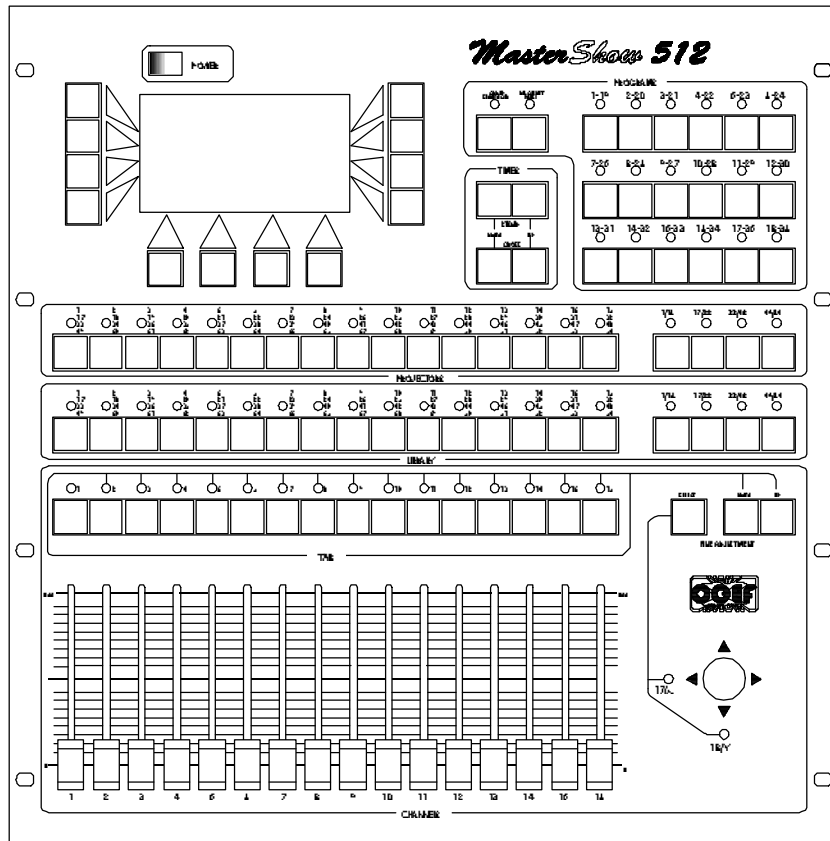


MASTERSHOW 512

Programmable Console



- OPERATING INSTRUCTIONS
- MANUALE ISTRUZIONI

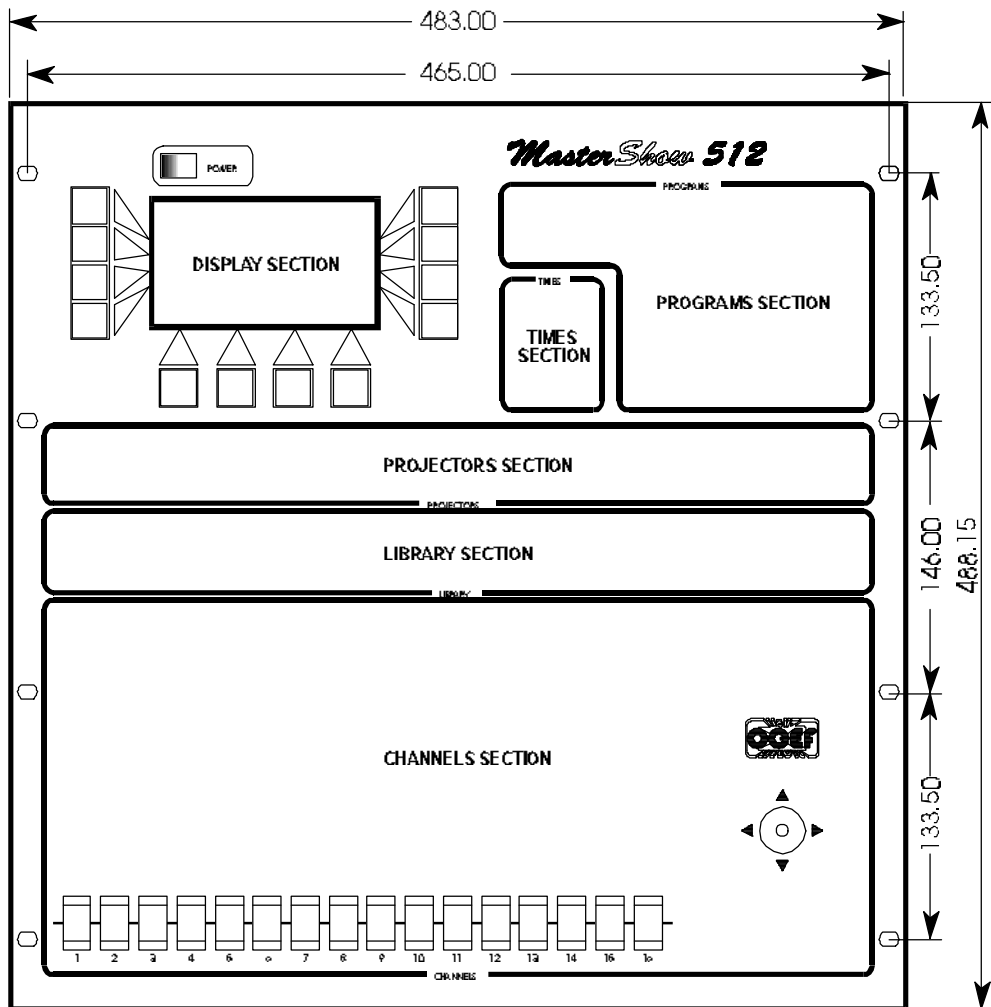


Figure 3

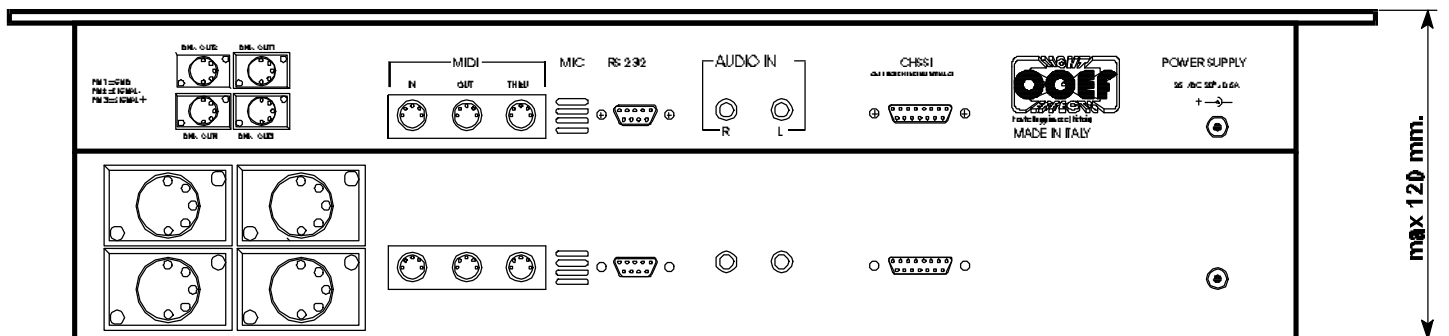


Figure 2

DIMENSIONI E PANNELLI - DIMENSIONS and PANELS.....	pag. 2
CONCETTO GENERALE - GENERAL CONCEPT	pag. 5
COLLEGAMENTI - CONNECTIONS	pag. 6
DISPLAY CRISTALLI LIQUIDI	pag. 7
LIQUID CRYSTAL DISPLAY	pag. 9
SETUP	pag. 11
• Pas so 1	pag. 11
• Step 1	pag. 12
• Pas so 2 - MDIMMER - Im po sta zio ne Mas ter Dim mer	pag. 13
• Step 2 - MDIMMER - Master-Dimmer Programming	pag. 13
• Pas so 3 - PRJTYPE - Con fi gu ra zio ne proiet tori	pag. 14
• Step 3 - PRJTYPE - Projectors Configuration	pag. 15
• Pas so 4 - TABSET - Set tare i va lo ri di TABULA ZIONE	pag. 16
• Step 4 - TABSET - TABULA TING va lues	pag. 16
• Pas so 5 - DE FAULT - Ri pri sti no va lo ri	pag. 16
• Step 5 - DE FAULT - Values Re setting	pag. 16
• Pas so 6 - MAPPRJ - Map pa tu ra Proiet to ri	pag. 17
• Step 6 - MAPPRJ - Projectors Mapping	pag. 17
• Pas so 7 - MSCADJ - Re go la zio ne sen si bi li tà au dio	pag. 17
• Step 7 - MSCADJ - Adjust audio sensitivity	pag. 17
• Pas so 8 - STPADJ - Re go la zio ne li vel lo in gres so Tape	pag. 18
• Step 8 - STPADJ - Adjust Tape le vel in put	pag. 18
• Pas so 9 - PASSWR - Im po sta zio ne PASS WORD	pag. 18
• Step 9 - PASSWR - PASSWORD setting	pag. 18
• Pas so 10 - PRG MODE - Mo da li tà ese cu zio ne pro gram mi	pag. 18
• Step 10 - PRG MODE - Mode exe cu tion pro grams	pag. 18
• Pas so 11 - RE SET - For mat ta zio ne e re set con sol le	pag. 19
• Step 11 - RE SET - Format and reset console	pag. 19
• Pas so 12 - MI SCELL - Ul te rio re menu di con fi gu ra zio ne	pag. 19
• Step 12 - MI SCELL - Next con fi gu ra tion menu	pag. 19
• Pas so 13 - DI SPLAY - Re go la zio ne con tra sto Di splay	pag. 19
• Step 13 - DI SPLAY - Adjust Di splay con trast	pag. 19
• Pas so 14 - BEEPER - Abi li ta /Esclu de ci ca li no	pag. 20
• Step 14 - BEEPER - Enable/Disable beeper	pag. 20
• Pas so 15 - RS232 - Con fi gu ra zio ne por ta RS232	pag. 20
• Step 15 - RS232 - RS232 Port's configuration	pag. 20
• Pas so 16 - JOYSTICK - Con fi gu ra zio ne joy stick	pag. 20
• Step 16 - JOYSTICK - Joystick configuration	pag. 20
• Pas so 17 - BLAC KO - Abi li ta /Esclu de Blac kout	pag. 21
• Step 17 - BLAC KO - Blackout	pag. 21

PROGRAMMAZIONE - PROGRAMMING.....	pag. 22
• <i>Preparazione di un programma.....</i>	<i>pag. 22</i>
• <i>Utilità di programmazione.....</i>	<i>pag. 23</i>
• <i>Edit a program.....</i>	<i>pag. 25</i>
• <i>Programming Utility.....</i>	<i>pag. 26</i>
• <i>Programmazioneavanzata.....</i>	<i>pag. 28</i>
• <i>Advanced Programming.....</i>	<i>pag. 28</i>
• <i>Programmazionein modalità MIDI TimeCode.....</i>	<i>pag. 29</i>
• <i>Mode MIDI TimeCode Programming.....</i>	<i>pag. 29</i>
• <i>Programma in modalitàTAPE Sync.....</i>	<i>pag. 30</i>
• <i>Mode TAPE Sync Programming.....</i>	<i>pag. 30</i>
• <i>Programmazione scene di libreria.....</i>	<i>pag. 31</i>
• <i>Library Scene Programming.....</i>	<i>pag. 31</i>
ESECUZIONE PROGRAMMI - EXECUTION OF PROGRAMS	pag.32
• <i>Eeguire un programma - RUN.....</i>	<i>pag. 32</i>
• <i>Per form a pro gram - RUN.....</i>	<i>pag. 32</i>
• <i>Esecuzione di una scena di Libreria.....</i>	<i>pag. 33</i>
• <i>Execution of a Libraryscene.....</i>	<i>pag. 33</i>
• <i>Sequenza automatica di programmi.....</i>	<i>pag. 33</i>
• <i>Automatic sequen ce of programs.....</i>	<i>pag. 33</i>
CONTROLLO MANUALE PROIETTORI - PROJECTORS MANUAL CONTROL.....	pag. 34
NOTE - NOTES.....	pag. 35

MASTERSHOW 512

Il **MASTERSHOW 512** è una consolle programmabile studiata per controllare apparecchiature che dispongono di ingressi DMX: (scanners, fari cambiacolor, inseguipersone ecc.).

La semplicità d'uso e la flessibilità sono le caratteristiche più interessanti di questa consolle, che permette di controllare fino a 64 unità con un massimo di 18 canali ognuna. Ogni unità è liberamente configurabile per numero ed assegnazione dei canali ed in aggiunta, vi sono memorizzati di default tutti i proiettori **COEF** della linea **PERFORMANCE** e gli effetti luminosi prodotti da **COEF**, con assegnazione automatica dei canali.

Tutta la consolle viene gestita e configurata attraverso un **Display a cristalli liquidi** di notevoli dimensioni, che permette un'interfaccia utente chiara e semplicissima da comprendere. I valori da attribuire ai vari canali dei proiettori sono impostabili con rapidità attraverso comodi slider a lunga corsa e molto precisi; una maggiore precisione del valore, per ogni canale, si ottiene per mezzo di appositi pulsanti che permettono di aumentare o decrescere il dato digitale, con il passo di una unità su 255.

Sono memorizzabili 36 programmiche possono impegnare tutti i proiettori supportati dal **MASTERSHOW 512**, con un numero di scene per programma variabile per programma variabile e non condizionante, grazie alla memoria dinamica che non viene sprecata se un programma contiene un ridotto numero di scene.

E' possibile inoltre memorizzare 64 scene di Libreria che possono essere richiamate direttamente in fase di **RUN** che messe con estrema semplicità all'interno di un programma in preparazione.

