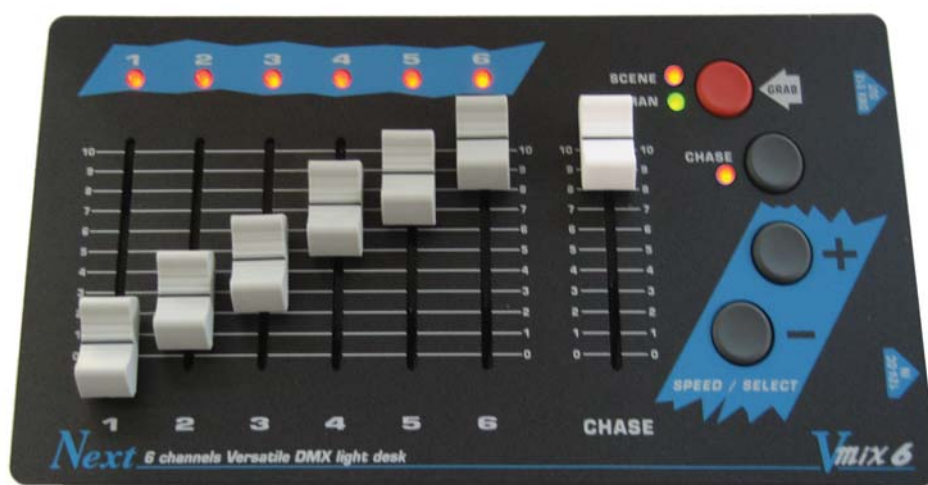


Next

Vmix 6



6 channels Versatile DMX light desk

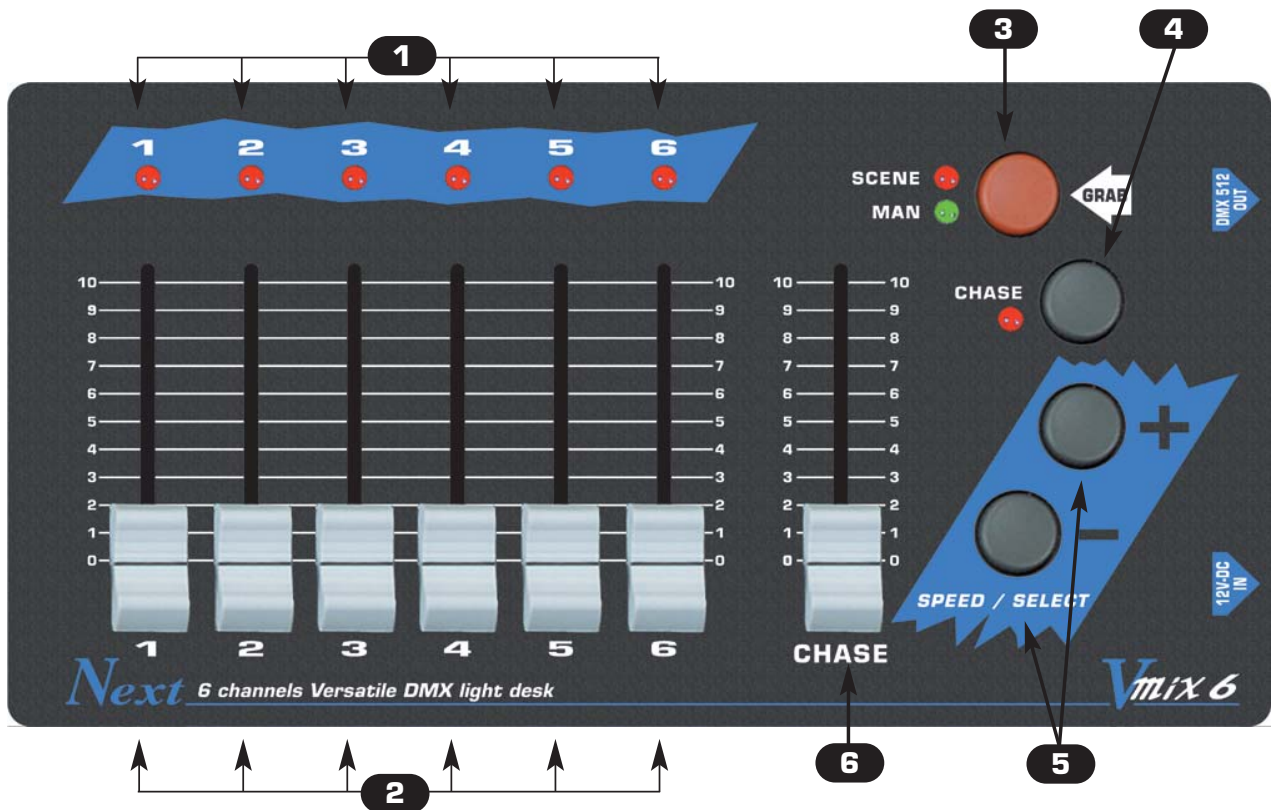


I **MANUALE DI INSTALLAZIONE ED USO**



Complimenti per l'acquisto di V-MIX 6.

