Sunlite Suite

Italiano

SUNLITE is a trademark of Bruno Nicolaudie.

WINDOWS is a trademark of the MICROSOFT CORPORATION.

All rights reserved. No parts of this work may be reproduced in any form or by any means - graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems - without the written permission of the publisher.

Products that are referred to in this document may be either trademarks and/or registered trademarks of the respective owners. The publisher and the author make no claim to these trademarks. While every precaution has been taken in the preparation of this document, the publisher and the author assume no responsibility for errors or omissions, or for damages resulting from the use of information contained in this document or from the use of programs and source code that may accompany it. In no event shall the publisher and the author be liable for any loss of profit or any other commercial damage caused or alleged to have been caused directly or indirectly by this document. © 1989-2012 Nicolaudie

Table of contents

1.Benvenuti in Sunlite	1
1.1.Installazione del software/interfaccia	1
1.2.Show Demo	8
1.3.Aggiungere il vostro primo proiettore	12
1.4.Sommario Clay Paky Computerized Lighting Controller	15
2.Programmazione di Base	19
2.1.Aggiungere i vostri proiettori	20
2.2.Pagine e Pulsanti	
2.3.Pulsanti pre-programmati	28
2.4.Creare pulsanti con AS YOU SEE NOW	31
2.5.Registrare Cicli (cue list/show)	34
2.6.Attivazione da tastiera (hotkeys)	35
3. Programmazione Intermedia	37
3.1.Creazione di pulsanti con Easy Step	38
3.2.Creare pulsanti con funzioni On/Off e DIMMER	
3.3.Utilizzo dei gruppi	
3.4.La finestra X-Y	50
3.5.Utilizzare la pagina MASTER	52
3.6.Controllare la Velocità/Dimensione delle vostre scene	55
3.7.Multimedia features	58
4. Programmazione Avanzata	58
4.1.Anteprima	59
4.2.L'Editor	59
4.2.1.Easy Time	59
4.2.1.1.Come utilizzare Easy Time	59
4.2.1.2.Come utilizzzare Easy Time per i movimenti	60
4.2.1.3.Strumenti ed opzioni	63
4.2.2.Effect Manager	64
4.2.2.1.Overview	_
4.2.2.2.Gradient Editor	
4.2.2.3.Colour Mixing	
4.2.2.4.RGB Matrix Effects	68
4.2.2.5.Advanced Effects	
4.2.2.6.Pan/Tilt Effects	
4.2.3.Manager Colori	
4.2.4.Copia/Incolla e Phasing	
4.3.Fade tra le scene	
4.4.Trigger Esterno	
4.4.1.MIDI - Easy Console	
4.4.1.1.EasyConsole, che cos'è?	
4.4.1.2.Primo, regolate il vostro controllo sullo schermo	
4.4.1.3.Come utilizzare EasyConsole	
4.4.2.MIDI - Midi Time Code (MTC)	
4.4.3.DMX	
4.4.4.Orologio e Calendario	
4.4.5.Chiusura dei contatti	90

4.4.6.Analisi Audio	92
4.5.Impostazioni pagina	95
5.Impostazioni generali	103
5.1.Parametri iniziali	104
5.2.Windows management	105
5.3.Backup /Technical support	106
5.4.Setting up multiple DMX universes	107
5.4.1.Using the USB interfaces	107
5.4.2.Using the IP interfaces	108
5.4.3.Using the Art-Net protocol	110
6.Appendice	111
6.1.DMX512 brief description	112
6.2.Accessories	114
6.3.IP/Ethernet configuration	116
6.4.Troubleshooting	
6.5.Commands summary	119

1.Benvenuti in Sunlite

Prefazione

Thank you for your interest in the Sunlite control software.

Our User Manual is divided into the following sections:

- 0. Welcome to Sunlite
- Quick start guide, Overview
- 1. Basic Programming
- 2. Intermediate Programming
- 3. Advanced Programming
- 4. Additional Software Tools
- 5. Appendices

In this manual, the most elemental concepts of lighting control are presented early on, followed by increasingly more complicated software tools and functions as the manual progresses. Though our software is designed to be simple to use and intuitive to learn, we strongly recommend beginner users to read this manual consecutively, starting from the first chapters and so on. Intermediate and advanced programmers will usually skip through sections without a problem.

This first section gives users a quick overall look at our software (essential if you are impatient like most of us). We will walk you through the installation process for the software and the interface drivers. Then we will play around with our preprogrammed DEMO shows. At the end of this chapter, we will quickly show you how to add your own fixtures into the software, just in case you cannot wait to test your own lighting fixtures.

The first chapter will show you the most elemental programming tools within the software. By the end of this chapter, you should be able to program a decent looking show very quickly.

The second and third chapters describe more advanced (not necessarily complicated) software tools. This knowledge, along with a little practice, will allow you to create almost any lighting scene/effect your fixtures can handle.

The fourth chapter briefly describes peripheral software tools in the Sunlite Suite package, such as the 3D visualizer (Easy View), a profile/library editor (Scanlibrary), a music/video/lighting timeline synchronization tool (Easy Show), and downloading scenes/shows into the internal memory of the electronic interface (Easy Stand Alone).

Finally, you will find appendices that include a DMX512 review, MIDI review, list of available accessories, and a troubleshooting guide.

1.1.Installazione del software/interfaccia

1. Installazione del software

1

Sia che abbiate un CD di installazione, sia che abbiate scaricato il software da internet, la prima cosa da fere è installare il software Clay Paky.

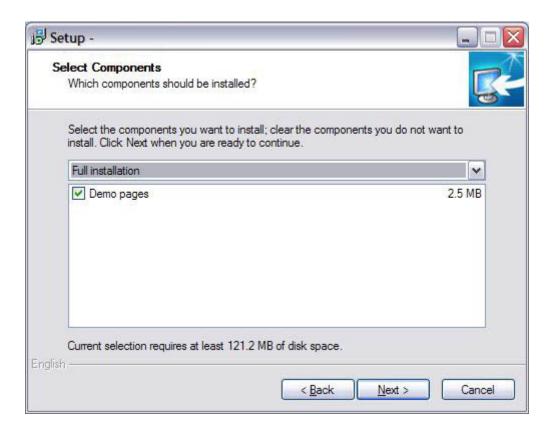
Inserite il CD di installazione nel vostro computer (se avete scaricato il software da internet, potete evitare questo paragrafo). Una volta che lo schermo di installazione è aperto, selezionate la vostra lingua e cliccate "NEXT",



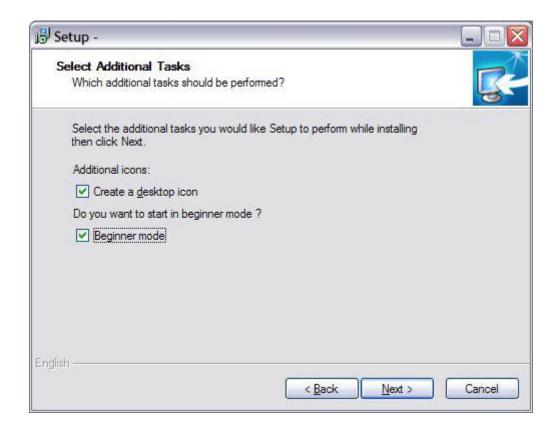
accettate quindi l'accordo di licenza, e quindi cliccate sull'icona INSTALLA (INSTALL) per Clay Paky Computerized Lighting Controller 2006.



Selezionate la lingua di SETUP ed accettate l'accordo di licenza (di nuovo). Scegliete la cartella d'installazione (default è C:SL2006). La prossima schermata vi chiederà se volete installare il software con o senza DEMO PAGES. Se siete un utilizzatore inesperto vi raccomandiamo di installare CON demo pages.



Finalmente lo wizard setup vi chiederà se volete iniziare il software nella modalità BEGINNER. Ancora, se siete un utilizzatore inesperto raccomandiamo di cliccare su "SI" nelle opzioni della modalità beginner.



Avete finito! Ora, è il momento per iniziare a giocare con il vostro software.

2. Installazione dei driver USB

Lo standard USB definisce un nuovo tipo di comunicazione seriale, così come un nuovo tipo di connessione.

Questo standard fu introdotto nel 1997, ed è stato utilizzato in modo considerevole sin dal 2001. Offre molti vantaggi in confronto ad altri standard precedenti. Per esempio permette all ☐unità di essere alimentata direttamente tramite la porta USB, così come l ☐utilizzo contemporaneo di più unità. E ☐ possibile inoltre la modalità Plug and Play.

L∏interfaccia USB-DMX è una innovazione a livello mondiale. Questa interfaccia utilizza specifiche di protocollo USB e di DMX 512 in uscita. E∏ direttamente alimentata tramite la porta USB e controlla potenzialmente 512 canali DMX sulla stessa linea. Se questi 512 canali non sono sufficienti il software può utilizzare fino a 10 interfacce USB simultaneamente, quindi fino a 5120 canali tutti insieme. Se vengono utilizzate più interfacce simultaneamente, potrebbe esser necessario l∏utilizzo di un Hub, ottenibile da diversi distributori.

Intallazione Interfaccia USB

L∏interfaccia USB è regolata per un progettata immediato.

Quando viene utilizzata per la prima volta è necessario installare i driver USB.

In realtà alla prima installazione del software i file richiesti per utilizzare l
interfaccia saranno installati dentro il vostro PC, sia che venga utilizzato un portatile che un desktop. Per installare l
interfaccia USB, collega l
interfaccia al tuo PC anche se è acceso. Il tuo computer rileverà automaticamente un nuovo dispositivo e tu dovrai immediatamente caricare il driver (tramite una finestra Wizard).

Se utilizzi Windows XP, troverai questo tipo di Wizard:



Poi inserite il CDRom nel vostro PC e cliccate su NEXT. Windows troverà il driver appropriato.



Benchè Microsoft non registri numericamente questo driver, non c'è rischio di incompatibilità. Cliccate su "NEXT" e continuate l'installazione del driver.



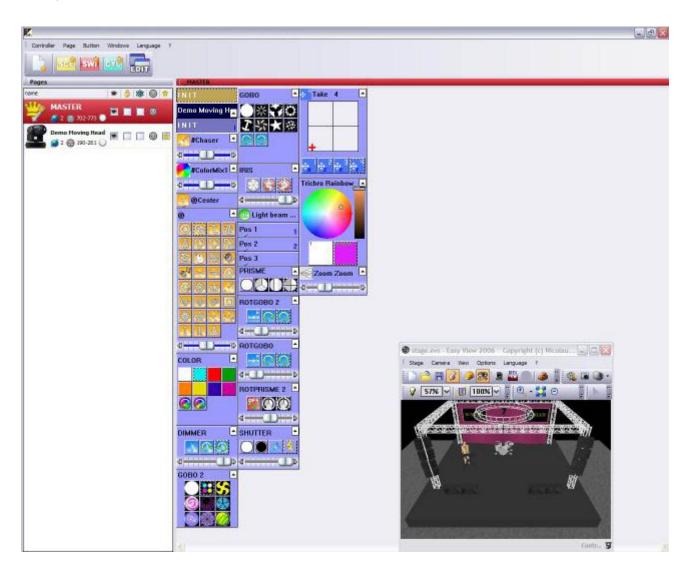
3. Utilizzare l'interfaccia IP/Ethernet

Se avete acquistato un pacchetto Sunlite con un'interfaccia IP/Ethernet, controllate l'Appednice per ulteriori istruzioni.

1.2.Show Demo

Per questa sezione, supponiamo che abbiate installato il software nella modalità INESPERTO (BEGINNER) e che abbiate abilitato l'installazione della Pagina Demo (DEMO PAGES). Se non l'avete fatto, vedrete molte opzioni sul vostro schermo a parte quelle descritte qui, ma le informazioni saranno ancora valide.

Il vostro schermo dovrebbe mostrarsi come di seguito:



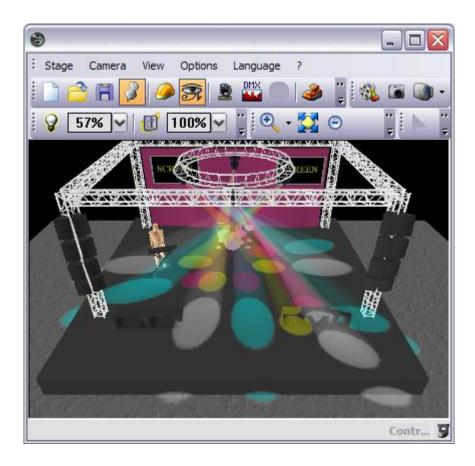
Il software Clay Paky Computerized Lighting Controller visualizzerà un tasto per ogni funzione che il vostro proiettore può eseguire. Ci sarà un tasto sullo schermo per ogni colore, gobo, macro, effetto prisma, ecc.



Dipendendo dalla tipologia di proiettore intelligente che state utilizzando, ci saranno anche dei tast preprogrammati con effetti generici (in questo caso, la pagina DEMO MOVING HEAD conterrà tasti con i movimenti che sono generali per tutte le teste mobili e gli scanner, come cerchi, curve random, ecc.).



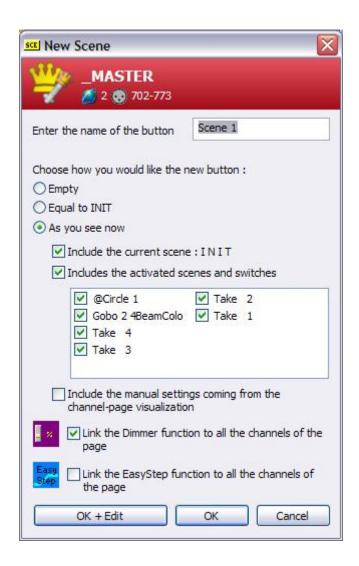
Come potete vedere sulla finestra del visualizzatore 3D, ogni volta che premete un tasto sul vostro schermo la testa mobile risponde a quel comando.



Ricordate che la finestra 3D è un visualizzatore in tempo reale. Questo significa che se avete 4 teste mobili collegate al vostro computer, dovreste vedergli fare la stessa cosa che vedete sulla schermo.

Mantenendo premuti una qualsiasi combinazione di tasti ... divertitevi. Se volete resettare il tutto, cliccate due volte sul tasto giallo INIT. Se trovate una "figura" oppure un "effetto" che vi piace, potete salvarlo andando su:

Menù "Pulsante" (Button) - "Nuova scena" (New Scene) - "Come vedete ora" (As you see now) - OK.



Vi raccomandiamo di creare alcune scene come questa, così potete in qualche modo familiazrizzare con i controlli. Una volta che vi sentite a proprio agio con i controlli pre-programmati della pagina Demo Moving Head, sarete pronti per aggiungere i vostri personali proiettori ed a imparare ulteriori tecniche di programmazione avanzata. Vi raccomandiamo ancora, comunque, di leggere questo manuale, e suggeriamo agli utilizzatori più inesperti di non saltare nessun capitolo.

1.3. Aggiungere il vostro primo proiettore

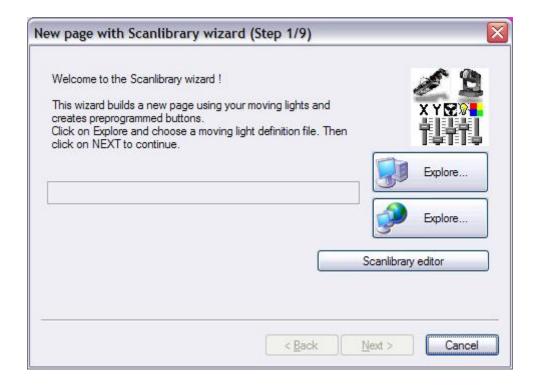
Se avete già un'interfaccia collegato al software, e non potete attendere di giocare con i movimenti e gli effetti dei vostri proiettori (oppure volete vedere come lavorano i vostri proiettori), ecco come dovete fare per aggiungerli al software Sunlite:

Menù Pagina - Nuova pagina (Page menu ☐ New page)

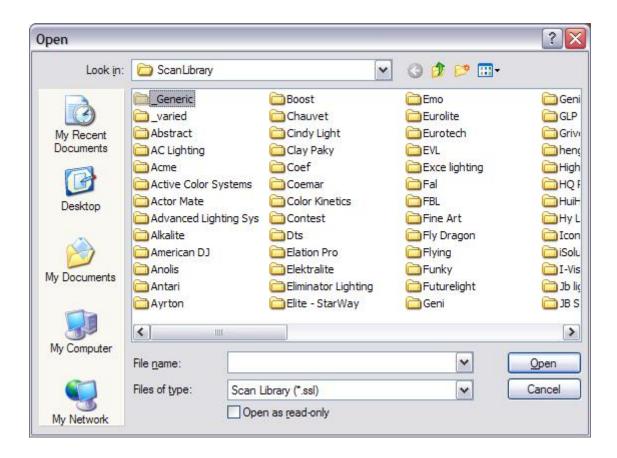


Selezionate "Create una nuova pagina con wizard Scanlibrary".

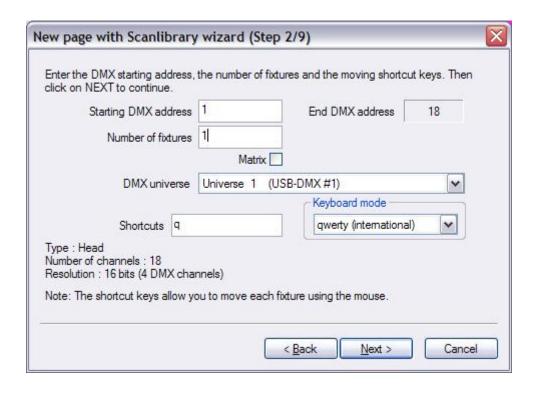
Vedrete due opzioni per la ricerca del profile dei proiettori: il tuo computer e internet. Vi raccomandiamo di cercarli nella libreria del vostro computer per prima cosa (pulsante in alto).



Sarete quindi in grado di sfogliare all'interno della libreria nel vostro computer. Cercate la cartella del produttore corretto e poi scegliete i vostri proiettori (notate che ci sono diverse cartelle con tutti i produttori, anche queli più piccoli sono inclusi).



Dopo aver trovato il proiettore nella cartella corretta, dovrete mettere l'indirizzo DMX di partenza ed il numero di proiettori da inserire (se non sapete il significato di "indirizzo di partenza", leggete l'Appendice A "DMX Review" prima di continuare.



Poi, semplicemente cliccate su SUCCESSIVO (NEXT) a tutte le opzioni che lo wizard vi presenta (non sono importanti al momento, ma saranno spiegate in dettaglio in sezioni successive del manuale).

Ecco fatto! Ora avete due pagine: la DEMO MOVING HEAD e la vostra MANUFACTURER FIXTURE. Supponendo che i vostri proiettori siano collegati ed indirizzati correttamente, quello che viene mostrato sul visualizzatore 3D succederà anche in realtà con i vostri proiettori. Se pensate di aver regolato il tutto in modo corretto ed avete ancora dei problemi, leggete l'Appendice D "Troubleshooting".

Finalmente! Continuate ora a leggere il manuale per imparare come programmare ulteriori effetti, scene e show luci.

1.4. Sommario Clay Paky Computerized Lighting Controller

Il capitolo seguente vi darà una descrizione dell'intero pacchetto Clay Paky Computerized Lighting Controller. L'obiettivo principale di questo capitolo è di darvi un'idea migliore del potenziale del pacchetto

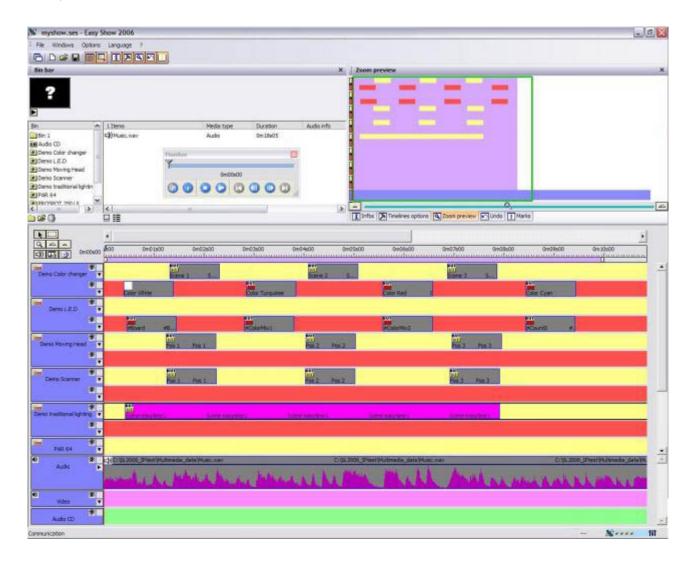
Easy View

Il nostro visualizzatore 3D in tempo reale, che vi mostrerà gli effetti luce sul vostro computer così come sono in realtà i proiettori collegati. E' ideale per pre-programmare senza i proiettori direttamente collegati. Create il vostro stage aggiungendo oggetti e texture, facendo in modo che sia il più realistico possibile. Registrate un video del vostro show oppure fate delle fotografie. Stampate le viste 2D del vostro stage, includendo i vostri proiettori, truss, arredamento, ecc.



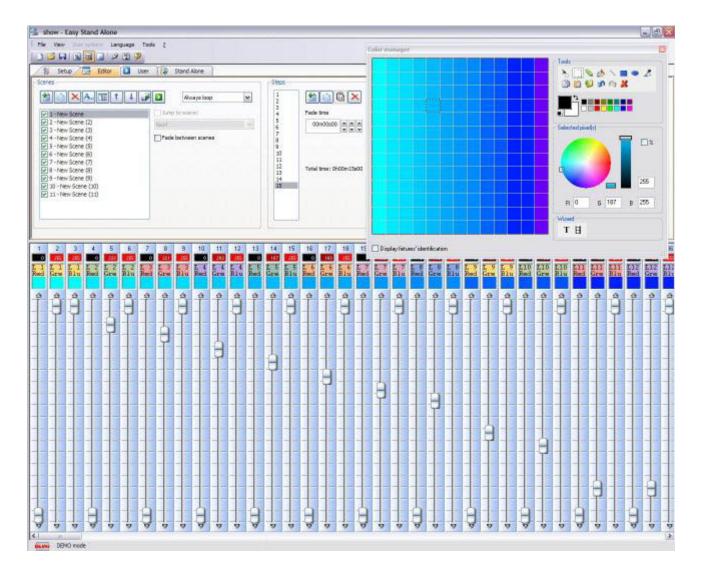
Easy Show

E' ideale per sincronizzare i vostri effetti luce con un audio oppure un video. Molto simile ad un software di editing Audio, Easy Show include timelines (Linee di tempo) dove potete trascinare, lasciare, espandere, scorrere i vostri effetti, insieme ad una linea di tempo Audio o Video.



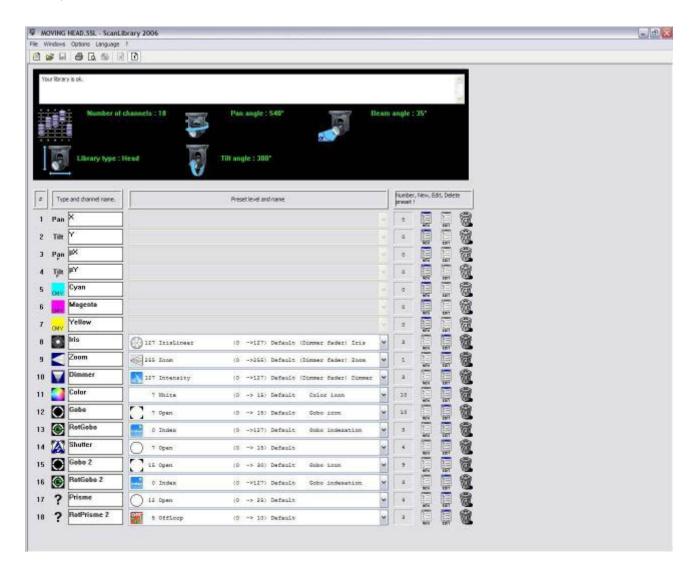
Easy Stand Alone

Create la vostra scena, quindi scaricatela nella memoria dell'interfaccia. Dipendendo dal numero di proiettori che state usando, potete avere centinaia, o addirittura migliaia di scene registrate nel nostro piccolo interfaccia elettronico. Il cambio di show ad un tempo prestabilito sarà attuato da un orologio ed un calendario interno. Attivate le scene semplicemente utilizzando la chiusura dei contatti IO.



