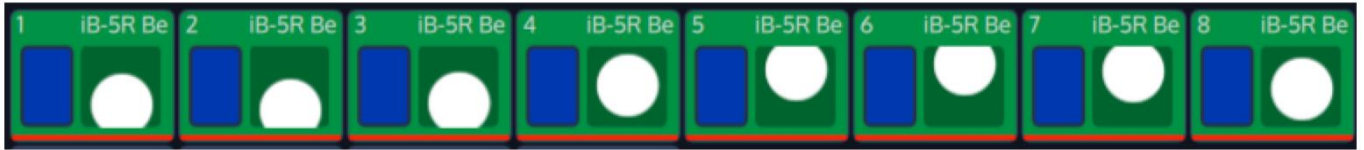


Fig. 130: Attributo Wings - Zero Wing

Con due Wing, l'effetto Wing verrà rispecchiato al centro e si presenterà così:



Fig. 131: Attributo Wings - 2 Wing

Modifica del numero di Wing

Selezionando Wings Cell (cella wing) e premendo il tasto [Set] si aprirà la finestra di dialogo **Set Effect Wings Parameter (Imposta parametro Wing effetto)**, che può essere usata per definire il numero di wing.

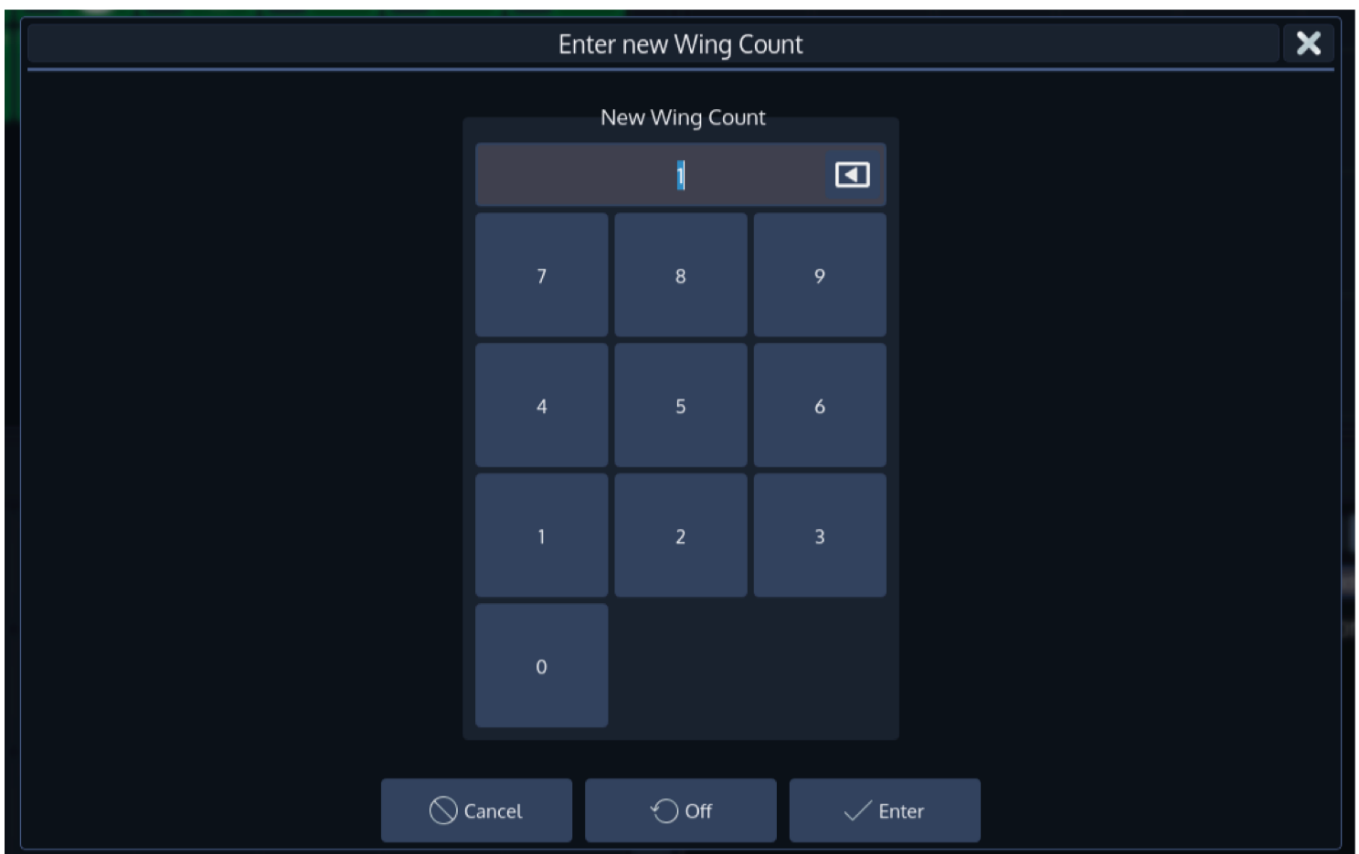


Fig. 132: Finestra di dialogo imposta conteggio wing

17.2.10 Attributo effetto "Direction" (Direzione)

La "Direction" (Direzione) indica la direzione dell'effetto.

Forward (Avanti) e **Reverse (Indietro)** comporta come risultati un effetto continuo nelle due direzioni.

Forward Bounce (Salto in avanti) e **Reverse Bounce (Salto all'indietro)** comporta un effetto che inizia con la direzione indicata, e poi alterna le direzioni ciclo dopo ciclo.

Modifica della direzione dell'effetto

Selezionando Direction Cell (cella direzione) e premendo il tasto [Set] si aprirà la finestra di dialogo **Set Effect Direction Parameter (Imposta parametro direzione effetto)**, che può essere usata per definire la direzione di riproduzione dell'effetto.

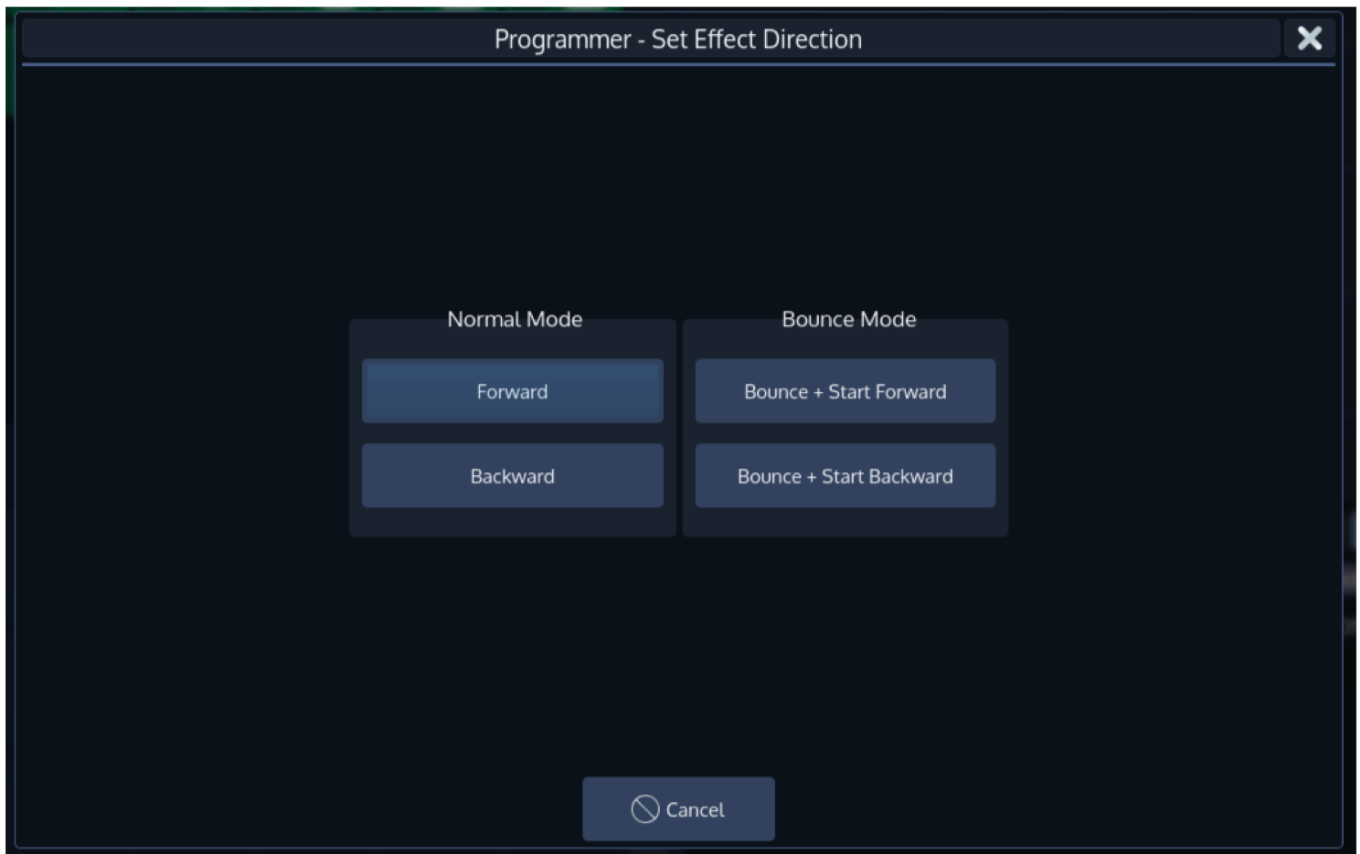


Fig. 133: Finestra di dialogo imposta direzione

17.3 Il programmatore effetti

Per creare, aggiungere o modificare un effetto, selezionare il pulsante **Effects (Effetti)** dal menu laterale Widget suddivisi Programmatore. In alternativa è possibile premere il pulsante [FX] sulla parte anteriore della console.

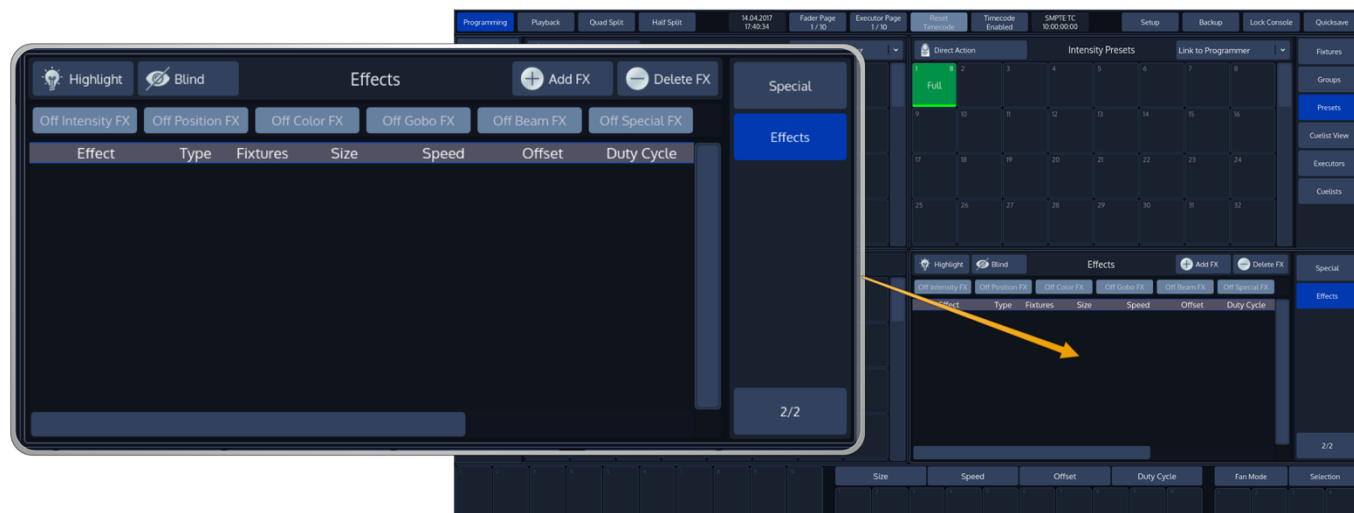


Fig. 134: Tabella programmatore FX

Gli effetti si servono del Valore Programmatore come valore "di base", oppure se non viene impostato un valore programmatore per un attributo modificato da un effetto, l'effetto si servirà del valore attuale determinato dalla riproduzione (mentre è in corso la riproduzione) come valore di base per quel determinato effetto.

Si prega di notare che il Programmatore effetti non mostrerà effetti in fase di riproduzione dalle cuelist.

17.3.1 Aggiunta di un effetto

Per aggiungere un Effetto al programmatore effetti sarà sufficiente selezionare i dispositivi che si desidera siano inclusi nell'effetto, quindi fare clic su **Add FX** (Aggiungi effetto speciale) nella barra degli strumenti superiore degli editor effetti.

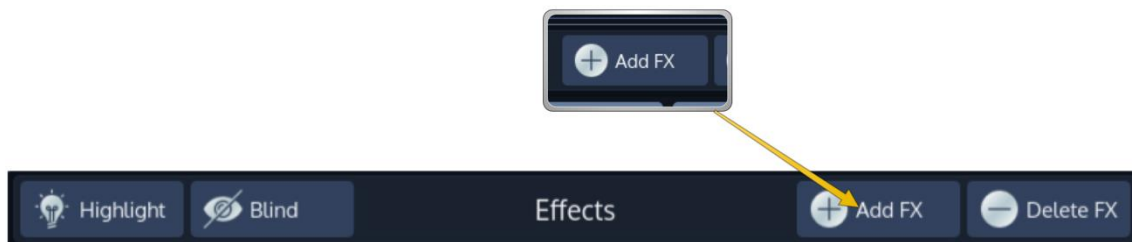


Fig. 135: Aggiungere un pulsante FX

Verrà visualizzata una finestra di dialogo che chiede se si vuole aggiungere un effetto pre-creato oppure una tabella effetti specifica che funziona su uno dei parametri.

Aggiungere un effetto predefinito

Gli effetti predefiniti aiutano a creare in modo rapido effetti complessi sul palcoscenico.

Aggiungeranno tutte le righe effetto necessarie che operano sui parametri e calcoleranno i valori dell'attributo effetti (offset, velocità, ciclo di lavoro) in modo automatico sulla base della propria selezione dispositivi. Sarà tuttavia sempre possibile modificare le impostazioni sulla base delle proprie esigenze nell'editor effetti in un secondo momento.

Sarà possibile selezionarli dalla prima scheda (**Predefined Effects (Effetti predefiniti)**) della finestra di dialogo crea nuovo effetto.

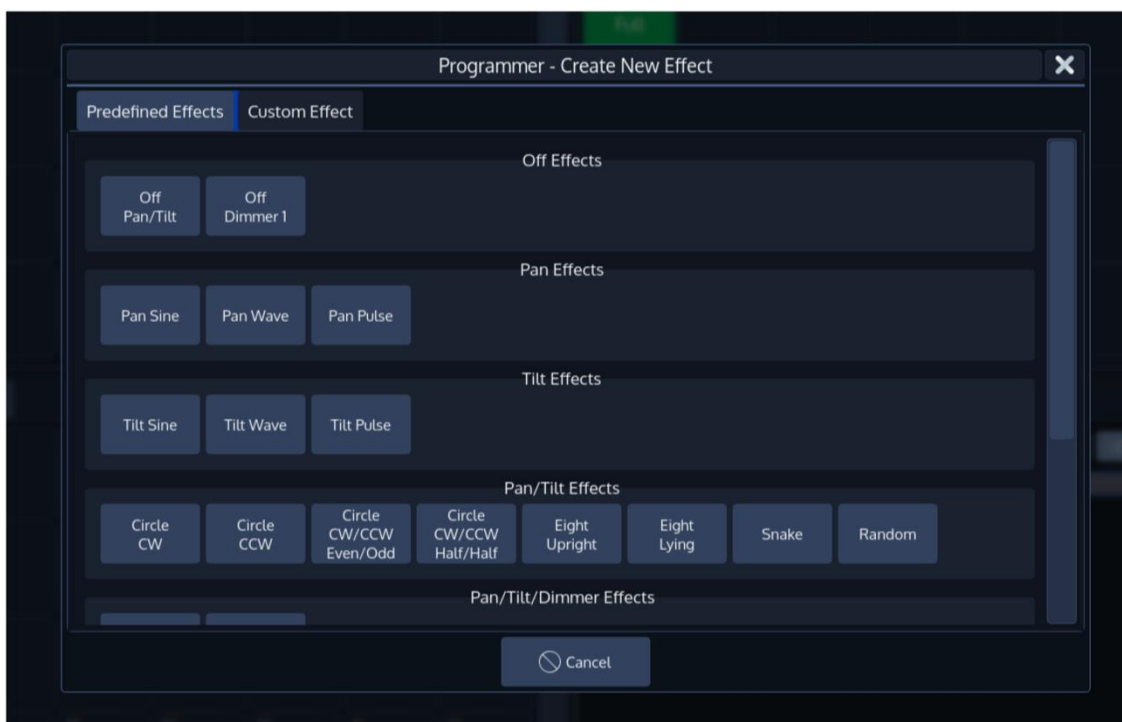


Fig. 136: Effetti predefiniti

Aggiunta di una tabella effetti

La seconda scheda (**Custom Effect (Effetto personalizzato)**) viene usata per creare i propri effetti sulla base di funzioni matematiche.

Per aggiungere un effetto, selezionare come prima cosa il Parametro dall'elenco sul lato sinistro, e scegliere la tabella effetti che dovrebbe essere usata su questo parametro.

Fare clic su **Add Effect (Aggiungi effetto)** al termine.

Sarà sempre possibile modificare nuovamente la tabella effetti in seguito.

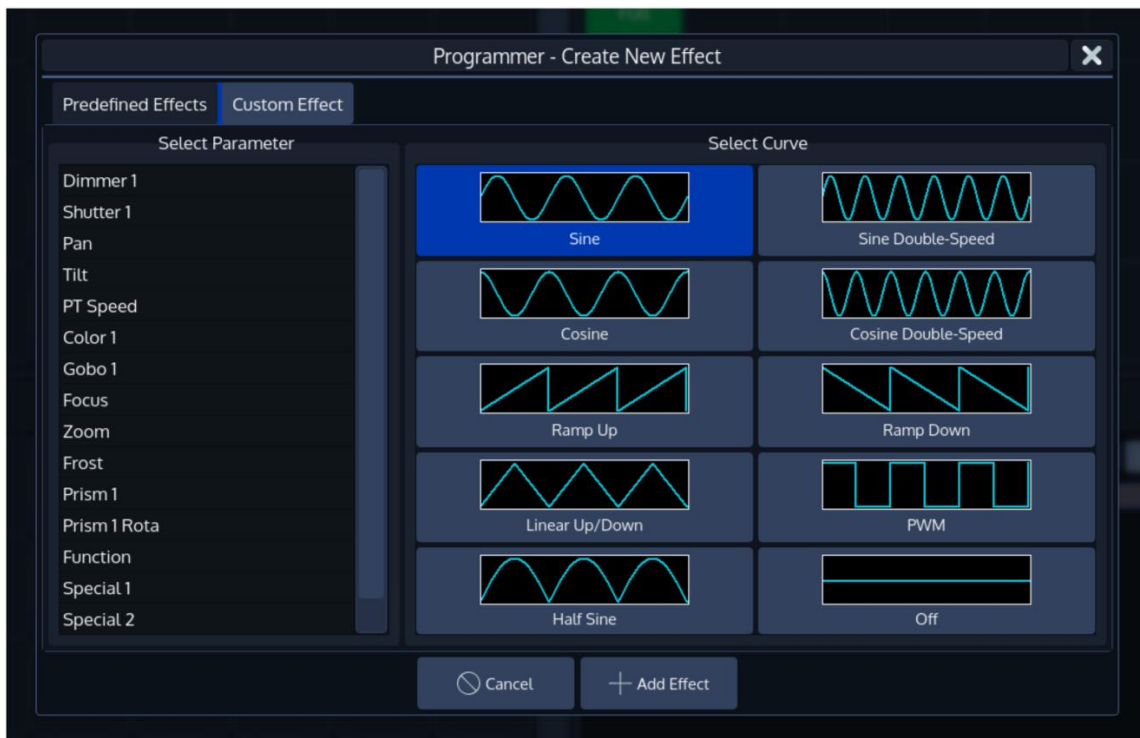


Fig. 137: Elenco delle tabelle effetti

17.3.2 Eliminazione di un effetto

Per eliminare gli Effetti dal programmer effetti, basta selezionare l'effetto/gli effetti che si desidera eliminare intervenendo sul pulsante nella prima colonna dell'editor e facendo clic sulla voce **Delete FX** (Elimina effetto speciale) nella barra degli strumenti superiore degli editor effetti speciali.

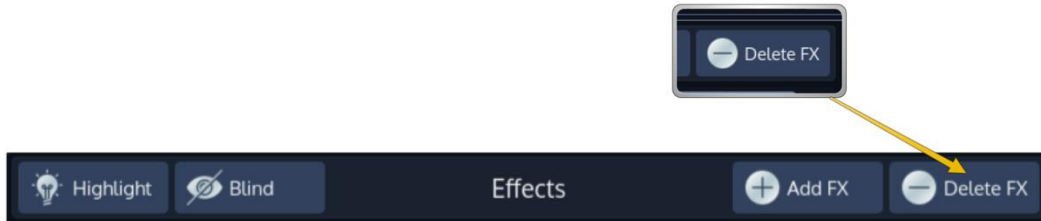


Fig. 138: Elimina FX

Si prega di notare che l'eliminazione dell'Effetto non comporta l'interruzione se l'effetto stesso è già in esecuzione in modalità di riproduzione. Quindi, ad esempio:

Se è appena stato creato un Effetto, ed è stato registrato nella Cue 1 di una Cuelist, l'eliminazione dell'FX nell'Editor e il salvataggio nella Cue 2 della stessa Cuelist non comporta l'interruzione dell'Effetto. Aggiungere invece un "Off Effect (Effetto spegnimento)" dai Parametri in quella Cue.

