

# Regia 2048

Professional light controller



User's Manual rel. 2.11





## Sommario

<b>Sommario</b> .....	<b>3</b>
<b>Introduzione</b> .....	<b>6</b>
Caratteristiche del sistema .....	6
Informazioni sulla sicurezza .....	6
Uso del manuale .....	7
Layout Hardware .....	7
Terminologia .....	9
Accensione e Spegnimento .....	10
Preparazione della Console .....	10
Accensione e Spegnimento del sistema .....	11
Ripristino di sistema .....	11
<b>Quick Start</b> .....	<b>12</b>
Setup .....	12
Programmazione di una Cue .....	13
Creare una semplice Cue-list .....	14
Playback di Cue-list .....	15
<b>Architettura del Sistema</b> .....	<b>17</b>
Connessioni Esterne .....	17
L'interfaccia Software .....	18
L'interfaccia Principale .....	18
L'interfaccia Secondaria .....	21
Editor Keyboard .....	26
Tasti Funzione e Servizio .....	27
Encoder di controllo attributi .....	29
Tastierino di navigazione .....	29
Tastierino di selezione e Palette .....	30
Tastierino numerico .....	30
Trackball controllo Pan Tilt .....	30
II Playback .....	31
I Tasti Playback .....	32
I Manual Presets .....	33
I Tasti Preset .....	35
<b>Tools</b> .....	<b>37</b>
Creare un nuovo Show .....	37
Salvataggio degli Shows su HD .....	38
Caricare uno Show dalla Libreria .....	38
Salvataggio e caricamento degli Show con CD .....	39
Salvataggio di uno Show su floppy Disc .....	40
Caricamento di uno show da Floppy Disc .....	40
Importare una Fixture nella Libreria .....	41
Esportare una Fixture dalla Libreria .....	42
Modifica delle Fixture nella Libreria .....	43
Configurazione del Touch Screen .....	43
Configurazione della tastiera .....	44
Configurazione del Mirror .....	45
Configurazioni di Rete .....	45
Configurazione di Wysiwyg .....	46
Format del Floppy .....	48
Diagnostica dell'Hardware .....	48
Aggiornamenti software .....	50
Versione del software .....	51

<b>Console Setup</b> .....	<b>52</b>
Address .....	52
Funzione Patch .....	56
Funzione UnPatch .....	57
Funzione di Cambiamento ID .....	58
Assegnare un colore alle Fixture .....	59
Cancellazione di Fixtures .....	61
Options .....	62
Preset configuration .....	62
Input Mode .....	62
Playback Page Mode .....	63
Playback Htp/Ltp Mode .....	64
Standby fade time .....	64
Fixture Configuration .....	65
Attributes Configuration .....	65
Pan Tilt settings .....	69
Presets Configuration .....	70
<b>Programmazione di Cue</b> .....	<b>72</b>
Selezione delle Fixture .....	72
Selezione delle Fixture mediante Gruppi .....	73
Editing degli attributi .....	76
Il comando Locate .....	77
Posizionare i fasci dei Proiettori .....	78
La scelta di un Colore .....	80
La scelta dei Gobos .....	80
L'editing di tutti i tipi di Attributi .....	82
Memorizzare una Cue .....	83
Scelta del Registro .....	83
Salvataggio di Cue .....	84
Modificare i parametri di una Cue-list .....	85
Modifica delle Cue .....	87
Le funzioni Load e Update .....	87
Il comando Load-load .....	88
Update diretto .....	89
Il comando Prev e Next .....	89
<b>Il Playback di Cue</b> .....	<b>90</b>
Architettura del Playback .....	90
Attivare una o più Cue .....	92
Rilasciare un Registro .....	92
La funzione Goto .....	93
La funzione FREEZE .....	94
La funzione TIME/DATA .....	94
Il Timing di Cue .....	95
Il tempo di Delay .....	97
Il tempo di Fade-IN .....	97
Il tempo di Wait .....	97
Il tempo di Fade-OUT .....	98
Le Pagine dei Playback Registers .....	99
Creare nuove Pagine .....	99
Configurazione dei Registri .....	101
Il cambio Pagina durante il Playback .....	103
Modificare l'assegnazione delle Cue-list alle Pagine .....	105
Cue-list Directory .....	106