Scanlibrary Editor

Create il vostro personale profilo e modificate i profili esestenti dei proiettori. Tutti gli effetti sono inclusi (colore, gobo, rotazione gobo, prismi, ecc.) Fate un'anteprima dei vostri profili utilizzando il visualizzatore 3D.



2. Programmazione di Base

Anteprima

Dopo aver letto il capitolo "Benvenuto", dovreste avere un'idea abbastanza chiara di cosa vorreste conseguire con il nostro controllo Sunlite. Ora è tempo di imparare come creare tutte quelle scene che avete in testa.

Questo capitolo esplora le opzioni disponibili qando aggiungete il vostro proiettore personale attraverso lo Wizard "Nuova pagina". Poi ci focalizzeremo sui pulsanti pre-programmati per un proiettore intelligente. Guarderemo in modo intenso all'opzione "Nuova scena - Come vedi ora" (New Scene - As you see now).

Alla fine, questo capitolo esplorerà l'attivazione delle scene tramite l'utilizzo della tastiera.

2.1. Aggiungere i vostri proiettori

Sia che abbiate già acquistato l'interfaccia elettronico o che semplicemente abbiate scaricato il software gratuito da internet, probabilmente avete un'idea di che tipologia di proiettori volete controllare. Il pacchetto software include una libreria di 2,000 proeittori da diversi produttori di tutto il mondo; quasi sicuramente i vostri proiettori saranno inclusi.

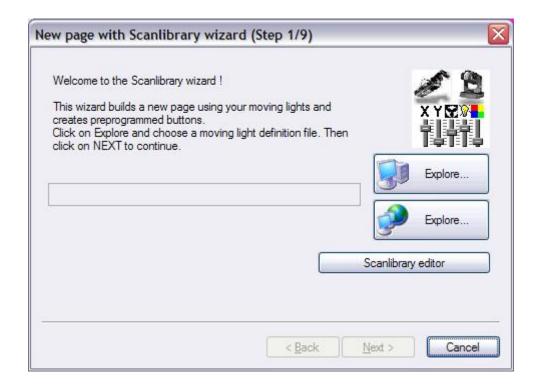
I proiettori sono raggruppati nel software dentro il menù "Pagine" (Pages). Per aggiungere i vostri proiettori seguite le istruzioni:

Menù "Pagina" - "Nuova pagina"



Potete vedere due tasti. Il primo "Crea una nuova pagina con lo wizard Scanlibrary" apre la libreria con i vostri profile. Il secondo "Crea una pagina bianca" aggiunge una pagina vuota di canali DMX nel software (la configurazione di queste pagine è descritta nei capitoli successivi).

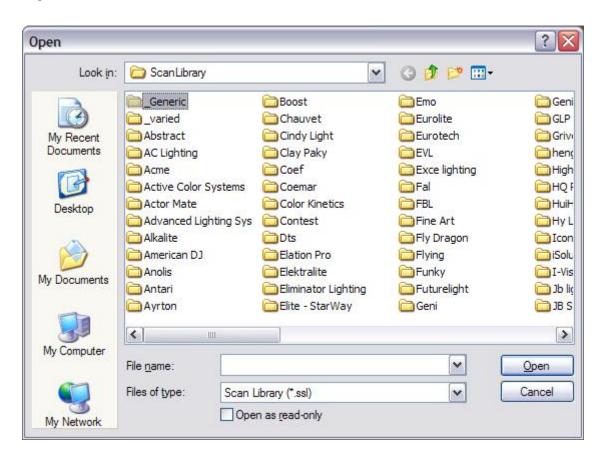
Proseguite e cliccate sul primo tasto "Wizard Scanlibrary". Questo aprirà una nuova finestra con 3 diverse opzioni.



Il primo tasto "Esplora" vi permette di cercare nella libreria dei profile installati nel software del vostro computer. Il secondo tasto "Esplora" è un collegamento alla nostra libreria online.

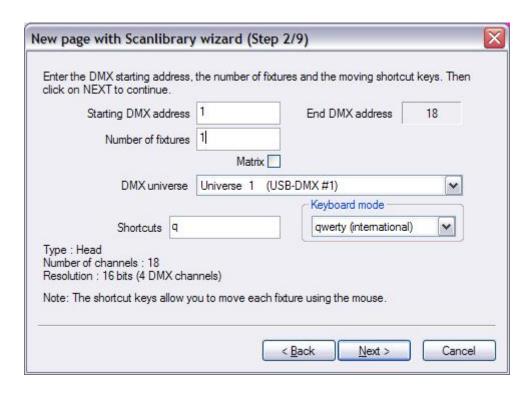
Vi raccomandiamo di guardare all'interno della libreria nel computer per prima cosa, e se non potete trovare il profile, allora andate online. Il terzo tasto apre l'Editor Scanlibrary. Questo è uno strumento software aggiuntivo che vi permette di costruire o modificare il vostro profile personale. Leggete il manuale "Editor Scanlibrary" per maggiori informazioni su come creare profile personalizzati.

Cliccate sul primo tasto "Esplora". Questo aprirà una lista di produttori da cui potete selezionare. Notate la cartella VARIED nella lista, che include proiettori da produttori minori o meno noti.



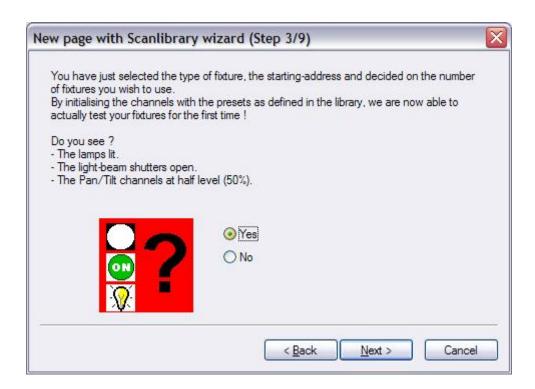
Nota: Se non potete trovare il profile del vostro proiettore, fate riferimento al manuale "Editor Scanlibrary".

Una volta che trovate il vostro proiettore nella cartella del produttore corretto, avrete bisogno di regolare l'indirizzo DMX di partenza ed il numero di proiettori da inserire. Se non siete familiari con il termine "Indirizzo DMX di partenza", leggete l'Appendice DMX Review.



In queta schermata, potete anche regolare l'universo DMX dove saranno collegati i proiettori (nel caso abbiate più di un universo).

La prossima schermata lavora come un rapido controllo per quando utilizzate i proiettori dal vivo, permettendovi di verificare che gli indirizzi ed il profile siano corretti.

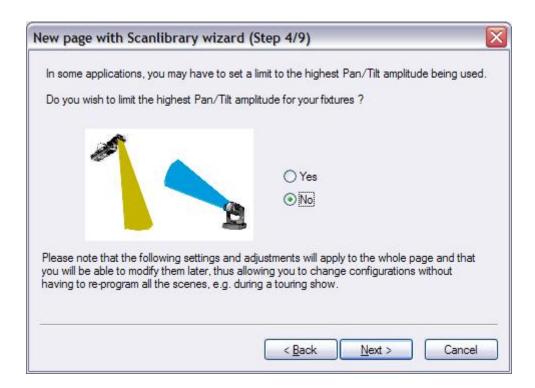


Guardate ai vostri proiettori (sia che siano i reali o quelli all'interno del visualizzatore 3D). Dovrest vederli

accendersi tutti, col colore bianco, ed al 50% di Pan e Tilt (se disponibile). Se i vostri proiettori non seguono guesto controllo, allora significa che:

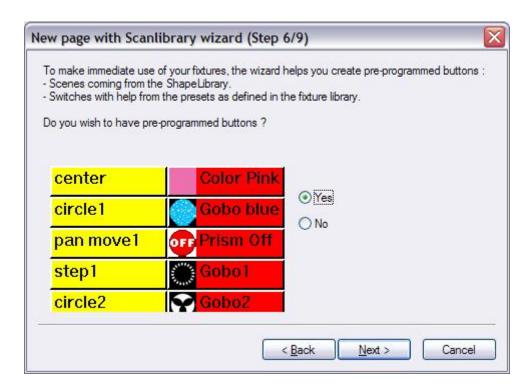
- 1. Avete selezionate il profile sbagliato (alcuni proiettori utilizzano diverse modalità "Modes"). Tornate indietro e trovate il profile corretto.
- 2. Avete indirizzato il vostro proiettore in modo diverso rispetto al software (Sunlite indirizza i proiettori consecutivamente). Cercate di capire se è meglio re-indirizzarli nel software o direttamente sul proiettore.
- 3. La lampada del proiettore non è ON, in questo caso continuate con il processo di setup, ci sarà un comando DMX per accenderla all'interno della pagina Sunlite.

Dopo aver premuto "SUCCESSIVO" (NEXT), vedrete la schermata seguente:

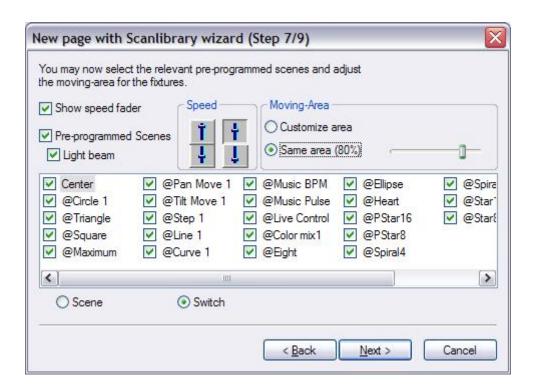


Questa schermata vi permette di limitare il massimo movimento di Pan e Tilt nei vostri scanner o teste mobili (lo wizard salterà questo passo se il vostro proiettore non ha questi parametri disponibili). La regolazione dei limiti di Pan e Tilt può essere molto utile, ma vi consigliamo di familiarizzare con altri strumenti per prima cosa, e poi decidere se la regolazione di questi limiti è quello che volete veramente per i vostri effetti. Se lo è, potete sempre cambiare questi limiti dalla finestra "Proprietà Pagina" - Page Properties - (descritto successivamente nel manuale).

Una volta cliccato su SUCCESSIVO (NEXT), lo wizard vi chiederà se volete i tasti pre-programmati nella pagina di controllo. L'utilizzo di questi tasti è la maniera più facile di imparare, quindi cliccate su "SI" (YES).



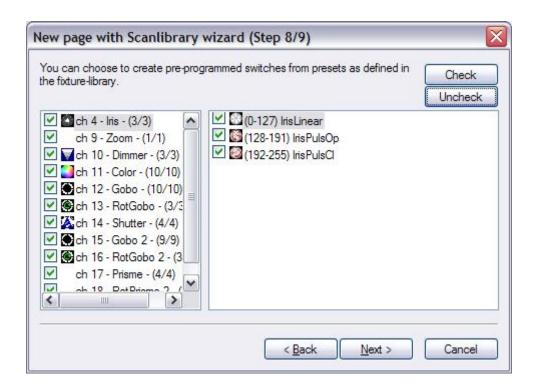
La prossima schermata vi chiede quali movimenti pre-programmati volete includere (solamente per le teste mobili e gli scanner). Di nuovo, vi raccomandiamo di includere tutti i movimenti (selezione di default).



Non preoccupatevi di tutte le altre opzioni sulla schermata, una volta imparati i concetti del software,

queste saranno ovvie.

La prossima schermata vi chiede di selezionare i tasti effetti pre-programmati che volete includere. Ancora una volta, vi raccomandiamo di lasciare la selezione completa.



Non esiste limite al numero delle pagine che potete aggiungere. Vi raccomandiamo di aggiungere tutti i proiettori dello stesso tipo all'interno della stessa pagina, così non ripeterete degli indirizzi DMX in pagine diverse.

2.2.Pagine e Pulsanti

Pagine

All'interno del software, una PAGINA (PAGE) corrisponde ad un gruppo di proiettori dello stesso tipo (sia di produttore che di modello). Potete avere qualsiasi numero di proiettori entro la stessa pagina, e potete avere anche qualsiasi numero di pagine. La potenzialità dietro queste PAGINE (PAGES) è di controllare diversi proiettori contemporaneamente, in modo che vi permetta una facile programmazione e gestione. I proiettori possono essere controllati anche singolarmente se volete, così come spiegato nel capitolo 4 "Programmazione Intermedia".

26

La lista delle Pagine è mostrata da default sulla parte sinistra dello schermo.



Non preoccupatevi delle opzioni disponibili in questa finestra per il momento, visto che saranno spiegate più avanti nel manuale e non sono necessarie per la comprensione delle nozioni base del software.

Pulsanti

Ci sono tre tipi diversi di Pulsanti (BUTTONS), ognuno con proprietà diverse:

- Scene (pulsanti gialli)
- Switch (pulsanti rossi)
- Ccicli (pulsanti blu)



Scene

Una SCENA Sunlite è un pulsante che di solito richiama una combinazione di funzioni ed effetti (alcune volte chiamata "Cue" oppure "Look", può essere un movimento con colore, gobos, prirmi, ecc.) Può essercene una ed una sola di Scena selezionata alla volta all'interno di ogni Pagina. Questo significa che ogni nuova scena che attiverete rilascerà la precedente in modo automatico.

Switch

Uno SWITCH Sunlite è un pulsante che di solito richiama singole funzioni o effetti (per es. un movimento, o un colore, o una combinazione di colori, ecc.). Finchè 2 switch non influiscono sulla stessa funzione (canale DMX), potete attivare tutti gli Switch che volete. Per esempio, se aggiungete uno Switch Gobo ad uno con Movimento, entrambi potranno essere attivati contemporaneamente.

Cicli

Un CICLO Sunlite è un tasto che richiama in modo sequenziale delle Cuelist di Scene e Switch. Per esempio, se create una Scena 1 e un'altra Scena 2, e volete alternarle continuamente ogni pochi secondi, un Ciclo può includere entrambe le Scene e definire il tempo di passaggio da una all'altra.

Potete creare nuove "Scene", "Switch" e "Cicli" dal menù "Pulsanti" (Button) sulla parte superiore dello schermo. Semplici istruzioni per la creazione di Scene, Switch e Cicli li troverete nella sezione successiva.

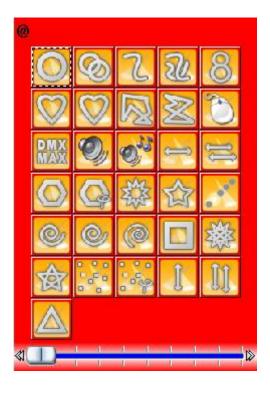
2.3. Pulsanti pre-programmati

Utilizzare i pulsanti pre-programmati

Ogni volta che create una nuova pagina per un gruppo di proiettori, dipendendo dal tipo di proiettori (teste mobili, scanner, LED, convenzionali, ecc.), ci saranno dei pulsanti pre-programmati sulla schermata che vi aiuteranno a creare i vostri effetti.

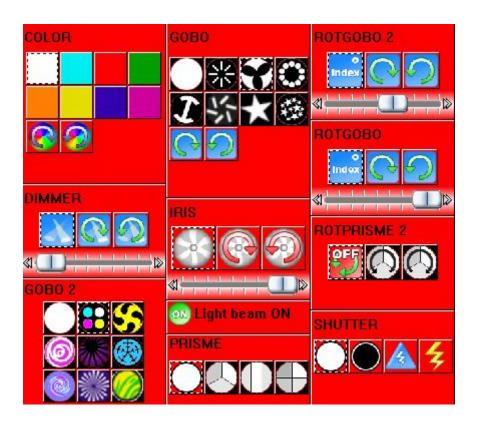
Pulsanti per movimento

Questi pulsanti sono generici per tutti gli scanner e le teste mobili. Includono il pulsante "CENTRO" (CENTER), che fissa la posizione al 50% di Pan e Tilt. I pulsanti di movimento includono la posizione del dimmer, iride, shutter, lampada, informazioni necesarie per visualizzare un fascio aperto bianco.



Colori, gobos, effetti, etc□

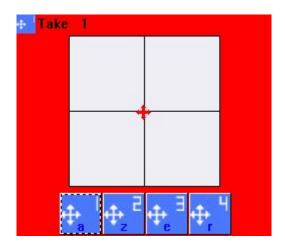
Dipendendo dalle caratteristiche di ogni proiettore, ci sarà un pulsante che corrisponderà ad ogni funzione che il proiettore pùo eseguire. Potete visualizzare molti di questi nella finestra 3D. Quelli che non potete visualizzare (come le macro per esempio), avranno comunque un pulsante sullo schermo che attiverà l'effetto sui vostri proiettori collegati realmente al computer.



X - Y

Con i pulsanti X-Y potete definire una posizione fissa per il fascio di ogni proiettore. Ci sarà un pulsante X-Y per ogni proiettore nella pagina, così che ognuno di essi possa essere controllato individualmente. Il pulsante X-Y può controllare solo i canali Pan e Tilt, e non il dimmer, o l'iride, ecc., che sono necessari per avere un fascio visibile. Per questa ragione, vi raccomandiamo di utilizzare qualsiasi pulsante di movimento (in particolare CENTRO) per avere un fascio visibile per prima cosa, e quindi di muovere il proiettore verso la sua posizione desiderata.

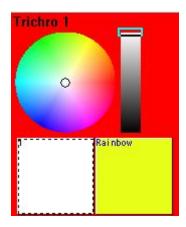
Nota: i pulsanti X-Y sono il primo modo per controllare i proiettori individualmente. Il prossimo capitolo "Programmazione Intermedia" introdurrà più modalità per controllare questi parametri all'interno di ogni pagina. Per esempio, potete avere alcuni proiettori che si muovono in cerchio, altri su una linea retta, diversi colori e gobos per ogni proiettore, ecc.



Miscelazione colori RGB

Se i vostri proiettori hanno funzioni RGB o CMY, ci sarà un pulsante Ruota Colore (Color Wheel) che vi permetterà di selezionare il colore visualizzato dai proiettori stessi, e l'intensità del fascio di luce.

Come spiegato precedentemente, potete selezionare diversi pulsanti contemporaneamente. Per esempio, potete selezionare un movimento Cerchio (CIRCLE), poi aggiungere un colore Blu, quindi un gobo Stella (STAR), un effetto prisma e quindi una rotazione gobo, ed alla fine fissare la posizione di un paio di proiettori, e così via



2.4. Creare pulsanti con AS YOU SEE NOW

Sommario

Questa sezione fornisce un esempio passo-passo per creare una semplice scena con i proiettori DEMO. Se avete degli specchi mobili (scanner) oppure teste mobili collegate al vostro controllo, potete utilizzare i pulsanti pre-programati per questi vostri proiettori.

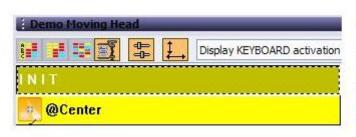
Questo esempio vi mostrerà gli strumenti base per utilizzare il software del vostro controllo, e vi fornirà le basi per creare le vostre scene personali.

Passo 1 - Accendete le lampade (ON)

La prima cosa che vorrete fare e di inizializzare i vostri proiettori. Questo può essere fatto in modi diversi. Comungue, la cosa più conveniente in questo momento è di cliccare sul pulsante CENTER.

Questo farà si che le lampade si accendano, che il Pan e Tilt vadano al 50% (fascio dritto in riferimento alla base), che la ruota Gobo e quella colore vadano sulla posizione aperta (bianco). Questa dovrebbe essere la posizione di partenza per tutte le vostre scene più semplici.

Nota: Potete accendere la lampada anche utilizzando qualsiasi pulsanti di movimento pre-programmato.

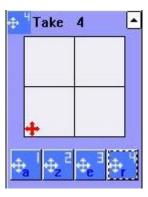




Passo 2 - Sistemate la posizione del fascio

Utilizzando i pulsanti X-Y, potete regolare la posizione di ogni singolo fascio che arriva dai vostri proiettori. Ci sarà un pulsante per ogni proiettore. Semplicemente cliccate su un pulsante X-Y, quindi muovete la freccia rossa dentro l'area bianca, poi cliccate sul pulsante SUCCESSIVO (NEXT), muovete la freccia rossa, e così via

Se desiderate regolare una posizione, cliccate col tasto destro del mouse sul pulsante corrispondente al proiettore che volete utilizzare. Notate che se cliccate il tasto sinistro su un pulsante già utilizzato, la vostra posizione andrà persa.

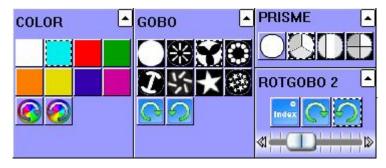


Passo 3 - Aggiungere effetti

Una volta regolata la posizione, dovrete mettere tanti effetti quante ne volete nella vostra scena: colori gobos, prismi, ecc. Sentitevi liberi di utilizzare quanti più pulsanti pre-programmati disponibili.

Notate che potete attivare gli effetti cliccando una volta su di essi, e disattivarli se clicate su di loro una seconda volta.

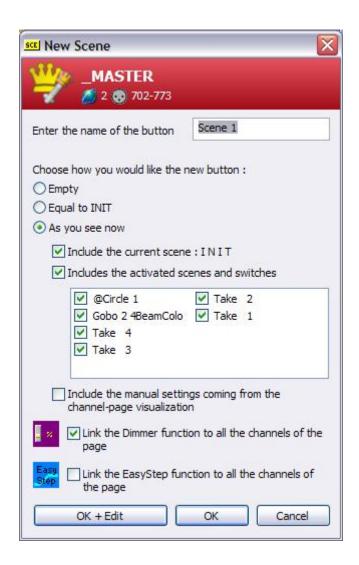
Se volete partire da zero, cliccate due volte sul pulsante INIT, e tutto verrà deselezionato, incluse le posizioni.



Passo 4 - Salva COME VEDI ORA

Cliccate su tanti pulsanti quanto volete. Se volete resettare il tutto, cliccate due volte sul pulsante INIT. Quando trovate la combinazione di pulsanti che vi piace, vorrete salvarlo probabilmente. Per far questo, dovete creare un nuovo pulsante:

Menù Pulsante (BUTTON) - Nuova Scena (New Scene).



Potete regolare il nome del pulsante sulla parte superiore. Vorrete sicuramente selezionare l'opzione "Come vedete ora" (As you see now), che vi permetterà di includere tutti o alcuni pulsanti che avete già attivato.

Lasciate le opzioni alla fine della finestra così come sono. Queste saranno spiegate in dettaglio più tardi in altre sezioni del manuale.

Finalmente, cliccate OK per creare un nuovo pulsante.

Nota: Potete creare un "Nuovo Switch" (New Switch) invece di una Nuvoa Scena, se volete. L'unica differenza sarà, come spiegato nella sezione precedente, che durante la riproduzione un pulsante Scena sostituirà ogni altro pulsante Scena attivo, mentre generalmente un pulsante Switch si sommerà ad altri pulsanti Switch attivi.

