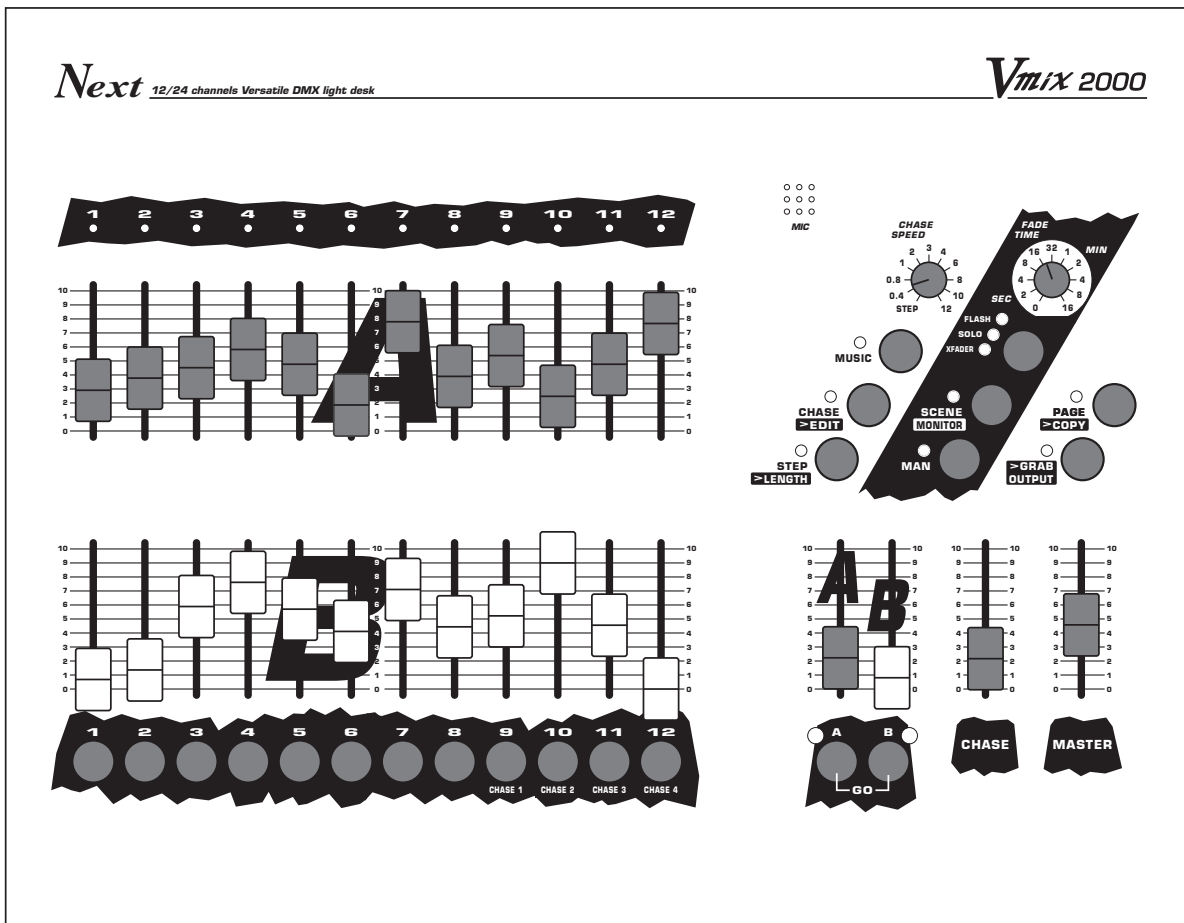


Next

Vmix 2000



12/24 channels Versatile DMX light desk



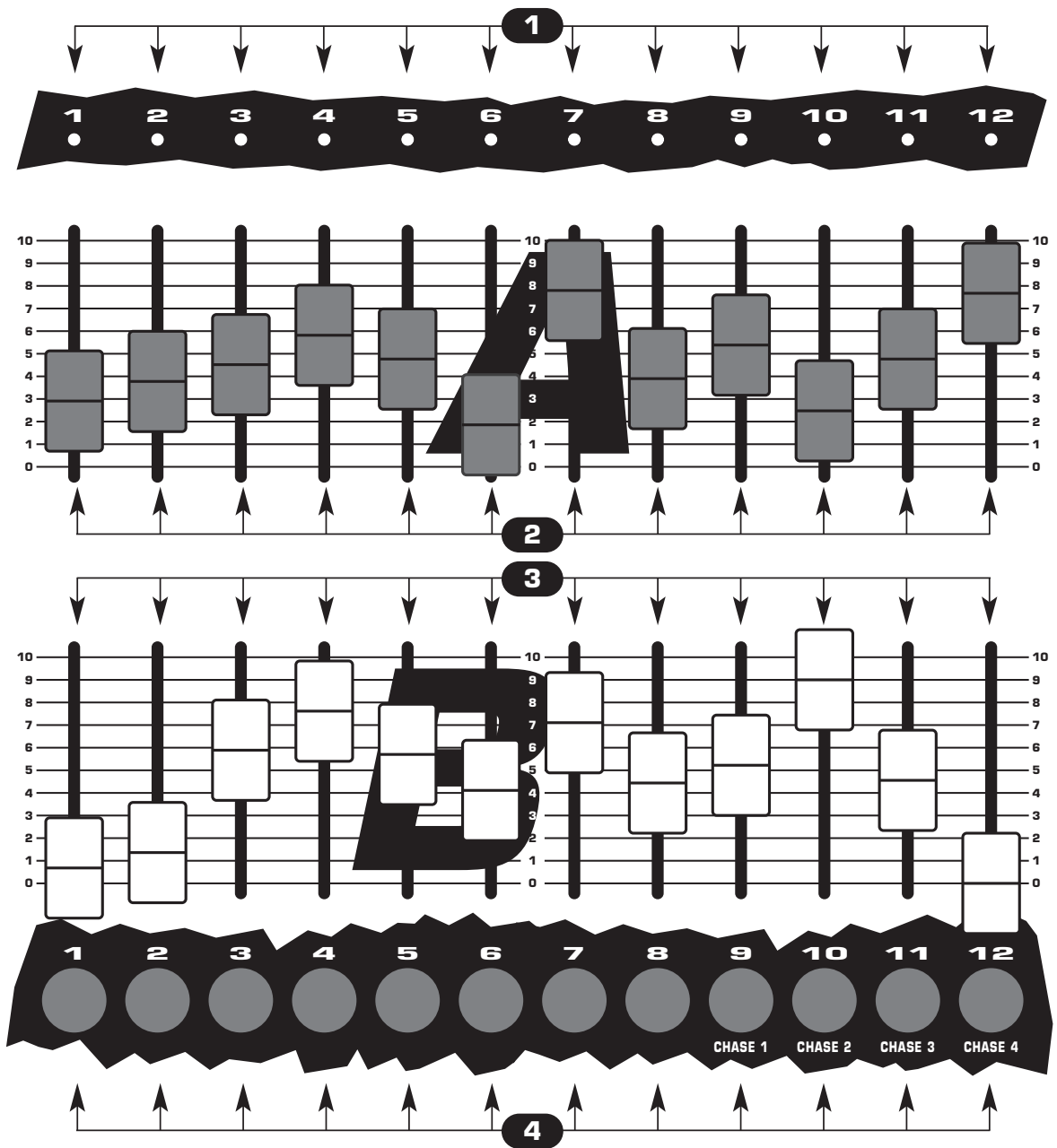
I MANUALE DI INSTALLAZIONE ED USO



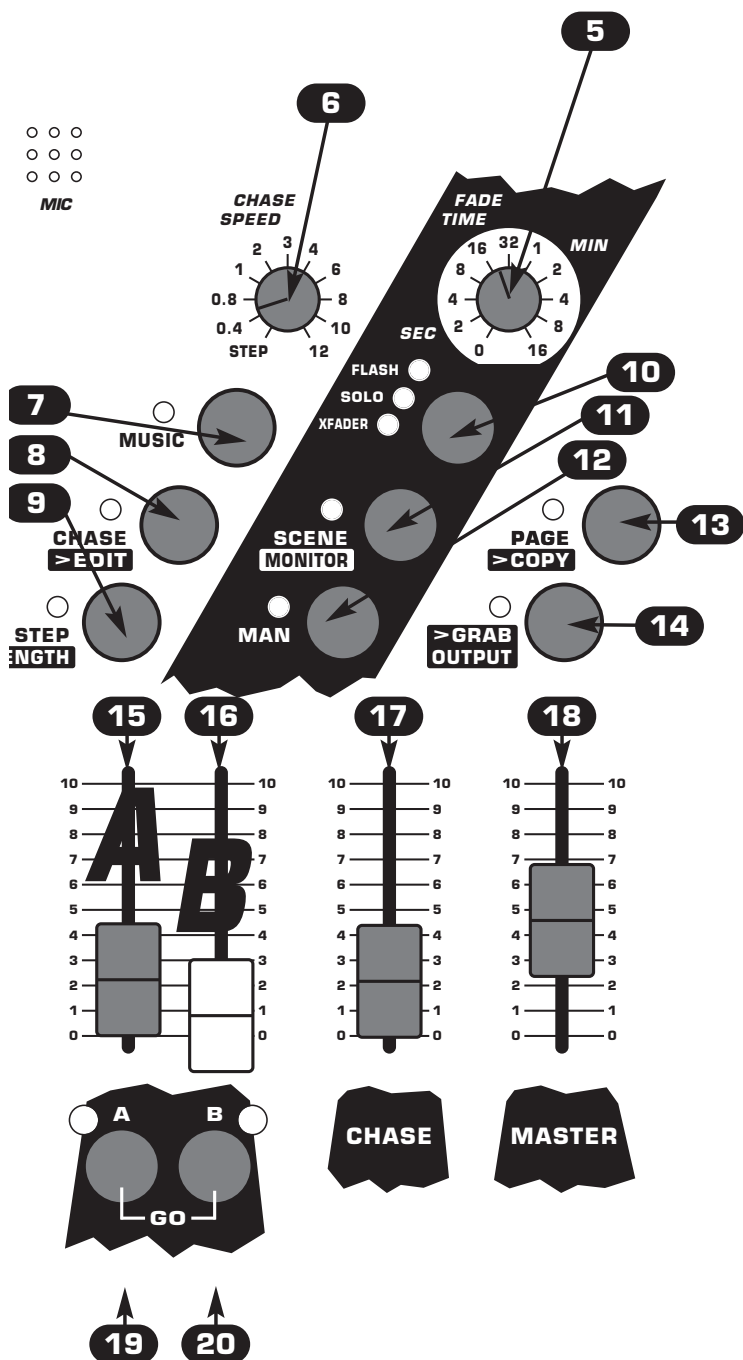
Complimenti per l'acquisto di V-MIX 2000.

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.

Next 12/24 channels Versatile DMX light desk



Vmix 2000



- 1** MONITOR DI USCITA
- 2** 12 CURSORI SUPERIORI "A"
- 3** 12 CURSORI INFERIORI "B"
- 4** 12 TASTI FLASH
- 5** MANOPOLA FADE TIME
- 6** MANOPOLA SPEED
- 7** TASTO MUSIC/DIRECT
- 8** TASTO CHASE/EDIT
- 9** TASTO STEP/LENGTH
- 10** TASTO SCENE MODE FLASH/SOLO/XFADER
- 11** TASTO SCENE/MONITOR
- 12** TASTO MAN
- 13** TASTO PAGE/COPY
- 14** TASTO GRAB
- 15** CURSORE PRESET A
- 16** CURSORE PRESET B
- 17** CURSORE CHASE
- 18** CURSORE MASTER
- 19** TASTO PRESET A
- 20** TASTO PRESET B

Impostazione dell'apparecchiatura

- 1.1** Disimballaggio dell'apparecchiatura
