

*Next*



# **MATRIX**

**Universal DMX Controller**



**I** **MANUALE DI INSTALLAZIONE ED USO**

## INDICE

**Complimenti per l'acquisto del *MATRIX*.**

**Prima di procedere all'utilizzo di questo prodotto è necessario leggere attentamente il presente libretto di istruzioni per effettuare una corretta installazione e per sfruttarne al meglio le potenzialità.**

### *Impostazione dell'apparecchiatura*

- 1.1 Descrizione pannello comandi
- 1.2 Disimballaggio dell'apparecchiatura
- 1.3 Accessori in dotazione e documentazione relativa

### *Descrizione pannello retro e installazione*

- 2.1 Descrizione pannello retro
- 2.2 Connessione ingresso di alimentazione
- 2.3 Connessione dell'alimentatore alla rete elettrica
- 2.4 Connessione **uscita/ingresso** DMX 512
- 2.5 Costruzione del **cavo segnale** DMX 512

### *Utilizzo dell'apparecchiatura - impostazioni iniziali*

- 3.1 Come impostare la centralina al primo utilizzo

### *Utilizzo dell'apparecchiatura - modi di funzionamento*

- 4.1 Modo di funzionamento **SCENE**
- 4.2 Tasti funzione in modo **SCENE**
- 4.3 **EDIT** in modo **SCENE**
- 4.4 Select in modo **EDIT SCENE**
- 4.5 Modo di funzionamento **EDIT SCENE**
- 4.6 Tasti funzione in modo **EDIT SCENE**
- 4.7 Cursori per modifica canali in modo **EDIT SCENE**
- 4.8 Regolazione dei canali **PAN E TILT** tramite joystick
- 4.9 Funzione **MASK** in modo scene
- 4.10 Modo di funzionamento **MAN**
  
- 5.1 Modo di funzionamento **EDIT PROGRAM**
- 5.2 Tasti funzione in modo **EDIT PROGRAM**
- 5.3 Select in modo **PROGRAM**
- 5.4 Tasti funzione in modo **PROGRAM**
  
- 6.1 Modo di funzionamento **CHASE**
- 6.2 Tasti funzione in modo **EDIT CHASE**
- 6.3 Select in modo **CHASE**
- 6.4 Tasti funzione in modo **CHASE**
- 6.5 Modo di funzionamento **STEPS**
- 6.6 Tasti funzione in modo **STEPS**
- 6.7 Modo di funzionamento **EDIT STEPS**
- 6.8 Tasti funzione in modo **EDIT STEPS**
- 6.9 Cursori per modifica canali in modo **EDIT STEPS**
- 6.10 Funzione **MASK** in modo steps
- 6.11 Utilizzo del cursore **MASTER DIMMER**

## 6.12 Utilizzo del cursore **MASTER CHASE**

- 7.1 Modo di funzionamento **EFFECT**
- 7.2 Tasti funzione in modo **EFFECT**
- 7.3 Select in modo **EFFECT**
- 7.4 **EDIT** in modo **EFFECT**
- 7.5 Modo di funzionamento **EDIT EFFECT**
- 7.6 Tasti funzione in modo **EDIT EFFECT**

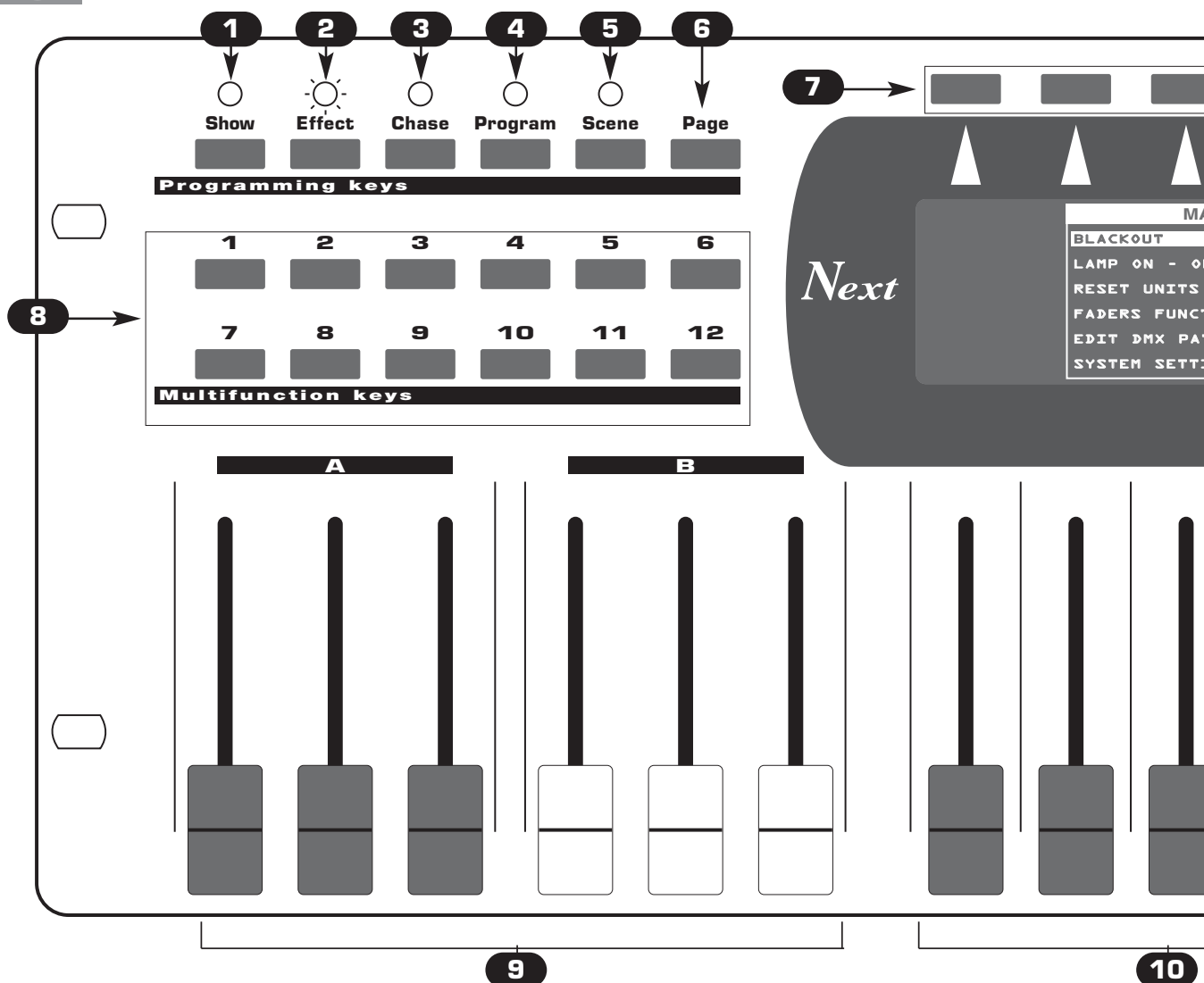
- 8.1 Modo di funzionamento **SHOW**
- 8.2 Tasti funzione in modo **SHOW**
- 8.3 Modo di funzionamento **GO SHOW**
- 8.4 **EDIT** in modo **SHOW**
- 8.5 Select in modo **EDIT SHOW**

### *Esempio di utilizzo*

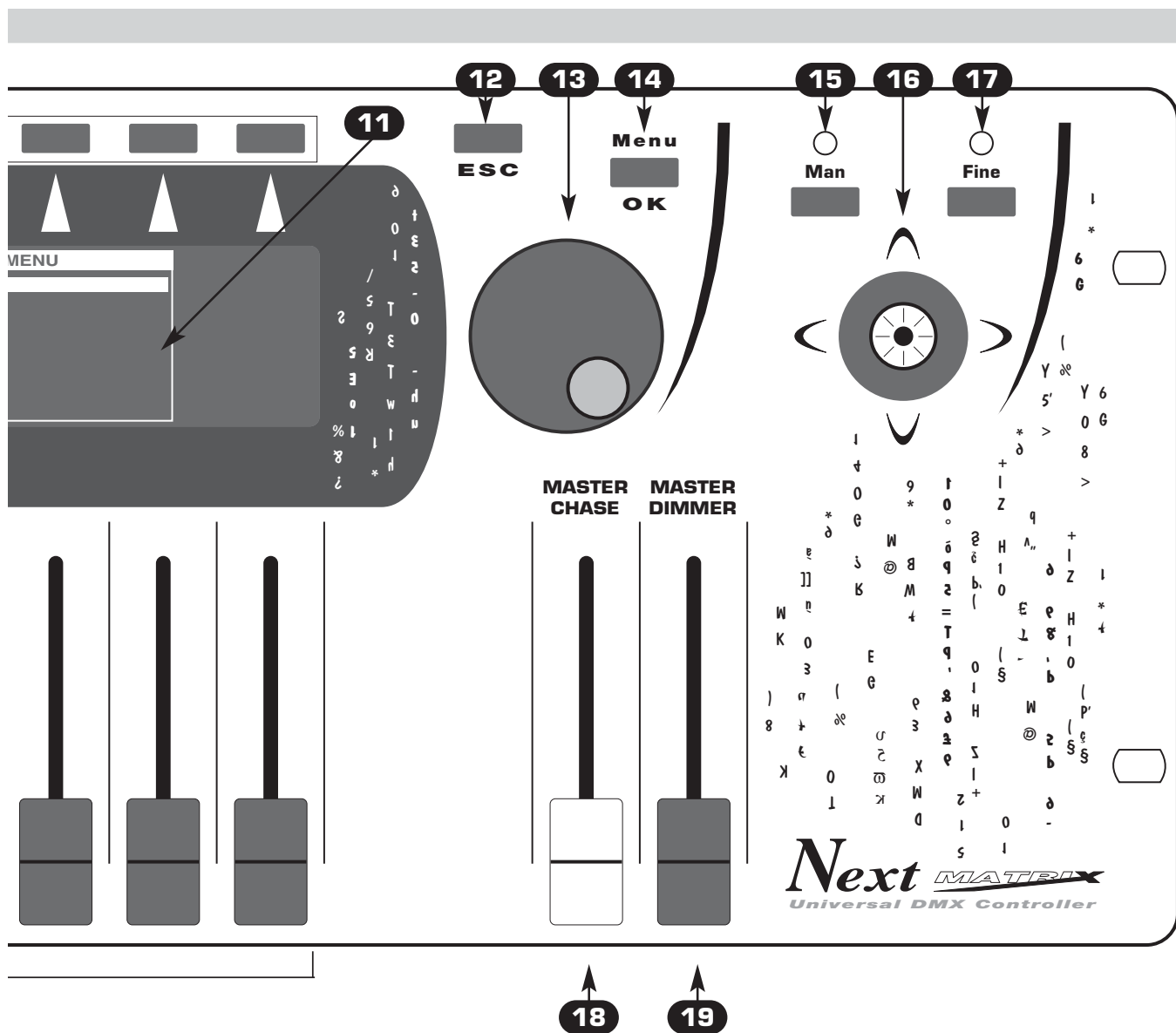
- 9.1 Creazione di un **PROGRAMMA**
- 9.2 Creazione di un **CHASE**
- 9.3 Creazione di un **EFFECT**
- 9.4 Creazione di uno **SHOW**

### *Utilizzo dell'apparecchiatura - funzioni menu*

- 10.1 Funzioni **MENU**
- 10.2 Funzione **MENU: BLACKOUT**
- 10.3 Funzione **MENU: LAMP ON - LAMP OFF**
- 10.4 Funzione **MENU: RESET UNITS**
- 10.5 Funzione **MENU: FADERS FUNCTIONS**
- 10.6 Funzione **MENU: FADERS FUNCTIONS LIVE**
- 10.7 Funzione **MENU: EDIT DMX PATCH**
- 10.8 Tasti funzione in modo **EDIT DMX PATCH**
- 10.9 **LOAD LIBRARY** in modo **EDIT DMX PATCH**
- 10.10 Tasti funzione in modo **LOAD LIBRARY**
- 10.11 **EDIT** in modo **EDIT DMX PATCH**
- 10.12 **EDIT** dei **CANALI DMX**
- 10.13 Tasti funzione in modo **EDIT** dei **CANALI DMX**
- 10.14 Funzione **MENU: SYSTEM SETTINGS**
- 10.15 Funzione **MENU: SET LCD CONTRAST**
- 10.16 Funzione **MENU: SECURITY LOCK**
- 10.17 Funzione **MENU: ABOUT MATRIX**
- 10.18 Funzione **MENU: RS 232 HOST LINK**



- 1** Attiva la funzione SHOW
- 2** Attiva la funzione EFFECT GENERATOR
- 3** Attiva la funzione CHASE
- 4** Attiva la funzione PROGRAM
- 5** Attiva la funzione SCENE
- 6** Passa alla pagina successiva
- 7** Tasti funzioni
- 8** Selezionano, secondo la funzione attiva, UNITA'/SCENE/PROGRAM/CHASE/EFFECT/SHOW.....
- 9** Cursori per la regolazione del canale visualizzato da 0 a 255  
Possibilità di assegnare la funzione da menù.
- 10** Cursori per la regolazione del canale visualizzato da 0 a 255



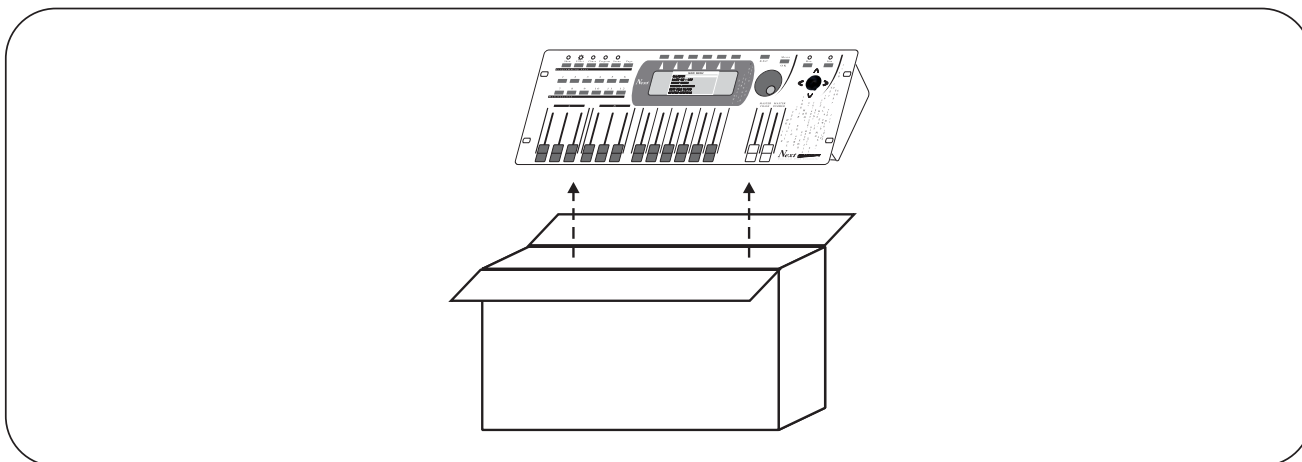
- 11** Display grafico
- 12** Tasto di uscita /annullamento
- 13** Encoder
- 14** Tasto di Menù /conferma
- 15** Attiva la funzione MAN
- 16** Joystick che permette un facile posizionamento delle unità
- 17** Attiva la funzione FINE per la velocità del joystick
- 18** Corsore MASTER CHASE per la regolazione dell' intensità del gioco da 0 a 255
- 19** Corsore MASTER DIMMER per la regolazione di tutti i canali "dimmer" delle unità intelligenti.

## 1.2 DISIMBALLAGGIO DELL'APPARECCHIATURA

I

Aprire la scatola togliere la documentazione.

Togliere l'apparecchiatura dalla scatola come riportato nella figura sottostante.



## 1.3 ACCESSORI IN DOTAZIONE E DOCUMENTAZIONE RELATIVA

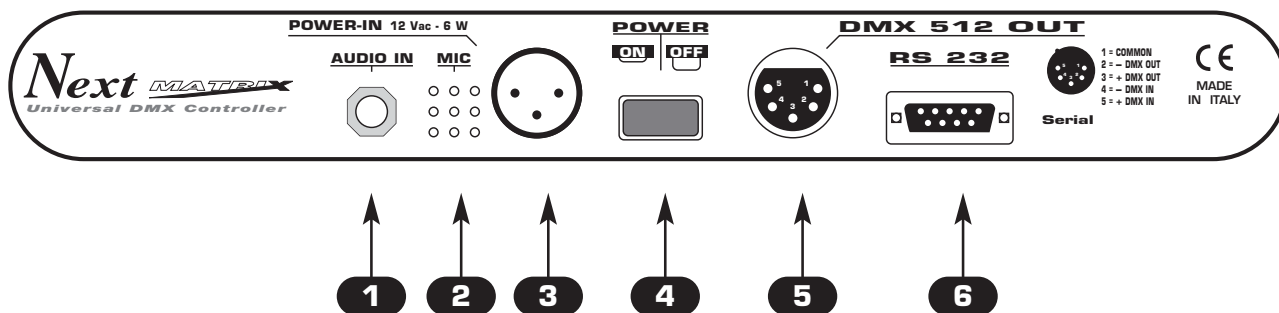
Controllare il contenuto delle confezioni.

Se uno dei seguenti elementi contenuti nelle confezioni dovesse mancare o essere danneggiato, contattare immediatamente il rivenditore.

- **Matrix**
- **Manuale di installazione ed uso.**
- **Garanzia**
- **1 connettore XLR 5 poli maschio**
- **1 Alimentatore mod. mtrx 12Vac**
- **1 Cavetto maschio/femmina RS 232**

### **Leggere attentamente le seguenti avvertenze prima di iniziare l'installazione.**

- Apparecchio non per uso domestico.
- Leggete il presente manuale con attenzione e seguite queste precauzioni prima di operare con il controller.
- Fate estrema attenzione a non versare liquidi sul controller, oppure di operare in condizioni di eccessiva umidità.
- Evitate di installare il controller vicino a fonti di calore eccessivo, di esporlo a irradiazione solare diretta e di posizionarlo senza alcuna protezione in ambienti polverosi.
- Non usate mai l'apparecchio se il cavo o la spina di rete non sono in perfette condizioni (se necessario, provvedete alla loro sostituzione o accurata riparazione).
- Per la pulizia non usate solventi tipo acetone o alcool, che danneggerebbero la finitura esterna e le serigrafie dei pannelli.
- In caso di cattivo funzionamento di qualsiasi dispositivo del sistema affidatevi al più vicino centro di assistenza o ad un centro specializzato, evitando di provvedere personalmente.



- 1 INGRESSO segnale audio 0 dB con connettore jack mono/stereo.
- 2 MICROFONO incorporato per la funzione musicale
- 3 INGRESSO alimentazione 12 Vac con connettore cannon 3 poli.
- 4 Pulsante di accensione
- 5 INGRESSO/USCITA segnale DMX 512 standard con connettore cannon 5 poli.
- 6 INGRESSO segnale RS232.

## 2.2 CONNESSIONE INGRESSO DI ALIMENTAZIONE

Inserire fino in fondo il connettore cannon 3 poli dell'alimentatore nell'apposito ingresso di alimentazione **3**

Per disinserirlo premere il gancio di sicurezza ed estrarlo dolcemente.

**ATTENZIONE:** Non usare mai alimentatori diversi da quello fornito, potrebbero verificarsi seri danni alla circuitazione interna.

Non collegare mai lo spinotto cannon a 3 poli in altri apparecchi, esso è studiato per essere usato **ESCLUSIVAMENTE** con questo prodotto.

## 2.3 CONNESSIONE DELL'ALIMENTATORE ALLA RETE ELETTRICA

**ASSICURARSI CHE LA TENSIONE E FREQUENZA DI RETE COINCIDANO CON QUELLI RIPORTATI NELLA TARGHETTA DELL'ALIMENTATORE.**

L'alimentatore fornito è del tipo a spina, quindi è sufficiente inserirlo nella presa elettrica.

Per verificare la corretta installazione, basta premere il tasto **POWER**.

Se alla pressione del tasto **POWER** nessuna spia luminosa si accende controllare la presenza di tensione nella presa elettrica, il collegamento alimentatore-centrale e alimentatore-presa elettrica.

Nel caso il problema continuasse consultare il rivenditore.

## 2.4 CONNESSIONE USCITA/INGRESSO DMX 512

I

Accertarsi di utilizzare cavi schermati adeguati alla trasmissione del segnale DMX 512 con connettori di buona qualità e collegamento come riportato sul fianco del connettore.

Inserire fino in fondo il connettore cannon 5 poli proveniente dai proiettori nell'apposito ingresso di segnale DMX **5**

Per disinserirlo premere il gancio di sicurezza "PUSH" ed estrarlo dolcemente.

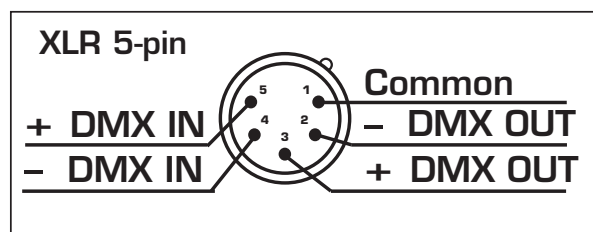
**ATTENZIONE:** Non collegare mai la calza del cavo con la terra dell'impianto elettrico, potrebbero verificarsi anomalie nel funzionamento dell'apparecchio.

## 2.5 COSTRUZIONE DEL CAVO SEGNALE DMX 512

L'ingresso/uscita DMX 512 del MATRIX è realizzato con connettori standard XLR 5 Pin. Al momento l'ingresso non è abilitato dal software  
Il collegamento deve essere effettuato con cavo schermato di queste caratteristiche:

- 2 conduttori più la schermatura
- impedenza di 120 ohm
- bassa capacità
- velocità trasmissione max. 250 Kbaud.

Per il collegamento fare riferimento alla figura



## 3.1 COME IMPOSTARE LA CENTRALINA AL PRIMO UTILIZZO

Matrix è una centralina di controllo DMX universale ed è fornita con una configurazione iniziale generica.

Per un corretto funzionamento **E' NECESSARIO** configurare la centralina in funzione del tipo di proiettore/unità ad essa collegati.

Il foglio **SETUP LIBRARY** include l'elenco dei proiettore/unità contenuti nella memoria interna, se la configurazione richiesta non è presente nella lista bisogna crearne una personalizzata.

L'operazione di configurazione della centralina è descritta al capitolo:

**10.7** Funzione **MENU: EDIT DMX PATCH**

Matrix è dotato di display grafico con contrasto regolabile da menù, se l'impostazione iniziale non dovesse andare bene per il vostro utilizzo è possibile variare il contrasto.

L'operazione di cambio contrasto del display è descritta al capitolo:

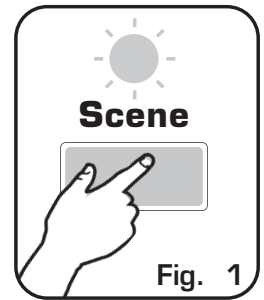
**10.14** Funzione **MENU: SYSTEM SETTINGS**



**QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI VISUALIZZARE, VARIARE I PARAMETRI ED EDITARE UNA DELLE 48 SCENE DEL PROGRAMMA ATTIVO.**

Il funzionamento **SCENE** si attiva premendo il tasto **SCENE** (Fig. 1)

L'attivazione della funzione è segnalata dall'accensione della spia luminosa sopra il tasto stesso e dal cambio di schermata del display come in (Fig. 2)



Il display grafico fornisce l'indicazione della scena (in bianco) attualmente attiva (Fig. 2) Nel caso in cui si attivi una scena vuota, sul display compare la scritta "FREE SCENE".

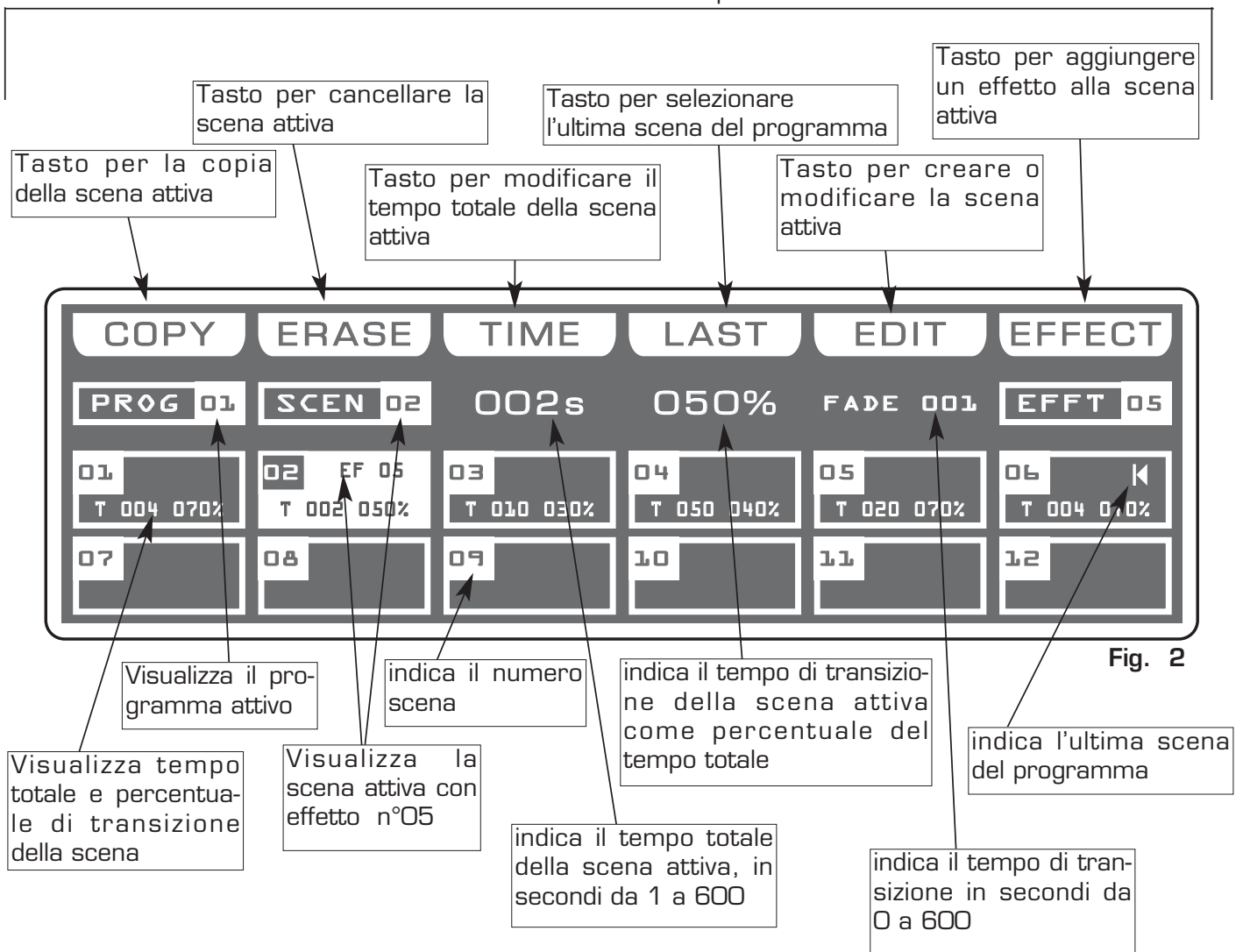
Premere uno dei tasti 1÷12 per attivare la scena.

Premendolo di nuovo la scena assume istantaneamente il suo valore finale.

Per passare alle scene 13÷24/25÷36/37÷48 utilizzare il tasto **PAGE**

**N.B. Controllare che il cursore Master Dimmer non sia a valore 0 vedi (par 6.11)**

**Tasti Funzione** vedi par 4.2



Nel modo di funzionamento **SCENE** vi sono 6 **Tasti Funzione** vedi (Fig. 2 par 4.1).