Il **MASTERSHOW 512** è sincronizzabile con diversi sistemi di ingresso: Microfono interno, Audio esterno, Apparecchiature MIDI, Segnali pilota registrati su traccia audio.

La protezione dei dati è salvaguardata dall'obbligo di una **Password** per le operazioni che potrebbero alla perdita totale o parziale dei dati memorizzati, e dalla possibilità di esportare su Personal Computer tutta la configurazione e memorizzazione dei programmi e delle scene di libreria effettuati.

***MASTERSHOW 512** is a programmable console studied to control units provided with **DMX** inputs: scanners, changing-color lights, follow-spots, etc.*

*Simply city of use and flexibility are the most interesting characteristics of this console, it can control up to 64 units, each with a maximum of 18 channels. Each unit is freely configurable as channel, and channel assignation. All the **COEF** projectors of the **PERFORMANCE** line and the light effects are memorized by default, with automatic assignation of the channels.*

The whole console is managed and configured through a liquid crystals Display that permits an user interface very clear and easy to understand. The values to assign to the various projectors' channels are rapidly setted by means of use full long-run and very precise sliders; a greater precision of the value, for each channel, can be obtained by means of proper push-buttons which allow the digital value to increase and decrease, at one digit step on 255.

*It's possible to insert 36 programs using all the projectors controlled by the **MASTERSHOW 512**. Each program contains a variable number of scenes due to the dynamic memory, which is not wasted when a program contains a smaller number of scenes. It's also possible to insert 64 Library scenes which can be either directly recalled during a **RUN** stage or very simply inserted in a program.*

***MASTERSHOW 512** can be synchronized to different inputs systems: internal Microphone, external Audio, MIDI units, pilot signals recorded on audio track*

*. The projection of the data is guaranteed by **Password**, for those operations which can cause the total or partial loss of data, and by the possibility of saving the whole configuration, the programs and the library scenes on a personal computer.*

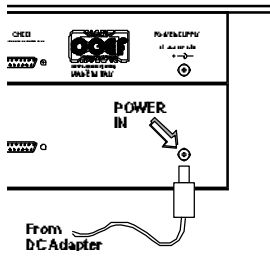


Figure 4

Inserire nella presa predisposta nel pannello posteriore del **MASTERSHOW 512**, lo spinotto proveniente dall'alimentatore a corredo dell'apparecchiatura (vedi Fig. 4).

ATTENZIONE!! La tensione fornita da detto alimentatore deve essere di 25Volts DC e 0,5A.

*Take out the provided DC adapter and plug it into the relevant socket in the **MASTERSHOW 512** back panel (see Fig. 4).*

ATTENZIONE!! The voltage furnished by the above mentioned DC adapter must be 25 Volts DC and 0.5A.

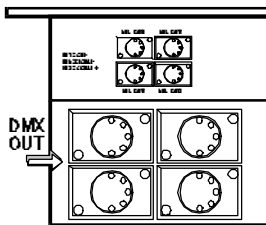


Figure 5

Collegare alle prese indicate in Fig. 5 le apparecchiature da controllare, facendo attenzione che i cavi e i connettori non presentino corto-circuiti che potrebbero danneggiare le uscite **DMX** del **MASTERSHOW 512**.

*Connects the units to be checked to the outlets indicated in Fig. 5. Pay attention that the cables and the connectors don't present short-circuits that could damage the **DMX** outputs of the **MASTERSHOW 512**.*

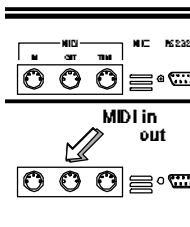


Figure 6

Collegare i cavi da e per apparecchiature **MIDI** alle prese predisposte nel pannello posteriore del **MASTERSHOW 512**, rispettando le indicazioni di ingresso e uscita chiaramente serigrafate sul pannello stesso.

*Connect the cables from and for **MIDI** units to the prearranged socket in the back panel of the **MASTERSHOW 512**, taking care of in put and out put indications clearly serigraphated on the same panel.*

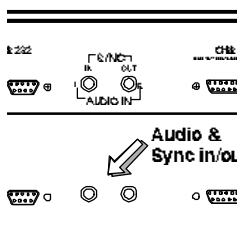


Figure 7

Questi ingressi permettono il collegamento sia di segnali audio provenienti da varie sorgenti musicali, oppure il segnale registrato su di una pista audio che permetterà il sincronismo di esecuzione programmi, con un determinato brano musicale.

Audio & sync in/out can be used to connect the external musical sources. To get the audio signals or to get the signals recorded on an audio track. The audio track will allow a program execution synchronized with a certain piece of music.

DISPLAY Cristalli Liquidi

- *Specifiche Display*

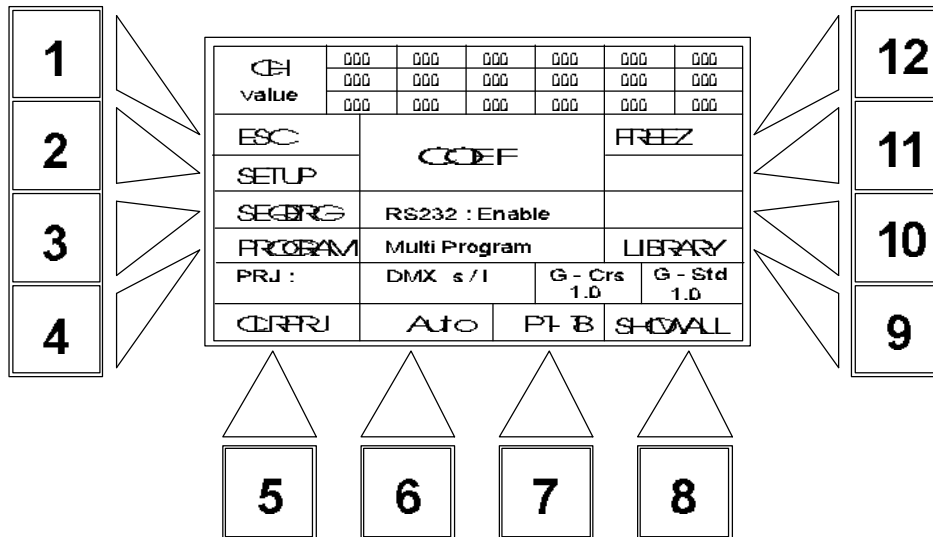


Figure 8

Dopo aver acceso il **MASTERSHOW 512**, l'apparecchio esegue un check interno e l'inizializzazione dei parametri di funzionamento.

La parte di controllo di tutta la consolle è il Display a cristalli liquidi presente nella parte alta del **MASTERSHOW 512**. Vediamo in dettaglio come agire sui controlli della macchina e le possibilità offerte.

Come vediamo nel disegno di Fig. 8, il display è controllato da 12 pulsanti con una freccia serigrafata che termina in corrispondenza di una determinata zona del display. In questa zona del display troveremo indicata la funzione a cui il pulsante in quel momento è dedicato.

Dettagliamo le varie indicazioni presenti sul display al momento dell'accensione:

- CH VALUE:** 18 campi numerici indicanti il valore digitale impostato per mezzo dei cursori 1-16 e del joystick (17-18)
- ESC:** Permette di uscire da una funzione senza apportare modifiche e/o ritornare al menu precedente.
- SETUP:** Funzione di assegnazione dei parametri di corretto funzionamento della consolle; assegnazione dei canali ai proiettori mappatura dei proiettori stessi ecc.
- SEQPRG:** Permette di impostare una sequenza di programmi per la messa in esecuzione automatica alla pressione del tasto **SEQUENCER**.
- PROGRAM:** Si accede alla fase di programmazione delle scene dei vari programmi.
- Prj:** Viene visualizzato il numero ed il relativo tipo di proiettore selezionato.
- CLRPRJ:** Deseleziona tutti i proiettori

Tape: il **MASTERSHOW 512** è munito di una utility che permette di incidere su nastro un segnale con marcatori per agganciare il cambio scena di un programma ad un determinato brano musicale, riprodotto con lo stesso nastro dove incisa una pista di sincronismo.

Midi: è possibile leggere un TimeCode e quindi effettuare il cambio scena nei tempi pre-programmati applicando il segnale di TimeCode convertito in **MIDI**, nell'apposito ingresso.

SHOWALL: consente di vedere tutti i proiettori mappati e per ognuno di essi indica il tipo a cui il proiettore assegnato (es: Type 1, Perf 200, Perf II ecc.).

P1-18/P19-36: permette la selezione del banco programmi (dall'1 al 18 o dal 19 al 36)

LIBRARY: accede al menu di utility di libreria.

FREEZ: congela tutti i valori impostati al proiettore o ai proiettori selezionati.

Altre indicazioni:

RS232: Disable / Enable: indica lo stato della porta RS232. **ATTENZIONE!** Per il collegamento a computer la porta RS232 deve essere abilitata.

SingleProgram / MultiProgram : indica se i programmi in esecuzione saranno autoescludenti (SingleProgram) oppure se in uscita potremo avere più di un programma contemporaneamente (MultiProgram) fino ad un massimo di 5 programmi simultanei.

DMX s/I: visualizza il canale di partenza del proiettore selezionato e il numero dei canali occupati dal proiettore stesso.

G-Crs (valore): indica il fattore di moltiplicazione/divisione del tempo di **CROSS** generale nel **RUN** dei programmi (rallenta o velocizza i canali interpolati).

G-Std (valore): indica il fattore di moltiplicazione/divisione del tempo di **STAND** generale nel **RUN** dei programmi (allunga o diminuisce il tempo di permanenza della scena prima di passare alla successiva).

LIQUID CRYSTAL DISPLAY

- **Display description**

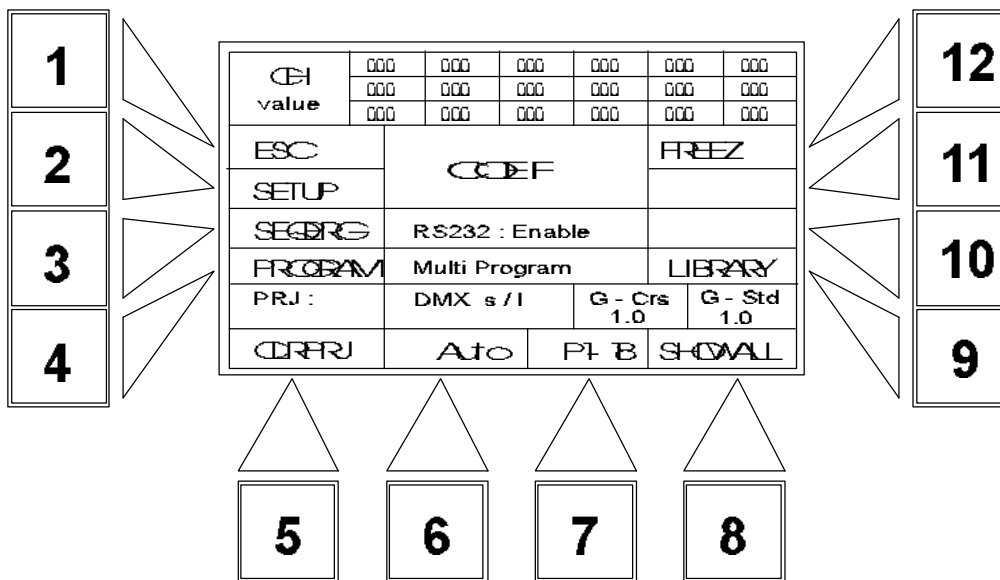


Figure 9

After having switched on the **MASTERSHOW 512**, it will automatically make an internal check and it will initialize all the functions parameters.

The control point of the whole console is the liquid crystal Display located in the upper part of the **MASTERSHOW 512**. Let's see in details how to operate on it and which are the given possibilities.

As you can see in the drawing (Fig. 9) there are 12 push-buttons with relevant arrow indicators surrounding the display. Those arrows will indicate you on the Display all the different functions that each push-button can activate at the moment.

The following are the different indications shown on the display when you switch it on:

CH VALUE: 18 numerical fields showing the digital value setted with the sliders 1-16 and joystick (ch 17-18).

ESC: allow the exit from a function without making any change and/or going back to the previous menu.

SETUP: it's the most important function used to assign all the function parameters to the console, to assign the channels to the projectors, and to make the projectors mapping.

SEQPRG: allows the setting of a programs' sequence to be executed pushing the SEQUENCER push-buttons.

PROGRAM: to enter the programming stage (programs' scenes).

Prj: to see the number and type of the selected projector.

CLRPRJ: to release all the selected projectors.

Auto / Music / Tape / Midi: shows the kind of the execution of the selected program. The choice is done by means of push-buttons 6 or 7.

Auto Run: the program is executed with the given **STAND** and **CROSS** times to each scene.

Music Sync: The scenes of the program in execution will change following the sound impulses directly from the console input.

Tape: there is an utility that make it possible for the **MASTERSHOW512** to record a signal with markers on a tape, in order to link the change of scenes to a specific piece of music. The piece of music has to be recorded on the same tape where a pilot track is recorded.

Midi: it gives the possibility to read a TimeCode, changing scene by the pre-programmed times. The TimeCode signal, converted into MIDI, is applied to the dedicated input.

P1-18/P19-36: Toggle from one program's bank to the other (1-18 - 19-36).

SHOWALL: it gives the possibility to see all the mapped projectors showing the type of each one (es: Type 1, Perf200, Perf II etc.).

LIBRARY : enter in library utility menu.

FREEZ: to "freeze" all the setted values of the selected projector / projectors.

Additional indication:

RS232 : Disable/Enable: shows the status of the **RS232** port. **ATTENTION!** The RS232 port must be enabled for computer connection.

SingleProgram/MultiProgram : shows if the programs in execution will be selfexcluding (SingleProgram) or if the execution of more programs simultaneously is allowed (MultiProgram), up to a maximum of 4 simultaneous programs.

DMX s/I: shows which is the starting channel of the selected projector and how many are the channels used.