<b>Gruppi - Palette - Grabs.....</b>	<b>107</b>
Gruppi .....	107
Creare un Gruppo .....	107
Modificare un Gruppo.....	108
Cancellare un Gruppo .....	111
Palette.....	112
Creare nuove Palette del tipo Share .....	114
Creare nuove Palette del tipo Own .....	117
Creare Palette Parzializzate.....	119
Creare Palette miste .....	120
Palettatura unificata .....	121
Modificare una Paletta.....	122
Cancellare una Paletta .....	123
Grab.....	124
<b>Shape Engine .....</b>	<b>125</b>
Architettura dello Shape Engine .....	125
Base - Size - Time.....	126
Offset Wait Direction.....	127
L'editor degli Effetti .....	129
Creare un semplice Effetto.....	130
Offset Shift .....	133
Creare un effetto Colore.....	136
Effetti Pan e Tilt .....	139
Cancellare un Effetto .....	140

## Introduzione

### Caratteristiche del sistema

Grazie per aver scelto SGM Regia2048

Regia2048 è una Console dedicata al controllo di proiettori convenzionali e intelligenti di qualsiasi tipo. Attraverso le quattro uscite DMX-512 disponibili, è possibile gestire indifferentemente, nei tempi e nei modi, qualsiasi apparecchio disponibile sul mercato, per mezzo di una completa libreria in dotazione e sempre aggiornabile. Il presente Manuale descrive tutte le funzionalità di Regia2048 nella versione Software 2.0 e successive.

Futuri aggiornamenti del software, saranno disponibili unitamente alla documentazione, presso il sito: [www.regia2048.com](http://www.regia2048.com)

Tre modelli di Regia-2048 sono disponibili per diverse esigenze e applicazioni d'uso:

- ▶ **Regia-2048 PRO** è la versione più compatta e leggera.
- ▶ **Regia-2048 LIVE** studiata specificatamente per il touring e applicazioni televisive.
- ▶ **Regia-2048 OPERA** per il controllo dei proiettori nelle applicazioni teatrali.

I modelli, pur conservando le stesse caratteristiche, differiscono per diverse dotazioni hardware.

Regia2048 può essere controllata attraverso sorgenti di trigger esterne via MIDI, SMPTE o DMX, per la sincronizzazione degli Show programmati a bordo.

### Informazioni sulla sicurezza

Per un corretto uso dell'apparecchio, seguire attentamente le indicazioni sotto riportate.

- ▶ Collegare alla Console il cavo d'alimentazione fornito, assicurandosi che il cablaggio sia correttamente eseguito con relativa messa a terra.
- ▶ Assicurarsi che l'alimentazione fornita sia adeguata (compresa tra 90 e 250 volt, 50/60 Hertz), e protetta da dispositivi contro eventuali sovraccarichi o dispersioni di terra.
- ▶ Non utilizzare il sistema in condizioni ambientali sfavorevoli, quali pioggia o temperature superiori ai 40 gradi Celsius.
- ▶ Usare sempre l'apposito Case durante il trasporto.
- ▶ Maneggiare l'apparecchio con cura evitando shock meccanici o termici.
- ▶ La manutenzione della Console, per eventuali riparazioni, può essere effettuata solo da personale autorizzato; la garanzia decade qualora personale non addetto, manometta l'apparecchio.
- ▶ Non trasportare la Console da soli.
- ▶ Non rovesciare sul pannello frontale sostanze liquide o bevande.
- ▶ Non utilizzare oggetti appuntiti, o contundenti, durante l'uso del Touch-Screen (Regia2048 Live).
- ▶ Usare un panno asciutto per la pulizia. Non usare solventi o sgrassanti.