**Tasto COPY:**

Premendo questo tasto si copia la scena attiva su una scena vuota dello stesso programma: sul display viene visualizzato "SELECT DESTINATION SCENE", selezionare tramite i tasti 1÷12 la destinazione della copia. Per passare alle scene successive utilizzare il tasto **PAGE**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**

**N.B.** dopo aver premuto il tasto **COPY**, lo stesso diventa **GRAB**.

**Tasto GRAB:** attivo solo premendo il tasto **COPY**

Premendo questo tasto la scena viene tenuta in memoria per poi poterla incollare in una scena **vuota** dello stesso programma o di un'altro programma. Il tasto diventa **PASTE**.

**Tasto ALL:** attivo solo premendo il tasto **COPY**

Premendo questo tasto si copiano tutte le scene del programma attivo su un'altro programma: sul display viene visualizzato "SELECT DESTINATION PROGRAM", selezionare tramite i tasti 1÷12 la destinazione della copia. Per passare ai programmi successivi utilizzare il tasto **PAGE**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**

**Tasto PASTE:** attivo solo su scene vuote

Premendo questo tasto la scena precedentemente tenuta in memoria può essere incollata ad una qualsiasi scena **vuota** di qualsiasi programma.

**Tasto ERASE:**

Premendo questo tasto si cancella la scena attiva, selezionare tramite i tasti 1÷12 (per le successive utilizzare il tasto **PAGE**) la scena che si deve eliminare, poi premere il tasto **ERASE**.

La scena viene eliminata in modo permanente, non è possibile recuperarla.

**Tasto TIME:**

Premendo questo tasto si modifica il tempo totale della scena, il valore è espresso in secondi da 1 a 600, utilizzare il cursore sotto la scritta **TIME**, oppure l'encoder. Per confermare la modifica premere il tasto **OK**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**.

**Tasto CROSS:** attivo solo premendo il tasto **TIME**

Premendo questo tasto si modifica il tempo di transizione della scena, il valore è espresso in percentuale da 0 a 100%, utilizzare il cursore sotto la scritta **CROSS**, oppure l'encoder. Per confermare la modifica premere il tasto **OK**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**

**Tasto TO ALL:** attivo solo premendo il tasto **TIME**

Premendo questo tasto si settano per tutte le scene valori uguali.

**Tasto LAST:**

Premendo questo tasto si seleziona l'ultima scena del programma, selezionare tramite i tasti 1÷12 (per le successive utilizzare il tasto **PAGE**) la scena dove deve terminare il programma, poi premere il tasto **LAST**.

Per selezionare le scene successive utilizzare il tasto **PAGE**.

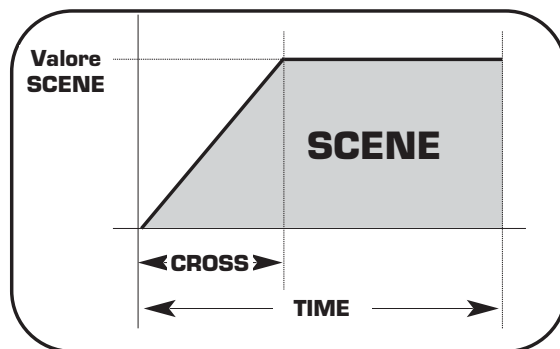
**N.B.** L'ultima scena del programma viene settata in automatico nel modo **EDIT**.

**Tasto EDIT:**

Premendo questo tasto si crea/modifica la scena attiva, vedi par 4.3 **EDIT in modo SCENE**

**Tasto EFFECT:**

Premendo questo tasto si assegna uno shape generator alla scena attiva, per la creazione di effetti vedi par 7.5 modo di funzionamento **EDIT EFFECT**



**QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI EDITARE UNA DELLE 48 SCENE DEL PROGRAMMA ATTIVO.**

Il display grafico fornisce l'indicazione della scena (in bianco) attualmente attiva (Fig. 2 par 4.1) per crearla o modificarla premere il tasto **EDIT** (Fig. 3).

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 4).

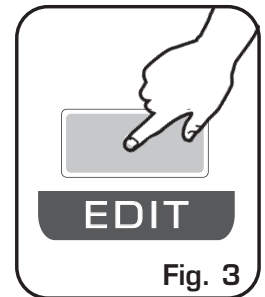


Fig. 3

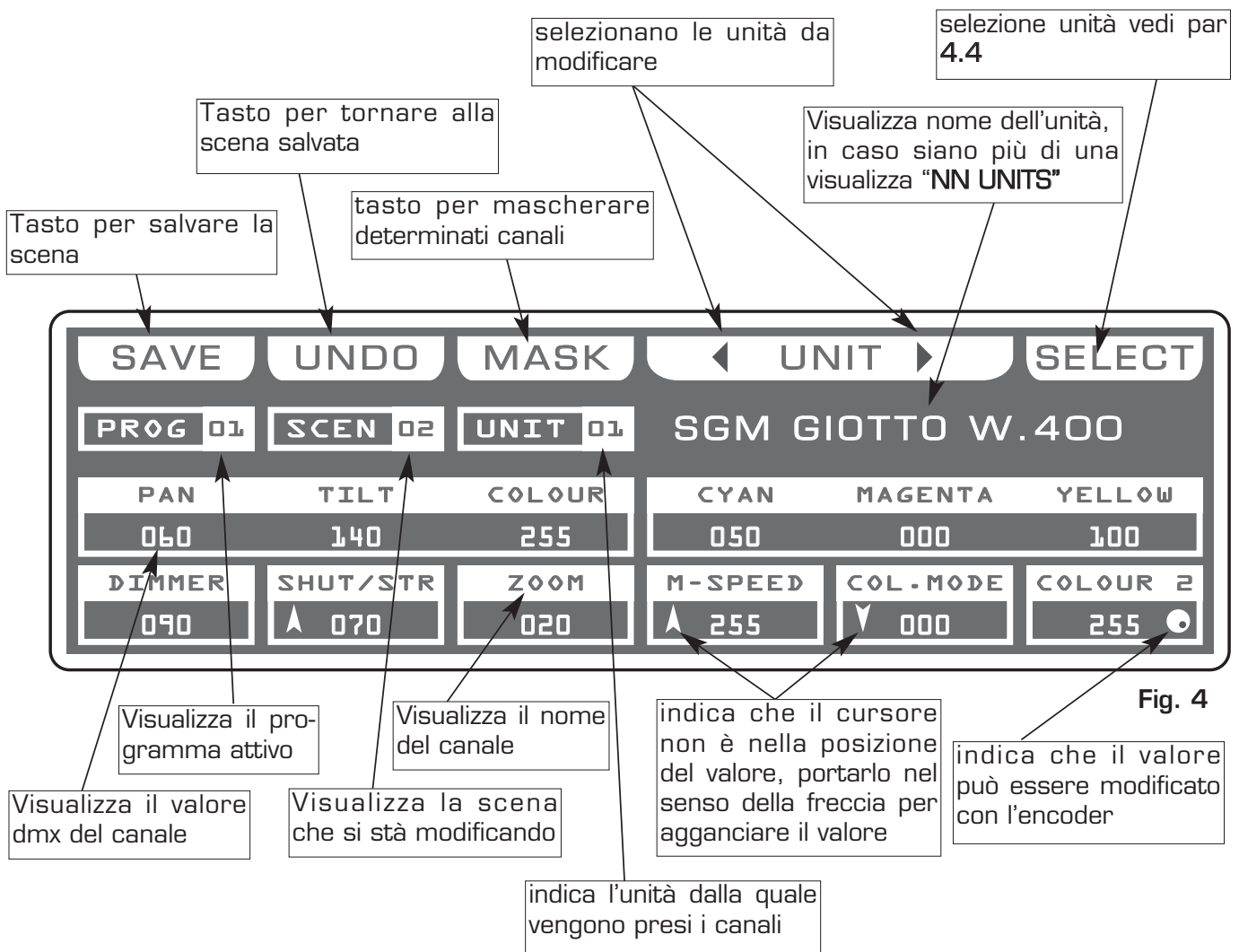


Fig. 4

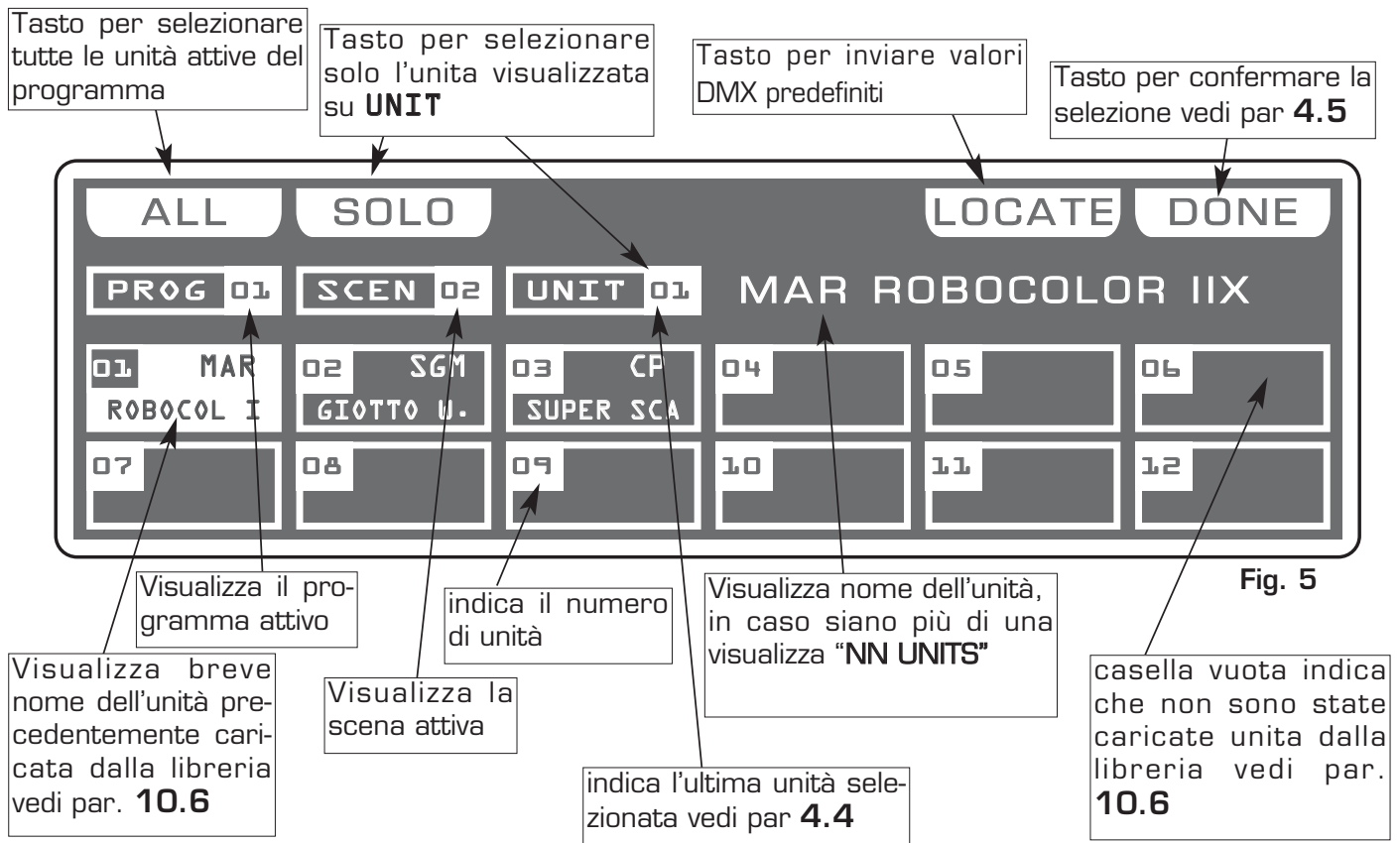
**QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI SELEZIONARE UNA O PIU' UNITA' DEL ROGRAMMA ATTIVO.**

Per attivare la selezione multipla delle unità si deve premere il tasto **SELECT** ( Fig. 4 par 4.3)).

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 5).

Premendo uno dei tasti 1÷12 si attiva una o più unità.

Per passare alle unità successive utilizzare il tasto **PAGE**



**Tasto ALL:**

Premendo questo tasto si attivano tutte le unità precedentemente assegnate al programma, non è possibile selezionare unità se non sono attive nel programma. vedi par. 5.2.

Premendo questo tasto il display visualizzerà "NN UNITS" i canali di controllo DMX verranno presi dall' unità indicata dalla casella **UNIT** ..

**Tasto SOLO:**

Premendo questo tasto si attiva solo l'unità indicata dalla casella **UNIT** .. in pratica, se abbiamo selezionato con il tasto **ALL** tutte le 48 unità, e si vuole cambiare il valore dei canali dell'unità (es. n° 02), basta premere due volte il tasto 02 di selezione unità. A questo punto la casella unit indicherà **UNIT 02** ora il tasto **SOLO** deseleziona tutte le altre unità, attivando **SOLO** la **UNIT 02**

**Tasto DONE:**

Premendo questo tasto si conferma la selezione delle unità vedi par. 4.5.

**QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI MODIFICARE IL VALORE DEI CANALI DELLE UNITÀ SELEZIONATE**

Tramite i 12 cursori si regola il valore del canale corrispondente vedi par 4.7  
 Premendo uno dei tasti 1÷12 il canale corrispondente viene assegnato all'encoder con relativa possibilità di modifica.

Per passare ai canali successivi utilizzare il tasto **PAGE**

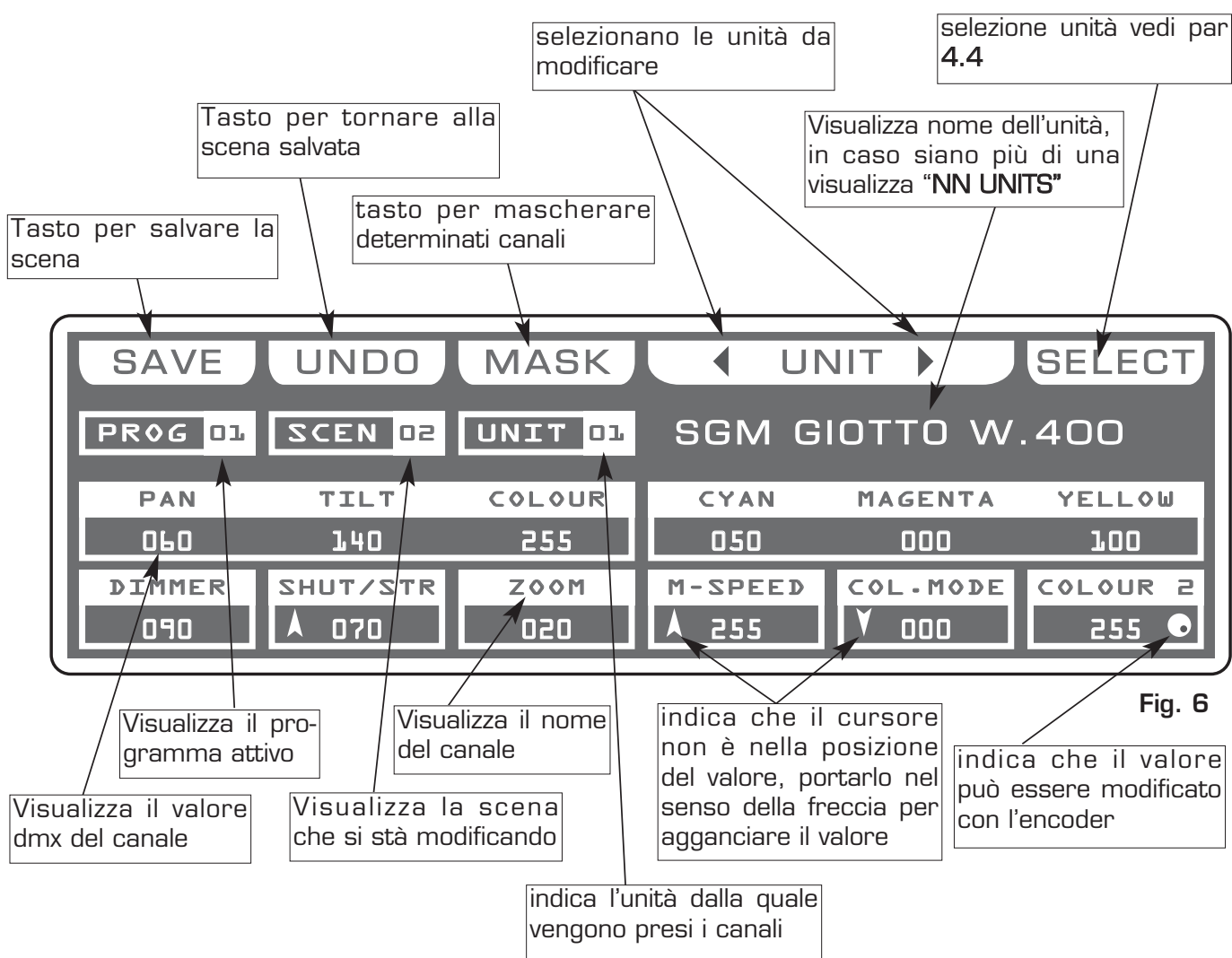


Fig. 6

## 4.6 TASTI FUNZIONE IN MODO EDIT SCENE

I

Nel modo di funzionamento **EDIT SCENE** vi sono 6 **Tasti Funzione** vedi (Fig. 6 par 4.5).

### Tasto **SAVE/UPDATE**:

Premendo il tasto **SAVE** si salva la scena vuota e si passa alla scena vuota successiva

Il tasto **UPDATE** permette di aggiornare la scena precedentemente salvata con ritorno alla funzione scene vedi par 4.1

Tasto **UNDO**: funziona solo su scene salvate

Premendo questo tasto si ritorna alla scena salvata

### Tasto **MASK**:

Premendo questo tasto si entra nella funzione di mascheramento canali. vedi par 4.8

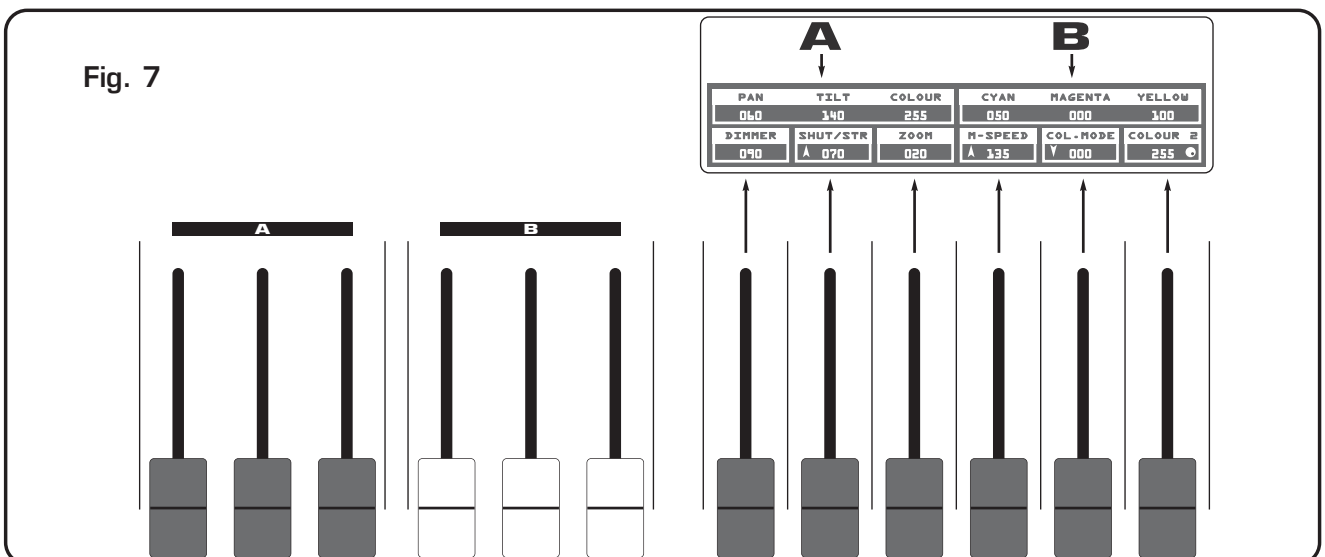
### Tasti **UNIT** :

Premendo uno di questi due tasti si passa all'unità successiva/precedente

### Tasto **SELECT**:

Premendo questo tasto si torna alla selezione delle unità vedi par 4.3

## 4.7 CURSORI PER MODIFICA CANALI IN MODO EDIT SCENE



La regolazione dei canali avviene tramite 12 cursori di comando vedi (Fig. 7)

**Portare il valore dei vari canali ai valori desiderati, per modificare la scena.**

**Ogni volta che si cambia pagina i cursori rimangono inattivi.**

**La freccia nella casella indica che il cursore non è nella posizione del valore, portarlo nel senso della freccia per agganciare il valore.**

**Nel caso si selezionino più unità contemporaneamente, i nomi dei canali ed i valori indicati sono riferiti all'unità segnalata dalla casella unit.**

**I canali PAN LOW / TILT LOW / LAMP / LAMP-RES non sono visualizzati e quindi non è possibile effettuare alcuna modifica. Per modificarne il valore vedi par 10.6**

**N.B. Le 6 caselle singole (parte sotto del display) fanno riferimento ai cursori immediatamente sotto.**

**Le due caselle da 3 canali (sopra alle singole) fanno riferimento rispettivamente:**

**Quella di sinistra ai 3 cursori "A"**

**Quella di destra ai 3 cursori "B"**

La regolazione dei canali PAN e TILT dello specchio degli scanner ed unità a testa mobile avviene tramite il Joystick (Fig. 8).

Il tipo adottato è quello con ritorno centrale il quale, insieme al sofisticato software di gestione, consente posizionamenti facili e precisi.

La velocità di spostamento dello specchio può essere cambiata tramite il tasto **Fine**.

La velocità selezionata è visualizzata sul display grafico per 3 secondi ogni volta che si preme il tasto **Fine** vedi (Fig. 9).

Con velocità **SPEED 01/10** il joystick muove lo specchio con velocità costante, mentre con **SPEED PROP** il joystick diventa di tipo proporzionale, se manteniamo la leva in posizione centrale lo specchio rimane fermo; mentre più la allontaniamo dal centro più aumenta la velocità di spostamento dello specchio dello scanner.

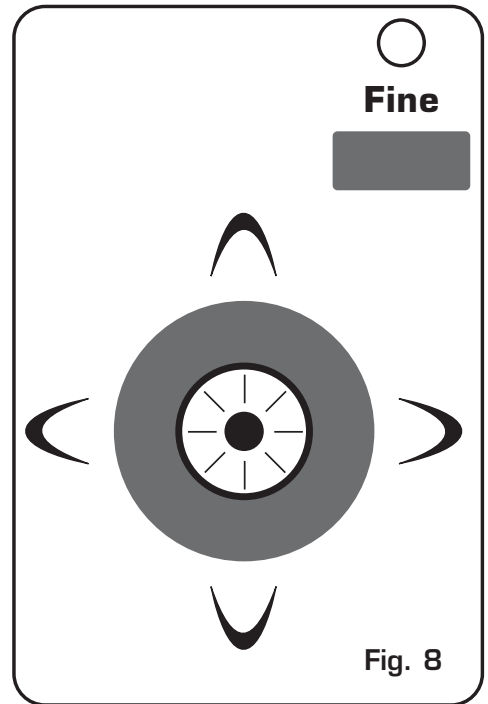


Fig. 8

Premendo due volte il tasto **Fine** si passa direttamente al movimento fine del joystick, utile per controllare teste mobili, l'attivazione della funzione è segnalata dall'accensione della spia luminosa sopra il tasto stesso

Il movimento del joystick va a modificare i canali di **PAN/PAN LOW** e **TILT/TILT LOW**.

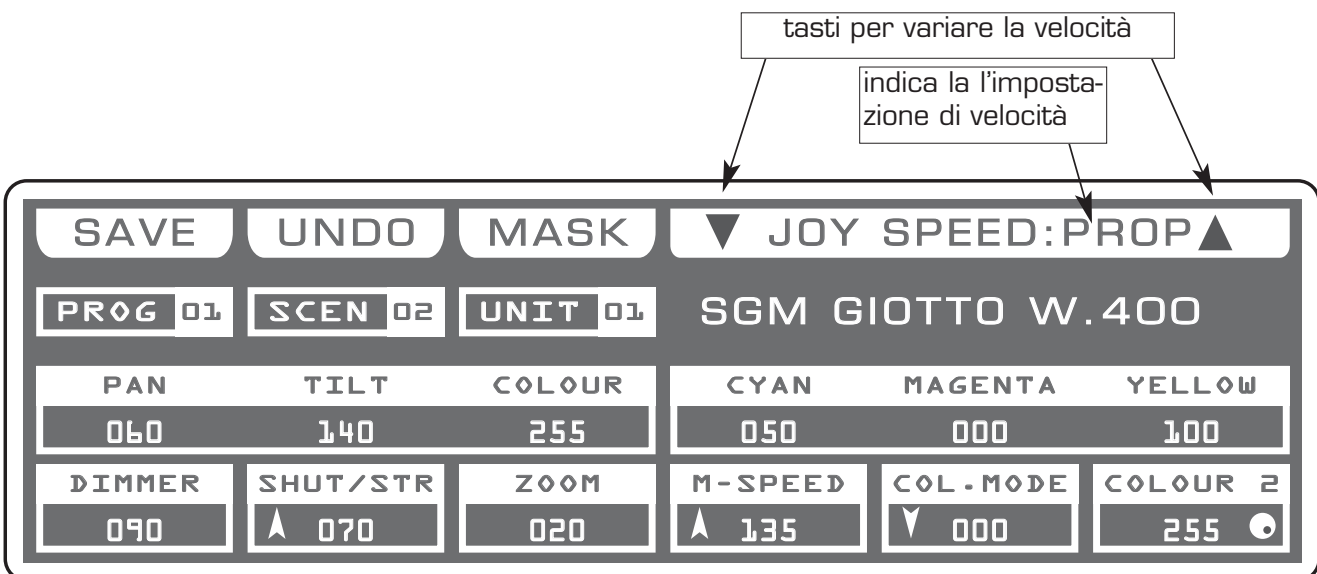


Fig. 9

QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI MASCHERARE I CANALI DELL' UNITÀ PRECEDENTEMENTE SELEZIONATE IN UNA DETERMINATA SCENA.

Il funzionamento **MASK** si attiva premendo il tasto **MASK** (Fig. 10)

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 11)

Il display grafico fornisce l'indicazione dei canali mascherati con il simbolo "===" (Fig. 11)

L'operatore in questo caso maschera i canali tilt,cyan,magenta e yellow. Quando viene richiamata la scena i canali mascherati restano al valore impostato in precedenza.

Funzione molto utile per creare scene che fanno solo cambio colore ecc...