17.3.3 Modifica di un effetto

Per ogni riga effetto, sarà possibile modificare gli attributi effetto selezionando una delle celle e premendo il tasto [Set] oppure usando gli encoder.

Quando si usano gli encoder, tutte le Righe Effetti selezionate verranno modificate. Le righe effetto possono essere selezionate/de-selezionate spostando il pulsante nella prima colonna della riga effetti.

Effect	Type	Fixtures	Size	Speed	Offset	Duty Cycle
*Circle CW Pan	Cosine	5	50.0%	10.00cpm	0.0°	100.0%
*Circle CW Tilt	Sine	5	50.0%	10.00cpm	0.0°	100.0%

Fig. 139: Pulsante selezione riga

17.3.4 Interrompere un effetto

Per interrompere un effetto, è necessario aggiungere una tabella effetto "Off" ai parametri desiderati.

Si può eseguire questa operazione in qualsiasi momento (anche se l'effetto non è in fase di riproduzione) selezionando i dispositivi che si desidera interrompano l'effetto e facendo clic su **Add FX** (Aggiungi effetto speciale) nella barra degli strumenti superiore degli editor effetti speciali.

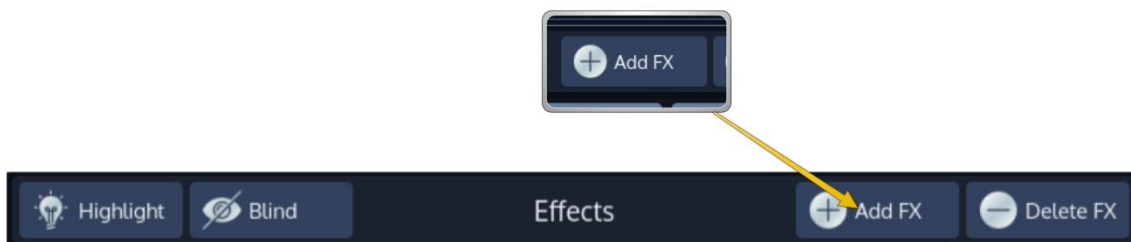


Fig. 140: Aggiungere un pulsante FX

Viene visualizzata la finestra di dialogo "Add Effect (Aggiungi effetto)". Selezionare la scheda **Custom Effect (Effetto personalizzato)**, selezionare il parametro adeguato dall'elenco sulla sinistra, quindi selezionare l'elemento **Off Effect Form (Spegni forma effetto)** sul lato destro.

Interrompere un effetto mentre è in fase di riproduzione da una Cuelist

Se l'Effetto/gli effetti che si desidera interrompere è/sono emesso/emessi da una Cuelist sarà possibile usare anche i pulsanti della barra degli strumenti del programmatore effetti per aggiungere rapidamente forme di effetti "Off" per tutti i parametri (del gruppo attributo selezionato) per tutti i dispositivi selezionati.

Per usare queste pratiche funzioni:

1. Selezionare i Dispositivi per i quali si desidera interrompere l'Effetto
2. Verificare che l'effetto venga riprodotto sul palco
3. Toccare il pulsante che contiene il Gruppo Attributo che si desidera interrompere.

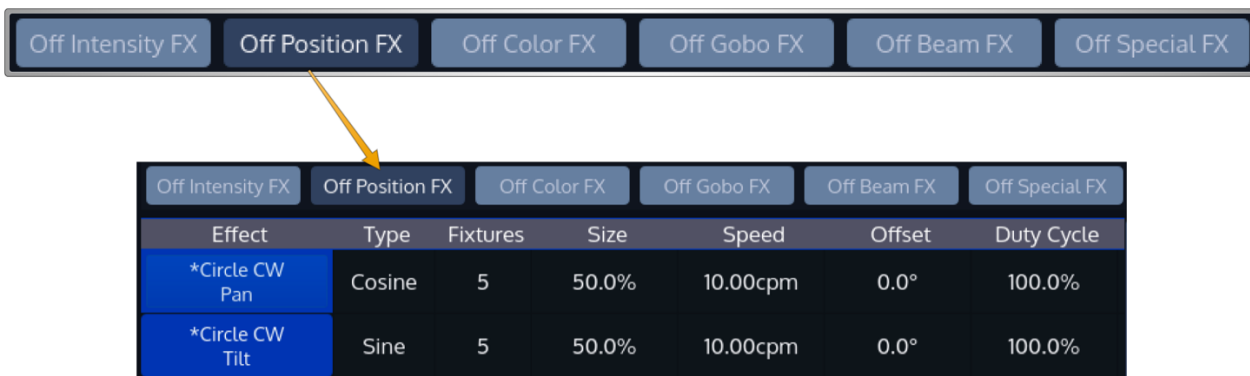


Fig. 141: Barra degli strumenti "Quick Off FX" (Spegnimento rapido degli effetti speciali)

18 Lavorare con i Preset

I preset aiutano a semplificare il processo di programmazione consentendo di creare gli "elementi" definiti dall'utente, da usare poi come "cassetta degli attrezzi" per realizzare le proprie cue. Dopo aver creato un Preset, ad esempio due teste mobili che puntano su una determinata posizione sul palco, sarà possibile richiamare in qualsiasi momento queste impostazioni e registrarle all'interno di cue.

Il più grande vantaggio legato all'uso dei Preset sta nel fatto che vengono salvati nelle cue unicamente come riferimento, anziché come valori di parametro che il Preset contiene. Qualora successivamente si decida di modificare il Preset, anche tutte le cue registrate usando questo Preset verranno modificate. Ciò è particolarmente vero se, ad esempio, viene cambiata la posizione di un oggetto di scena sul palco, e ci sono delle teste mobili programmate per illuminarlo. Sarà possibile aggiornare una sola volta il preset per fare in modo che rifletta il cambiamento, anziché ri-programmare questa modifica in ogni singola cue in cui viene illuminato questo oggetto.

Si tratta di una funzione molto potente che consente di apportare modifiche globali a uno show in modo estremamente semplice e facile, anziché dover riprogrammare ogni cue singolarmente.

I preset consentono la registrazione dei parametri di modo che gli stessi siano facilmente accessibili in fase di programmazione e di funzionamento dal vivo. I preset sono suddivisi in vari pool, mentre ogni tipo di Pool filtrerà gli attributi salvati nei preset per tipo equivalente: Un pool Tutti i preset salva tutti gli attributi, mentre un Pool preset colore salva solo gli attributi del colore.

I preset sono applicabili solo ai dispositivi che avevano valori impostati in fase di salvataggio del preset, ma possono essere richiamati solo da alcuni dei dispositivi. Ad esempio: È stato registrato un preset contenente solo dispositivi Pan e Tilt per i Dispositivi da 1 a 10. Questo preset non è applicabile ai Dispositivi 11 e 12. Questo preset può tuttavia essere richiamato solo per i dispositivi 1 e 4.

Qualora si desideri usare un Preset come strumento di programmazione, dove le modifiche successive al Preset non comportano l'aggiornamento delle cue, si può caricare il valore "hard" in fase di selezione del preset.

In modo del tutto simile ai dispositivi e ai gruppi, i preset si trovano nel menu laterale widget suddivisi, premendo il pulsante **Preset**.

18.1 Il widget suddiviso Preset

Dopo aver selezionato il pulsante **Presets** in uno dei menu widget suddivisi, questo particolare widget suddiviso passerà in modalità "Preset".

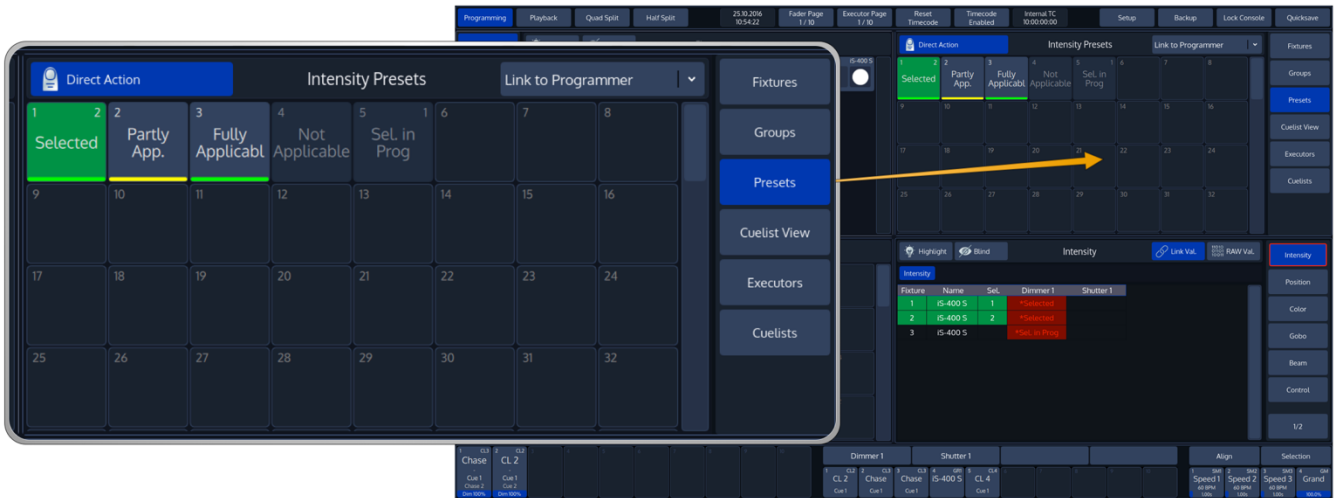


Fig. 142: Widget suddiviso Preset

In modalità predefinita, il widget predefinito mostrerà solo i preset del gruppo attributi selezionato nel programmatore. Sarà tuttavia possibile modificare questo comportamento selezionando un tipo di preset specifico dal menu a discesa nella barra del titolo preset:

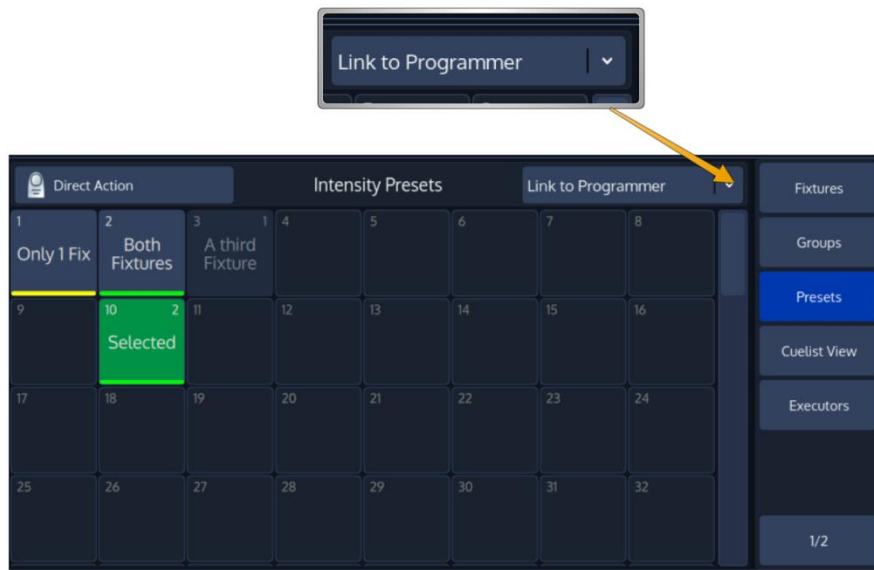


Fig. 143: Selettore gruppo attributi

18.2 Registrazione dei preset

Se viene registrato un preset in uno di questi pool di preset dal widget preset, la console registrerà i valori per il gruppo attributi adeguato. In questo modo, i preset di posizione contengono solo informazioni sulla posizione, mentre i preset colore contengono solo informazioni sul colore.

Qualora si desideri salvare un preset che contiene parametri distribuiti su diversi gruppi di parametri, registrare un preset del tipo "All".

18.2.1 Registrare un Preset usando il Widget suddiviso Preset

Dopo aver creato un assetto che si desidera salvare come preset, premere il pulsante [Rec] che si trova nella sezione di programmazione del pannello anteriore e selezionare un elemento vuoto da un widget suddiviso Preset.

Si prega di notare che la console Chimp salverà solo i valori per i dispositivi selezionati - quindi, se è stato registrato un preset colore per un dispositivo, questo particolare preset non può essere richiamato servendosi di un dispositivo diverso.

La barra degli strumenti Registra contiene un pulsante chiamato **Name It!** - Se questo pulsante è attivo, la console richiederà automaticamente un nome dopo aver salvato l'elemento.

Qualora si decida di disattivare questa funzione sarà possibile etichettare qualsiasi elemento premendo il pulsante [Name] sulla parte anteriore della console. La riga di comando indicherà la dicitura "Name" (Nome). Ora selezionare l'elemento che si desidera etichettare.

18.3 Selezione dei preset

Quando vengono selezionati dispositivi, la console Chimp identifica quali preset possono essere applicati a tutti o solo alcuni dei tuoi dispositivi, e anche quali NON possono essere applicati. Ciò si vedrà in modo chiaro dal pool preset e verrà presentato in modo intuitivo.

I preset che non possono essere per niente applicati svaniranno sullo sfondo. Quelli che possono essere applicati a una parte della selezione avranno una barra gialla sulla parte inferiore. Da ultimo, i preset che possono essere applicati a tutti i dispositivi selezionati presentano una barra verde.

Se questo preset è stato applicato ai dispositivi nel programmatore, mostra il numero di dispositivi a cui è applicato nell'angolo superiore destro.

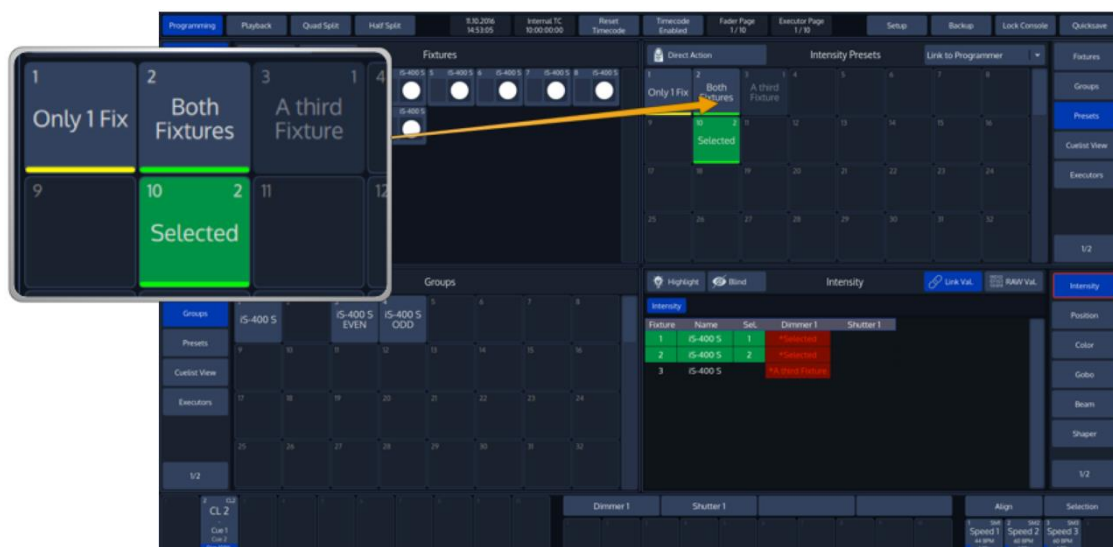


Fig. 144: Widget suddiviso Preset - Diversi stati degli elementi

18.3.1 Selezione dei Preset come riferimento

Dopo aver verificati che i dispositivi siano selezionati, sarà possibile selezionare e deselegionare i preset facendoci clic sopra.

18.3.2 Richiamare un preset come valore "Hard"

Qualora i preset vengano selezionati in questo modo, verranno registrati all'interno di cue come valore "hard", anziché con riferimento alla cue.

Per selezionare un "Hard Value" di un preset, premere e tenere premuto il pulsante [Infinity] in fase di selezione del preset.

18.3.3 Selezione di un preset "Live" senza aver selezionato un dispositivo

Sarà anche possibile selezionare i preset direttamente in fase di esecuzione di uno show per tutti i dispositivi contenuti nel preset non appena il widget suddiviso si trova in modalità "Direct Action (Azione diretta)".

Sarà possibile attivare la modalità "Direct Action" facendo clic sul pulsante **Direct Action** (Azione diretta) che si trova nella barra del titolo del widget suddiviso.

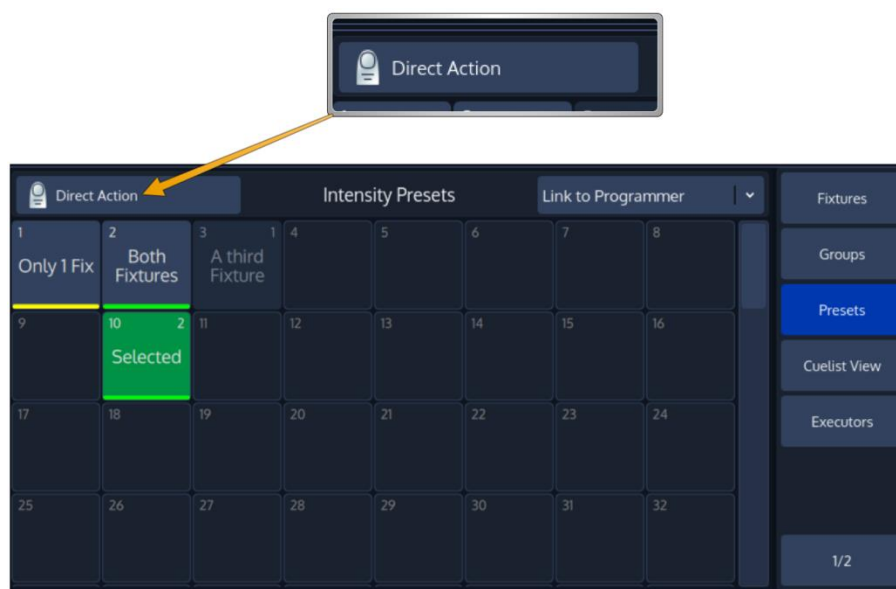


Fig. 145: Pulsante azione diretta

18.3.4 Deselezione di ("Knocking Out") un preset

Per deselezionare un Preset, fare nuovamente clic sullo stesso o premere il pulsante [Off] seguito dal Preset.

18.4 Assegnazione di un nome a un Preset

Sarà possibile etichettare qualsiasi elemento premendo il tasto [Name] sulla piastra anteriore della console. La riga di comando indicherà la dicitura "Name" (Nome). Ora selezionare l'elemento che si desidera etichettare.

Verrà visualizzata la tastiera a video **Enter Preset Name (Inserisci nome preset)**.

18.5 Rimozione dei contenuti da un Preset

A volte è necessario eliminare i contenuti indesiderati da un Preset. Ci sono alcuni modi per rimuovere i valori da un preset, ma il metodo di seguito descritto è quello che offre il maggiore controllo su ciò che verrà rimosso.

Toccare gli attributi che si desidera rimuovere da un preset salvato in precedenza, quindi premere il pulsante [Rec]. Selezionare il preset dal quale si desidera rimuovere i valori dal widget suddiviso Preset, nell'esempio **Preset 1**.

Viene visualizzata una finestra che chiede cosa fare. Selezionare **Remove (Elimina)** per rimuovere gli attributi selezionati dal pannello.

In alternativa sarà anche possibile selezionare **Remove** dalla barra degli strumenti Registra dopo aver premuto il pulsante [Rec], che evita che la finestra col messaggio "Not Empty – What to do?" si apra.

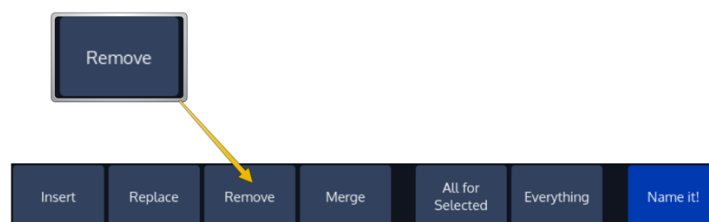


Fig. 146: Barra degli strumenti Registra - Elimina

18.6 Sostituzione di un Preset

A volte potrebbe essere più comodo sostituire un preset anziché unire e rimuovere gli attributi separatamente. È tuttavia importante capire che la sostituzione di un preset elimina i valori presenti nel "vecchio" preset ma non sono presenti nel programmatore, e aggiungerà nuovi valori che non erano presenti in precedenza.

La sostituzione di un preset non compromette i riferimenti alle cue, e quindi potrebbe compromettere i riferimenti a cue che sono già state programmate con questo preset.

Dopo aver modificato i valori di conseguenza per sostituire un preset salvato in precedenza, premere il pulsante [Rec].

Selezionare il preset che si desidera sostituire col widget preimpostato, ad esempio **Preset 1**.

Viene aperta una finestra che chiede cosa si desidera fare. Selezionare **Replace (Sostituisci)** per sostituire tutto il contenuto dei preset con gli attributi selezionati nel programmatore.

In alternativa sarà anche possibile selezionare **Replace (Sostituisci)** dalla barra degli strumenti Registra dopo aver premuto il pulsante [Rec], che evita il messaggio "Not Empty – What to do?" si apra.



Fig. 147: Barra degli strumenti Registra - Sostituisci

18.7 Unione di contenuti in un Preset (Oppure: Aggiornamento di un Preset)

Qualora si desideri aggiornare un preset per regolare solo alcuni valori, ad esempio un preset che contiene la posizione del cantante principale dello spettacolo con il quale si è in tour, la funzione "merge" è esattamente ciò che fa al caso vostro.

Dopo aver modificato i valori per aggiornare un preset salvato in precedenza, premere il pulsante [Rec] e selezionare il preset che si desidera aggiornare dal widget suddiviso, ad esempio **Preset 1**.