- 1.2** Accessori in dotazione e documentazione relativa

Descrizione pannello retro e installazione

- 2.1** Descrizione pannello retro
- 2.2** Connessione uscita DMX 512
- 2.3** Connessione ingresso di alimentazione
- 2.4** Connessione dell'alimentatore alla rete elettrica

Utilizzo dell'apparecchiatura - modi di funzionamento

- 3.1** Funzionamento 24 CH ***SINGOLO PRESET (WIDE)***
- 3.2** Funzionamento 12 CH ***DOPPIO PRESET***
- 3.3** Funzionamento Manuale ***MAN***
- 3.4** Funzione ***" GO "***

- 4.1** Funzione ***GRAB***
- 4.2** Modo ***REGISTRI DI MEMORIA (SCENE)***
- 4.3** Funzionamento ***FLASH***
- 4.4** Funzionamento ***SOLO***
- 4.5** Funzionamento ***XFADER***
- 4.6** Modifica del ***REGISTRO DI MEMORIA***
- 4.7** Funzione ***DIRECT***
- 4.8** Funzione ***PAGE***
- 4.9** Funzione ***PAGE COPY***

- 5.1** Sezione ***CHASE***
- 5.2** Funzione ***CHASE***
- 5.3** Funzione ***LENGTH***
- 5.4** Funzione ***EDIT CHASE***
- 5.5** Funzione ***MUSIC***