L'osservanza nel tempo di tali indicazioni, garantisce una lunga vita all'apparecchio e una stabile affidabilità!

## ***Uso del manuale***

Il presente manuale, esplica le operazioni d'uso della Console, relative alla versione del software indicata nel frontespizio.

SGM Elettronica si riserva la possibilità di variazioni sull'uso senza preavviso.

Diverse aree suddividono il manuale, per una maggiore rapidità di consultazione secondo le necessità.

- ▶ **Quick start:** descrive le operazioni fondamentali per l'uso immediato della Console.
- ▶ **Architettura del Sistema:** descrive le parti principali Hardware e Software.
- ▶ **Setup del sistema:** descrive come configurare Regia prima dell'inizio d'ogni Show
- ▶ **Programmazione semplice:** fornisce tutti gli strumenti per una programmazione efficace, e Playback di Show relativamente semplici.
- ▶ **Shape Engine:** descrive tutte le funzionalità del generatore degli effetti.
- ▶ **Programmazione avanzata:** descrive le funzioni della Console per programmazioni sofisticate utili agli utenti esperti.

Per convenzione questo manuale adotta:

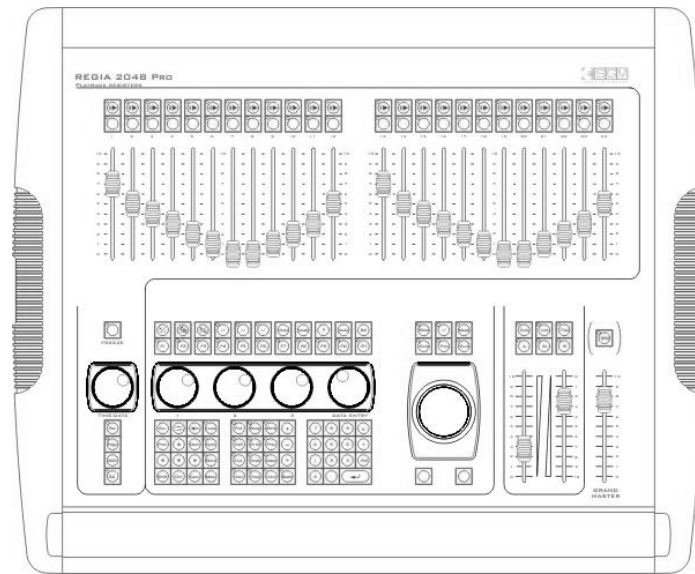
**Questo formato** per indicare un tasto fisico sulla Console.

**Questo formato** per indicare un tasto soft da display.

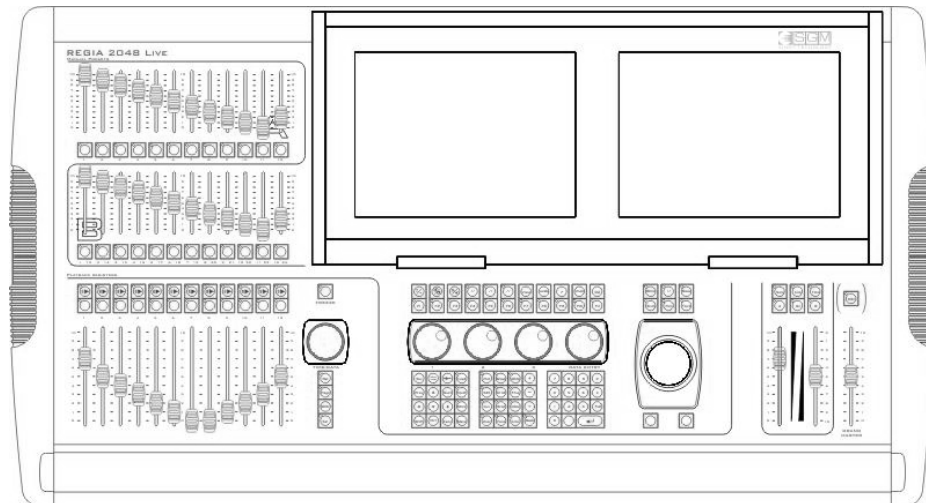
## ***Layout Hardware***

La serie Regia2048 è costituita da tre modelli: PRO, LIVE, OPERA. I modelli si differenziano per le diverse dotazioni hardware.