Premendo uno dei tasti 1÷12 il valore del canale corrispondente viene mascherato. Per passare ai canali successivi utilizzare il tasto **PAGE**



Fig. 10

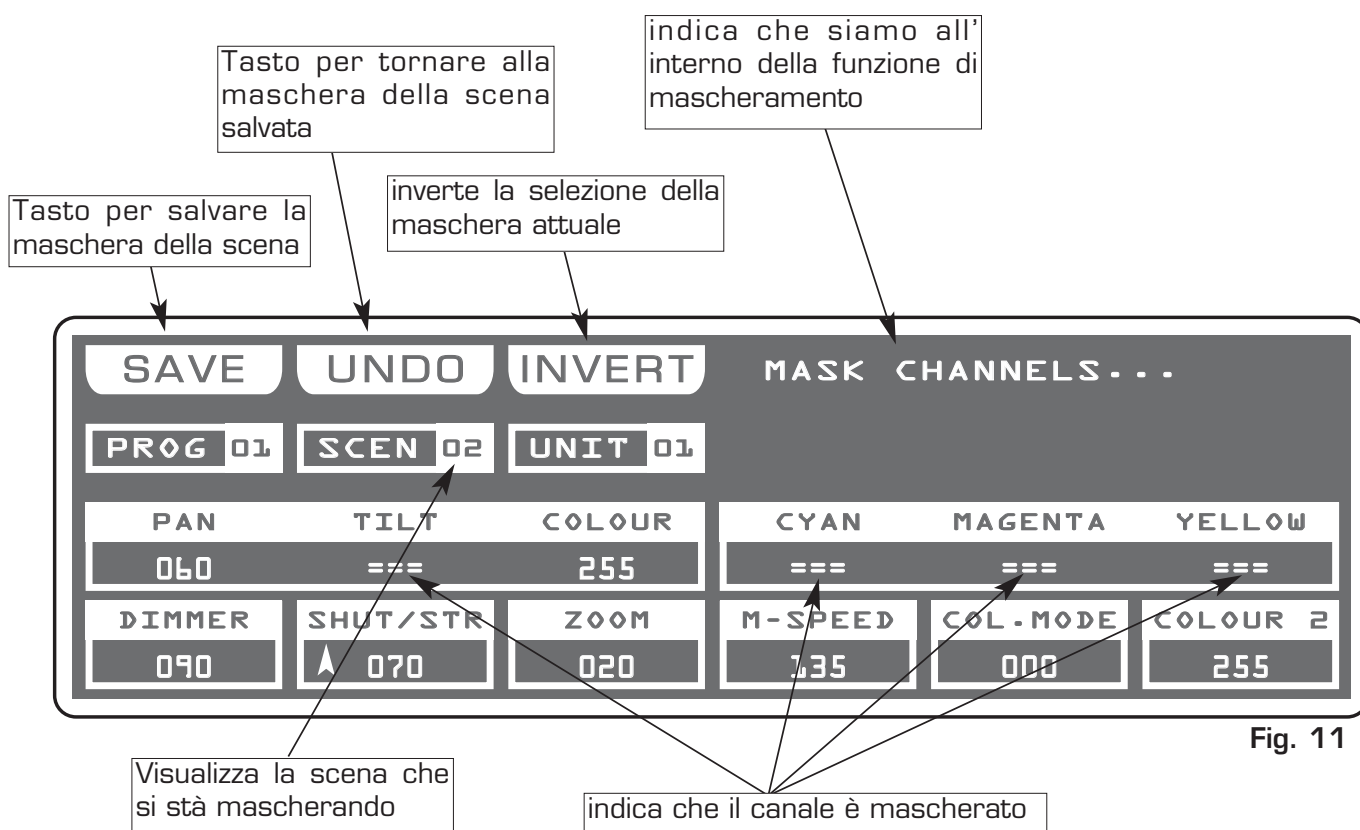


Fig. 11

Tasto **INVERT**:

Premendo questo tasto si inverte la selezione della maschera attuale, cioè nel caso della (Fig. 9) i canali tilt,cyan,magenta e yellow diventano modificabili, mentre gli altri vengono mascherati.



**QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI ATTIVARE MANUALMENTE UNA O PIU UNITA' MENTRE QUELLE NON SELEZIONATE CONTINUANO AD ESEGUIRE LA LORO FUNZIONE.**

Il funzionamento **MAN** si attiva premendo il tasto **MAN** (Fig. 12).

L'attivazione della funzione è segnalata dall'accensione della spia luminosa sopra il tasto stesso e dal cambio di schermata del display come in (Fig. 13).

Il simbolo "===" indica che l'unità non cambia i suoi valori dmx. Tramite i 12 cursori, il joystick o i tasti 1÷12 il canale toccato può essere modificato, anche se lo stesso era all'interno di un programma in play.

Tutto il resto rimane invariato.

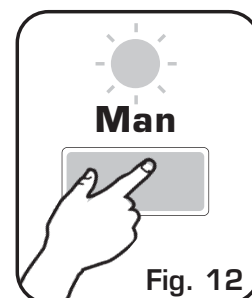
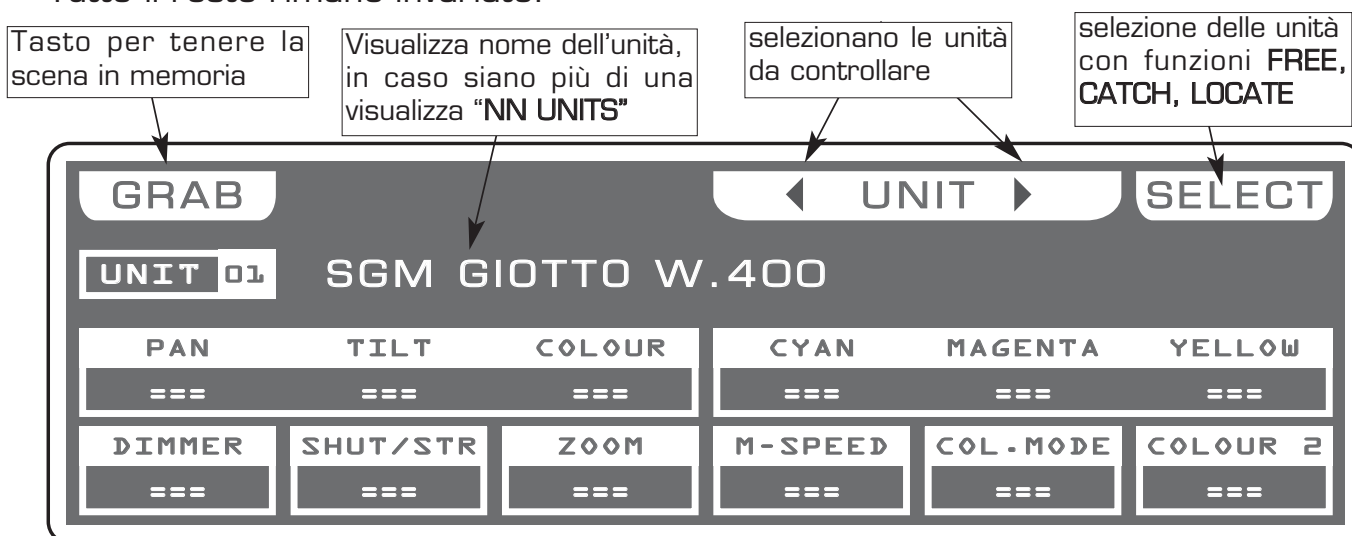


Fig. 12



Nel modo di funzionamento **MAN** vi sono 4 **Tasti Funzione** vedi (Fig. 13).

Fig. 13

**Tasto GRAB:**

Premendo questo tasto la scena viene tenuta in memoria per poi poterla incollare in una scena **vuota** di qualsiasi programma.

**Tasti UNIT :**

Premendo uno di questi due tasti si passa all'unità successiva/precedente.

**Tasto SELECT:**

Premendo questo tasto si selezionano le unità tramite i tasti 1÷12 (cambio di schermata).

**Tasto FREE:** attivo solo premendo il tasto **SELECT**

Premendo questo tasto le unità selezionate vengono rilasciate.

**Tasto CATCH:** attivo solo premendo il tasto **SELECT**

Premendo questo tasto le unità selezionate vengono fermate nella posizione corrente.

**Tasto LOCATE:** attivo solo premendo il tasto **SELECT**

Premendo questo tasto vengono inviati valori DMX predefiniti al fine di poter visualizzare le unità selezionate.

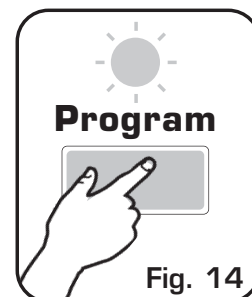
**Tasto DONE:** attivo solo premendo il tasto **SELECT**

Premere questo tasto per confermare.

QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI ATTIVARE UN PROGRAMMA E VARIARE I PARAMETRI DELLO STESSO.

**UN PROGRAM E' UNA SEQUENZA DI SCENE STATICHE, ESEGUITE IN SUCCESSIONE DA 1 A MAX 48.**

Il funzionamento **PROGRAM** si attiva premendo il tasto **PROGRAM** (Fig. 14)



L'attivazione della funzione è segnalata dall'accensione della spia luminosa sopra il tasto stesso e dal cambio di schermata del display come in (Fig. 15).

Il display grafico fornisce l'indicazione del programma (in bianco) attualmente attivo (Fig. 15).

Premere uno dei tasti 1÷12 per attivare un programma.  
Per passare ai programmi successivi utilizzare il tasto **PAGE**

**Tasti Funzione** vedi par 5.2

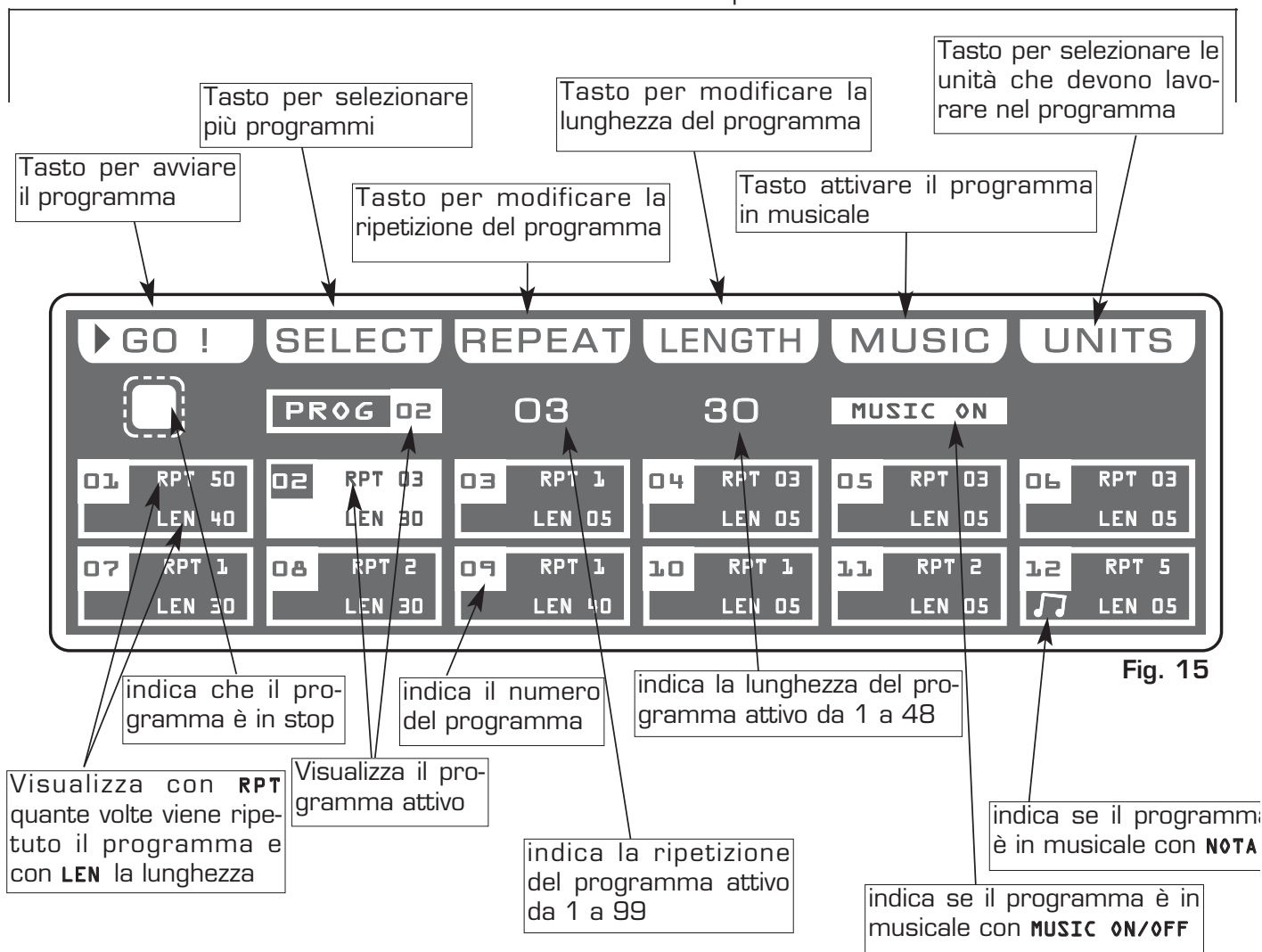


Fig. 15

Nel modo di funzionamento **EDIT PROGRAM** vi sono 6 *Tasti Funzione* vedi (Fig. 15 par 5.1)

Tasto **GO**:

Premendo questo tasto si avvia il programma.

**N.B. Controllare che il cursore Master Dimmer non sia a valore 0 vedi (par 6.11)**

Il tasto diventa **PAUSE** cambio di schermata del display come in (Fig. 15 par 5.3)

Tasto **PAUSE**:

Premendo questo tasto il programma si ferma nella posizione corrente premendo il tasto **GO** riprende dalla stessa posizione.

Tasto **SELECT**:

Premendo questo tasto è possibile la selezione multipla dei programmi. Cambio di schermata del display come in (Fig. 14) vedi par 5.3

Premere i tasti 1÷12 per attivare più programmi.

Per passare ai programmi successivi utilizzare il tasto **PAGE**

Tasto **REPEAT**:

Premendo questo tasto si modifica il numero di ripetizioni del programma, il valore è espresso in numero da 1 a 99 utilizzare il cursore sotto la scritta **REPEAT**, oppure l'encoder. Per confermare la modifica premere il tasto **OK**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**

Tasto **LENGTH**:

Premendo questo tasto si stabilisce quante scene del programma verranno eseguite, il valore è espresso in numero da 1 a 48 utilizzare il cursore sotto la scritta **LENGTH**, oppure l'encoder. Per confermare la modifica premere il tasto **OK**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**

Tasto **MUSIC**:

Premendo questo tasto, ed attivando **MUSIC ON**, il programma attivo cambierà le scene a tempo di musica, il display indica nella casella del programma ed a fianco del simbolo play una nota.

Attivando questa funzione il cambio delle scene avviene solo quando il sensore musicale riceve un segnale audio dall'ingresso posteriore o dal microfono incorporato. (se all'ingresso posteriore vi è collegato il connettore jack, il microfono incorporato viene disattivato)

Il sensore musicale interno ha una regolazione automatica di guadagno che permette di avere un livello di segnale in ingresso sempre ottimale per il funzionamento del Matrix.

Il segnale musicale di ingresso è di tipo 0 dB mono/stereo, quindi può essere prelevato da fonti sonore come Mixer, CD, Dat, ecc.

Tasto **UNITS**:

Premendo questo tasto si stabilisce quali unità saranno attive nel programma.

Per selezionare le unità successive utilizzare il tasto **PAGE**.

## QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI SELEZIONARE UNA SERIE DI PROGRAMMI

Per attivare la selezione multipla dei programmi si deve premere il tasto **SELECT** (Fig. 16).

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 17).

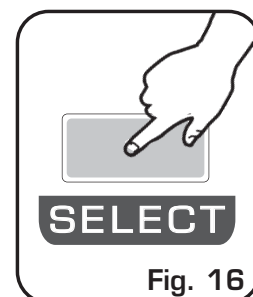


Fig. 16

Premere i tasti 1÷12 per attivare più programmi.

Per passare ai programmi successivi utilizzare il tasto **PAGE**

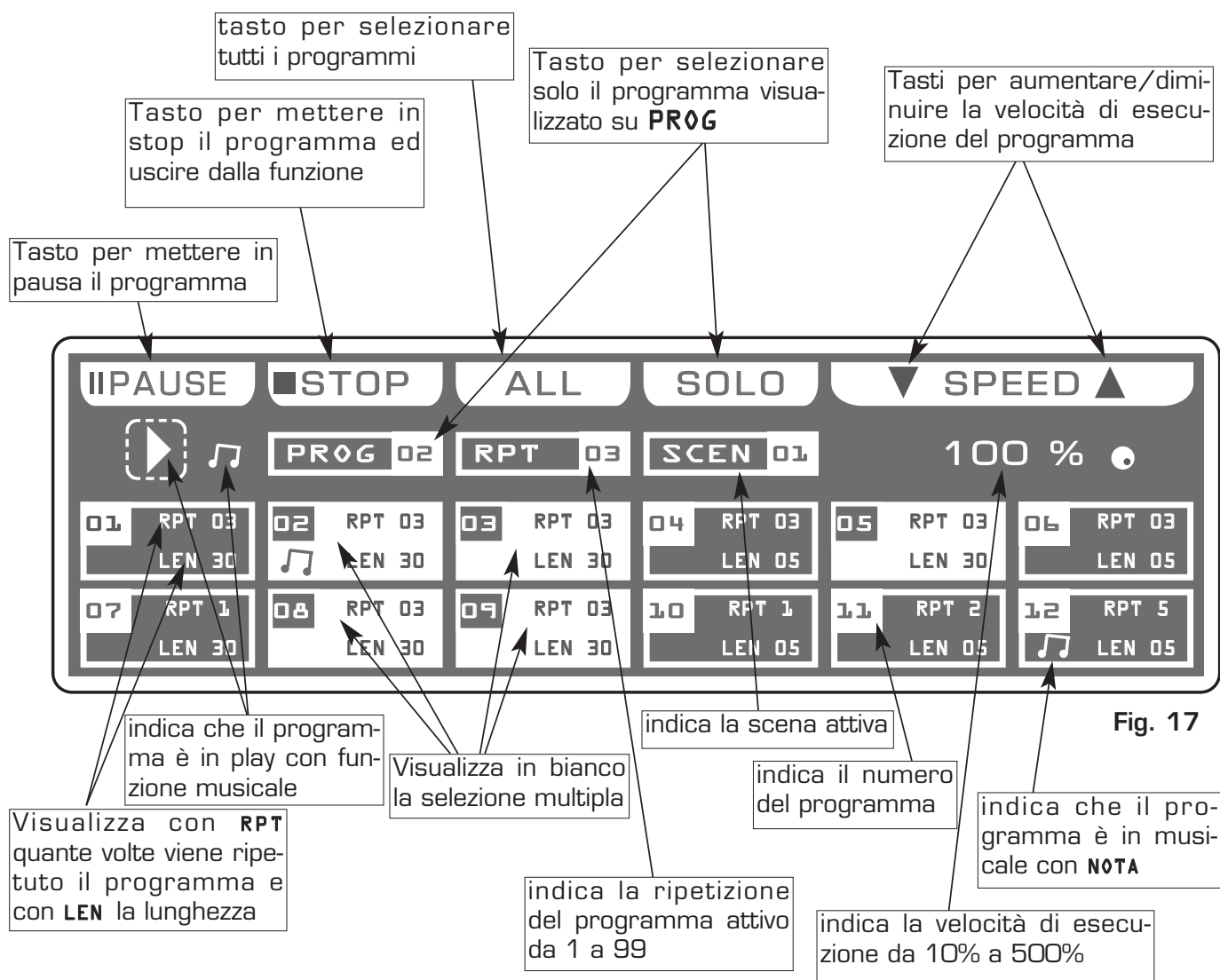


Fig. 17

Nel modo di funzionamento **PROGRAM** vi sono 6 *Tasti Funzione* vedi (Fig. 17 par 5.3).

Tasto **PAUSE**:

Premendo questo tasto il programma si ferma nella posizione corrente premendo il tasto **GO** riprende dalla stessa posizione.

Tasto **STOP**:

Premendo questo tasto il programma va in stop, con ritorno alla funzione edit program vedi (par 5.1), premendo il tasto **GO** il programma riparte dalla prima scena.

Tasto **ALL**:

Premendo questo tasto si selezionano tutti i programmi da 1 a 48.

Tasto **SOLO**:

Premendo questo tasto si attiva solo il programma indicato dalla casella **PROG** in pratica, se abbiamo selezionato con il tasto **ALL** tutti i **48** programmi, e si vuole attivare solo il programma (es. n° **02**), basta premere due volte il tasto **02** di selezione programmi. A questo punto la casella prog indicherà **PROG 02** ora il tasto **SOLO** deselecta tutti i programmi, attivando **SOLO** il **PROG 02**

Tasti **SPEED**:

Premendo uno di questi due tasti si aumenta/diminuisce la velocità di esecuzione del programma il valore è espresso in percentuale e varia dal 10% al 500%.

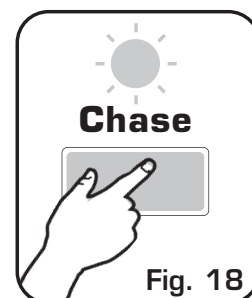
Al valore 100%. la velocità di esecuzione è quella impostata nelle scene originarie.

QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI ATTIVARE UN CHASE E VARIARE I PARAMETRI DELLO STESSO.

**UN CHASE E' UN GIOCO DI LUCI FORMATO DA UNA SEQUENZA DI PASSI, (STEP) DA 1 A MAX 48.**

Il funzionamento **CHASE** si attiva premendo il tasto **CHASE** (Fig. 18)

L'attivazione della funzione è segnalata dall'accensione della spia luminosa sopra il tasto stesso e dal cambio di schermata del display come in (Fig. 18).



Il display grafico fornisce l'indicazione del gioco (in bianco) attualmente attivo (Fig. 19).

Premere uno dei tasti 1÷12 per attivare un chase.

Per passare ai chase successivi utilizzare il tasto **PAGE**

**Tasti Funzione** vedi par 6.2

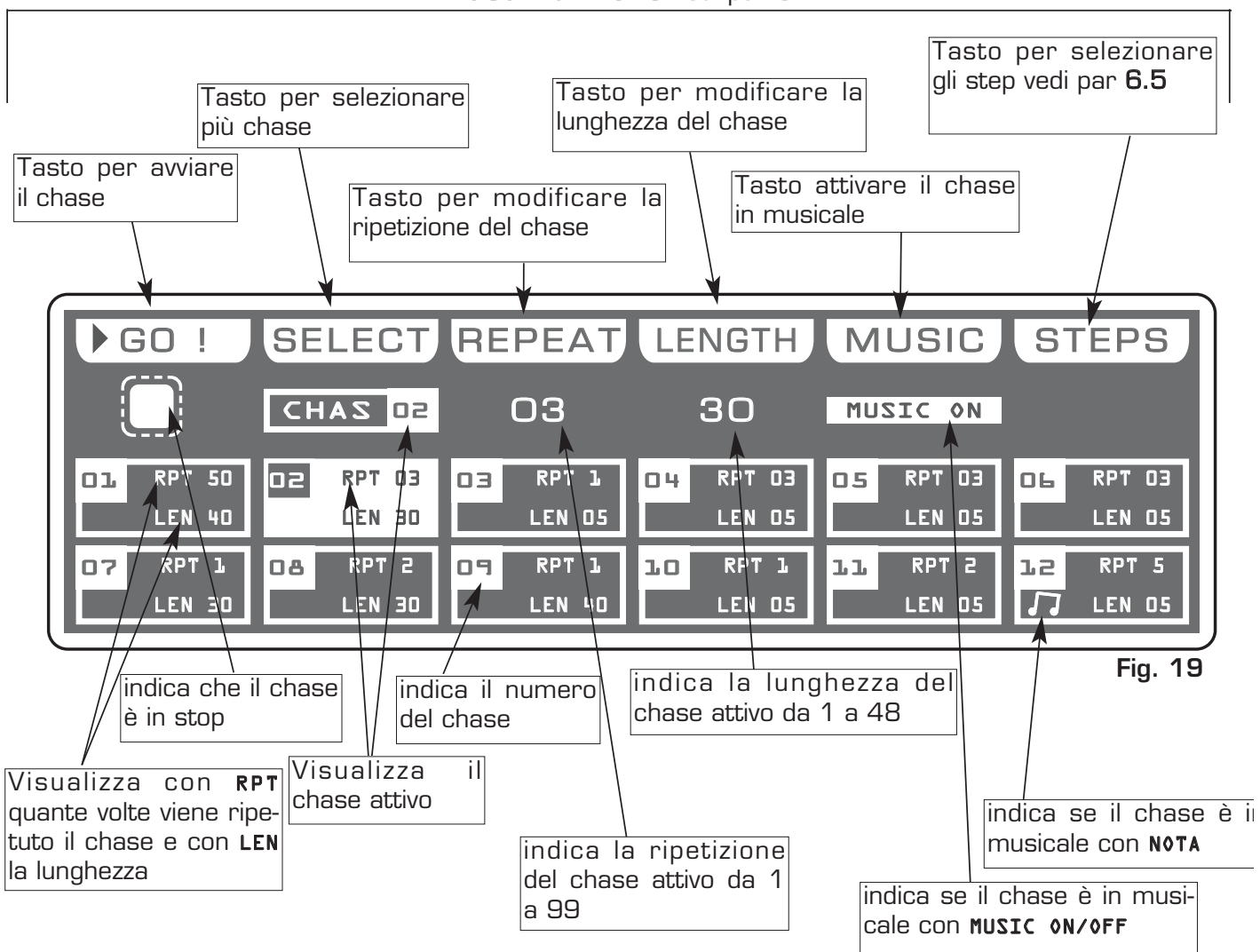


Fig. 19

Nel modo di funzionamento **EDIT CHASE** vi sono 6 *Tasti Funzione* vedi (Fig. 19 par 6.1)

Tasto **GO**:

Premendo questo tasto si avvia il chase.

**N.B. Controllare che il cursore Master Chase non sia a valore 0 vedi (par 6.12)**

Il tasto diventa **PAUSE** cambio di schermata del display come in (Fig. 21 par 6.3)

Tasto **PAUSE**:

Premendo questo tasto il chase si ferma nella posizione corrente premendo il tasto **GO** riprende dalla stessa posizione.

Tasto **SELECT**:

Premendo questo tasto è possibile la selezione multipla dei chase. Cambio di schermata del display come in (Fig. 19 par 6.3)

Premere i tasti 1÷12 per attivare più programmi.

Per passare ai programmi successivi utilizzare il tasto **PAGE**

Tasto **REPEAT**:

Premendo questo tasto si modifica il numero di ripetizioni del chase, il valore è espresso in numero da 1 a 99 utilizzare il cursore sotto la scritta **REPEAT**, oppure l'encoder. Per confermare la modifica premere il tasto **OK**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**

Tasto **LENGTH**:

Premendo questo tasto si stabilisce quanti step del chase verranno eseguiti, il valore è espresso in numero da 1 a 48 utilizzare il cursore sotto la scritta **LENGTH**, oppure l'encoder. Per confermare la modifica premere il tasto **OK**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**

Tasto **MUSIC**:

Premendo questo tasto, ed attivando **MUSIC ON**, il chase attivo cambierà gli step a tempo di musica, il display indica nella casella del chase ed a fianco del simbolo play una nota.

Attivando questa funzione il cambio degli step avviene solo quando il sensore musicale riceve un segnale audio dall'ingresso posteriore o dal microfono incorporato. (se all'ingresso posteriore vi è collegato il connettore jack, il microfono incorporato viene disattivato)

Il sensore musicale interno ha una regolazione automatica di guadagno che permette di avere un livello di segnale in ingresso sempre ottimale per il funzionamento del Matrix.

Il segnale musicale di ingresso è di tipo 0 dB mono/stereo, quindi può essere prelevato da fonti sonore come Mixer, CD, Dat, ecc.

Tasto **STEPS**:

Premendo questo tasto si entra nel modo di funzionamento step vedi par 6.5

## QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI SELEZIONARE UNA SERIE DI CHASE

Per attivare la selezione multipla dei chase si deve premere il tasto **SELECT** (Fig. 20).

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 21).

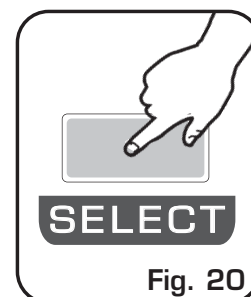


Fig. 20

Premere i tasti 1÷12 per attivare più chase.