G-Crs (value):: shows the multiplication / division factor of the **CROSS** time of the whole program during the **RUN** (slow down or speed up the interpolated channels).

G-Std (value):: shows the multiplication / division factor of the **STAND** time of the whole program during the **RUN** (extend or reduce the scene standing time before going to the following scene).

• *Passo 1*

Setup Menu		
ESC	Master Show	PRGRMODE
MDIMMER	5 1 2	
PRJTYPE		
MAP PRJ	Ver 2.21	MISCELL
RESET	MSCADJ	STPADJ
	PASSWR	

Figure 10

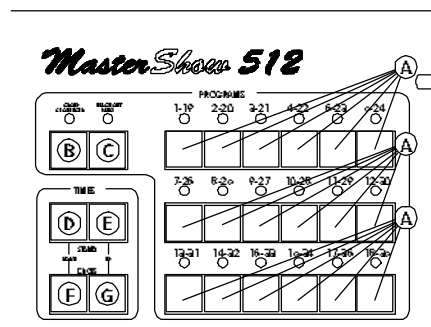


Figure 11

Questa fase è di estrema importanza, affinché il funzionamento del parco proiettori collegato alla consolle, funzioni in maniera corretta, permettendo impostazioni veloci e sicure.

Premendo il pulsante **2 SETUP** (Fig. 8 pag. 6) il display mostrerà un nuovo menu (vedi Fig. 10); analizziamolo in dettaglio:

ATTENZIONE! La prima volta che entrate nel **SETUP** dopo l'accensione del **MASTERSHOW 512**, verrà richiesto di inserire una Password composta da 6 cifre impostabili attraverso i pulsanti della sezione **PROGRAMS** (part. A Fig.11). La Password di default che viene definita anche Password **COEF** è la seguente: **13 - 14 - 15 - 16 - 17 - 18**.

Esiste la possibilità di avere anche una Password personale, che potremo inserire nella fase di Setup (vedi passo 9).

- ESC:** ritorna al menu precedente:
- MDIMMER:** impostazione del Master-Dimmer.
- PRJTYPE:** 16 tipi di proiettori per un massimo di 18 canali ognuno, configurabili dall'utente in misura dei canali e dei cursori/joystick della consolle, assegnabili ad ogni canali **DMX** del proiettore stesso oltre ai proiettori della linea **COEF**.
- MAP PRJ:** assegna ad ognuno dei 64 proiettori collegabili, un determinato tipo di proiettore.
- RESET:** formattazione della consolle e resettaggio di tutti i parametri. **ATTENZIONE!** Per di più di tutti i dati compresa la definizione della **PASSWORD** personale.
- MSCADJ:** regolazione della sensibilità d'ingresso sia microfonico (interno al **MASTERSHOW 512**) che di Linea, da collegare agli ingressi **AUDIO IN** della consolle.
- STPADJ:** regolazione del livello di ingresso e guadagno del Tape Sync.
- PASSWR:** impostazione della **PASSWORD** personale.
- MISCELL:** apre un nuovo menu di impostazioni ed utilità (Display, Beeper, RS232 ecc.).
- PRG MODE:** impostazione del modo di esecuzione dei programmi (Single Mode/Multi Mode).

- Step 1

Setup Menu		
ESC	Master Show	PRGRMODE
MDIMMER	5 1 2	
PRJTYPE		
MAP PRJ	Ver 2.21	MISCELL
RESET	MSCADJ	STPADJ
	PASSWR	

Figure 12

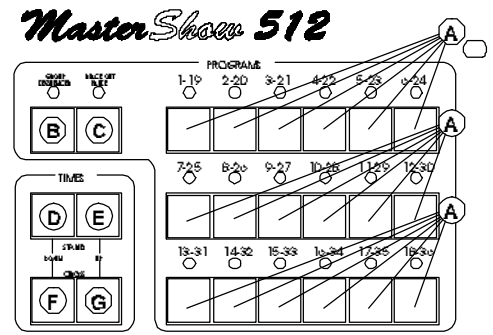


Figure 13

This is an extremely important stage, in order to obtain a correct functioning of the controlled projectors and in order to operate in the most safe and quick way.

Pushing the n.2 (**SETUP**) push-button the display will show a new menu. Let's see the new menu in details.

ATTENTION! The first time that you enter the **SETUP** after having switched the console on, you will be required to insert a Password composed of 6 figures, that have to be inserted by means of **PROGRAMS** push-buttons. The default Password, also called **COEF** Password, is the following: **13 - 14 - 15 - 16 - 17 - 18**.

There is the possibility to set a personal **PASSWORD**, that can be inserted in the **SETUP** stage (see STEP 7).

ESC: go back to the previous Menu.

MDIMMER: go to the Master Dimmer Setup function

PRJTYPE: 16 types of projectors for a maximum of 18 channels each, to be configured by the user, and the COEF projectors.

MAP PRJ: to assign a certain type of projector to any of the 64 controllable projectors.

RESET: console formatting and reset of all the parameters. **ATTENTION!** All data will be cancelled, including the personal **PASSWORD**.

MSCADJ: to adjust both the microphonic and the on line input sensitivity, to be connected to the AUDIO IN inputs of the console.

STPADJ: to adjust the input level and the gain of the Tape Sync.

PASSWR: to set the personal password.

MISCELL: one other Setup utility menu (Display, Beeper, RS232, etc).

PRGMODE: to set the way of execution of the programs (**SingleMode / MultiMode**).

- **Passo 2** - **MDIMMER** - **Impostazione Master-Dimmer**
- **Step 2** - **MDIMMER** - **Master-Dimmer programming**

Master Dimmer Setup		
ESC	Ch-MS512: Off	
	Slg Off. :0	

Figure 14

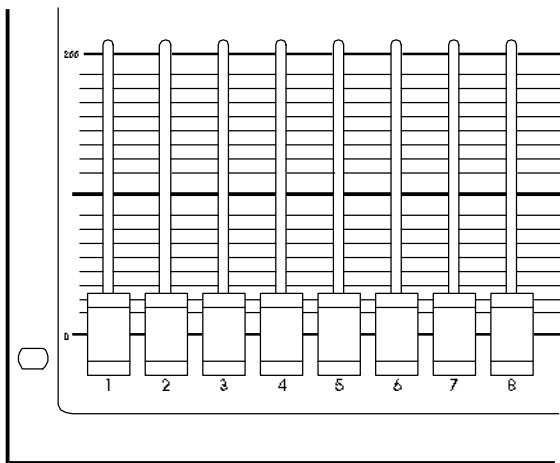


Figure 15

Dopo aver premuto il pulsante 2 (Fig.8 pag.6) il display si mostrerà come in fig.14.

L'idea alla base del Master-Dimmer è di poter avere un cursore della consolle dedicato esclusivamente alla apertura/chiusura istantanea degli otturatori, alla regolazione della luminosità di tutti i proiettori simultaneamente e ad ogni altra tipologia di controllo che debba poter essere effettuato solo da un'unico slider ed in qualsiasi momento, prescindere dalla funzione in cui il **MASTERSHOW 512** si trova.

E' possibile assegnare ad uno dei 16 slider questa funzione attraverso il cursore 1 (fig. 15) notando il numero nel display alla voce "**Ch-MS512:**". Se lasciamo valore "**Off**", non avremo a disposizione il controllo Master-Dimmer.

L'indicazione "**Slg Off**", ci permetterà, per mezzo del cursore 2, di impostare la soglia minima in cui scenderà il cursore predisposto alla funzione Master-Dimmer. Facciamo un esempio chiarificatore:

Poniamo il **Ch-MS512** a valore 16 con il cursore 1 (fig.15); avremo in questo abilitato lo slider 16 alla funzione Master-Dimmer.

Alziamo il cursore 2 fino a leggere sul display il valore 100 alla voce **Slg Off**. Se ai nostri proiettori avremo abilitato la funzione Master-Dimmer (vedremo più avanti come) al canale corrispondente all'otturatore, riusciremo a regolare all'unisono tutti gli otturatori dei proiettori con il cursore 16, non scendendo sotto il valore 100 DMX impostato come abbiamo descritto.

After pressing the push-button 2 (Fig.8 pag. 6) the display will show as in Fig 14. The founding idea of the Master-Dimmer is to have a slider exclusively dedicated to: instant opening/closing of the shutters; light adjustment of all projectors simultaneously; and any other kind of control that should be possible by means of only one slider at any time, regardless of the present function of the **MASTERSHOW 512**.

It's possible to assign this function to one of the 16 sliders by means of slider 1 (Fig. 15) marking the number on the display in **Ch-MS512: Off** means that you will not have the Master-Dimmer control.

The mark "**Slg Off**" will allow you, by means of slider 2, to set the minimum level achievable by the Master-Dimmer control slider. For example:

Set the **Ch-MS512** to value 16 using the slider 1 (Fig. 15); so you have enabled the slider 16 to the Master-Dimmer function.

Now slide up the slider 2 until you read the value 100 next to **Slg Off**. If all your projectors would be enabled to the Master-Dimmer function (you will see later how can you do it) on the channel corresponding to the shutter, you will be able to control in unison all the projectors shutters by means of slider 16, without going below the value of 100 DMX, setted as described before.

• **Passo 3 - PRJTYPE - Configurazione proiettori**

Projetto : TYPE01 Ch1		
ESC	Ch-MS512:Off	CHUP
	Ch-Type.:Dir	CHDW
NEXT	Dimmer.:Dis	
PREVIOUS	Shutter.:Dis	
	VShut Off.:0	
TABSET		DEFAULT

Figure 16

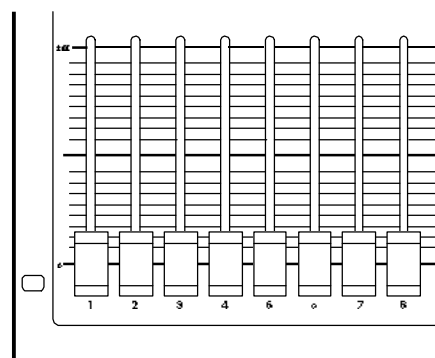


Figure 17

Prestando il pulsante 3 un nuovo menu (Fig. 16) ci indica che il tipo di proiettore che ci apprestiamo a configurare. La scelta è possibile tra 16 tipi di proiettore differenti oltre a quelli memorizzati di default (linea **PERFORMANCE** ed Effetti prodotti da **COEF**); tale scelta si effettua tramite i pulsanti 3 e 4 (**NEXT - PREVIOUS**).

Determinato il tipo di proiettore da configurare, sarà possibile settare i diversi canali del proiettore stesso, agendo semplicemente sui cursori del **MASTERSHOW 512** presentati nella sezione **CHANNELS** (vedi Fig. 17). Vediamo quali possibilità di configurazione abbiamo per ogni canale e quali valori possiamo attribuire ad ognuno di essi.

Nella linea in alto del display è indicato il tipo di proiettore scelto "**Projector = Type XX**" ed il canale da configurare (**Ch=X**); questo canale è il canale fisico del proiettore, per esempio la ruota cambia-colore.

Vediamo come i cursori (da 1 a 5) intervengono sulle caratteristiche del canale in modifica:

Cursore 1 = "Ch-MS512: (Off/valore)": viene impostato il numero del canale (cursore/joystick) della console con cui controlleremo il canale X del proiettore selezionato. Se il cursore 1 portato a zero, il valore indicato in **Ch-MS512** sarà Off; questo non permetterà di configurare altri canali del proiettore, quindi è indispensabile che ad ogni canale venga attribuito un determinato cursore o asse del joystick.

Cursore 2 = "Ch-Type.: (Dir/Int)": si riferisce alla possibilità di impostare quel determinato canale in modo diretto (cambio rapido dei valori digitali da una scena all'altra) o in modo interpolato (possibilità di eseguire il range dei valori da una scena ad un'altra in modo regolato dal tempo di **CROSS**).

Cursore 3 = "Dimmer: (Dis/Ena)": abilita o disattiva il collegamento con il cursore del Master Dimmer.

Cursore 4 = "Shutter: (Dis/Ena)": è l'attributo ad un canale che viene posto ad valore determinato (vedi VShutOff), quando il proiettore non viene selezionato o non esegue programmi e/o scene di libreria. Tipicamente si usa abilitare questo canale ad "otturatore", in modo da spegnere il proiettore quando questo non risulta attivo.

Cursore 5 = "VShutOff : (valore)": Valore digitale 0-255 corrispondente all'otturatore chiuso o allo spegnimento della lampada (vedi cursore 4).

Una volta impostato il primo canale, premendo il pulsante 12 (**CHUP**) potremo configurare il secondo canale del proiettore regolando i cursori come descritto sopra. Proseguire fino alla configurazione totale di tutti i canali di quel tipo di proiettore.

Premere il pulsante 1 (**ESC**) dopo aver terminato la configurazione dei tipi di proiettori in possesso. Si ritorna al menu precedente.

• Step 3 - PRJTYPE - Projectors configuration

Projector : TYPE01 Ch1		
ESC	Ch-MS512:Off	ChUP
	Ch-Type:Dir	Ch-DV
NEXT	Dimmer.:Dis	
PREVUS	Shutter.:Dis	
	VShut Off.:0	
TABSET		DEFAULT

Figure 18

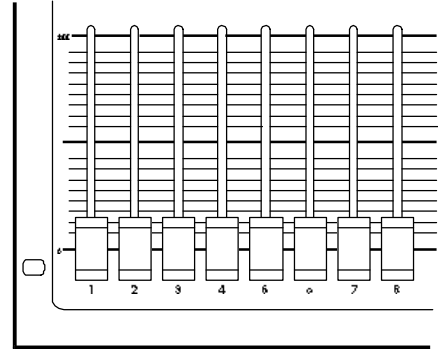


Figure 19

Pressing the button 3 (Fig. 9 pag. 9), a new menu (Fig. 18) will indicate us the type of projector that we are going to configure. The choice is among 16 types of different projectors besides those inserted by default (**PERFORMANCE** line and Effects produced by **COEF**); such choice is possible through the buttons 3 and 4 (**NEXT-PREVIUS**). Once you have chosen the type of projector, you will have to configure its channels, acting easily on the **MASTERSHOW512** sliders in the **CHANNELS** section (see Fig. 19). Let's see what has to be setted for each channel and which values we could attribute to each of them. On the first line at the top of the display it's shown the type of the selected projector "**Projector = Type XX**" and the channel to set (**Ch = X**); this channel is the physical channel of the projector, for example the color-changing wheel. Let's see how the sliders (from 1 to 5) act on the characteristics of the channel in modification.