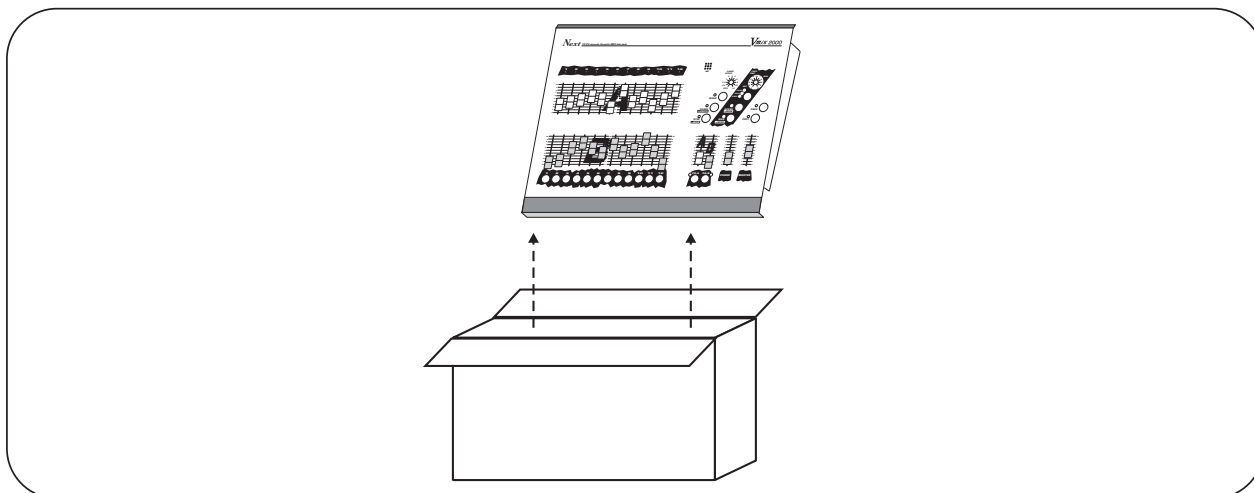
- 6.1** Esempi di utilizzo
- 6.2** Copia dei registri

1.1 Disimballaggio dell'apparecchiatura

I

Aprire la scatola, togliere l'alimentatore e la documentazione.

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



1.2 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.

A) Manuale di installazione ed uso.

B) Alimentatore mod. VM 2K

A

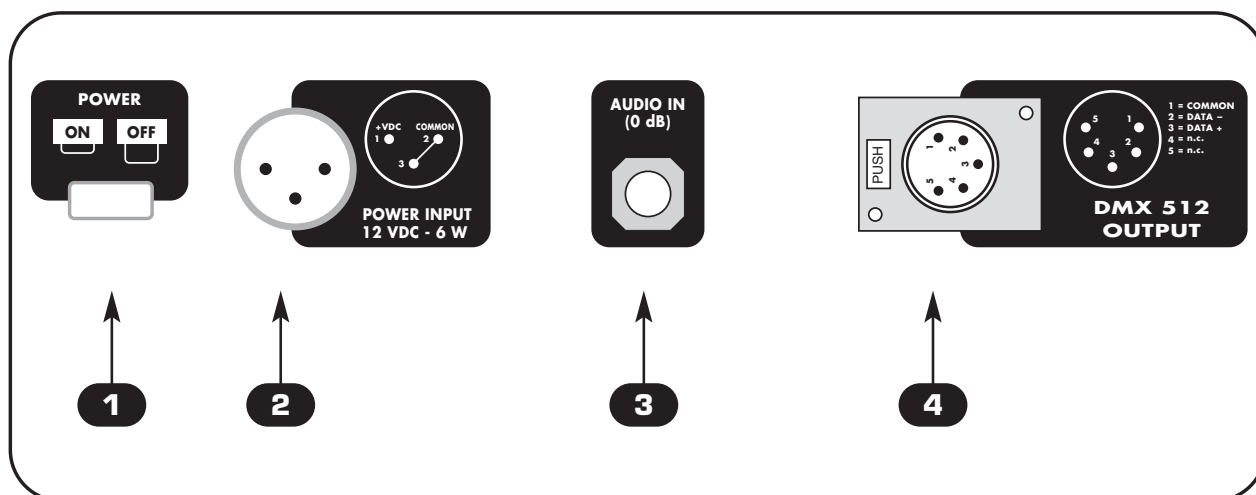


B



2.1 Descrizione pannello retro

I



- 1** PULSANTE accensione
- 2** INGRESSO alimentazione 12 Vdc con connettore cannon 3 poli.
- 3** INGRESSO segnale audio 0 dB con connettore jack mono/stereo.
- 4** USCITA segnale DMX 512 standard con connettore cannon 5 poli.

2.2 Connessione uscita DMX 512

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 dal dimmer nell'apposita uscita di segnale DMX **4**

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

**N.B. I CANALI DMX DI USCITA SONO:
N° 1/12 NEL MODO DOPPIO PRESET
N° 1/24 NEL MODO SINGOLO PRESET (WIDE)**

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

2.3 Connessione ingresso di alimentazione

I

Inserire fino in fondo il connettore cannon a 3 poli dell'alimentatore nell'apposito ingresso di alimentazione **2**

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.

2.4 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 pulsante **POWER**.

Se alla pressione del pulsante **POWER** **1** nessuna spia luminosa si accende controllare la presenza di tensione nella presa elettrica, il collegamento alimentatore-mixer e alimentatore-presa elettrica.

Nel caso il problema continuasse consultare il rivenditore.

Il Vmix al momento dell' acquisto e' settato per il funzionamento **12 canali DOPPIO PRESET**.

3.1 Attivazione modo 24 Canali singolo preset (WIDE)

Questa procedura permette di passare al modo di funzionamento **24 canali singolo preset**

- Spegnere l'apparecchio tramite il pulsante **Power** posto sul retro.
- Tenere premuto il tasto **MAN** (Fig.1) e **contemporaneamente** accendere l'apparecchio tramite il pulsante **Power** posto sul retro.

Da questo momento il mixer é settato per il funzionamento a **24 canali singolo preset**.

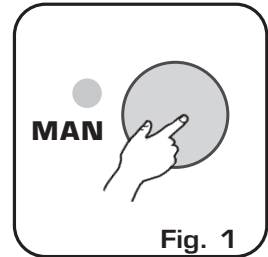


Fig. 1

3.2 Attivazione modo 12 Canali doppio preset

Questa procedura permette di passare al modo di funzionamento **12 canali doppio preset**

- Spegnere l'apparecchio tramite il pulsante **Power** posto sul retro.
- Tenere premuto il tasto **SCENE** (Fig.2) e **contemporaneamente** accendere l'apparecchio tramite il pulsante **Power** posto sul retro.

Da questo momento il mixer é settato per il funzionamen-
to a **12 canali doppio preset**.