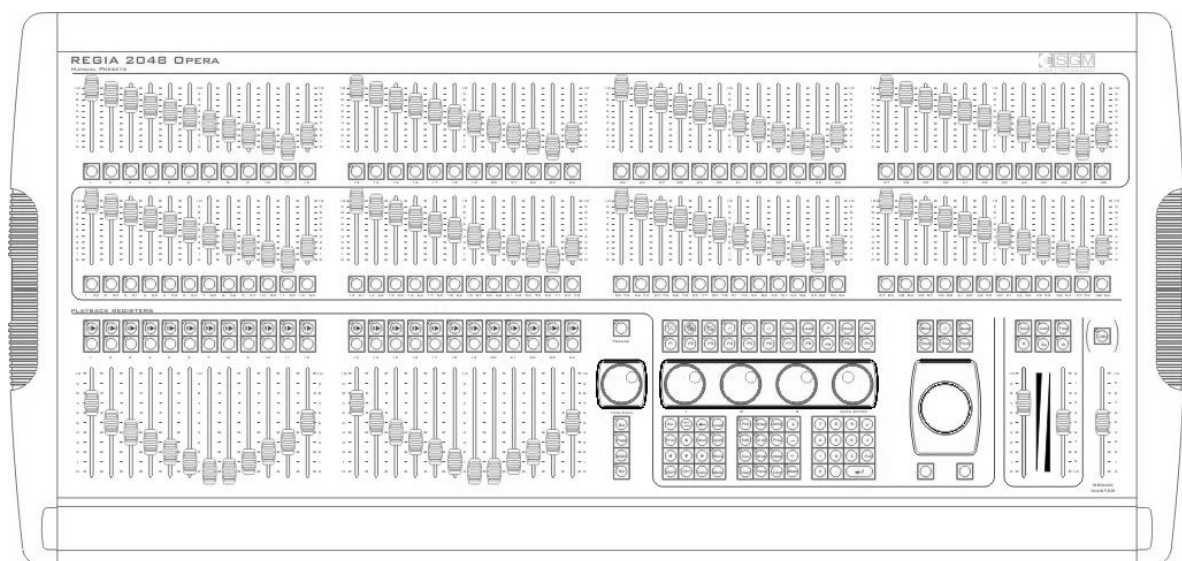
- ▶ 4 X 512 DMX Canali output
- ▶ Midi IN OUT THRU
- ▶ DMX IN
- ▶ SMPTE IN OUT
- ▶ 2 Ethernet LAN connection
- ▶ 2 SuperVGA out
- ▶ 2 monitor tft 12 pollici integrati di cui uno Touch screen (modello Live ).
- ▶ 24 Registri di Playback per i modelli Pro e Opera
- ▶ 12 Registri di Playback per il modello Live
- ▶ 12 + 12 Preset manuali per il modello Live
- ▶ 48 + 48 Preset manuali per il modello Opera
- ▶ 4 encoder gestione attributi
- ▶ 1 encoder Speed control
- ▶ Trackball controllo Pan Tilt e/o Mouse
- ▶ Printer Port
- ▶ RS 232 Serial port
- ▶ Audio In



Regia2048 Pro



Regia2048 LIVE



Regia2048 Opera



## Terminologia

I termini a seguito descritti, sono usati per indicare le funzionalità di Regia2048