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.

I**PANNELLO FRONTALE**

1 Monitor di uscita

2 6 Corsori per funzionamento manuale (modo **MAN**) o registri di memoria (modo **SCENE**)

3 Attiva il modo di funzionamento **MAN/SCENE** e **GRAB**.

4 Attiva la funzione per la selezione del **CHASE**

5 Attivano la funzione **SPEED** per velocità o **SELECT** per la selezione del chase.

6 Corsore **MASTER CHASE**

Impostazione dell'apparecchiatura

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

Descrizione pannello laterale e installazione

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

Utilizzo dell'apparecchiatura - modi di funzionamento

- 3.1 Funzionamento Manuale **MAN**
- 3.2 Funzione **GRAB**
- 3.3 Modo **REGISTRI DI MEMORIA (SCENE)**

- 4.1 Sezione **CHASE**
- 4.2 Funzione **CHASE**

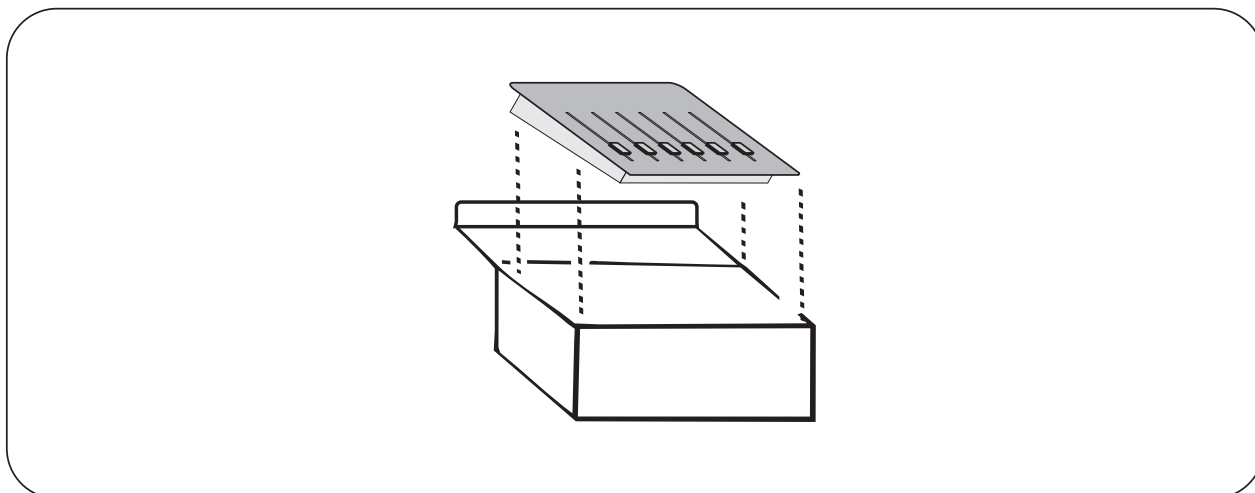
- 5.1 Esempi di utilizzo

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 6

A

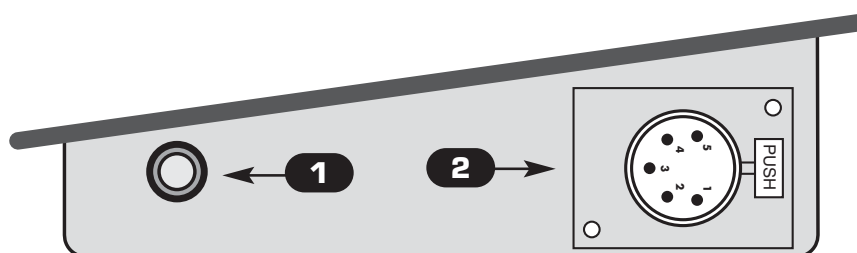
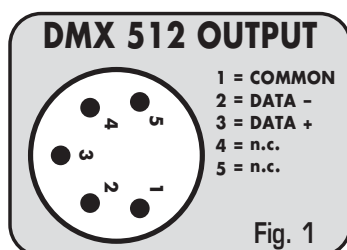


B



2.1 Descrizione pannello laterale

I



2.2 Connessione ingresso di alimentazione

Inserire fino in fondo il connettore dell'alimentatore nell'apposito ingresso di alimentazione **1**. Per disinserirlo è sufficiente estrarlo dolcemente.

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

2.3 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 **2**.

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.

2.4 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.

Appena inserita la spina dell'alimentatore e collegato il connettore alla centralina, si attiva automaticamente la funzione **MAN** con la spia verde accesa, nel caso ciò non si verifichi, controllare la presenza di tensione nella presa elettrica, il collegamento alimentatore-centralina e alimentatore-presca elettrica.

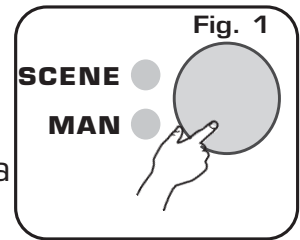
Nel caso il problema continuasse consultare il rivenditore.