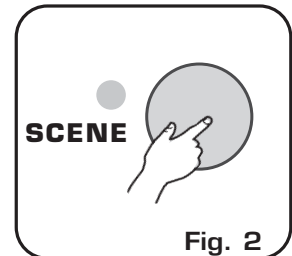


Fig. 2

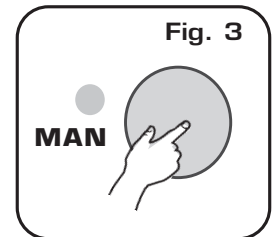
3.3 Funzionamento manuale MAN

I

Questa funzione permette di modificare manualmente ogni singolo canale di uscita

La funzione **PRESET MANUALE (MAN)** si attiva premendo il tasto **MAN**. (Fig.3)

L'attivazione della funzione è segnalata dall'accensione della spia luminosa rossa a fianco del tasto stesso.



USO DEL CURSORE MASTER:

Il cursore **MASTER** controlla il livello generale dei canali di uscita.
Portare il cursore MASTER al massimo.

Portare il cursore **PRESET A** al massimo (100%) ed il cursore **PRESET B** a zero, tramite il cursore **PRESET A** si controlla il livello generale del preset **A**. I 12 cursori superiori controllano le singole intensità dei canali del preset **A**.

Portare il cursore **PRESET A** a zero ed il cursore **PRESET B** al massimo (100%), tramite il cursore **PRESET B** si controlla il livello generale del preset **B**. I 12 cursori inferiori controllano le singole intensità dei canali del preset **B**.

Tramite i due cursori **PRESET A** e **B** è possibile miscelare tra loro i canali del preset **A** con quelli del preset **B**.

N.B. nel modo **WIDE** (24 canali) i cursori superiori controllano i canali 1/12 ed i cursori inferiori controllano i canali 13/24.

Il cursore **PRESET A** controlla il livello generale dei 24 canali dei preset **A+B**.

Il monitor di uscita indica uno dei due banchi da 12 canali;
tasto **PRESET A** = canali 1/12; tasto **PRESET B** = canali 13/24.

USO DEI TASTI FLASH:

I 12 tasti sotto i cursori inferiori portano l'uscita del canale 1/12 al valore massimo.

N.B. nel modo **WIDE** i tasti **FLASH** corrispondono al monitor di uscita;
tasto **PRESET A** = canali 1/12; tasto **PRESET B** = canali 13/24.

3.4 Funzione "GO"

I

Quando stiamo usando la funzione di **PRESET MANUALE (MAN)** si può attivare la miscelazione automatica tra i due preset **A** e **B** (funzione **GO**).

Per l'attivazione della funzione è **indispensabile** che uno dei due preset sia attivo in uscita al 100% mentre l'altro sia a valore zero.

Premendo contemporaneamente i due tasti sottostanti i cursori **PRESET A** e **B** (Fig.4) si attiva la funzione **GO**; il livello del preset attivo al 100% comincia a scendere verso valore zero (preset uscente) mentre il livello del preset disattivo sale verso valore massimo (preset entrante).

Il tempo di passaggio tra i due preset e' settabile dalla manopola **FADE TIME** (Fig.5).

Durante questo passaggio il led **XFADER** lampeggia ad indicare che la funzione **GO** e' attiva, mentre l'indicatore verde al fianco dei pulsanti **PRESET A** e **B** indica il preset di **DESTINAZIONE**, ovvero quello che alla fine del passaggio sarà in uscita al 100%.

In qualsiasi momento è possibile intervenire manualmente sia sul livello del preset entrante sia su quello uscente, intercettando tramite i due cursori **PRESET A** e **B** i livelli attuali.

Appena intercettato il livello di ingresso o di uscita la funzione automatica viene disabilitata ed il controllo diviene manuale.

N.B. nel modo **WIDE** la funzione **GO** e' inattiva.

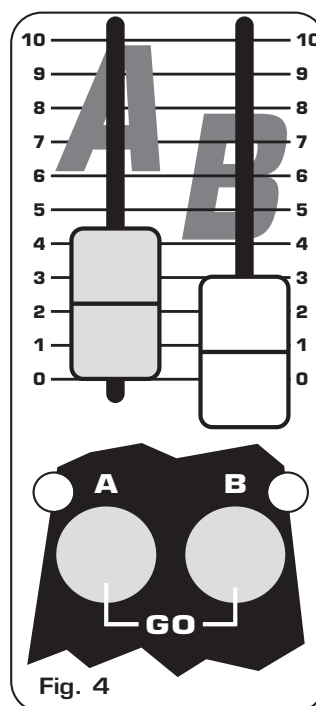


Fig. 4

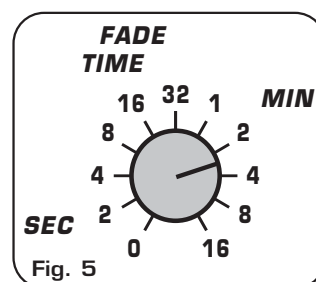


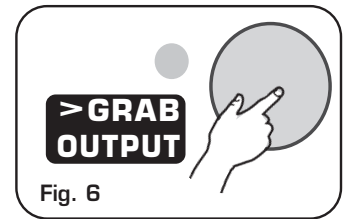
Fig. 5

4.1 Funzione GRAB

I

La funzione **GRAB** permette di memorizzare in uno dei 12 registri di memoria lo stato dei canali di uscita (**SCENA**) oppure il **CHASE** attualmente attivo (e la sua velocità di scorrimento).

Vedi anche: 6.1 Esempi di utilizzo / 6.2 Copia dei registri



Memorizzazione dello stato dei canali di uscita (**SCENA**) in un registro di memoria

OPERAZIONI PRELIMINARI:

- Portare i cursori **PRESET A**, **PRESET B** e **MASTER** al massimo (100%).
- Portare a zero il cursore **CHASE** (i canali accesi del **CHASE**, se attivo, non saranno memorizzati nella **SCENA**).
- Creare in uscita la scena che vogliamo memorizzare (in qualsiasi modalità operativa).
- Ora sia sul monitor di uscita che in uscita avremo un'anteprima della **SCENA**.
- Premere per più di 1 secondo il tasto **GRAB** (Fig.6). (devono lampeggiare i led **GRAB + SCENE**)
- Sul monitor di uscita viene automaticamente selezionato il registro di memoria attivo.
- Selezionare, se diverso da quello attivo, il registro di memoria su cui memorizzare la **SCENA**.
- Premere il tasto **GRAB** (Fig.6) per confermare e concludere la copia, altrimenti un qualunque altro tasto per uscire dalla copia, senza nessuna modifica.