- ▶ **Cue:** determina nei tempi e nei modi uno stato Attributi di proiettori collegati. Il concetto di Cue è riconducibile ai termini frequentemente usati quali: "Scena" o "Memoria"
- ▶ **Cue-list:** definisce un gruppo di Cue in uno specifico ordine di Playback. Le Cue possono essere legate tra loro definendo quindi la Cue-list come "Sequenza".
- ▶ **Page:** diverse Cue-list possono essere assegnate ad altrettanti Registri di Playback. Il cambiamento di Pagina, consente di assegnare più Cue-list per più set di Registri Playback.
- ▶ **Fixture:** termine generico per indicare un qualsiasi proiettore o apparecchio gestibile nelle sue funzioni dalla Console. Regia2048 contiene un'ampia libreria di Fixtures di controllo ordinata per nome d'azienda produttrice.
- ▶ **Attribute:** termine che indica una caratteristica funzione cui assolve un proiettore. Es: Pan o Tilt o Dimmer etc.
- ▶ **Grab:** funzione che permette di "fotografare" i valori DMX in uscita e salvarli all'interno di qualsiasi Cue.
- ▶ **Palette:** stati particolari di Attributi dei proiettori (Fixture) quali Colore, Gobos etc. La modifica di una Paletta implica la conseguente modifica simultanea di tutte le Cue che "utilizzano" la paletta stessa. Le Palette NON sono mai riferite ad un canale fisico dell'Attributo che gestiscono, ma direttamente agli Attributi stessi. Le tipologie delle Palette sono identificabili secondo famiglie: Intensity, Pan/Tilt, Color, Gobo, Prism e Blade.
- ▶ **Timing:** set di tempi assegnabili a ciascuna Cue (Delay time, Fade IN Time, Stand time, Fade Out time).
- ▶ **Bank:** Regia2048 Live e Opera sono dotate rispettivamente di 12+12 e di 48+48 Manual Presets. Ciascun set di Presets è denominato "Bank". E' possibile quindi selezionare diversi Banks in modo da attivare il set di Preset desiderato.

## Accensione e Spegnimento

### Preparazione della Console

Operare come descritto, nei seguenti punti, per preparare la Console all'uso.

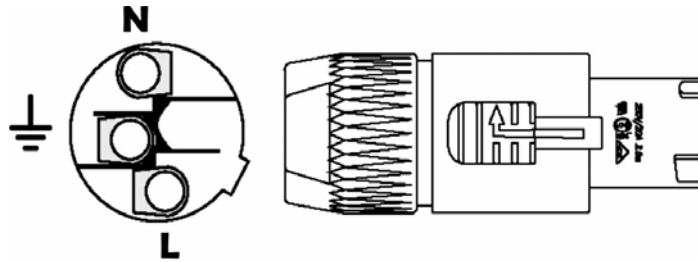
- ▶ Posizionare il Flight-case su un appoggio dedicato.
- ▶ Sollevare la parte superiore del case, attraverso l'ausilio di un collaboratore.
- ▶ Lasciare la console appoggiata sulla parte inferiore del case ove alloggianno tastiera e mouse in dotazione.
- ▶ Collegare sul pannello posteriore il mouse e la tastiera.

#### **ATTENZIONE!!**

**Il pannello posteriore è dotato di un solo connettore PS/2 per mouse e tastiera. In dotazione alla Console, un cavo sdoppiato consente il corretto cablaggio.**

- ▶ Collegare gli eventuali monitor esterni agli appositi connettori SVGA (mod. Pro e Opera).
- ▶ Collegare i due desk-light in dotazione.
- ▶ Collegare i cavi di segnale DMX negli appositi connettori XLR a 5 poli.
- ▶ Collegare il cavo d'alimentazione di rete.

Il connettore del cavo d'alimentazione di Regia2048 è del tipo POWER-CON. Tale connettore è fornito in dotazione alla Console.



Eeguire la connessione secondo la piedinatura rappresentata in figura, seguendo la simbologia rappresentata nella tabella sottostante.

Simbolo	Pin	EU	US	UK
L	Fase (Live)	Marrone	Giallo/Rame	Rosso
N	Neutro (Neutral)	Blu	Argento	Nero
⏏	Terra (Ground)	Giallo / Verde	Verde	Verde

---

### **Accensione e Spegnimento del sistema**

Regia2048 non necessita di particolari procedure d'accensione.