Slider 1 = Ch-MS512: (value) it is to assign the slider/joy-stick number on the console to each channel of the projector.

If the slider n.1 is setted to 0 the value of the **Ch-MS512** will be **Off**; this status will not enable the configuration of other projector channels. In fact it is necessary to assign a slider or joystick to each channel.

Slider 2 = Ch Type: Dir/Int means that each channel can be setted either *Direct* (quick change of the digital values from one scene to the other) or *Interpolated* (the values range between one scene and the other will be executed regulated by the **CROSS** time).

Slider 3 = Dimmer (Ena/Dis): enable or disable the connection to the Master-Dimmer slider

Slider 4 = Shutter (Ena/Dis): it's a channel feature which is put to a determinate value (see VShutOff), when the projector is not selected or don't run programs and/or library scenes. Usually this channel controls a "shutter", so that a not enabled projector shuts off.

Slider 5 = VShutOff: (value) digital value 0-255 of the closed shutter.

When the first projector's channel is setted you can go to the second one by pushing n.12 (**CHUP**). The setting of channel 2 is done adjusting the values of slider as described before. In this way have to be configured all the channels of that projector type.

After having configured all the projectors type in your hands you go back to the previous menu by pushing n. 1 (**ESC**).

- **Passo 4 - TABSET - Settare i valori di TABULAZIONE**
- **Step 4 - TABSET - TABULATING values**

TABAssignat				
ESC	000	000	000	000
	000	000	000	000
NEXT	000	000	000	000
PREVUS	000	000	000	000
TYPE 01 0-1 0-MS 21				

Figure 20

Per “**TABULAZIONE**” si intende la possibilità di scegliere rapidamente dei valori prefissati nel range totale dei valori digitali di un canale DMX (0-255). Per ogni canale fisico del proiettore che stiamo configurando, abbiamo a disposizione 16 punti di Tabulazione corrispondenti a 16 diversi valori digitali. Per fare un esempio chiaro dell'utilità di tale controllo, pensiamo ad una ruota colorata che abbia 8 colori a disposizione. Per regolare il colore desiderato sia in programmazione che in presa diretta del proiettore, disponiamo sia del cursore riferito a quel canale, sia del pulsante posto sopra di esso; con il cursore percorriamo tutta la gamma dei valori (0-255) in modo lineare, con il pulsante invece ad ogni pressione cambie-

remo il colore andando direttamente ai valori che abbiamo impostato nel TABSET, valori che possono essere anche non consecutivi (es. primo TAB 100, secondo 220, terzo 075, ecc).

Per impostare questi valori si premono i pulsanti 3 e 4 (NEXT-PREVIUS) e alzare il cursore 1 per assegnare il valore da digitare nel campo lampeggiante del display (fig. 20).

Non è necessario impostare tutte le 16 punti di tabulazione. Possiamo lasciare il valore a “000” che risulta essere un valore neutro cioè senza controllo, infatti non è possibile effettuare una tabulazione a “000” ma il valore minimo inferiore dovrà essere di “001”.

Premere ESC per ritornare al menu precedente memorizzando l'operazione.

*Using **TABULATING** we mean the possibility to rapidly choose some prearranged value between the total range of the digital values of a DMX channel (0-255). For each physical channel you're going to program, you have 16 available Tabulating points corresponding to 16 different digital values.*

To make a clear example of the utility of such a control, think of a color-wheel having 8 available colors. To adjust the desired color both during the programming and in the projectors direct input condition, you have both the slider of that channel, and the push-button positioned over it; by means of the slider you scan all the values (0-255) in a linear way, whereas by means of the push-button you will change the color at any pressure, going directly to the values setted in the TABSET. Those values can even be not consecutive (eg. first TAB 100, second 220, third 075, etc). To set those values, you have to move by means of the push-buttons 3 and 4 (NEXT-PREVIUS) and to slide up the slider 1 to assign the digital value in the flashing sector of the display (Fig. 20).

It's not necessary to set all the 16 tabulating points. You can leave the value “000” which is a neutral value, that is without control. In fact it's impossible to make a tabulating in “000” condition and the minimum value must be “001”. Press ESC to return to the previous menu storing the operation.

- **Passo 5 - DEFAULT - Ripristino valori**
- **Step 5 - DEFAULT - Values resetting**

Alla pressione del pulsante 8 “DEFAULT”, si pone una richiesta per resettare ai valori di default i settaggi dei proiettori appartenenti al tipo che abbiamo in controllo. Premere il tasto 6 “OK” per rispondere affermativamente o pure ESC per annullare.

By pushing the push-button 8 DEFAULT you will have the possibility to reset to default values all the settings of the projectors belonging to the type you are controlling. Press the button 6 OK to answer yes or ESC to cancel.

- **Passo 6** - **MAPPRJ** - **Mappatura proiettori**
- **Step 6** - **MAPPRJ** - **Projectors mapping**

	01 02 03 04 05 06 07 08
ESC	09 10 11 12 13 14 15 16
	17 18 19 20 21 22 23 24
	25 26 27 28 29 30 31 32
NEXT	33 34 35 36 37 38 39 40
PREV	41 42 43 44 45 46 47 48
	49 50 51 52 53 54 55 56
	57 58 59 60 61 62 63 64
PRJ: NONE	DMX s / I Tot ch
	SEL DOWN SEL UP

Figure 21

Premere il pulsante 4; nel menu verrà visualizzata una tabella (Fig. 21) con indicati tutti i 64 proiettori installabili ed ognuno di essi dovrà essere attribuito ad un tipo di proiettore precedentemente configurato. Con i pulsanti 3 e 4 scegliere il numero del proiettore (da 1 a 64); con i pulsanti 7 e 8 attribuire al proiettore selezionato un determinato tipo (Es: Type 1, Type 2, oppure Perf III ecc.). Il tipo sarà chiaramente indicato nella linea **Prj: Type XX** come indicati saranno il canale di partenza di quel proiettore (**DMX s**); quanti canali occupa il proiettore (**DMX I**); numero totale dei canali DMX impegnati (**Tot ch**).

Mappare tutti i proiettori e premere il pulsante 1 (**ESC**) per memorizzare le impostazioni e ritornare al menu precedente.

*Push the push-button n. 4; a schematic will appear in the menu indicating all the 64 controllable projectors: to each projector you will have to assign one of the projector types previously configured: by means of push-buttons 3 and 4 you choose the projector number (from 1 to 64); by means of push-buttons 7 and 8 you assign the type of projector (Es: Type 1, Type 2, or Performance I etc.) to each projector number. The type will be shown in the line **Prj: Type XX**. It will be also indicated the starting channel of that projector (**DMX s**); the number of channels used by the projector (**DMX I**); the total number of used DMX channels (**Tot ch**).*

*Map all the projectors and push 1 (**ESC**) to insert the settings and go back to the previous menu.*

- **Passo 7** - **MSCADJ** - **Regolazione sensibilità audio**
- **Step 7** - **MSCADJ** - **Adjust audio sensitivity**

MSCADJ next	
ESC	Mode: MIC
	Level: 1
	Gain: 8
	Steps: 1
MODE	test -> []

Figure 22

Pulsante 6 (**MSCADJ**). Permette di selezionare il tipo di segnale musicale (microfono interno o Linea), e per ognuno di essi la regolazione della sensibilità e del fattore di guadagno. Il pulsante 4 seleziona il **MODE: Mic / Linea**; il cursore 1 il **Level** (da 1 a 100); il cursore 2 il **Gain** (da 1 a 8); il cursore 3 regola il numero delle suddivisioni della scena in esecuzione, prima che questa venga sostituita dalla seguente; Es. se impostiamo al valore 8 lo **Steps**, la scena sarà sostituita dopo 8 impulsi musicali.

Tra due parentesi quadre (**test**) verrà indicato visivamente il livello in ingresso. Premere 1 (**ESC**).

*Push-button n. 6 (**MSCADJ**). The kind of musical signal can be chosen (internal microphone or on line) and also the sensitivity or gain factor can be adjusted. By means of push-button n. 4 you select the **MODE: Mic / Line**; slider 1 for the **Level** (from 1 to 100); slider 2 for the **Gain** (from 1 to 8); slider n. 3 to set the number of subdivisions of each scene, before the following scene; Eg.: if we set a value of 8 that means that the scene will be substituted after 8 musical beats.*

*Push 1 (**ESC**) to exit.*

- **Passo 8** - **STPADJ** - **Regolazione livello ingresso Tape**
- **Step 8** - **STPADJ** - **Adjust Tape level input**

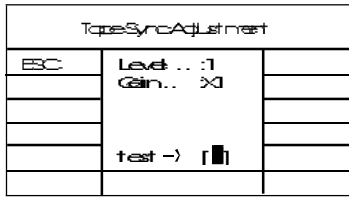


Figure 23

Pulsante 7 (**STPADJ**); regolazione del livello (cursore 1) e del fattore di guadagno (cursore 2) per l'ingresso **TapeSync**. Posizionare in Play il riproduttore della traccia di sincronismo e regolare il cursore 1 osservando il rettangolo nero inserito tra le due parentesi quadre del display.

Premere il pulsante 1 (**ESC**) per uscire e memorizzare.

Push-button 7 (**STPADJ**); to adjust the level (slider 1) and the gain factor (slider 2) for the **TapeSync** input. Push "play" on the track reproducer and adjust by means of slider 1 checking the black rectangle inserted between the two square brackets of the display.

Press the push-button 1 (**ESC**) to escape and memorize.

- **Passo 9** - **PASSWR** - **Impostazione PASSWORD**
- **Step 9** - **PASSWR** - **PASSWORD setting**

Pulsante 8 (**PASSWR**); per impostare una nuova **PASSWORD** digitare prima come da richiesta la **Password COEF**, componendo i numeri con i pulsanti relativi alla sezione **PROGRAMS**. Ricordiamo che la **PASSWORD COEF** la seguente:

13 - 14 - 15 - 16 - 17 - 18; inserire quindi la nuova password personale (sempre di sei cifre) e reinserirla per conferma.

Premere 1 (**ESC**) per memorizzare e ritornare al menu precedente.

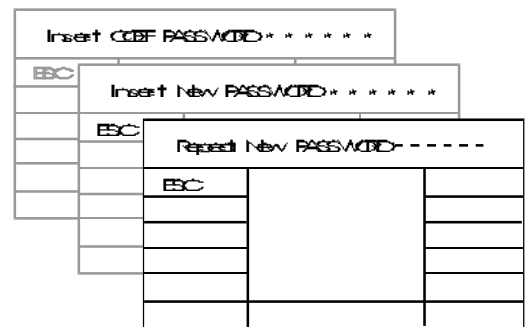


Figure 24

Push-button 8 (**PASSWR**); to enter a new **PASSWORD** digit before as required the **Password COEF**, writing the numbers by means of the buttons of the **PROGRAMS** section. We remind you that the **PASSWORD COEF** is the following:

13 - 14 - 15 - 16 - 17 - 18; enter the new personal password (always of six digits) and insert it again as confirmation.

Press 1 (**ESC**) to memorize and return to the previous menu.

- **Passo 10** - **PRGMODE** - **Modalità esecuzione programmi**
- **Step 10** - **PRGMODE** - **Mode execution programs**

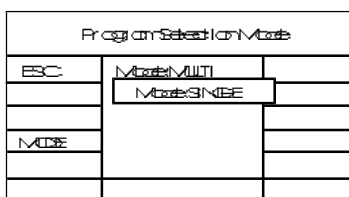


Figure 25

Pulsante 12 (**PRGMODE**); il pulsante 4 **MODE** permette di stabilire se i programmi in **RUN** dovranno essere autoescludenti **SINGLE** (uno alla volta) oppure potranno uscire contemporaneamente **MULTI** (fino ad un massimo di 5).

Push-button 12 (**PRGMODE**); push-button 4 **MODE** enables you to choose whether the programs in execution will be selfexcluding **SINGLE** (one at a time) or simultaneous **MULTI** (up to a maximum of 5 together).

- **Passo 11** - **RESET** - **Formattazione e reset console**
- **Step 11** - **RESET** - **Format and reset console**

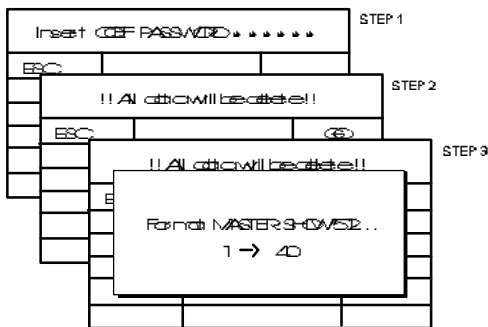


Figure 27

ATTENZIONE ! Premendo il pulsante 5 (**RESET**) verrà richiesta la **PASS WORD COEF** per poter reinizializzare tutta la console. Una ulteriore richiesta di conferma verrà presentata (vedi Fig. 27); premere il pulsante 12 (**GO**) per rendere effettiva la cancellazione di tutti i parametri.

Premere 1 (**ESC**) per annullare la funzione.