Viene aperta una finestra che chiede cosa si desidera fare. Selezionare **Merge (Unisci)** per aggiornare il contenuto dei preset con gli attributi selezionati.

In alternativa sarà anche possibile selezionare **Merge** (Unisci) dalla barra degli strumenti Registra dopo aver premuto il pulsante [Rec], che evita il messaggio "Not Empty – What to do?" si apra.

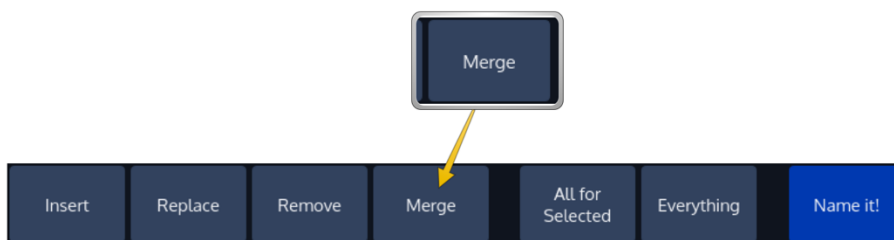


Fig. 148: Barra degli strumenti Registra - Unisci

18.8 Copiare un preset

Premere il pulsante [Copy] e selezionare il Preset che si desidera copiare, seguito dall'elemento di destinazione.

La copia di un Preset crea un nuovo, mentre il nuovo preset non ha nessun riferimento all'elemento sorgente. La modifica della copia non modifica l'elemento originale e vice versa.

18.9 Spostare un Preset

Premere il tasto [Move]. Ora selezionare il preset che si desidera spostare, seguito dall'elemento del pool di destinazione.

18.10 Eliminare un Preset

Premere il tasto [Delete]. Verificare che l'opzione **Delete Object** (Elimina oggetto) sia selezionata sulla barra degli strumenti Elimina. Ora selezionare il Preset che si desidera eliminare.

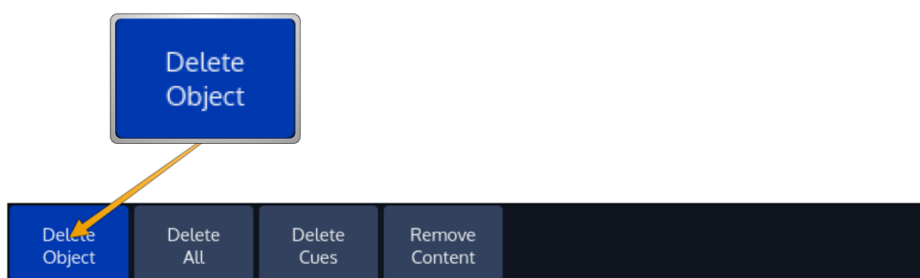


Fig. 149: Barra degli strumenti Elimina

18.11 Finestra modifica Preset

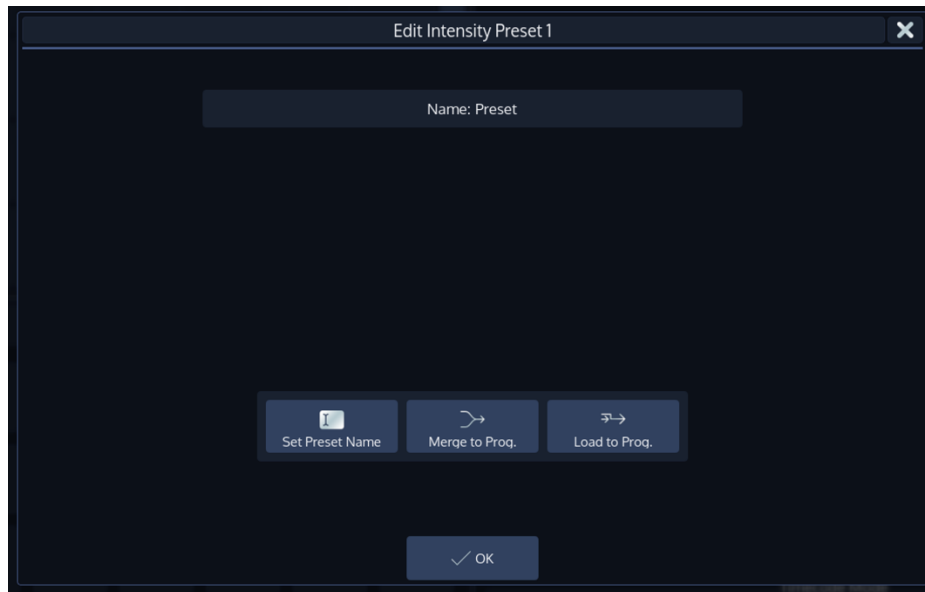


Fig. 150: Finestra modifica Preset

La finestra **Edit Preset (Modifica preset)** può essere usata come modo rapido per rinominare un preset o caricarne i valori sul programmatore.

Per aprire la finestra modifica Preset, digitare [Edit] e selezionare il preset che si desidera modificare.

18.11.1 Impostare il nome del preset

Facendo clic sul pulsante **Set Preset Name (Imposta nome preset)** viene aperta una tastiera a video che consente di rinominare questo particolare Preset.

18.11.2 Unire al Prog(grammatore)

Facendo clic sul pulsante **Merge to Prog (Unisci al prog)**(rammer - rammatore) verranno caricati i contenuti dei preset senza referenziare il preset nel programmatore. I contenuti che già esistono nel programmatore verranno sovrascritti se il preset contiene informazioni per gli stessi attributi. Ciò caricherà i valori per tutti i dispositivi per i quali il preset contiene valori e selezionerà tutti i dispositivi.

18.11.3 Caricare nel Prog(Carica nel programmatore)

Facendo clic sul pulsante **Load to Prog**(Carica nel programmatore) si caricheranno i contenuti del preset senza referenziare il preset nel programmatore. I contenuti che già esistono nel programmatore verranno eliminati e sostituiti dal contenuto del preset. Ciò caricherà i valori per tutti i dispositivi per i quali il preset contiene valori e selezionerà tutti i dispositivi.

19 Lavorare con le cuelist

19.1 Cos'è una cuelist

Le cuelist sono la spina portante della vostra programmazione e del vostro show. Possono contenere una o più cue, mentre ogni cue potrebbe avere applicati una dissolvenza diversa e un tempo d'attesa diverso.

Cursori, Executor ed Executor virtuali - tutti si basano sulle Cuelist.

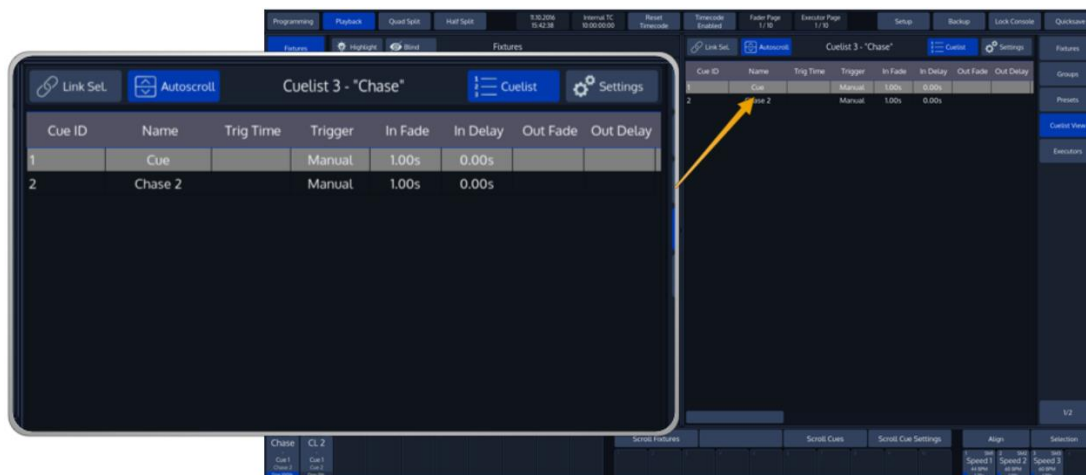


Fig. 151: Visualizzazione Cuelist

Ogni cuelist ha le proprie impostazioni che definiscono il comportamento della Cuelist.

19.2 Archiviazione delle Cue in una cuelist

Si prega di ricordare che solo i valori usati e attivi verranno registrati. Questo stato è indicato dal colore di sfondo del valore nel programmatore. Cfr. " – usando il programmatore.

Diversi stati dei valori attributo dispositivo" per ulteriori dettagli in merito.

19.2.1 Salvataggio di una Cuelist su un pulsante Master o Executor

Dopo aver configurato un assetto, premere il tasto [Rec] seguito dal tasto-cursore [Go], [Pause/Back] o da un tasto-cursore [Exec] oppure selezionare semplicemente un Executor virtuale da un widget suddiviso Executor.

Se viene archiviata una Cuelist in questo modo, verrà salvata sul primo posto libero del Pool cuelist, e verrà automaticamente assegnata al Cursore o all'Executor selezionato.

19.2.2 Archiviazione di una Cuelist usando il widget suddiviso Cuelist

Dopo aver creato un assetto, per salvarlo come cue, aprire un Widget suddiviso cuelist dal menu laterale e premere il tasto [Rec]. Selezionare una cuelist dove salvare la cue.

19.2.3 Salvare una cue usando l'interfaccia riga di comando

Dopo aver creato un assetto, premere il tasto [Rec] seguito dal tasto [Cuelist]. Digitare il numero di cuelist sul quale si desidera registrare la cue ad esempio [1] seguito da [Enter] nella riga comando.

19.2.4 Salvare una seconda Cue su una Cuelist

Per salvare un'altra cue nella stessa Cuelist, basta premere nuovamente il tasto [Rec], seguito dalla Cuelist alla quale si desidera aggiungere la cue. Se la Cuelist contiene solo una Cue, comparirà una finestra che chiede cosa fare. Selezionare **Append As New Cue (Aggiungere come nuova cue)**.

19.3 Opzioni aggiuntive in fase di registrazione di una Cue

19.3.1 Archiviare una Cue includendo il timing

Sarà anche possibile usare ulteriori opzioni a livello di riga di comando per salvare una cue, compreso il timing, oppure indicare un numero di cue specifico, digitandolo.

I timing sono opzionali. Il valore [Time] verrà usato come tempo di dissolvenza mentre il valore [Time] [Time] verrà usato come tempo di ritardo della cue.

Registrazione di una Cue (con Timing) alla Cuelist attualmente selezionata

[Record] [Time] [1] [Time][Time] [2] [Enter]

Registrazione di una Cue (con Timing) usando il Master oppure un Pulsante Executor

[Record] [Time] [1] [Time][Time] [2] [Masters Go / Pause Button]

Registrazione diretta su una Cuelist e una Cue specifiche usando il Blocco numero

[Record] [Time] [1] [Time][Time] [2] [Cuelist] [1] [Cue 4] [Enter]

19.4 Modifica della Cuelist

19.4.1 Assegnazione di un nome a una Cuelist

Sarà possibile etichettare qualsiasi elemento premendo il tasto [Name] sulla piastra anteriore della console. La riga di comando indicherà la dicitura "Name" (Nome). Ora selezionare l'elemento che si desidera etichettare.

Sarà possibile assegnare un nome alla Cuelist anche usando la Riga di comando:

[Name] [Cuelist] [1] [Enter]

19.4.2 Copiare una Cuelist

Premere il tasto [Copy] e selezionare la Cuelist che si desidera copiare, seguita dall'elemento di destinazione.

Copiando una Cuelist si crea un nuovo preset, mentre la nuova Cuelist non ha nessun riferimento rispetto all'Elemento sorgente. Modificare la copia non modifica l'elemento l'originale e viceversa.

Sarà possibile copiare la Cuelist anche usando la Riga di comando:

[Copy] [Cuelist] [1] [Cuelist] [10] [Enter]

19.4.3 Spostare una Cuelist

Premere il tasto [Move] . Ora, selezionare la Cuelist che si desidera spostare, seguito dall'Elemento pool di destinazione.

Sarà anche possibile spostare la Cuelist anche usando la Riga di comando:

[Move] [Cuelist] [1] [Cuelist] [10] [Enter]

19.4.4 Eliminare una Cuelist

Premere il tasto [Delete]. Verificare che l'opzione **Delete Object** (Elimina oggetto) sia selezionata sulla barra degli strumenti Elimina. Ora selezionare la Cuelist che si desidera eliminare.

Sarà anche possibile eliminare la Cuelist anche usando la Riga di comando:

[Delete] [Cuelist] [1] [Enter]

19.5 Aggiornamento delle Cue in una cuelist

A volte è necessario aggiornare le cue salvate in precedenza aggiungendo (unendo) o rimuovendo contenuti.

Si prega di ricordare che solo i valori usati e attivi verranno registrati.

Questo stato è indicato dal colore di sfondo del valore nel programmatore.

19.5.1 Aggiungere ulteriore / modificare il contenuto esistente di una Cue ("Unire" i dati nella Cue)

Dopo aver configurato le modifiche, premere il pulsante [Rec], selezionare l'opzione **Merge** (Unisci) dalla barra degli strumenti Registra e selezionare la Cuelist adeguata o con un tasto master Play o Pausa / Indietro oppure selezionando la Cuelist in un widget suddiviso cuelist.

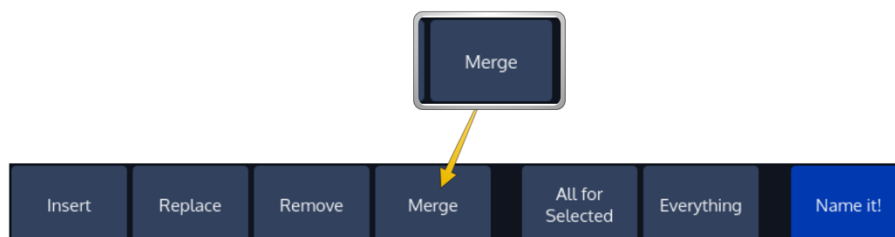


Fig. 152: Barra degli strumenti Registra - Unisci

Se la cuelist contiene solo una Cue, l'azione di fusione verrà eseguita in modo immediato. Se la Cuelist contiene più di una Cue, verrà aperta una finestra che chiede di selezionare la Cue all'interno della quale si desidera unire le informazioni.

Fare clic su **Merge (Unisci)** dopo aver selezionato la Cue adeguata.

Sarà anche possibile usare la riga di comando come segue: come prima cosa premere il tasto [Rec] seguito dal tasto [Cuelist]. Digitare il numero della cuelist dalla quale si desidera eseguire l'aggiornamento - ad esempio, [1]. Prima di eseguire il comando, verificare di aver selezionato **Merge** (Unisci) dalla barra degli strumenti Registra. Ora premere [Enter] per eseguire il comando.

19.5.2 Rimuovere dei contenuti da una Cue

Come prima cosa toccare gli attributi che si desidera eliminare. Premere il pulsante [Rec], selezionare l'opzione **Remove** (Elimina) dalla barra degli strumenti Registra e selezionare la Cuelist adeguata o con un tasto master Play o Pausa / Indietro oppure selezionando la Cuelist in un widget suddiviso cuelist.

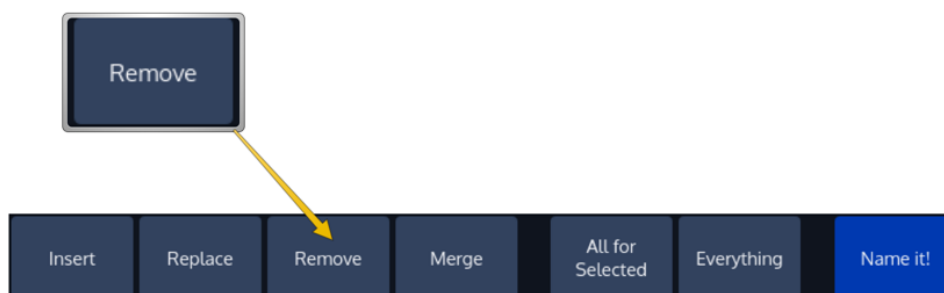


Fig. 153: Barra degli strumenti Registra - Elimina

Se la cuelist contiene solo una Cue, l'azione verrà eseguita in modo immediato. Se la Cuelist contiene più di una Cue, verrà aperta una finestra che chiede di selezionare la Cue dalla quale si desidera rimuovere le informazioni.

Fare clic su **Remove (Elimina)** dopo aver selezionato la Cue adeguata.

Sarà anche possibile usare la riga di comando come segue: come prima cosa premere il tasto [Rec] seguito dal tasto [Cuelist]. Digitare il numero della cuelist dalla quale si desidera rimuovere i valori - ad esempio, [1]. Prima di eseguire il comando, verificare di aver selezionato **Remove** (Elimina) dalla barra degli strumenti Registra. Ora premere [Enter] per eseguire il comando.

19.5.3 Sostituire una cue

Come prima cosa configurare il nuovo assetto col quale si vuole sostituire una cue esistente. Ora, premere il pulsante [Rec], selezionare l'opzione **Replace** (Sostituisci) dalla barra degli strumenti Registra e selezionare la Cuelist adeguata o con un tasto master Play o Pausa / Indietro oppure selezionando la Cuelist in un widget suddiviso cuelist.



Fig. 154: Barra degli strumenti Registra - Sostituisci

Se la cuelist contiene solo una Cue, l'azione di sostituzione verrà eseguita in modo immediato. Se la Cuelist contiene più di una Cue, verrà aperta una finestra che chiede di selezionare la Cue che si desidera sostituire.

Fare clic su **Replace (Sostituisci)** dopo aver selezionato la Cue adeguata.

Sarà anche possibile usare la riga di comando come segue: come prima cosa premere il tasto [Rec] seguito dal tasto [Cuelist]. Digitare il numero della cuelist nella quale si vuole sostituire una cue - ad esempio, [1]. Prima di eseguire il comando, verificare di aver selezionato **Replace** dalla barra degli strumenti Registra. Ora premere [Enter] per eseguire il comando.

19.5.4 Inserimento di una Cue all'interno di una Cuelist

Come prima cosa configurare l'assetto che si desidera inserire prima di una cue esistente. Ora, premere il pulsante [Rec], selezionare l'opzione **Insert** (Inserisci) dalla barra degli strumenti Registra e selezionare la Cuelist adeguata o con un tasto master Play o Pausa / Indietro oppure selezionando la Cuelist in un widget suddiviso cuelist.



Fig. 155: Barra degli strumenti Registra - Inserisci

Verrà aperta una finestra che chiede di selezionare la Cue prima della quale si desidera che venga inserita la nuova cue.

Fare clic su **Insert (Inserisci)** dopo aver selezionato la cue prima della quale dovrebbe essere inserita la nuova Cue.

Sarà anche possibile usare l'approccio riga di comando:

Premere il pulsante [Rec], seguito dal tasto [Cuelist]. Digitare il numero della cuelist nella quale si vuole inserire una cue - ad esempio, [1]. Prima di eseguire il comando, verificare di aver selezionato **Insert** (Inserisci) dalla barra degli strumenti Registra. Ora premere [Enter] per eseguire il comando:

[Record] [Cuelist] [1] [Enter]

In alternativa è anche possibile inserire il numero di Cue nel comando:

[Record] [Cuelist] [1] [Cue] [1.5] [Enter]

19.5.5 Copiare una Cue

La copia delle cue è possibile solo usando l'approccio riga di comando:

[Copy] [Cuelist] [1] [Cue] [5] [Cue] [10] [Enter]

oppure

[Copy] [Cuelist] [1] [Cue] [5] [Cuelist] [2] [Cue] [10] [Enter]

19.5.6 Spostare una Cue

Lo spostamento delle cue è possibile solo usando l'approccio riga di comando:

[Move] [Cuelist] [1] [Cue] [5] [Cue] [5.4] [Enter]

19.5.7 Eliminare una Cue

Per eliminare una cue da una Cuelist, premere il tasto [Delete] sul tastierino. Selezionare l'opzione **Delete Cue** (Elimina cue) dalla barra degli strumenti Elimina.

Ora, selezionare la Cuelist adeguata o con un tasto master Play o Pausa / Indietro oppure selezionando la Cuelist in un widget suddiviso cuelist.

Si aprirà una finestra che chiede di selezionare le Cue da eliminare. Fare clic su **Delete (Elimina)** dopo aver selezionato la(le) Cue(s) dall'elenco.

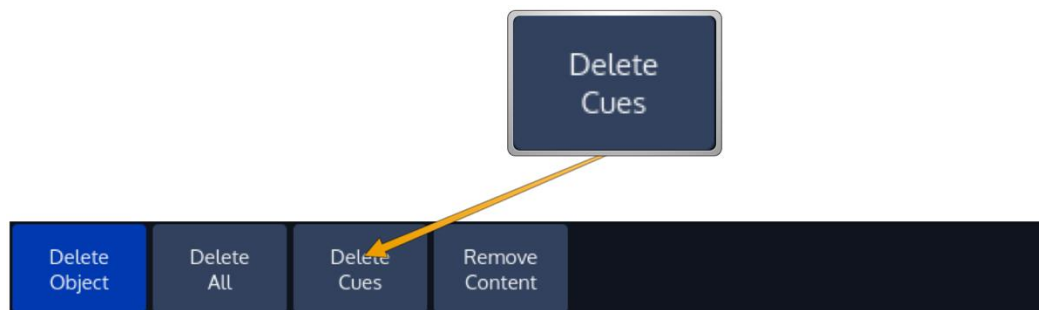


Fig. 156: Barra degli strumenti Elimina - Elimina Cue

Sarà anche possibile usare la riga di comando come segue: come prima cosa premere il tasto [Delete] seguito dal tasto [Cuelist]. Ora, selezionare l'opzione **Delete Cue** (Elimina cue) dalla barra degli strumenti Elimina.