Assegnazione del **CHASE** attualmente attivo ad un registro di memoria (solo registri 9,10,11,12):

OPERAZIONI PRELIMINARI:

- Portare i cursori **PRESET A** e **PRESET B** a zero.
- Portare i cursori **CHASE** e **MASTER** al massimo (100%).
- Selezionare tramite la **funzione CHASE** (Vedi Par. 5.2) il gioco da memorizzare (in qualsiasi modalità operativa).
- Regolare la velocità desiderata tramite la manopola **SPEED** (anche la velocità verrà memorizzata).
- Ora sia sul monitor di uscita che in uscita avremo un'anteprima del **CHASE**.
- Premere per più di 1 secondo il tasto **GRAB** (Fig.6). (devono lampeggiare i led **GRAB + CHASE**)
- Sul monitor di uscita viene automaticamente selezionato il registro di memoria attivo (9/12).
- Selezionare, se diverso da quello attivo, il registro di memoria su cui memorizzare il **CHASE**.
- Premere il tasto **GRAB** (Fig.6) per confermare e concludere la copia, altrimenti un qualunque altro tasto per uscire dalla copia, senza nessuna modifica.

AL MOMENTO DELL'ACQUISTO I REGISTRI DI MEMORIA NON SONO MEMORIZZATI, QUINDI CONTENGONO SCENE VUOTE.

PER ASSEGNARE UNA SCENA OPPURE UN CHASE AI REGISTRI DI MEMORIA CONSULTARE I PARAGRAFI:

- 4.1 FUNZIONE GRAB
- 6.1 ESEMPI DI UTILIZZO

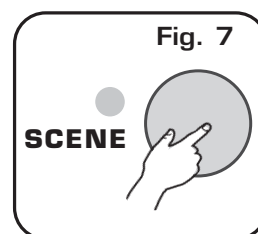
4.2 Modo **REGISTRI DI MEMORIA (SCENE)**

I

La funzione **SCENE** si attiva premendo il tasto **SCENE**. (Fig.7)

L'attivazione della funzione è segnalata dall'accensione della spia luminosa rossa a fianco del tasto stesso.

I 12 cursori inferiori (B) diventano **REGISTRI DI MEMORIA**, ora ognuno di essi non controlla più un singolo canale, ma una memoria.



Ogni memoria può contenere una **SCENA** oppure un **CHASE** (solo per le memorie 9-12).

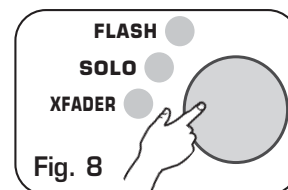
VEDI FUNZIONE **GRAB** (Vedi Par 4.1)

I 12 cursori superiori (A) diventano cursori di **MODIFICA** ed ognuno di essi controlla un singolo canale della scena in uscita.

Portare il cursore **PRESET A** e **B** al massimo.

Il cursore **PRESET B** controlla il livello generale dei registri di memoria in uscita.

Il cursore **PRESET A** controlla il livello generale delle modifiche effettuate.



Tramite il tasto **SCENE MODE** posto sopra il tasto **SCENE** si attivano in sequenza i tre modi operativi: (Fig.8)

FLASH: Vedi Par 4.3 **SOLO:** Vedi Par 4.4 **XFADE:** Vedi Par 4.5

4.3 Funzionamento FLASH

I

In questo modo operativo la posizione iniziale dei 12 cursori è zero.

Ogni registro di memoria (cursori inferiori 1/12 fig.9) comanda una memoria in uscita; è possibile sommare più memorie semplicemente alzando il cursore corrispondente.

I 12 tasti FLASH sotto i cursori inferiori (fig.9) portano il valore del registro di memoria 1/12 al valore massimo.

N.B. nel modo WIDE il monitor di uscita visualizza tramite il tasto PRESET A i canali 1/12; tramite il tasto PRESET B i canali 13/24.

4.4 Funzionamento SOLO

Il funzionamento SOLO è identico al modo FLASH tranne che per la funzione dei tasti FLASH

I 12 tasti FLASH sotto i cursori inferiori (fig.9) portano il valore del registro di memoria 1/12 al valore massimo escludendo tutti gli altri registri di memoria attivi, quindi in uscita avremo SOLO quella memoria finchè sarà premuto il tasto FLASH.

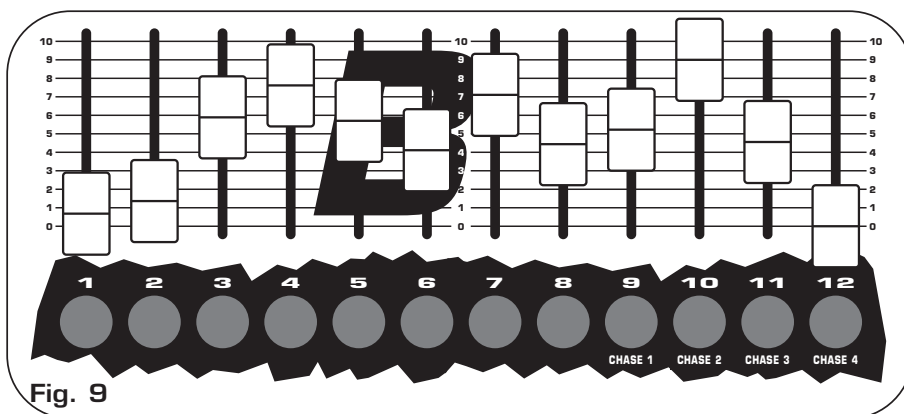


Fig. 9

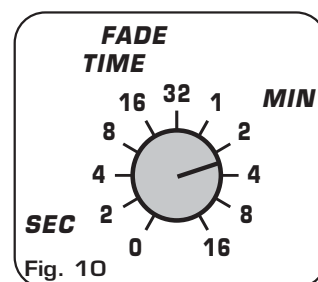


Fig. 10

4.5 Funzionamento XFADER

In questo modo operativo la posizione iniziale dei 12 cursori è al massimo (100%); ed un solo registro di memoria alla volta è attivo in uscita.

Per attivare uno dei 12 registri di memoria devi verificare che il cursore sia al massimo (100%) e selezionare il corrispondente tasto FLASH (Fig.9) che in questo caso funge da tasto di selezione del registro in uscita.

Il tempo di passaggio tra due registri e' settabile dalla manopola FADE TIME (Fig.10); durante il passaggio il led XFADER lampeggia.

Se vogliamo dissolvere il registro di memoria attualmente attivo in uscita, premere di nuovo il corrispondente tasto di attivazione.

Premendo il tasto SCENE, sul monitor di uscita verrà visualizzato il numero del registro attualmente attivo, per ritornare a visualizzare i livelli di uscita premerlo nuovamente.

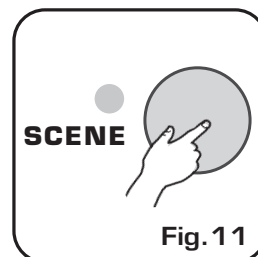
N.B. nel modo WIDE il monitor di uscita visualizza tramite il tasto PRESET A i canali 1/12 e tramite il tasto PRESET B i canali 13/24.