Per passare ai chase successivi utilizzare il tasto **PAGE**

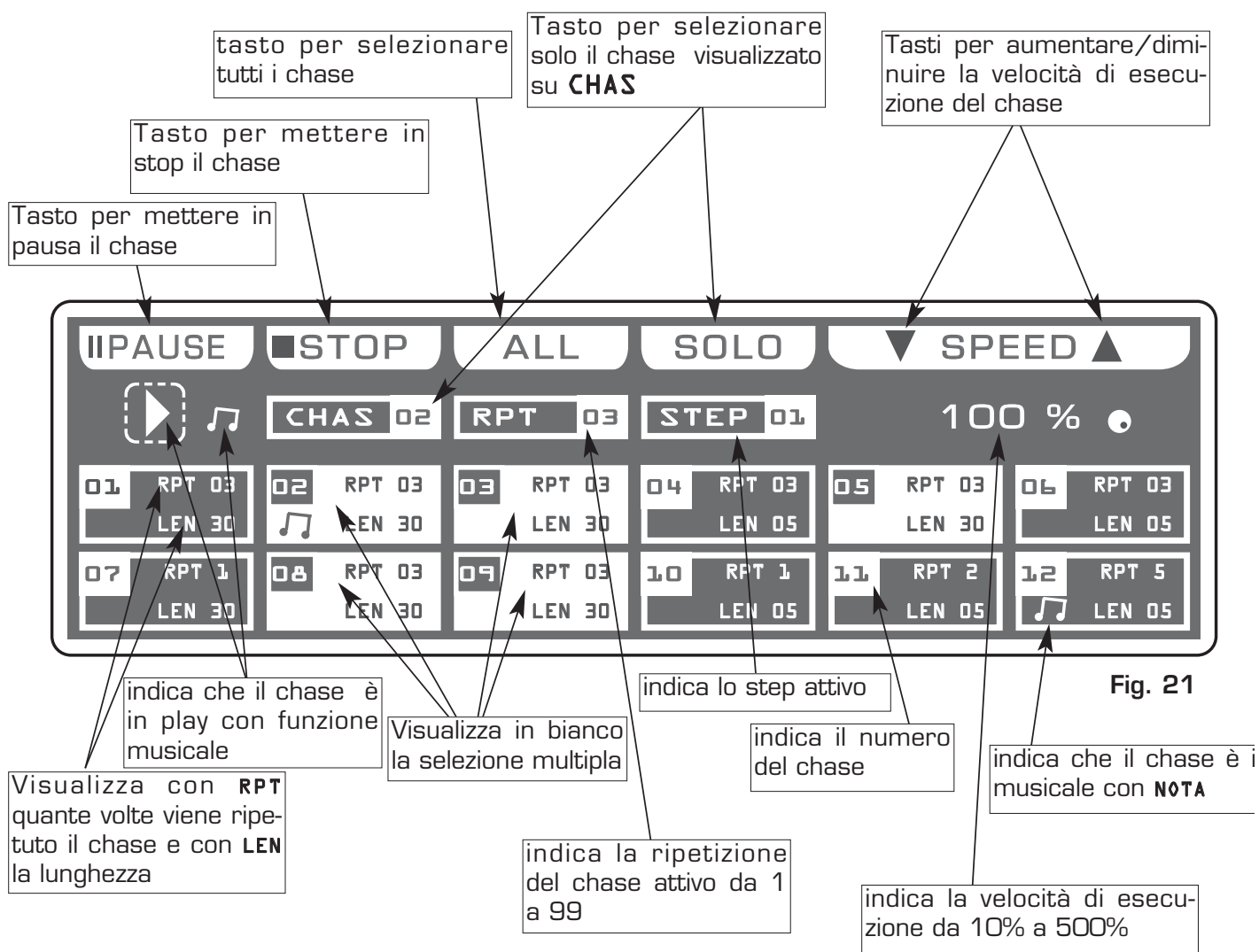


Fig. 21



Nel modo di funzionamento **CHASE** vi sono 6 *Tasti Funzione* vedi (Fig. 21 par 6.3).

Tasto **PAUSE**:

Premendo questo tasto il chase si ferma nella posizione corrente premendo il tasto **GO** riprende dalla stessa posizione.

Tasto **STOP**:

Premendo questo tasto il chase va in stop, premendo il tasto **GO** il chase riparte dal primo step.

Tasto **ALL**:

Premendo questo tasto si selezionano tutti i chase da 1 a 48.

Tasto **SOLO**:

Premendo questo tasto si attiva solo il chase indicato dalla casella **CHAS** in pratica, se abbiamo selezionato con il tasto **ALL** tutti i **48** chase, e si vuole attivare solo il chase (es. n° **02**), basta premere due volte il tasto **02** di selezione chase. A questo punto la casella chase indicherà **CHASE 02** ora il tasto **SOLO** deseleziona tutti i chase, attivando **SOLO** il **CHASE 02**

Tasti **SPEED**:

Premendo uno di questi due tasti si aumenta/diminuisce la velocità di esecuzione del chase il valore è espresso in percentuale e varia dal 10% al 500%.

Al valore 100%. la velocità di esecuzione è quella impostata negli step originari.

QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI VISUALIZZARE, VARIARE I PARAMETRI ED EDITARE UNO DEI 48 STEP DEL CHASE ATTIVO.

Il funzionamento **STEPS** si attiva premendo il tasto **STEPS** (Fig. 22)

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 23)

Il display grafico fornisce l'indicazione dello step (in bianco) attualmente attivo (Fig. 23) Nel caso in cui si attivi uno step vuoto, sul display compare la scritta "FREE STEPS".



Fig. 22

Premere uno dei tasti 1÷12 per attivare lo step.

Premendolo di nuovo lo step assume istantaneamente il suo valore finale.

Per passare agli step successivi utilizzare il tasto **PAGE**

**N.B. Controllare che il cursore Master Chase non sia a valore 0 vedi (par 6.12)**

**Tasti Funzione** vedi par 6.6

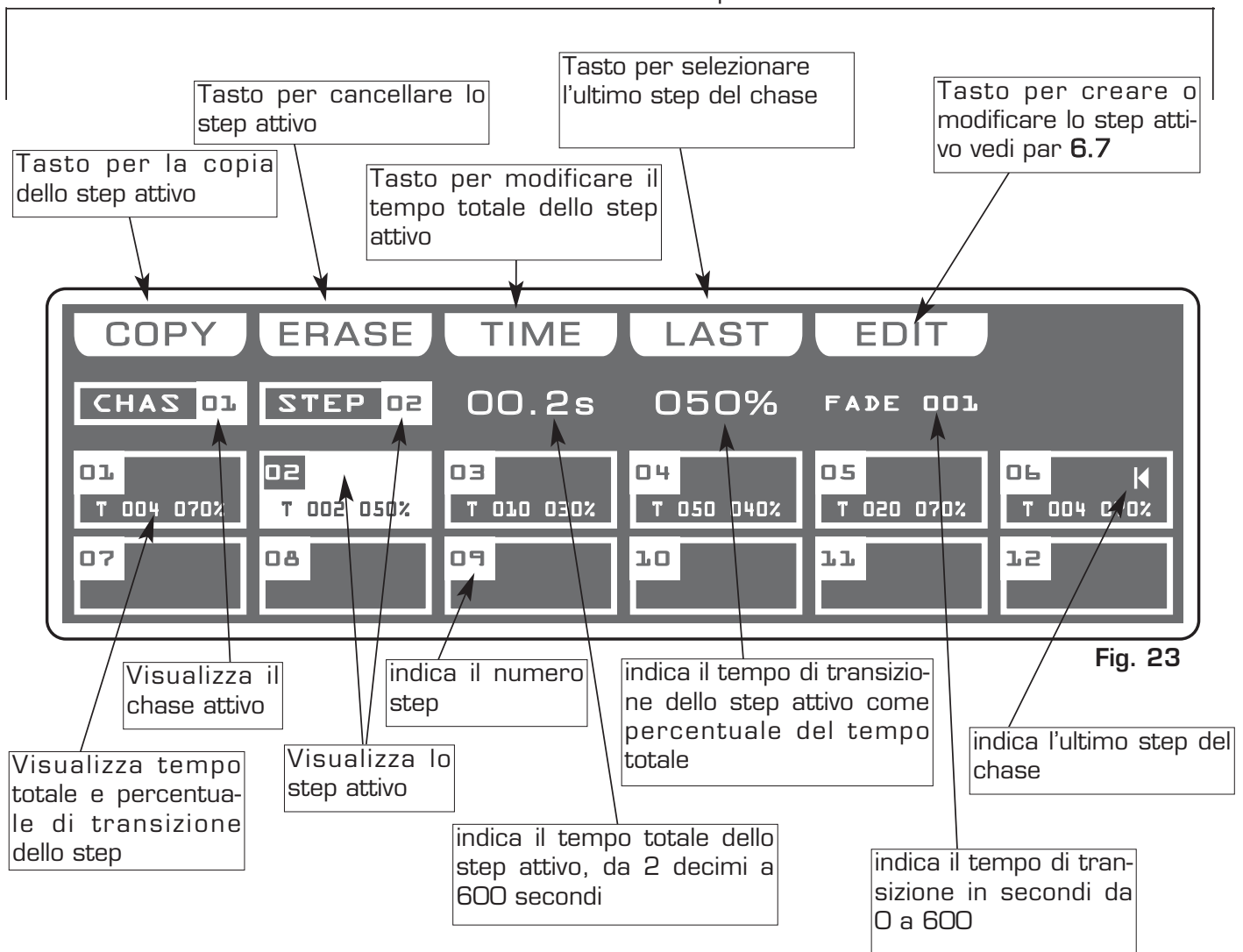


Fig. 23

Nel modo di funzionamento **STEPS** vi sono 6 **Tasti Funzione** vedi (Fig. 23 par 6.5).

**Tasto COPY:**

Premendo questo tasto si copia la scena attiva su una scena vuota dello stesso programma: sul display viene visualizzato "SELECT DESTINATION STEP", selezionare tramite i tasti 1÷12 la destinazione della copia. Per passare agli step successivi utilizzare il tasto **PAGE**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**

**N.B.** dopo aver premuto il tasto **COPY**, lo stesso diventa **GRAB**.

**Tasto GRAB:** attivo solo premendo il tasto **COPY**

Premendo questo tasto la scena viene tenuta in memoria per poi poterla incollare in una scena **vuota** dello stesso programma o di un'altro programma. Il tasto diventa **PASTE**.

**Tasto ALL:** attivo solo premendo il tasto **COPY**

Premendo questo tasto si copiano tutti gli step del chase attivo su un'altro chase: sul display viene visualizzato "SELECT DESTINATION CHASE", selezionare tramite i tasti 1÷12 la destinazione della copia. Per passare ai chase successivi utilizzare il tasto **PAGE**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**

**Tasto PASTE:** attivo solo su step vuoti

Premendo questo tasto lo step precedentemente tenuto in memoria può essere incollato ad uno qualsiasi step **vuoto** di qualsiasi chase.

**Tasto ERASE:**

Premendo questo tasto si cancella lo step attivo, selezionare tramite i tasti 1÷12 (per i successivi utilizzare il tasto **PAGE**) lo step che si deve eliminare, poi premere il tasto **ERASE**.

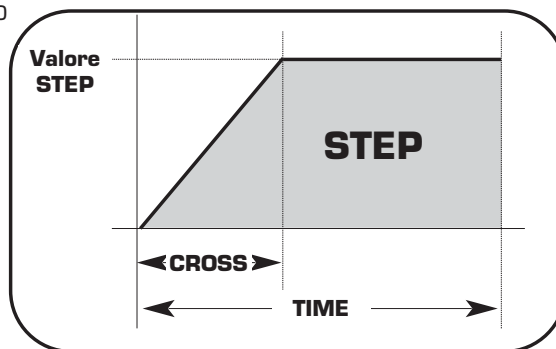
Lo step viene eliminato in modo permanente, non è possibile recuperarlo.

**Tasto TIME:**

Premendo questo tasto si modifica il tempo totale dello step, il valore è espresso in secondi, da 2 decimi a 600, utilizzare il cursore sotto la scritta **TIME**, oppure l'encoder. Per confermare la modifica premere il tasto **OK**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**.

**Tasto CROSS:** attivo solo premendo il tasto **TIME**

Premendo questo tasto si modifica il tempo di transizione dello step, il valore è espresso in percentuale da 0 a 100%, utilizzare il cursore sotto la scritta **CROSS**, oppure l'encoder. Per confermare la modifica premere il tasto **OK**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**



**Tasto TO ALL:** attivo solo premendo il tasto **TIME**

Premendo questo tasto si settano per tutti gli step valori uguali.

**Tasto LAST:**

Premendo questo tasto si seleziona l'ultimo step del chase, selezionare tramite i tasti 1÷12 (per i successivi utilizzare il tasto **PAGE**) lo step dove deve terminare il chase, poi premere il tasto **LAST**. Per selezionare gli step successivi utilizzare il tasto **PAGE**.

**N.B.** L'ultimo step del chase viene settato in automatico nel modo **EDIT**.

**Tasto EDIT:**

Premendo questo tasto si crea/modifica la step attivo, vedi par **6.7 EDIT in modo STEPS**

## QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI EDITARE UNO DEI 48 STEP DEL CHASE ATTIVO.

Il display grafico fornisce l'indicazione dello step (in bianco) attualmente attivo (Fig. 23 par 6.5) per crearlo o modificarlo premere il tasto **EDIT** (Fig. 24).

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 25).



Fig. 24

Premendo uno dei tasti 1÷12 il valore del canale corrispondente viene portato al minimo se è alto, al massimo se è basso.

Per passare ai canali successivi utilizzare i tasti **PAGE**.

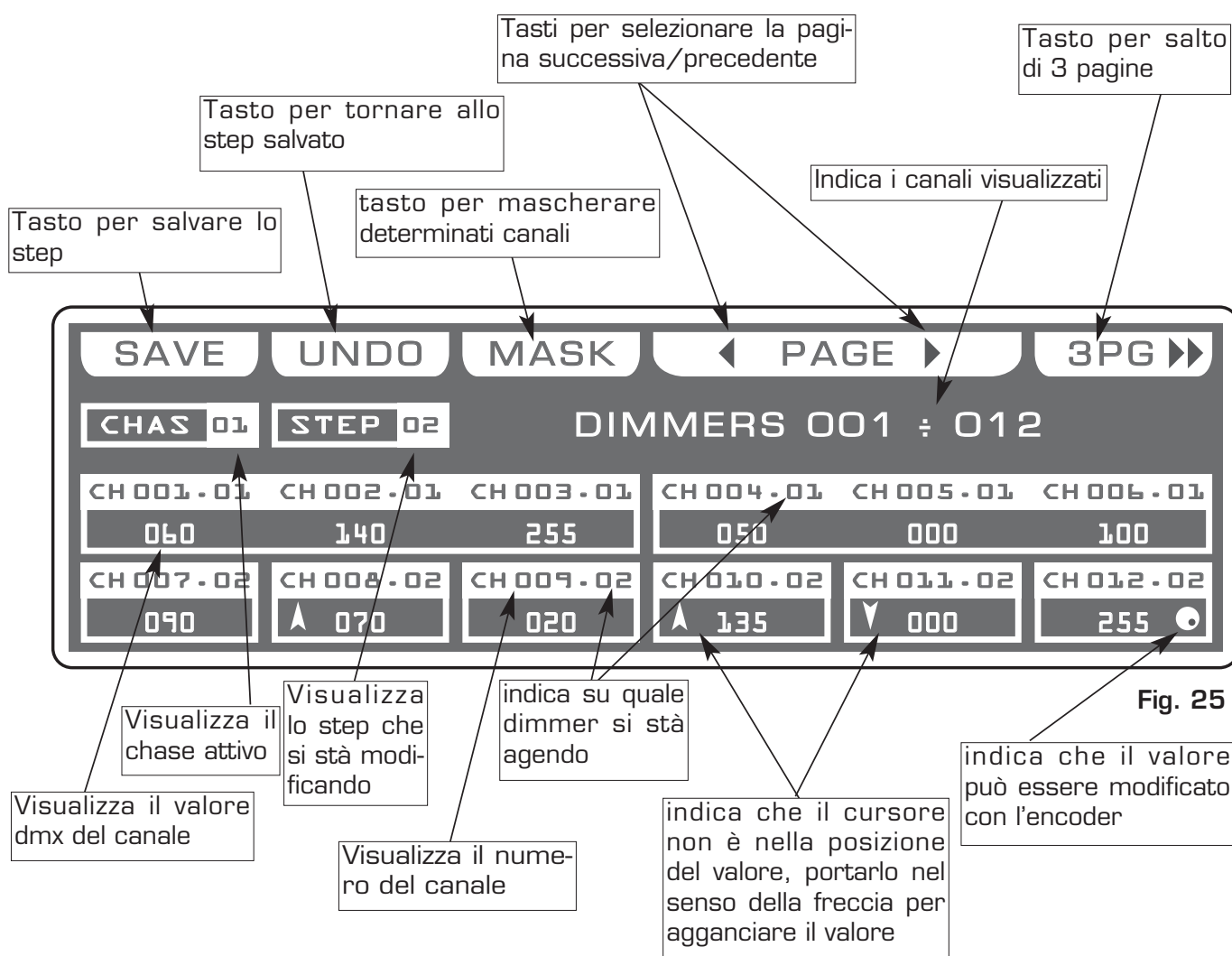


Fig. 25

## 6.8 TASTI FUNZIONE IN MODO EDIT STEPS

I

Nel modo di funzionamento **EDIT STEPS** vi sono 6 *Tasti Funzione* vedi (Fig. 25 par 6.7).

Tasto **SAVE/UPDATE**:

Premendo questo tasto si salva lo step, il tasto **UPDATE** permette di aggiornare lo step precedentemente salvato con ritorno alla funzione steps

Tasto **UNDO**: funziona solo su scene salvate

Premendo questo tasto si ritorna allo step salvato

Tasto **MASK**:

Premendo questo tasto si entra nella funzione di mascheramento canali. vedi par 6.10

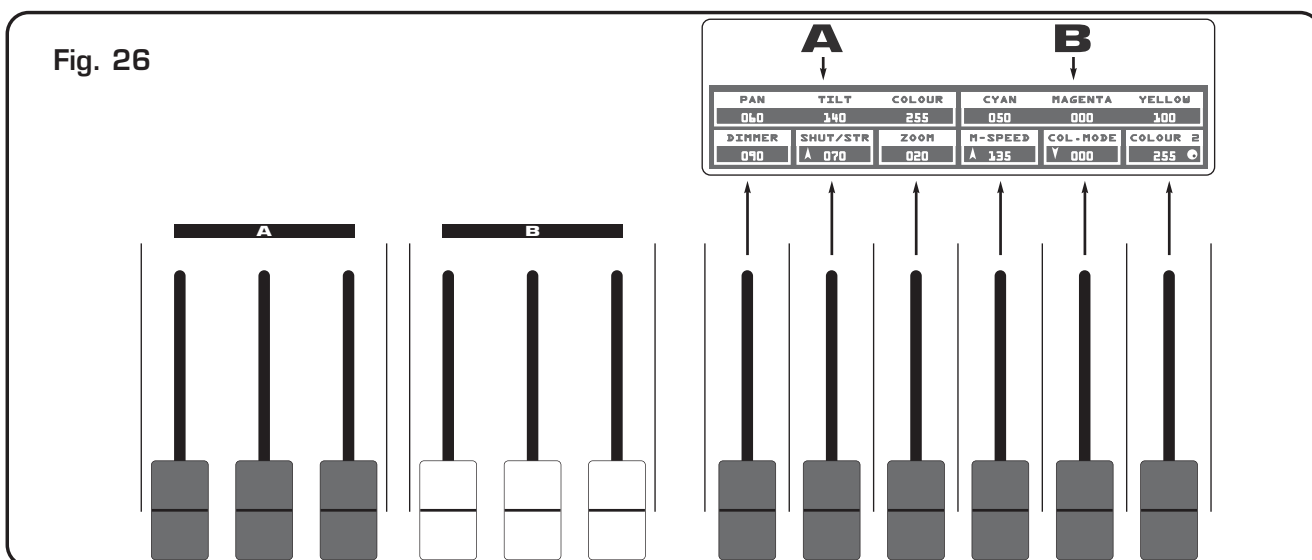
Tasti **PAGE** :

Premendo uno di questi due tasti si passa alla pagina successiva/precedente

Tasto **3PG**:

Premendo questo tasto si salta di 3 pagine in 3 pagine.

## 6.9 CURSORI PER MODIFICA CANALI IN MODO EDIT STEPS



La regolazione dei canali avviene tramite 12 cursori di comando vedi (Fig. 26)

Portare il valore dei vari canali ai valori desiderati, per modificare lo step.

Ogni volta che si cambia pagina i cursori rimangono inattivi.

La freccia nella casella indica che il cursore non è nella posizione del valore, portarlo nel senso della freccia per agganciare il valore.

Per un chase di tipo on-off si consiglia di utilizzare i tasti 1÷12

Per passare ai canali successivi utilizzare i tasti **PAGE**.

N.B. Le 6 caselle singole (parte sotto del display) fanno riferimento ai cursori immediatamente sotto.

Le due caselle da 3 canali (sopra alle singole) fanno riferimento rispettivamente:

Quella di sinistra ai 3 cursori "A"

Quella di destra ai 3 cursori "B"

QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI MASCHERARE I CANALI DIMMER IN UN DETERMINATO STEP.

Il funzionamento **MASK** si attiva premendo il tasto **MASK** (Fig. 27)

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 28)

Il display grafico fornisce l'indicazione dei canali mascherati con il simbolo "===" (Fig. 28)

L'operatore in questo caso maschera i canali 2,4,5 e 6. Quando viene richiamato lo step I canali mascherati restano al valore impostato in precedenza.



Fig. 27

Premendo uno dei tasti 1÷12 il valore del canale corrispondente viene mascherato. Per passare ai canali successivi utilizzare il tasto **PAGE**

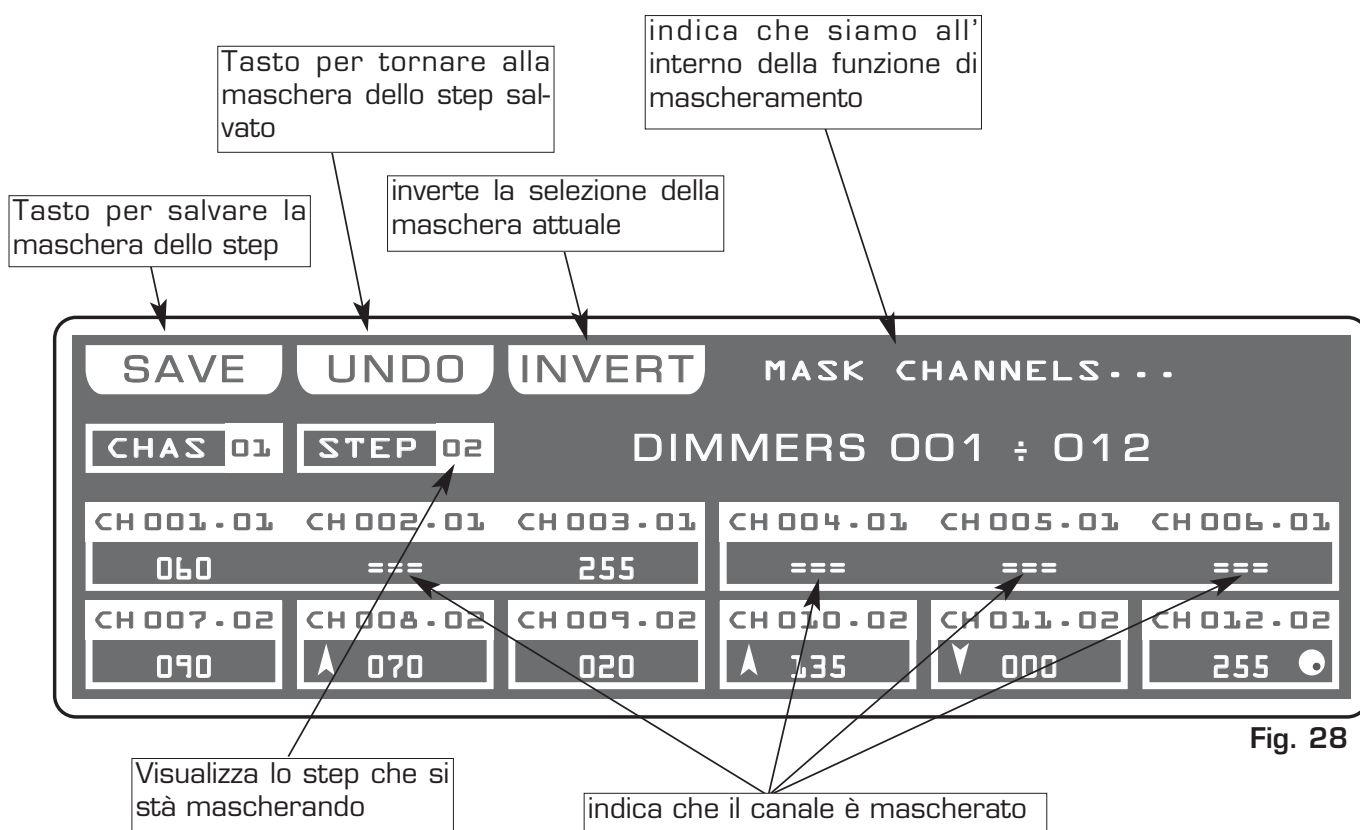


Fig. 28

Tasto **INVERT**:

Premendo questo tasto si inverte la selezione della maschera attuale, cioè nel caso della (Fig. 26) i canali 2,4,5 e 6 diventano modificabili, mentre gli altri vengono mascherati.

**MATRIX DISPONE DI UN CONTROLLO GENERALE DEL LIVELLO DI USCITA, DI TUTTI I CANALI "DIMMER" DELLE UNITÀ INTELLIGENTI.**

Il cursore Master Dimmer (Fig. 29) permette di regolare l'intensità luminosa generale delle unità intelligenti **(solo se le unità collegate hanno il canale dimmer)**.

Si consiglia di lasciare il cursore sempre al massimo 100%, portarlo a valore zero per creare un **blackout**.

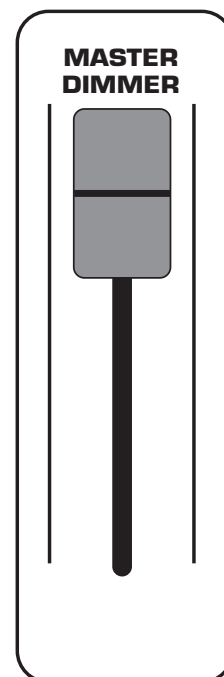


Fig. 29

**MATRIX DISPONE DI UN CONTROLLO GENERALE DEL LIVELLO DI USCITA, DI TUTTI I CANALI DEI DIMMER DI TIPO CLASSICO COLLEGATI.**

Il cursore Master Chase (Fig. 30) permette di regolare l'intensità luminosa del gioco (chase) e relativi step.

Portare il cursore al massimo, per avere l'intensità luminosa del gioco/step al 100%, portarlo a valore zero per creare un **blackout**.

Il cursore Master Chase può essere utilizzato anche per fare entrare uno step come scena vedi (par 6.5).

Portare il cursore a valore 0, selezionare tramite i tasti 1÷12 lo step che vogliamo in uscita, portare il cursore a valore desiderato.

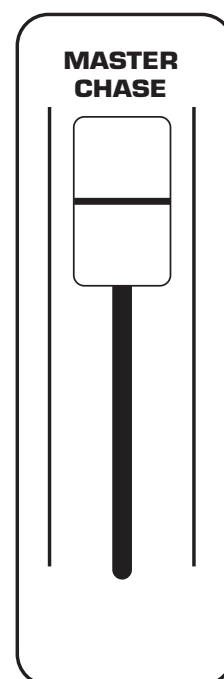


Fig. 30

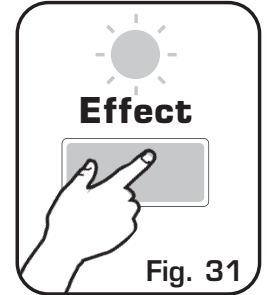
QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI ATTIVARE UN EFFECT GENERATOR E VARIARE I PARAMETRI DELLO STESSO.