Digitare l'ID della cuelist dalla quale si desidera eliminare una cue - ad esempio, [1]. Premere [Enter] per eseguire il comando.

19.6 Caricamento di una cue nel Programmatore

A volte si desidera caricare una cue completa nel programmatore per modificarla. A tal fine, premere il tasto T[Load] sul tastierino. Ora, selezionare la Cuelist adeguata o con un tasto master Play o Pausa / Indietro oppure selezionando la Cuelist in un widget suddiviso cuelist.

Si aprirà una finestra che chiede di selezionare la Cue da caricare. Fare clic su **Load (Carica)** dopo aver selezionato la Cue dall'elenco.

19.7 Assegnazione delle cuelist ai master

19.7.1 Assegnazione di una Cuelist a un Master / Executor usando il widget suddiviso Cuelist

Per assegnare una Cuelist (nel Pool Cuelist) a un Master, premere il tasto [Link], toccare la Cuelist alla quale si desidera assegnare il master seguita dal pulsante Play o Pausa / Indietro oppure da un pulsante Executor.

19.7.2 Assegnazione di una Cuelist a un Master / Executor usando l'interfaccia riga di comando

Premere il tasto [Cuelist] seguito dal numero della Cuelist alla quale si vorrebbe assegnare, ad esempio, [1]. Quindi, premere il tasto desiderato del master oppure Pausa / Indietro oppure un Pulsante Executor.

19.8 La finestra vista Cuelist (Cue Sheet)

La finestra vista Cuelist viene usata per modificare i Timing delle cue e altro. La vista Cuelist può anche essere usata come Cue Sheet, a indicare le cue attuali, precedenti e successive.

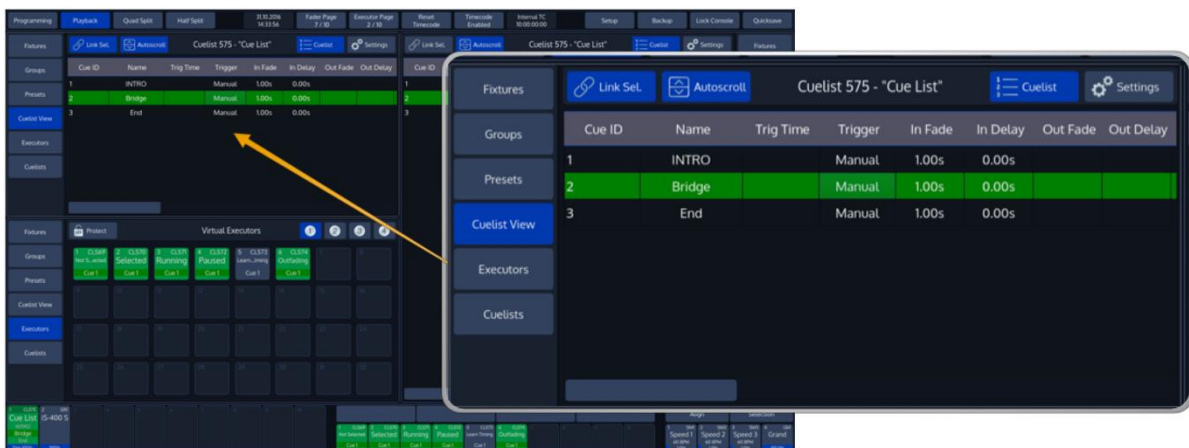


Fig. 157: Visualizzazione Cuelist

19.8.1 Apertura della finestra vista Cuelist

Aprire la finestra vista Cuelist usando il Pool Cuelist

Premere il tasto [Open] e selezionare una Cuelist dal widget suddiviso cuelist.

Aprire la finestra della visualizzazione Cuelist usando l'interfaccia della riga di comando

Premere il pulsante [Open] seguito dal pulsante [Cuelist]. Ora digitare il numero di cuelist seguito da [Enter] – ad esempio: [Open] [Cuelist] [1] [Enter].

Aprire la finestra della visualizzazione Cuelist usando i Master o gli Executor

Per aprire la finestra cuelist per una Cuelist assegnata a un Master, premere [Open] seguito dal tasto Play o Pausa / Indietro o premere semplicemente il Pulsante Executor.

Aprire la finestra della visualizzazione Cuelist usando l'elemento cursore

Sarà possibile aprire in modo facile una visualizzazione Cuelist per una qualsiasi Cuelist facendo clic su un elemento stato cursore indicato nella porzione inferiore sinistra dello schermo.

19.8.2 Finestra visualizzazione Cuelist – Pulsanti della barra del titolo



Fig. 158: Visualizzazione Cuelist - Pulsanti della barra del titolo

La funzione **Link Selected (Collega selezionati)** collega la Cuelist visualizzata nella visualizzazione Cuelist alla Cuelist selezionata.

La funzione **Auto Scroll (Scorrimento automatico)** scorre automaticamente i contenuti della finestra se la Cue attuale sta avanzando verso la fine dell'area display attiva.

Il pulsante **Cuelist** viene usato per mostrare il foglio Cue per la Cuelist in questione.

Il pulsante **Settings (Impostazioni)** viene usato per mostrare e modificare le impostazioni di questa Cuelist.

19.8.3 Colori di sfondo e relativi significati

La visualizzazione Cuelist si serve di colori di sfondo per enfatizzare lo stato di una Cue:

Colore di sfondo	Stato
	Questa è la Cue che verrà eseguita quando la Cuelist viene attivata.
	Questa è la Cue attuale e la Cue si trova in stato attivo e in fase di esecuzione.
	Questa è la Cue attuale, ma la Cuelist è in pausa.
	Questa è la cue successiva che verrà eseguita quando la Cuelist si trova nello stato "Learn Timing" (Apprendimento timing).
	Questa Cue si trova attualmente nello stato "Outfading" (Dissolvenza a buio) in quanto la Cuelist è stata disattivata.

19.9 Modifica dei nomi, dei timing delle cue e di altre Impostazioni

Per modificare i Nomi e i Timing delle cue, è come prima cosa necessario aprire una finestra vista Cuelist conformemente a quanto descritto in precedenza. Non appena la Visualizzazione Cuelist per la Cuelist adeguata è stata aperta, selezionare la cella col valore che si desidera modificare.

Sarà possibile selezionare più righe della stessa colonna, ma non sarà invece possibile selezionare più colonne contemporaneamente.

Premere il pulsante [Set] e inserire il valore desiderato.

- **Cue ID (ID della Cue):** Questa colonna indica il numero della Cue, che può essere modificato servendosi della funzionalità "Move Cue" (Sposta Cue)
- **Name (Nome):** Questo è il nome della Cue, che può essere modificato per fornire una breve descrizione della Cue
- **Trig Time (Tempo di avvio):** Questo è il tempo che deve trascorrere prima dell'avvio di una cue; l'uso dipende tuttavia dall'avvio selezionato per questa Cue
- **In Fade (Dissolvenza in ingresso):** Questa è la durata della dissolvenza incrociata per tutti i dispositivi che aumentano i valori del dimmer.
- **Out Delay (Ritardo in uscita):** Questo è il ritardo di tempo che deve trascorrere prima che la cue inizi la dissolvenza in ingresso dopo il suo inizio.
- **Out Fade (Dissolvenza in uscita):** Questa è la durata della dissolvenza incrociata per tutti i dispositivi che hanno valori di dimmer discendenti. In modalità predefinita la dissolvenza in uscita è equivalente alla dissolvenza in ingresso.
- **Out Delay (Ritardo in uscita):** Questo è il ritardo di tempo che deve trascorrere prima che la cue inizi la dissolvenza in uscita dopo il suo inizio.
- **In Snap (Scatto ingresso):** Questa è la percentuale del tempo complessivo della cue prima che tutti i parametri impostati su uno "Snap-Channel" (nella libreria delle fixture) scattino sul nuovo valore.
- **Comment (Commento):** Questa è una colonna che può essere utilizzata per ulteriori commenti. Viene visualizzata solo nella Visualizzazione Cuelist
- **Intensity Fade, Intensity Delay (Dissolvenza intensità, Ritardo intensità), ecc:** Questi sono timing singoli che possono essere impostati per gruppo di attributi in questa Cue.

19.9.1 I diversi tipi di Trigger (Avvio) che sono disponibili per ogni Cue

Ogni Cue può avere trigger diversi che possono influire o meno sulla modalità di utilizzo della colonna Trig Time (Tempo di avvio). Questa sezione fornisce una panoramica di questi trigger.

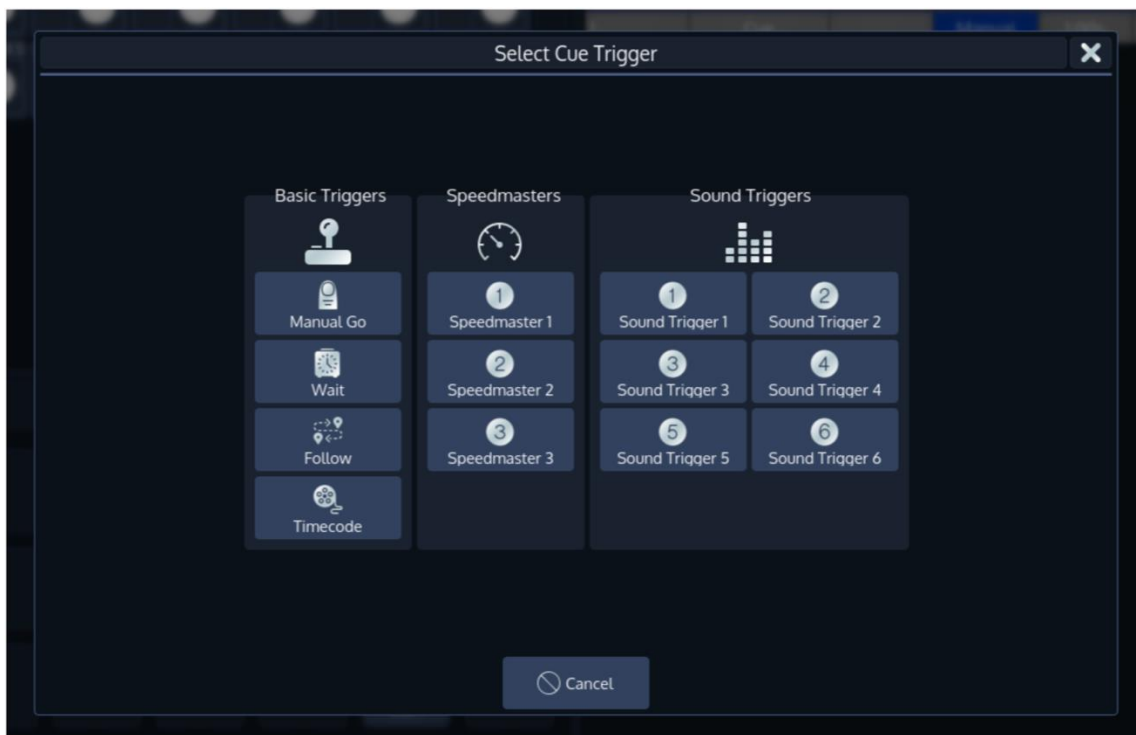
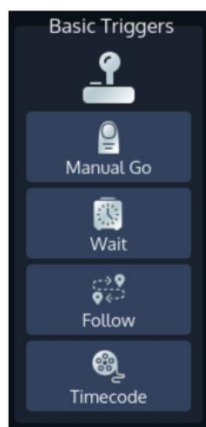


Fig. 159: Finestra di dialogo seleziona trigger cue

Trigger di base



Avvio manuale: Questa cue non verrà riprodotta in modo automatico. La colonna Trig Time (Tempo di avvio) è inutilizzata.

Wait (Aspetta): Questa Cue aspetta che sia trascorso il tempo di avvio dopo l'avvio della cue precedente e poi verrà eseguita in modalità automatica.

Follow (Segui): Questa Cue inizierà dopo che tutti i timing della cue precedente saranno stati completati. La colonna Trig Time (Tempo di avvio) può essere usata per inserire un tempo positivo o negativo per ritardare o anticipare l'inizio di questa Cue.

Timecode: Questa area può essere usata per fare in modo che la cue venga riprodotta come da Timecode. La cella Tempo di avvio per questa Cue passerà alla dicitura "Timecode Mode" (Modalità Timecode). Invitiamo a consultare la sezione sulle impostazioni della Cuelist per ulteriori informazioni sull'avvio di una Cuelist tramite Timecode.

Speedmaster

I cursori Speed Master sono usati per sincronizzare i Chaser a un determinato orologio Master Speed. La console supporta fino a un massimo di 3 cursori Speed Master. Possono essere impostati su BPM o secondi (cfr. "Configurazione principale – Impostazione dei valori predefiniti di timing").

Per le Cuelists le singole Cue hanno le proprie impostazioni di avvio. Se una Cue è impostata per avviarsi su un evento del cursore Master Speed, allora la Cue partirà quando viene generato l'evento "tocco successivo" da un cursore Master Speed. Se tutte le Cue di una Cuelist sono impostate per avviarsi su un Master Speed, allora la Cuelist rimane sincronizzata col Master Speed. Se diverse Cuelist attive sono configurate in questo modo, allora tutte queste Cuelist resteranno sincronizzate fra loro e con lo Speed Master.

Trigger audio

Quando il trigger di una Cue è impostato di modo che sia uno dei Trigger audio, allora questa Cue verrà riprodotta non appena il Trigger audio raggiunge la soglia di trigger e la Cue col trigger è la successiva dopo la Cue attuale.

19.10 Finestra Modifica Cuelist

Per aprire la finestra Modifica Cuelist, digitare [Edit] [Cuelist], seguito dall'ID della Cuelist della quale si desidera modificare le opzioni, ad esempio [1]. Completare il comando premendo [Enter].

In alternativa, è possibile usare il Widget suddiviso cuelist in questione:

Premere il tasto [Edit]. Selezionare la Cuelist che si desidera modificare da un Widget suddiviso Cuelist.

Un altro modo per accedere alla finestra Modifica Cuelist consiste nell'aprire una visualizzazione Cuelist e premere il pulsante **Settings (Impostazioni)** nella barra del titolo della Visualizzazione Cuelist.

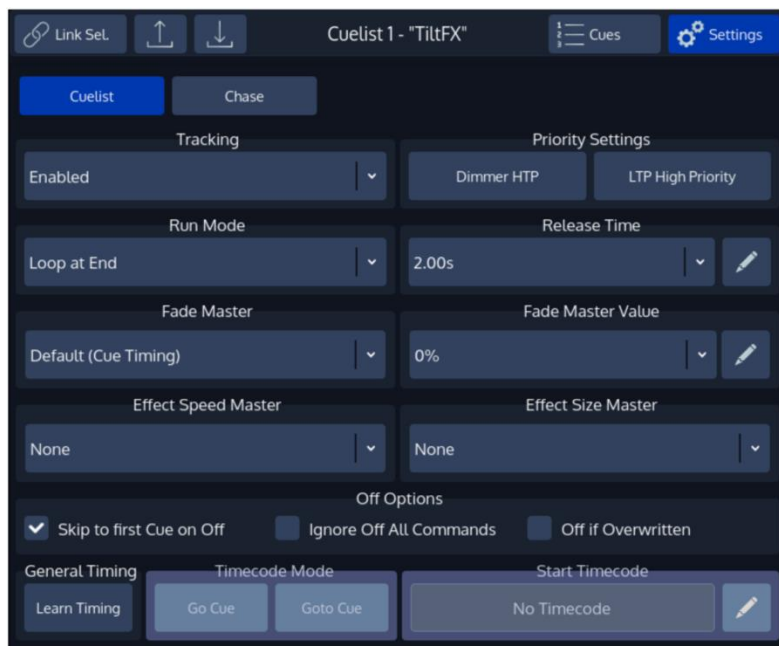


Fig. 160: Finestra Modifica Cuelist

19.10.1 Salvataggio delle opzioni come valore predefinito

Le opzioni specificate possono essere salvate come valore predefinito per le nuove Cuelists premendo il pulsante **Save Default (Salva predefinito)**.



Fig. 161: Pulsante Salva predefinito

19.10.2 Caricamento delle opzioni dai valori predefiniti

Le opzioni della Cuelist possono essere caricate dallo stato predefinito facendo clic sul pulsante **Load Default (Carica predefinito)**.



Fig. 162: Pulsante carica predefinito

19.11 Modifica delle opzioni di una Cuelist

Per modificare le opzioni della Cuelist quali ad esempio Off-Time, Priority, Playback order (Tempo di spegnimento, Priorità, Ordine di riproduzione), ecc., sarà necessario aprire la finestra "Edit Cuelist (Modifica Cuelist)" conformemente a quanto descritto in "Finestra Modifica Cuelist".

19.11.1 Impostazione della modalità di riproduzione della Cuelist

Le Cuelist possono essere impostate su due diverse modalità, **Cuelist** oppure **Chase**; sarà possibile effettuare la selezione usando i pulsanti adeguati dalla finestra Modifica Cuelist.

I Chaser offrono una funzionalità ridotta e si comportano in modo diverso in alcuni casi, rispetto alle Cuelist.

Un Chaser opera come segue:

Disattiva i timing delle Cue ad esempio In/Out Fade e Delay Timings (Dissolvenza in ingresso/uscita e Timing ritardi). Tutti i timing verranno sostituiti con timing globali di tipo Fade e Snap Timings che fanno parte delle opzioni di configurazione del Chaser.

Disattiva la configurazione del trigger delle cue. Verranno invece usate delle opzioni globali avvio chaser dal menu Modifica.

Ignora le funzioni di Timecode e Apprendimento timing

Attiva la selezione di avvio Chase Master e le funzioni di sincronizzazione

Attiva le impostazioni di Dissolvenza sequenza di effetti e Snap

Attiva le diverse opzioni per l'ordine di riproduzione delle sequenze di effetti

19.11.2 Impostazioni condivise fra Cuelist e Sequenze di effetti

Tracking

Questo menu a discesa consente di attivare o disattivare il tracking per questa particolare cuelist. Sarà anche possibile attivare la Cuelist in modo che esegua il tracking dall'ultima fino alla prima cue. In modalità predefinita il tracking è impostato su **Enabled (Attivato)**.

Priorità

L'impostazione di priorità modifica la priorità di riproduzione conformemente alla vostra impostazione. L'impostazione predefinita è **LTP**.

Le altre impostazioni di priorità sono:

LTP (None)- Tutti i valori salvati in quella cuelist verranno confrontati con gli altri sulla base del principio "L'ultimo ha la precedenza". Ciò significa che i valori sovrascriveranno i valori emessi in precedenza.

LTP High Priority - Tutti i valori salvati in quella cuelist verranno confrontati con altri valori sulla base del principio "L'ultimo ha la precedenza". Ciò significa che i valori sovrascriveranno i valori emessi in precedenza. Questa impostazione sovrascriverà sempre i valori di contenuti nelle liste di priorità "LTP", anche se sono stati avviati dopo la lista impostata su "Alta priorità".

Dimmer HTP - Tutti i valori salvati in quella cuelist verranno confrontati con gli altri sulla base del principio "L'ultimo ha la precedenza", eccetto per i valori del dimmer che verranno confrontati col livello del dimmer level. Ciò significa che i valori sovrascriveranno i valori emessi in precedenza, eccetto il valore dimmer. Qui, verrà emessa la Cuelist impostata su HTP col valore di dimmer più elevato.

Per ulteriori informazioni sulle priorità invitiamo a consultare "Panoramica delle Priorità".

Modalità di esecuzione

Usare questo menu a discesa per definire come si dovrebbe comportare la cuelist quando arriva alla fine. Il valore predefinito è **Loop at End (Loop al termine)**.

Le impostazioni sono:

Loop at End (Loop al termine) - La Cuelist si riavvolge e torna alla prima cue dopo aver premuto "go" mentre l'ultima cue è in fase di riproduzione.

Release at End (Stacca alla fine) - La Cuelist si stacca (Disattiva) dopo aver toccato go una seconda volta mentre l'ultima cue è in fase di elaborazione.

Stop at End (Stop al termine) - La Cuelist si fermerà all'ultima cue, e premendo nuovamente il pulsante "Go" non accade nulla.

Release Time (Tempo di stacco)

Questo è il quantitativo di tempo durante il quale la cue eseguirà una dissolvenza in uscita quando viene disattivata, con una dissolvenza delicata senza che vi siano degli "stacchi" con i quali i dispositivi tornano ai loro valori predefiniti o altri valori di output. Il tempo predefinito di dissolvenza a buio è **2 Secondi**.

Master tempo di dissolvenza

Questo indica quale cuelist dovrebbe ascoltare il Master tempo di dissolvenza.

I Master tempo di dissolvenza vengono usati per modificare il comportamento in caso di dissolvenza incrociata da una Cue a un'altra Cue nel contesto di una Cuelist o di un Chaser. La console Chimp supporta fino a 3 Master tempo di dissolvenza. Possono essere configurati in modo tale da essere relativi o assoluti (cfr. "Configurazione principale – Impostazione dei valori predefiniti di timing").

È importante notare che il comportamento di un Master tempo di dissolvenza è diverso per i Chasers e le Cuelist. Il comportamento differisce inoltre a seconda del Master di dissolvenza: Relativo o Assoluto.

In generale, i *Master tempo di dissolvenza assoluti* sostituiranno o imposteranno il tempo di dissolvenza predefinito (Dissolvenza in ingresso) di una Cue secondo un valore fisso.

Il *Master tempo di dissolvenza Relativo* scalerà invece un determinato Valore sulla base di un valore di riferimento. Il Valore di riferimento sarà diverso per le Cuelist e per i Chaser:

Per una Cuelist il valore di riferimento è il timing della cue indicato.

Per una Chaser il valore di riferimento è impostato dal trigger master Chasers.