ATTENTION! By pushing the n.5 push-button (**RESET**) you will be required the **COEF PASSWORD** in order to initialize again the whole console. A confirmation request for a second time (see Fig. 27) and you will have to push n.12 (**GO**) to confirm the cancellation of all parameters. Push 1 (**ESC**) not to confirm the function.

- **Passo 12** - **MISCELL** - **Ulteriore menu di configurazione**
- **Step 12** - **MISCELL** - **Next configuration menu**

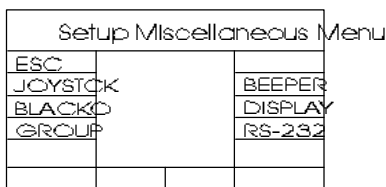


Figure 28

Nel menu Miscellaneoustroviamo ulteriori elementi di configurazione della console **MASTERSHOW512** che analizziamo in dettaglio.

*In the Miscellaneous menu you find other elements of configuration of the console **MASTERSHOW 512**: let's analyze them in details.*

- **Passo 13** - **DISPLAY** - **Regolazione contrasto Display**
- **Step 13** - **DISPLAY** - **Adjust Display contrast**

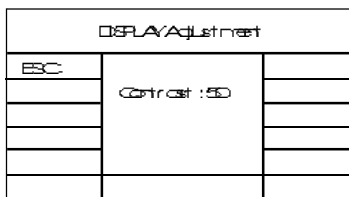


Figure 26

Pulsante 10 (**DISPLAY**); regolazione del contrasto del display per mezzo del cursore 1 (da 1 a 100). Regolare per ottenere la migliore definizione dei caratteri ed una buona visibilità.

*Push but ton 10 (**DISPLAY**); to adjust the di splay con trast by means of sli der 1 (from 1 to 100). Adjust to obtain the best definition of the characters.*

- **Passo 14** - **BEEPER** - **Abilita/Esclude cicalino**
- **Step 14** - **BEEPER** - **Enable/Disable beeper**

Premere il tasto 12 (**BEEPER**) per rendere attivo o per escludere il cicalino che alla pressione di ogni tasto emette un segnale acustico. Cambiare il **MODE** con il tasto 4 per renderlo Enable=Attivo o Disable=Escluso.

*Press the push-but ton 12 (**BEEPER**) to enable or de sable the buz zer which sends out an acou stic signal when a push-but ton is pressed. Change the **MODE** by means of the push-button 4 to have it Enable or Disable.*

- **Passo 15** - **RS232** - **Configurazione porta RS232**
- **Step 15** - **RS232** - **RS232 port's configuration**

RS-232 Configuration	
ESC	Mode: ENABLE
	Mode: DISABLE
MODE	

Figure 29

Pulsante 9 (**RS232**); abilita o disabilita (pulsante 4 **MODE**) la porta RS232 per il collegamento con unità esterne (PC - Espansioni ecc.).

*Push-button 9 (**RS232**); enable / disable (push-button 4 **MODE**) the RS232 port for the connection with external units (PC, Expansions etc.).*

- **Passo 16** - **JOYSTICK** - **Configurazione Joystick**
- **Step 16** - **JOYSTICK** - **Joystick configuration**

Joystick Configuration	
ESC	Mode: DINAMIC
	Mode: VFixLOW
	Mode: VFixMED
MODE	Mode: VFixHIGH
	Mode: PROPORS

Figure 30

Il joystick ha 5 possibilità di configurazione che sono:

DINAMIC = a breve spostamento corrisponde un lento incremento di valori digitali, ad uno spostamento più ampio corrisponde un aumento della velocità.

VFixLOW = Incremento costante di valori digitali con bassa velocità.

VFixMED = " " " " " " media " .

VFixHIGH = " " " " " " alta " .

PROPORS= il valore è assoluto ed è dato dalla posizione del Joystick; posizione centrale 128

The joystick has 5 possibility of configuration. They are:

DINAMIC = to a short move we have a slow increase of digital values, to a larger move we have a speed increase.

VFixLOW = continuous increase of digital values at low speed.

VFixMED = " " " " " " medium speed.

VFixHIGH = " " " " " " high speed.

PROPORS= the value is absolute and given by the joystick position; central position 128.

- **Passo 17** - **BLACKO** - **Abilita/Esclude Blackout**
- **Step 17** - **BLACKO** - **Enable/Disable Blackout**

BLACK OUT Enable	
ESC	Mode: ENABLE
	Mode: DISABLE
MODE	

Figure 31

Abilitando la funzione **BLACKOUT** (Mode: Enable) il pulsante **PAUSE** porterà la console in posizione di "stop momentaneo completo" e quindi tutti i programmi o le librerie in funzione in quel momento verranno momentaneamente interrotti (i canali otturatore saranno portati al valore di chiusura); potremo riprendere la normale esecuzione riprendendo il pulsante **PAUSE**. Se nella configurazione il Blackout sarà settato Disable, il pulsante **PAUSE** rispetterà la sua originaria funzione.

*Enabling the **BLACKOUT** function (Mode: Enable) the button **PAUSE** will lead the console to a complete temporary stop position. All the programs and/or the libraries operating at that moment will be temporarily stopped (the shutter channels will be lead to the closing value); you will be able to return to the normal execution pressing again the push-button **PAUSE**. If you set **BLACKOUT** as Disable, the push-button **PAUSE** will have its original function.*

- **Passo 18 - GROUP - Composizione gruppi di proiettori**
- **Step 18 - GROUP - Projectors groups assembling**

Abbiamo la possibilità in questa fase di definire ben 10 gruppi di "n" proiettori. I gruppi costituiti risulteranno semplici nella fase di selezione e nel controllo contemporaneo di molti proiettori.

Si seleziona il gruppo con i pulsanti **GRP UP** e **GRP DW** e si selezionano poi i proiettori che desideriamo inserire in quel determinato gruppo. Sarà possibile inserire uno stesso proiettore in gruppi diversi, ma la sua selezione (sia in fase di programmazione che di uscita manuale) avvertirà una ambiguità e quindi questo proiettore verrà selezionato come singola macchina e non facente parte di un gruppo.

In fase di programmazione, potremo scegliere se selezionare i proiettori in gruppo o singolarmente attraverso il pulsante **SEQUENCER/GROUP** (pulsante B Fig. 33), anche se nella configurazione dei gruppi (fase di setup), questi sono stati esclusi con il Mode: Disable. In fase manuale invece la scelta (gruppi/macchina singola) è realmente data dal settaggio nella maschera di setup (vedi Fig. 32).

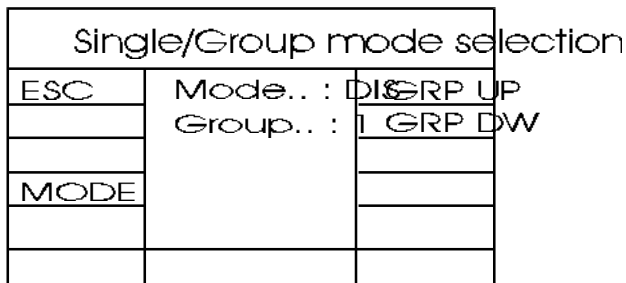


Figure 32

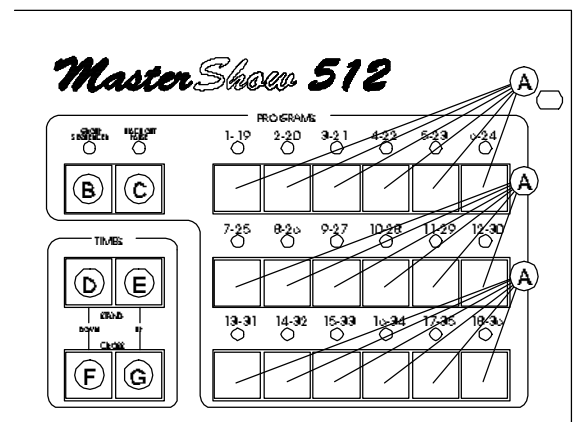


Figure 33

We have the possibility in this phase to define up to 10 groups of "n" projectors. The formed groups will be useful during the selection phase and for the contemporary control of many projectors.

We select the group by means of the push-buttons **GRP UP** and **GRP DW** and we select then all the projectors we want to insert in that group. It will be possible to insert the same projector in different groups, but its selection (either in the programming phase either in manual output) will signal an ambiguity and so this projector will be selected as a single unit and not as component of a group.

During the programming phase, we can choose if we want to select the projectors in group or one by one by means of the push-button **SEQUENCER/GROUP** (push-button B Fig. 33), even if during the groups configuration (Setup phase), these have been disabled by Mode: Disable. On the contrary during the manual phase the choice (groups/single unit) is effectively given by setting the Setup display.

Fine della sezione riguardante il Setup del MASTERSHOW512

End of MASTERSHOW512 Setup section.

• Preparazione di un programma



Figure 34

Prima di entrare nella fase di Edit di un programma, è necessario specificare la modalità con cui verrà eseguito il programma che intendiamo preparare; per eseguire questa operazione, seguire le istruzioni indicate nel capitolo "Esecuzione di un programma" di seguito riportato.

Questa operazione è necessaria perché il **UTILITY** che avremo a disposizione nella programmazione, risulterà relativo alla scelta effettuata nel menu iniziale. Premere il pulsante 4 (**PROGRAM**); selezionare prima il banco (1-18) o (19-36) per mezzo del pulsante 7 e quindi uno dei programmi premendo il relativo pulsante (part. A Fig. 35); il relativo led lampeggia. Inserire uno o più proiettori da controllare contemporaneamente (scegliere la modalità Gruppo/Proiettore con il pulsante B Fig. 35 - vedi capitolo precedente GRUPPI-) premendo i pulsanti della sezione **PROJECTORS** (Fig. 38) e passano da un banco all'altro (1/16 - 17/32 - 33/48 - 49/64) tramite i relativi pulsanti (part. M-N-O-P Fig. 38); variare i canali dei proiettori interessati tramite i cursori e il joystick. Impostare i tempi della scena (**CROSS** e **STAND**) per mezzo dei pulsanti **TIMES** (part. D-E-F-G Fig. 35), la regolazione verrà evidenziata negli appositi spazi del display S-Crs e S-Std. Premere P7 (**INSERT**) per passare alla scena successiva che verrà riproposta identica alla precedente per essere modificata. È possibile eliminare i proiettori erroneamente selezionati con P5 (**CLRPRJ**); è possibile cancellare la scena presente con P6 (**DELETE**). Con P3 possiamo digitare direttamente il valore digitale che il canale in controllo dovrà avere nella scena. I numeri da digitare sono quelli della sezione programs (part. A Fig. 35) da 1 a 10, dove il 10 corrisponde al valore 0. Esempi per dare il valore 108 al canale 5, selezione del canale (o con lo slider o il pulsante) ed i pulsanti 1 - 10 - e 8 della sezione PROGRAMS. Si leggerà sul display il valore che sarà confermato con la pressione del tasto 5 (ENTER); cancellato con 6(CE); forzato a 000 con 7(min); forzato a 255 con 8(MAX).

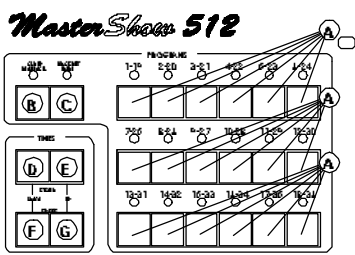


Figure 35

CH Value	000	000	000	000	000	000
ESC	S - Crs 2.0	S - Std .1				
UTILITY	SCENE: 1	SC UP				
CH KEY PROGRAM:	1	SC DWN				
RUN	AutorUN					
PRJ:	DMX 6/1	O - Crs 1.0	O - Std 1.0			
CLRPRJ	DELETE	INSERT	SC KEY			

Figure 36

Non solo i proiettori possono essere selezionati, ma la semplice pressione del pulsante relativo ad una scena di libreria (Fig. 39) farà in modo che questa venga immediatamente inserita come scena del programma. Anche in questo caso vale il discorso fatto in precedenza per la selezione proiettori; quattro banchi di 16 scene ognuno (part. Q-R-S-T Fig. 39).

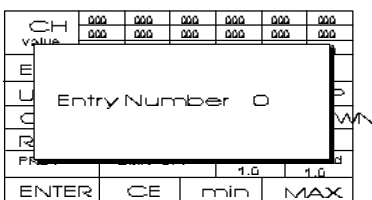


Figure 37

P4 (**RUN**) ci permette di vedere in esecuzione la scena precedente e quella successiva alla scena in **EDIT** in modo continuativo, questo ci permette, senza dover uscire dalla programmazione, di correggere i tempi della scena corrente e vederne il risultato in tempo reale. Le scene possono essere selezionate con P10 e P11 rispettivamente **SC DWN** e **SC UP**.

La pressione di P1 (**ESC**) memorizzerà il programma in Edit e si ritornerà al menu iniziale.

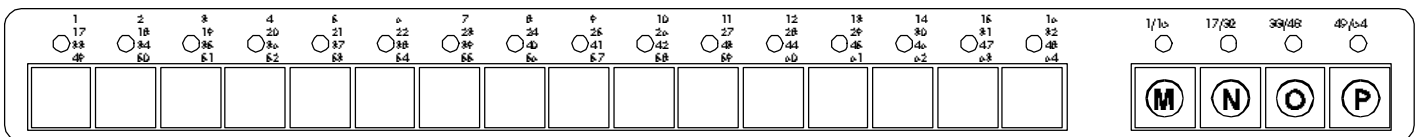


Figure 38

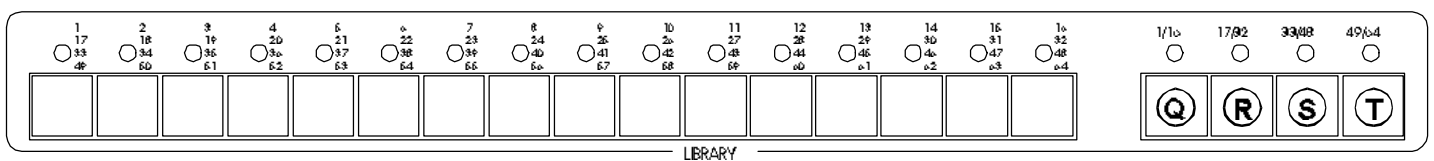


Figure 39

Come inserire una scena tra altre già programmate?