Mantenete premuti i pulsanti pre-programmati e create tante scene quante ne volete. Ricordate, più fate

pratica, più velocemente imparerete, e più facile sarà la creazione di show luci elaborati

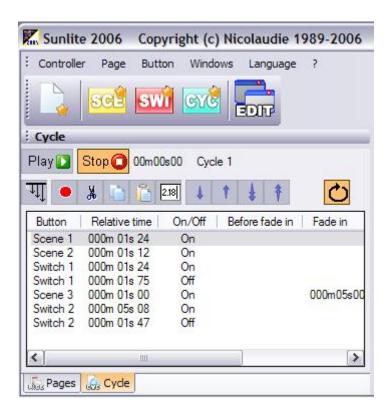
2.5. Registrare Cicli (cue list/show)

Dopo aver salvato molte Scene e Switch nella vostra schermata, vorrete probabilmente riprodurli in sequenza. CICLI (CYCLES), vi aiuterà in questo. Un Ciclo di Sunlite è una cuelist di Scene e Switch nell'arco di un tempo.

Per creare un ciclo premete:

- Menù Pulsante (Button) - Nuovo Ciclo (New Cycle)

Sul vostro schermo apparirà un nuovo pulsante Ciclo. Cliccatelo, e la schermata seguente apparirà:



Per iniziare a registrare Scene e Switch all'interno di un Ciclo vuoto, seguite le istruzioni:

- 1. Cliccate sul pulsante Ciclo
- 2. Iniziate cliccando sui pulsanti Scena e Switch nell'ordine con cui li volete riprodurre
- 3. Quando avete fatto, cliccate sul tasto PLAY dentro la finestra di editor Cicli, quindi premete SI (YES) quando vi verrà chiesto se volete salvare il Ciclo.

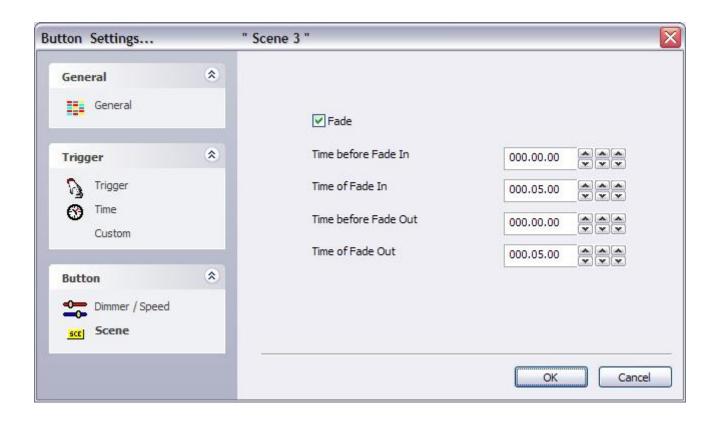
Cliccando PLAY il ciclo inizierà la riproduzione, scorrendo attraverso i vostri pulsanti. Se volete cambiare il tempo tra le Scene o Swtch, per prima cosa cliccate su STOP, e poi cliccate sul pulsante TEMPO (TIME), quello con scritto 2.18 in esso, giusto sotto l'orologio del Ciclo. L'opzione "VAI" (GO) all'interno della finestra TEMPO (TIME) vi permetterà di scorrere il ciclo utilizzando la tastiera con i tasti (PgDn) e (PgUp).

Se volete cancellare un passo all'interno del Ciclo, cliccate STOP e quindi utilizzate lo strumento TAGLIA - CUT - (icona forbici). Se volete aggiungere una Scena o Switch, cliccate sul tasto RECORD (il cerchio rosso sotto PLAY), poi cliccate su PLAY per terminare il processo di registrazione. Controllate quindi il vostro Ciclo.

L'opzione LOOP (freccia circolare sulla parte destra della finestra) vi permette di selezionare la possibilità che la vostra cuelist di Scene o Switch si ripeta automaticamente, oppure la possibilità di riprodurla una sola volta e fermarsi sul suo stato finale.

Nota: Per aggiungere un tempo di FADE nelle vostre Scene, cliccate due volte sul pulsante Scena, quindi selezionate:

- Menù Pulsante (Button) - Impostazioni (Settings)



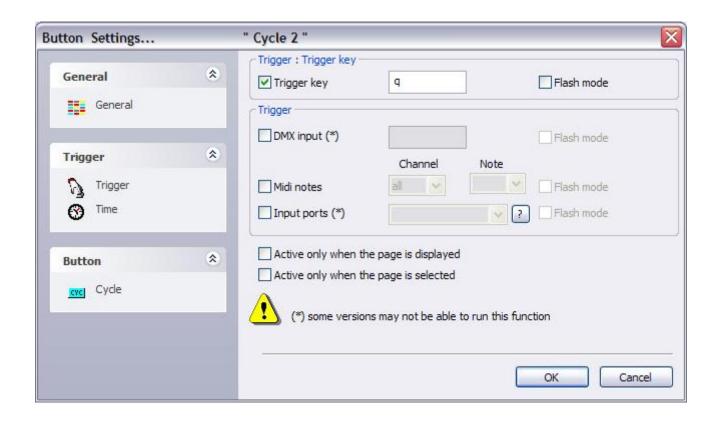
Selezionate "Scena", l'ultimo simbolo sulla sinistra. In questa finestra potete regolare il tempo di FADE per le vostre scene (solo alle Scene è permesso avere il tempo di Fade In/Out, non agli Switch).

Poichè state regolando questi tempi di fade per i pulsanti Scena, questi saranno automaticamente inclusi nei nostri Cicli.

2.6. Attivazione da tastiera (hotkeys)

I pulsanti sullo schermo possono essere attivati tramite la vostra tastiera unitamente al vostro mouse. Potete assegnare qualsiasi pulsante sullo schermo ad ogni tasto della vostra tastiera. Per far questo, entrate in:

- Pulsanti (Button) - Impostazioni (Settings)



Selezionate l'opzione "Trigger" sulla sinistra, poi "spuntate" il box "Trigger Key" sulla parte superiore ed assegnate qualsiasi lettera desideriate. "Flash Mode" crea tasti che sono attivi solo mentre li tenete premuti fisicamente; nel momento in cui rilasciate il dito dalla tastiera, questi diventeranno automaticamente inattivi (lavora solo con gli Switch, non con le Scene). Provate ad utilizzare questa opzione "Flash Key" con l'effetto strobo, per esempio.

Ecco una shortcut utile per assegnare queste attivazioni da tastiera:

- 1. Attivate il pulsante cliccandoci con il vostro mouse.
- 2. Simultaneamente premete il tasto CTRL ed il tasto che volete utilizzare.

Nota: Un "tasto" è definito come qualsiasi carattere sulla vostra tastiera; per es. "q" e "Q" sono diversi,

così come lo sono "£" e "3" ecc. Questo vi permetterà di avere circa 90 hotkeys differenti.

Vedrete che una piccola lettera blu (quella premuta sulla vostra tastiera) apparirà all'interno del pulsante. Ogni volta che premete questo tasto, il pulsante sarà attivato (e disattivato, se è uno Switch).

Se assegnate la stessa lettera sullo stesso pulsante per due volte, la lettera all'interno del pulsante diventerà verde, e rappresenterà un tasto FLASH (spiegato successivamente).

Potete utilizzare un tasto una volta sola per ogni pagina, ma potete utilizzare lo stesso tasto per pagine multiple. Questo permetterà di attivare effetti simultaneamente attraverso i vostri proiettori (per es. provate un colore rosso, oppure uno shutter chiuso, ecc, attraverso pagine multiple. La pagina Master farà in modo che il controllo simultaneo sia più semplice, e sarà spiegato nel capitolo successivo.

Nota: Anche schermi a tocco (touchscreen), apparecchi MIDI, DMX wings, e tastiere IO possono attivare qualsiasi pulsante del software Sunlite, così come potete vedere all'interno della finestra "Impostazione Pulsanti" (Button Settings). Queste funzioni saranno spiegate più avanti nel Capitolo 4 "Programmazione Avanzata".

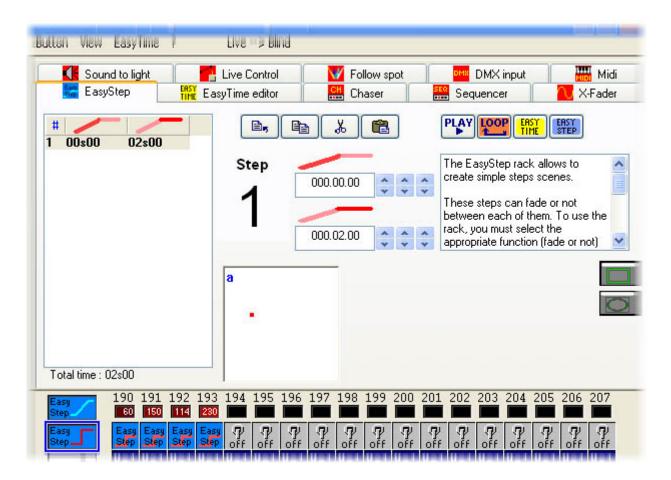
3. Programmazione Intermedia

Il capitolo seguente presenta degli strumenti di livello intermedio per continuare la creazione di scene.

Per prima cosa introdurremo l'Easy Step, un semplice modo per creare scene basate su singoli passi e tempi di attesa e fade tra questi passi. Poi spiegheremo come ai canali DMX possono essere assegnati diverse proprietà di programmazione, come EasyStep, Dimmer, ON/OFF, ecc. Poi vi mostreremo come potrete controllare i vostri proiettori indipendentemente, utilizzando gli strumenti Gruppo. Ancora, daremo uno sguardo da vicino ai pulsanti di controllo X-Y, seguito da un'anteprima della pagina Master Page, che integra facilmente i playback da tutti i nostri proiettori dentro una singola schermata. Finalmente, andremo avanti cambiando i parametri della Velocità (SPEED) e la Dimensione (SIZE) per i vostri effetti.

3.1. Creazione di pulsanti con Easy Step

Il modulo Easy Step permette di creare passi semplici di scene. Cliccate su "Nuova Scena" (New Scene) oppure "Nuovo Switch" (New Switch) dal menù "Pulsanti" (Button) e quindi selezionate "Collega la funzione Easy Step a tutti i canali della pagina" (Link the EasyStep function to all channels of the page) per assegnare automaticamente la funzione corretta e risparmiare tempo.

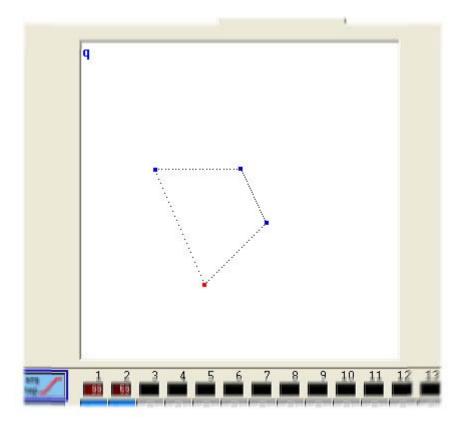


Questi passi possono avere un Fade, oppure no, tra di loro. Per usare il modulo, dovete selezionare la funzione appropriata (fade o no) e quindi collegarla alle uscite.

Potrete creare una scena che si muove attraverso due posizioni con fade e mantenere un cambia colore veloce tra i due passi. Per far questo, dovete utilizzare la funzione "EasyStep con (with) fade" sui canali Pan e Tilt e "EasyStep senza (without) fade" sul canale del colore per esempio.

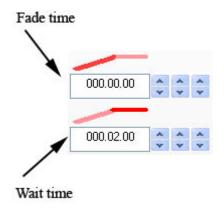
Come in "Easy Time" potete trovare un'area di movimento per ogni proiettore. Vi aiuterà a creare una forma rapidamente, ma non potrete utilizzare forme pre-programmate (cerchi, poligoni) a differenza ci "Easy Time".

Se state usando "EasyStep" sui canali Pan e Tilt, potrete vedere l'area seguente sotto la lista dei passi.

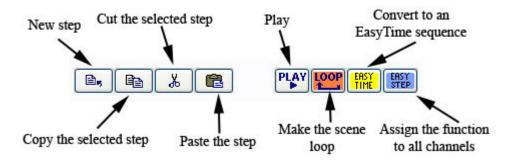


Ogni passo può essere mosso individualmente con il mouse. Un passo può essere selezionato cliccando sul punto corrispondente (nell'area della forma), oppure direttamente dalla lista dei passi.

Ogni passo ha un suo personale tempo di attesa e di fade. L'utilizzo dei tempi d'attesa e di fade è veramente semplice, dovete solo regolare entrambi nel controllo appropriato (vedi sotto).



Sono disonibili diverse funzioni: copia, taglia, incolla e inserisci un passo. Potete anche scegliere di mettere le scene in "loop" oppure no, così come scannerizzare il vostro passo e farlo lavorare con EasyTime.



3.2. Creare pulsanti con funzioni On/Off e DIMMER

Per prima cosa create un nuovo pulsante (Scena o Switch) con il menù "Nuova Scena/Switch". Se volete assegnare la funzione DIMMER a tutti i canali, selezionate l'opzione "Collegate la funzione Dimmer a tutti i canali della pagina" (Link the Dimmer function to all channels of the page) dalla finestra nuovo pulsante. Quindi modificate il pulsante ed assegnate la funzione corretta (se non già selezionata) ai canali.

Da default, quando programmate una "Scena" o uno "Switch" per la prima volta, tutti i canali sono in modalità "Off".

Un canale in modalità "On" è molto simile ad un canale in modalità "Dimmer 100%". Allo stesso modo, un canale in modalità "Off" è molto simile ad un canale in modalità "Dimmer 0%", anche se non sempre

Nell'eventualità di un fade tra "Scene", l'intensità dei canali in modalità "On" e "Off" cambieranno immediatamente, mentre gli altri canali cambieranno gradualmente al nuovo valore di preset.

Nel caso di uno "Switch", i canali in modalità "Off" saranno ignorati e rimarranno così allo stesso valore.

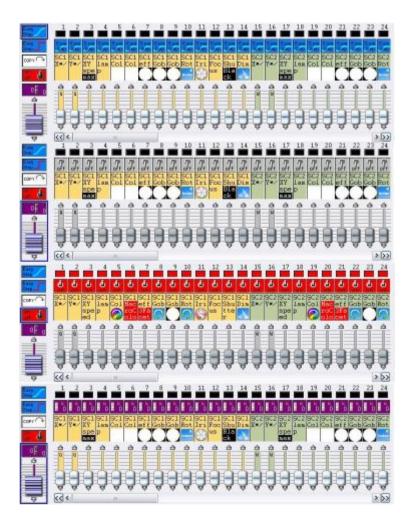
La funzione "Dimmer" deve essere usata per il fade (vedi il capitolo "Fade tra scene") di scene e per switch con un DIMMER assegato che permette il cambio di valore "dal vivo".

Notate che potete assegnare lo stesso valore DMX a tutti gli stessi canali (tutti i dimmer, tutti i colori), utilizzando il tasto "SHIFT" della tastiera.

Immaginate di voler creare un pulsante Blackout; selezionate il preset "BLACKOUT" del primo proiettore (cliccate con il tasto destro del mouse in corrispondenza del canale e selezionate il preset dalla lista) mentre tenete premuto il tasto SHIFT. Lo stesso valore DMX sarà assegnato a tutti i proiettori della pagina.



Selezionando una qualsiasi di queste opzioni assegnerete quelle particolari proprietà ad ogni canale del proiettore per quel determinato pulsante.



Se non sono selezionati sia "Dimmer" che la funzione "EasyStep", i canali avranno come default la proprietà OFF.

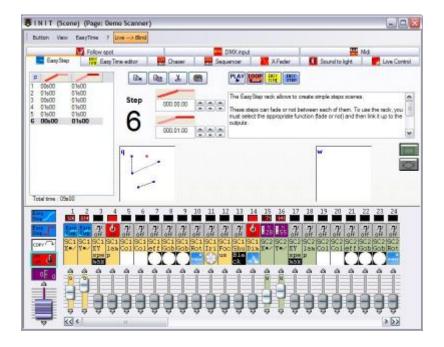
Se un canale è OFF, l'uscita di questo canale non sarà influita da questa particolare scena/switch. Per esempio, uno switch COLORE ha tutti i suoi canali in OFF, eccetto i canali del COLORE, a cui è assegnato una proprietà DIMMER ed un particolare valore.

I canali DIMMER sono valori fissi all'interno delle scene/switch.

Per esempio, se avete una scena EasyStep dove il fascio di luce sfuma (fade) tra due posizioni, mentre tutti i gobos ed i colori somo mantenuti identici attraverso la scena, potrete assegnare a questi canali colore e gobo la proprietà DIMMER, e regolare il valore costante per la scena stessa. Questo valore dimmer sarà automaticamente lo stesso per tutti i passi della scena Easy Step.

I canali ON sono come i canali con DIMMER 100%. Comunque, dobbiamo enfatizzare che uno 0% di dimmer NON E' uguale al canale OFF. Un canale OFF non influisce sul canale in question, mentre un DIMMER allo 0% assegna il valore al canale, che quindi rimpiazzerà qualsiasi valore che arriva da un pulsante differente.

Nota: Potete modificare canali simili in tutti i proiettori della stessa pagina usando il pulsant SHIFT della vostra tastiera. Per esempio, se volete regolare tutti i proiettori in rosso, invece di muovere i dimmer uno a uno, potete premere il pulsante SHIFT mentre assegnerete tutti i proiettori al rosso. Per quanto il tasto SHIFT rimarrà premuto, i proiettori saranno assegnati allo stesso colore.

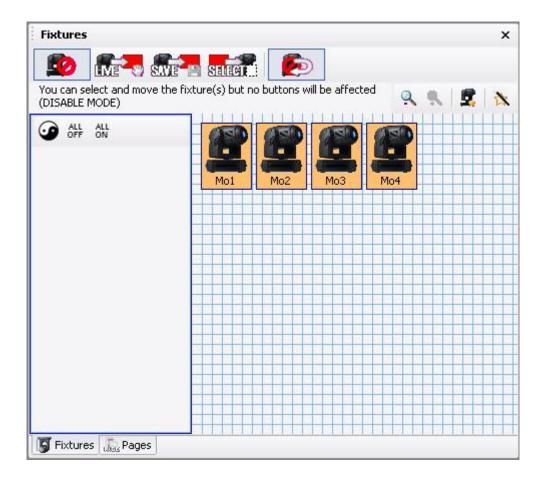


3.3. Utilizzo dei gruppi

Probabilmente questa è una delle funzioni più importanti del software.

I pulsanti pre-programmati (scene o switch) gestiscono tutti i proeittori della pagina. Immaginate di voler assegnare un diverso colore ai vostri proiettori, dovrete utilizzare i gruppi per farlo.

Questa funzione è posta nella finestra "Proiettori" (Fixtures" ed è collegata alla finestra "Pagine" (Pages).

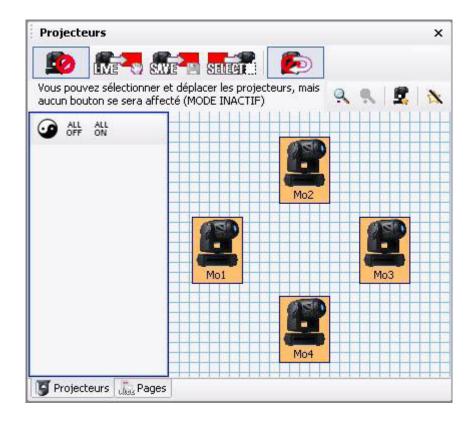


Fixture positions

Posizionare i proiettori

Il software offre la possibilità di sistemare i proiettori (icone in questo caso) allo stesso modo di come sono posti sullo stage. Cliccate su un proiettore e mantenete premuto il pulsante mentre muovete il mouse per specificare una nuova posizione per la vostra unità. Potremo per esempio metterli in cerchio come mostrato qui sotto.

Cliccate sull'ultimo pulsante della barra degli strumenti per resettare le posizioni.



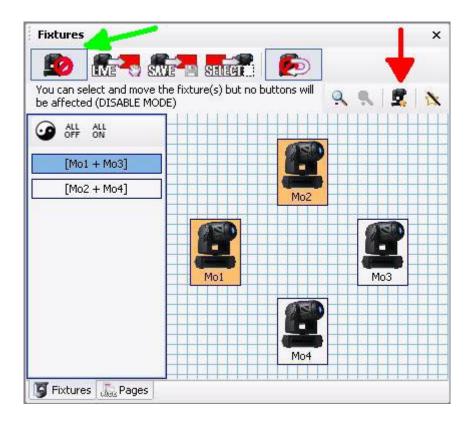
Creating groups

Raggruppare i proiettori

Continuiamo con lo stesso esempio. Immaginate ora di voler creare 2 gruppi (Mo1 + Mo3) e (Mo2 + Mo4); dovete per prima cosa cliccare sul pulsante "ALL OFF" per de-selezionare i proiettori e quindi selezionare Mo1 e Mo3. Una volta selezionati, cliccate sul pulsante "Nuovo gruppo" (New Group) e digitate il nome: (Mo1 + Mo3). Per creare un secondo gruppo, potete utilizzare la funzione "Inverti la selezione dei proiettori" (Invert the selection of the fixtures) per selezionare i proiettori Mo2 e Mo4 e quindi cliccare ancora su "Nuovo gruppo" (New group) per crearlo.

Ora i nostri gruppi (Mo1 + Mo3) e (Mo2 + Mo4) sono creati. Questo è un esempio molto semplice, ma se stete utilizzando 20 proiettori nella vostra pagina, questa funzione diventerà molto utile per selezionare le vostre unità (stage sinistro, stage destro, fronte, ecc)

La finestra dei proiettori si presenterà come la seguente:



Non c'è limite al numero di gruppi che possono essere creati in ogni pagina. Anche se questo semplice esempio include solo 4 proiettori, potete immaginare la potenzialità dello strumento Gruppo quando vengono utilizzati un numero maggiore di proiettori.

E' possibile assegnare una shortcut con i pulsanti da F1 a F12 della vostra tastiera a qualsiasi di questi gruppi. Tutto quello che dovete fare è di cliccare il pulsante destro del mouse sul nome del gruppo per accedere a questa caratteristica. Per attivare un gruppo, dovete selezionare la pagina appropriata e cliccare su SHIFT + F1 sulla tastiera, per esempio.

Using groups / Individual fixture control

Lo strumento "Gruppi proiettori" (Fixtures Groups) permette il controllo individuale dei proiettori oppure l'utilizzo dei gruppi che avete appena creato. Da default, questo strumento sarà disabilitato (freccia verde sotto, primo pulsante sulla barra degli strumenti).

Ci sono 3 modalità diverse per utilizzare queste funzioni di controllo gruppo/individuale: LIVE (dal vivo), SAVE (salva) e SELECT (seleziona). Da default, il controllo gruppo/individuale sarà disabilitato automaticamente dopo ogni azione. Per continuare l'utilizzo del controllo gruppo/individuale, cliccate su "Ritorna alla modalità disabilita" (Return to disabled mode), l'ultimo pulsante della barra degli strumenti per deselezionarlo.

Modalità LIVE

Ci sono 3 modalità diverse per utilizzare i gruppi. Da default la funzione è disabilitata (primo pulsante della barra degli strumenti) e dovete selezionare la modalità prima di utilizzare i gruppi. La funzione è

automaticamente rilasciata dopo ogni azione come default (ultimo pulsante della barra degli strumenti). Potete disabilitare questa opzione per mantenere la barra degli strumenti dei gruppi sempre in ON.

Vediamo ora come utilizzare queste 3 modalià:

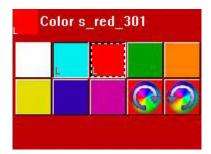
Modalità LIVE

Per utilizzare questa modalità, selezionate il secondo pulsante della barra degli strumenti e quindi scegliete se volete mantenere la modalità ON oppure no dopo ogni azione (ultimo pulsante). Immaginate di voler il vostro primo gruppo [Mo1 + Mo3] in azzurro ed il secodno [Mo2 + Mo4] in rosso. Ecco il metodo:

- 1 Selezionate l'opzione LIVE e rilasciate lopzione "Torna indietro" (go back)
- 2 Selezionate il gruppo [Mo1 + Mo3]
- 3 Attivate il pulsante Colore Azzurro (Cyan)
- 4 Cliccate sul pulsante "Inverti selezione" (Invert selection); questa azione seleziona il secondo gruppo, anche se potremmo selezionarlo manualmente
- 5 Attivate il pulsante Colore Rosso (Red)
- 6 Disabilitate la funzione con il primo pulsante della barra degli strumenti.