USANDO QUESTO MODO DI FUNZIONAMENTO E' POSSIBILE CREARE ANIMAZIONI DI NOTEVOLE EFFETTO CON UN SOLO COMANDO.

Il funzionamento **EFFECT** si attiva premendo il tasto **EFFECT** (Fig. 18)

L'attivazione della funzione è segnalata dall'accensione della spia luminosa sopra il tasto stesso e dal cambio di schermata del display come in (Fig. 31).

Il display grafico fornisce l'indicazione dell'effetto (in bianco) attualmente attivo (Fig. 32).



Premere uno dei tasti 1÷12 per attivare un effetto.  
Per passare agli effetti successivi utilizzare il tasto **PAGE**  
**Tasti Funzione** vedi par 7.2

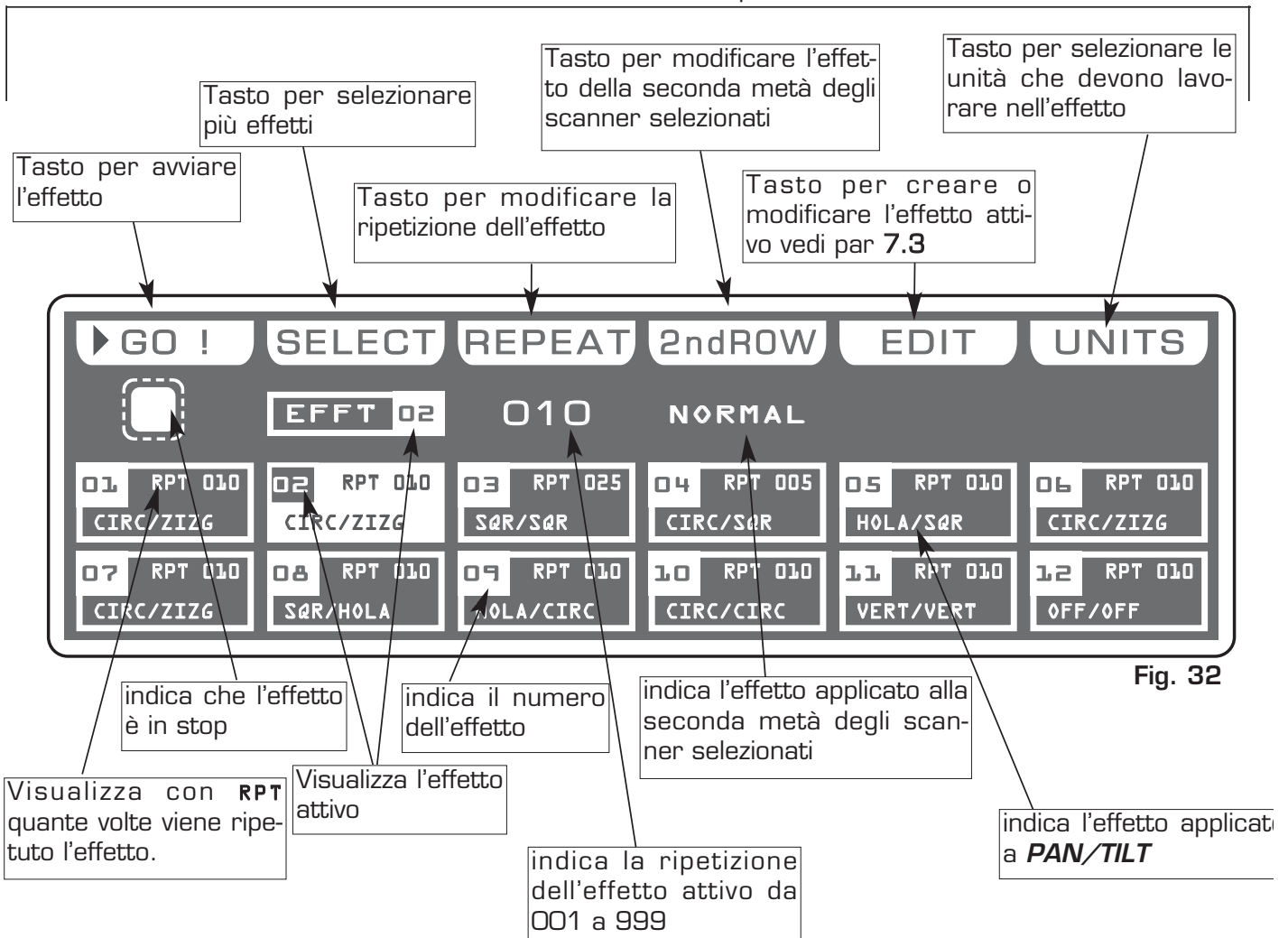


Fig. 32



Nel modo di funzionamento **EFFECT** vi sono 6 **Tasti Funzione** vedi (Fig. 32 par 7.1)

**Tasto GO:**

Premendo questo tasto si avvia l'effetto.

Il tasto diventa **PAUSE** cambio di schermata del display come in (Fig. 34 par 7.3)

**Tasto PAUSE:**

Premendo questo tasto l'effetto si ferma nella posizione corrente premendo il tasto **GO** riprende dalla stessa posizione.

**Tasto SELECT:**

Premendo questo tasto è possibile la selezione multipla degli effetti. Cambio di schermata del display come in (Fig. 34) vedi par 7.3

Premere i tasti 1÷12 per attivare più effetti.

Per passare agli effetti successivi utilizzare il tasto **PAGE**

**Tasto REPEAT:**

Premendo questo tasto si modifica il numero di ripetizioni dell' effetto, il valore è espresso in numero da 001 a 999 utilizzare il cursore sotto la scritta **REPEAT**, oppure l'encoder. Per confermare la modifica premere il tasto **OK**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**

**Tasto 2ndROW:**

Pensato per scanner contrapposti o disposti su più file.

Premendo questo tasto si modifica l'effetto della seconda metà degli scanner selezionati.

Le modalità sono:

**NORMAL:** Non esegue nessuna modifica.

**NO DELAY:** Riporta in fase il primo scanner, se vi erano **DELAY** impostati.

**INV PAN:** Inverte il movimento dello specchio asse X

**INV TILT:** Inverte il movimento dello specchio asse Y

**INV ROT:** Inverte il verso di esecuzione della figura.

Utilizzare il cursore sotto la scritta **2ndROW**, oppure l'encoder. Per confermare la modifica premere il tasto **OK**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**

**Tasto EDIT:**

Permette di modificare i parametri dell'effeto, vedi par 7.5.

**Tasto UNITS:**

Premendo questo tasto si stabilisce quali unità saranno attive nell'effetto.

Per selezionare le unità successive utilizzare il tasto **PAGE**.

**QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI SELEZIONARE UNA SERIE DI EFFETTI ESEGUIBILI IN SUCCESSIONE**

Per attivare la selezione multipla degli effetti si deve premere il tasto **SELECT** (Fig. 33).

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 34).

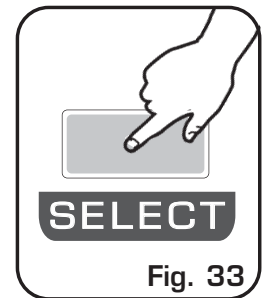


Fig. 33

Premere i tasti 1÷12 per attivare più effetti.

Per passare agli effetti successivi utilizzare il tasto **PAGE**

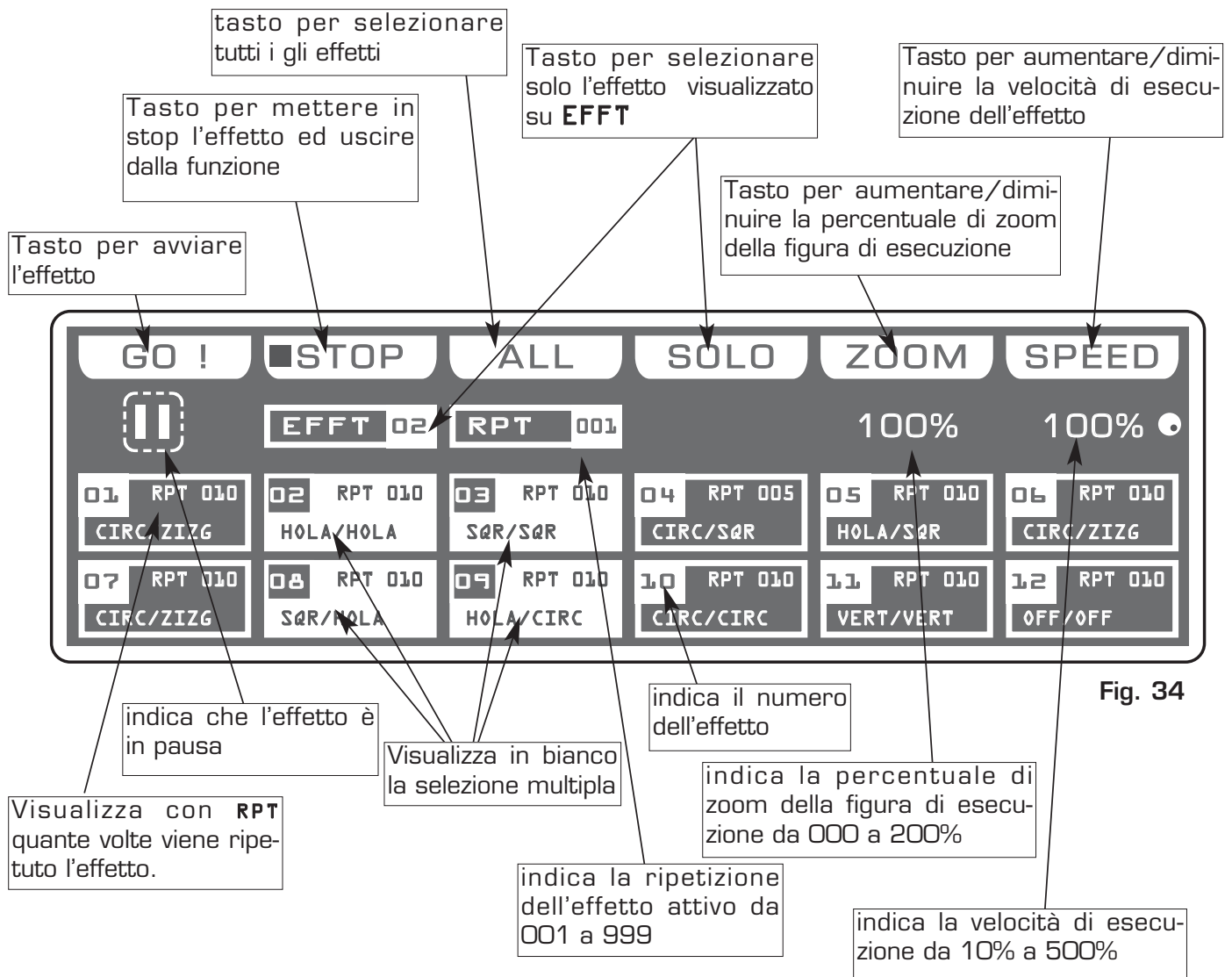


Fig. 34

Nel modo di funzionamento **EFFECT** vi sono 6 *Tasti Funzione* vedi (Fig. 34 par 7.3).

Tasto **GO**:

Premendo questo tasto si avvia l'effetto.

Il tasto diventa **PAUSE**

Tasto **PAUSE**:

Premendo questo tasto l'effetto si ferma nella posizione corrente premendo il tasto **GO** riprende dalla stessa posizione.

Tasto **STOP**:

Premendo questo tasto l'effetto va in stop, con ritorno alla funzione **EFFECT** vedi (par 7.1), premendo il tasto **GO** l'effetto riparte dall'inizio.

Tasto **ALL**:

Premendo questo tasto si selezionano tutti gli effetti da 1 a 48.

Tasto **SOLO**:

Premendo questo tasto si attiva solo l'effetto indicato dalla casella **EFFT** in pratica, se abbiamo selezionato con il tasto **ALL** tutti gli effetti, e si vuole attivare solo l'effetto (es. n° **02**), basta premere due volte il tasto **02** di selezione effetti. A questo punto la casella **efft** indicherà **EFFT 02** ora il tasto **SOLO** deseleziona tutti gli effetti, attivando **SOLO** l' **EFFT 02**

Tasto **ZOOM**:

Premendo questo tasto si aumenta/diminuisce la percentuale di zoom della figura in esecuzione, il valore è espresso in percentuale e varia dal 000% al 200%. A valore 000 la figura si ferma.

Tasto **SPEED**:

Premendo questo tasto si aumenta/diminuisce la velocità di esecuzione dell'effetto, il valore è espresso in percentuale e varia dal 10% al 500%.

## QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI EDITARE UNO DEI 48 EFFETTI

Il display grafico fornisce l'indicazione dell'effetto (in bianco) attualmente attivo (Fig. 32 par 7.1) per crearlo o modificarlo premere il tasto **EDIT** (Fig. 35).

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 36).

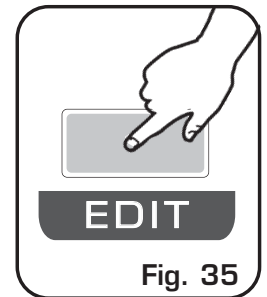


Fig. 35

Premendo uno dei tasti 1÷6 si seleziona l'effetto sul canale **PAN**

Premendo uno dei tasti 7÷12 si seleziona l'effetto sul canale **TILT**

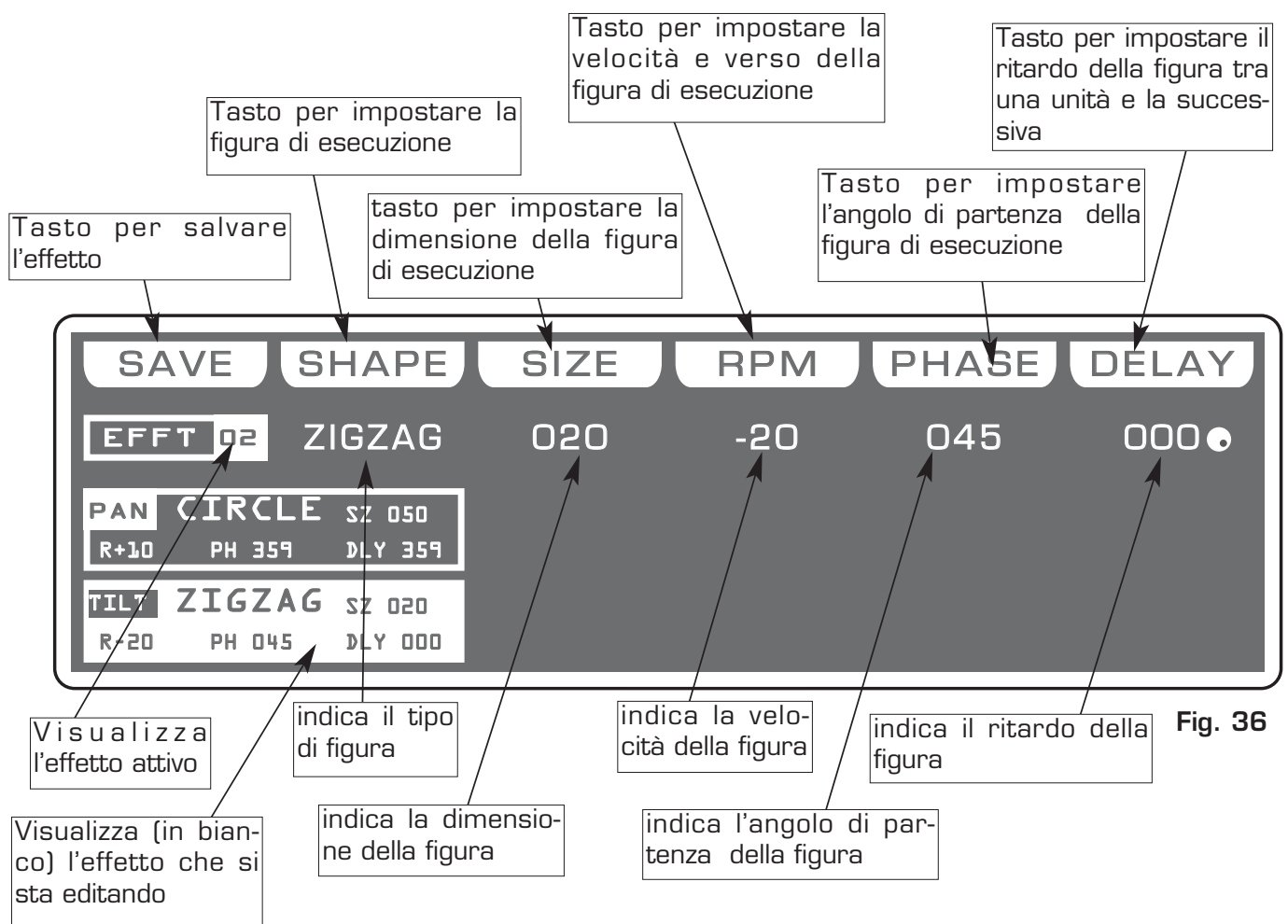


Fig. 36

Nel modo di funzionamento **EDIT EFFECT** vi sono 6 *Tasti Funzione* vedi (Fig. 36 par 7.5).

**Tasto *SAVE*:**

Premendo questo tasto si salva l'effetto creato

**Tasto *SHAPE*:**

Premendo questo tasto si selezionano le figure, che sono:

Cerchio (Circle), Hola (Hola) Rampa (Ladder) Quadrato (Square), Angoli (Vertex), e Zigzag (Zigzag).

I parametri che l'operatore può variare corrispondono a:

**Tasto *SIZE*:**

Premendo questo tasto si varia la dimensione della figura (da 1 a 128)

**Tasto *RPM*:**

Premendo questo tasto si varia la velocità e verso di esecuzione della figura (da -60 a +60)

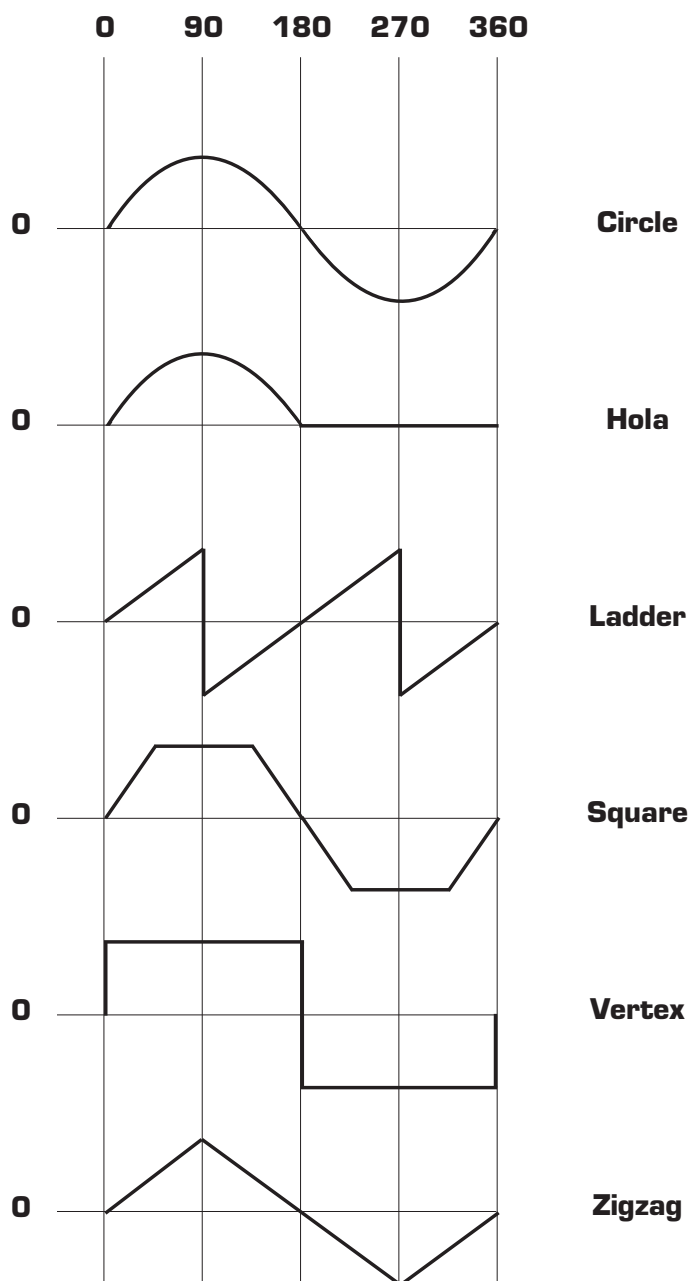
**Tasto *PHASE*:**

Premendo questo tasto si varia l'angolo di partenza della figura (da 0 a 359).

**Tasto *DELAY*:**

Premendo questo tasto si varia il ritardo di esecuzione della figura tra una unità e la successiva (da 0 a 359).

**Forme d'onda degli *SHAPE***



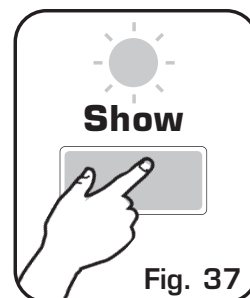
QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI ATTIVARE UNO SHOW E VARIARE I PARAMETRI DELLO STESSO.

**QUESTA MODALITA' OPERATIVA CONSENTE DI ESEGUIRE CONTEMPORANEAMENTE FINO A 4 SEQUENZE DI PROGRAM + 4 SEQUENZE DI CHASE + 4 SEQUENZE DI EFFECT**

Il funzionamento **SHOW** si attiva premendo il tasto **SHOW** (Fig. 37)

L'attivazione della funzione è segnalata dall'accensione della spia luminosa sopra il tasto stesso e dal cambio di schermata del display come in (Fig. 38).

Il display grafico fornisce l'indicazione dello show (in bianco) attualmente attivo (Fig. 38).



Premere uno dei tasti 1÷12 per attivare uno show.

Per passare agli show successivi utilizzare i tasti **PAGE**

**N.B. SE SI SPEGNE LA CENTRALINA CON LO SHOW IN ESECUZIONE, ALL'ACCENSIONE LO SHOW RIPARTE MANTENENDO I DATI.**

**Tasti Funzione** vedi par 8.2

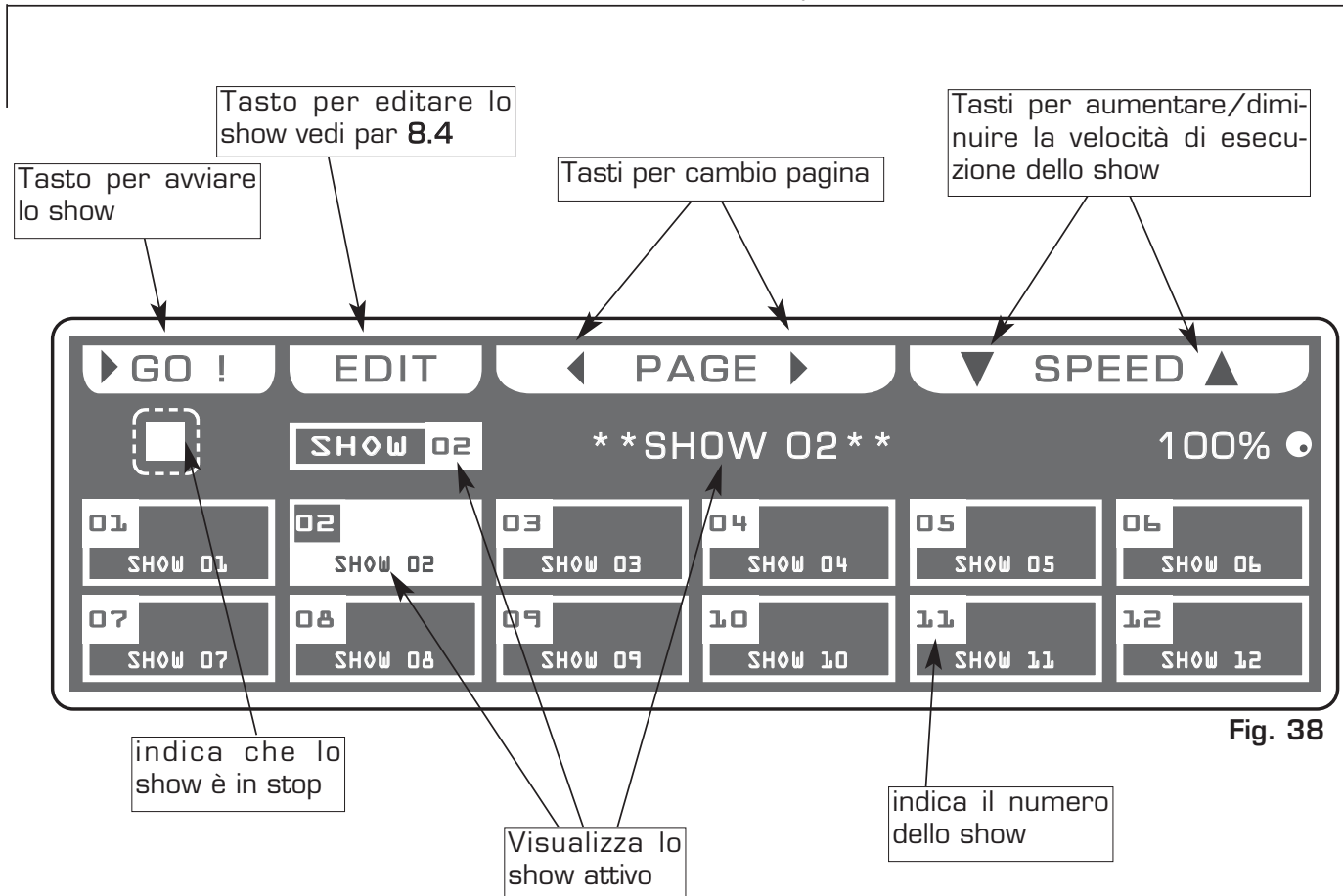


Fig. 38

Nel modo di funzionamento **SHOW** vi sono 6 *Tasti Funzione* vedi (Fig. 38 par 8.1)

Tasto **GO**:

Premendo questo tasto si avvia lo show.

Il tasto diventa **PAUSE** cambio di schermata del display come in (Fig. 40 par 8.3)

Tasto **PAUSE**:

Premendo questo tasto lo show si ferma nella posizione corrente premendo il tasto **GO** riprende dalla stessa posizione.

Tasto **EDIT**:

Permette di modificare i parametri dello show, vedi par 8.4.

Tasti **PAGE** :

Premendo uno di questi due tasti si passa alla pagina successiva/precedente

Tasti **SPEED**:

Premendo uno di questi due tasti si aumenta/diminuisce la velocità di esecuzione dello show il valore è espresso in percentuale e varia dal 10% al 500%.

Al valore 100%. la velocità di esecuzione è quella originaria.

## QUESTA FUNZIONE ESEGUE E VISUALIZZA LO STATO DI UNO SHOW

Il display grafico fornisce l'indicazione dello show (in bianco) attualmente attivo (Fig. 38 par 8.1) per eseguirlo premere il tasto **GO!** (Fig. 39).

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 40).