E' veramente semplice: è sufficiente posizionarsi tramite i pulsanti 10 e 11 (SC UP - SC DWN) sul numero di scena precedente a quella che vogliamo inserire, e premere P7 (INSERT). Modificare la scena inserita come desiderato.

Come cancellare una scena inserita per errore o non voluta?

Posizionarsi sulla scena da eliminare (vedi procedura precedente) e premere P6 (DELETE). Un ulteriore messaggio di conferma eseguirà l'operazione definitiva (vedi Fig. 41).

Come controllare quali e quanti proiettori sono contenuti nella scena corrente?

Posizionarsi sulla scena da controllare (vedi procedura precedente) e premere P2 (UTILITY) e successivamente premere P8 (SHOWALL) un nuovo menu ci informerà (mettendo in nero le caselle) sui proiettori attivi in quella scena (vedi Fig. 40).

Come escludere dalla scena di Edit uno o più proiettori?

Posizionarsi sulla scena da eliminare (vedi procedura precedente) e premere il pulsante del proiettore che desideriamo eliminare fino a che il relativo Led risulta spento, oppure per eliminare tutti i proiettori inseriti, basterà premere P5 (CLRPRJ).

Come provare la scena impostata senza per questo uscire dalla fase di programmazione?

Premere il pulsante 4 (RUN) ed avremo una simulazione di funzionamento di scene consecutive e ripetute: la precedente e la successiva a quella in preparazione. Potremo in questo modo regolare con precisione, ed in tempo reale, i tempi di CROSS e STAND.

	-- -- -- -- -- -- -- --
ESC	-- -- -- -- -- -- -- --
	-- -- -- -- -- -- -- --
NEXT	-- -- -- -- -- -- -- --
PREVIOUS	-- -- -- -- -- -- -- --
Prj: NO PRESENT DMX s / l Tot. ch	
	0

Figure 40



	000	000	000	000	000	000
	000	000	000	000	000	000
Press [] to confirm						
			1.0	1.0		
						

Figure 41

• Utilità di programmazione

Programming Utility		
ESC	PROGRAM# 1	CONFIRM
	Memory / Libed	INBRG
CLRS	[1 %]	CLPRG
CLONE	ERASE	KEYPAD
		SHOWALL

Figure 42

Scene Multi Erase		
ESC		
START	>>	0 SC UP
END		0 SC DWN
	ERASE	KEYPAD

Figure 43

Per utilizzare al meglio e con maggior semplicità queste utility, spieghiamo in dettaglio le varie voci del menu riferendoci alla fig. 42.

- CLRPRG:** Cancella totalmente il programma in edit. Viene chiesta conferma (Fig.41)
- CLONE:** Esegue un clone della libreria inserita nella scena in edit, permettendo così la modifica della libreria originale, senza che questo comprometta la struttura del programma editato. Esiste infatti una differenza sostanziale tra le scene di libreria inserite e quelle costruite direttamente in programmazione; le scene di libreria risultano di riferimento, quindi il programma quando è in esecuzione ed arriva al punto in cui abbiamo inserito una scena proveniente dalla libreria, "legge" questa dalla scena contenuta nella libreria che risulterà diversa nel caso in cui sia stata modificata. Ecco l'importanza di "clonare" la scena facendola diventare parte integrante del programma stesso.
- ERASE:** Un nuovo menu (fig. 43) apparirà nel display. E' possibile cancellare "n" scene dal programma in edit dando gli estremi della prima e dell'ultima; i pulsanti 2 e 3 indicano il campo d'azione (START/END). Per impostare il numero della scena nel campo di interesse, abbiamo a disposizione 2 sistemi; il primo attraverso i pulsanti 10 e 11 (SC UP/SC DWN) ed il secondo con la funzione del pulsante 8 (KEYPAD) insieme ai pulsanti della sezione PROGRAMS come spiegato precedentemente all'inizio del capitolo PROGRAMMAZIONE.

Scene Multi Copy			
ESC			
START	>>	0	SC UP
END		0	SC DWN
IN TO			
			COPY KEYPAD

Figure 44

Program Copy			
ESC			
			PRG UP
	Prog..	: 1	PRG DWN
			COPY KEYPAD

Figure 45

Program Insert			
ESC			
			SC UP
PROG	>>	0	SC DWN
IN TO		0	
			INSERT KEYPAD

Figure 46

COPY: Stesso comportamento dell'utility ERASE descrittane nella pagina precedente con la differenza che oltre a stabilire la prima e l'ultima scena che vogliamo copiare, indicheremo anche "IN TO" la prima posizione nel nostro programma in cui inseriremo il gruppo di scene selezionate. Premere 6(COPY) per confermare o ESC per uscire. (Vedi Fig. 44)

CPYPRG: Funzione interessante perché permette di copiare il programma che stiamo realizzando in un'altra posizione del banco programmi, evitando così di riprogrammare completamente un'altro programma magari variato di sole poche scene (colori diversi, gobos o posizioni differenti ecc.). L'interfaccia è molto chiara e rispecchia la stessa struttura delle funzioni esaminate precedentemente (vedi Fig. 45); questo vuol dire selezionare il programma destinazione con i tasti PRG UP/PRG DWN oppure con il sistema KEYPAD. Premere COPY e confermare oppure ESC per annullare.

INSPRG: In questo caso il programma verrà prelevato dal banco programmi ed inserito nel nostro in edit a partire dal numero di scena che imposteremo nel campo "IN TO" (vedi Fig. 46). Ricordiamo che la scena successiva a quella selezionata in tale campo e che faceva parte del programma in edit, verrà shiftata oltre l'ultima scena del programma che abbiamo inserito; se l'inserimento è stato effettuato dall'ultima scena che avevamo programmato, non terremo conto di questa indicazione.

OFFSET: Selezionando OFFSET avremo la possibilità di agganciare tutti i proiettori selezionati nella scena per quanto riguarda il movimento specchio; è quindi una funzione che si aggancia al controllo del joystick, si avrà uno spostamento identico dello specchio di tutti i proiettori, partendo dalla loro posizione iniziale.

Programming Utility			
E			1
			SET
	Offset on PAN and TILT		PRG
			PRG
	CLONE ERASE COPY SHOW ALL		

Figure 47

Nel display principale delle UTILITY (vedi Fig.42 pag.23) è presente una indicazione interessante riguardo alla memoria utilizzata dal programma (Memory Used) espressa sia in valore percentuale che graficamente .

• **Edit a program**



Figure 48

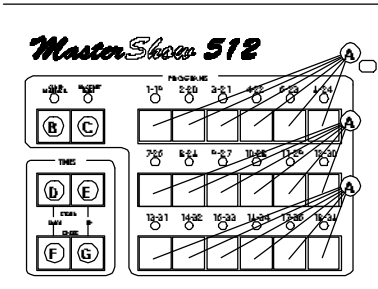


Figure 49

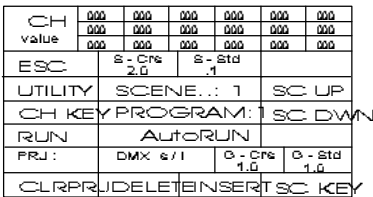


Figure 50

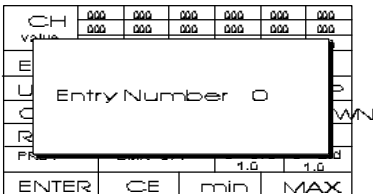


Figure 51

Before you enter in the programming stage, it is necessary to set the mode for the program execution - go to par. "Execution of a program" - and read the instructions. This is necessary because the utilities available in the programming stage will be related to the choice made in the starting menu.

Push 4 (**PROGRAM**); select one of the 18 programs by pushing the relevant push-button (part A. Fig 49); the led will flash. Insert one or more projectors to be controlled simultaneously by pushing the push-buttons of the **PROJECTORS** section (Fig. 49), passing from one bank to the other (1/16 - 17/32 - 33/48 - 49/64) by means of the relevant buttons (part. M-N-O-P Fig. 52); adjust the projectors channels; give the scene times (**CROSS** and **STAND**) using the **TIMES** push-buttons (part. D-E-F-G Fig. 49).

Push P7 (**INSERT**) to go to the following scene that will be proposed to you identical to the previous one, to be modified.

To disable the projectors chosen by mistake push P5 (**CLRPRJ**); the present scene can be cancelled using P6 (**DELETE**).

By P3 (**CH-KEY**) you directly set the digital value the controlled channel has in the scene. The numbers to digit are from 1 to 10 in the **PROGRAMS** section; "10" has value "0". For example, to set the value 108 to the channel 5:

Select the channel (by slider or push-button); press the push-buttons 1-10-8 in the **PROGRAMS** section. The display now shows the value which is to be confirmed by push-button 5 (**ENTER**); erased by 6 (**CE**); forced to 000 by 7 (**min**); forced to 255 by 8 (**MAX**).

By P8 (**SC-KEY**) you will jump directly to the desired scene following the above mentioned instructions.

The library scenes are inserted in the program by simply pushing the relevant push-button (Fig. 53).

P4 (**RUN**) will allow you to see the previous and the following scene in execution without having to exit the programming, in order to adjust the times of the present scene and to see the result in real time. The scenes can be selected pushing P10 and P11 (**SC DWN, SC UP**).

By pushing P1 (**ESC**) the program you are editing will be inserted and you will go back to the main menu.

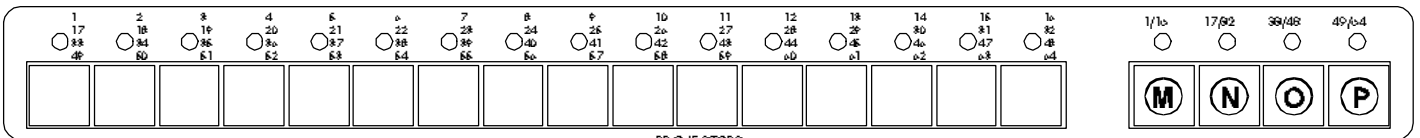


Figure 52

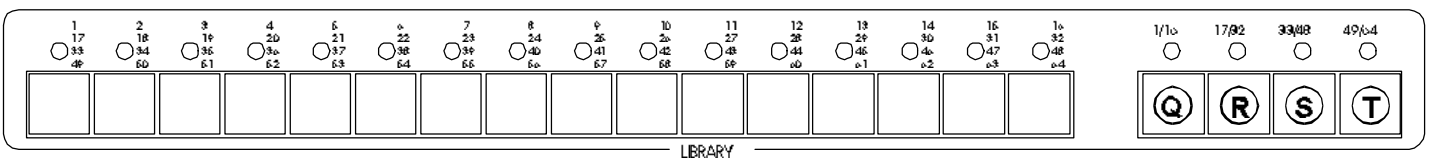


Figure 53

How can we insert a scene among others already programmed?

By means of buttons 10 and 11 (SC UP - SC DWN) go to the scene number previous to the one you need to insert and push P7 (INSERT). Modify the inserted scene as desired.

How can we delete a scene inserted by mistake or not needed?

Go to the scene to delete (see previous mode) and press P6 (DELETE). A subsequent message of confirmation will execute the definitive operation (see Fig.57).

How can we check which and how many projectors are inserted in the current scene?

Go to the scene to check (see previous mode) and press P8 (SHOWALL). A new menu will inform us of the projectors used in that scene (see Fig. 56) by blackening the relevant boxes.

How can we exclude one or more projectors from the scene we are editing?

Go to the scene to modify (see previous mode) and press the push-button of the projector that you want to delete until the relative Led is off. To delete all the inserted projectors, press P5 (CLRPRJ).

How can we test the entered scene without quitting Edit?

Press push-button 4 (RUN) and you will have a functioning simulation of three consecutive and repeated scenes: the previous and the following one to the scene in editing. This will enable you the adjustment in real time of the cross and stand times, in a precise way.

	-- -- -- -- -- -- -- --
ESC	-- -- -- -- -- -- -- --
	-- -- -- -- -- -- -- --
NEXT	-- -- -- -- -- -- -- --
PREVIOUS	-- -- -- -- -- -- -- --
Prj: NOT PRESENT DMX s / l Tot. ch	
	0

Figure 55

	000	000	000	000	000	000
Value	000	000	000	000	000	000
Press [OK] to confirm						
			1.0	1.0		
	OK					

Figure 54

• **Programming Utility**

Programming Utility			
ESC	PROGRAM 1		CFSET
	Memory / Libed		INPRG
CFRS	[1 %]		CFPRS
CLONE	ERASE	OPY	SHOWALL

Figure 56

To use better and easier these utilities, we explain in details the various terms of the menu, referring to the Fig. 56 :

- CLRPRG:** cancels completely the program in Edit. Confirm is required (Fig. 54).
- CLONE:** It reproduce a clone of the library inserted in the edited scene, allowing the modification of the original library, without damaging the edited program's structure. In fact there's a basic difference between the library scenes inserted and those directly constructed during programming; the library scenes are taken as reference, so when the program is in execution and arrives at a point of insertion of a scene coming from the library, that is "read" from the library scene which results different if it was modified. Here is the importance to "clone" the scene, making it an integrant part of the programme.
- ERASE:** a new menu (Fig. 57) will appear in the display. It's possible to cancel "n" scenes from the edited program giving the indications of the first and the last one; the push-buttons 2 and 3 in indicate the operating field (START/END). To set the scene's number in the relevant area, you have 2 available systems: the first by means of push-buttons 10 and 11 (SC UP - SC DWN) and the second by means of push-button 8 (KEYPAD) together with the push-buttons of the section PROGRAMS as previously explained at the beginning of the PROGRAMMING chapter.