4.6 Modifica del Registro di Memoria

I

NEI MODI FLASH/SOLO/XFADER tramite i 12 cursori superiori è possibile modificare il valore dei singoli canali che compongono la **SCENA** in uscita

N.B. ASSICURARSI DI AVERE ATTIVATO IL MODO DI FUNZIONAMENTO SCENE (Fig.11). NON È POSSIBILE MODIFICARE REGISTRI CONTENENTI UN CHASE.



Portare i cursori **PRESET A** e **B** al valore massimo. (100%).

Tramite i 12 cursori superiori è possibile modificare il valore dei singoli canali che compongono la **SCENA** in uscita; con il cursore è necessario “agganciare” (**CATCH**) il valore di uscita di ogni canale e portarlo al livello desiderato.

Il cursore **PRESET B** controlla il livello generale dei registri di memoria in uscita.

Il cursore **PRESET A** controlla il livello generale delle modifiche effettuate.

Quando il cursore **PRESET A** viene portato a zero i canali modificati rimangono a valore zero.

Per ripristinare i valori originali del **REGISTERO DI MEMORIA** portarlo a valore zero.

Portando tutti i **REGISTRI DI MEMORIA** a zero tutte le modifiche saranno cancellate.

Per salvare in memoria in modo permanente le modifiche apportate è sufficiente premere per più di 1 secondo il tasto **GRAB**, automaticamente il software selezionerà il registro di memoria in uso e lo visualizzerà sul monitor di uscita.

Premere nuovamente il tasto **GRAB** per salvare le modifiche effettuate **sullo stesso registro di memoria**, Premere un qualunque altro tasto per uscire dalla funzione, senza nessuna modifica.

La scena modificata può essere utilizzata anche senza essere memorizzata, le modifiche rimarranno attive fino a che il cursore corrispondente non viene portato a valore zero.

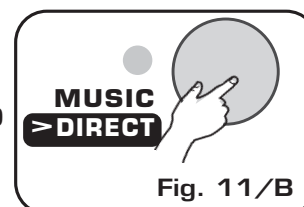
N.B. nel modo **WIDE** il monitor di uscita ed i cursori di modifica sono relativi ai canali 1/12 tramite il tasto **PRESET A** mentre saranno relativi ai canali 13/24 tramite il tasto **PRESET B**.

4.7 funzione **DIRECT**

La funzione **DIRECT** permette di selezionare 12/24 canali con controllo manuale

La funzione **DIRECT** si attiva premendo per due secondi il tasto **MUSIC**. (Fig.11/B)

L'attivazione della funzione è segnalata dal lampeggio della spia luminosa verde a fianco del tasto stesso



Quando la funzione **DIRECT** è attivata, sul monitor di uscita vengono visualizzati i canali con controllo manuale attualmente attivi;

per selezionarne uno diverso (1/12), premere uno dei tasti **FLASH 1/12**.

Premere un qualunque altro tasto per uscire dalla funzione, senza nessuna modifica.

N.B. nel modo **WIDE** il monitor di uscita ed i cursori di modifica sono relativi ai canali 1/12 tramite il tasto **PRESET A** mentre saranno relativi ai canali 13/24 tramite il tasto **PRESET B**.

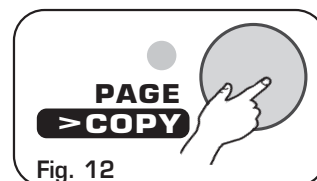
4.8 Funzione PAGE

I

Questa funzione permette di selezionare la pagina di memoria attiva tra le 12 disponibili

La funzione PAGE si attiva premendo il tasto PAGE. (Fig. 12)

L'attivazione della funzione è segnalata dall'accensione della spia luminosa rossa a fianco del tasto stesso.



Sul monitor di uscita è visualizzata la pagina attualmente attiva; per selezionarne una diversa, tra le dodici disponibili, premere uno dei tasti FLASH 1/12.

Premere un qualunque altro tasto per uscire dalla funzione, senza nessuna modifica.

**IL V-MIX 2000 DISPONE DI 12 REGISTRI DI MEMORIA PER OGNI PAGINA.
LE PAGINE DI MEMORIA SONO 12.
IN TOTALE E' POSSIBILE AVERE 144 REGISTRI DI MEMORIA DISPONIBILI.**

N.B.

I REGISTRI DI MEMORIA ATTUALMENTE ATTIVI IN USCITA (i registri nel modo SCENE con il cursore diverso da zero) MANTENGONO SEMPRE LA PAGINA ORIGINARIA.

SOLO I REGISTRI CHE VENGONO PORTATI A VALORE ZERO SI AGGIORNANO CON LA NUOVA PAGINA DI MEMORIA.

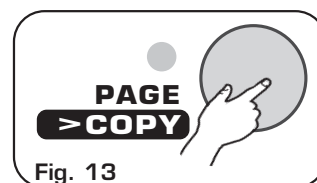
4.9 Funzione PAGE COPY

Questa funzione permette di copiare una intera pagina di memoria. I Registri di memoria 1-12 vengono copiati in un'altra pagina.

N.B. IL CONTENUTO PRECEDENTE DELLA PAGINA DI MEMORIA DI DESTINAZIONE VIENE CANCELLATO E NON E' RIPRISTINABILE. SI CONSIGLIA DI USARE QUESTA FUNZIONE CON CAUTELA.

La funzione PAGE COPY si attiva premendo per due secondi il tasto PAGE. (Fig. 13)

L'attivazione della funzione è segnalata dal lampeggio della spia luminosa rossa al fianco del tasto stesso.



Sul monitor di uscita è visualizzata la pagina attualmente attiva; per copiarla in un'altra, tra le dodici disponibili, premere uno dei tasti FLASH 1/12. Premere un qualunque altro tasto per uscire dalla funzione, senza nessuna modifica.

5.1 SEZIONE CHASE

I

Un CHASE è un gioco di luci formato da una sequenza di passi (da 1 a max 12).

Il cursore CHASE (Fig.14) controlla il livello di uscita del CHASE attualmente attivo; portare il cursore CHASE al massimo (100%).

Tramite la manopola SPEED (Fig.15) si regola la velocità del CHASE attualmente attivo, ovvero il tempo di passaggio tra i passi del chase stesso.

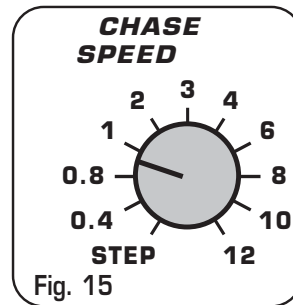


Fig. 15

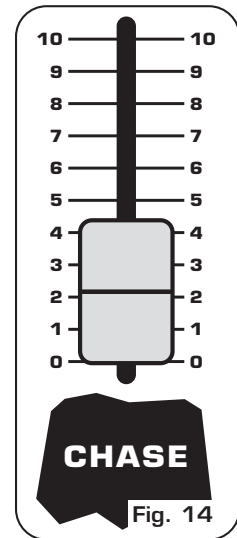


Fig. 14

5.2 Funzione CHASE

La funzione CHASE permette di selezionare il CHASE (gioco) attivo.