Fig. 39

Premere uno dei tasti 1÷12 per attivare uno show.  
Per passare agli show successivi utilizzare il tasto **PAGE**

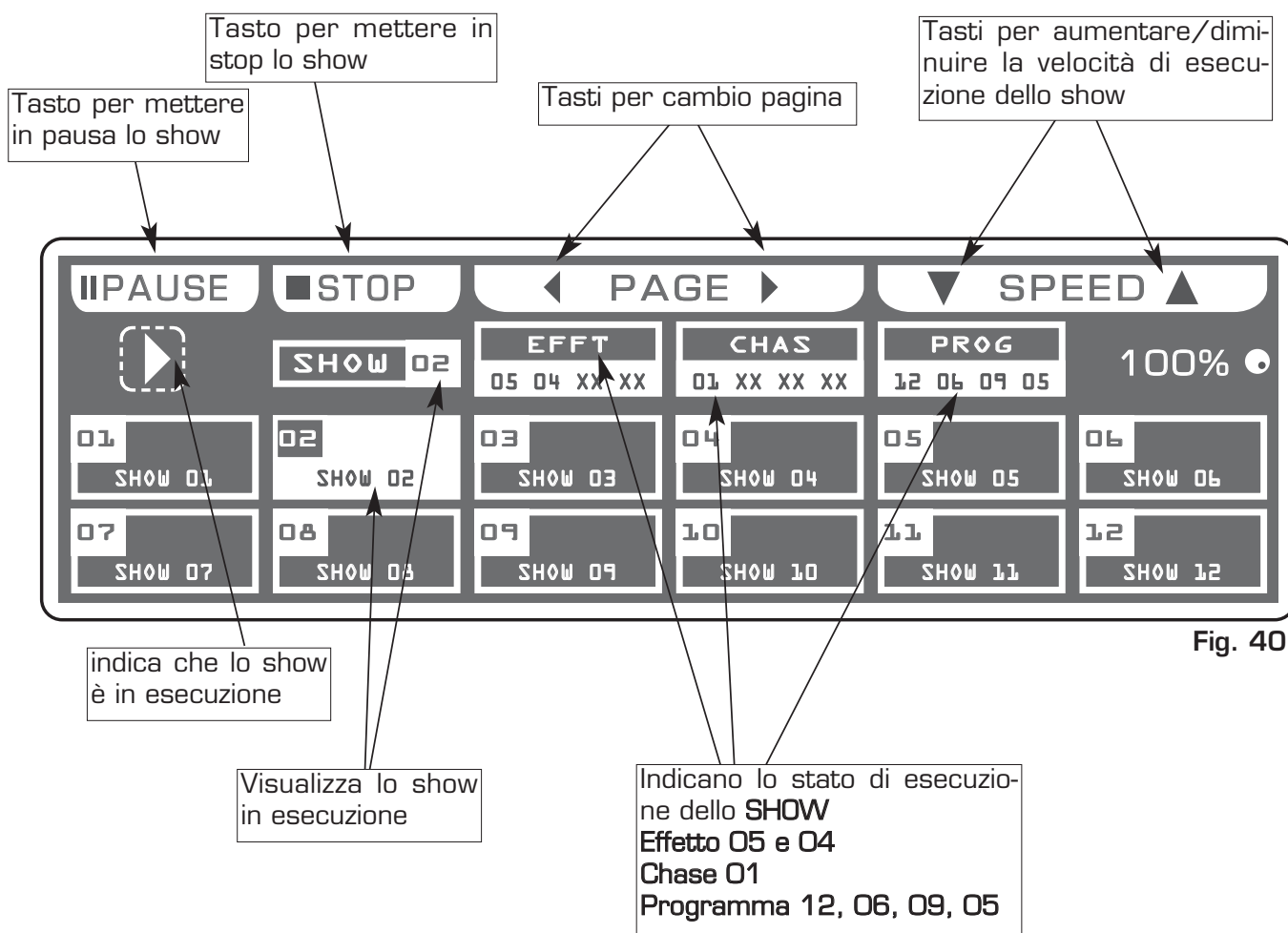


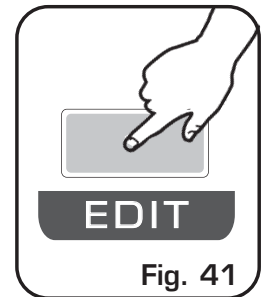
Fig. 40



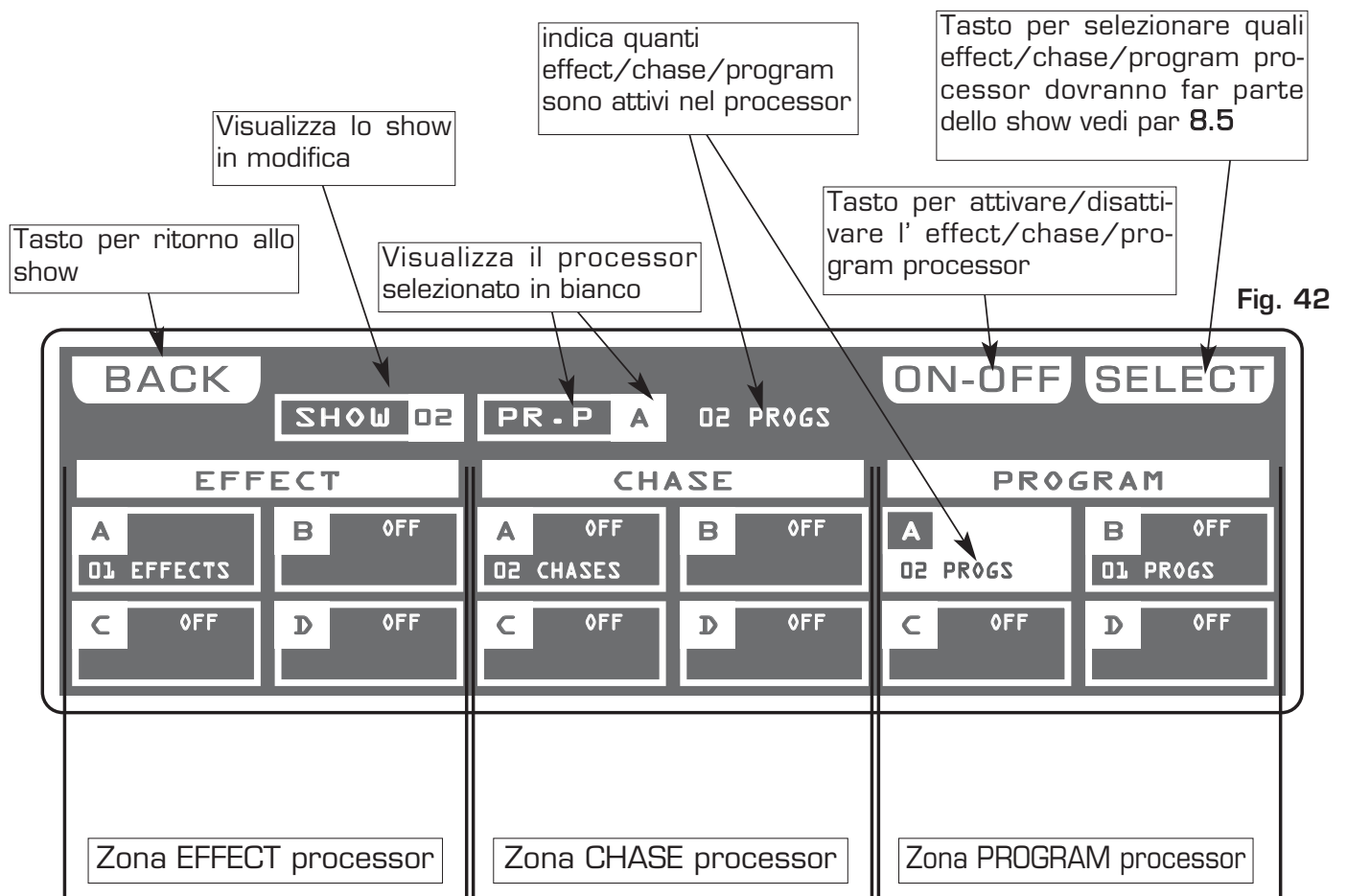
**QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI CREARE O MODIFICARE UNO DEI 96 SHOW**

Il display grafico fornisce l'indicazione dello show (in bianco) attualmente attivo (Fig. 38 par 8.1) per crearlo o modificarlo premere il tasto **EDIT** (Fig. 41).

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 42).



Premere uno dei tasti 1÷12 per attivare uno dei 4 effect/chase/program processor.



**QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI SELEZIONARE UNA SERIE DI EFFECT/CHASE/PROGRAMMI CHE COMPONGONO LO SHOW**

Il display grafico fornisce l'indicazione del effect/chase/program processor (in bianco) attualmente attivo (Fig. 42 par 8.4) per selezionare gli effetti/programmi/chase attivi nei vari processor premere il tasto **SELECT** (Fig. 43).

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come nelle (Fig. 44a/44b/44c).



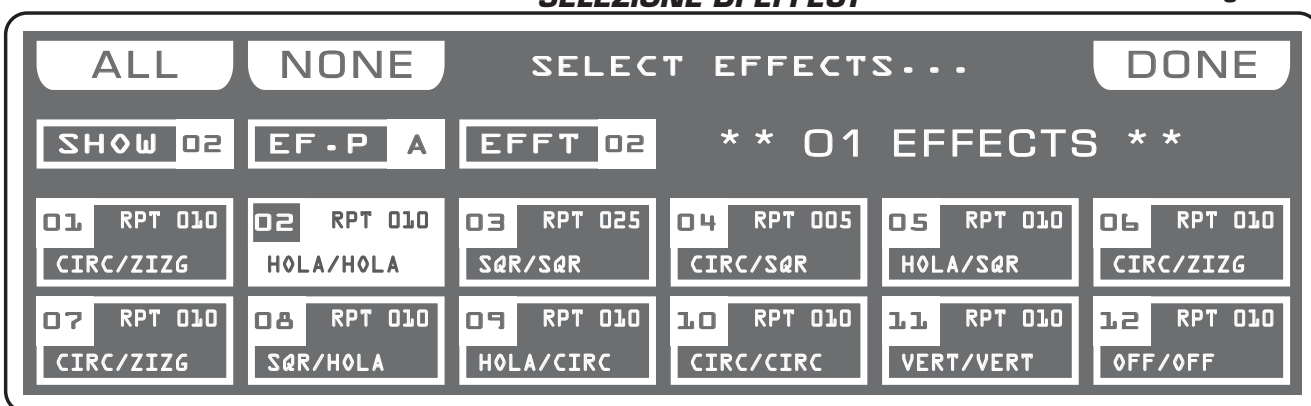
Fig. 43

Premere i tasti 1÷12 per attivare più effetti/programmi/chase.

Per passare agli effetti/programmi/chase successivi utilizzare il tasto **PAGE**

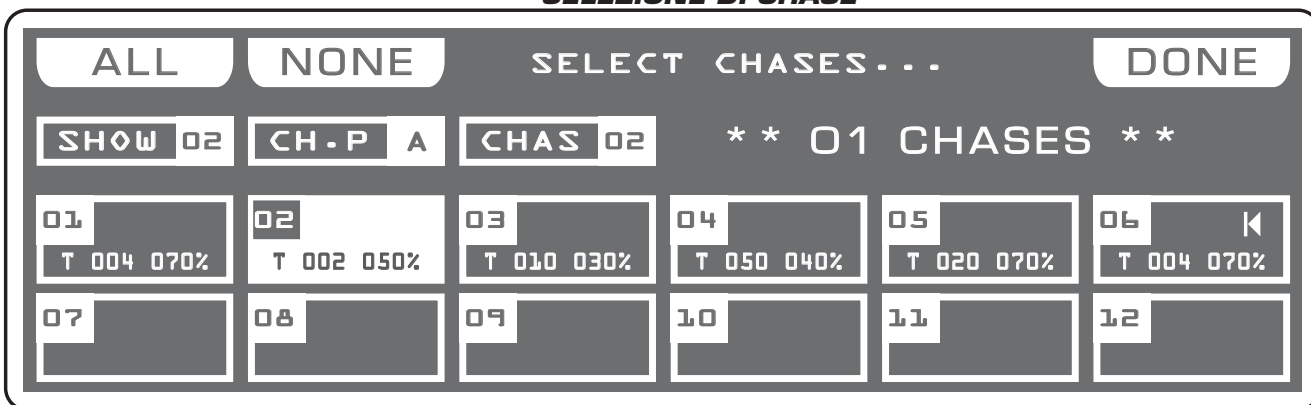
**SELEZIONE DI EFFECT**

Fig. 44a



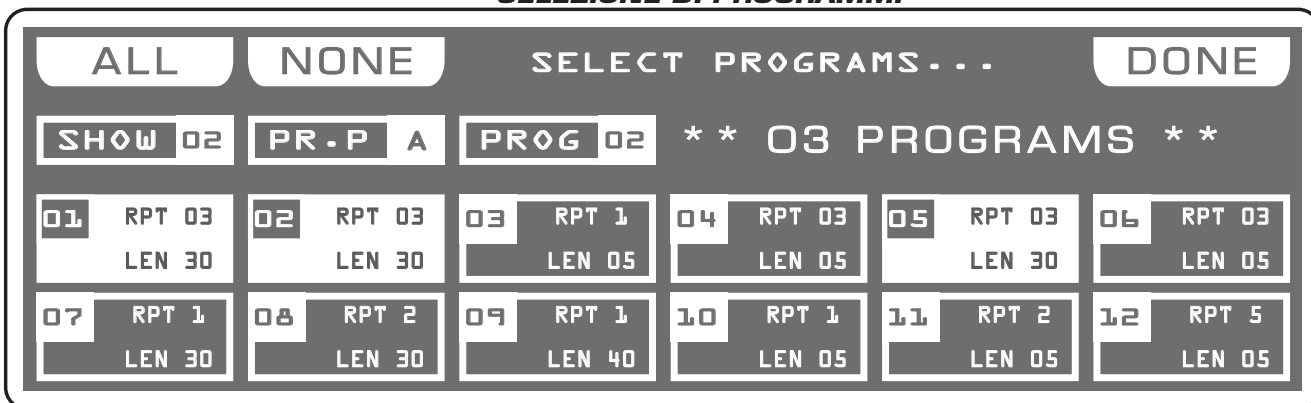
**SELEZIONE DI CHASE**

Fig. 44b



**SELEZIONE DI PROGRAMMI**

Fig. 44c



Un programma è una serie di scene (max 48) eseguite in successione.  
Per creare (o modificare) un programma seguire i passi qui di seguito elencati:

- 1) Se Matrix non è acceso, accenderlo tramite il tasto **POWER** sul retro.
- 2) Attivare il modo di funzionamento **PROGRAM**, premendo il tasto **Program**.  
(la spia luminosa sopra il tasto stesso si accende).
- 3) Selezionare tramite i tasti 1÷12 solo il programma che ci interessa modificare (un solo programma evidenziato in bianco)  
Per i programmi successivi utilizzare il tasto **Page**
- 4) Premere il tasto **UNITS** e selezionare tramite i tasti 1÷12 le unità che devono far parte del programma. Confermare con il tasto **DONE**
- 5) Attivare il modo di funzionamento **SCENE**, premendo il tasto **Scene**  
(la spia luminosa sopra il tasto stesso si accende).
- 6) Selezionare tramite i tasti 1÷12 la scena che ci interessa creare/modificare.  
Per le scene successive utilizzare il tasto **Page**
- 7) Premere il tasto **EDIT** per creare o modificare la scena selezionata.
- 8) Modificare la posizione tramite il joystick e le impostazioni dei canali tramite i cursori relativi, premere i tasti **UNIT** per le unità successive/precedenti.
- 9) Completata la scena possiamo memorizzarla tramite il tasto **SAVE**.
- 10) Ora Matrix è passato alla scena successiva, ripetere i punti 8 e 9.
- 11) Una volta terminata la creazione delle scene si deve tornare al modo di funzionamento **PROGRAM** premendo il tasto **Program**.  
(la spia luminosa sopra il tasto stesso si accende).
- 12) Bisogna infine dare il **GO** al programma per poterlo eseguire.

A questo punto il programma è completo; per crearne o modificarne altri basta ripetere le operazioni sopra descritte.

Un CHASE è un gioco di luci formato da una sequenza di passi, (step) da 1 a max 48. Per creare (o modificare) un chase seguire i passi qui di seguito elencati:

- 1) Se Matrix non è acceso, accenderlo tramite il tasto **POWER** sul retro.
- 2) Attivare il modo di funzionamento **CHASE**, premendo il tasto **Chase**.  
(la spia luminosa sopra il tasto stesso si accende).
- 3) Selezionare tramite i tasti 1÷12 solo il chase che ci interessa modificare (un solo chase evidenziato in bianco)  
Per i chase successivi utilizzare il tasto **Page**
- 4) Attivare il modo di funzionamento **STEPS**, premendo il tasto **STEPS**
- 5) Selezionare tramite i tasti 1÷12 la step che ci interessa modificare.  
Per gli step successive utilizzare il tasto **Page**
- 7 Premere il tasto **EDIT** per creare o modificare lo step selezionato.
- 9) Modificare il valore dei canali tramite i 12 cursori relativi o i tasti 1÷12.  
Per i canali successivi utilizzare il tasto **Page**
- 10) Una volta completato lo step possiamo memorizzarlo tramite il tasto **SAVE**.
- 11) Ora Matrix è passato allo step successivo, ripetere i punti 9 e 10.
- 12) Una volta terminata la creazione degli step si deve tornare al modo di funzionamento **CHASE** premendo il tasto **Chase** oppure il tasto **ESC**.  
(la spia luminosa sopra il tasto stesso si accende).
- 13) Bisogna infine dare il **GO** al chase per poterlo eseguire.

A questo punto il chase è completo; per crearne o modificarne altri basta ripetere le operazioni sopra descritte.

Matrix dispone di alcuni giochi di movimento pre-programmati, (modificabili) dedicati alle unità a specchio e a testa mobile.

Usando questa funzione è possibile creare animazioni di notevole effetto con un solo comando.

I giochi disponibili sono:

Cerchio (Circle), Hola (Hola) Rampa (Ladder) Quadrato (Square), Angoli (Vertex), e Zigzag (Zigzag).

I parametri che l'operatore può variare corrispondono a:

**SHAPE:** Figure

**SIZE:** Dimensione della figura (da 1 a 128)

**RPM:** Velocità e verso di esecuzione della figura (da -60 a +60)

**PHASE:** Angolo di partenza della figura (da 0 a 359).

**DELAY:** Ritardo di esecuzione della figura tra una unità e la successiva (da 0 a 359).

I parametri sono indipendenti per **PAN** e **TILT**, permettendo una infinità di combinazioni.

1) Se Matrix non è acceso, accenderlo tramite il tasto **POWER** sul retro.

2) Attivare il modo di funzionamento **EFFECT GENERATOR**, premendo il tasto **Effect**. (la spia luminosa sopra il tasto stesso si accende).

3) Selezionare tramite i tasti 1÷12 solo l'effetto che ci interessa modificare (un solo effetto evidenziato in bianco)  
Per gli effetti successivi utilizzare il tasto **Page**

4) Premere il tasto **EDIT** per creare o modificare l'effetto selezionato.

5) Premere uno dei tasti 1÷6 per modificare l'effetto sul canale **PAN**  
Premere uno dei tasti 7÷12 per modificare l'effetto sul canale **TILT**

6) Modificare i parametri dell'effetto tramite i tasti **SHAPE**, **SIZE**, **RPM**, **PHASE** e **DELAY**.

7) Una volta modificato i parametri, possiamo memorizzare le modifiche tramite il tasto **SAVE**.

8) Ora Matrix è tornato nel modo di funzionamento **EFFECT**.

9) Controllare premendo il tasto **UNITS** quali unità devono eseguire l'effetto.

10) Bisogna infine dare il **GO** all'effetto per poterlo eseguire.

A questo punto l'effetto è completo; per crearne o modificarne altri basta ripetere le operazioni sopra descritte.

Questa modalita' operativa consente di eseguire contemporaneamente fino a 4 sequenze di programmi + 4 sequenze di chase + 4 sequenze di effetti

- 1) Se Matrix non è acceso, accenderlo tramite il tasto **POWER** sul retro.
- 2) Assicurarsi di aver creato programmi, chase ed effetti (vedi par 9.1/9.2/9.3)
- 3) Attivare il modo di funzionamento **SHOW**, premendo il tasto **Show**.  
(la spia luminosa sopra il tasto stesso si accende).
- 4) Selezionare tramite i tasti 1÷12 solo lo show che ci interessa modificare o creare (un solo show evidenziato in bianco)  
Per gli show successivi utilizzare i tasti **Page**
- 5) Attivare il modo di funzionamento **EDIT**, premendo il tasto **Edit**
- 6) Selezionare tramite i tasti 1÷12 effetti/chase/program processor che ci interessa configurare.
- 7 Premere il tasto **SELECT** per selezionare quali effetti/chase/programmi faranno parte del processor.
- 8) Premere il tasto **Done** per confermare la selezione
- 9) Attivare o disattivare le caselle **A,B,C,D** dei processor tramite il tasto **On/Off**
- 10) Una volta completato la modifica possiamo tornare nel modo di funzionamento **SHOW** tramite il tasto **Back o Esc**.
- 11) Ora Matrix è tornato nel modo di funzionamento **SHOW** per selezionare un'altro show.
- 13) Bisogna infine dare il **GO** allo show per poterlo eseguire.

A questo punto lo show è completo; per crearne o modificarne altri basta ripetere le operazioni sopra descritte.

## ATTIVA UNA SERIE DI FUNZIONI SPECIALI RELATIVE AL CONTROLLO DELLE UNITA' ED AL FUNZIONAMENTO DELLA CENTRALINA.

le funzioni **MENU** si attivano premendo il tasto **MENU** (Fig. 45)

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 46)

Appena attivata questa funzione sul display grafico viene visualizzata la prima funzione disponibile.

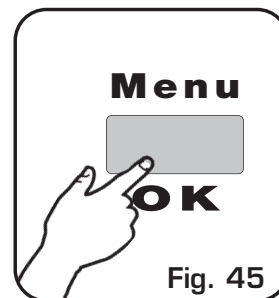
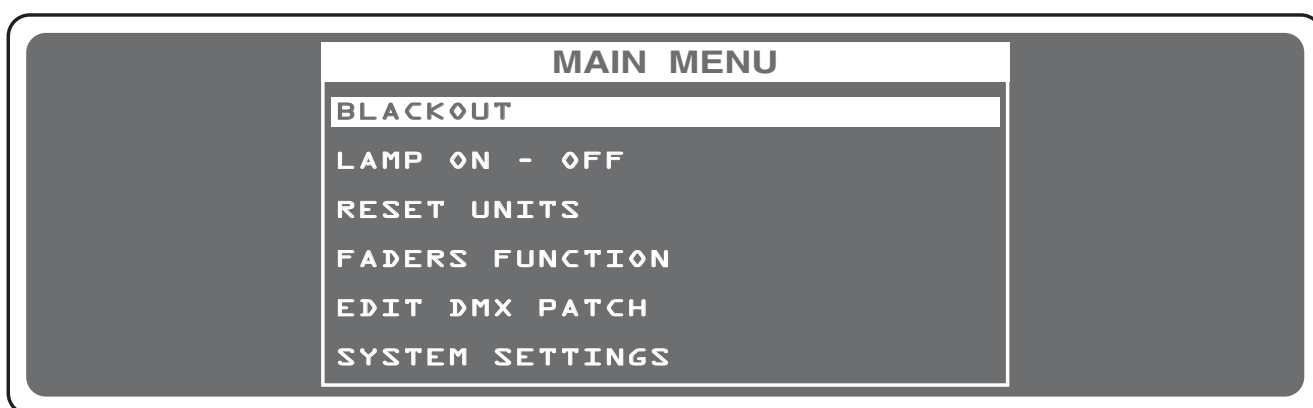


Fig. 45

Tramite l'encoder è possibile selezionare una tra le funzioni **MENU** disponibili. Per attivare la funzione prescelta premere il tasto stesso (**OK**).

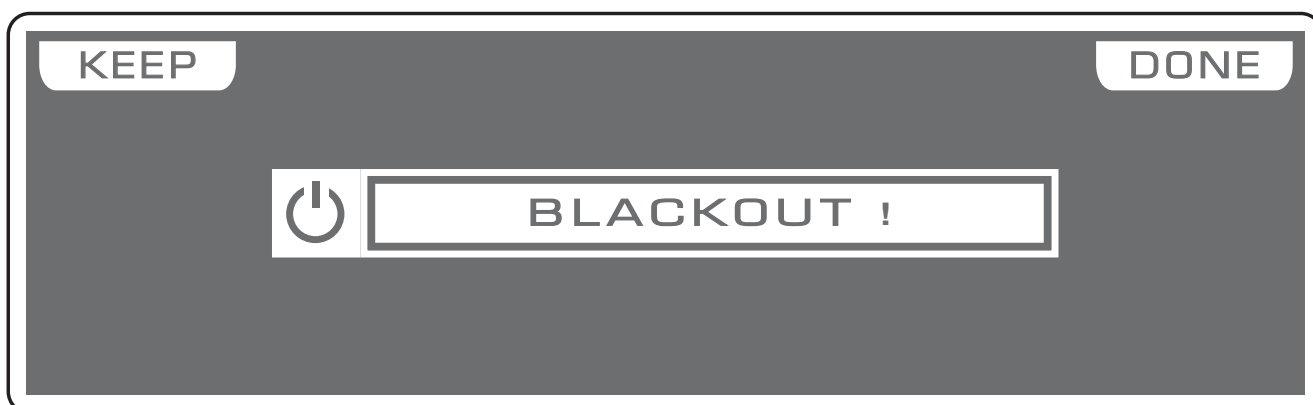
Fig. 46



## 10.2 FUNZIONE MENU: **BLACKOUT**

DISPONIBILE SOLO DOPO L'ATTIVAZIONE DELLA FUNZIONE **MENU** (v.par.10.1)

**Questa funzione forza tutti i canali con il valore di BLACKOUT impostato. Per riprendere il normale funzionamento basta premere il tasto *DONE* o *ESC*.** Appena attivata questa funzione il display grafico cambia schermata come in (Fig. 46).



Premendo il tasto **KEEP** il **BLACKOUT** viene mantenuto fino quando non si richiama un programma o una scena.

Fig. 46

DISPONIBILE SOLO DOPO L'ATTIVAZIONE DELLA FUNZIONE **MENU** (v.par.10.1)

**PERMETTE DI ACCENDERE (LAMP ON) / SPEGNERE (LAMP OFF) LA LAMPADA DI UNA O PIU' UNITÀ.**

(solo se le unità selezionate hanno questa funzione).