3.1 Funzionamento manuale MAN

Questa funzione permette di modificare manualmente ogni singolo canale di uscita

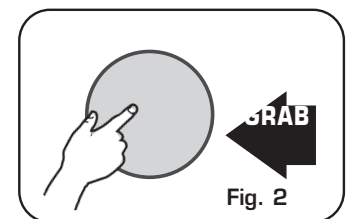
La funzione **MANUALE (MAN)** si attiva premendo il tasto **MAN**. (Fig.1)

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



3.2 Funzione GRAB

La funzione **GRAB** permette di memorizzare in uno dei 6 registri di memoria lo stato dei canali di uscita (**SCENA**) attualmente attivo



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

- 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.2). (devono lampeggiare i led **MAN + SCENE**)
- Sul monitor di uscita viene automaticamente selezionato il registro di memoria attivo.
- Selezionare, se diverso da quello visualizzato, il registro di memoria su cui memorizzare la **SCENA**, tramite i tasti **+** e **-**
- Premere il tasto **GRAB** (Fig.2) per confermare e concludere la copia, altrimenti un qualunque altro tasto per uscire dalla copia, senza nessuna modifica.

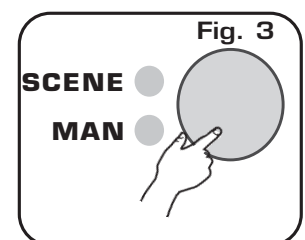
3.3 Modo REGISTRI DI MEMORIA (SCENE)

La funzione **SCENE** si attiva premendo il tasto **SCENE**. (Fig.3)

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

I 6 cursori diventano **REGISTRI DI MEMORIA**, ora ognuno di essi non controlla più un singolo canale, ma una memoria.

Ogni memoria contiene una **SCENA**.



4.1 SEZIONE CHASE

I

Un CHASE è un gioco di luci formato da una sequenza di passi

Il cursore CHASE (Fig.4) controlla il livello di uscita del CHASE attivo; portare il cursore CHASE al massimo (100%) per attivarlo, portarlo a 0 per escludere la funzione.

Tramite i tasti + e - (Fig. 5) si regola la velocità del CHASE attualmente attivo, ovvero il tempo di passaggio tra i passi del chase stesso.

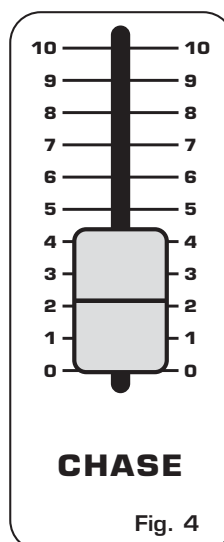


Fig. 4

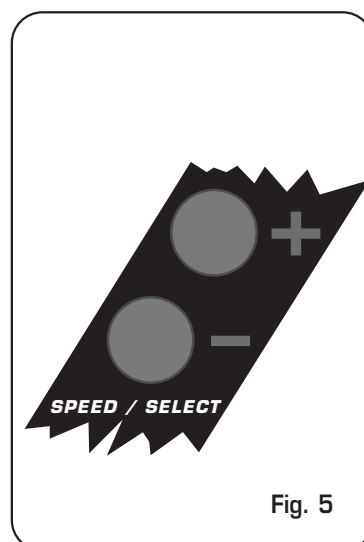


Fig. 5

4.2 Funzione CHASE

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

Il cursore CHASE (Fig. 4) controlla il livello di uscita del CHASE attualmente attivo; portare il cursore CHASE al massimo.

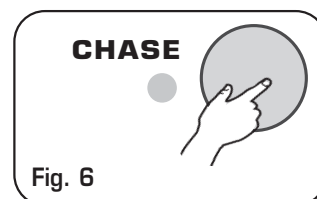


Fig. 6

Premendo il tasto CHASE (Fig. 6) sul monitor di uscita viene visualizzato il CHASE attualmente attivo; per selezionarne uno diverso, tra i 6 disponibili, premere i tasti + e -

Premere di nuovo il tasto CHASE per uscire dalla funzione.

Il V-MIX 6 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 **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.
- (lampeggio dell'indicatori luminosi **MAN** e **SCENE**).
- Sul **MONITOR DI USCITA** e' visualizzato il numero del registro in uso.
- Selezionare tramite i tasti **SPEED/SELECT** 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**.

UTILIZZO DELLA FUNZIONE GRAB

la funzione **GRAB** è di importanza fondamentale per la programmazione del **V-MIX 6**; 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: **6**
N° di registri di memoria : **6** contenenti **SCENE**
Totale memoria di scena: **6**
N° di CHASE in MEMORIA: **6** (non modificabili)

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: **6**

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**

Dimensioni e peso:

Dimensioni (L x H x P) / Peso: **257 x 132 x 40 mm / 2 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.