Il cursore CHASE (Fig.14) controlla il livello di uscita del CHASE attualmente attivo; portare il cursore CHASE al massimo.

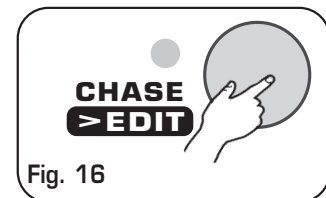


Fig. 16

Tramite la manopola SPEED (Fig.15) si regola la velocità del CHASE attualmente attivo, ovvero il tempo di passaggio tra i passi del chase stesso.

Premendo il tasto CHASE (Fig.16) sul monitor di uscita viene visualizzato il CHASE attualmente attivo; per selezionarne uno diverso, tra i 12 disponibili, premere uno dei tasti FLASH 1/12.

Premere un qualunque altro tasto per uscire dalla funzione, senza nessuna modifica.

5.3 Funzione LENGTH

La funzione LENGTH permette di selezionare l'ultimo passo (step) del CHASE attualmente attivo.

La funzione LENGTH si attiva premendo per due secondi il tasto STEP. (Fig.17)

L'attivazione della funzione è segnalata dal lampeggio della spia luminosa rossa al fianco del tasto stesso.

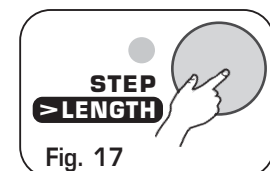


Fig. 17

Premendo il tasto LENGTH (fig.17), sul monitor di uscita viene visualizzato l'ultimo passo del CHASE attualmente attivo;

per selezionarne uno diverso (1/12), premere uno dei tasti FLASH 1/12.

Premere un qualunque altro tasto per uscire dalla funzione, senza nessuna modifica.

Ogni CHASE è un insieme di passi (da 1 a 12 max) che si susseguono in sequenza, arrivati all'ultimo passo, si ricomincia dal primo; per motivi di sincronismo tra l'ultimo step ed il primo è a volte necessario che l'ultimo step sia diverso da 12.

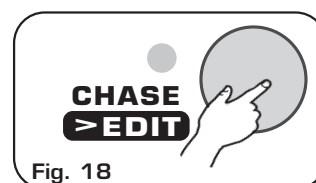
5.4 Funzione **EDIT CHASE**

I

La funzione **EDIT CHASE** permette di modificare i singoli passi (step) del **CHASE** attualmente attivo.

Premendo il tasto **CHASE** per più di 2 secondi, si attiva la funzione **EDIT CHASE**. (Fig. 18)

L'attivazione della funzione è segnalata dal lampeggio della spia luminosa rossa al fianco del tasto stesso.



Tramite la manopola **SPEED** si effettua, in qualsiasi momento, l'anteprima del **CHASE**.

Solo ruotando questa manopola verso sinistra, sulla posizione STEP diventa possibile modificare il passo (il led STEP si accende).

Tramite i 12 cursori superiori è possibile modificare il valore dei singoli canali che compongono il passo, tramite i tasti **FLASH 1/12** si accende/spegne in modo rapido uno dei 12 canali.

Per visualizzare e modificare il passo successivo premere il tasto **STEP**.

Premendo il tasto **SCENE**, sul monitor di uscita viene visualizzato il numero del passo attualmente attivo, per ritornare a visualizzare i livelli di uscita premerlo nuovamente.

Per terminare la modifica dei passi del **CHASE**, premere il tasto **CHASE**.

Per modificare il numero di passi che compongono il **CHASE** vedi funzione **LENGTH**. (par 5.3)

N.B. TUTTE LE MODIFICHE AI LIVELLI VERRANNO COMUNQUE MEMORIZZATE.

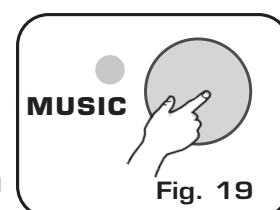
N.B. nel modo **WIDE** il monitor di uscita ed i cursori di modifica sono relativi ai canali 1/12 tramite il tasto **PRESET A** mentre saranno relativi ai canali 13/24 tramite il tasto **PRESET B**.

5.5 Funzione **MUSIC**

La funzione **MUSIC** permette di attivare l'avanzamento dei passi del **CHASE** a ritmo di musica.

La funzione **MUSIC** si attiva premendo il tasto **MUSIC**. (Fig. 19)

L'attivazione della funzione è segnalata dall'accensione della spia luminosa verde a fianco del tasto stesso.



Tramite la manopola **SPEED** è possibile variare la sensibilità del sensore musicale.

Normalmente la sorgente musicale è il microfono incorporato. Se inseriamo un jack mono/stereo nell'apposito ingresso musicale posto sul retro dell'apparecchio, il microfono è disabilitato e la sorgente diventa esterna.

Assicurarsi che sia presente un segnale Audio sull'ingresso jack.

É ASSOLUTAMENTE VIETATO COLLEGARE A QUESTO INGRESSO SEGNALI DI POTENZA PER CASSE ACUSTICHE, PROVENIENTI DA MIXER AMPLIFICATI O AMPLIFICATORI !!.

Il V-MIX 2000 grazie al suo software evoluto semplifica notevolmente tutte le funzioni di utilizzo e programmazione.

ESEMPIO DI CREAZIONE DI UNA SCENA E TRASFERIMENTO AD UN REGISTRO DI MEMORIA.

- Portare il cursore **MASTER** e **PRESET A/B** al massimo ed il cursore **CHASE** a zero.
- Attivare il modo **MAN** e creare in uscita la **SCENA** desiderata tramite i cursori.
- Ora in uscita abbiamo esattamente l'anteprima della **SCENA** da trasferire.
- Premere il tasto **GRAB** per più di 1 secondo.
- La funzione **GRAB** riconosce che stiamo memorizzando una **SCENA** (lampeggio dell'indicatore luminoso **GRAB** e **SCENE**).
- Sul **MONITOR DI USCITA** e' visualizzato il numero del registro in uso.
- Selezionare tramite i tasti **FLASH 1/12** il registro di destinazione della **SCENA** (non e' necessario selezionarlo se e' lo stesso di quello attualmente in uso).
- Premere **GRAB** per memorizzare la **SCENA** nel registro selezionato.
- Ora il registro selezionato contiene la **SCENA**; per utilizzare i registri passare nel modo **SCENE**.

ESEMPIO DI MODIFICA DI UN REGISTRO DI MEMORIA NEL MODO SCENE.

- Portare il cursore **MASTER** al massimo ed il cursore **CHASE** a zero.
- Portare i cursori **PRESET A** e **B** al valore massimo. (100%).

Il cursore **PRESET B** controlla il livello generale dei registri di memoria in uscita.