Speed Master Effetti

La Combobox Speed Master Effetti seleziona lo Speed Master effetti per questa Cuelist. Usare questa funzione per scalare la velocità degli effetti a seconda di uno dei 3 cursori globali Speed Master Effetti. L'opzione "None (Nessuno)" disattiva la funzione Speed Master Effetti.

La Velocità di tutti gli effetti all'interno della Cuelist verrà scalata a seconda del valore dello Speed Master.

Si prega di notare che la velocità degli effetti dipende anche da altri cursori quali ad esempio lo Speed Master Cuelist.

Master dimensione effetti

Il Combobox Master dimensione effetti consente di selezionare il master dimensione effetti per una Cuelist. Usare questa funzione per scalare le dimensioni dell'effetto a seconda di uno dei 3 cursori globali master dimensione effetti. L'opzione "None (Nessuno)" disattiva la funzione Master Dimensione Effetti. Tutti gli effetti della Cuelist verranno scalati a seconda del valore del Master Dimensioni. Si prega di notare che le dimensioni dell'effetto dipenderanno anche da altri parametri, quali ad esempio il cursore di dissolvenza in ingresso attuale (se configurato), il cursore dimmer (se l'effetto prevede un effetto dimmer) oppure lo stato della dissolvenza incrociata attuale.

Off if Overwritten (Disattiva se sovrascritto)

Questa cuelist si spegne da sola quando tutti i suoi valori sono stati sovrascritti da altre cuelist.

Ignore Off All Commands (Ignora i comandi Spegni tutto)

Off in modalità predefinita. Questa cuelist non ascolterà i comandi "All off" (Spegni tutto) ad esempio il comando "Off all Cuelists" (Spegni tutte le playlist) nel menu off. Questa funzione può rivelarsi particolarmente utile per le luci di lavoro.

Skip to first cue on Off (Salta alla prima cue a Spento)

On in modalità predefinita. Questa cuelist passa alla prima cue quando viene spenta.

19.11.3 Impostazioni solo per le Cuelist**Pulsante Apprendimento timing**

Il pulsante **Learn Timing (Apprendimento timing)** è particolarmente utile se è necessario eseguire l'apprendimento dei timing successivi o dei timing timecode per una determinata Cuelist. Quando la cuelist si trova in modalità Apprendimento timing, il colore attuale della cue sarà indicato con uno sfondo magenta; a ogni pressione del pulsante la cuelist aggiungerà il tempo trascorso fra l'inizio della cue e il comando Go per avviare la cue successiva nel campo Trig Time (Tempo di avvio). Se la Cuelist è stata impostata su Timecode, imposterà il tempo della Cue sul Timecode ricevuto durante la pressione del pulsante Go.

Modalità Timecode

Il pulsante **Go Cue (Vai cue)** imposta questa cuelist in una modalità "protettiva" che è particolarmente utile quando miscelati diversi trigger all'interno di una cuelist. La console farà partire (GO) solo Cue dotate di Timecode, se la Cue prima della cue con timecode è in modalità di output.

Il pulsante **Goto Cue (Vai alla cue)** fa in modo che la cuelist avvii sempre la cue che corrisponde al timecode ricevuto, il che potrebbe fare sì che la console esegua dei salti all'interno della cuelist, a seconda del tempo di timecode ricevuto.

Inizio Timecode

Il campo di testo **Start Timecode (Inizio timecode)** può essere usato per mettere rapidamente in modalità offset tutti i timing con timecode all'interno di una cuelist.

19.11.4 Impostazioni solo per i Chaser**Trigger Go Sequenza di effetti**

I cursori Speed Master sono usati per sincronizzare i Chaser a un determinato orologio Master Speed. La console supporta fino a un massimo di 3 cursori Speed Master. Possono essere impostati su BPM o secondi (cfr. "Configurazione principale – Impostazione dei valori predefiniti di timing").

Per i Chasers non ci sono impostazioni singole di avvio cue. Il Chaser, invece, ha una sorgente di Trigger globale per tutte le Cues che può essere selezionata nel menu di configurazione del Chaser stesso. Se un Chaser è stato impostato per avviarsi su un Master Speed, allora ogni volta che viene avviata una Cue il Chaser aggiornerà il timing della cue successiva col tempo di trigger Master Speed attuale. Quindi, essenzialmente, il Chaser funzionerà con la stessa velocità del Master Speed, senza tuttavia sincronizzarsi allo stesso. Qualora vengano eseguiti diversi Chaser che avviano lo stesso Speed Master, allora queste Cuelist funzioneranno tutte alla stessa velocità, ma saranno in modalità offset a seconda del momento in cui sono state avviate.

Il comportamento del Chaser è volutamente diverso rispetto al comportamento delle Cuelist per quanto riguarda gli Speed Master. Se l'utente vuole modificare il comportamento del Chaser per fare in modo che corrisponda al comportamento delle Cuelist, allora è possibile anche configurare un Chaser in modo tale che si sincronizzi alla propria sorgente di trigger (avvio). Il Chaser avrà quindi un'impostazione personalizzata "Sync to Source" (Sincronizza alla sorgente) per colmare il divario fra il comportamento del trigger delle Cuelist e del trigger del Chaser.

Ordine di riproduzione

Ciò definisce l'ordine di riproduzione delle cue all'interno del Chaser. **Forward (In avanti)** viene usato come valore predefinito.

Le impostazioni sono:

Forward (In avanti) - Il Chaser verrà riprodotto in avanti.

Backward (All'indietro) - Il Chaser verrà riprodotto all'indietro.

Random (Casuale) - Il Chaser verrà riprodotto con le Cue in ordine casuale, usando un algoritmo che garantisce che nessuna cue venga riprodotta due volte durante ogni ciclo della sequenza di effetti.

Chase Snap Value (Valore di scatto della sequenza di effetti)

Ciò definisce a quale percentuale di dissolvenza incrociata i parametri impostati su "Snap" nella libreria scatteranno al nuovo valore.

19.12 Riproduzione di Cuelist

Le Cuelist o i Chaser non possono essere riprodotti dal Widget suddiviso cuelist, ma devono invece essere assegnati a un Master o a un Executor (Virtuale).

19.13 Selezione delle Cuelist

Le Cuelist o i Chaser possono essere selezionati dal widget suddiviso Cuelist semplicemente facendo clic, oppure premendo il pulsante [Select] seguito da un Master o da un Executor (Virtuale).

19.14 Spegnimento delle Cuelist

19.14.1 Il pulsante Spegnimento

Sarà possibile spegnere le Cuelist premendo il pulsante [Off] seguito da un pulsante Masters Go oppure Pausa oppure Executor (Virtuale).

19.14.2 La barra degli strumenti Off

Premendo il pulsante [Off] si vedrà anche una barra degli strumenti che offre diverse opzioni per spegnere o resettare i master.



Fig. 163: Barra degli strumenti Off

19.14.3 La finestra Off

La *Finestra Off* può essere usata per spegnere con facilità le cuelist in funzione e avere una panoramica dello stato di Playback attuale.



Fig. 164: Finestra Off

Per aprire la *Finestra Off*, premere il pulsante [Off] e selezionare la **Finestra Off** dalla *Barra degli strumenti Off*.



Fig. 165: Pulsante apri finestra spegnimento

Per spegnere una Cuelist, selezionarla dall'Elenco e premere il pulsante **Off Selected (Spegni selezionati)**.

20 Lavorare con Master ed Executor

20.1 Elementi di base

I "Master" e gli Executor funzionano come controlli remoti - sarà possibile assegnare diversi oggetti ai Master e configurarli indipendentemente in termini di configurazione Pulsante e Cursore. Queste assegnazioni vengono salvate per ogni master e non sono collegate all'Oggetto a cui è collegato il master. Ciò significa che è possibile assegnare la stessa Cuelist singola a più master e configurare ogni master in modo diverso.

20.1.1 Differenza fra Master e Cursori Master

I 10 Master sul lato sinistro della console possono essere connessi a qualsiasi elemento supportato per essere usato su un Cursore. Questi master possono essere collegati a uno qualsiasi dei Global Master, essere usati come Master Dimmer Gruppo o per le Cuelist.

I 4 Cursori Master sul lato destro della console possono essere usati solo per i Global Master e per i Master Dimmer Gruppo.

20.2 Collegamento di oggetti a un Master

Sarà possibile aprire con facilità la finestra di dialogo "Link fader" (Collega fader) toccando l'elemento informazioni cursore adeguato di un cursore vuoto sul touchscreen.

In alternativa è possibile premere il pulsante [Link] seguito dai tasti Master adeguati Go o Pausa / Indietro.

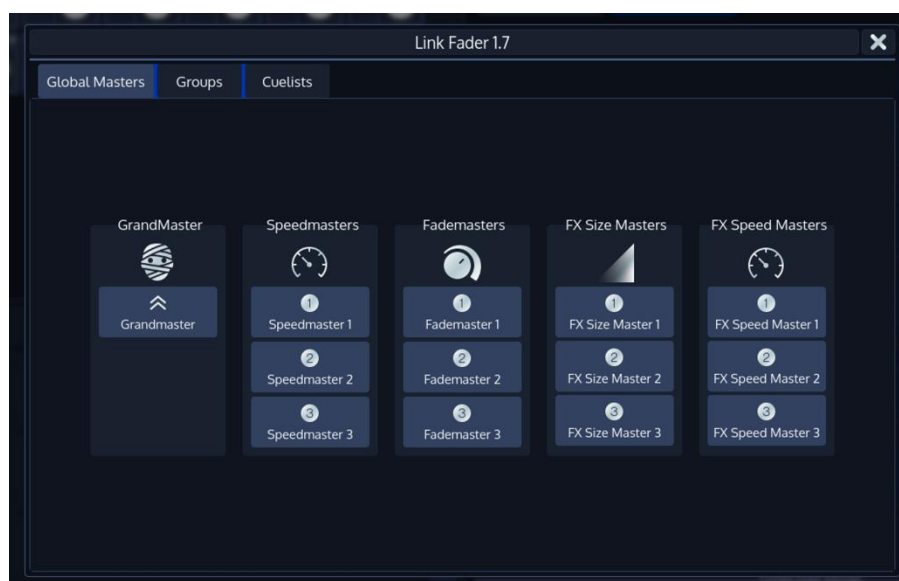


Fig. 166: Finestra di dialogo Link Master (Collega Master)

20.2.1 Collegamento di un Global Master

Per assegnare uno dei Global Master (Speed Master, Master generale, ecc.) a uno dei cursori, premere il pulsante [Link], seguito da un pulsante Masters Go / Pausa.

Si aprirà una finestra che chiede quale oggetto si desidera assegnare. Verificare che la scheda **Global Master** sia selezionata, quindi selezionare l'elemento adeguato per questo master.

20.2.2 Collegamento di gruppi (Creazione di un Master dimmer gruppo)

I master Gruppo e Dimmer sono confrontati secondo la tecnologia HTP, e quindi il valore di master più elevato avrà la precedenza.

Per assegnare uno dei gruppi Dispositivo a uno dei cursori, premere il pulsante [Link], seguito da un pulsante Master Go / Pausa.

Si aprirà una finestra che chiede quale oggetto si desidera assegnare. Verificare che la scheda **Group** (Gruppo) sia selezionata, quindi selezionare la voce adeguata per questo master.

20.2.3 Collegamento di Cuelist

Per assegnare una Cuelist a uno dei cursori, premere il pulsante [Link], seguito da un pulsante Master Go oppure Pausa / Indietro.

Si aprirà una finestra che chiede quale oggetto si desidera assegnare. Verificare che la scheda **Cuelist** sia selezionata, quindi selezionare la voce adeguata per questo master.

20.3 Spostare un Master

Per spostare un'assegnazione Master su un Master diverso, premere il pulsante [Move]. Ora premere il pulsante [Go] oppure [Pause / Back] del Master che si desidera spostare, seguito dal tasto [Go] oppure [Pause / Back] dal master di destinazione.

20.4 Eliminazione di un Master

Per eliminare solo un Master, premere il pulsante [Delete]. Verificare che l'opzione **Delete Object** (Elimina oggetto) sia selezionata sulla barra degli strumenti Elimina. Ora, premere il pulsante [Go] oppure [Pause / Back] del Master che si desidera eliminare.

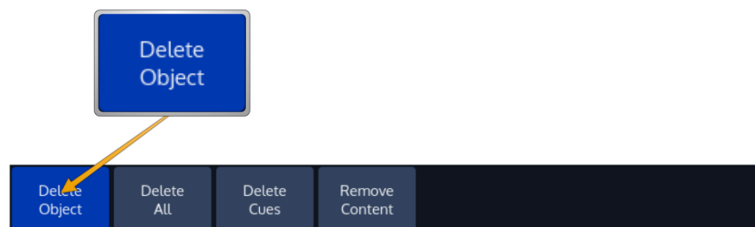


Fig. 167: Elimina barra degli strumenti - Elimina oggetti

Per eliminare sia un Master che l'oggetto allegato (ad esempio una Cuelist o un Gruppo), premere il pulsante [Delete]. Verificare che **Delete All** (Elimina tutto) sia selezionato dalla barra degli strumenti Elimina.



Fig. 168: Elimina barra degli strumenti - Elimina tutto

Ora, premere il pulsante [Go] oppure [Pause / Back] del Master che si desidera eliminare.

20.5 Configurazione delle funzioni cursore e Pulsante

Ogni funzione cursore e pulsante può essere personalizzata su una base "per master" per fornire il massimo di flessibilità in fase di gestione di uno spettacolo.

Per modificare una funzione master Go, Pausa / Indietro Back e cursore, premere il pulsante [Edit] seguito dal pulsante [Go], oppure dal pulsante [Pause/Back] del master che si desidera personalizzare. Verrà visualizzata una finestra che consente di regolare ogni funzione.

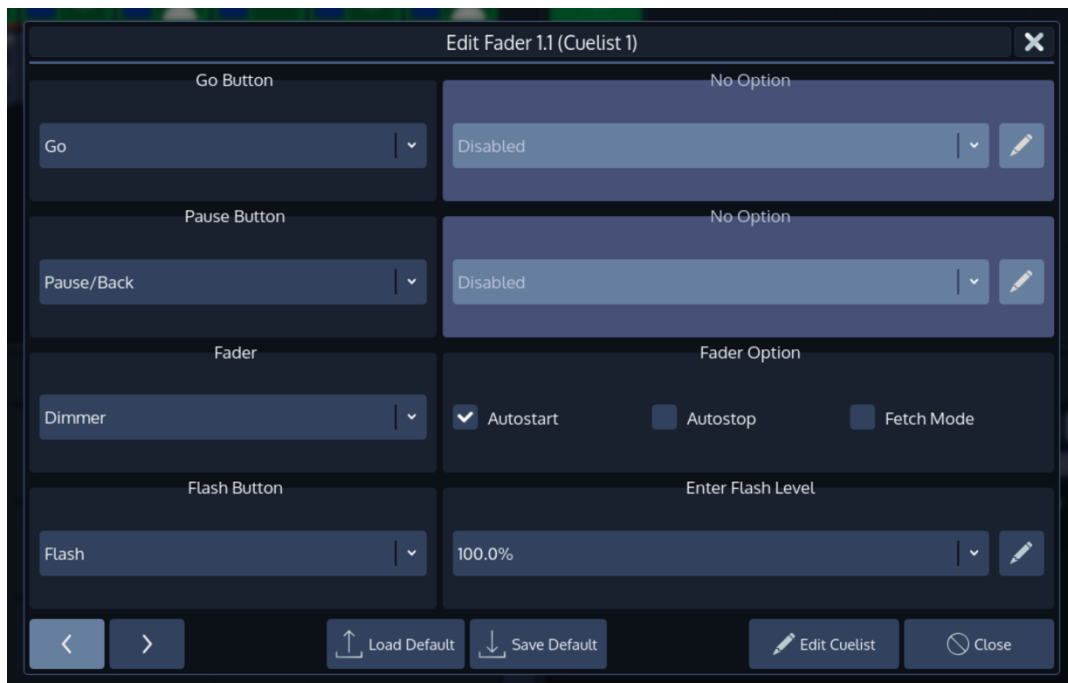


Fig. 169: Finestra di dialogo modifica cursore

Molte opzioni Cursore e Pulsante consentono un ulteriore livello di personalizzazione usando le caselle a discesa che consentono di indicare opzioni singole quali ad esempio il valore di lampeggiamento o la moltiplicazione dei timing (per gli speed master).

20.5.1 Impostazioni comuni

Autostart

L'opzione di Autostart viene visualizzata solo per le Cuelist. La sua attivazione farà sì che la Cuelist venga avviata quando il cursore viene alzato dallo 0%.

Autostop

L'opzione di Autostop viene visualizzata solo per le Cuelist. La sua attivazione farà sì che a Cuelist venga interrotta non appena il cursore raggiunge il valore 0%.

Modalità Fetch

La Modalità Fetch è particolarmente utile se viene usata più di una pagina cursore. Quando la **Fetch-mode (Modalità Fetch)** è attivata per un cursore, la console salva il valore dei cursori attuali quando si cambia pagina. Quando si torna alla pagina dove l'oggetto è presente sul cursore, sarà necessario raggiungere questo valore prima che venga riconosciuto qualsiasi movimento del Cursore.

Esempio senza la Modalità Fetch:

Ci si trova sulla Pagina 1 e il Master 1 contiene un Master Gruppo che ha il cursore impostato su 48%. Si passa alla Pagina cursore 2, dove un oggetto diverso è assegnato al Master 1, e si sposta il cursore sul 100%. Si torna alla Pagina cursore 1 e si sposta il cursore del Master 1 (che ora fisicamente è al 100%, mentre il valore del Gruppo Master è ancora al 48%), il valore del Master Gruppo passerà immediatamente al nuovo valore.

Esempio con la Modalità Fetch:

Ci si trova sulla Pagina 1 e il Master 1 contiene un Master Gruppo che ha il cursore impostato su 48%. Si passa alla Pagina cursore 2, dove un oggetto diverso è assegnato al Master 1, e si sposta il cursore sul 100%. Si torna alla Pagina cursore 1 e si sposta il cursore del Master 1 (che ora fisicamente è al 100%, mentre il valore del Gruppo Master è ancora al 48%) non succede nulla al valore del Master Gruppo fino a che il Cursore non raggiunge fisicamente il valore del 49%. Applicherà i nuovi valori solo se è stato "Agganciato" (Picked up o Fetched) dal valore precedente.

20.5.2 Funzioni Pulsante e Cursore

Grandmaster

Funzione pulsante	Azione alla pressione del pulsante
Disattivato	
Blackout	Tutti gli attributi dispositivo verranno impostati sui loro valori di Blackout, conformemente a quanto definito nella Libreria.

Funzione cursore	Azione alla pressione del pulsante
Disattivato	
Master generale	Il cursore funge da Cursore Master Dimmer per tutti i dispositivi.

Gruppi

Funzione pulsante	Azione alla pressione del pulsante
Disattivato	
Selezionare i Dispositivi	Seleziona i dispositivi contenuti nel Gruppo
Flash	Fa lampeggiare il livello di Master Dimmer di quel Gruppo al 100%, il che significa che il valore del dimmer dei dispositivi contenuti è determinato dall'output e dal programmatore Cuelist.

Funzione cursore	Azione alla pressione del pulsante
Disattivato	
Sub-master Gruppo	Il cursore funge da Cursore Dimmer inibitorio per il Gruppo Adeguato.

Cuelist

Funzione pulsante	Azione alla pressione del pulsante
Disattivato	
Seleziona Cuelist	Selezionare la Cuelist.
Attivare / Disattivare	Alla prima pressione del pulsante viene attivata la Cuelist, alla seconda pressione si spegne.
Go	Emette un comando Go per avviare la cuelist, oppure se è già in funzione, si sposta fra le diverse cue della Cuelist.
Pausa / Indietro	Alla prima pressione il pulsante mette in pausa la cuelist comprese tutte le dissolvenze in corso. Alla seconda pressione si avanza nella Cuelist secondo l'ordine contrario.
Salta +	Salta alla cue successiva della Cuelist senza attivarla. Se la Cuelist è in funzione passa alla cue successiva ignorando tutti i tempi di dissolvenza.
Skip -	Salta alla cue precedente della Cuelist senza attivarla. Se la Cuelist è in funzione passa alla cue precedente ignorando tutti i tempi di dissolvenza.
Flash	Fa lampeggiare il valore del cursore Master al 100% senza attivare o disattivare la cuelist.
Flash + Go	Fa lampeggiare il valore del cursore Master al 100% e attiva la Cuelist. La Cuelist rimane "accesa" dopo che il pulsante è stato rilasciato.

Flash + Go + Off	Fa lampeggiare il valore del cursore Master al 100% e attiva la Cuelist. La Cuelist viene impostata su "Off" quando viene rilasciato il pulsante.
Flash + Off	Fa lampeggiare il valore del cursore Master al 100% e spegne la Cuelist quando viene rilasciato il Pulsante. Non avvia la Cuelist.
Off	Spegne la Cuelist usando il tempo di spegnimento per la dissolvenza fornito nelle opzioni della Cuelist.
Spegnimento immediato	Spegne la Cuelist ignorando il tempo di spegnimento impostato nelle opzioni della Cuelist.
Assert	Porta la Cuelist "Up Front" (Sopra Davanti) nella pila di priorità ma non avanza nella Cuelist.
Tap Sync (Chaser)	Se questa Cuelist è impostata in modalità "Chaser" e non collegata a uno Speed Master, questo pulsante può essere usato per "Apprendere" (controllare) la velocità della Sequenza effetti.