Eccoci, ora possiamo vedere che i 2 pulsanti (Rosso e Azzurro) hanno una bandiera "L" sul lato sinistro basso. Significa che la modalità LIVE è stata asseganta ai nostri pulsanti e sarà rilasciata appena i pulsanti saranno spenti (OFF).

Possiamo ora creare un nuovo pulsante utilizzando l'opzione "Come vedi ora" (AS YOU SEE NOW) per salvare questo stato.



LIVE mode is the most versatile function in this toolbar. Most of the time you will be working with preprogrammed buttons and LIVE, then creating scenes/switches AS YOU SEE NOW. During LIVE performances, when "on the fly" control is required, the LIVE button will become very useful.

SAVE mode

Per finire, questa modalità è quella che dovrete utilizzare per programmare i vostri proiettori usando i pulsanti di preset e creare quindi le vostre sequenze con il metodo "Come vedi ora" (AS YOU SEE NOW). Questa modalità è anche molto importante per applicazioni dal vivo (LIVE) dove avrete bisogno di controllare ogni proiettore "LIVE" senza salvare.

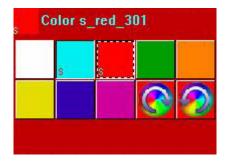
Modalità SAVE

Per utilizzare questa modalità, selezionate il terzo pulsante della barra degli strumenti e quindi fate la scelta tra la modalità ON oppure no dopo ogni azione (ultimo pulsante).

Immaginate ora di volere il primo gruppo [Mo1 + Mo3] in azzurro ed il secondo gruppo [Mo2 + Mo4] in rosso come abbaimo fatto prima ma di voler salvare questo stato. Ecco il metodo per farlo:

- 1 Selezionate l'opzione SAVE e rilasciate con l'opzione "Torna indietro" (go back)
- 2 Selezionate il gruppo [Mo1 + Mo3]
- 3 Attivate il pulsante Colore Azzurro
- 4 Cliccate sul pulsante "Inverti selezione" (Invert selection); questa azione seleziona il secondo gruppo, anche se potevamo selezionarlo manualmente.
- 5 Attivate il pulsante Colore Rosso
- 6 Disabilitate la funzione con il primo pulante della barra degli strumenti

Eccoci qua, ora possiamo vedere che i nostri due pulsanti (Rosso e Azzurro) hanno una bandierina "S" sull'angolo sinistro in basso, ed il loro nome è scritto in blu. Significa che la modalità SAVE è stata assegnata ai nostri pulsanti e non sarà rilasciata quando si spengono (OFF) i pulsanti stessi.



Se volete resettare i vostri pulsanti preporgrammati e ritornare alla situazione normale, dovete rifare la procedure SALVA (SAVE) (eccetto questa volta che avete bisogno di selezionare TUTTI i proiettori prima di assegnarli al pulsante). L'utilizzo della modalità SELEZIONA (SELECT) (spiegata sotto), vi permetterà di resettare i gruppi nei pulsanti preprogrammati allo stesso modo. Ricordate che, a meno che li cambiate, i pulsanti preprogrammati lavorano su tutti i proiettori all'interno della pagina.

Modalità SELEZIONA (SELECT)

Questo nuovo stato è ora salvato per i 2 pulsanti in questione. Se vorremo resettare questi cambi o assegnare i pulsanti ad ogni altro proiettore, dovremo ripetere l'operazione e selezionare gli strumenti corretti.

Un'altra soluzione è di utilizzare la modalità SELECT con il metodo "SHIFT + clicca". Questa mostrerà l'esatto stato dello switch prima dell'utilizzo. Immaginate di aver speso 2 ore giocando con il software senza aver utilizzato questi pulsanti, potreste aver dimenticato quello che avete fatto con loro precedentemente. Questa funzione vi ricorderà

Modalità SELECT

Questa modalità fa la stessa cosa ma in modo "Inverso". Per prima cosa selezionate un pulsante e quindi i proiettori. Questa modalità è molto importante quando volete rilasciare uno stato (assegnato precedentemente ad un pulsante). Ecco il metodo per rilasciare i 2 stati che abbiamo programmato nell'esempio precedente:

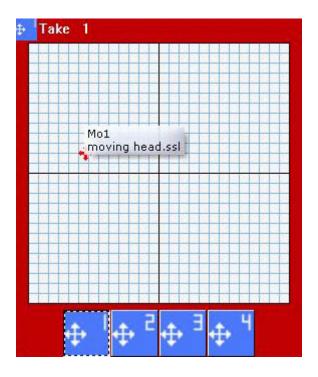
- 1 Selezionate l'opzione SELECT e rilasciate l'opzione "Torna indietro" (go back)
- 2 Selezionate il pulsante Colore Azzurro (Cyan) con il metodo "SHIFT + clicca" method (il pulsante è selezionato ma non attivo)
- 3 Potete vedere che il solo gruppo [Mo1 + Mo3] è selezionato
- 4 Selezionate il gruppo [Mo2 + Mo4]
- 5 Selezionate il pulsante Colore Rosso con il metodo "SHIFT + clicca" (Il pulsante è selezionato ma non attivo)
- 6 Selezionate il gruppo [Mo1 + Mo3]
- 7 Disabilitate la funzione con il primo pulsante della barra degli strumenti

3.4.La finestra X-Y

I pulsanti TAKE abilitano il controllo dei canali PAN/TILT di ogni proiettore della pagina, utilizzando il mouse e la finestra X-Y. Sono molto importanti quando volete controllare un singolo proiettore mentre una sequenza sta funzionando, oppure per creare una scena con posizioni statiche.

C'è un pulsante TAKE per ogni prodotto, ed un tasto shortcut è assegnato al pulsante. Potete richiamare il pulsante TAKE con la shortcut, mantenendo poi premuto il tasto mentre muovete il mouse per muovere il fascio.

Quando lo switch è rilasciato, la posizione è salvata in memoria. Per richiamare l'ultima posizione salvata, cliccate sul pulsante TAKE mentre premete il tasto "ALT". Se non utilizzate il tasto "ALT", la posizione sarà perduta ed il software utilizzerà l'attuale posizione del fascio.



Esempio

The following example will show you how to create two fixed position scenes within the Master page, using the Demo Moving Head page and 3D Demo stage. Your first scene will have all light beams pointed to the drum set, while the second to the music keyboard on the stage. Furthermore, these scenes will be compressed together, allowing for easier organization and editing of the positions.

Creating the drums position

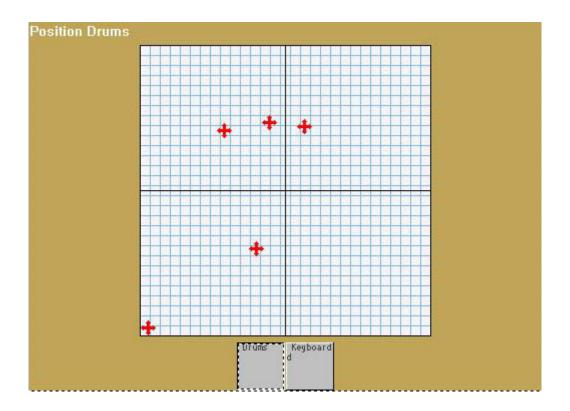
- 1 Click on the "@Center" scene to open the light beams
- 2 Select the X-Y button (previously known as TAKE) for the first fixture and move the red arrow until the light beam is pointed at the drum set
- 3 Repeat the procedure for the 3 remaining moving heads
- 4 Click anywhere on the Master page to select it
- 5 Create a new scene AS YOU SEE NOW
- 6 Make sure all 4 X-Y buttons and the "@Center" scene are selected
- 7 Rename the scene "Position Drums", then click OK

Creating the keyboard position

- 1 Click on the "@Center" scene to open the light beams
- 2 Select the X-Y button (previously known as TAKE) for the first fixture and move the red arrow until the light beam is pointed at the music keyboard
- 3 Repeat the procedure for the 3 remaining moving heads
- 4 Click anywhere on the Master page to select it
- 5 Create a new scene AS YOU SEE NOW
- 6 Make sure all 4 X-Y buttons and the "@Center" scene are selected
- 7 Rename the scene "Position Keyboard", then click OK

Now you have 2 scenes, Position Drums and Position Keyboard, each represented as a button inside the Master page. The next step in this example is to compress both scenes together.

- 1. Page menu Settings
- 2. Select COMPRESSION from the menu on the left
- 3. Click on the NEW button to create a new group
- 4. Name it POSITION
- 5. Change "Button type" to SCENE
- 6. Change "Compressionn type" to TAKE
- 7. Click OK



X-Y Settings

You can access X-Y settings by right-clicking on the white area. These settings include locking pan (X) or tilt (Y), allowing better control of your fixture, and a resolution control. Changing the resolution of the X-Y window will allow you to move your fixtures' beams larger or smaller distances with the same movement of your mouse (very useful for fine tuning positions, for instance).



3.5. Utilizzare la pagina MASTER

La pagina MASTER vi permette di portare i proiettori di diverse pagine insieme:

- Potete registrare scene utilizzando proiettori da pagine multiple.
- Potete aggiungere scene e switch che arrivano da diverse pagine

1. Come vedi ora (globale)

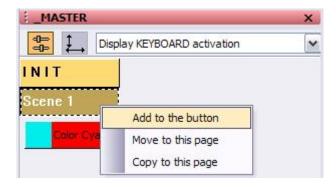
Nello stesso modo potete creare nuove scene entro ogni pagina utilizzando l'opzione COME VEDI ORA (AS YOU SEE NOW), la Pagina Master vi permette di creare nuove scene che includono effetti luce da tutte le pagine e tutti i proiettori. Per esempio, se avete due pagine nel vostro controller, 1 SCANNER e 1 TESTE MOBILI, e selezionate il movimento CIRCLE in ognuna, poi cliccate sulla Pagina Master e create una nuova scena, l'opzione COME VEDI ORA includerà entrambi questi effetti da entrambe queste pagine.



2. Drag and drop nei pulsanti Master

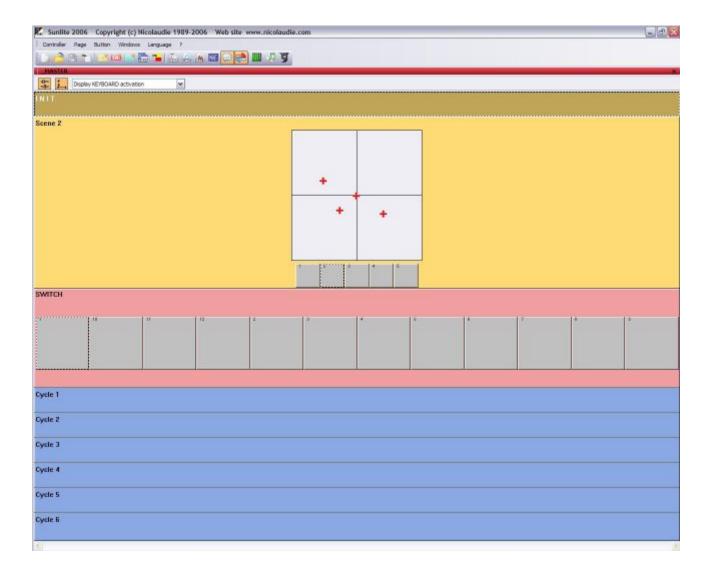
E' facile modificare uno switch/scena Master dopo che è stata creata. Tutto quello che dovete fare e cliccare con il tasto sinistro del mouse su un pulsante all'interno della pagina dei proiettori convenzionali,

e trascinarlo dentro il pulsante Master. Selezionate "Aggiungete al pulsante" (Add to the button) per sostituire le sue proprietà con quelle incluse nel pulsante trascinato.



3. Pagina Playback

Se state installando e programmando il software per l'utilizzo di qualcun altro, e desiderate evitare possibili problemi (cancellazione scene, ecc.) potete lasciare il vostro cliente con una semplice Pagina di Playback (PLAYBACK PAGE).



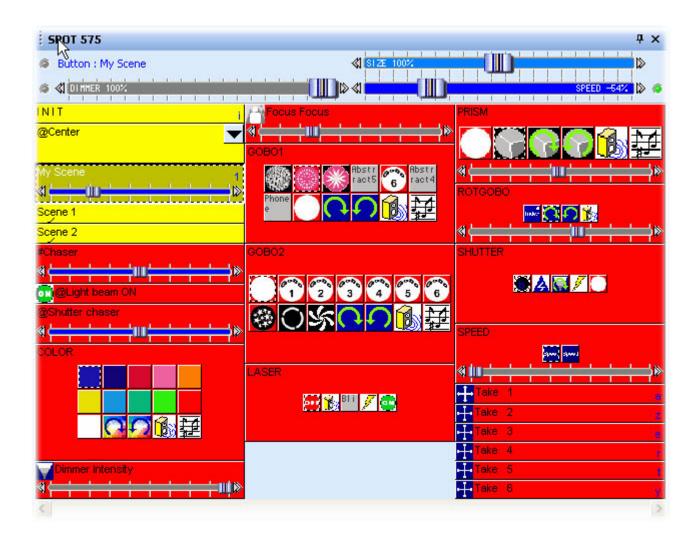
Il modo più facile per lasciare una Pagina Playback, è semplicemente di chiudere tutte le finestre all'inerno del software (eccetto la Pagina Master, naturalmente) cliccando la "X" sulla barra di titolo per ogni finestra. Dopo di questo, vorrete bloccare tutte le finestre per prevenire che il cliente chiuda anche la Pagina Master. Andate sul Menù "Finestra" (Windows) - Resetta posizione (Reset positions) - Blocca finestra aperta (Lock docked windows) -

3.6. Controllare la Velocità/Dimensione delle vostre scene

Come probabilmente avete già realizzato, alcuni pulsanti sul vostro schermo hanno degli slider (fader) su di loro. Questi slider controllano una delle tre diverse proprietà di ogni pulsante: VELOCITA', DIMMER e DIMENSIONE.

E' anche possibile visualizzare gli slider che controllano queste stesse proprietà per tutti i pulsanti entro la pagina:

Menù Pagina - Display - Pulsante Live Toolbar.



Potete vedere la nuova barra degli strumenti che appare sopra i pulsanti nella pagina selezionata. I tre slider su questa barra controllerà qualsiasi pulsante selezionato (un pulsante SELEZIONATO non è necessariamente lo stesso di un pulsante ATTIVATO, potete selezionare senza attivare cliccando il tasto sinistro del mouse).

Potete anche aggiungere sia lo slider VELOCITA' che quello DIMMER ad ogni pulsante. Selezionate il pulsante, poi andate su:

Menù Pulsante (button) - Impostazione Pulsanti

Selezionate il modulo "Dimmer/Velocità" e selezionate quale slider volete visualizzare in quel particolare pulsante.



La funzione Velocità

Se volete incrementare (o diminuire) la velocità di una sequenza (EasyTime o EasyStep) in tempo reale, dovete utilizzare la funzione VELOCITA' (SPEED). Questa caratteristica vi permette di modificare le proprietà della velocità senza modificare il pulsante. Anche quando la posizione dello slider è salvata per ogni pulsante, nessuno di questi cambiamenti sarà salvato all'interno del programma originale. Dovreste vedere uno slider VELOCITA' (SPEED) nei pulanti preprogrammati che controllano il movimento, la rotazione del colore, la rotazione del gobo, strobo, ecc.

La funzione Dimmer

Questa funzione vi permette di modificare facilmente i livelli DMX di certi canali in Tempo-reale. Dovreste vedere uno slider DIMMER sui pulsanti preprogrammati come Dimmer, Zoom, Iris, Focus, ecc. Questi slider vi peremetteranno di modificare i valori DMX per quei particolari canali senza utilizzare il pulsante Editor.

Potete anche utilizzare questa funzione con luci convenzionali (PAR, ecc.). Un tale pulsante permetterà di modificare l'intensità del fascio in tempo reale per uno o ogni gruppo di proiettori inclusi nel pulsante.

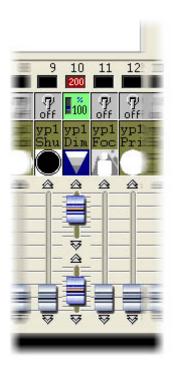
Esempio

Immaginate di voler creare uno switch che controlla i livelli dimmer da 100 a 200 (valori DMX) con uno

slider. Primo, create un nuovo Switch (Pulsante - Nuovo switch), e chiamatelo "Dimmer 100-200). Assicuratevi di creare uno switch VUOTO e che NON colleghiate tutti i canali al Dimmer o EasyStep.

Quindi, modificate il pulante cliccando su "Edit" dal menù "Pulsante". Una volta dentro l'Editor potete assegnare la funzione "Dimmer" (pulsante viola sull'angolo basso sinistro) ad ogni o tutti i canali entro la pagina. Se assegnate la proprietà Dimmer utilizzando un click del tasto sinistro del mouse, vedrete un Dimmer pieno, con un massimo di 100% ed un minimo di 0% (255 - 0 DMX)

Se cliccate con il tasto destro del mouse per assegnare il Dimmer, comunque, potrete definire il minimo ed il livello massino per quei canali.



Set the minimum and maximum levels to 100 and 200 DMX, respectively, then close the Editor and save changes. You now have a button that can control a dimmer between DMX values 100 to 200. You can use the Toolbar Dimmer fader to change this value, if you want.

You can also add a small fader to the button. To do this, select your new button and go to - Button menu

- Button Settings Dimmer/Speed tab -. Then select:
- Show the Dimmer fader
- Draw the fader on the button
- Use the minimum and maximum levels of each channel

There you go! now you have a button with a fader that controls the DMX output between 100 and 200 for a particular channel only. You can verify the DMX signal from the OUTPUTS window (black area at the bottom of the controller)

Setting minimum and maximum dimmer levels is necessary, for example, when using a channel controlling a shutter (e.g. Blackout from 0 to 99, Dimmer from 100 to 200 and Strobe from 201 to 255%). This way, you can have several faders within the same channel, each controlling a particular fragment of the whole DMX range.

The Size function

This function allows you to increase or decrease the size of a movement. Imagine a scene with a simple tilt movement. If you want to reduce the amplitude of the movement without editing your scene, you must use the SIZE function from the Toolbar. All you need to do is move the fader on the toolbar while the scene is running. You will be able to see the changes in real-time on your fixtures.

Page Dimmer and Speed

You can also use the DIMMER and SPEED functions as global parameters for the entire page:

- Page menu - Display - Live toolbar page -

Make sure that you keep track of the changes you make using this toolbar. The Live toolbar for the page has priority over all the buttons inside the page.

3.7. Multimedia features

A button can trigger multimedia functions. You just have to place files with the following extensions into "Multimedia data" folder:

- · WAV Sound files
- · AVI Video files
- · MID MIDI files
- · MPE MPEG Video files
- · MP3 MP3 Sound files
- · MCI Multimedia Command Interface files
- · BAT Batch command files
- · EXE Windows program files

Linking a button to a multimedia file is very easy. For example:

- · to trigger MUSIC.WAV sound file, just create a button called WAV#MUSIC
- · to trigger VIDEO.MPE video file, just create a button called MPE#VIDEO

When CDs and/or DVD are used, the following syntactic rules should be followed:

- · CDAUDIO#01 will trigger track 1 of the Audio CD.
- · DVDVIDEO#02 will trigger track 2 of the DVD.

Stop and Pause function can be activated. For example:

- · To activate Pause function of an WAV file, just create a button WAV#PAUSE
- · To stop an MPE file, just create a button called MPE#STOP
- · To stop an AudioCD, just create a button called CDAUDIO#STOP

How to build a Multimedia Show

All you have to do is to create a sequential cycle to activate "Light" buttons and "Multimedia" buttons.

4. Programmazione Avanzata

4.1.Anteprima

Questo capitolo introduce tutte le funzioni avanzate del software (lo schermata di editor, la funzione fade, i trigger esterni) Queste parti del software richiedono una conoscenza della differenza tra una scena ed uno switch, come creare ed editare un nuovo pulsante, come registrare un ciclo, come personalizzare la schermata utilizzatore

4.2.L'Editor

4.2.1.Easy Time

4.2.1.1.Come utilizzare Easy Time

Easy Time è uno strumento avanzato che dev'essere utilizzato per la programmazione di movimenti (cerchi, curve ...). Se volete semplicemente creare dei passi, è molto più facile usare Easy Step.

Easy Time è uno strumento che permette di controllare i canali con un tempo. Ogni canale è programmato indipendentemente. "EasyTime" è stato progettato per una massima facilità e convenienza quando si programmano "Scene" e "Switch".

Easy Time è simile ad un foglio Excel che mostra tutti i valori di ogni canale nel tempo. I canali sono mostrati sull'asse orizzontale mentre il tempo trascorso sull'asse verticale. Questa griglia è chiamata "foglio dei tempi" (Time sheet).

Perciò, il "Time sheet" rappresenta globalmente il progresso fatto da tutti i canali su una specifica pagina dalla corrispondente attivazione progressiva "Scena" o "Switch".



Ogni linea si riferisce ad uno specifico momento, dall'attimo in cui il pulsante è stato attivato. Per attivare un periodo di tempo, per es. per essere in grado di visualizzare cosa succederà ad un certo punto, muovete (giallo) la linea di Edit verso la cella di tempo appropriata. Ogni colonna in un "Time sheet" rappresenta un canale.

Appena una "scena" o uno "switch" viene attivato, il "Time sheet" associato con questo pulsanate leggerà

dalla linea 000'00'00 fino alla linea finale contenente informazioni.

Per programmare un "time sheet" con effetti in dissolvenza (fade), dovrete programmare tutte le celle in sequenza ma, per semplificare, questo software include degli strumenti molto efficenti come le modalità "Fade", "Taglia/Copia/Inserisci".

Ora un pò di allenamento

Le cose andranno meglio una volta che i canali saranno settati nella modalità "EasyTime" come era stato fatto per l"ON" nella modalità "Dimmer". Cliccate semplicemente "EasyTime" per pilotare tutti i canali richiesti nella modalità "EasyTime".

Ora scorrete il "Time sheet" all'indicazione del tempo. Per regolare il valore, muovete il cursore. Il valore sarà mostrato nella cella corrispondente, per es. nella colonna canale corrispondente.

Dovrete muovere il cursore alla linea corrispondete sul totale del tempo pensato per la vostra scena, prima di regolare i vostri canali con la funzione "EasyTime". Per esempio: per una scena di 10s, dovrete muovere il cursore (linea gialla) sulla linea 00m10s00 e quindi faremo in modo di collegare la funzione "EasyTime" al canale selezionato.

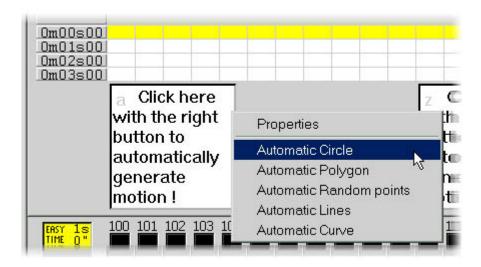
Nel caso ci siano celle vuote tra l'ultimo tempo programmato ed il tempo corrente, vi sarà chiesto di rispondere alle domende seguenti:

- Prolungare il tempo precedente al tempo corrente?
- Muovere gradualmente dal valore precedente al nuovo valore?
- Assegnare il nuovo valore dall'ultima cella progressiva programmata?