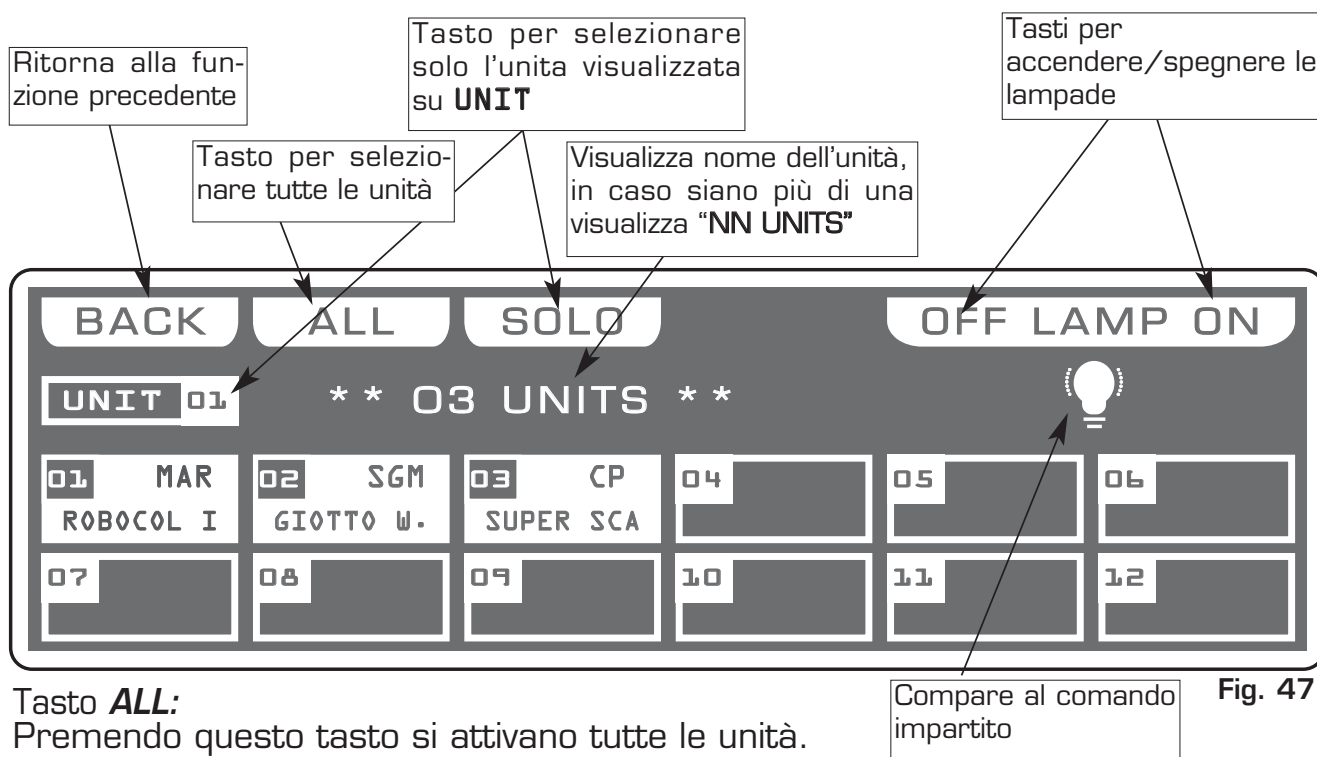
**N.B.** se la lampada è del tipo "a scarica" ed è ancora calda, prima della sua accensione si dovrà attendere che si raffreddi.

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 47).

All' attivazione della funzione le unità sono tutte selezionate.

Premendo uno dei tasti 1÷12 si attiva l'unità.

Per passare alle unità successive utilizzare il tasto **PAGE**



**Tasto ALL:**  
Premendo questo tasto si attivano tutte le unità.

**Tasto SOLO:**  
Premendo questo tasto si attiva solo l'unità indicata dalla casella **UNIT** .. in pratica, se abbiamo selezionato con il tasto **ALL** tutte le 48 unità, e si vuole accendere/spegnere la lampada dell'unità (es. n° 02), basta premere due volte il tasto 02 di selezione unità. A questo punto la casella unit indicherà **UNIT 02** ora il tasto **SOLO** deseleziona tutte le altre unità, attivando **SOLO** la **UNIT 02**

**Tasti OFF - ON:**  
Premendo uno di questi tasti si conferma l'accensione/spegnimento della lampada delle unità selezionate.

Per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**





DISPONIBILE SOLO DOPO L'ATTIVAZIONE DELLA FUNZIONE **MENU** (v.par.10.1)

**PERMETTE DI ASSEGNARE IL NOME DEL CANALE DMX A DETERMINATI CURSORI. L'IMPOSTAZIONE EFFETTUATA E' VALIDA NEI MODI DI FUNZIONAMENTO EDIT SCENE (V.PAR 4.5) E MAN (V.PAR 4.10)**

Questa funzione si utilizza quando abbiamo la necessità di controllare un determinato canale (di tutte le unità collegate), sempre e solo da un cursore.

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 49).

Portando il cursore a zero il display indica la scritta **\*free\***, libero da assegnazioni, cioè i canali vengono caricati dalla centralina in modo originario.

Muovendo il cursore della sezione "A" o "B", possiamo assegnare allo stesso un canale memorizzato.

Tramite l'encoder oppure i tasti 1/12 direttamente sopra al cursore possiamo scorrere avanti/indietro per una ricerca più accurata.

Premere il tasto **DONE** oppure **OK** per confermare l'assegnazione dei canali ai cursori.

Per uscire dalla funzione, senza modifiche, premere il tasto **ESC**

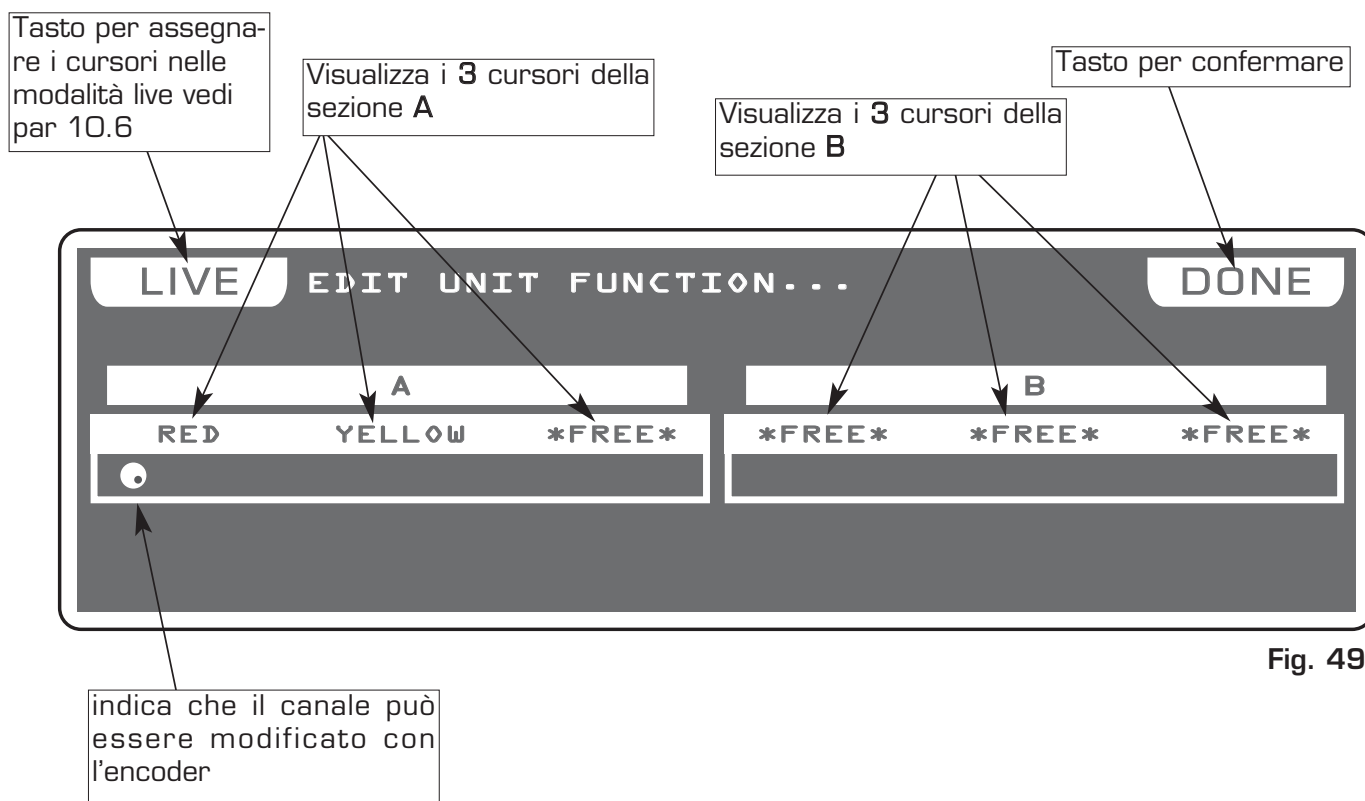


Fig. 49

DISPONIBILE SOLO DOPO L'ATTIVAZIONE DELLA FUNZIONE **MENU** (v.par.10.1)

**PERMETTE DI ASSEGNARE FUNZIONI DI CONTROLLO DIRETTO AI 12 CURSORI.**

Questa funzione si utilizza per controllare l'esecuzione di programmi, chase, effetti tramite cursore o per controllare direttamente un determinato canale **DMX**.

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 50).

Le funzioni che l'operatore può assegnare tramite i tasti relativi corrispondono a:

**SHW SPEED:** Velocità di esecuzione dello **Show**

**PRG SPEED:** Velocità di esecuzione del **Programma**

**CHS SPEED:** Velocità di esecuzione del **Chase**

**EFT SPEED:** Velocità di esecuzione dell' **Effetto**

**EFT ZOOM:** Dimensione dell' **Effetto**

**DMX 001:** Controllo diretto del canale

**FREE:** Nessuna funzione associata

Se la funzione impostata è di tipo **DMX**, tramite il cursore o l'encoder si seleziona il canale.

Se la funzione impostata è di tipo **SPEED o ZOOM** (escluso **SHW SPEED**), tramite il cursore o l'encoder si seleziona se l'azione del cursore vale per tutti i programmi / chase / effetti oppure su uno dei 4 possibili (A,B,C,D) nel caso di esecuzione dello **Show**

Premere il tasto **DONE / OK** per confermare l'assegnazione delle funzioni ai cursori.

Per uscire dalla funzione, senza modifiche, premere il tasto **ESC**

**N.B. QUESTA FUNZIONE E' ATTIVA NEI MODI:**

**SCENE/STEPS/PROG/GO! PROG/CHASE/GO! CHASE/EFFECT/GO! EFFECT/SHOW/GO! SHOW**

**PER RICHIAMARE LA SCHERMATA CHE VISUALIZZA I VALORI, PREMERE IL TASTO CORRISPONDENTE ALLO STATO ATTIVO (LED ACCESO FISSO)**

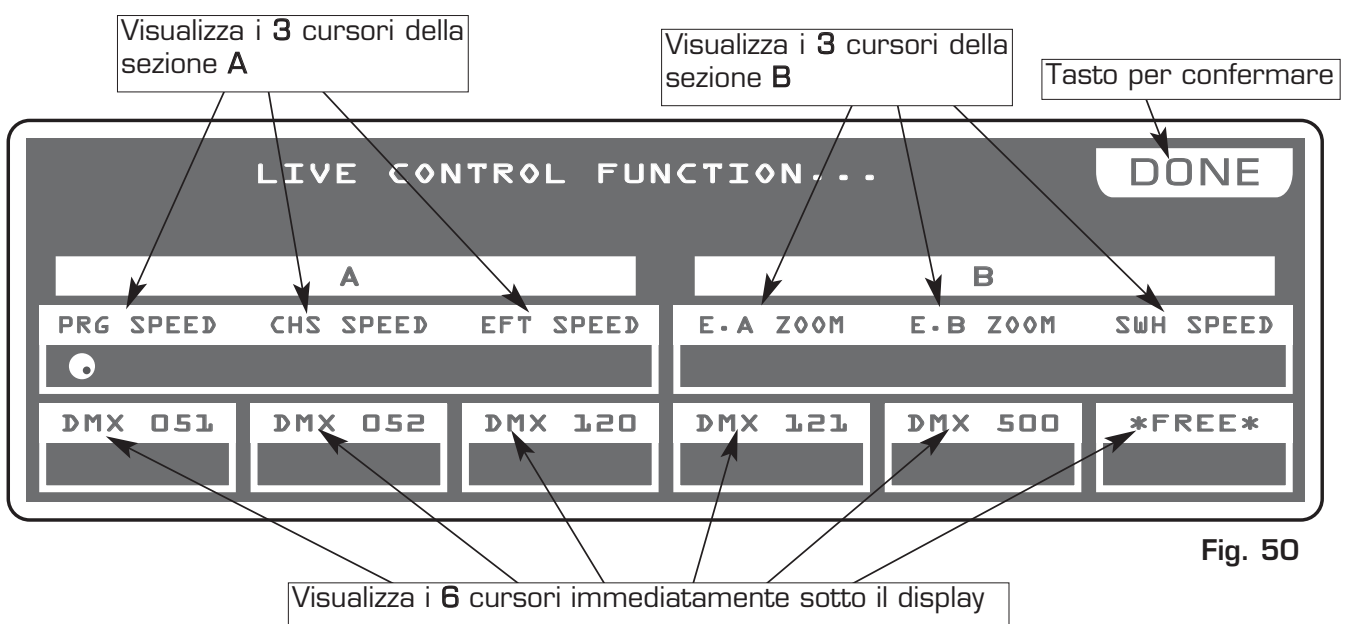


Fig. 50

DISPONIBILE SOLO DOPO L'ATTIVAZIONE DELLE FUNZIONI MENU (v.par. 10.1)

**PERMETTE DI CARICARE IL SETUP COMPLETO DI UNA UNITA' DALLA LIBRERIA E MEMORIZZARLO.**

**PERMETTE L'INDIRIZZAMENTO DMX / AUTOMATICO / MANUALE.**

**PERMETTE DI MODIFICARE IL NOME DI OGNI CANALE E DI OGNI PARAMETRO AD ESSO ASSOCIATO (VALORE DI RESET, VALORE DI BLACKOUT, CAMBIO HARD/SOFT) INOLTRE PERMETTE DI ASSEGNARE AI CANALI FUNZIONI SPECIALI (PAN/TILT, PAN LOW/TILT LOW, CONTROLLO DELLA LAMPADA).**

**ATTENZIONE ! LA MODIFICA DEI PARAMETRI DI EDIT DMX PATCH, SE NON EFFETTUATA IN MODO APPROPRIATO IMPEDISCE ALLE UNITA' COLLEGATE DI FUNZIONARE CORRETTAMENTE.**

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 51).

Premere uno dei tasti 1÷12 per attivare l'unità.

Per passare alle unità successive utilizzare il tasto **PAGE**

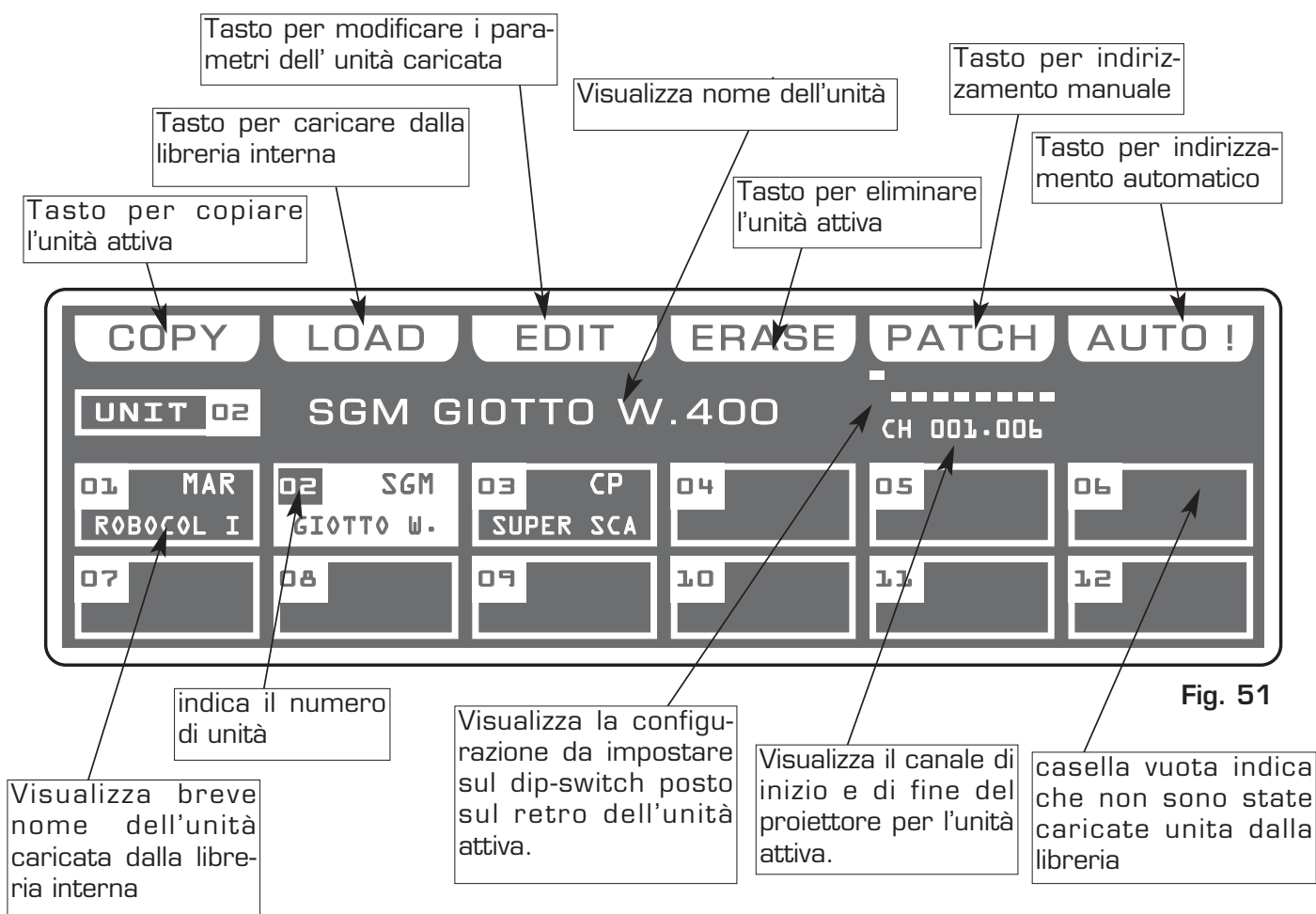


Fig. 51

**N.B.: LA QUARTA PAGINA DELL'EDIT DMX PATCH CONTIENE 12 UNITA' PERSONALI, DOPO AVER CREATO O MODIFICATO UN UNITA' SI COSIGLIA DI FARE UNA COPIA SU QUESTA PAGINA.**

Nel modo di funzionamento **EDIT DMX PATCH** vi sono 6 **Tasti Funzione** vedi (Fig. 51 par 10.7).

**Tasto COPY:**

Premendo questo tasto sul display viene visualizzato "SELECT DESTINATION UNIT", selezionare tramite i tasti 1÷48 la destinazione della copia.

Per passare alle unità successive utilizzare il tasto **PAGE**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**.

**Tasto LOAD:**

Premendo questo tasto si carica il setup completo di una unità dalla libreria, vedi par 10.9.

**Tasto EDIT:**

Permette di modificare il nome di ogni canale e di ogni parametro ad esso associato, vedi par 10.11.

**Tasto ERASE:**

Premendo questo tasto si cancella l'unità attiva, selezionare tramite i tasti 1÷12 l'unità che si deve eliminare, poi premere il tasto **ERASE**.

Per le successive utilizzare il tasto **PAGE**.

L'unità viene eliminata in modo permanente, non è possibile recuperarla.

**Tasto PATCH:**

Per gestire **36** Unità occorre eseguire le operazioni di patching (indirizzamento).

Premendo questo tasto si modifica l'indirizzo di partenza dell'unità, utilizzare il cursore, oppure l'encoder. Per confermare la modifica premere il tasto **OK**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**.

Matrix calcolerà automaticamente l'ultimo canale necessario a quella unità e sul display verrà visualizzata la configurazione da impostare sul dip-switch del proiettore.

**N.B. ALCUNI COSTRUTTORI ADOTTANO COME STANDARD LA CONFIGURAZIONE DEL DIP-SWITCH POSTO A "0" PER INDICARE CANALE DMX "1". IN QUESTO CASO PER UN CORRETTO FUNZIONAMENTO, SI DEVE AGGIUNGERE "+1" RISPETTO A QUELLO IMPOSTATO SULL' UNITA' (ES. INDIRIZZO DI PARTENZA UNITA' = 128 → INDIRIZZO MATRIX = 129**

In questo caso si adotta la convenzione per cui la posizione ON sul dip-switch è quella in cui appare il quadratino bianco in alto.

**All' uscita del menù il software controlla che non vi siano unità con indirizzi uguali o sovrapposti, viene dato un messaggio di errore "PATCH OVERLAY AT UNIT .."**

**Tasto AUTO:**

Tramite questo tasto si modifica in modo automatico l'indirizzamento di tutte le unità presenti, selezionare tramite i tasti 1÷12 l'unità di partenza, poi premere il tasto **AUTO**.

Per le successive utilizzare il tasto **PAGE**.

A questo punto dall'unità di partenza all'ultima unità gli indirizzi sono stati assegnati, utilizzare i tasti 1÷12 per visualizzare la configurazione da impostare sul dip-switch del proiettore. Per le successive unità utilizzare il tasto **PAGE**.

DISPONIBILE SOLO DOPO L'ATTIVAZIONE DELLA FUNZIONE **MENU** (v.par.10.7)

**PERMETTE DI CARICARE IL SETUP COMPLETO DI UNA UNITA' DALLA LIBRERIA E MEMORIZZARLO.**

Per attivare il carico della libreria interna si deve premere il tasto **LOAD** (Fig. 52).

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 53).

Sul display viene visualizzato il nome della prima unità della libreria,

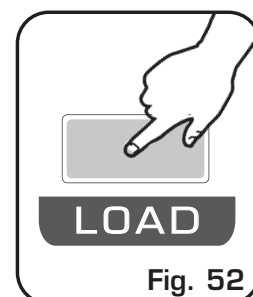


Fig. 52

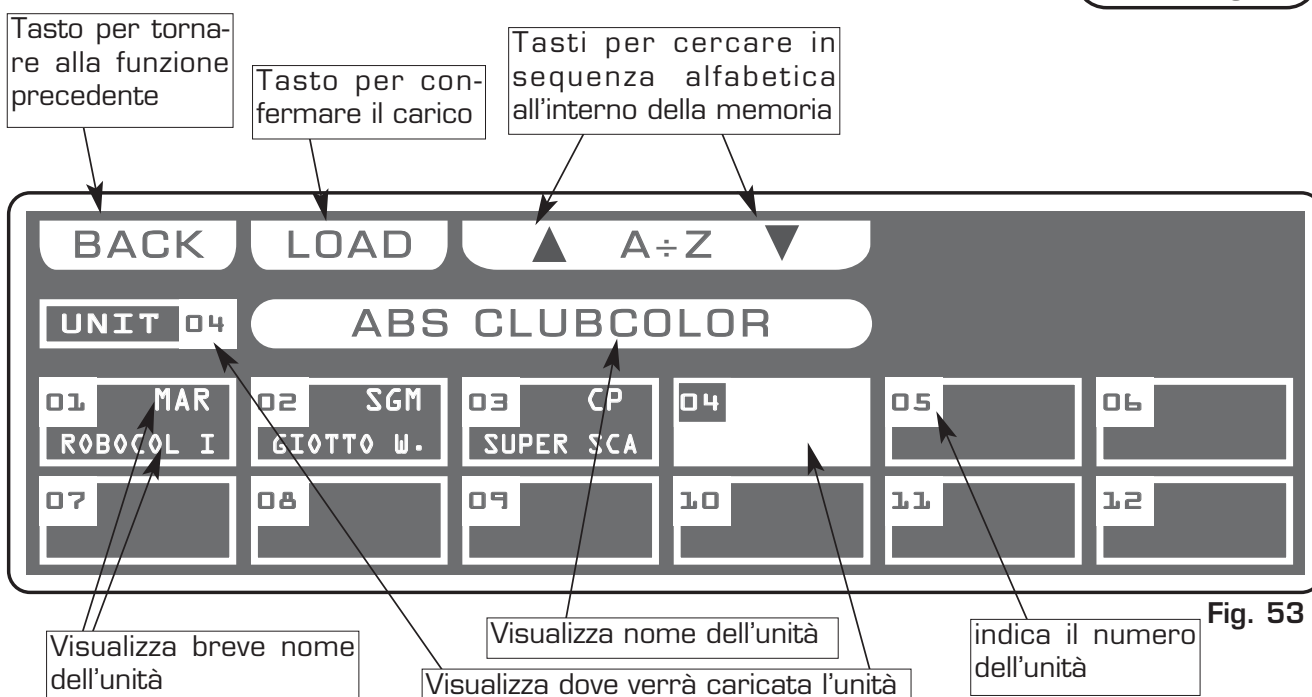


Fig. 53

### 10.10 TASTI FUNZIONE IN MODO LOAD LIBRARY

Nel modo di funzionamento **LOAD LIBRARY** vi sono 3 **Tasti Funzione** vedi (Fig. 53)

**Tasti A ÷ Z:**

Premendo questi tasti si cerca in sequenza alfabetica all'interno della memoria, arrivati alla lettera iniziale della ditta costruttrice, si può fare una ricerca più accurata tramite l'encoder.

Per una ricerca rapida può essere usato anche il cursore sotto la scritta **LOAD**

**Tasto LOAD:**

Premendo questo tasto si conferma che l'unità scelta verrà caricata nella casella selezionata in bianco.

Per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**.

DISPONIBILE SOLO DOPO L'ATTIVAZIONE DELLA FUNZIONE **MENU** (v.par.10.7)

**PERMETTE DI MODIFICARE IL NOME DI OGNI CANALE E OGNI PARAMETRO AD ESSO ASSOCIATO (VALORE DI RESET, VALORE DI BLACKOUT, CAMBIO HARD/SOFT) INOLTRE PERMETTE DI ASSEGNARE AI CANALI FUNZIONI SPECIALI (PAN/TILT,PAN LOW/TILT LOW, CONTROLLO DELLA LAMPADA).**

Il display grafico fornisce l'indicazione dell'unità(in bianco) attualmente attiva (Fig. 51 par 10.7) per modificarla premere il tasto **EDIT** (Fig. 54).

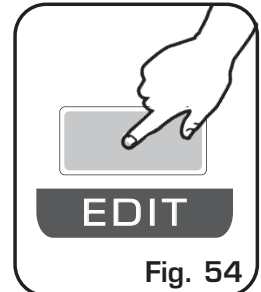


Fig. 54

L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 56).

Premendo il tasto **NAME** è possibile modificare il nome del proiettore, cambio di schermata del display come in (Fig. 55).

Tramite l'encoder scegliamo il carattere, con il tasto **OK** o i tasti **CHAR** passiamo a modificare il carattere successivo/precedente. Confermare la modifica del nome tramite il tasto **DONE**.