Funzione cursore	Azione alla pressione del pulsante
Disattivato	
Dimmer:	Il cursore funge da Dimmer Master per i contenuti della Cuelist. Sono interessati solo i canali Dimmer.
Velocità	Il cursore controlla la Cuelist (Timing Successivo, Dissolvenza e Scatto) e la velocità effetto della Cuelist contenuta. Il 100% è equivalente alla velocità programmata.
Dimensioni FX	Il cursore controlla le dimensioni dell'effetto degli effetti contenuti nelle sue Cue.
Velocità FX	Il cursore controlla la velocità degli effetti contenuti nelle sue Cue.
Dissolvenza in ingresso	Il cursore dissolverà tutti i parametri contenuti nella cuelist, anche i canali impostati su Snap dalla libreria Dispositivi.
Dissolvenza incrociata	Il cursore eseguirà una dissolvenza incrociata fra la cue attuale e quella successiva, offrendo la possibilità di eseguire dissolvenze incrociate manuali.

Speed Master

Funzione pulsante	Azione alla pressione del pulsante
Disattivato	
Time Increase (Aumento del tempo)	Aggiunge il quantitativo di tempo inserito nella Combobox.
Time Decrease (Riduzione del tempo)	Sottrae il quantitativo di tempo inserito nella Combobox.
Time Multiply (Moltiplica tempo)	Moltiplica il tempo dello Speed Master per il quantitativo dato.
Time Divide (Dividi tempo)	Divide il tempo dello Speed Master per il quantitativo di tempo inserito nella Combobox Opzioni.
Tap Sync	Misura il tempo fra le varie pulsazioni e imposta lo Speed Master su quel valore.
Go Manuale	Emette un comando di "Go" a tutte le cuelist che stanno ascoltando questo Speedmaster. Si applica solo alle Cuelist che sono già in funzione.
Attivare / Disattivare	Mette in pausa / toglie la pausa dallo Speedmaster

Funzione cursore	Azione alla pressione del pulsante
Disattivato	
Master Speed	Il cursore controlla la Velocità in una gamma che varia da 0.10s a 10s

Master Dissolvenza

Funzione pulsante	Azione alla pressione del pulsante
Disattivato	

Time Increase (Aumento del tempo)	Aggiunge il quantitativo di tempo inserito nella Combobox.
Time Decrease (Riduzione del tempo)	Sottrae il quantitativo di tempo inserito nella Combobox.
Time Multiply (Moltiplica tempo)	Moltiplica il tempo del Fademaster per il quantitativo di tempo indicato.
Time Divide (Dividi tempo)	Divide il tempo del Fademaster per il quantitativo di tempo inserito nella Combobox Opzioni.
Tap Sync	Misura il tempo fra le varie pulsazioni e imposta lo Speed Master su quel valore.
Funzione cursore	Azione alla pressione del pulsante
Disattivato	
Master Dissolvenza	Il cursore controlla il tempo di dissolvenza delle Cuelist assegnate in una gamma che va da 0.10s a 10s

21 Lavorare con le pagine Corsore ed Executor

21.1 Informazioni sulle pagine

Le pagine conservano tutte le assegnazioni di Cuelist, Dispositivi e Master gruppo, per consentirne il richiamo rapido successivamente. Le pagine non salvano i Livelli dei cursori e gli stati delle cuelist.

Per aprire la Directory Pagina Corsore, premere i pulsanti Pagina Corsore o Executor sulla barra menu principale.

Questi pulsanti mostrano anche la Pagina attuale per i Cursori e gli Executor.



Fig. 170: Indicatori pagina corsore

21.2 Cambiare pagina cursori

Le pagine cursori possono essere cambiate in qualsiasi momento premendo i pulsanti [F-], oppure [F+] sul pannello anteriore della console.

Le pagine Executor possono essere modificate in qualsiasi momento premendo i pulsanti [E-], oppure [E+] sul pannello anteriore della console.

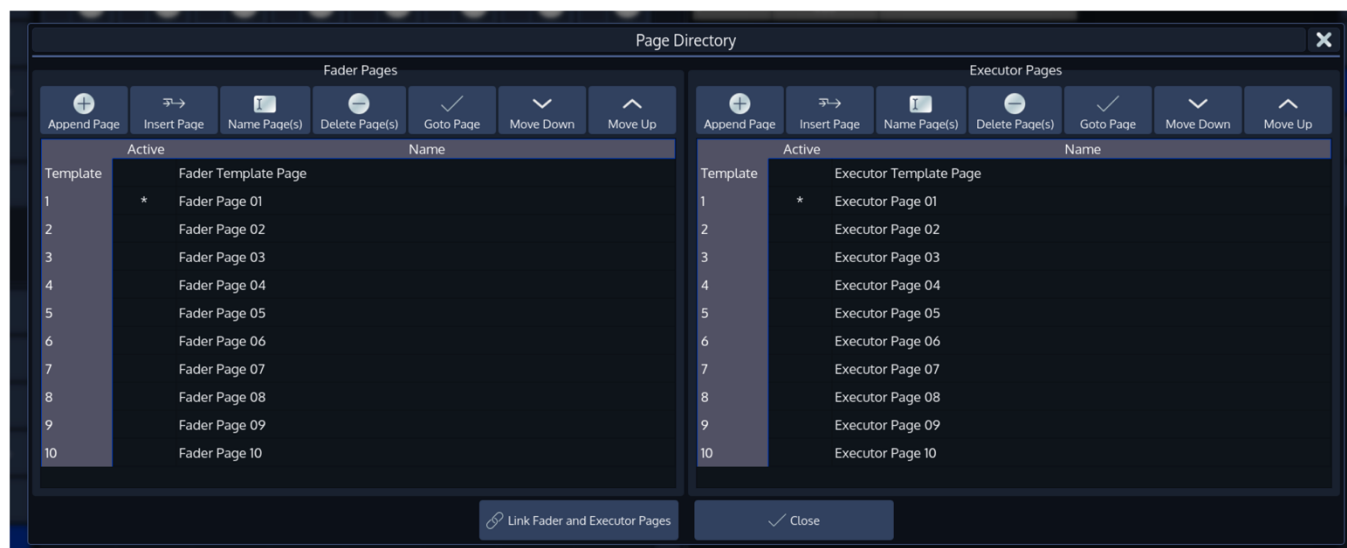


Fig. 171: Directory Pagina

In alternativa sarà possibile cambiare Pagina dalla finestra Directory Pagina selezionando la pagina alla quale si desidera passare e premendo il pulsante **Goto Page (Vai alla pagina)**.

21.3 Pagina modello

Le assegnazioni sulla pagina modello compariranno su tutte le altre pagine. Ciò è particolarmente utile nel caso in cui si voglia avere la stessa assegnazione su ogni pagina per alcune cuelist o master gruppo. L'illuminazione di base o del pubblico sono buoni esempi per questo tipo di funzione.

Per poter impostare la propria pagina sul modello a fini di configurazione invitiamo a premere il pulsante [Temp] sul pannello anteriore oppure ad aprire la finestra Directory Cuelist e selezionare **Template Page (Pagina modello)** dall'elenco delle pagine, quindi premere il pulsante **Goto Page (Vai alla pagina)**.

21.4 Modifica delle pagine cursore

21.4.1 Aggiungere pagine

Aprire la finestra Directory pagina cursore e fare clic su **Append (Aggiungi)** per aggiungere una nuova pagina dietro all'ultima, oppure fare clic su **Insert (Inserisci)** per inserire una pagina davanti a quella selezionata nella finestra directory.

21.4.2 Spostare pagine

Sarà possibile spostare le pagine, per ordinarle come si preferisce, quando ci si sposta fra le pagine usando i pulsanti Next Page e Previous Page:

Aprire la finestra the directory pagina cursore, selezionare la pagina sulla quale ci si desidera spostare nella finestra directory e fare clic su **Move Down (Sposta in giù)** oppure **Move Up (Sposta in su)** per spostare la pagina verso l'alto o verso il basso.

21.4.3 Eliminare pagine

Per eliminare una o più pagine procedere come segue:

Aprire la finestra directory Cuelist, selezionare la(e) pagina(e) che si desidera eliminare nella finestra directory e fare clic sul pulsante **Delete (Elimina)**.

21.4.4 Assegnare un nome a una o più pagine

Sarà possibile assegnare un nome alle pagine a fini organizzativi.:

Aprire la finestra Directory cuelist, selezionare la(e) pagina(e) alle quali si desidera assegnare un Nome nella finestra della directory, quindi fare clic sul pulsante **Name Pages (Assegna un nome alle pagine)**. Verrà visualizzata una finestra di dialogo con la tastiera a video.

I nomi delle pagine sono visualizzati nei pulsanti di stato, nella barra del menu superiore.

22 Configurare le impostazioni di sistema

Prima di iniziare a usare la console consigliamo di verificare che tutte le impostazioni di base siano configurate come meglio preferisce. Ciò comprende: tipologia di tastiera USB, Ora e Data, come anche Impostazioni di Rete. Queste impostazioni sono di carattere generale e non vengono salvate all'interno del file di uno show.

Le impostazioni ampie di sistema vengono definite nella gerarchia impostazioni show schermate **Setup** (Configurazione).

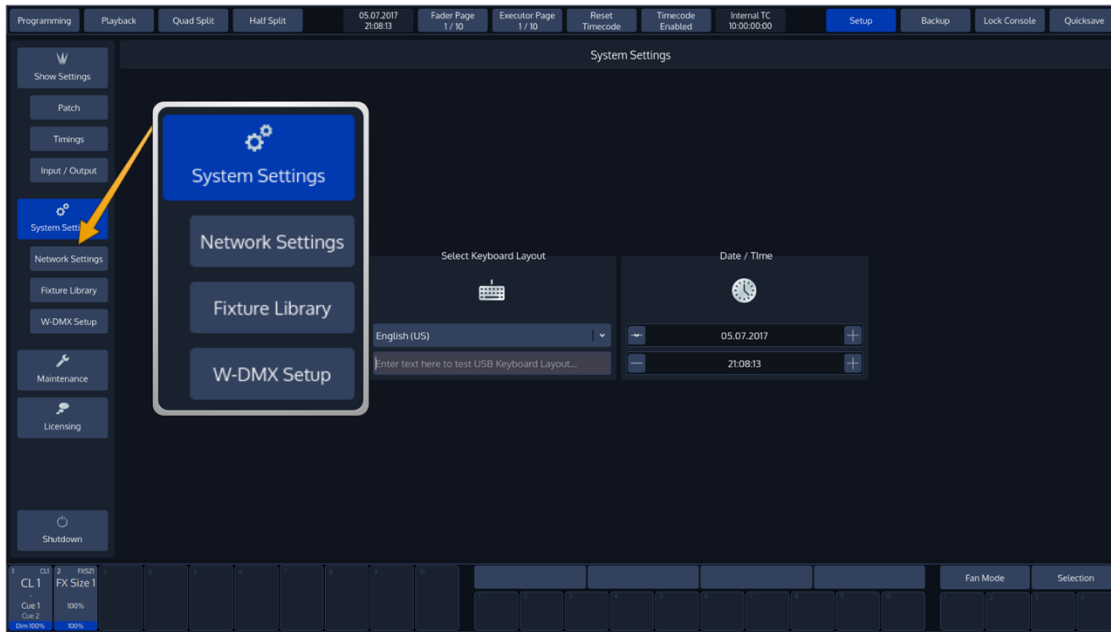


Fig. 172: Impostazioni di sistema

Il menu di configurazione non è disponibile se non è stato selezionato un file dello show.

22.1 Modifica della lingua della tastiera USB

Dalla pagina delle impostazioni di sistema è possibile modificare la lingua del sistema per fare in modo che corrisponda a quella della propria tastiera USB. Selezionare la lingua adeguata dalla casella a discesa. Sarà possibile usare il campo di testo "Test" per testare la nuova lingua impostata.

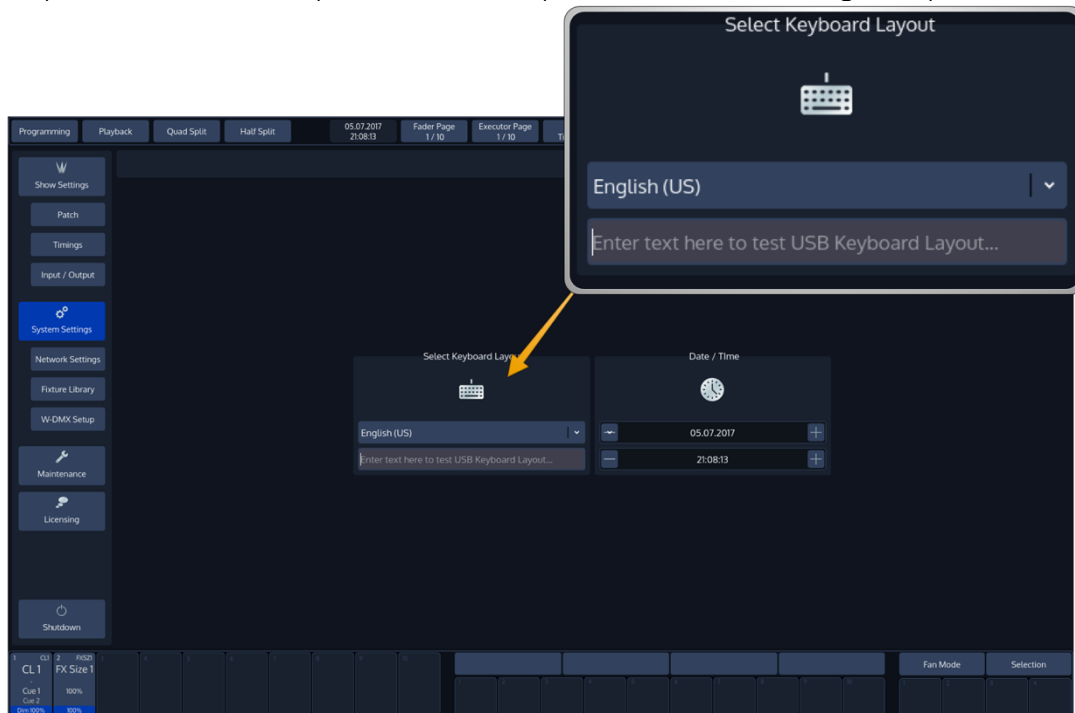


Fig. 173: Lingua della tastiera USB

22.2 Imposta data e ora

Sarà possibile impostare la Data e l'Orsa dalla pagina Impostazioni di sistema.
Fare clic su uno dei numeri e usare il pulsante più e meno per eseguire le regolazioni opportune.

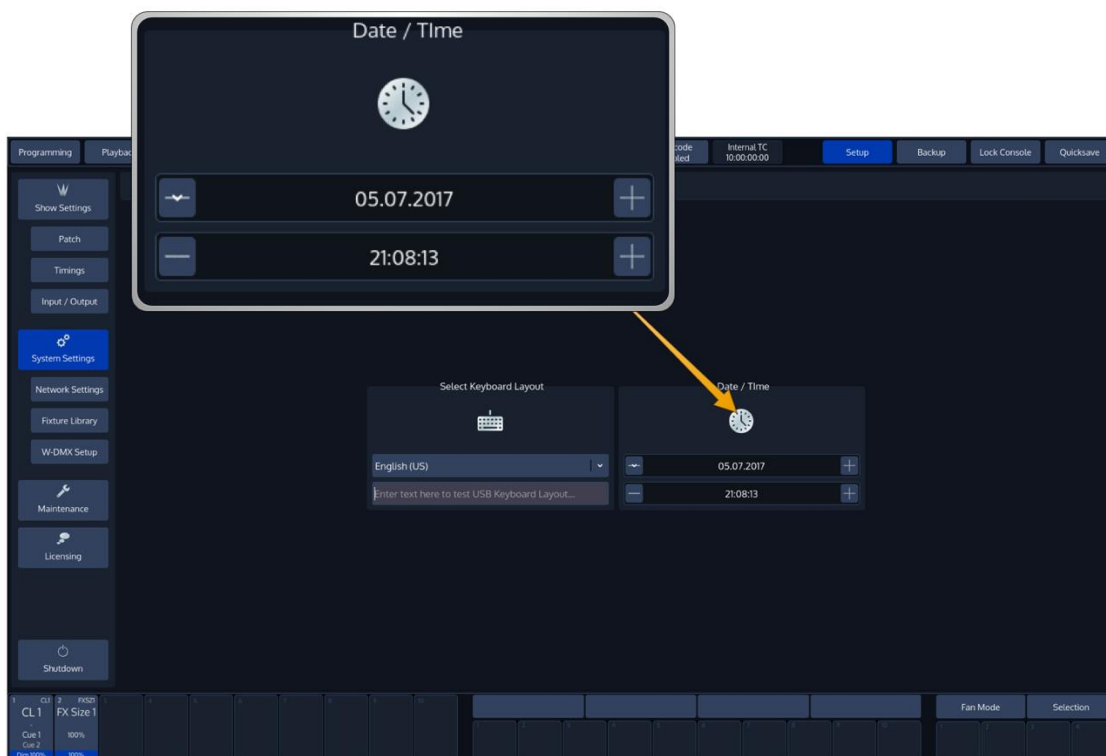


Fig. 174: Imposta data e ora

22.3 Impostazioni di rete

Dalla schermata di Configurazione, selezionare **Network Settings (Impostazioni di rete)** per aprire la pagina "Change Network Settings" (Modifica impostazioni di rete).
Sarà possibile modificare le impostazioni dell'indirizzo IP e testare se la console riesce ad accedere al web. Ciò è particolarmente utile per la funzione di aggiornamento software on-line integrata della console.

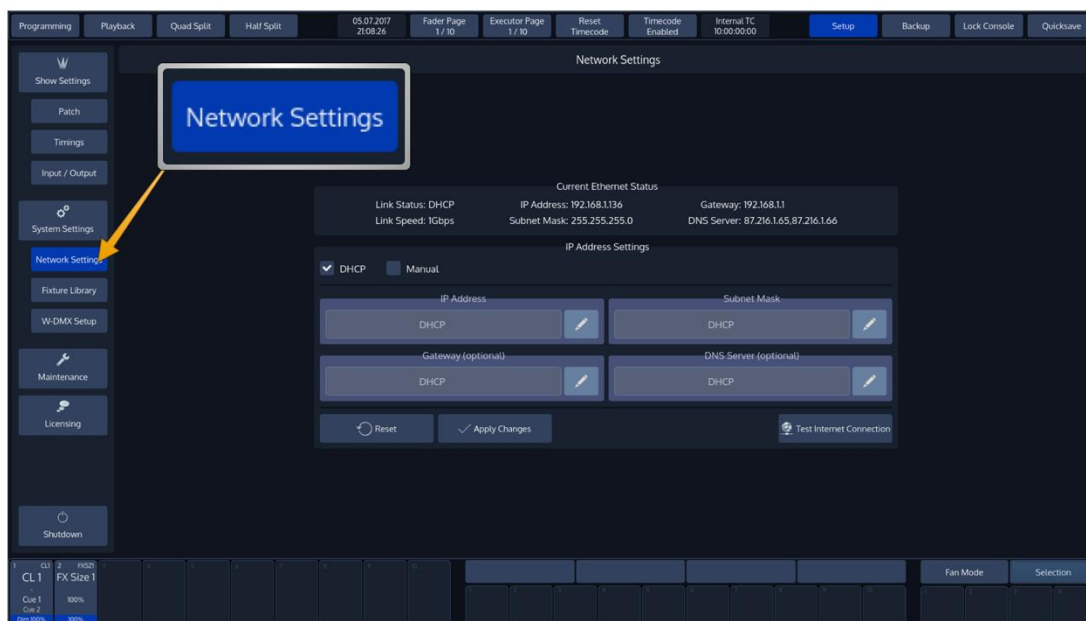


Fig. 175: Impostazioni di rete

22.3.1 Modifica dell'indirizzo IP

DHCP o Manuale

Da qui è possibile impostare se la console Chimp deve recuperare il proprio indirizzo IP da un Server **DHCP** sulla LAN, oppure se si desidera procedere con l'assegnazione manuale dell'indirizzo IP. L'indirizzo IP e la Sottomaschera di rete sono valori obbligatori se si opta per l'impostazione **Manual (Manuale)**.

Indirizzo IP

Questo campo di testo visualizza l'indirizzo IP della console se precedentemente è stata scelta la selezione manuale. Usare il pulsante **Edit (Modifica)** sulla destra del campo di testo per impostare l'indirizzo IP.

Sottomaschera di rete

Questo campo di testo visualizza la sottomaschera di rete della porta Ethernet della console qualora sia stata scelta l'opzione di configurazione manuale. Usare il pulsante **Edit (Modifica)** sulla destra del campo di testo per impostare la Sottomaschera di rete.

Gateway

Questo campo di testo visualizza l'indirizzo del Gateway della porta Ethernet qualora sia stata scelta l'opzione di configurazione manuale. Usare il pulsante **Edit (Modifica)** sulla destra del campo di testo per impostare. Il Gateway serve solo quando si desidera collegare la propria console a Internet.

Server DNS

Questo campo di testo visualizza il Server DNS della porta Ethernet della console se è stata selezionata la configurazione manuale. Usare il pulsante **Edit (Modifica)** sulla destra del campo di testo per impostare. Il Server DNS serve solo quando si desidera collegare la propria console a Internet.

Fare clic su **Apply Changes (Applica modifiche)** per applicare le modifiche e salvare le impostazioni in modo permanente. Fare clic su **Cancel (Annulla)** per tornare alla configurazione precedente.

22.3.2 Lo Stato Ethernet attuale

La casella gruppo dello "Stato Ethernet attuale" mostra informazioni di base sullo stato attuale della porta Ethernet, ad esempio indirizzo IP, velocità collegamento e molto altro ancora.

La riga stato di collegamento indica se l'indirizzo IP è stato impostato manualmente oppure se è stato ottenuto da un server DHCP remoto.

La velocità di collegamento dipende dalla velocità attuale della connessione di rete.

L'indirizzo IP mostra l'indirizzo IP attuale della console, e la riga sottomaschera di rete mostra invece l'attuale sottomaschera di rete. In aggiunta, la console presenta gli indirizzi del Gateway e del Server DNS.

Il pulsante **Test Internet Connection (Testa connessione a Internet)** è utile per testare se la console ha accesso a Internet; questa funzionalità può essere usata per aggiornare la versione software della console.