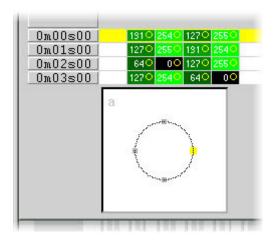


4.2.1.2.Come utilizzzare Easy Time per i movimenti

Se utilizzate dei proiettori a testa mobile o scanner, questo software contiene veloci funzioni base per creare sofisticati effetti in movimento vettoriale.



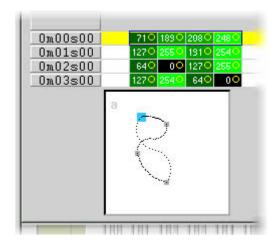
Un cerchio apparirà automaticamente ed EasyTime mostrerà delle celle verdi che includono i valori X/Y come punti di riferimento.



Da default, un cerchio è disegnato con 4 punti. Per muovere uno di questi, ci sono metodi differenti che possono essere utilizzati:

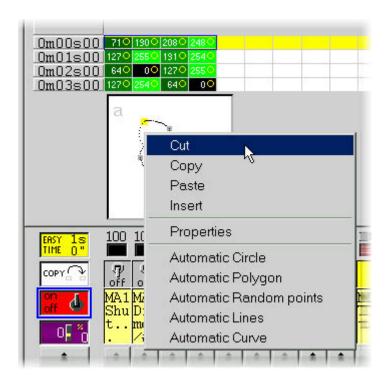
- Regolate i canali X/Y con uno dei cursori. Già, questo metodo non è molto conveniente.
- Premete la shortcut mentre muovete il mouse.
- Cliccate sul punto e muovetelo con il mouse.

Come vedete, muovendo un punto viene trasferito in tempo reale sul proiettore!!



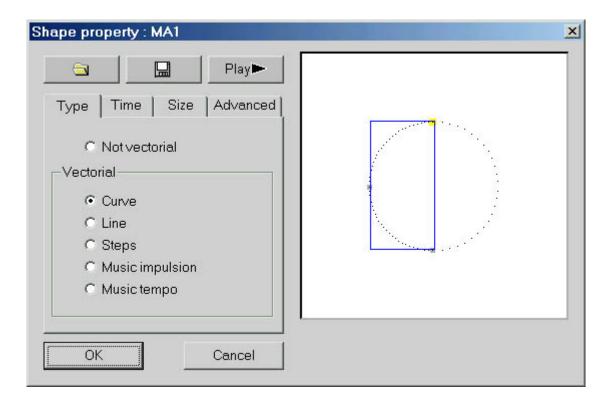
Per aggiungere o cancellare un punto, ci sono diversi metodi che possono essere utilizzati:

- Selezionate la cella corrispondente al punto di riferimento (2, o 4 celle del proiettore hanno micro passi), quindi utilizzate "Taglia, Copia e Incolla" dalla barra degli strumenti.
- Cliccate il tasto destro del mouse sul punto e selezionate "Taglia, Copia o Incolla" dal menù.



Ci sono 3 diversi tipi di movimento vettoriale:

- Curva (per es. un Cerchio)
- Linea (per es. un triangolo)
- Posizioni (che vanno da un punto all'altro direttamente)



NB:

- Un canale operato da un movimento vettoriale in EasyTime può essere identificato da celle verdi, mentre celle rosse indicano che il canale non è in modalità vettoriale.
- In un pulsante, ad ogni proiettore può essere assegnato solo un movimento vettoriale (Curva, linea o posizione). Comunque, i canali possono essere convertiti nella modalità "non vettoriale", quindi ogni cella può essere modificata.

4.2.1.3. Strumenti ed opzioni

EasyTime: funzione "Fade"

La funzione "Fade" rende possibile creare un effetto in dissolvenza tra due celle, calcolando i valori intermedi. Può essere solo usata con celle in modalità "Non vettoriale" (Celle rosse).

Per utilizzare la funzione "Fade", slezionare per prima cosa un blocco di una cella verticale, quindi cliccate sulla funzione "Fade". Avrete quindi un'alternativa:

Fade "lineare" tra la prima cella e l'ultima: le celle intermeie saranno totalmente ricalcolate.
Fade "frammentato" tra ogni cella: le celle intermedie saranno prese in considerazione: questo processo ricalcolerà il maggior numero di fade necessari per ordinare il numero di linee.

NB : Un Fade può essere applicato a diversi canali in una volta sola! Selezionate le celle da diverse colonne.

EasyTime: funzione "Play"

Il pulsante "Play" può essere utilizzato ogni volta per visualizzare o fermare la programmzione in

processo.

Quando modificate un pulsante dopo aver cliccato su di esso. la modalità "Play" è necessariamente attiva, dato che il pulsante stesso è attivo

Quando modificate un pulsante pre-selezionato senza un precedente "shift-click", la modalità "Play" è necessariamente inattiva dato che il pulsante stesso è inattivo...

NB: E' necessario fermare la modalità "Play" per modificare il "Time sheet" di EasyTime.

EasyTime: funzione "Loop"

Se la modalità "Loop" è attivata, un "time sheet" sarà in funzione di continuo.

Se la modalità "Loop" è Off, sarà visualizzato una volta solamente ed ogni canale rimarrà inalterato e sull'ultimo valore specificato nel "time sheet".

NB:

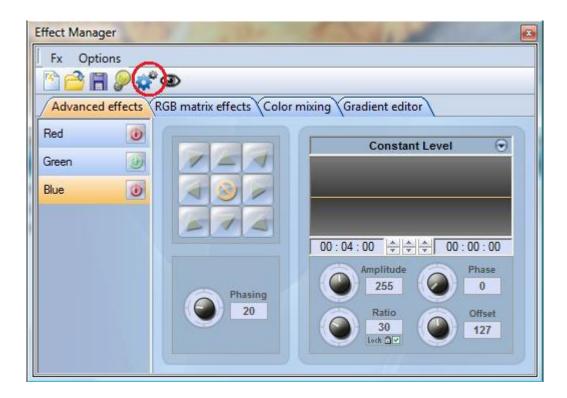
- Se il tempo di programmazione "EasyTime" è lo stesso per tutti i canali, (finiscono tutti sulla stessa linea) quindi i "loop" saranno ugulamente ricorrenti; se ad un certo punto nel "time sheet", due canali hanno uno stesso valore,, quindi due ore dopo avranno ancora lo stesso valore simultaneamente; i canali sono sempre sincronizzati.
- Se il tempo di programmazione "EasyTime" è diverso per tutti i canali (non tutti finiscono allo stesso tempo), allora non saranno ricorrenti simultaneamente; ogni canale lavorerà in modo indipendente; ogni canale funzionerà come se avesse un proprio loop e rimarranno totalmente non sincronizzati.
- Questa funzione è molto potente, se vengono utilizzati canali non sincronizzati avrete combinazioni random che sono l'ideale per ottenere diversi effetti.

4.2.2.Effect Manager

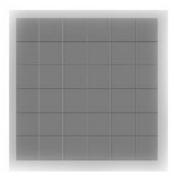
4.2.2.1.Overview

The Effect Manager is an extremely powerful tool which allows you to easily create stunning effects with your lights without having to go through the laborious process of programming each individual step and scene. Once you have created your effect with these simple to use tools, you just need to click

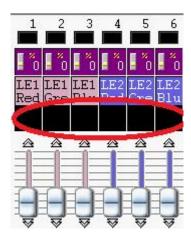
[generate] and the software will automatically create the steps required.



The Effect Manager adapts it self depending on the fixtures you are using. To demonstrate the capabilities of this tool, we ll start by using a matrix of generic RGB LED colour mixing fixtures.



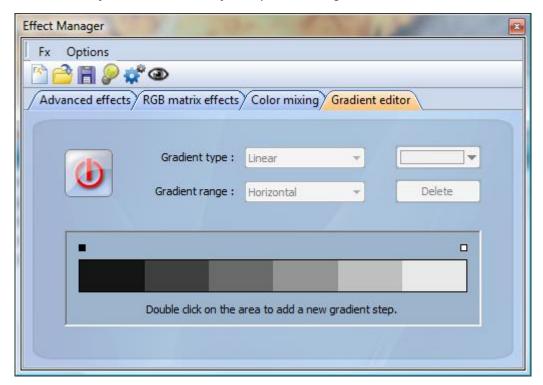
To access the effects editor, you li first need to create a button and edit the button. In the EasyStep or EasyTime editor, double click on one of the channels.



Effects can be saved for later use and reopened in other scenes and switches.

4.2.2.2.Gradient Editor

The gradient editor allows you to create many complex static gradients.



To switch the editor on by clicking on the red button and select a gradient type and range.



Editing the colour of a gradient

In this example we have created a fade between blue and green. Select the colour you wish to edit.



Choose your colour from the dropdown box.



Changing the length of a gradient

Here we see an even gradient between blue and green. You may wish for the gradient to be long at the beginning and then short. To achieve this, we can create a gradient step by double clicking on a particular part of the gradient. A point will then appear. You can drag this point along to change the gradient.



Adding a colour to a gradient

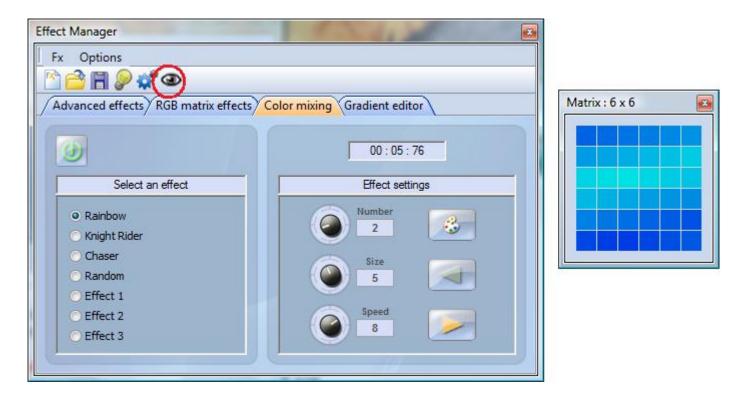
You can use the points to add multiple colours to the gradient. For example, we may want the gradient to fade from blue to white, and then from white to green. This can be achieved by selecting the point and changing the colour from the dropdown box.



If you are unhappy with the points added, simply select the point and click the □delete□ button. Remember to click generate before closing the effect manager.

4.2.2.3.Colour Mixing

The colour mixing tool is the easiest way to create complex colour effects. Firstly switch the tool on and select an effect. Click the preview button to see how your final effect will look.



You can vary the size, speed and direction of the effect as well as changing the colours used by clicking the pallet icon. You can also change the number of colours used.

Remember to click generate before closing the effect manager.

4.2.2.4.RGB Matrix Effects

Colour Effects

This tool is specifically designed for the use with a matrix of LED panels. To get started, click the []+[] button to add a layer. The layer name can be changed by double clicking it and there are several layer types available, the most basic being colour. The colour can be changed by clicking the pallet. Moving shape effects can also be created by selecting []effect[] from the dropdown box.

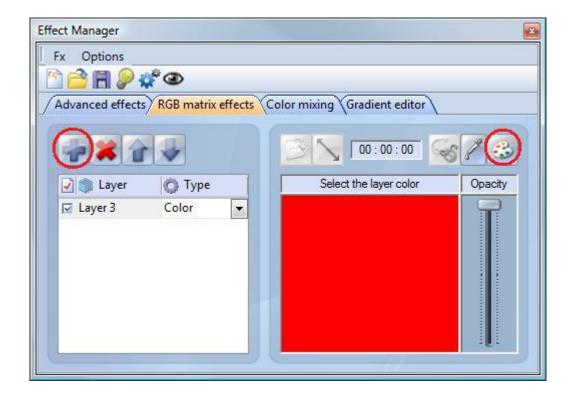
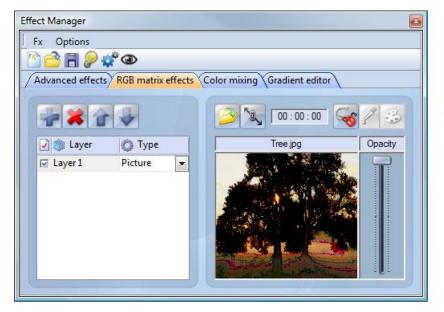


Image and video

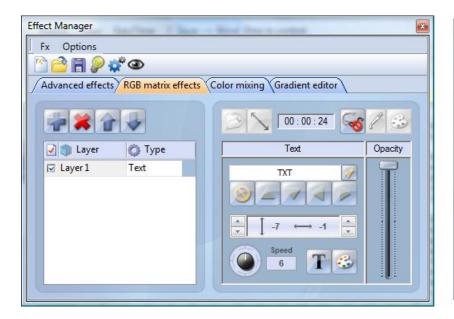
The effect manager is capable of reading a jpg, bmp or gif image and interoperating this on an LED matrix. Select picture from the [type] dropdown box and load your photo. You can choose to stretch your photo filling up the full matrix, or to keep its original proportions. If you wish to go a step further, AVI video can also be played.

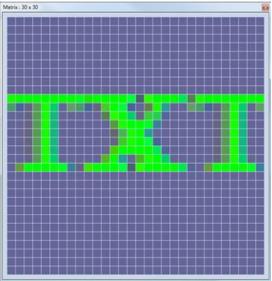




Text

Selecting [Text] in the dropdown box opens the text editor. Here you can enter a piece of text and choose where to place the text on your LED matrix. You can also scroll the text by clicking one of the 4 arrows and adjust the scroll speed. Clicking the [T] button allows you to change the font. To change the text colour and background, select the colour pallet.





Remember to click generate before closing the effect manager.

4.2.2.5. Advanced Effects

This tool allows you to have more control over the individual channels of your fixtures and is extremely usefull with moving heads and scanners aswell as LEDs. To demonstrate the advanced effects section, we will insert 8 generic moving head fixtures. You will notice that when inserting the moving head fixture, the effect manager interface adapts itself. The new fixtures channels are displayed and the <code>[RGB]</code> matrix effects <code>[tab]</code> tab is replaced with a <code>[Pan/Tilt]</code> effects <code>[tab]</code> tab.



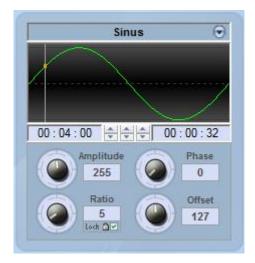
Firstly, you ll need to click light beam on. This sends a message to all the relevent shutter/iris/dimmer channels to show the light beam.



Select the channel you wish to apply your effect to. Here we have applied an effect to the dimmer channel.



Next, choose a waveform from the dropdown box, here we have chosen a sinus wave. You can preview your scene in real-time using the 3d Visualiser. Adapt the wave settings and choose if you wish to have all your fixtures synchronised or phased, then click [generate].

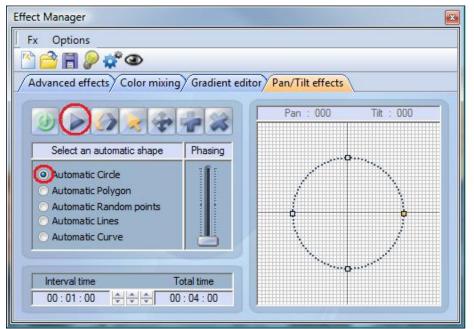


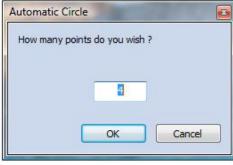
4.2.2.6.Pan/Tilt Effects

As well as using the \square advanced effects \square tool to create Pan/Tilt effects by creating waves, you can create more specific moving effects with the \square Pan/Tilt effects \square tool.

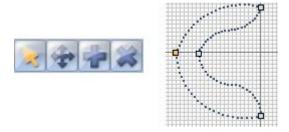
As with the other effect manager tools, you ll need to click light beam on. This sends a message to all the relevent shutter/iris/dimmer channels to show the light beam.

Once the tool is switched on, start by creating one of the shapes listed and hit play to test your effect.





You can edit your shape by adding, deleting and moving the points.



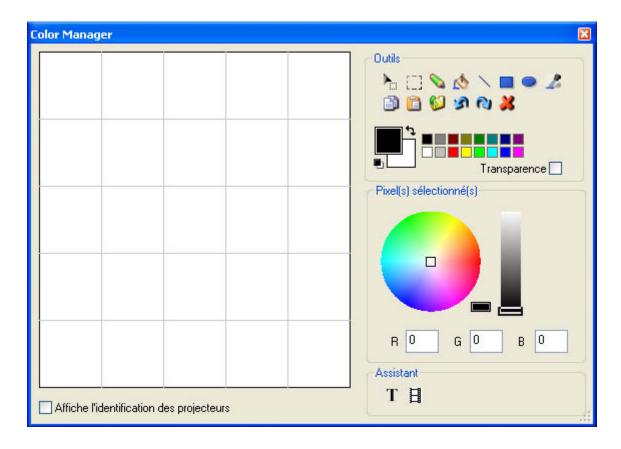
To slow/speed up your effect, change the interval time, this changes the time it takes to get from one point to the next.



Remember to click generate before closing the effect manager.

4.2.3. Manager Colori

Lo strumento "Manager Colori" è un editor dei colori per proiettori RGB o CMY. Permette di creare sia sequenze di colore statiche che dinamiche molto facilmente. Immaginate di voler caricare un file bitmap o semplicemente scrivere un testo sulla vostra matrice di LED, "manager Colori" vi aiuterà a falro in pochi secondi. Per aprire il "Manager Colori" cliccate il tasto destro del mouse su un canale CMY o RGB nella schermata di editor. Diverse funzioni sono disponibili, vediamo come utilizzarle:



Strumenti basici

Gli strumenti basici sono situati nell'area "Strumenti" della finestra. Potete trovare le principali funzioni disponibili in un disegnatore di bitmap, e selezionare un colore per ogni proiettore molto velocemente. Ogni proiettore è rappresentato da un quadrato sul lato sinistro. Potete visualizzare il nome di ognuno di loro cliccando su "Mostra l'identificazione dei proiettori". Diversi strumenti sono disponibili:

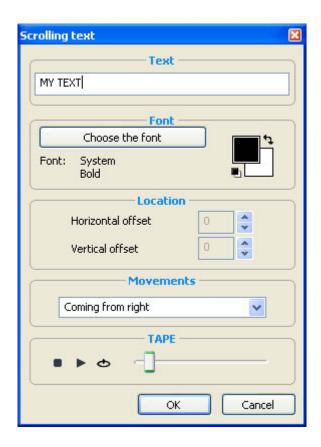
- Seleziona Pixel e Seleziona Area: il primo permette di selezionare i proiettori uno ad uno, il secondo permette di selezionare i proiettori simultaneamente.
- Penna e secchio Dipingi: per dipingere uno o più pixel con il colore selezionato
- Linea, Rettangolo, Cerchio: per disegnare una linea, un rettangolo o un cerchio
- Pipetta: per prendere un colore dall'area proiettori
- Copia, Incolla: per copiare ed incollare pixel
- Carica un'immagine: per disegnare un'immagine (BMP, JPG...) con i vostri proiettori

Dovete utilizzare il raccoglitore di colore (color picker) del pixel selezionato. Potete anche immettere i valori RGB manualmente.

Testo wizard

Il testo wizard vi permette di scrivere facilmente un testo nella vostra matrice. Potete fare sia testi statici

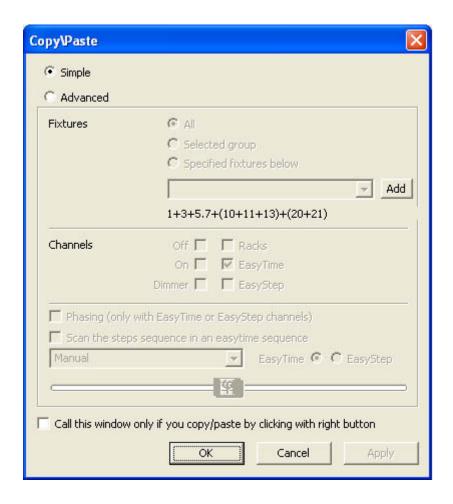
che a scorrimento, scegliere il font, il colore di sfondo Dovete cliccare sul pulsante "T" (area wizard) per aprire la finestra seguente.



Qui dovete immettere il vostro testo e quindi scegliere il font ed il colore. Potete specificare un colore per il testo ed uno per lo sfondo. E' possibile anche muovere un testo verticalemnte e/o orizzontalemnte con i cursori "Offset orizzontale" ed "Offset verticale". Poi, se volete che il vostro testo non sia statico, dovete selezionare il tipo di movimento dalla lista situata nell'area "Movimenti". Il cursore nell'area "Tape" rende possibile il cambio di velocità di scorrimento.

4.2.4.Copia/Incolla e Phasing

Questa funzione è disponibile con "EasyTime" e "EasyStep", potete velocemente copiare ed incollare una sequenza ad uno o più proiettori. Quando la vostra sequenza è pronta per esser incollataagli altri proiettori dovete cliccare sul pulsante "Copia" (sooto i pulsanti "EasyTime" o "EasyStep") e poi selezionare i canali che volete copiare (come fatto precedentemente). Apparirà la sequente finestra:

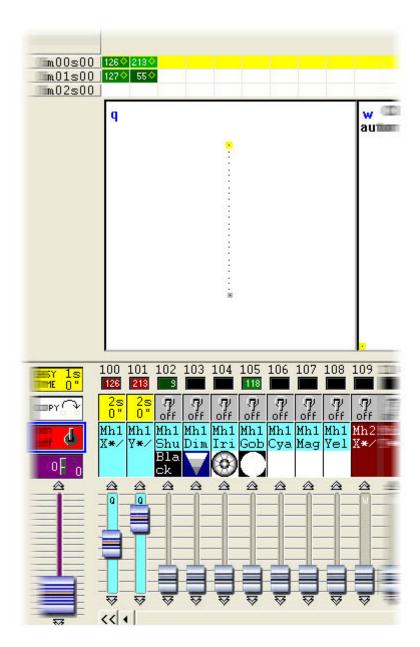


Da default è selezionato "Semplice" (Simple). Questo significa che la sequenza sarà incollata al proiettore selezionato. Se volete incollare la stessa sequenza a più proiettori dovete selezionare "Avanzato" e poi selezionare i proiettori. Sono disponibili 3 opzioni:

- Tutto (all) : significa che la seguenza è incollata a tutti i proiettori.
- Gruppo selezionato: significa che la sequenza è incollata solo ai proiettori del gruppo selezionato.
- Proiettori specificati sotto: potete selezionare i proiettori ad uno ad uno.

Lo strumento "Phasing" permette di creare unèonda (Wave) con i vostri scanner oppure un effetto arcobaleno (rainbow) con il CMY. Fondamentalmente, questo nuovo strumento permette di copiare alcuni canali da un proiettore ad un altro. Comunque, c'è un'opzione avanzata che vi aiuta ad agiungere un ritardo tra ogni proiettore per la sequenza selezionata.