Scene Multi Erase			
ESC			
START	>>	0	SC UP
END		0	SC DWN
	ERASE		KEYPAD

Figure 57

Scene Multi Copy			
ESC			
START	>>	0	SC UP
END		0	SC DWN
IN TO			
			COPYKEYPAD

Figure 58

Program Copy			
ESC			
			PRG UP
	Prog.. : 1		PRG DWN
	COPY		KEYPAD

Figure 59

Program Insert			
ESC			
			SC UP
PRG	>>	0	SC DWN
IN TO		0	
	INSERT		KEYPAD

Figure 60

COPY: you follow the same way like for the utility ERA SE described in the previous page, with the difference that, in addition to set the first and the last scene you are going to copy, you will mark in "IN TO" the first position in your programme in which you insert the selected scenes group. Press 6 (COPY) to confirm or ESC to exit. (See Fig. 58)

CPYPRG: it's an interesting function because it allows you to copy the program you're preparing in another position of the program's bank, avoiding in this way to re-program completely another program, even with few scenes changed (different colors, gobos or positions etc). The interface is very clear and shows the same structures of the already examined functions (see Fig. 59); this means that you can select the destination program by means of buttons PRG UP /PRG DWN or by the KEYPAD system. Press COPY and confirm or ESC to cancel.

INSPRG: in this case the program will be taken from the programs bank and inserted in your editing one from the scene number you mark in "IN TO" (see Fig. 60). Remember that the next scene to the one selected in that field and which was part of the program in edit, will be shifted beyond the last scene of the inserted program; if the inclusion has been done from the last scene you programmed, you don't care of this indication.

OFFSET: setting OFFSET you will have the possibility to link all the selected projectors in the scene as regards the mirror movement; it's a function connected to the joystick control, you will have the same translation of the mirror of all the projectors, starting from their initial point.

Programming Utility			
ESC			
			SET
	Offset on PAN and TILT		PRG
			PRG
	CLONE	ERASE	COPY
			SHOWALL

Figure 61

In the Utility master display (see fig 56 pag 26) there is an interesting indication about the memory used by the program (Memory Used) shown both in percent value and graphically.

- **Programmazione avanzata**

Programming Utility			
ESC	PROGRAM 1	TRACE	
	Memory Load	OFFSET	
CHRS	[1 %]	INFR	
		BYFR	
CODE	ERASE	OPY	SHOWAL

Figure 62

CH value	000	000	000	000	000	000
ESC	S-Crs 2.0	S-Std .1	MTC-UP			
UTILITY	SCENE... 1			SC UP		
CH	Programming Utility					
RU	ESC	PROGRAM	TRACE			
PRJ						
CL	Trace					
C	ESC					
C		SCENE		SC		
C		PROGRAM		SC		
		0: 0: 0:0				

Figure 64

Trace		
ESC		
	SCENE = 1	SCUP
	PROGRAM 1	SCDW
	Tape Sync	
		MARK

Figure 63

Per “**Programmazione avanzata**” si intendono le procedure speciali di sincronizzazione delle scene del programma con la base di un brano musicale o l'intervento di un'apparecchiatura **MIDI**.

E' indispensabile predisporre il controllo di esecuzione del programma (vedi capitolo relativo) nel modo opportuno, affinché nelle opzioni **UTILITY** siano presenti le scelte e le impostazioni relative alla modalità selezionata. Per chiarezza: se nel menu di avvio del **MASTERSHOW 512** tramite i pulsanti 6 o 7 abbiamo impostato l'esecuzione del programma in modalità **Tape Sync**, nel menu **UTILITY** della programmazione troveremo la voce **TRACE** (vedi Fig. 62) che ci permetterà di realizzare una traccia di sincronismo su di un registratore a più piste, dove è presente un brano musicale oppure una descrizione parlata per una manifestazione o spettacolo. Su detta traccia con il pulsante 8 (**MARK**, Fig. 63), marcheremo i punti in cui desideriamo un cambio scena del programma in esecuzione sul **MASTERSHOW 512**.

Se invece impostiamo l'esecuzione del programma in modalità **MIDI TimeCode** (vedi Fig. 64), la marcatura definirà un tempo (proveniente da una apparecchiatura in grado di generare **TimeCode**) che in quel momento leggeremo sul display che verrà dunque agganciato a quella determinata scena di programma; un controllo dunque potente e flessibile che renderà ripetibile in ogni momento quel dato programma con quel dato brano musicale o altra sorgente.

- **Advanced programming**

When we say advanced programming we indicate the special modes to synchronize the program's scenes with the track of a piece of music or using a MIDI unit.

It's necessary to plan the program execution control (see relative chapter) in a proper way, so that in the UTILITY options there are the choices and the settings related to the selected mode. To be clear, if in the starting menu of MASTERSHOW 512 you setted, by means of push-buttons 6 or 7, the program execution in Tape Sync mode, you will find in the UTILITY of the programming stage the function TRACE (see Fig. 62). This function will enable you to record a synchronism track on a multi track recorder, where there are a piece of music or a spoken introduction to a show or a performance. On this track you will mark, by means of button 8 (MARK, Fig. 63), all the points where you want the changing of the program's scenes in execution on the MASTERSHOW 512.

On the contrary if you choose the MIDI TIME CODE execution mode (Fig. 64) you will have a marking that defines a specific time (coming from a time coder), that you read on the display and is to be linked to that scene.

This is a powerful and flexible control that will enable you to repeat that program in every moment with that particular piece of music or other source.

- **Programmazione in modalità MIDI TimeCode**

Selezionare come descritto nel paragrafo precedente, la modalità di esecuzione programma “**MIDI TimeCode**”.

Collegare come descritto nel capitolo **COLLEGAMENTI** a pag. 5, l'apparecchiatura **TimeCode/MIDI** che controllerà il **MASTERSHOW 512**.

Entrare nella fase di Edit del programma e preparare il program mastesso. Unavolta definito il programma, premere il pulsante 2 (**UTILITY**) per entrare nella fase **TRACE** attraverso la pressione del pulsante 12 (**TRACE**) e tramite i pulsanti 10-11 (**SC DWN - SC UP**), posizionarsi sulla prima scena del programma (vedi Fig. 65).

Portare in riproduzione il nastro, o l'unità dedicata, con il brano da ascoltare contemporaneamente al segnale di TimeCode precedentemente realizzato e adeguatamente collegato all'ingresso del **MASTERSHOW 512**; osserveremo sul display l'avanzare delle cifre riferite al TimeCode e premendo il pulsante 8 (**MARK**) assegneremo l'avanzamento di scena a quel determinato valore. Il programma avanzerà automaticamente di una scena a cui assegneremo un nuovo valore di TimeCode marcandolo come sopra descritto.

Proseguire fino alla fine del programma. Se i punti marcati con il procedimento appena descritto, non risultano soddisfacenti, potremo correggere il tempo di marcatura direttamente dal menu di Edit della scena (vedi Fig. 66) con i pulsanti 9-12 (**MTC UP- MTC DWN**) osservando le variazioni direttamente sul display nella indicazione del tempo TimeCode.

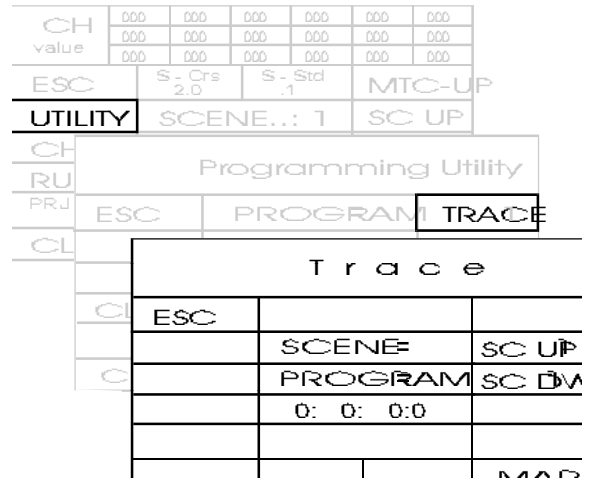


Figure 65

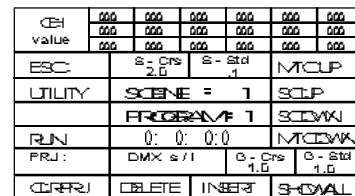


Figure 66

- **Mode MIDI TimeCode programming**

Select the “**TimeCode MIDI**” execution program mode as described in the previous paragraph.

Connect as described in the **CONNECTIONS** chapter at pag. 5, the **TimeCode/MIDI** unit that will control the **MASTERSHOW 512**

Begin to edit the program and complete it. Once the program is ended, press the push-button 2 (**UTILITY**) to enter the **TRACE** phase, by pressing the push-button 12 (**TRACE**). Through the buttons 10- 11 (**SC UP - SC DWN**), go to the first scene of the program (see Fig. 65).

Play the tape or the dedicated unit, with the chosen piece of music to gether with the TimeCode signal formerly prepared and adequately connected to the **MASTERSHOW 512** in put; you will see on the Display the in crea sing of the digits re fer red to the Time Code. Pressing the button 8 (**MARK**) you will as sign the chang ing of a sce ne to that spe ci fic va lue. The pro gram will automatically advance of a scene and you will assign a new TimeCode value marking it as described above.

Keep on until the end of the program. If the marked points are not satisfactory, you can correct the marking time directly from the edit menu of the scene (see Fig.66) using the push- but tons 9-12 (**MTCUP-MTC DWN**). The chan ges can be wa ched directly on the Display where the TimeCode is indicated.

- **Programma in modalità TAPE Sync**

Selezionare come descritto nel paragrafo precedente, la modalità di esecuzione programma **"TAPE Sync"**.

Collegare un registratore multipista agli ingressi **SYNC IN** presenti nel pannello posteriore del **MASTERSHOW 512**, come descritto nel capitolo **COLLEGAMENTI** a pag. 5 del presente manuale. In questa fase i cavi al registratore vanno collegati agli ingressi **REC**.

Scegliere il programma da editare (capitolo **PROGRAMMAZIONE**); completare il programma fino all'ultima scena voluta; premere il pulsante 2 (**UTILITY**); premere il pulsante 12 (**TRACE**) ed il display cambierà menu nel quale sarà riportata la voce **MARK** oltre alle voci **SC UP** e **SC DWN**; posizionarsi con i pulsanti 10-11 alla prima scena del programma.

Portare in riproduzione le tracce del registratore con il brano musicale e in registrazione la traccia dedicata al sincronismo; nel momento in cui desideriamo un cambio scena, in accordo con le scene programmate, premere il pulsante 8 (**MARK**) per ottenere, sulla pista che stiamo incidendo, un impulso marcatore che permetterà nella fase di riproduzione di effettuare un cambio scena sul **MASTERSHOW 512**, e contemporaneamente vedremo sul display incrementare il numero della scena che sarà eseguita dai proiettori interessati.

Trace		
ESC		
	SCENE = 1	SCUP
	PROGRAM 1	SCDWN
	Tape Sync	
		MARK

Figure 67

Programming Utility			
ESC	PROGRAM 1		TRACE
	Memory Used 1 % [-----]		CFSET
			INFRG
CFPRG			CFVFRG
CDONE	ERASE	CDY	SHOWALL

Figure 68

- **Mode TAPE Sync programming**

Select the **"Tape Sync"** execution program mode as described in the previous paragraph.

Connect a multitrack recorder to the **SYNC IN** inputs on the back panel of the **MASTERSHOW 512**, as described in the **CONNECTIONS** chapter at pag. 5 of this manual. In this stage the cables of the recorder must be connected to the **REC** inputs.

Choose the program to edit (**PROGRAMMING** chapter); make the complete program; press the push-button 2 (**UTILITY**); press the push-button 12 (**TRACE**) and the display will change menu showing the **MARK** option besides the options **SC UP** and **SC DWN**; go to the first scene of the program by means of the push-buttons 10-11.

Play the recorder with the piece of music and put the synchronism track in a record start position; when you want to change scene, according to the programmed scenes, press the push-button 8 (**MARK**) to obtain, on the recording track, an impulse mark. During the reproducing stage this mark will make a scene change on the **MASTERSHOW 512**. At the same time you will see the display increasing the number of the scene that is going to be performed by the interested projectors.

- Programmazione scene di libreria
- Library scene programming

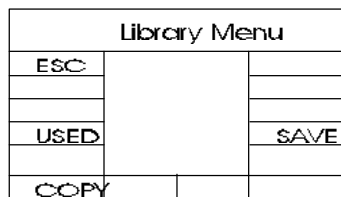


Figure 69

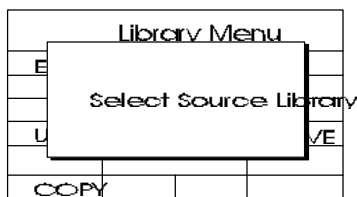


Figure 70

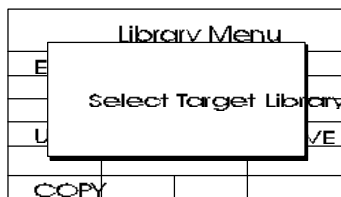


Figure 71

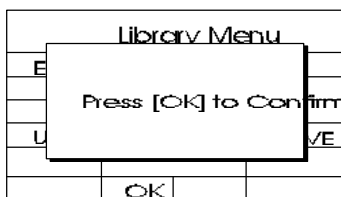


Figure 72

Portare il **MASTERSHOW512** nel menu iniziale; selezionare uno o più proiettori; impostare i vari canali; selezionare altri proiettori; impostare i vari canali.