22.4 Configurare il Trasmettitore WDMX (optional)

Qualora ci sia un trasmettitore WDMX installato nella console, sarà possibile attivare la funzioni Collega / Scollega dalla schermata di configurazione.

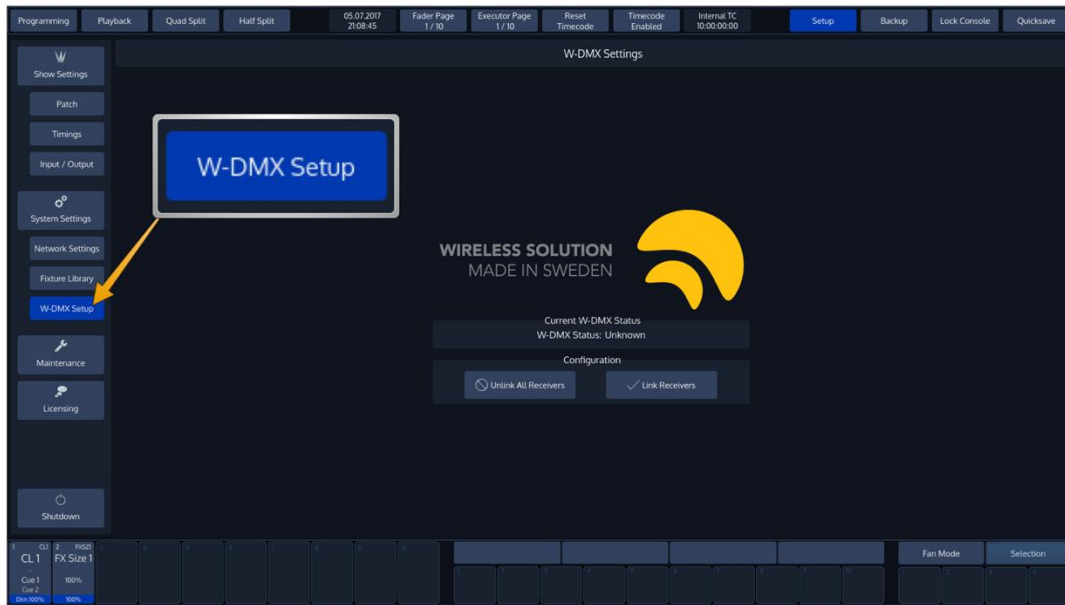


Fig. 176: Collega / Scollega ricevitori WiFi

23 Modifica la libreria dispositivi

Questo capitolo è stato pensato per aiutarvi qualora volestes modificare il valore o i valori predefiniti DMX di un tipo di dispositivo, o nel caso in cui dobbiate creare un dispositivo non ancora contenuto nella libreria.

Per modificare la libreria dei dispositivi, premere il pulsante **Setup (Configurazione)** nella barra degli strumenti superiore e selezionare la pagina **Fixture Library** (Libreria Dispositivi).

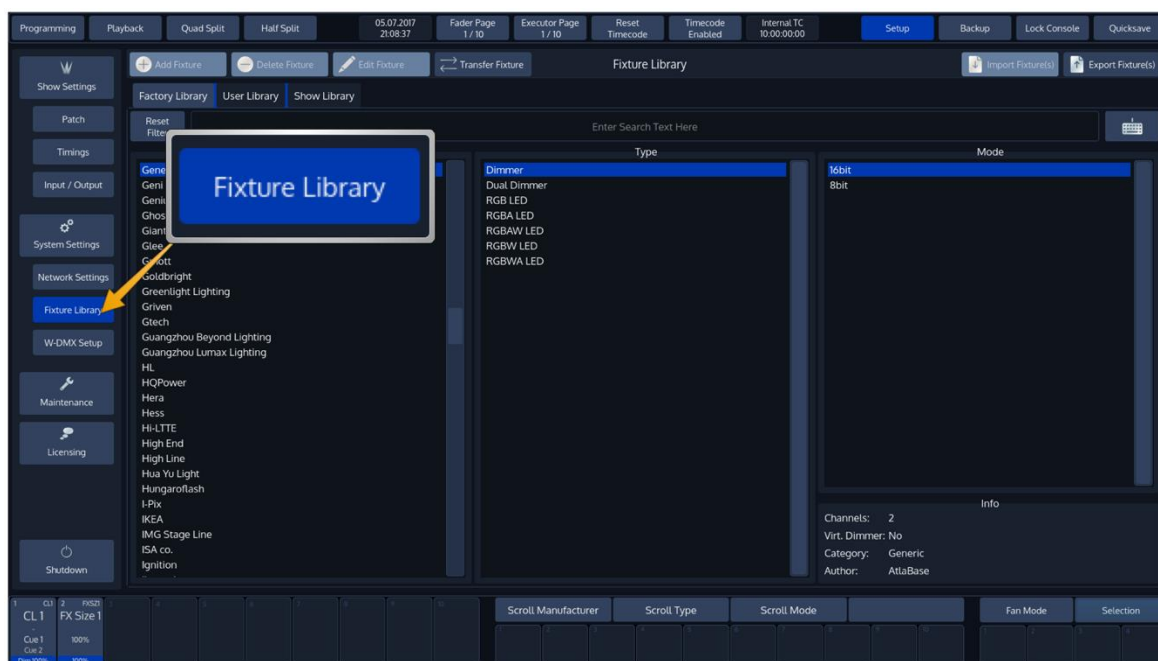


Fig. 177: Configura - Libreria dispositivi

23.1 Il concetto della libreria dei dispositivi

La libreria dei dispositivi della console è suddivisa in tre parti: Una **System Library (Libreria di sistema)**, una **User Library (Libreria dell'utente)** e la **Show Library (Libreria degli show)**. I tipi di dispositivo possono essere facilmente trasferiti fra le diverse librerie. Se un tipo di dispositivo viene modificato dalla Libreria degli show e le modifiche devono essere disponibili per gli ulteriori file di show, sarà possibile trasferire il dispositivo dalla Libreria degli show alla Libreria degli utenti.

Sarà possibile selezionare le diverse librerie nell'Editor libreria usando le Schede trovate nella parte superiore della pagina Libreria dispositivi.

23.1.1 Libreria di sistema

La Libreria di sistema viene sostituita ogni volta che viene eseguito un aggiornamento Software. Contiene indicativamente 17500 dispositivi e la sua manutenzione è gestita da Atlabase. L'utente non può modificarla.

23.1.2 Libreria dell'utente

La Libreria utente è completamente modificabile dall'utente e non viene sostituita o eliminata durante gli aggiornamenti software. Viene salvata sul disco flash della console i tipi di dispositivo sono disponibili per tutti gli show, sia quelli esistenti che quelli nuovi.

23.1.3 Libreria degli show

La libreria degli show si trova nel file dello show. Prima di patchare un dispositivo sarà necessario aggiungerlo alla libreria degli show. La libreria degli show è salvata nel file dello show, e verrà quindi esportata con il file dello show se viene realizzato un backup su chiavetta USB. I dispositivi dentro a una libreria degli show non sono disponibili per altri show. Per fare in modo che i tipi di dispositivi della libreria degli show siano disponibili per altri show, è come prima cosa necessario trasferirli nella libreria utente.

23.2 L'editor libreria

Questa sezione spiega l'editor libreria che viene usato durante tutto il processo di creazione o modifica della libreria.

L'Editor Libreria è composto da due pagine diverse, una che contiene la configurazione generale di un dispositivo (ad esempio nome, nome corto, modalità e gamma di Pan/Tilt), e una che contiene la mappatura dei parametri.

La pagina di **Channel Setup (Configurazione canale)** verrà sempre visualizzata per prima. Per passare alla Configurazione generale, premere il pulsante **General Setup (Configurazione generale)** nell'angolo inferiore sinistro dello schermo

23.2.1 Modalità di configurazione canale

Nella Channel Setup Mode (Modalità di configurazione canale), la riga di pulsanti superiore viene usata per aggiungere o inserire nuovi canali, cancellare la mappatura dei canali o eliminare completamente un canale. In aggiunta, può essere usata per aggiungere un Dimmer Virtuale al dispositivo se sono presenti gli attributi di Miscelazione cromatica.

Channel	Parameter	Dimmable	Type	Default	Blackout	Highlight	Ranges	Inverted	DMX Min	DMX Max
1	Pan	No	Fade	127	Ignore	Ignore	No	No	0	255
2	Tilt	No	Fade	127	Ignore	Ignore	No	No	0	255
3	Pan L	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	Tilt L	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	PT Speed	No	Fade	0	Ignore	0	No	No	0	255
6	Dimmer 1	Yes	Fade	0	0	255	No	No	0	255
7	Dimmer 1 L	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	Shutter 1	No	Fade	11	0	11	Yes	No	0	255
9	Color 1	No	Snap	0	Ignore	0	Yes	No	0	255
10	Gobo 1	No	Snap	0	Ignore	0	Yes	No	0	255
11	Prism 1	No	Snap	0	Ignore	0	Yes	No	0	255
12	Prism 1 Rota	No	Snap	0	Ignore	0	Yes	No	0	255
13	Zoom	No	Fade	127	Ignore	127	No	No	0	255
14	Focus	No	Fade	128	Ignore	128	No	No	0	255
15	Frost	No	Fade	0	Ignore	0	No	No	0	255
16	Function	No	Snap	0	Ignore	0	Yes	No	0	255
17	Special 1	No	Snap	0	Ignore	0	Yes	No	0	255
18	Special 2	No	Snap	0	Ignore	0	Yes	No	0	255

Fig. 178: Modifica Fixture - Modalità di configurazione canale

Con la pagina Channel Setup (Configurazione canale) visualizzata, viene presentata una tabella che presenta la mappatura dei canali DMX di un dispositivo sui parametri del dispositivo. Selezionare una cella con il valore che si desidera modificare. Premere il pulsante [Set] e inserire il valore desiderato.

Canale: Questa colonna indica il numero del canale DMX, che ora non può essere modificato. Sarà possibile aggiungere o inserire i canali usando i pulsanti delle barre del menu **Add Channel (Aggiungi canale)** oppure **Insert Channel (Inserisci canale)**.

Parameter (Parametro): Questo è il parametro che è mappato su questo canale. Per aprire la schermata di selezione parametro, selezionare questa cella e premere il pulsante [Set].

In fase di selezione della cella parametro su due righe, premendo il tasto [Set] si assegnerà automaticamente il primo canale come Coarse (Grezzo), il secondo come Fine (Preciso) per il parametro selezionato dal PopUp.

Dimmable (Dimmerabile): Questa colonna definisce se questo parametro viene dimmerato dai cursori del Dimmer e dal GrandMaster.

Type (Tipo): Se viene impostato su **Fade (Dissolvenza)**, questo parametro eseguirà una dissolvenza incrociata, se impostato su **Snap (Scatto)** scatterà in fase di modifica dei valori diversamente da una

dissolvenza incrociata più fluida. Ciò è particolarmente utile per i parametri quali ad esempio Colore o Ruote Gobo.

Default (Valore predefinito): La console Chimp emetterà i valori predefiniti per un dispositivo se non ci sono altri valori in fase di output impostati dalla Riproduzione o dal Programmatore.

I valori di **Blackout** verranno emessi quando il Grand Master della Console è stato impostato su 0%.

Highlight (Evidenzia): I valori di Highlight verranno emessi quando il pulsante Highlight sul pannello anteriore della Console è attivo. Di norma la funzione Highlight imposta temporaneamente il canale dimmer al 100% ed elimina tutte le informazioni di colore e gobo da un dispositivo.

Ranges (Gamme): Il parametro Ranges (Gamme) definisce la mappatura dei valori DMX di un canale conformemente a funzioni specifiche di questo canale. Possono essere usati anche per mostrare un simbolo (ad esempio per i gobo) oppure un colore per una determinata gamma di valori DMX all'interno del canale. Sarà inoltre possibile titolare le diverse gamme. I nomi delle gamme verranno visualizzati nel Programmatore oltre che e nel PopUp "Select Range" (Seleziona gamma) che compare quando viene premuto un encoder o un'etichetta encoder.

Inverted (Invertito): Ciò definisce se i valori DMX di questo parametro verranno invertiti, ad esempio il valore 100 nel programmatore, in fase di output diventa valore 156. In modalità predefinita, i valori di Highlight e Blackout vanno comunque ancora inseriti in modalità "non invertita".

DMX Min: Questo è il valore DMX minimo che può essere emesso per questo parametro.

DMX Max: Questo è il valore DMX massimo che può essere emesso per questo parametro.

23.2.2 Menu Seleziona parametro

Il **Select Parameter Menu (Menu Seleziona parametro)** viene usato per selezionare il parametro mappato a un canale dopo aver premuto il pulsante [Set] in una cella parametro.

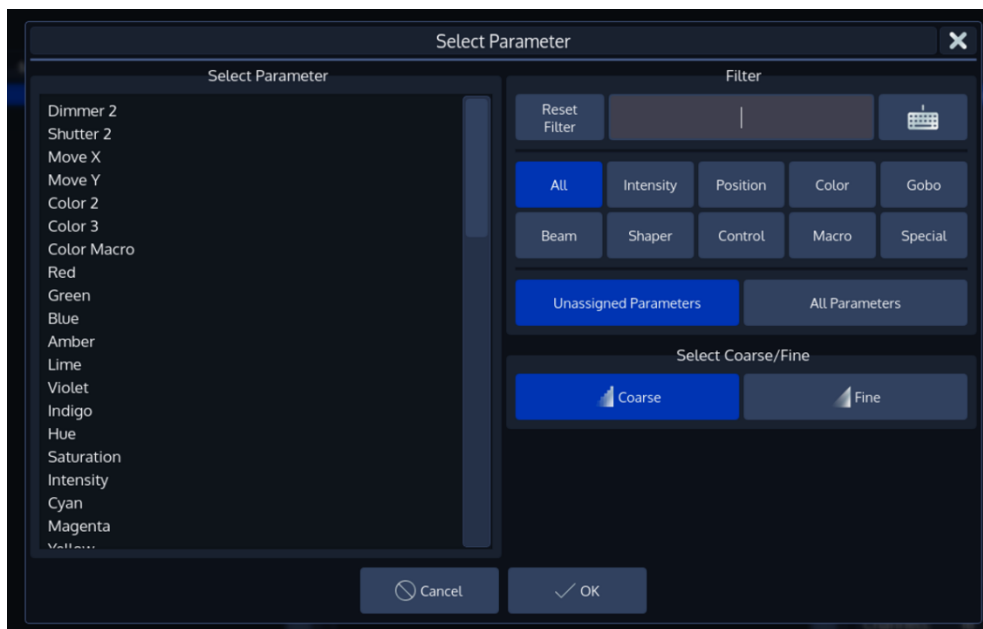


Fig. 179: Modifica Dispositivo - Seleziona Parametro

Mostra un elenco di parametri disponibili sul lato sinistro. Questo elenco può essere filtrato inserendo la stringa di ricerca nel campo di testo filtro nella sezione superiore destra dello schermo. Sarà possibile definire ancora i più la ricerca filtrando per gruppi di attributo.

In aggiunta sarà possibile selezionare, affinché siano visualizzati, solo i **Unassigned Parameters (Parametri non assegnati)**, oppure sarà possibile selezionare di vedere **All Parameters (Tutti i parametri)**, anche se sono già stati aggiunti a un tipo di dispositivo.

I pulsanti **Coarse (Grezzo)** e **Fine (Di precisione)** possono essere usati per spostarsi fra l'assegnazione di un canale grezzo o di precisione.

Fare clic su **OK** al termine.

23.2.3 Menu Modifica Gamme

L'**Edit Ranges Menu (Menu Modifica Gamme)** viene usato per indicare in che modo sono mappate le funzioni di un canale sui valori DMX corrispondenti; in questo modo sarà possibile mostrare il nome o perfino delle icone per una gamma specifica di valori nel Programmatore e nel pop-up Seleziona gamma che si apre quando viene premuto un encoder.

Viene aperto selezionando la cella Gamme per il parametro adeguato, seguita dal pulsante [Set].



Fig. 180: Editor Gamma

Aggiunta di una "Range" (Gamma)

Per aggiungere una Gamma all'elenco, fare clic sul pulsante **Add Range (Aggiungi gamma)** Verrà visualizzata una nuova schermata che consente di indicare le informazioni su questa gamma. Fare clic su **OK** al termine.

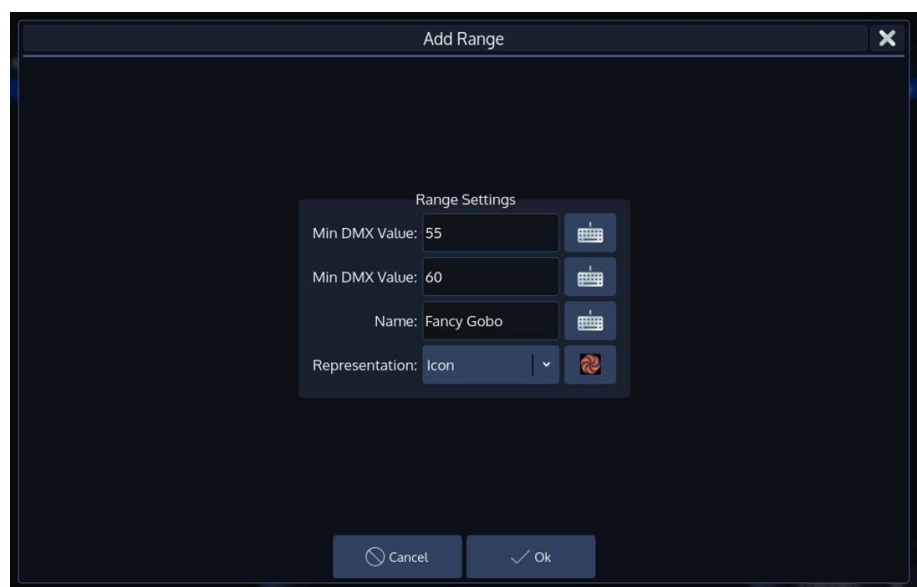


Fig. 181: Editor Gamma - Aggiungi Gamma

Eliminare una Gamma

Per eliminare una Gamma, selezionarla dall'elenco di Gamme, quindi fare clic sul pulsante **Delete Range (Elimina gamma)**.

23.2.4 Modalità di configurazione generale

Nella Modalità di configurazione generale, si trovano le seguenti informazioni: produttore del dispositivo, categoria (ad esempio LED o testa mobile), tipo (nome del dispositivo), nome abbreviato, nome della modalità e dell'autore. I valori di gradi Pan & Tilt possono essere impostati usando gli Encoder.

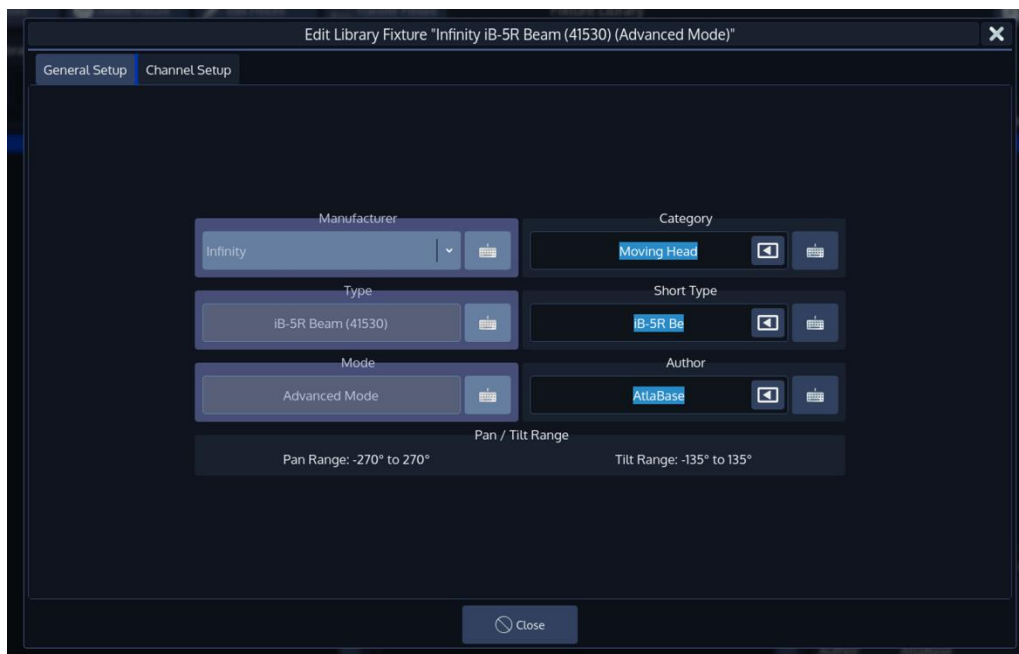


Fig. 182: Modifica Fixture - Configurazione generale

23.3 Modificare le librerie dispositivo esistenti

Per modificare una libreria dispositivi esistente, come prima cosa selezionare il tipo di dispositivo nella libreria Utente o nella libreria degli Show, quindi fare clic su **Edit Fixture (Modifica dispositivo)** che si trova nella barra del menu della schermata libreria del dispositivo.

Si prega di notare che la libreria di sistema è di sola lettura. Qualora si desideri modificare un dispositivo contenuto nella libreria di sistema sarà come prima cosa necessario trasferirlo nella libreria dell'utente. Cfr. "Transferring fixtures between libraries" (Trasferimento dei dispositivi fra le librerie) per ulteriori dettagli in merito.

L'editor della libreria verrà presentato e consente di apportare modifiche al tipo di dispositivo.

Fare clic su **Save and Close (Salva e chiudi)** al termine.

Qualora si modifichi un dispositivo nella libreria dell'utente e di usi lo stesso tipo di dispositivo nel proprio Show, le modifiche apportate nella libreria dell'utente non vengono trasportate automaticamente sul tipo dispositivo all'interno della libreria degli show. Per trasportare le modifiche, sostituire la libreria degli show col tipo di dispositivo adeguato dalla libreria dell'utente.