Come creare un'onda (Wave) oppure un effetto arcobaleno (rainbow):

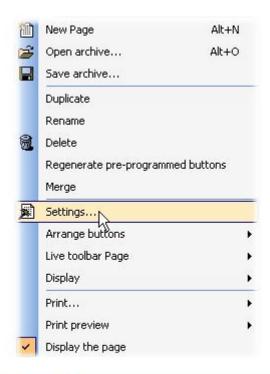


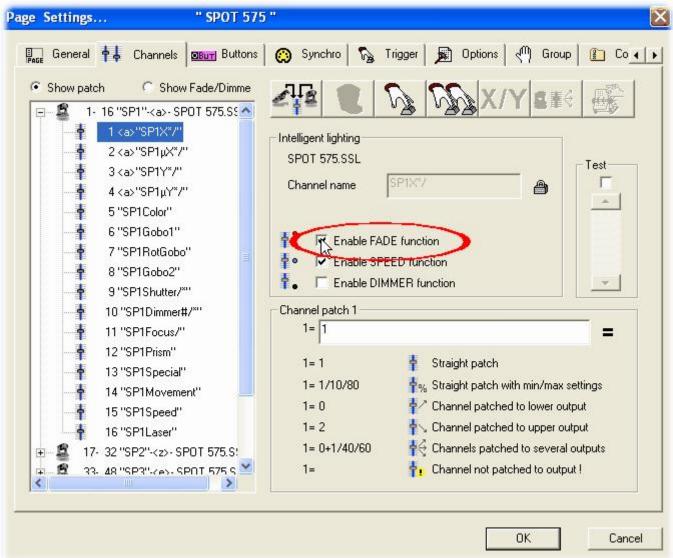
Una volta fatto questo, potete copiare i cnali "Pan e Tilt" ed incollarli ad un proiettore. La finestra "Copi/Incolla" appare e dovrete selezionare "Avanzato" per accedere alla funzione "Phasing". Dopo aver selezionato "Phasing" (solo con canali EasyTime o EasyStep), dovrete specificare il tipo di Phasing:

- Manuale significa che dovrete specificare il ritardo manulamente con il cursore.
- Altre funzioni sono ritardi pre-selezionati che prendono in considerazione il numero di proiettori utilizzati.

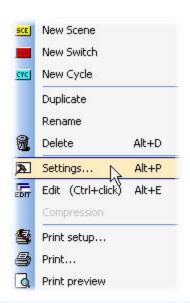
4.3. Fade tra le scene

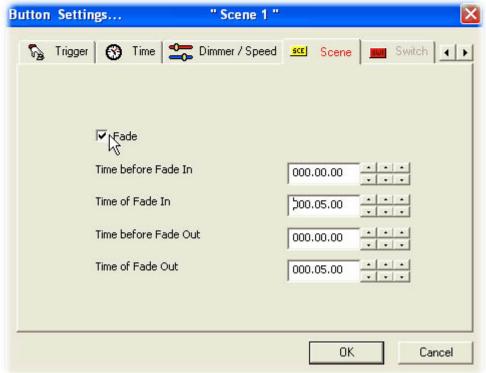
E' possibile fare una dissolvenza (fade) tra una scena e l'altra. Per esempio, è molto utile per andare da una posizione all'altra molto lentamente, per aprire/chiudere il dimmer dei vostri proiettori Ci sono poche cose da controllare prima di iniziare la programmazione delle nostre due scene. Prima di tutto la funzione "FADE" deve essere permessa sul canale che vogliamo utilizzare. Per farlo, aprite la finestra "Impostazioni Pagina" dal menù ed andate sul modulo "Canali" (vedi sotto).





Tutti i canali della nostra pagina sono elencati nella lista situata sulla sinistra della finestra. Vogliamo fare una dissolvenza tra 2 posizioni, quindi dobbiamo abilitare la funzione FADE sui canali Pan e Tilt per tutti i nostri proiettori. Notate che la funzione è già abilitata sui canali Pan e Tilt ... comunque è positivo controllare come fare. Ora è tempo di creare le due scene. Nel capitolo precedente abbiamo visto come creare una scena "Come vedi ora" ... utilizzeremo la stessa funzione per creare le scene utilizzando i pulsnati TAKE.



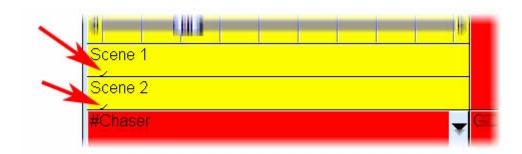


Una volta che la funzione "Fade" è stata attivata, potete regolare il tempo di fade. Ricordatevi che i canali possono avere i loro livelli in incremento (Fade In) o decremento (Fade Out):

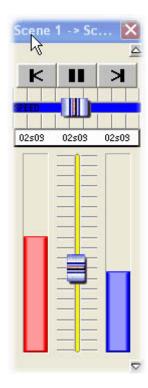
- Tempo prima del Fade In (Time before fade In) : tempo tra il richiamo della scena e l'inizio del Fade In
- Tempo di Fade In (Time of Fade In) : tempo di Fade In

- Tempo prima del Fade Out (Time before fade Out) : tempo tra il richiamo della scena e l'inizio del Fade Out
- Tempo di Fade Out (Time of Fade Out) : tempo di Fade Out

Qui, possiamo lasciare la regolazione di default che è di 5sec. per i tempi di Fade In/Out e di nessun tempo prima del Fade In/Out. Potete cliccare su OK quando avete finito e la nostra prima scena è pronta per l'uso. Create una seconda scena e chiamatela "Scena 2". Poi utilizzerete i pulsanti TAKE per regolare una posizione diversa per ogni proiettore, e salverete la scena con la funzione "Come vedi ora" (As you see now). Ora dovrete solo regolare il tempo di Fade (come avete fatto per la prima scena) e sarete in grado di fare un Fade dalla "Scena 1" alla "Scena 2".



Quando un Fade sta funzionando, la finestra seguente apparirà e mostrerà il FADE IN (sinistra, rosso) ed il FADE OUT (destra, blu). Questa finestra vi permetterà di mettere in pausa, di incrementare la velocità del fade, di saltare alla fine del fade o tornare all'inizio. Notate che potete rendere questa finestra visibile oppure no cliccando su "Fade" dal menù "Finestra".



Per cortesia ricordate che la funzione FADE non è disponibile per i canali che sono stati programmati nella modalità ON/OFF. Questo è molto utile per fare in modo che alcuni canali

nell'ambito della stessa scena possano agire in Fade ed altri no. Immaginate di voler avere un Fade tra una posizione ed un'altra ma che vogliate fare in modo di avere un cambio gobo senza fade nella stessa scena. Il canale Gobo dovrà essere programmato nella modalità ON/OFF, oppure la funzione Fade ("Pagina - Impostazioni") dovrà essere disabilitata su questo canale.

4.4.Trigger Esterno

4.4.1.MIDI - Easy Console

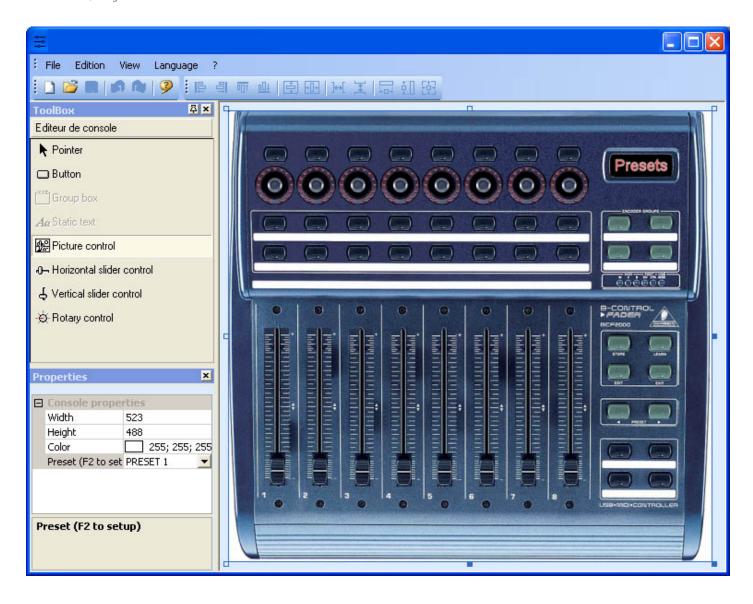
4.4.1.1. Easy Console, che cos'è?

EasyConsole è uno strumento nuovo molto potente per il controllo LIVE. Permette all'utilizzatore di collegare il software ad un qualsiasi controllo MIDI, ed assegnare numerose caratteristiche. E' possibile controllare la Velocità o la Dimensione di una sequenza, saltare da una pagina ad un'altra, selezionare un pulsante particolare, congelare (freeze) tutti i canali DMX e molte altre ancora. Una volta che il vostro show è stato programmato con il software, è molto facile assegnarlo al controllo MIDI ed ai suoi cursori e pulsanti. Questo strumento incredibilmente potente vi aiuterà a risparmiare tempo e vi permetterà inoltre di essere molto più precisi durante le applicazioni LIVE. L'immagine seguente è un esempio di controllo MIDI con pulsanti rotanti e cursori, i quali possono essere assegnati tranquillamente per poter lavorare con il software.



4.4.1.2. Primo, regolate il vostro controllo sullo schermo

La prima cosa che volete fare è di disegnare il vostro controllo MIDI sulla schermata, che semplificherà le altre operazioni con il software. Per farlo lavorare, un semplice quadrato bianco con cursori e pulsanti sarà sufficiente. In ogni caso, potete rendere la rappresentazione del vostro controllo molto più vicino alla realtà copiando qualsiasi figura su di esso. Lo strumento EasyConsole vi permette di farlo. Sarete in grado di disegnare il vostro controllo e quindi di utilizzarlo con il software in pochi minuti.



Definire lo sfondo e aggiungere immagini

E' molto facile creare una schermata accurata seguendo una figura di un desk MIDI reale. La figura associata deve essere localizzata nella directory "CSL" del folder di installazione in formato BMP. La sezione "Bitmap" della finestra "Proprietà" vi permette di selezionare un'immagine dal folder "CSL", che potrete usare come sfondo per creare una rappresentazione accurata del vostro controllo MIDI. Se desiderate aggiungere un'immgine al vostro controllo, selezionate lo strumento "Picture Control" ed inserite una nuova immagine. Quindi, sarete in grado di ridimensionare l'immagine, cambiarla di posizione, o adirittura cambiarla utilizzando la finestra "Proprietà".

Definire i controlli: pulsanti, cursori

Ci sono 4 tipi di controlli disponibili: cursore orizzontale e verticale, pulsante rotante e regolare. Questi controlli sono disponibili dalla finestra "Toolbox". Selezionate il controllo desiderato dal Toolbox e quindi cliccate sul vostro progetto per inserire il nuovo controllo. Utilizzando la finestra "Proprietà" potete, per esempio, muovere, ridimensionare o cambiare l'immagine di sfondo. Potete anche scrivere etichette su ogni controllo per identificare chiaramente la sua funzione allegata al software.

Definire i Preset

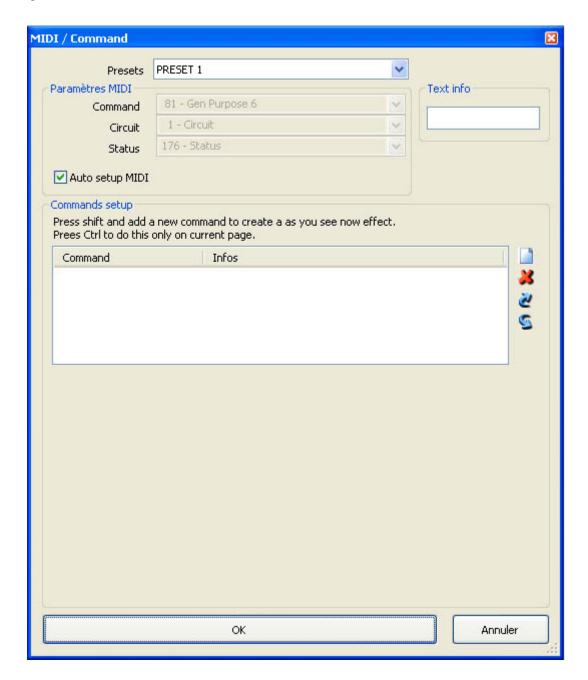
4.4.1.3.Come utilizzare EasyConsole

Prima di tutto assicuratevi che la funzione MIDI sia abilitata nella finestra parametri di partenza. Aprite la finestra dal menù "Controller" e andate sul modulo "Audio/Midi" per attivare la funzione.

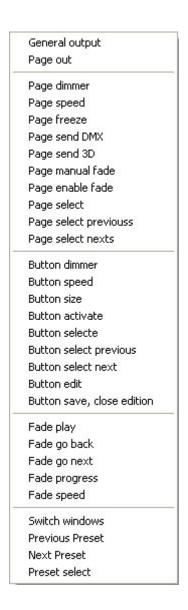


Assegnare il controllo MIDI al software è molto semplice. Ogni pulsante o cursore deve essere assegnato singolarmente. Ci sono due modi per assegnare un pulsante: il modo regolare ed il metodo veloce.

Metodo regolare



Una volta che questa finestra è aperta e se l'opzione "Audio Setup MIDI" è attivata, accendete il cursore o il pulsante corrispondente sul vostro controllo e sarà automaticamente assegnato. Ripetete l'operazione per tutti i controlli desiderati. Non dimenticate di salvare la configurazione cliccando con il tasto destro del mouse sulla barra di titolo e selezionando "Salva" dal menù.



Queste non sono nuove funzioni e sono spiegate in numerosi capitoli attraverso questo manuale. Potete controllare funzione quali Velocità, Dimmer oppure Dimensione dei vostri effetti. Potete anche selezionare pagine o pulsanti, congelare le uscite, assegnare uscite DMX ad uno o più cursori del vostro controllo in modo di avere un cursore master generale per esempio. Non dimenticate di salvare le modifiche. Questo non avviene automaticamente.

Metodo veloce

Questo metodo è veramente rapido e vi permette si regolare l'80% delle caratteristiche disponibili.



Immaginate di voler assegnare una scena o uno switch ad un pulsante del controllo MIDI, un pulsante

blackout per esempio. Utilizzate la funzione shift-click (mantenete premuto SHIFT e cliccate con il tasto destro del mouse) sullo swicth e selezionate "Attivazione pulsante" dall'opzione "Link al MIDI Controller". Questo aprirà la seguente finestra, dove ci saranno 4 opzioni disponibili:

- On/Off: Lo switch è richiamato quando viene inviato il comando MIDI
- V>Level: Specifica il livello MIDI minimo per richiamare lo switch
- Level: Specifica il livello MIDI minimo per richiamare lo switch
- V- level1



4.4.2.MIDI - Midi Time Code (MTC)

L'ingresso MIDI TIME CODE è utile per sincronizzare un ciclo con un segnale MIDI TIME CODE in arrivo. In questo caso il software è detto "Slave" ed il sistema esterno "Master". Il segnale può essere generato da un lettore CD/DVD, da un generatore SMPTE, un software

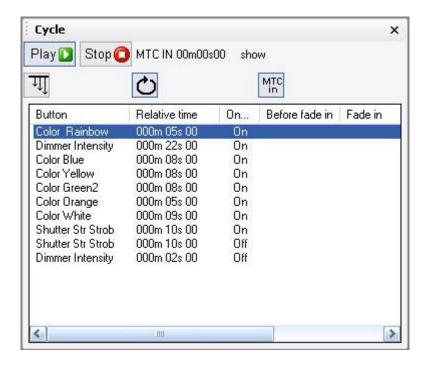
Per questo utilizzo assicuratevi che:

- il vostro computer sia equipaggiato con una scheda MIDI (normalmente inclusa nella scheda sonora) oppure con una interfaccia USB-MIDI
- che sia attivata la funzione "MIDI IN" nella sezione "Audio/Midi" dei "Parametri di partenza" (dal menù "Controller")
- che sia attivato "TIME CODE IN" nella sezione "Synchro" della finestra "Pagina Impostazioni"

Una volta che le regolazione sono fatte, sarà possibile sincronizzare tutti i cicli nella pagina (una alla volta) corrispondente con l'ingresso MIDI TIME CODE. Un piccolo pulsante "MTC IN" apparirà nella finestra "Ciclo" per abilitare/disabilitare la funzione come mostrato in figura qua sotto.

N.B.

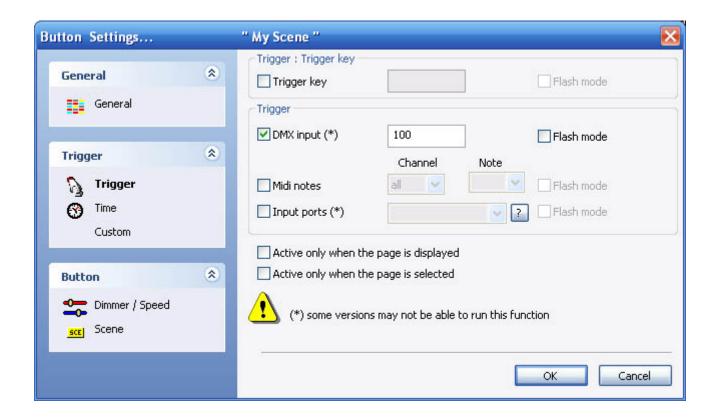
Il MIDI TIME CODE in arrivo può essere attivato anche mentre si sta creando un ciclo. Il tempo sarà automaticamente ricalcolato sul MIDI TIME CODE.



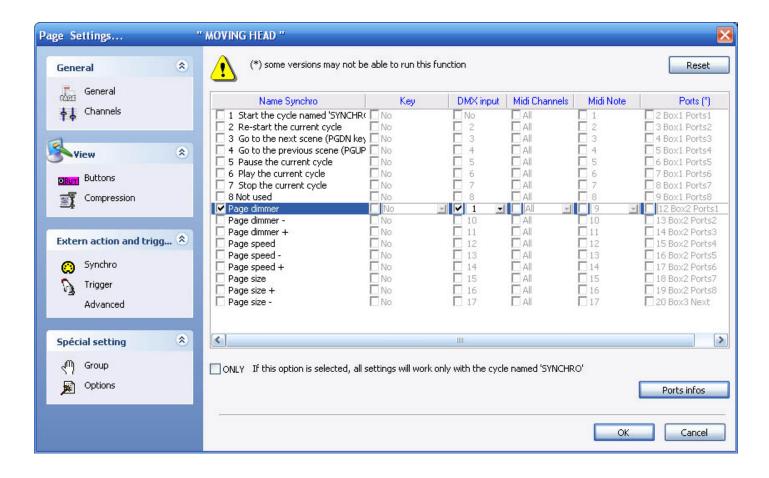
4.4.3.DMX

Diverse funzioni possono essere attivate da un ingresso DMX sulla schermata utilizzatore. Potete iniziare un pulsante (Scena, switch o ciclo), controllare la velocità (SPEED) ed i cursori DIMMER ...

Pulsanti d'attivazione



Controllo cursori

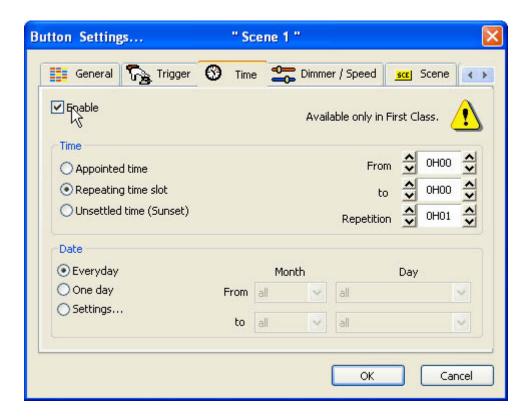


Ora, potete modificare il dimmer sulla vostra pagina in tempo reale con un controllo DMX esterno.

Questa opzione potrebbe non essere disponibile con la vostra ultima versione di software.

4.4.4.Orologio e Calendario

Questo software può essere attivato con un Tempo (Orologio del PC e calendario). Questa funzione è disponibile solo nella versione First Class ed è molto utilie per le luci architetturali. Dovete aprire la finestra seguente per regolare il tempo d'attivazione (Menù "Pulsante", quindi "Imposttazioni"). Il pulsante che volete attivare deve essere selezionato prima di aprire questa finestra!



Prima di tutto, dovete cliccare su "Abilita" (Enable) per modificare le impostazioni. Diverse opzioni sono disponibili per attivare un pulsante (scena, switch o ciclo):

Appointed time

Selezionate in quale tempo volete far partire il vostro pulsante.

Repeating time slot

Immaginate di voler far partire la stessa sequenza ogni 30 minuti dalle 10.00 alle 15.00. Dovete regolare 10H00 nel box "Da" (From), quindi 15H00 nel box "a" (To) e finalmente 0H30 nel box "Ripetizione" (Repetition).

Unsettled time (Tramonto - Sunset)

Immaginate di voler far partire un ciclo ogni giorno dopo il tramonto. Dovete utilizzare questa opzione per farlo. Per prima cosa selezionate "Giorno 1" (Date 1 che srà il primo giorno) e poi "Giorno 2" (Date 2 che sarà l'ultimo giorno). Immaginate di voler inizare la vostra sequenza alle 15H00 del primo giorno fino alle 21H00 dell'ultimo giorno, dovrete regolare 15H00 nel box "Tempo 1" e 21H00 nel box "Tempo 2". Il software calcolerà il tempo per ogni giornata ...

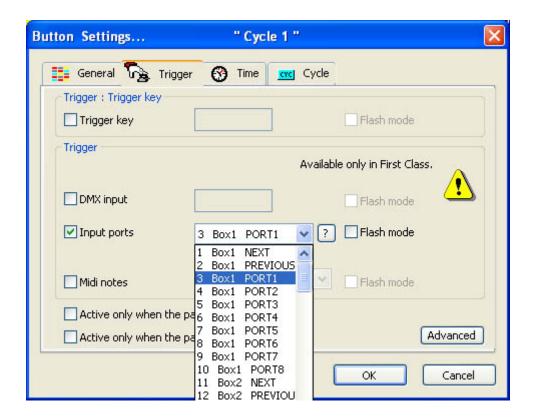
Non dimenticate di specificare UP o DOWN. UP significa che il tempo d'attivazione incrementerà ogni giorno (fino al "Tempo 2"), DOWN significa che decrementerà

4.4.5. Chiusura dei contatti

Un connettore a 10pin è disponibile sul'interfaccia USB-DMX, e rende possibile inviare al software 8

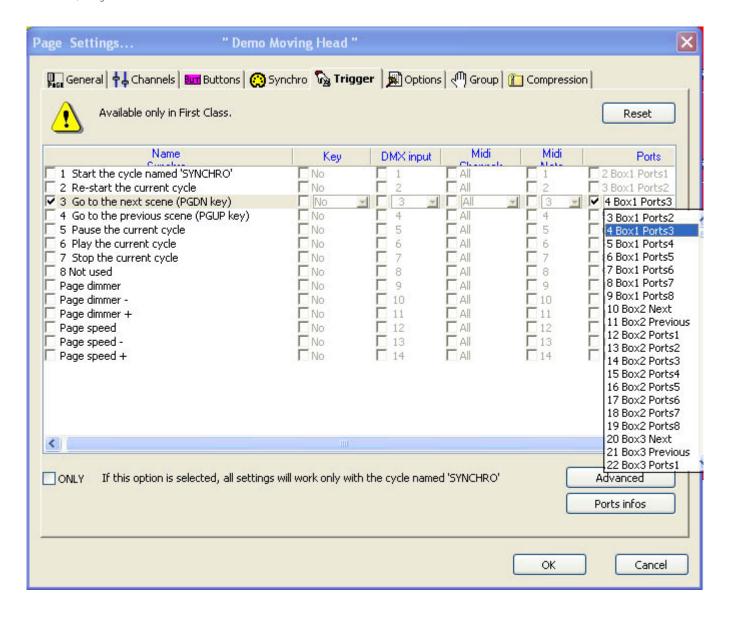
diversi contatti. Il riferimento del connettore è HE 10 (Maschio). Non avete bisogno di dare nessuna alimentazione al connettore. Dovete solamente creare un contatto tra il pin 2 (terra) e gli altri 8 pin (noate che il pin 10 non è utilizzato). Diverse cose possono essere attivate da quest porte.

Attivazione pulsanti



Attivazione cicli

E' possibile attivare la funzione playback (riproduzione) dei cicli in una pagina. Per far questo dovete aprire la finestra "Pagina - Impostazioni" ed andare sul modulo "Trigger". Sono disponibili diverse opzioni: play e stop del ciclo corrente, saltare dal passo precedente al successivo....