Quando la scena è completa e soddisfacente premere P9 (**LIBRARY**); un nuovo menu verrà presentato (Fig. 69); premere P9 (**SAVE**) e selezionare il numero di libreria al quale assegnare la scena (vedi Fig. 73); premere P6 (**OK** vedi Fig. 72) per confermare la scrittura della scena; premere P1 (**ESC**) per annullare la selezione. Nel menu di libreria abbiamo altre funzioni interessanti che sono:

USED = mostra tutte le librerie impegnate nei programmi che non dovranno essere modificate pena la trasformazione del programma che le contiene. Per questa ragione nel menu **UTILITY** di programmazione è stata implementata la funzione **CLONE** che permette di assorbire la scena inserita nel programma senza che questa sia di riferimento ad una scena di libreria, che risulterà dunque modificabile.

COPY = ci permette di copiare il contenuto di una scena di libreria in un'altra; l'interfaccia guida l'utente in modo chiaro, chiedendo (Fig. 70) di selezionare la scena sorgente (non confermare **OK** fino a che non si è soddisfatti della scelta); selezionare dunque la scena destinazione (Fig. 71) e confermare con P6.

Set the **MASTERSHOW 512** to the starting menu; select one or more projectors; set the different channels; select other projectors; set the channels.

When the scene is ready press P9 (**LIBRARY**); a new menu will appear (Fig 69); press P9 (**SAVE**) and select the library number which you want to assign the scene to (see Fig. 73); press P6 (**OK**; see Fig. 72) to confirm the scene; press P1 (**ESC**) to cancel the selection. In the library menu there are also other interesting functions, that is:

USED = it shows all the libraries, used in the programs, you shouldn't modify or else the program, in which they're included, changes. It's for this reason that in the **UTILITY** programming menu the **CLONE** function has been implemented, this function allows to take the inserted scene in the program without referring to a library one, so the scene could be varied.

COPY = it allows to copy the content of a library scene in another one; The interface clearly drives the user, asking (Fig. 70) to select the original scene (confirm **OK** only when you're completely satisfied of your choice); then select the destination scene (Fig. 71) and confirm by P6:

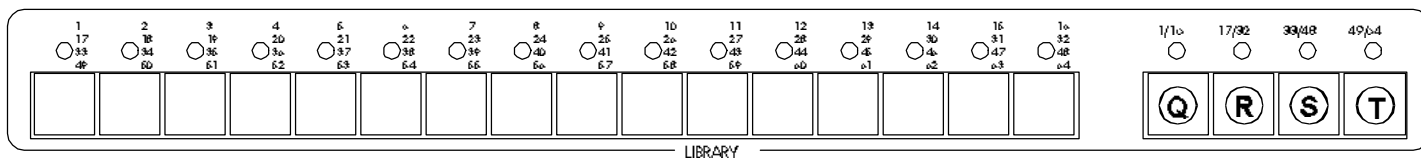


Figure 73

- *Eseguire un programma* - **RUN**
- *Perform a program* - **RUN**

Per mandare in esecuzione un programma memorizzato basta premere il relativo pulsante della sezione **PROGRAMS** (part. A Fig. 75) avendo cura di osservare che l'avanzamento delle scene sia impostato nel modo desiderato P6 (**AutoRUN - Tape** ecc. vedi Fig. 74). Possiamo intervenire per correggere i tempi di **STAND** e di **CROSS** in modo diretto e generale per il programma in esecuzione agendo sui rispettivi pulsanti di **TIMES**; le indicazioni sul Display riguardano **G-Crs** e **G-Std**.

Se era stato impostato il modo di uscita in **MultiProgram**, avremo la possibilità di eseguire più di un programma simultaneamente. E' importante chiarire che i proiettori impiegati in più di un programma, verranno attribuiti all'ultimo programma selezionato.

Il pulsante **PAUSE** (part. C Fig. 75) ha 2 distinte funzioni:

se in fase di setup il **BLACKOUT** è stato abilitato, la pressione di questo pulsante bloccherà completamente qualsiasi attività della consolle (quindi tutte le uscite saranno portate con **SHUTTER** ai valori di chiusura) fino a quando il pulsante verrà ripremuto, ristabilendo così il normale funzionamento.

Se la fase di setup sarà impostata in modo contrario (**BLACKOUT** disabilitato), il pulsante pause produrrà un congelamento della scena in esecuzione che verrà ripreso una volta ripremuto lo stesso pulsante.

Il pulsante **SEQUENCER** (Part. B Fig. 51) manderà in esecuzione i programmi uno consecutivo all'altro nell'ordine programmato con la funzione **SEQPRG** (vedi capitolo successivo).

Per interrompere l'esecuzione di un programma è sufficiente ripremere il pulsante del programma stesso, oppure premere P1 (**ESC**).

CH	000	000	000	000	000	000
Value	000	000	000	000	000	000
ESC	S - Crs 1.0	S - Std 1.0	FREEZ			
SCENE : 1			SC UP			
PROGRAM : 1			SC DWN			
CH CHNG AUTORUN REPEAT						
PRJ:	DMX s/1	G - Crs 1.0	G - Std 1.0			
CLRPRJ AUTO P1 TESHOWALL						

Figure 74

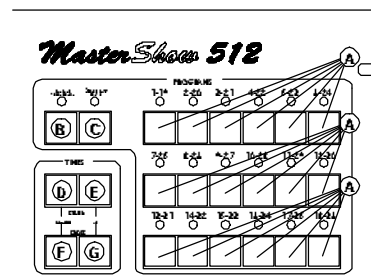


Figure 75

To send in execution an inserted program you simply have to push the relevant push-buttons in the **PROGRAMS** section (part A Fig. 75), choosing the way of execution by P6 (**AutoRUN - Tape** etc.) (see Fig 74). It is possible to modify the **STAND** and **CROSS** times directly and generally for the program in execution by means of the relevant **TIMES** buttons; the indications on the display are relative to the **G-Crs** and **G-Std**.

If **MultiProgram** has been chosen then you will have the possibility to execute more programs simultaneously.

It is important to explain that the projectors used in more than one program will be assigned to the last selected one.

The **PAUSE** push-button (part. C Fig. 75) has two particular functions.

if during the Setup the **BLACKOUT** has been activated, pressing this button any operation of the console will be blocked (so all the outputs go by **SHUTTER** to closing values) till you press again the push-button, restoring the normal working.

If during Setup **BLACKOUT** is disabled, the **Pause** push-button will "freeze" the scene in execution; you can restore it pressing again the same button.

The **SEQUENCER** (part B Fig. 71) will send in execution the programs one after the other, following the sequence given by the function **SEQPRG** (see next chapter).

To stop the execution of a program you only have to push again the program push-button or to press P1 (**ESC**).

- **Esecuzione di una scena di Libreria**
- **Execution of a Library scene**

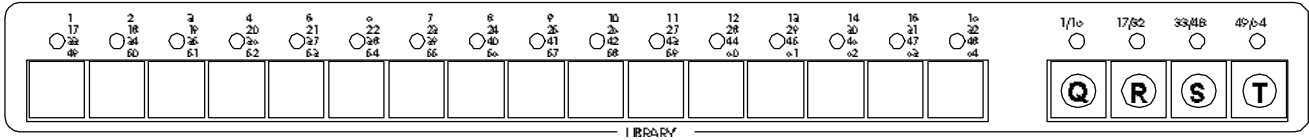


Figure 76

Selezionare il banco (1-16 / 49-64) con i pulsanti **Q-R-S-T** (Fig.76) e premere il pulsante relativo alla scena di libreria prescelta. Premendo di nuovo il solito pulsante la scena verrà interrotta.

Select the bank (1-16 / 49-64) with the **Q-R-S-T** buttons (Fig.76) and press the push-button related to the selected Library scene. By pressing the same button again, the scene will be interrupted.

- **Sequenza automatica di programmi**
- **Automatic sequence of programs**



Figure 77

Per programmare una sequenza automatica di programmi in esecuzione procedere come indicato: premere P3 (**SEQPRG**); selezionare nell'ordine voluto i programmi che verranno eseguiti una volta premuto **SEQUENCER** (part B Fig. 78) posto nella sezione **PROGRAMS**.

E' possibile selezionare fino a 100 programmi consecutivi. Non vi sono restrizioni per la ripetizione dello stesso programma o nell'ordine di programmazione. Premere P5 (**ESC**) (Fig. 77) per memorizzare la sequenza e ritornare al menu precedente.

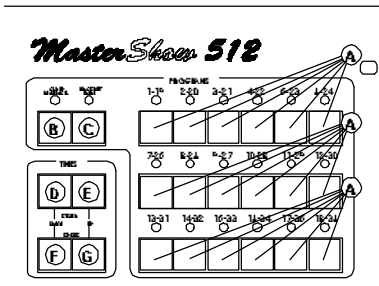


Figure 78

To programme an automatic sequence of programs in execution you have to proceed as follows: push P3 (**SEQPRG**); select the programs following the desired sequence and those will be executed once the **SEQUENCER** push-button (part B Fig 78) in the **PROGRAMS** section is pushed.

Up to maximum of 100 consecutive programs can be selected and the same program can be repeated as many time you wish. Press P5 (**ESC**) (Fig. 77) to insert the sequence and go back to the previous menu.

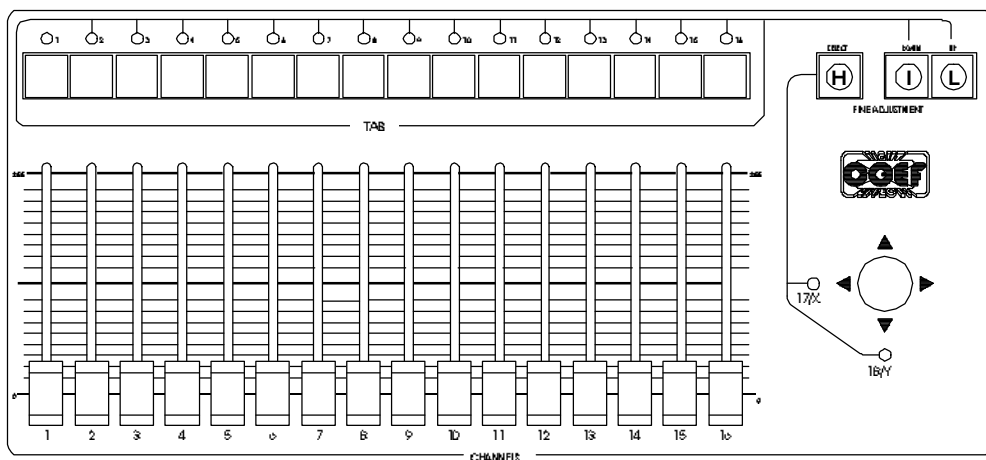


Figure 79

Può avvenire anche mentre uno o più programmi sono in esecuzione. Il proiettore selezionato verrà posto in controllo manuale, e se questo era inserito nel programma in uscita, verrà momentaneamente isolato dal programma stesso e quindi completamente controllabile dall'utente.

Se viene ripremuto il pulsante relativo al proiettore, questo ritornerà regolarmente nel controllo del programma da cui era stato prelevato. Se invece vogliamo che questo proiettore o quanti altri non vengano influenzati e quindi ripresi dal controllo dei programmi, premendo P12 (**FREEZ**) congeleremo le loro posizioni fino a quando non verranno rilesionati tramite i loro pulsanti; il led del proiettore/i congelato/i avrà un lampeggio differenziato dagli altri prelevati momentaneamente.

I pulsanti **FINE ADJUSTMENT** della sezione **CHANNELS** (part. H-I-L Fig. 79) sono predisposti per la regolazione fine (un digit alla volta) del canale selezionato con i cursori, con il joystick, con i pulsanti di ogni canale oppure con il pulsante **SELECT** (part. H Fig. 79) che provvede alla selezione dei canali 17 o 18 del Joystick.

Una utilità è rappresentata dalla voce **CH-CNG** (Channel change) attivabile con P4 (vedi Fig. 80-81) che permette di cambiare in modo complessivo e rapido il valore di un canale ai proiettori che selezioniamo e che fanno parte del programma in esecuzione; abbiamo la possibilità di:

- selezionarli tutti con P8 (**SELALL**)
- deselezionarli con P5 (**UNSALL**)
- riportarli al controllo del programma con P6- P7 (Channel Resume)

CH value	000	000	000	000	000	000
ESC	S - Cns	S - Std	1.0	1.0	FREEZ	
	SCENE : 1			SC UP		
	PROGRAM :			SC DWN		
CH CNG	AUTORUN	REPEAT				
PRJ :	DMX s / I	S - Cns	S - Std	1.0	1.0	
CLRPRJ	Auto	P 1	1	1	1	SHOWALL

Figure 80

CH value	000	000	000	000	000	000
ESC	Channel Change Active					
	SC UP					
	SC DWN					
	REPEAT					
	1.0					
	1.0					
UNSALL	Channel Resume	SELALL				

Figure 81

It can also be done while one or more programs are in execution. The selected projector will be in manual control and, if the chosen projector was part of the running program, it will be temporarily isolated from the program itself and you will have it in manual control.

*If you press the projector push-button again, the projector will return to operate within the program. On the contrary if you wish that the projector or the projectors will remain in manual control without them going back to operate within the programs, you have to push P12 (**FREEZ**), freezing in this way their positions till you will select them again pressing their relevant push-buttons. The led on the "frozen" projectors will flash in a different way.*

The **FINE ADJUSTMENT** push-buttons in the **CHANNELS** section (part. H-I-L Fig. 79) are dedicated to fine adjustment of the channels selected by means of sliders, joystick, channels push-buttons, or with the **SELECT** push-button (part. H Fig. 79) that gives a selection for channels 17 or 18 of the Joystick.

The mark **CH-CNG** (Channel Change) is another utility, setted by P4 (see Fig 80-81): it allows to change, in a total and rapid way, the value of a channel on the projectors you're setting, included in the program in execution; you have the possibility to:

- select them all by P8 (**SELALL**)
- de-select them by P5 (**UNSALL**)
- go them back to the program control by P6-P7 (Channel Resume).