Fig. 55

Tasto per tornare alla funzione menù vedi par 10.7

Tasto per modificare il nome dell' unità



Fig. 56

Visualizza nome del canale

Indica che il canale è di tipo soft cross

indica il numero del canale

Indica che il canale è di tipo hard cross

Indica che il canale ha un valore di blackout con **B.** un valore di reset con **R.** un valore di blackout e reset con **BR.**

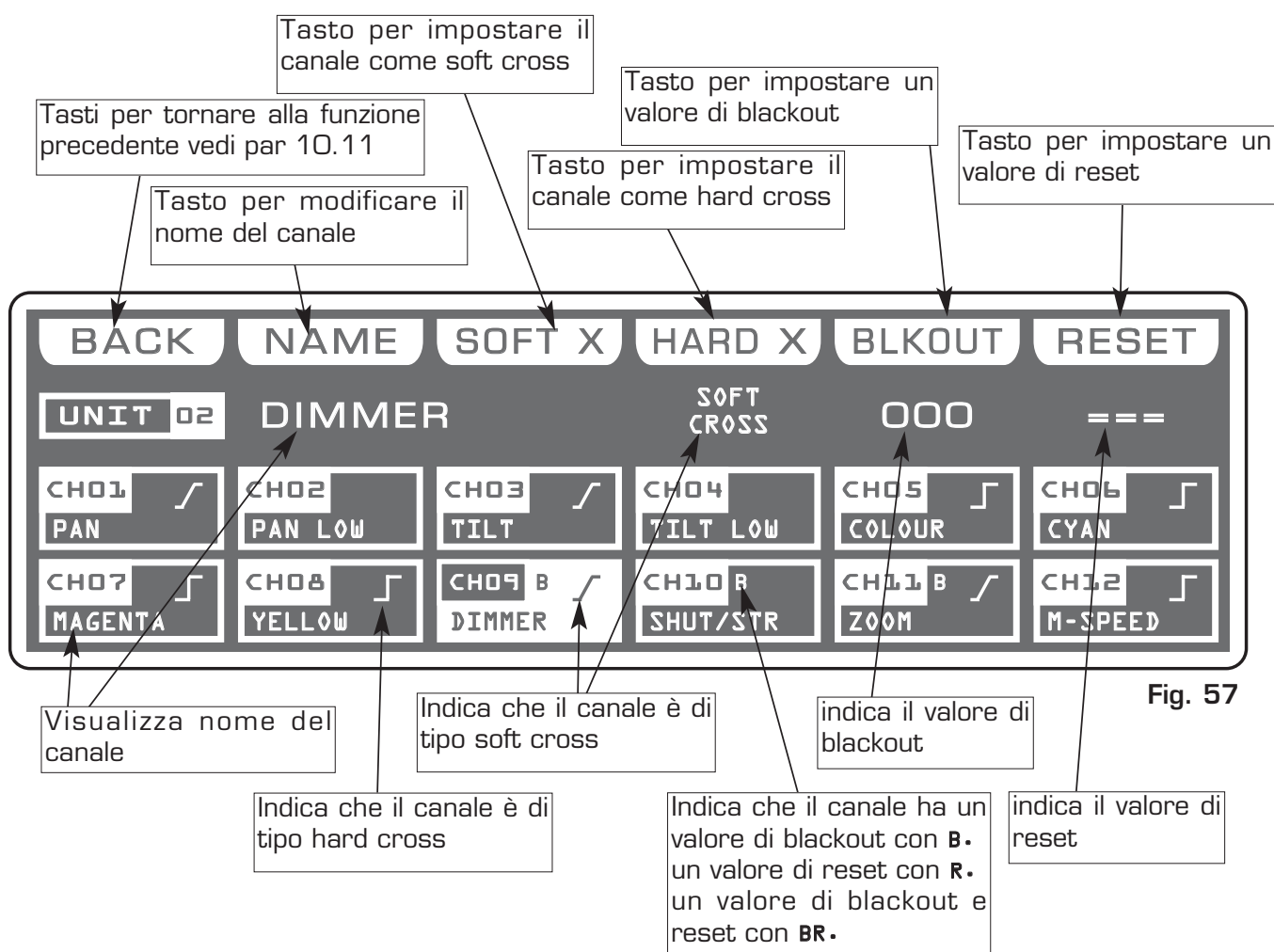
DISPONIBILE SOLO DOPO L'ATTIVAZIONE DELLA FUNZIONE **MENU** (v.par.10.11)

Tramite i tasti 1÷12 selezioniamo il canale da modificare oppure da controllare vedi (Fig. 56 par 10.11).

Per passare ai canali successivi utilizzare il tasto **PAGE**

Il canale selezionato verrà evidenziato in bianco con cambio di schermata del display come in (Fig. 57).

Per l'utilizzo dei tasti funzione vedi par 10.13



La centralina usa i canali speciali sotto elencati per delle funzioni predefinite, quindi è necessario usarli per i compiti a loro assegnati.

**NOT USED** -> Canale non usato.

**PAN** -> Canale di controllo movimento specchio (**SOFT CROSS/HARD CROSS**).

**PAN LOW** -> Canale di controllo 16 bit associata a PAN.

**TILT** -> Canale di controllo movimento specchio (**SOFT CROSS/HARD CROSS**).

**TILT LOW** -> Canale di controllo 16 bit associata a TILT.

**LAMP** -> Canale di controllo lampada.

**LAMP/RES** -> Identico a LAMP.



Nel modo di funzionamento **EDIT CANALI DMX** vi sono 6 *Tasti Funzione* vedi (Fig. 57 par 10.12).

Tasto **BACK**:

Premendo questo tasto si torna alla funzione precedente vedi par 10.11

Tasto **NAME**:

Premendo questo tasto è possibile sostituire il nome del canale.

Tramite l'encoder o il cursore sotto la scritta **NAME**, possiamo sostituire a questo canale uno tra quelli memorizzati, per confermare premere **NAME** oppure **OK**

Portando il cursore nella posizione **0** compare sul display la scritta **\*CUSTOM\***, in questo caso possiamo personalizzare il nome del canale.

Premendo **NAME** di nuovo abbiamo un cambio di schermata come in (Fig. 58).

Tramite l'encoder scegliamo il carattere, con il tasto **OK** o i tasti **CHAR** passiamo ad inserire/modificare il carattere successivo/precedente. Confermare la modifica del nome tramite il tasto **DONE**.

Fig. 58



Il cambio del valore del canale tra una scena e la successiva può essere immediato (**HARD CROSS**) oppure graduale (**SOFT CROSS**).

Tasto **SOFT X**:

Premendo questo tasto si imposta per il canale selezionato il tipo di cambio graduale (**SOFT CROSS**).

Tasto **HARD X**:

Premendo questo tasto si imposta per il canale selezionato il tipo di cambio immediato (**HARD CROSS**)

Tasto **BLKOUT**:

Premendo questo tasto si modifica "IL VALORE DI BLACKOUT" cioè il valore associato al canale mentre è attiva la funzione **BLACKOUT** (v.par.10.2), cioè quando le unità vengono oscurate. Tramite l'encoder o il cursore sotto la scritta **BLKOUT**, può essere selezionato un valore === (unchanged, nessuna modifica) oppure un valore tra **0** e **255**.

Il valore === si seleziona portando il cursore a valore **0** e consente di mantenere invariato il valore del canale (nessun blackout per questo canale).

Tasto **RESET**:

Premendo questo tasto si modifica "IL VALORE DI RESET" cioè il valore associato al canale mentre è attiva la funzione **RESET** (v.par.10.4). Tramite l'encoder o il cursore sotto la scritta **RESET** può essere selezionato un valore === (unchanged, nessuna modifica) oppure un valore tra **0** e **255**.

Il valore === si seleziona portando il cursore a valore **0** e consente di mantenere invariato il valore del canale (nessun reset per questo canale).

Fig. 59

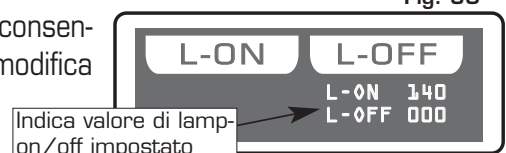
Solo se è stato selezionato il canale **LAMP** oppure **LAMP/RES** è consentita la modifica del valore **LAMP ON** (accensione lampada) o la modifica del valore **LAMP OFF** (spegnimento lampada). vedi (Fig. 59).

Tasto **L-ON**:

Premendo questo tasto si modifica "IL VALORE DI ACCENSIONE LAMPADA" cioè il valore associato al canale mentre è attiva la funzione **LAMP ON** (v.par.10.3). Tramite l'encoder o il cursore sotto la scritta **L-ON**, può essere selezionato un valore tra **0** e **255**.

Tasto **L-OFF**:

Premendo questo tasto si modifica "IL VALORE DI SPEGNIMENTO LAMPADA" cioè il valore associato al canale mentre è attiva la funzione **LAMP OFF** (v.par.10.3). Tramite l'encoder o il cursore sotto la scritta **L-OFF**, può essere selezionato un valore tra **0** e **255**.



## 10.14 FUNZIONE MENU: **SYSTEM SETTINGS**

I

DISPONIBILE SOLO DOPO L'ATTIVAZIONE DELLA FUNZIONE **MENU** (v.par.10.1)

**PERMETTE DI VARIARE IL CONTRASTO DEL DISPLAY, IMPOSTARE UNA PASSWORD, FUNZIONI RS 232 E VISUALIZZARE LA VERSIONE DEL SOFTWARE.**

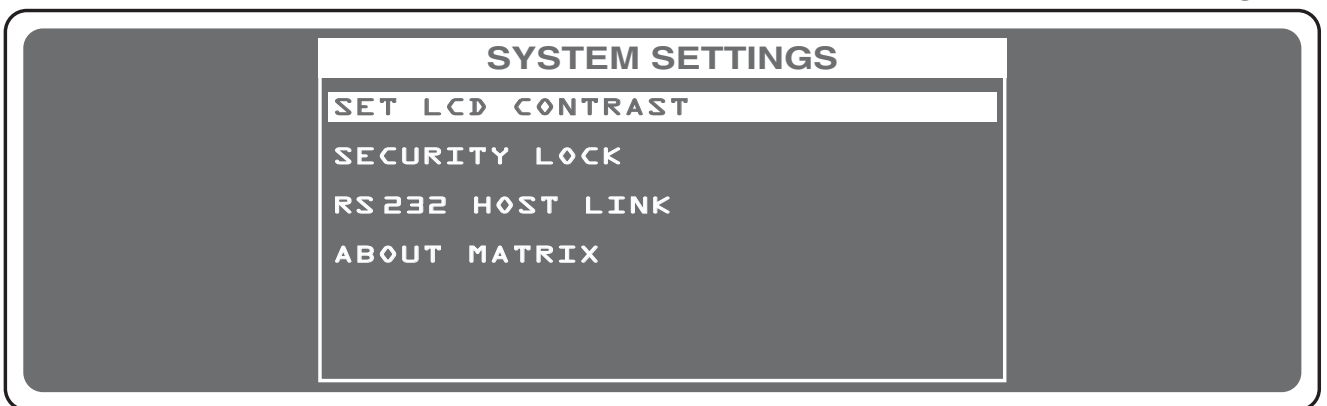
L'attivazione della funzione è segnalata dal cambio di schermata del display come in (Fig. 60)

Appena attivata questa funzione sul display grafico viene visualizzata la prima funzione disponibile.

Tramite l'encoder è possibile selezionare una tra le funzioni disponibili.

Per attivare la funzione prescelta premere il tasto **(OK)**.

Fig. 60

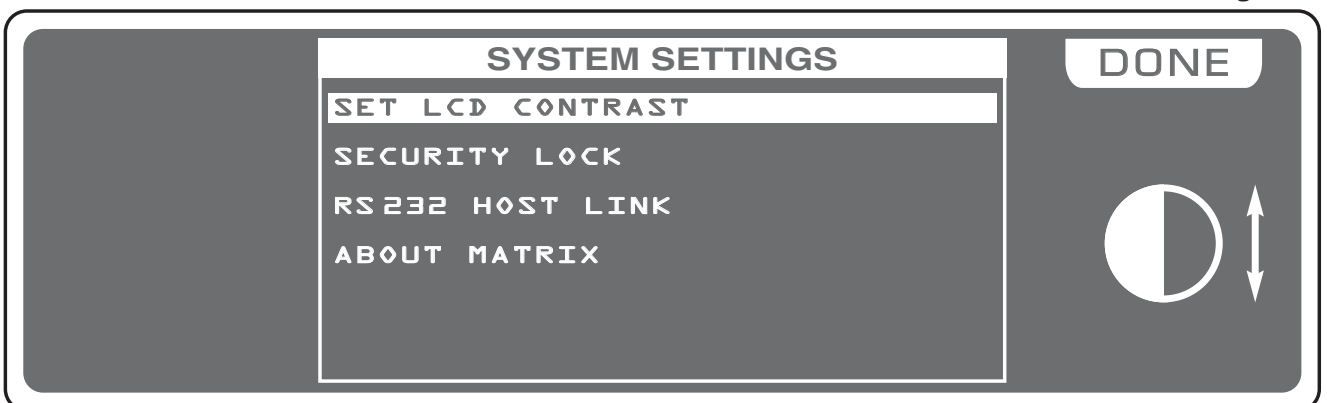


## 10.15 FUNZIONE MENU: **SET LCD CONTRAST**

DISPONIBILE SOLO DOPO L'ATTIVAZIONE DELLA FUNZIONE **SYSTEM SETTINGS** (v.par.10.14)

**QUESTA FUNZIONE PERMETTE LA REGOLAZIONE DEL CONTRASTO DEL DISPLAY GRAFICO**  
cambio di schermata del display come in (Fig. 61)

Fig. 61



Tramite il cursore sotto la scritta **DONE**, oppure l'encoder è possibile modificare il contrasto. Per confermare la modifica premere il tasto **OK**, per uscire dalla funzione premere il tasto **ESC**.

## 10.16 FUNZIONE MENU: SECURITY LOCK

I

DISPONIBILE SOLO DOPO L'ATTIVAZIONE DELLA FUNZIONE **SYSTEM SETTINGS** (v.par.10.14)

**PERMETTE DI BLOCCARE/SBLOCCARE FUNZIONI DI EDITING DEL MATRIX E RESETTARLO.**

Premendo il tasto **LOCK (F6)** avremo un cambio di schermata del display come in (Fig. 62)

Inserire, tramite i tasti 1÷10, una combinazione numerica di 5 cifre per bloccare le funzioni. Al termine dell'ultima cifra MATRIX chiederà "**ENTER PASSWORD AGAIN**", digitare nuovamente la password. A questo punto MATRIX è bloccato.

Per sbloccarlo ripetere le operazioni sopra descritte ricordandosi la password.

Se si dovesse dimenticare la password, o se MATRIX e' bloccato dall' utente, potete utilizzare il codice di sblocco con questa sequenza di tasti: **F6 1 3 9 7 F2**

**RESET TOTALE DEL MATRIX (ELIMINAZIONE DI TUTTI I DATI):**

Con MATRIX sbloccato, fare questa sequenza di tasti:

**F6 10 8 2 4 F4**, poi seguire le istruzioni a video.



Fig. 62



## 10.17 FUNZIONE MENU: ABOUT MATRIX

I

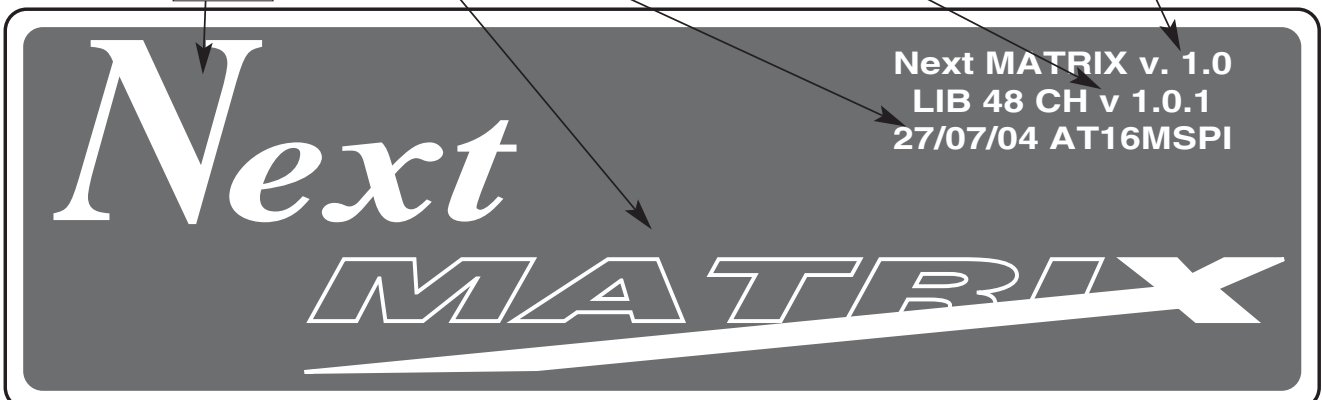
DISPONIBILE SOLO DOPO L'ATTIVAZIONE DELLA FUNZIONE **SYSTEM SETTINGS** (v.par.10.14)

**QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI VISUALIZZARE LA VERSIONE DEL SOFTWARE.**

Cambio di schermata del display come in (Fig. 63)

Fig. 63

Marca      Modello      Data libreria      Versione della libreria      Versione del software

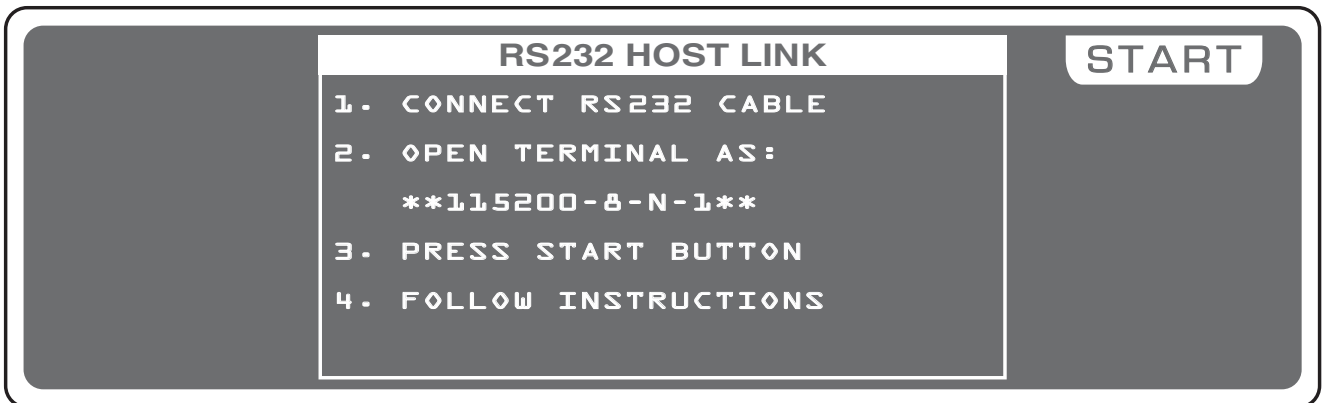


DISPONIBILE SOLO DOPO L'ATTIVAZIONE DELLA FUNZIONE **SYSTEM SETTINGS** (v.par.10.14)

**QUESTA FUNZIONE PERMETTE DI AGGIORNARE LA LIBRERIA SALVARE I DATI DI PROGRAMMAZIONE E RIPRISTINARE GLI STESSI.**

Cambio di schermata del display come in (Fig. 64)

Fig. 64



Collegare il cavo RS 232 (in dotazione) dal Matrix alla porta seriale del Computer, avviare un programma di emulazione terminale impostando la comunicazione come:

115200 bps, 8 data bit, no parità, 1 stop bit.

Nel caso di sistema operativo **Microsoft Windows®**

avviare il software **Hyper Terminal** (Start>Programmi>Accessori>Comunicazioni), impostare la connessione come in **fig.65-66-67**.

Premere il tasto **START** (Matrix); sul monitor del Computer appare il Menù vedi **fig.68**.

Digitare (Tastiera Computer) il numero della funzione desiderata.

Digitando **1** si esegue il salvataggio dei dati di programmazione;

Si deve scegliere dal menù **Trasferimento > Ricevi file...** impostare il protocollo **Ymodem** e cliccare su **Ricevi**

Il file salvato si trova sull'Hard disk con nome **MATRIX.BAK**



Fig. 65



Fig. 66

Digitando **2** si esegue il ripristino dei dati di programmazione;  
 Si deve scegliere dal menù **Trasferimento > Invia file...** cercare il file con nome **MATRIX.BAK** impostare il protocollo **Ymodem** e cliccare su **Invia**

Digitando **3** si esegue il l'aggiornamento della libreria interna;  
 Si deve scegliere dal menù **Trasferimento > Invia file...** cercare il file con nome **Mat\_lib.bin** (scaricato da internet o inviato dalla ditta) impostare il protocollo **Ymodem** e cliccare su **Invia** vedi fig.69

Digitando **4** si esegue il salvataggio dei dati della pagina di libreria personale;  
 Si deve scegliere dal menù **Trasferimento > Ricevi file...** impostare il protocollo **Ymodem** e cliccare su **Ricevi**  
 Il file salvato si trova sull'Hard disk con nome **mylib.BAK**

Digitando **5** si si esce dalla funzione **RS 232 HOST LINK** chiudere l'applicazione e scollegare il cavo.

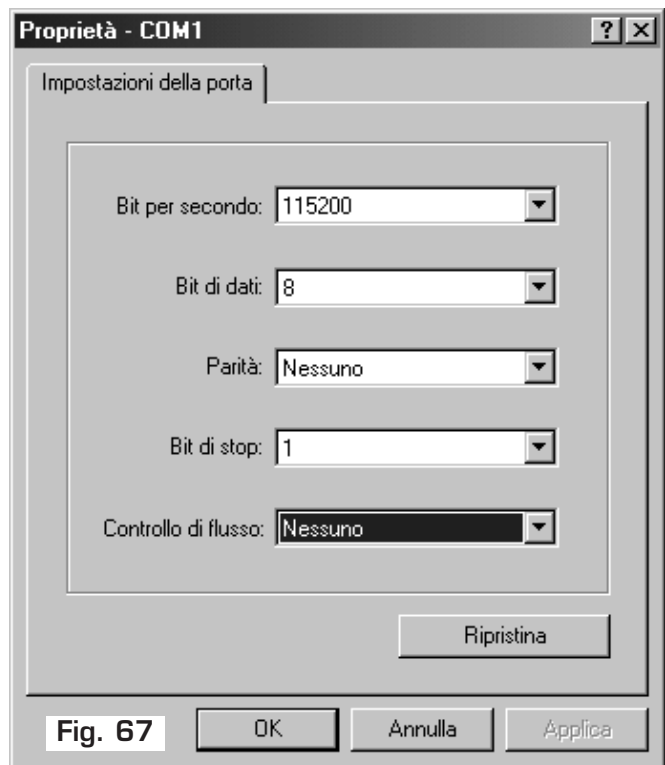


Fig. 67

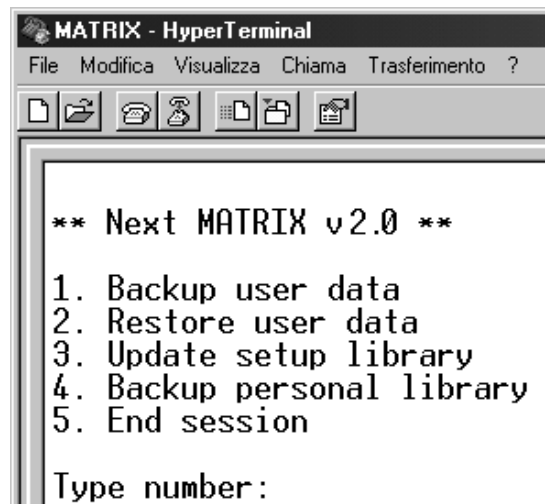


Fig. 68

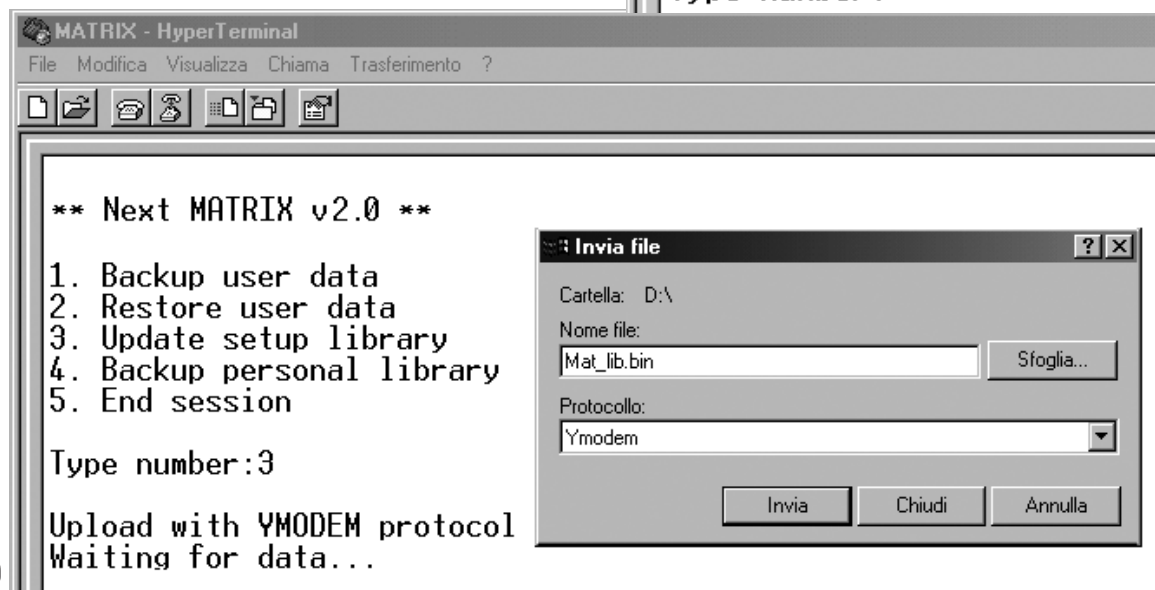


Fig. 69

## CARATTERISTICHE TECNICHE MATRIX

### *Caratteristiche tecniche:*

- Controllo indipendente di **36 unità** con ingresso **DMX 512**.
- **48 canali DMX** per ogni unità.
- **512 Canali DMX** configurabili per **unità intelligenti e dimmer**, dei quali 144 canali (massimo) possono essere configurati come canali dimmer.
- **48 Programmi memorizzabili** con **48 scene** ognuno (totale 2304 scene).
- **48 Chase memorizzabili** con **48 scene** ognuno (totale 2304 scene).
- **48 Effect prememorizzati** con possibilità di modifica.
- **96 Show** contenenti **4 Programmi, 4 Chase, 4 Effect**
- **RS-232** per collegamento seriale con un PC.
- **Uscita DMX 512/1990 standard** (connettore cannon XLR 5 poli).
- **Display GRAFICO LCD** 240X64 pixel retroilluminato a led bianchi per un perfetto controllo di ogni canale DMX ed un facile funzionamento e settaggio.
- Configurazione semplificata grazie alle funzioni di **Menu** ed alla **vasta libreria interna di proiettori ed unità prememorizzati**.
- Comando dei **48** canali tramite **12** potenziometri cursori, per la massima semplicità d'uso.
- **Compatibile con ogni unità DMX 512 (max 48 canali), ogni canale e' programmabile con proprio nome e funzione.**
- **Movimento PAN e TILT 8 / 16 bit**, controllato tramite un joystick ad autoritorno con velocità selezionabile tra 9 fisse più "fine" oppure proporzionale per un perfetto e facile posizionamento delle unità.
- Funzione **SHOW** per eseguire simultaneamente **4 programmi, 4 chase e 4 effect**.
- Funzione **PROGRAM** per eseguire uno o più programmi in successione.
- Funzione **EFFECT** per eseguire giochi di movimento pre-programmati, dedicati alle unità a testa mobile e a specchio.
- Funzione **SCENE** per attivare una delle **48** scene componenti un programma o un chase.
- Funzione **MAN** per attivare manualmente uno o più proiettori mentre gli altri eseguono uno show o un programma.
- Tasto **PAGE** per selezionare le pagine.
- **12** tasti per la selezione (nei vari modi operativi) di show, programmi, chase, scene, unità ed effect.
- Regolazione indipendente del valore di **SPEED e CROSS** dei vari programmi, chase e fra scene.
- Funzioni: **LENGTH, COPY, REPEAT, PATCH.**
- Funzioni: **RESET UNIT, LAMP ON, LAMP OFF, BLACKOUT.**
- Funzione **MUSIC** con velocità indipendente.
- **Microfono incorporato e ingresso audio** 0 dB con sensibilità automatica.
- Memoria non volatile **FLASH 16 Mbit** con 40 anni di mantenimento dati.

### *Condizioni climatiche di utilizzo:*

- Umidità: **35% ÷ 80%**
- Temperatura: **-10° ÷ +50 °C**

### *Dimensioni e peso:*

Dimensioni (L x H x P) / Peso: **482 x 176 x 95 mm (4U rack) / 3,5 Kg.**

*Note*

---

**CODEM MUSIC S.r.l.** - Via G.Pierini, 13 - 61100 PESARO - ITALY  
Tel. +39 0721 204357 - Fax +39 0721 203554  
**<http://www.codemmusic.com> - E-mail: [info@codemmusic.com](mailto:info@codemmusic.com)**

---



Tutti i diritti sono riservati e questo documento non può essere copiato, fotocopiato, riprodotto per intero o in parte senza il consenso scritto della **CODEM MUSIC S.r.l.**

Non si assume alcuna responsabilità per eventuali inesattezze o errori.

**CODEM MUSIC S.r.l.** si riserva il diritto di apportare senza preavviso cambiamenti, modifiche estetiche o funzionali al prodotto.

**CODEM MUSIC S.r.l.** non assume alcuna responsabilità sull'uso o sull'applicazione di questo prodotto.

---