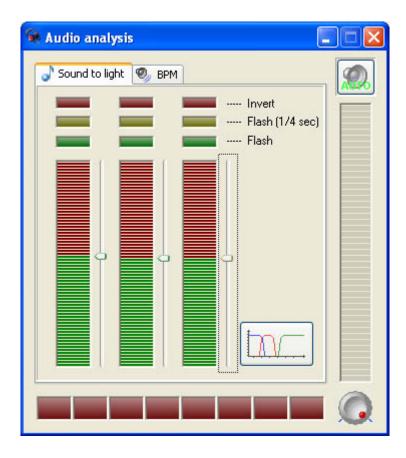
Nota: Se l'opzione "ONLY" (solo) è selezionata, tutte le impostazione lavoreranno nel ciclo chiamato "SYNCHRO".

Potete trovare ulteriori informazioni circa il collegamento dell'interfaccia DMX leggendo il manuale Hardware.

Questa opzione potrebbe non essere disponibile con la tua versione di software.

4.4.6.Analisi Audio

Il programma di Analisi Audio permette di leggere ed analizzare un segnale sonoro attraverso una scheda sonora o direttamente attraverso file da computer (CD, WAV ...). Il Tempo ed i BPM possono essere raccolti. Filtri per i Bassi, Medi ed Alti sono disponibili nel modulo SOUND TO LIGHT.

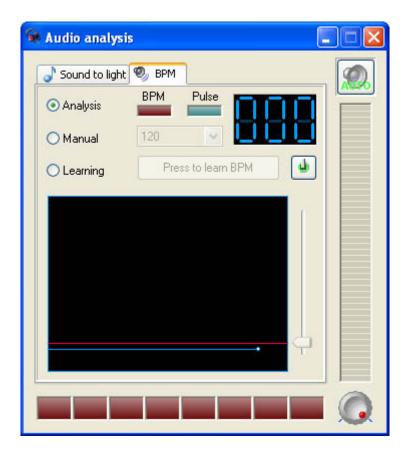


Quando il programma Analisi Audio opera come sfondo, l'icona seguente apparirà sulla barra degli strumenti Windows.

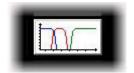


Cliccando due volte su questa icona potrete aprire la finestra completa in modo che possiate modificare i parametri inclusi in BPM e SOUND TO LIGHT. Diamo un'occhiata più da vicino a queste caratteristiche:

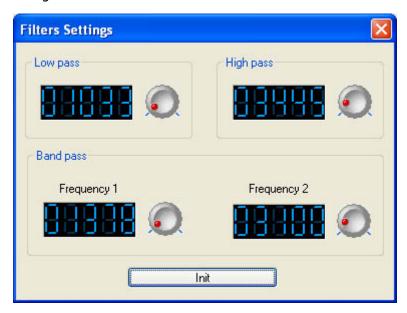
BPM



Sound to Light



Sullo schermo apparirà la seguente finestra:



I tre filtri possono essere personalizzati singolarmente.

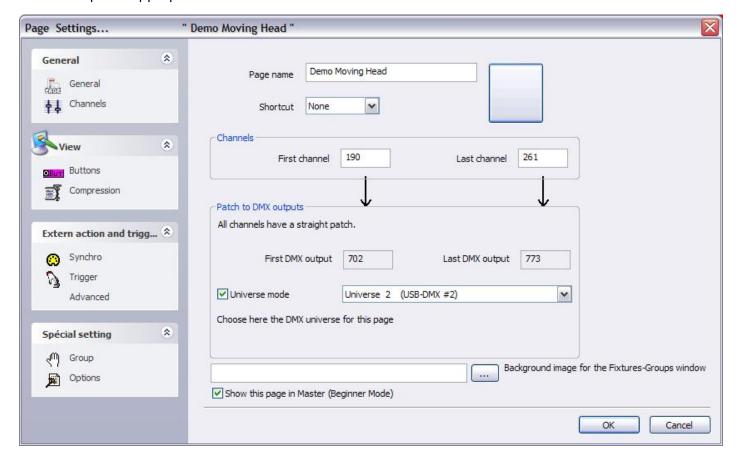
4.5. Impostazioni pagina

La finestra IMPOSTAZIONI PAGINA contiene tutte le opzioni globali per ogni pagina. E' importante capire le possibili opzioni disponibili. Opzioni semplici come dimensione e font dei pulsanti possono essere modificate e personalizzate, così come le opzioni avanzate quali: patch, compressione (sistemazione pulsanti), trigger, opzioni e canali proiettori, ecc....

Generale

Nella sezione "Generale" potete fare essenzialmente 2 cose:

- 1. Cambiare l'Universo DMX per le vostre pagine, che significa cambiare l'indirizzo incrementando di 512 canali
- 2. Aggiungere un'immagine di sfondo alla finestra Proiettori-Gruppo; questo vi permetterà di prendere un'immagine del vostro stage reale e quindi piazzare l'icone di ogni proiettore all'interno dell'immagine stessa nel posto appropriato.



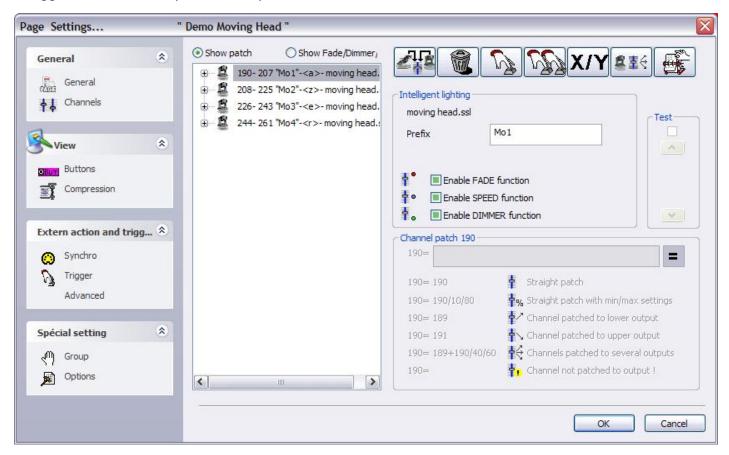
Canali

La sezione "Canali" vi permette di cambiare le proprietà dei proiettori individualmente utilizzando il pulsanti superiori. Partendo da sinistra:

- 1. Inserire proiettori; potete inserire un nuovo proiettore in una pagina già creata
- 2. Cancellare un proiettore
- 3. Set shortcuts: queste shortcut vi permettono di accedere rapidamente ai canali di ogni proiettore

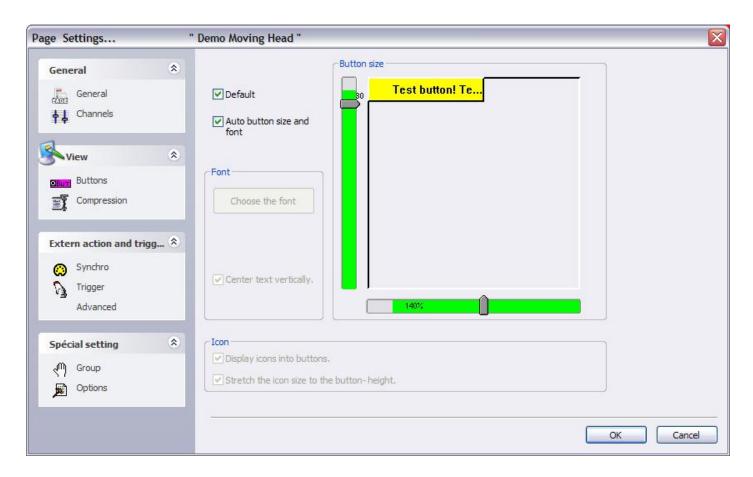
dentro l'Editor Pulsanti

- 4. Shortcuts Avanzate; qui potete regolare la stessa shortcut per diversi proiettori, così come invertire l'X e Y del mouse all'interno dell'Editor Pulsanti.
- 5. X/Y; potete invertire i canali Pan/Tilt per ogni proiettore (per movimenti simmetrici), e potete anche limitare l'escursione massima di Pan/Tilt (per prevenire che la luce vada sulle pareti o sul pubblico per es.)
- 6. Cambio Indirizzo; cambiare il patch dell'indirizzo di partenza dei proiettori.
- 7. Aggiornare la libreria/profilo di un proiettore selezionato



Pulsanti

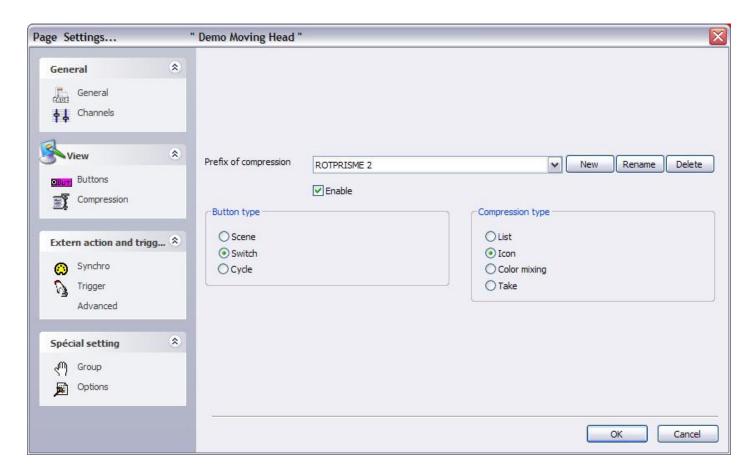
The "Button" section allows you to define the font and size of the buttons on your page. This is very useful if you need larger buttons because you have a very small screen, because you are using a touchscreen monitor, etc...



Compressione

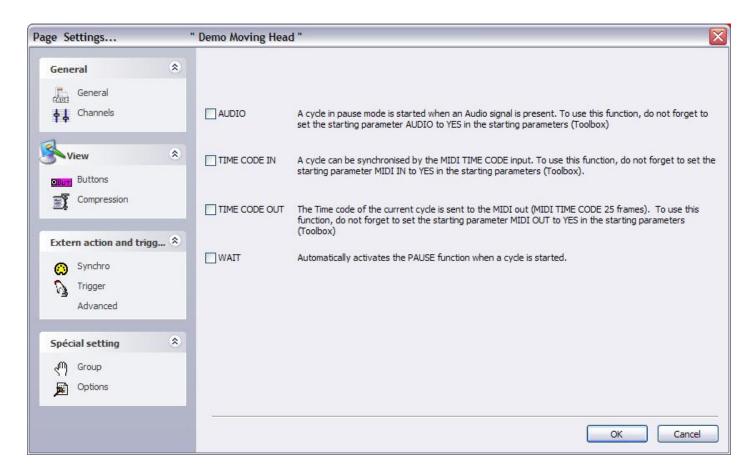
La sezione "Compressione" vi permette di creare o modificare i gruppi dei pulsanti all'interno della vostra pagina. Notate come tutte le icone dei COLORI, GOBO, PRISMI sono raggruppate insieme nella vostra pagina. Quando create un nuovo gruppo di Compressione, tutti i pulsanti il cui nome parte con quelle lettere come il gruppo saranno collegati insieme. Per esempio, COLORE ROSSO, COLORE BLU, COLORE GIALLO, COLORE BIANCO potranno essere compresse tutte in un singolo gruppo chiamato COLORE.

Non potete raggruppare Scene, Switch e Cicli insieme, così potete definire il tipo di pulsanti con cui il gruppo di compressione lavorerà. Finalmente, potrete regolare il tipo di Compressione.



Sincro

La sezione "Synchro" vi permette di sincronizzare i vostri pulsanti Ciclo all'interno della vostra pagina in un numero di modi diversi.



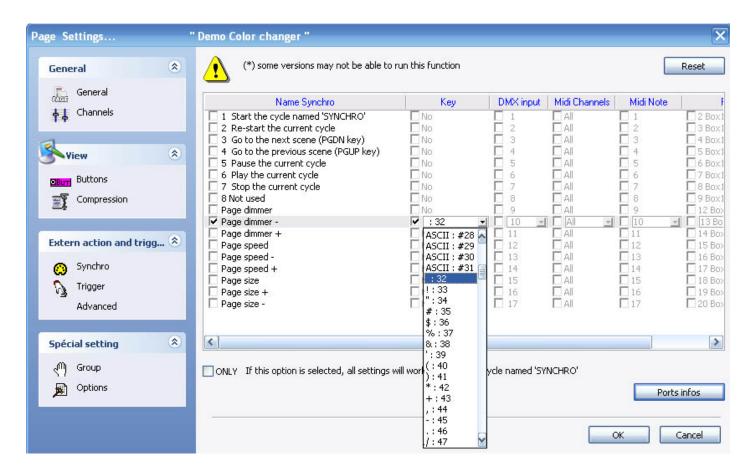
Trigger

Ricordate che queste caratteristiche agiscono solo nella pagina corrente e possono esssere assegnate in modo diverso sulle altre.

Qualche caratteristica specifica può essere attivata sia col mouse, sia con le shortcut ed i canali DMX d'ingresso ...

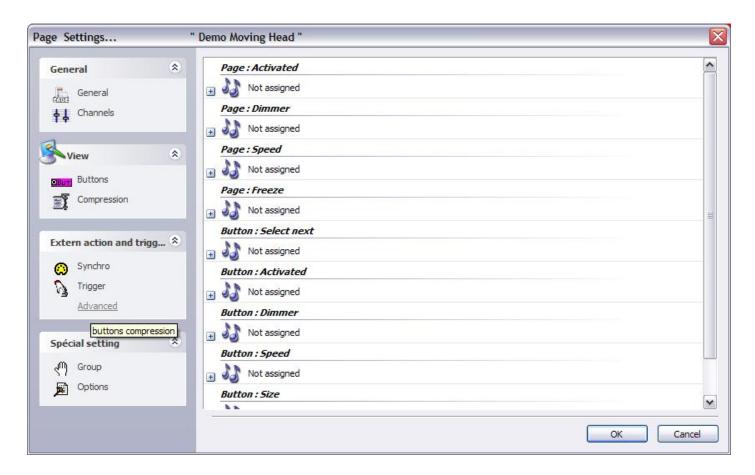
Per esempio, è possibile far partire un ciclo, fermarlo, andare alla prossima scena ... questo è molto importanteper applicazioni teatrali. C'è sempre poi la possibilità di far partire/fermare un ciclo con una semplice azione rendendolo quindi molto potente e facile da utilizzare.

Per esempio, se volessimo far partire un ciclo selezionato con la barra di SPAZIO, dovremmo selezionare "[6] Play the current cycle" ed attivare il controllo "tasto" (Key) prima di selezionare la barra spaziatrice dal menù pull-down, così come mostrato in figura.



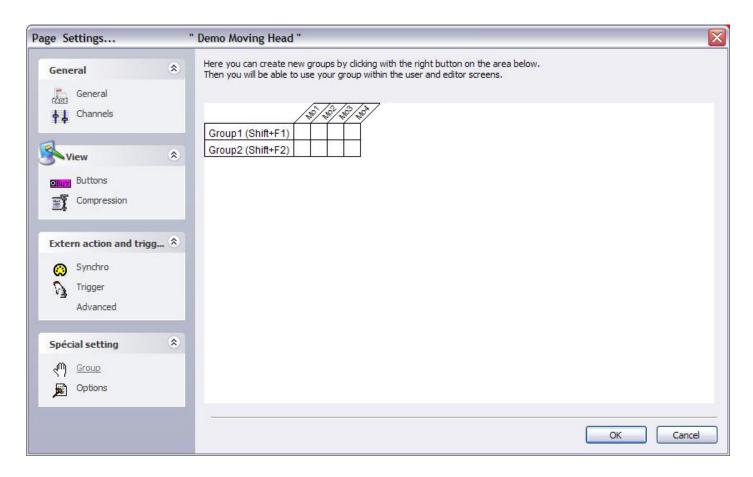
Avanzato

La sezione "Avanzato" permette di assegnare un comando MIDI a diverse proprietà all'interno della pagina. Notate come il software 2006 permetta di cliccare con il tasto destro del mouse per effettuare un semplice LINK TO MIDI (collegare al Midi). Vedi la sezione "Console" nella Programmazione Avanzata.



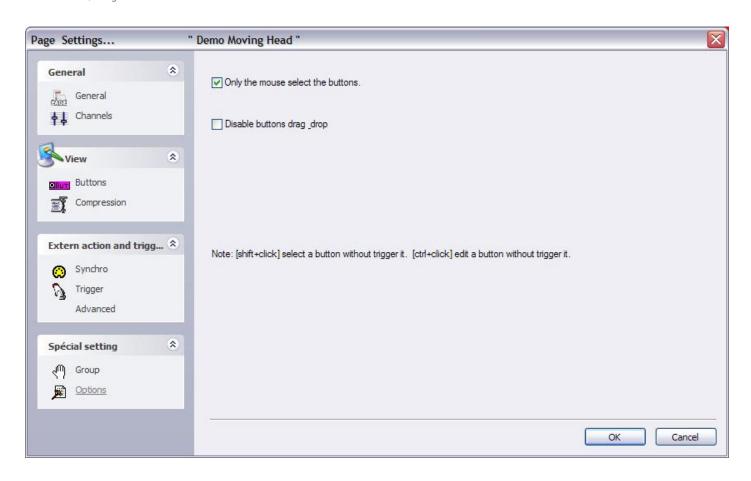
Gruppi

La sezione "Gruppi" vi permette di vedere una tavola con tutti i vostri gruppi di proiettori all'interno della pagina e di conseguenza le shortcut assegnate. Potete modificare o aggiungere gruppi da questa finestra cliccandogli con il tasto destro del mouse.



Opzioni

Finalmente, la sezione "Opzioni" provvede a un paio di proprietà in più che possono essere modificate entro ogni pagina.



5.Impostazioni generali

5.1.Parametri iniziali

Il software ha diversi parametri globali (ethernet, audio, midi, outputs ...) caricati allo startup. Queste impostazioni possono essere modificate dall'utilizzatore con la finestra "Parametri iniziali". Per aprirlo, vai sul menù "Controller" e seleziona "Parametri iniziali".

Sono disponbili 3 sezioni: Hardware, Opzioni e Altro. Ecco una descrizione delle impostazioni disponibili:

Outputs

Il software può controllare fino a 50 universi contemporaneamente, in relazione alla versione. Questa sezione vi abilita all'indirizzamento di questi universi (Interfaccia USB-DMX, IP-DMX o Ethernet). Ogni universo deve essere collegato ad una singola uscita. Se volete controllare i vostri proiettori (2048 canali) con il protocollo Art-Net, dovrete specificare l'universo #1 sull'uscita PC-Ethernet #1, l'universo #2 sull'uscita PC-Ethernet #2 e così via

DMX inputs

E' possibile collegare qualsiasi controllo DMX al software (dipendendo dalla versione) per controllare alcune funzioni quali VELOCITA', DIMMER, per attivare pulsanti o per registare una sequenza. Possono essere collegati al software 10 universi e devono essere indirizzati in questa sezione

Network Ethernet

La funzione SLNETWORK permette di controllare le interfacce DMX che sono collegate ad un altro computer facente parte dello stesso Network. Questa funzione deve essere abilitata in questa sezione selezionando l'opzione "Activate Network facility". C'è anche la possibilità di regolare l'indirizzo IP del computer "slave" (schiavo).

Protezioni

E' possibilie abilitare alcune funzioni del software e proteggerle con una password. Per esempio, questo può essere utilizzato in un club per fare in modo che il Light Jockey utilizzi solamente il programma senza la possibilità di cancellare o modificare. Sono disponibili alcuni livelli ma potete anche selezionare un livello personalizzato e specificare quali funzioni volete rendere disponibili oppure no.

Beginner mode

The sofware can be run in 2 modes: advanced and beginner. In this section, sofware restrictions can be setup for the beginner mode. Many options (windows management, menus...) or functions (buttons editing, cycle recording...) can be disable for the beginner mode.

Audio/Midi

To use the audio (audio analysis) and midi triggering (Easy Console, MTC...), several options must be selected in this section. The 1st option enables to read the audio signal from the sound card, the 2nd one enables to read MIDI informations and the last one to send MIDI informations to another device.

Pages priority

Here we can setup the priority level between the MASTER page and the sub pages. There are 3 levels:

- LTP (the last action takes the priority)
- MASTER (the MASTER page has always the priority)
- Sub pages (the sub pages always have the priority)

Color settings

Here we can define the colors for the buttons (scenes, switches, cycles).

Follow spot

The follow spot function enables to create a follow spot with moving heads or scanners. A master must be selected and the slaves will follow the same point while it is moving. The sofware must learn the stahe dimension and the fixtures positions for this function. This is possible by recording points on the stage. The more points you record the more efficient is the follow spot. Here we can define how many points have to be recorded, the default value is 25 (5*5).

Reset 3D - Reset SLMM

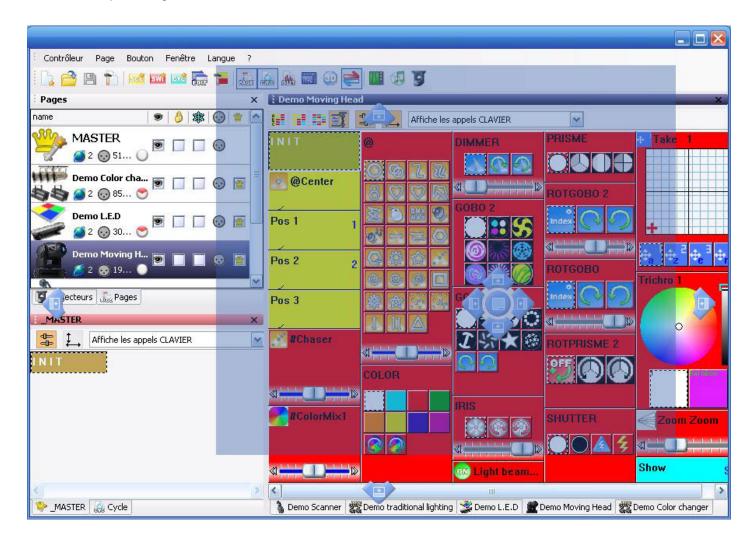
5.2. Windows management

The sofware offers the possibility to split the screen in several windows: pages, outputs, cycles, groups...Every user can customize the positions and make it easier to use or understand. It is possible to display or not some windows, to change their positions (tabs, splitted...) or to resize them. One important thing is the "Reset positions" function (Windows menu), that enables to get back to default positions if you can not find a window any more. Two options are available: reset to default or to tab positions. There is also the possibility to lock the screen. We recommend to use this function to avoid unattended "bad actions"...

Let us see how to arrange the windows and customize the screen.

Tabs positionning enables to save place on the screen. It allows to have a quick access to several windows and have them displayed in a larger size than if the screen was splitted. The picture below shows how to modify the position of a window.

Moving a window requires to click on the title bar of the window and hold the button pressed while moving the window. The sofware shows a blue area that represents the actual position and size of the window.

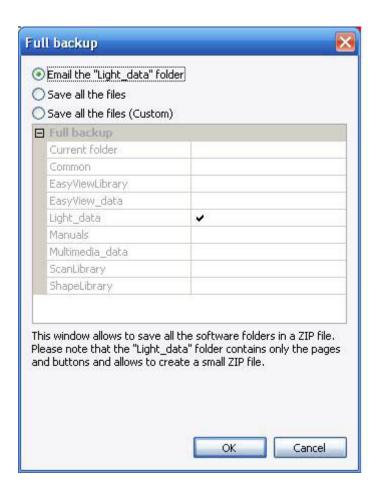


To software helps to find the correct position with the following tool. Moving the mouse on it enales to create to create a new tab or split the screen vertically or horizontally. The icon in the centre creates the tab and the other 4 icons split the window.



5.3.Backup /Technical support

If you ever experience any difficulties with the sofware, there is the possibility to send a complte backup to our technical support. Select full backup from the "?" menu and it opens the following window.