23.4 Aggiungere un nuovo dispositivo alla libreria

Per aggiungere un nuovo dispositivo alla libreria dell'utente o alla libreria degli show, come prima cosa scegliere il tipo di dispositivo dalla pagina libreria dispositivi selezionando la scheda adeguata Fare su **New Fixture (Nuovo dispositivo)**, voce contenuta nella barra del menu della finestra. Sarà ora possibile scegliere di avviare un dispositivo da zero oppure di usare un dispositivo esistente come modello.

23.4.1 Avviare un dispositivo da zero

Verrà visualizzata una schermata che pone alcune domande relativamente al nuovo dispositivo. Sarà necessario indicare il Produttore, il Tipo di dispositivo, il nome abbreviato e la modalità DMX del dispositivo.

Per creare un dispositivo da zero, verificare che venga selezionata la funzione **Create Empty Fixture (Crea dispositivo vuoto)**.

Fare clic su **Next** (Avanti) al termine.

Fig. 183: Crea un dispositivo da zero

Viene visualizzata una schermata che chiede il quantitativo di canali DMX del dispositivo appena creato.

Al termine, fare clic su **Create (Crea)**.

Fig. 184: Seleziona il conteggio canale

L'editor della libreria verrà presentato e consente di apportare modifiche al tipo di dispositivo.

Fare clic su **Save and Close (Salva e chiudi)** al termine.

23.4.2 Avviare un dispositivo usando un tipo di dispositivo esistente come modello

Verrà visualizzata una schermata che pone alcune domande relativamente al nuovo dispositivo. Sarà necessario indicare il Produttore, il Tipo di dispositivo, il nome abbreviato e la modalità DMX del dispositivo.

Per iniziare usando un dispositivo esistente come modello, selezionare la funzione **Use Existing Fixture as Template (Usare un dispositivo esistente come modello)** e premere il pulsante **Select Template Fixture (Seleziona dispositivo modello)**.

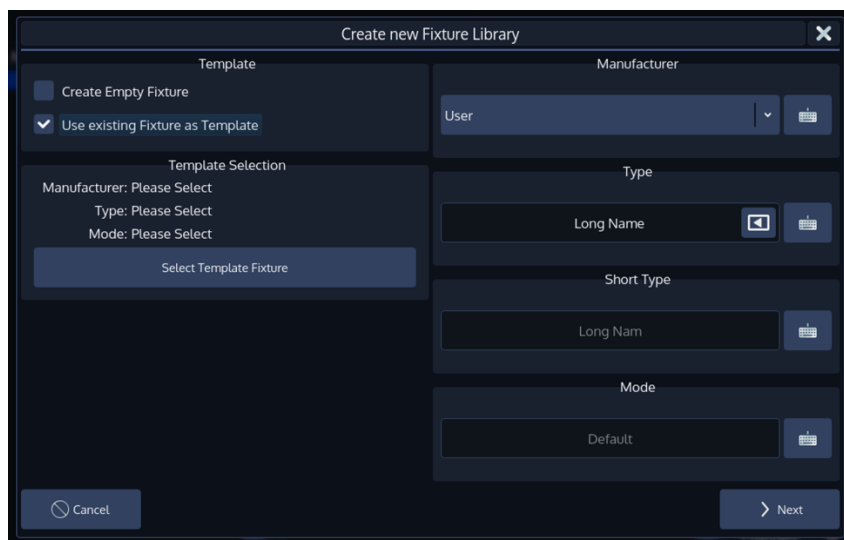


Fig. 185: Usare un elemento esistente come modello

Viene visualizzato un menu che consente di selezionare un tipo di dispositivo. Sarà possibile cercare dispositivi usando il campo filtro nella parte superiore dello schermo. In alternativa sarà possibile selezionare il dispositivo selezionando il Produttore, il Tipo e le Modalità.

Fare clic su **Ok** al termine.

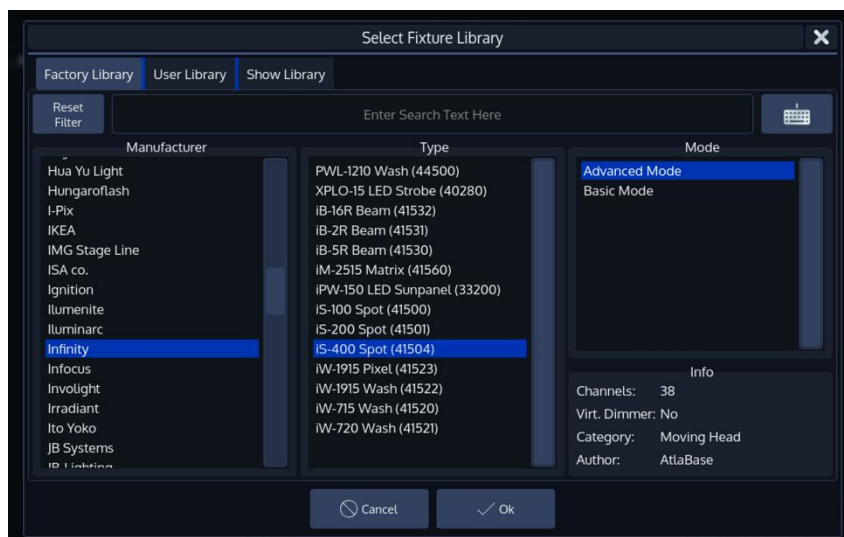


Fig. 186: Selezionare il dispositivo modello

Viene visualizzata nuovamente la schermata **Create New Fixture Library (Crea nuova libreria dispositivi)**. Verificare di aver inserito un produttore e un nome per il nuovo tipo di dispositivi, quindi premere il pulsante **Next (Avanti)** al termine.

Verrà visualizzato l'Editor libreria, che consente di apportare modifiche al tipo di dispositivo.

Fare clic su **Save and Close (Salva e chiudi)** al termine.

23.5 Trasferire dispositivi fra le librerie

A volte potrebbe rendersi necessario trasferire dispositivi fra i diversi tipi di librerie. A tal fine, andare sulla pagina **Fixture Library (Libreria dispositivi)** del menu di configurazione, selezionare il tipo di dispositivo che si desidera trasferire da una libreria all'altra e premere **Transfer Fixture (Trasferisci dispositivo)**.

Viene visualizzata una schermata che chiede la libreria di destinazione del tipo di dispositivo. Selezionare la libreria desiderata, quindi fare clic su **Transfer (Trasferisci)**.

Viene visualizzata una finestra di dialogo che chiede di confermare. Se tutto è in line con le proprie aspettative, fare clic su **Yes (Sì)**.

23.6 Eliminare un tipo di dispositivo

Per eliminare un tipo di dispositivo, accedere alla pagina **Fixture Library (Libreria dispositivi)** dal menu di configurazione, selezionare il tipo di dispositivo che si desidera eliminare, quindi fare clic su **Delete Fixture (Elimina dispositivo)**.

Si prega di notare che non è possibile eliminare dispositivi dalla Libreria di sistema.

Viene visualizzata una finestra di dialogo che chiede di confermare. Se tutto è in line con le proprie aspettative, fare clic su **Yes (Sì)**.

24 Manutenzione

24.1 Struttura della cartella USB

La console Chimp ha bisogno di una struttura cartella specifica per poter essere configurata su una chiavetta USB; sarà possibile creare questa struttura autonomamente o lasciare che sia la console Chimp a farlo quando viene collegata una chiavetta USB.

Quando viene creata la struttura della cartella in modo autonomo, verificare che sia scritta in minuscolo.

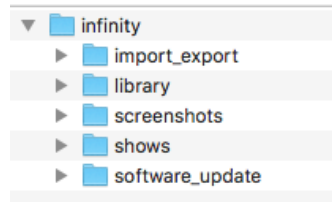


Fig. 187: Struttura della cartella USB

La cartella principale "infinity" deve essere nella directory root della chiavetta USB. Questa directory contiene le seguenti cartelle:

import_export: Riservata per essere usata in futuro.

library: Gli export della libreria andranno qui. Qualora si desideri importare le librerie, verificare di copiarle in questa directory.

screenshots: Gli screenshot scattati premendo il tasto F9 o F10 su una tastiera USB verranno salvati in questa cartella.

shows: I file degli show dei quali è stato eseguito il backup su USB verranno salvati nella cartella "shows". Questa è la cartella all'interno della quale la console Chimp cerca anche gli show da importare.

software_update: I file di aggiornamento del software vanno qui.

24.2 Aggiorna Software

Prima di aggiornare il sistema operativo della Console Chimps, verificare di aver fatto dei backup di tutti i file show e libreria importanti.

Ci sono 2 possibile per aggiornare il software della propria console Chimp:

- Chiavetta USB
- Direttamente on-line (è necessario un accesso a internet)

24.2.1 Aggiorna USB

Per aggiornare il software sulla console Chimp, verificare di aver scaricato il software adeguato dal [sito web Highlite Infinity](#).

Copiare il file scaricato (con estensione file .swu) nella cartella "infinity\Software_update" della propria chiavetta USB.

Ora, collegare la chiavetta USB in una delle porte USB della console Chimps, quindi accedere al menu **Setup (Configurazione)**. Selezionare **Maintenance (Manutenzione)** dal menu laterale.

Fare clic su **USB Update (Aggiornamento USB)**.



Fig. 188: Setup Menu (Menu Configurazione) – Maintenance (Manutenzione) – USB Software Update (Aggiornamento software USB)

La console Chimp presenta un elenco di aggiornamenti software disponibili sulla propria chiavetta USB. Selezionare il file adeguato e fare clic su **Select (Seleziona)**.

Una procedura guidata vi condurrà lungo alcuni passaggi e vi chiederà di riavviare la console al termine.

Non togliere la corrente o spegnere la console Chimp durante il processo di aggiornamento. Ciò potrebbe compromettere l'avvio della console Chimp!

24.2.2 Aggiornamento on-line

Nel menu **Setup (Configurazione)**, fare clic su **Maintenance (Manutenzione)** dal menu laterale.

Fare clic su **Online Update (Aggiornamento on-line)** nella parte centrale dello schermo.

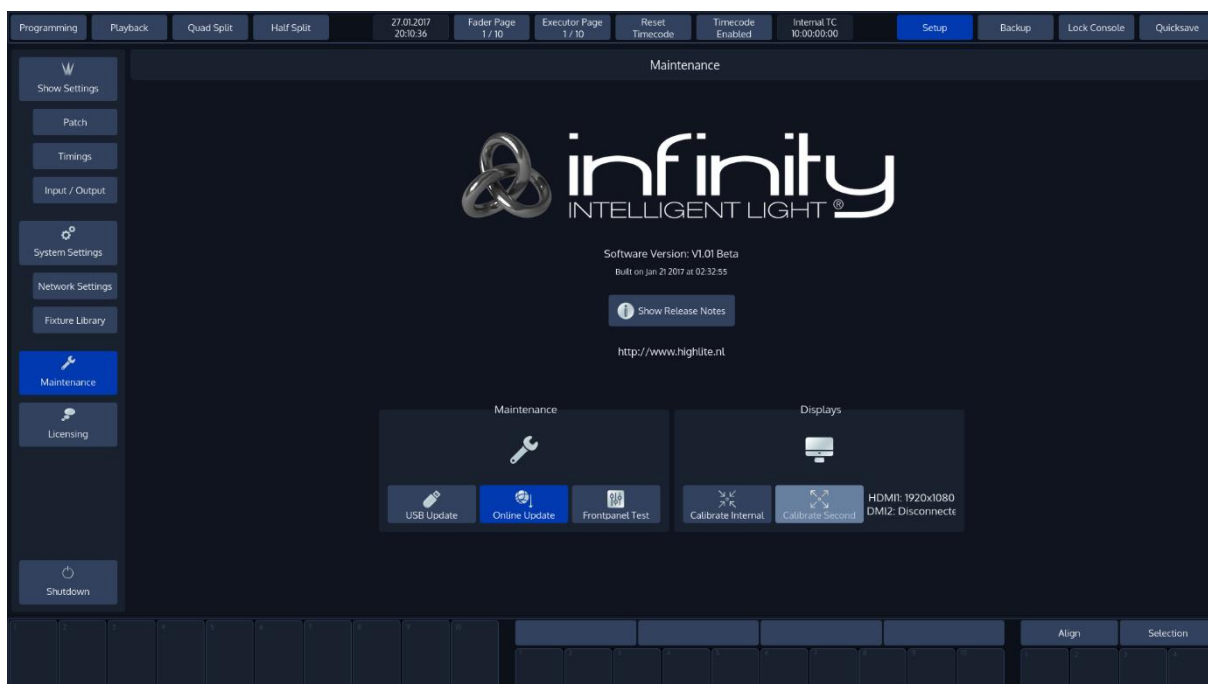


Fig. 189: Aggiornamento software on-line

Comparirà la schermata popup per l'aggiornamento software selezionato.

Fare clic sulla voce **Refresh List (Aggiorna elenco)** per controllare la presenza dei più recenti aggiornamenti software.

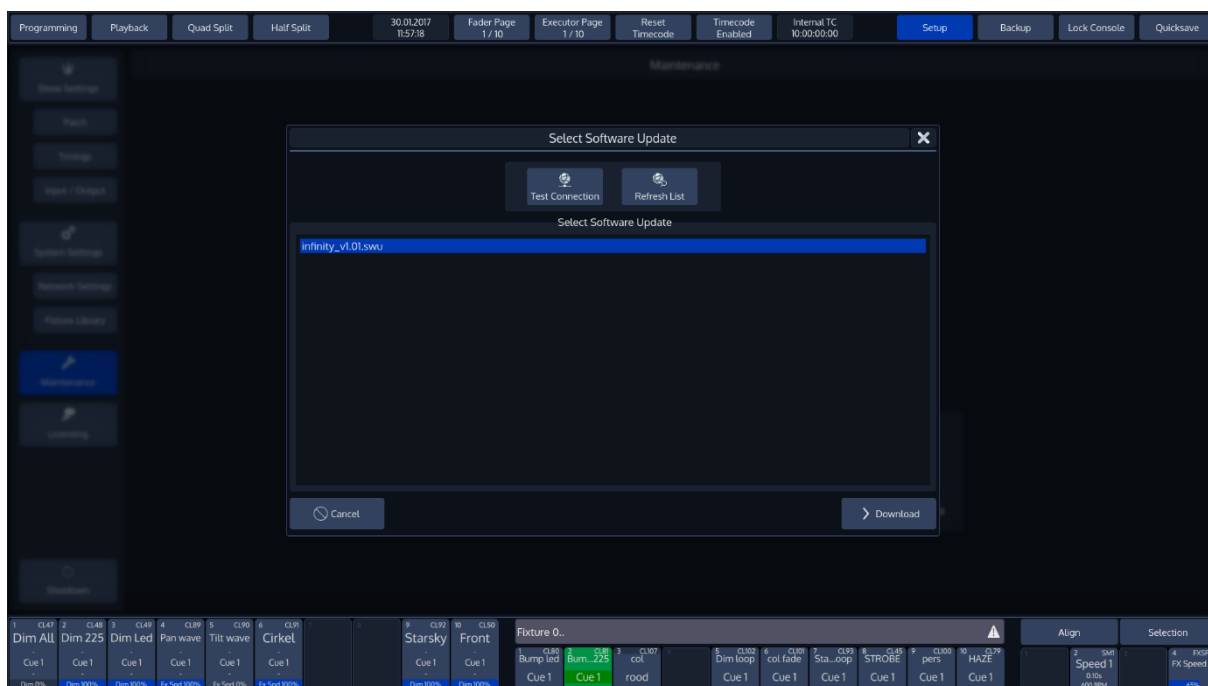


Fig. 190: Selezionare l'aggiornamento dall'elenco

Quindi, fare clic sull'aggiornamento software più recente disponibile e avviare il download facendo clic sull'icona **Download**.

Una procedura guidata vi condurrà lungo alcuni passaggi e vi chiederà di riavviare la console al termine.

Non togliere la corrente o spegnere la console Chimp durante il processo di aggiornamento. Ciò potrebbe compromettere l'avvio della console Chimp!

24.2.3 Calibrazione del(dei) Touchscreen

Nel menu **Setup (Configurazione)** fare clic su **Maintenance (Manutenzione)** dal menu laterale.

Fare clic su **Calibrate Internal (Calibra interno)** o **Calibrate External (Calibra esterno)** nella parte centrale dello schermo.

Nel caso in cui la calibrazione dello schermo richieda un intervento importante è possibile usare la scorciatoia [Infinity] + [S1] per calibrare lo schermo interno, oppure [Infinity] + [S2] per calibrare lo schermo esterno.

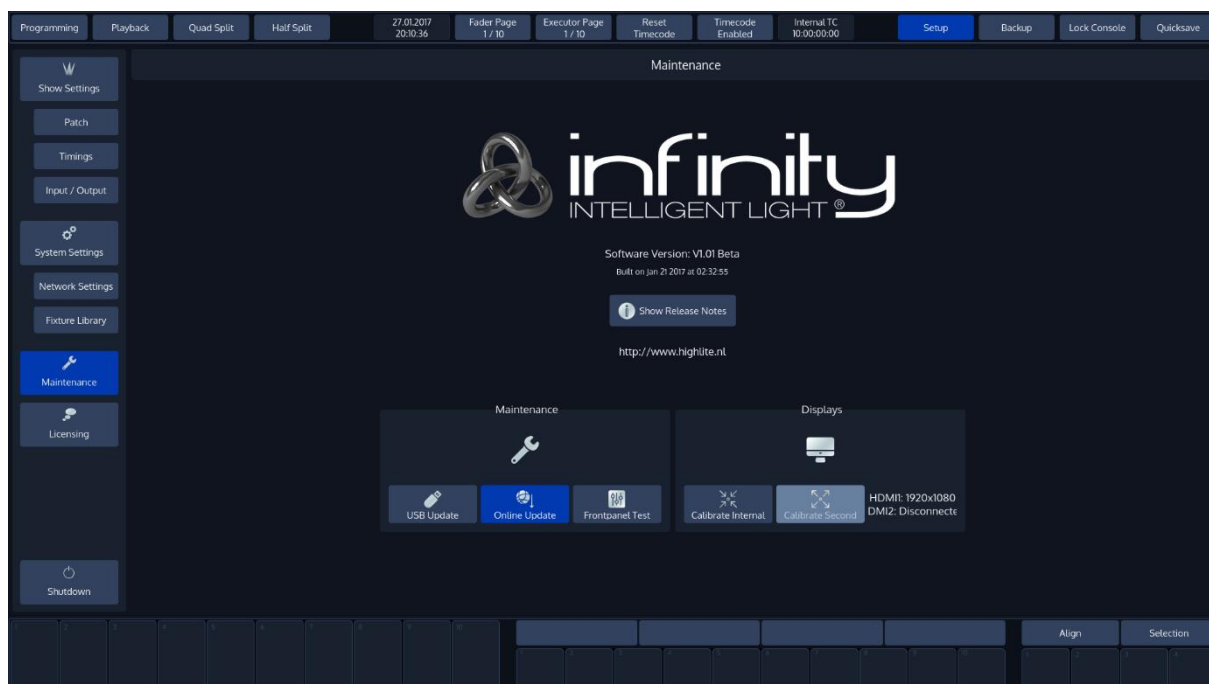


Fig. 191: Schermata di configurazione - Calibra Touchscreen

25 Hotkey

25.1 Generale

[Infinity] + [Off] = Sgancia tutte le Cuelist, svuota il Programmatore e resetta tutti i valori dei cursori riportandoli al 100%

[Off] + [Cuelist] = Sgancia tutte le cuelist

[Infinity] + **Preset Pool Item (Elemento pool preset)** = Copia i contenuti del Preset per tutti i dispositivi selezionati nel programmatore anziché collegarli al preset

Premendo più a lungo il pulsante [Backspace] si svuoterà tutta la riga dei comandi.

Ogni volta che compare una finestra di dialogo sul display touch screen, sarà possibile usare la parte anteriore della console per inserire i valori. Nella maggior parte dei casi sarà possibile usare anche i pulsanti [+] o [-] per aumentare o ridurre il valore attuale.

[Infinity] + [S1] = Avvia la routine di calibrazione del touchscreen interno.

[Infinity] + [S2] = Avvia la routine di calibrazione del touchscreen esterno.

[Infinity] + [S4] = Può essere usato per riavviare la GUI.

25.2 Programmatore

[Infinity] + [Load] = Per tutti i dispositivi selezionati carica i valori di output attuali sul programmatore

[Infinity] + [Clear] = Torna all'ultimo stato programmatore (Programmatore non svuotato)

[Infinity] + [Last] = Deseleziona tutti i dispositivi

[Infinity] + [Next] = Deseleziona tutti i dispositivi (della selezione attuale, ove applicabile)

[Last] + [Next] = Seleziona tutti i dispositivi (della selezione attuale, ove applicabile)

[Infinity] Mostra i valori di precisione nel programmatore e consente una regolazione di precisione dei parametri per mezzo degli encoder.

Tenendo premuto il pulsante [Fan] viene automaticamente disattivata la funzione Fan non appena il pulsante viene rilasciato.

Tenendo premuto il pulsante [Clear] più a lungo si svuoteranno completamente la riga di comando e il programmatore.

25.3 Editor Libreria

[Infinity] Il pulsante mostra i valori di precisione per i valori predefinito /evidenzia/blackout

25.4 Tastiera esterna

F9 = Scatta uno screenshot del monitor interno (serve una chiavetta USB da collegare al banco)

F10 = Scatta uno screenshot del monitor esterno (serve una chiavetta USB da collegare al banco)

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



Sito web: **Fout! De hyperlinkverwijzing is ongeldig.**

Email: service@highlite.nl

Forum: forum.highlite.com



©2017 Infinity