Il cursore **PRESET A** controlla il livello generale delle modifiche effettuate.

- Attivare il modo **SCENE** e richiamare in uscita la **SCENA** desiderata, (anche più di una). Nel modo **XFADER**, tramite i tasti **FLASH**, solo una scena alla volta è attivabile in uscita (portare la manopola **FADE TIME** a zero altrimenti aspettare la fine del lampeggio dell'indicatore luminoso **XFADER**).
- Modificare ogni singolo canale tramite i 12 cursori superiori; agganciare il valore di uscita di ogni canale e portarlo al valore desiderato.
- Ora in uscita abbiamo esattamente l'anteprima della **SCENA** da trasferire.
- Premere il tasto **GRAB** per più di 1 secondo.
- La funzione **GRAB** riconosce che stiamo modificando una **SCENA** (lampeggio dell'indicatore luminoso **GRAB** e **SCENE**).
- Sul **MONITOR DI USCITA** e' visualizzato il numero del registro da modificare.
- Premere **GRAB** per memorizzare la **SCENA** modificata.

ESEMPIO DI TRASFERIMENTO DEL CHASE ATTIVO IN UN REGISTRO DI MEMORIA; N.B. (SOLO REGISTRI 9 - 10 - 11 - 12).

- Portare il cursore **MASTER** e **CHASE** al massimo ed i cursori **PRESET A** e **PRESET B** a zero.
- Attivare il modo **MAN** e selezionare il chase desiderato tramite la funzione **CHASE**.
- Impostare la velocità di scorrimento del **CHASE** desiderata tramite la manopola **SPEED**.
- Ora in uscita abbiamo esattamente l'anteprima del **CHASE** da trasferire.
- Premere il tasto **GRAB** per più di 1 secondo.
- La funzione **GRAB** riconosce che stiamo memorizzando un **CHASE** (lampeggio dell'indicatore luminoso **GRAB** e **CHASE**).
- Sul **MONITOR DI USCITA** e' visualizzato il numero del registro in uso.
- Selezionare tramite i tasti **FLASH 9/12** il registro di destinazione del **CHASE** (non e' necessario selezionarlo se e' lo stesso di quello attualmente in uso).
- Premere **GRAB** per memorizzare il **CHASE** nel registro selezionato.
- Ora il registro selezionato contiene il **CHASE**; per utilizzare i registri passare nel modo **SCENE**.

COPIA DELLA SCENA CONTENUTA IN UN REGISTRO IN UN' ALTRO REGISTRO

- Portare il cursore **MASTER** e **PRESET A** al massimo ed il cursore **CHASE** a zero.
- Attivare il modo **SCENE** e richiamare in uscita il registro contenente la **SCENA** da copiare.
- Premere il tasto **GRAB** per più di 1 secondo.
- Sul **MONITOR DI USCITA** e' visualizzato il numero del registro in uso.
- Selezionare tramite i tasti **FLASH 1/12** il registro su cui copiare la **SCENA**.
- Premere **GRAB** per memorizzare la copia.
- Ora il registro selezionato contiene la **SCENA** copiata.

COPIA DELLA SCENA CONTENUTA IN UN REGISTRO IN UN REGISTRO DI UNA PAGINA DI MEMORIA DIVERSA DA QUELLA IN USO.

- Portare il cursore **MASTER** e **PRESET A** al massimo ed il cursore **CHASE** a zero.
- Attivare il modo **SCENE** e richiamare in uscita il registro contenente la **SCENA** da copiare.
- Selezionare tramite la Funzione **PAGE** la **PAGINA DI MEMORIA** di destinazione della copia.
- Premere il tasto **GRAB** per più di 1 secondo.
- Sul **MONITOR DI USCITA** e' visualizzato il numero del registro in uso.
- Selezionare tramite i tasti **FLASH 1/12** il registro su cui copiare la **SCENA**.
- Premere **GRAB** per memorizzare la copia.
- Ora il registro selezionato contiene la **SCENA** copiata.
- La pagina attualmente in uso è diventata quella di destinazione.

UTILIZZO DELLA FUNZIONE GRAB

la funzione **GRAB** è di importanza fondamentale per la programmazione del **V-MIX 2000**; tuttavia il suo uso è reso estremamente semplice.

E' importante ricordare che la funzione **GRAB** cattura tutti i livelli di uscita e li trasferisce in un registro di memoria; ovvero permette di memorizzare l'esatta scena luminosa presente in uscita.

E' indifferente in che modalità operativa sia stata creata, ad essere memorizzata è esattamente quella che troviamo sia sul monitor di uscita che sul palco.

N.B. I LIVELLI DI USCITA GENERATI DAL CHASE NON VENGONO MEMORIZZATI, QUINDI E' CONSIGLIABILE PORTARE A ZERO IL CURSORE CHASE DURANTE L'UTILIZZO DELLA FUNZIONE GRAB.

Caratteristiche tecniche programmazione:

N° di canali DMX comandabili singolarmente: **12/24 (WIDE)**

Utilizzo in modo doppio preset/singolo preset **(WIDE)**

N° di registri di memoria per ogni pagina: **12** contenenti **SCENE/CHASE**

Totale pagine di memoria: **12**

Totale memoria di scena: **144**

N° di CHASE in MEMORIA: **12 (modificabili)**

N° di STEP per ogni CHASE: **MAX 12** di tipo **LEVEL** o **ON/OFF**

Totale CHASE eseguibili contemporaneamente: **5**

Caratteristiche tecniche segnale di uscita:

Tipo di segnale di uscita: **DMX 512/1990**

Connettore di uscita: **Cannon 5 poli**

N° max DIMMER collegabili all'uscita DMX: **32**

N° canali DMX: **12 (24 in modo WIDE)**

Caratteristiche tecniche memoria programmi ed impostazioni:

Tipo di memoria / capacità: **EEPROM / 64 Kbit**

Durata di mantenimento dati in assenza di alimentazione: **> 40 anni**

N° cicli scrittura min.: **100.000**

Condizioni climatiche di utilizzo:

Umidità: **35% ÷ 80%**

Temperatura: **5° ÷ 50 °C**

Alimentazione:

Tensione / corrente: **12 Vdc / 240 mA**

Caratteristiche ingresso audio:

Sorgente: **Interna con microfono incorporato / Esterna tramite Jack stereo**

Sensibilità / impedenza di ingresso: **0 dB (775 mV) / 50 Kohm**

Tipo di regolazione del livello: **Automatica**

Dimensioni e peso:

Dimensioni (L x H x P) / Peso: **482 x 370 x 45 mm / 5 Kg.**

CODEM MUSIC S.r.l. - Via G.Pierini, 13 - 61100 PESARO - ITALY
Tel. +39 0721 204357 - Fax +39 0721 203554
www.codemmusic.com - www.wi-dmx.com - 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.

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

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