There is also the possibility to send an email to the technical support by clicking on "Email" from the "?" menu or to post a message on our Internet forum at www.nicolaudie.com/forum

5.4. Setting up multiple DMX universes

The software can control up to 50 DMX universes simultaneously. The different universes can be sent with our electronic interfaces (USB or IP) or with the ethernet connector of the computer (Art-Net protocol). It is important to understand how to setup the multiple universes in order to send the DMX information to the correct output. We will see in the following chapter how to setup and use multiple DMX universes with your software.

5.4.1.Using the USB interfaces

Sunlite can operate up to 10 USB-DMX interfaces simultaneously. Then, it is possible to run 10 DMX universes with single output interfaces and 20 universes with new IN/OUT interfaces. We will see later how to convert the DMX IN connector of your interface in a second DMX output.

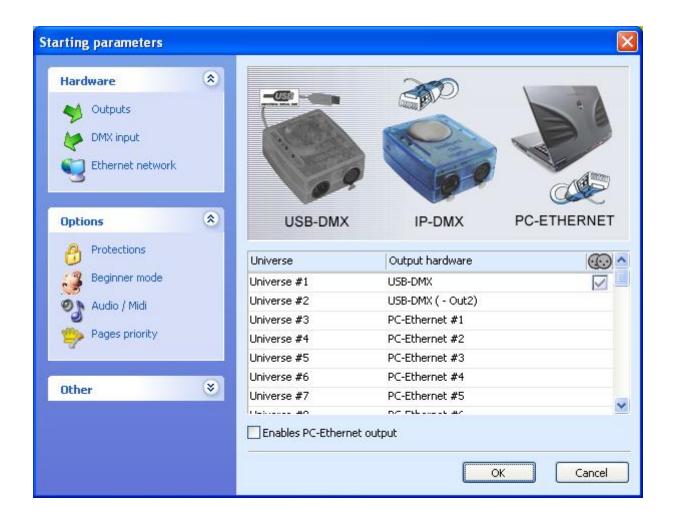
You must open the "Starting parameters" window and the "Output" tab to setup the universes. You will have to select "USB-DMX" for all universes you want to control with your interfaces.

Do not forget that if a universe is not correctly assigned to a output hardware, you might not be able to control your lights with it.

Use of the DMX IN connector as a second output

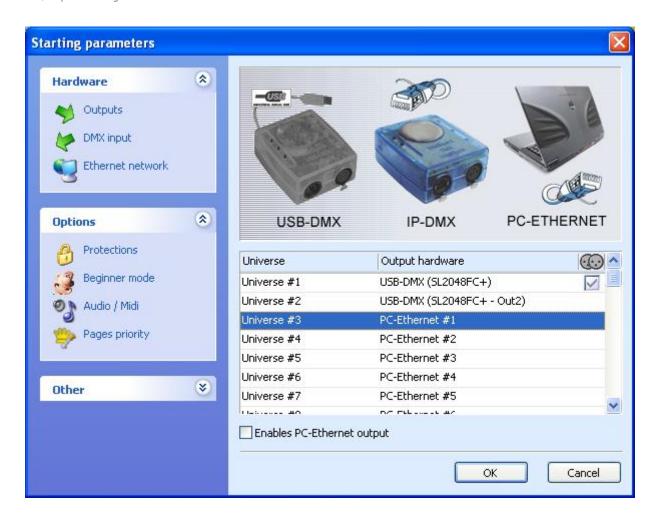
It is possible to convert the Input connector of your interface in a second output. To do that, you must open the "Starting parameters" window and the "Output" tab. Then, imagine you want to use the software universes #1 and #2 with your USB interface, you will have to select "USB-DMX" for the 1st universe and then check the box located on the right side of the list. You can now select "USB-DMX (-Out2)" for the universe #2.

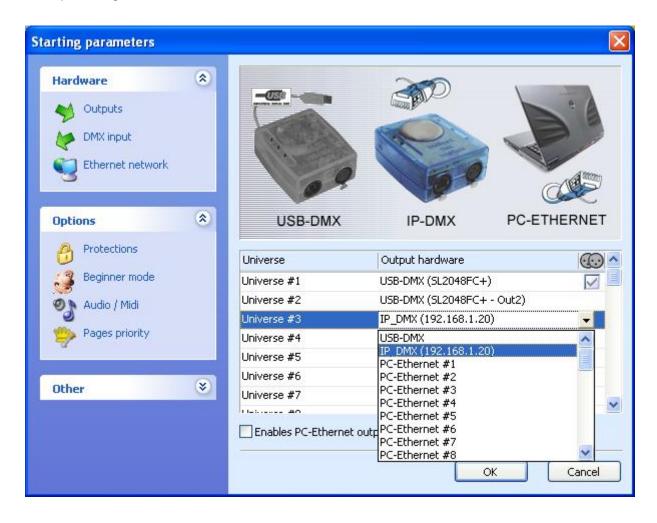
Do not forget to purchase or make a female to female XLR converter to connect your lights.



5.4.2.Using the IP interfaces

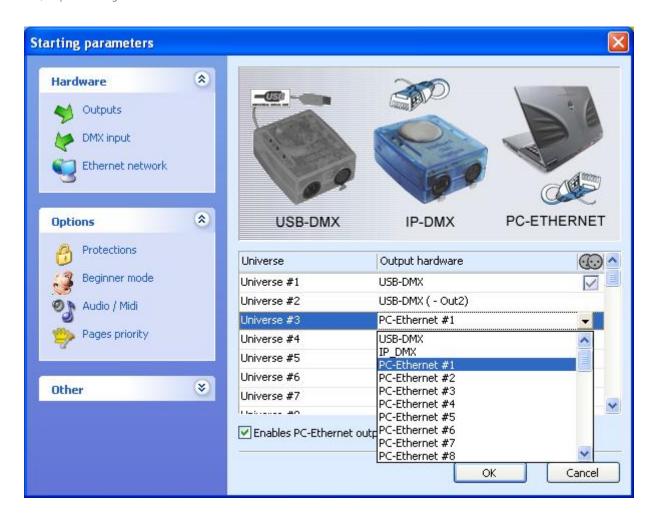
To use the IP interface you must first make sure that your IP interface is connected and configured correctly, and recognized by the network and the computer which will control your lights. Refer to the Appendix "IP/Ethernet configuration" for detailed instructions on how to do this. Then, in Sunlite, under the "controller" tab, open the "Starting parameters"; then under "hardware" select "output." Here you can select each DMX universe and assign it to a particular interface output. For the IP interface, you must select your universe, then click next to "PC-Ethernet" and a drop-down menu will appear. Scroll to IP_DMX(***.***.**) to select this particular IP interface. [Note-Each IP interface will have a unique IP addres that will appear in the parentheses). Click OK, now your universe is assigned to the IP interface





5.4.3. Using the Art-Net protocol

To use the Art-Net protocol first make sure that you have an interface connected to your computer. Art-Net protocol will not work unless you have an interface connected which will unlock this feature. Connect your fixture using your computers ethernet port. Now, in Sunlite, under the "control" tab select "starting parameters" and then under hardware select "outputs." Now simply select the universe and assign it to PC-Ethernet. Make sure to check "Enable PC-Ethernet."



Most of the time, your fixtures won't be able to read the Art-Net protocol and you will have to convert it to DMX using an Art-Net to DMX converter. They ususally convert multiple universes (2, 4, 6, 8...). We can also provide a single universe converter with our IP interface.

Then, do not forget to setup the IP address of your computer on the 2.X.X.X range to talk with the converter. The Art-Net protocol uses this range and both converter and controller must be setup with a 2.X.X.X IP address.

6.Appendice

6.1.DMX512 brief description

By the time you are done reading this section, you will understand how DMX works and why the lighting world uses this standard communication protocol. For a more technical and detailed description, please visit www.dmx512-online.com

1. The need for a standard

About 20 years ago, most lighting and console manufacturers had their own proprietary communication protocols. During installations, it was necessary to use all lighting fixtures from the same manufacturer, of course with their own controller board. If you wanted to use lighting fixtures from different manufacturers (even simple dimmers), each group required their own lighting desk. It is clear that a standard form of communication between controllers and the fixtures was necessary.

2. Understanding DMX

To understand the DMX512 communication protocol (commonly referred to as $\square DMX\square$), we will use the $\square Cable TV\square$ analogy.

Imagine a simplistic cable TV system, with only 4 relevant parts:

- a. TV station
- b. cable
- c. decoder
- d. TV set

The TV station broadcasts a signal that travels through a cable network until it reaches a decoder. The decoder receives information on hundreds of channels, but only displays on the TV set the information (in this case video and audio) from that single channel that we select. The TV set ignores the information from any channel that is not selected. It only displays the information from the channel selected in the decoder.

DMX can be related to this cable TV system, where:

- a. the TV station is the controller (Sunlite)
- b. the cable is a DMX cable
- c. the cable decoder is the DMX decoder (which usually is inside each lighting fixture)
- d. the TV set is the lighting fixture

In DMX, the number of channels that are broadcasted is always 512. Maybe some of them will be empty or unused, but they are still broadcasted because it is a necessary component of the standard.

So, the controller sends out a signal (512 channels of information), which travels through a DMX cable until it reaches the decoder inside the lighting fixture. In the same way you set the channel you want to watch on your TV, in a lighting fixture you set the channel that you want your fixture to display the information for. This is known as the DMX address.

In other words, if I set my lighting fixture to channel 21, then my fixture \Box s DMX address is 21. Both expressions are common in the lighting world.

Example

Imagine we have a DMX dimmer that controls a simple light bulb. This dimmer is set to DMX address 21, so the lighting fixture will only receive the information from channel 21 and ignore the rest. We have a controller that sends a signal through a DMX cable and this cable goes into a decoder (the DMX dimmer) that receives the signal. So if the controller sends the []turn on[] information on channel 21, the dimmer will turn on the light bulb.

Conventional lighting fixtures (simple dimmers) require 1 channel of information only. However, intelligent lighting fixtures require more than 1 channel to work. For example, if I have a lighting fixture that requires 5 channels of information, and its DMX address is 21 (again, address is the first channel used by the fixture), then this fixture will use channels 21, 22, 23, 24, 25. The decoder knows that the fixture needs 5 channels of information, so it will decode 5 channels only and ignore the rest. The controller knows the fixture uses 5 channels also, so it will send 5 channels of information.

Example

Imagine you have a very simple robotic moving head that uses 5 channels:

- 1. pan
- 2. tilt
- 3. color wheel
- 4. gobo wheel
- 5. dimmer

You set your moving head to address 21 and you tell the controller that you have this particular moving head on address 21. The controller then knows that channel 23 corresponds to color wheel, for example. If you want to change the color of the light beam, you tell the controller what color you want, the controller automatically sends this information through channel 23, and the lighting fixture reacts accordingly.

Typically, intelligent lighting fixtures use 1 channel (sometimes more) for every function they can perform (color, gobo, prism, dimmer, etc). Some robotic moving heads use over 20 channels, some simple scanners only 4 channels, etc.

3. The protocol

So far, we ve been referring to information traveling through DMX cables from the controller into the fixture s decoder. This information is nothing but a number between 0 and 255. This number is called the DMX value for a particular channel. Then, the DMX signal is nothing but a series of DMX values along 512 DMX channels.

Example

Back to our 5 channel simple robotic moving head; channel 3 controls the color wheel, which has 25 different color combinations. The color displayed will depend on the DMX value on channel 3 (as it is being sent by the controller) as follows:

0-10 White

11-20 Red

21-30 Purple

П

241-255 ∏whatever color∏

So, if the lighting fixture receives a DMX value of 25 for Channel 3, it will display the Purple color. If that DMX value changes to 15, it will automatically change to Red, and so on.

Luckily for us, the Sunlite software (and most controllers) includes profiles for these lighting fixtures. These profiles contain all the DMX values and channel information required to have full control of the lighting fixture. Typically, all you will need to do is set the DMX addresses right, and the controller will make everything else easy (some controllers are easier to use and learn than others, but that is the overall idea).

When a lighting fixture is manufactured, a DMX chart is provided in the user s manual. This DMX chart contains all the information that controller manufacturers need to create these profiles. Most controllers include only the most popular fixtures in their particular market. We can proudly say that Sunlite (and our OEM partners) are the only controllers with over 2,000 different profiles from manufacturers from all around the world, so no matter where you purchased your lighting equipment, chances are we will have profiles for it, which will allow you to control them without a problem.

4. Sunlite Importance

Summarizing, most lighting fixtures and their controllers communicate using a protocol called DMX-512 (for a very detailed description of DMX history and technical specs, please visit www.dmx512-online.com).

Important about DMX and lighting fixtures:

- 1. Lighting fixtures use 1 separate channel to control every function they can perform (one channel to control colors, another for gobos, another for dimmer, another for shutter, etc)
- 2. You can use a maximum of 512 channels for every DMX line
- 3. There is a value from 0 to 255 assigned to every DMX channel

Important about Sunlite and lighting fixtures:

- 1. When you tell your Sunlite controller what kind of lighting fixtures you are using, Sunlite will know exactly how your fixtures work and what DMX distribution they have.
- 2. This allows Sunlite to show preprogrammed buttons on the screen corresponding to every function that the lighting fixture can perform (1 button for white color, a different button for red, 1 button for every gobo, for every macro, etc).
- 3. To begin programming lighting effects using Sunlite, all you need to do is click on preprogrammed buttons!
- 4. Because of its visual interface and simplicity to program, thousands of users worldwide have chosen Sunlite as their preferred lighting controller

6.2. Accessories

The following is a list of accessories that can be used along with our software and interfaces. It is not a comprehensive list, but it should give you a good idea of where to start looking.

IO Ports and Power Supplies

Jameco (USA)

639671 Ribbon Cable, 10 conductor, Rainbow 32492 Connector, IDC Socket, 10 contacts 252794 Power Supply 12V/0.25A, 2.1mm

Keypads

Search online for []8 key common[] or []12 key common[]. You can use any custom built switch, given that you only need to make simple contact closures[] even a paper clip could do the trick, if you wanted.

www.designnotes.com www.allelectronics.com

Relay boards

The IO ports can be closed manually using keypads and switches, or remotely using relays. The advantage of using relays is that you can have any human interface with the Sunlite software working in the background. Some of these relays can be activated via InfraRed remote controls, for instance.

www.rentron.com www.dataprobe.com www.quasarelectronics.com

MIDI controllers

The Sunlite software can work with ANY MIDI device. Here is a list of the most popular:

- Evolution UC-33
- Behringer BCF2000

You can search online for these names and compare pricing and features.

DMX Boards

The Sunlite software can take input commands from DMX boards. Any button on the Sunlite screen can be triggered through DMX, and also any fader can be linked to a DMX fader on a board. The following sites will give you an idea of where to start looking:

www.proformance.net

DMX Dimmer Packs

Conventional lighting can be controlled through DMX if these fixtures are connected to what are known as Dimmer Packs. There are many manufacturers out there.

www.proformance.net

6.3.IP/Ethernet configuration

Our Ethernet interfaces come with a factory IP address 192.168.1.20. An IP address is a number that is unique to any particular device within a network. In order to communicate with your interface, you need to manually set your computer \square s IP address to 192.168.1.xx, where \square xx \square is any number other than 20. You cannot have both devices (interface and computer) with the exact same IP address, but both need to be within the same subnet (192.168.1.xx).

To configure your computer to work with our Ethernet interface:

- 1. Connect your IP/Ethernet interface to your computer and to its power supply (9-12V DC).
- 2. Change your computer Is IP address to match the interface's subnet mask. Start from Window south Control Panel, then Network Connections. Double-click on the Local Area Network connection, then click on TCP/IP, then Properties. Change from Automatic to Use the following IP address, and type:

IP 192.168.1.xx (xx is any number larger than 10, different from 20) Subnet mask 255.255.255.0

Leave all other fields blank, then click OK. Wait a few moments while the connection is reset between the interface and computer. Close the Local Area Network properties window.

3. Start the Sunlite software.

Once the software is open, go to the []?[] menu, then About. A circular popup with the logo will be shown with a white box underneath. In this box, you should read something like this: Sunlite Suite

June 13 2006(Release date)

1 SLESA-IP (interface description in red letters)

If you can read this interface description, this means that there is good communication between the software and the interface... you are done!

If you cannot read the interface description, this means you probably purchased a simple IP-DMX converter and forgot to also connect the USB interface for the software.

If you go into the CONTROLLER menu, then STARTING PARAMETERS, you will be able to set the universe for each USB-DMX or IP-DMX interface.

Changing the IP address of the interface

If you wish to change the IP address for the Ethernet interface (default 192.168.1.20), you need to do this from the **Stand Alone** software (included in the installation CD). Connect the interface directly to your computer using the cross-over Ethernet cable provided, and set your computer's IP interface within the same subnet as the interface (192.168.1.xx).

Start the Stand Alone software. Go to the TOOLS menu, then IP/ETHERNET OPTIONS. The password is

JULS

In that window you will find LAN settings. Make all desired changes and close the Stand Alone software. Disconnect the interface from your computer and using a regular Ethernet cable (not provided) connect the interface to your network router. When you start the Sunlite software, you should see the same red description for the interface as you did when they were connected directly.

6.4. Troubleshooting

Software and/or interface do not work

1. Check the USB interface

Connect the interface to the computer. You should see 3 LEDs turn on, green, yellow, and red. Green should be blinking slowly. Yellow should be completely on. Red should be blinking fast. If none of the LEDs are on, check the back of the interface, there is a small switch that turns power ON/OFF. If only the yellow LED is on, then your interface is broken, please contact your retailer to have it replaced.

2. Check software/interface communication

Connect the interface to the computer BEFORE you start the software. After you open the software, the green LED should start blinking fast. If you go to the []?[] menu, then []About[], a popup window will appear with our logo in it. You should be able to read software name and a release date for the software. If there is good communication between the software and the interface, you should see a description of your interface inside this box as well.

If the green LED is not blinking fast, or you do not see the red letter description, there is no communication between the software and the interface. You probably did not install the drivers correctly.

3. Check the interface drivers

If you are using Windows XP, reconnect your interface to any USB port (a different one, if possible). Windows will tell you whether the hardware found is new or already installed in your computer. If it is new, the NEW HARDWARE WIZARD window will appear. Insert the installation CD in your computer, and select Automatic Search (if you do not have the installation CD, go to the Support/Downloads section in our website). Click [Continue Anyway] when Windows asks you about verification.

After this, Windows should tell you that your device is ready to be used. Restart the software and check

communication (previous step).

4. Double-check interface drivers

If during the installation of the drivers, when asked about Windows verification and compatibility, you selected "Stop installation" instead of "Continue anyway", the drivers will not be installed correctly.

To check if the drivers were installed correctly, you should go into

- Windows Control Panel - System - Hardware - Device Manager

You will see a list that includes all USB devices. If the interface is connected and the drivers are installed correctly, the name of the device will be "Intelligent Usb Dmx Interface". If, on the contrary, you read "Unknown device" with a yellow exclamation point next to it, the drivers are not installed correctly. To fix this:

- Uninstall unknown device
- Disconnect USB interface, wait a couple seconds, and reconnect
- The "Add New Hardware Wizard" will appear, just follow the instructions (previous step)
- Make sure you select "Continue anyway" when asked about Windows verification and compatibility

5. Test on a different computer

If nothing seems to work, please try testing on a different PC before contacting your retailer to get an exchange. Typically, you should only ask for an exchange if:

- No LEDs turn on, even when you have moved the power switch in the back of the interface
- Only the yellow LED turns on
- The drivers seem to be installed correctly, but the interface/software does not work, and the Device Manager name for the USB device is "SUIDI-OUT" instead of "Intelligent Usb Dmx Interface"

Scenes/Switches do not work

If you find problems using your scene and switch buttons, check for the following common solutions:

1. Deactivate all buttons

Double-click on the [INIT] scene in each page, all buttons should be deactivated. Then start using your buttons from zero and find which button brings the problem at hand.

2. Disable LIVE mode

If you are using the LIVE mode in the FIXTURES-GROUP tool to control fixtures individually within each page, you will not be able to deactivate switches. This could seem like the actual Switches are not working. All you need to do is make sure the LIVE mode feature is disabled, then everything will be back to normal.

3. [AUTO] DMX output window

At the bottom of your screen, you can see the DMX output for the controller. You can force a channel to have a particular output from this window, apart from the signal coming from your scenes and switches. If your buttons don't seem to work, make sure all channels have the AUTO property assigned (right-click at the base of the channel to change this property).

I cannot find my pages

If some of your page windows "disappeared" from your screen, simply go to

- Windows menu - Reset Positions - Reset to tabs

You can also read "Windows Positioning" under the General Settings chapter for more information.

Fixtures going crazy

1. DMX addresses

Make sure the addresses for your lighting fixtures are the same as those defined within the software controller. You can check the addresses from the control software.

2. Fixture profiles/libraries

Sometimes fixtures have different "modes" that increase the number of channels or swap them around. Make sure you are using the right profile for your fixtures.

3. DMX cable

If you are still having problems, try using a different cable (make sure it is a good one).

6.5.Commands summary

User's screen

FEATURES	EQUIVALENT MENUS	SHORTCUTS
Creating a new page	"Page" "New page"	Alt+N
Open archive	"Page" "Open archive"	Alt+O
Save archive	"Page" "Save archive"	Alt+S
Freeze channel	"Page" "'Live' Page toolbar" "Freeze"	F12
Short channel level setting	"Page" "'Live' Page toolbar""Set levels"	F11
Enable a manual fading	"Page" "'Live' Page toolbar""Manual fading"	F10
Activate or de-activate fixtures 3D representation (3D software)	"Page" "'Live' Page toolbar""Show fixtures in the 3D software"	F9
SPEED (-) (master)	'Live' button toolbar	F3
SPEED (+) (master)	'Live' button toolbar	F4
DIMMER (-) (master)	'Live' button toolbar	F1
DIMMER (+) (master)	'Live' button toolbar	F2
Master SPEED reset		F1+F2
Master DIMMER reset		F3+F4
Select button		Shift+click
Delete button	"Button" "Delete"	Alt+D
Button settings	"Button" "Settings"	Alt+P
Edit	"Button" "Edit"	Alt+E ou Ctrl+click
Delete shortcut		Ctrl+Del
Implement new shortcut		Ctrl+key
Assign a MIDI shortcut (display MIDI activation)		Ctrl+Note MIDI
Assign a PORT shortcut (display PORT activation)		Ctrl+Port
Assign a DMX shortcut (display DMX activation)		Ctrl+DMX

Move a button (if enabled on "button" toolbar)		Shift+ right click
SPEED (-) (of selected button)	'Live' button toolbar	F7
SPEED (+) (of selected button)	'Live' button toolbar	F8
DIMMER (-) (of selected button)	'Live' button toolbar	F5
DIMMER (+) (of selected button)	'Live' button toolbar	F6
Display a scroll menu	"Button"	Shift+ right click

Editor screen

FEATURES	EQUIVALENT MENUS	SHORTCUTS
Close and save		Alt+S
Close without saving		Alt+Q
Channel-level display in DMX value		Ctrl+D
Channel-level display in %		Ctrl+P
No channel-level display		Ctrl+N
Visualize right hand part of the channel-list		RIGHT (pointer)
Visualize left hand part of the channels list		LEFT (pointer)
Display preset-list		Right click on channel name
Adjust several similar type of channels to the same value (e.g Pan, Shutter,)		Shift+click

Cycles

FEATURES	EQUIVALENT MENUS	SHORTCUTS
GO forward		Page Down
GO backward		Page Up
Saving relative time in LIVE mode(if cycle in PLAY mode)		END
Select next recording (if cycle in STOP mode)		DOWN (pointer)
Select previous recording (if cycle in STOP mode)		UP (pointer)