Per avviare Regia2048:

- ▶ Premere per circa 0,5 secondi il tasto rosso sul frontalino. Una volta acceso Regia2048, attendere il caricamento del sistema.

Per spegnere la consolle:

- ▶ Premere il tasto **EXIT** che si trova nella parte bassa a destra dello schermo principale.
- ▶ Regia2048 avvierà quindi una procedura automatica di backup dei dati e spegnimento del sistema.

Alternativamente è possibile spegnere Regia2048 tenendo premuto per circa 4 secondi il tasto rosso sul frontalino. E' fortemente sconsigliato effettuare quest'operazione in fase di scrittura dei dati su disco (durante la modifica d' impostazioni, Cue, Palette...). L'arresto forzato tramite la pressione del tasto rosso sul frontalino, non esegue le operazioni di backup dei dati.

#### **ATTENZIONE!!**

Regia2048 Possiede un accumulatore in grado di assicurarne il funzionamento per diversi minuti anche nel caso di un'improvvisa mancanza d'alimentazione.

#### **IMPORTANTE!!**

Regia2048 è in grado di tollerare anche tensioni superiori ai 250 volt. L'inavvertito e temporaneo collegamento ad una linea a 380 volt non provoca danni alla Consolle.

---

### **Ripristino di sistema**

#### **IMPORTANTE!!**

Il software installato su Regia2048, prima di essere distribuito, è collaudato a lungo e nelle condizioni più disparate, al fine di fornire un prodotto stabile ed esente da errori.

Ciononostante sono state previste due possibilità di recuperare manualmente il programma, nell'eventualità di un blocco.

Dalla tastiera della Consolle premere contemporaneamente i tasti **Shift Esc** e **Del** (premere il tasto **Del** mentre i tasti **Shift** ed **Esc** sono premuti).

Oppure:

Dalla tastiera esterna, premere contemporaneamente i tasti **Alt Ctrl** e **Del**, apparirà una finestra dalla quale selezionare '**Task Manager**'

**N.B.** Mentre la prima procedura è più 'soft' e non influenza eventuali stati di Cue che sono in playback, la seconda è più "drastica" e blocca tutte le eventuali Cue-list correntemente in onda.

## Quick Start

Questo capitolo, è rivolto a tutti coloro che intendono avvicinarsi alla Console, in maniera rapida ed efficace, al fine di ottenere una semplice programmazione in breve tempo.

Regia2048 consente di programmare un numero virtualmente illimitato di Cues. Esse sono raggruppabili all'interno di Cue-lists a loro volta controllate in fase di Playback da qualsiasi Registro.

Questo capitolo descrive come ottenere ciò attraverso i seguenti punti:

- Setup rapido di Regia2048
- Programmazione di una Cue
- Realizzazione di una Cue-list
- Playback di Cue-list

### Setup

- ▶ Connettere tastiera e Mouse.
- ▶ Collegare i Monitor di supporto (per Regia2048 Pro o Regia2048 Opera).
- ▶ Collegare le linee DMX.
- ▶ Collegare la Console alla rete ed accendere il sistema.
- ▶ Se non vi è alcuna precedente configurazione, l'area di Setup apparirà automaticamente. Nel caso vi sia una configurazione pre-esistente, assicurarsi di salvare lo Show corrente premendo il tasto **Backup show** che si trova nel menu **TOOLS**, ove è possibile ricominciare un nuovo Show premendo il tasto **Clear show**.
- ▶ Scegliere l'out Dmx desiderato, attraverso i tasti **DMX 1 – DMX 4** oppure **All** dalla finestra di "Address Patching".
- ▶ Scegliere la famiglia di proiettori dalla finestra "Brands" (es: SGM).
- ▶ Scegliere il tipo di Fixture che si deve controllare es: **Giotto Wash 400**.
- ▶ Immettere nel campo "Fixtures to add", della finestra che appare, il numero di proiettori collegati alla Console. Nel campo "Start address" immettere il valore del primo indirizzo DMX, del primo apparecchio, attraverso il tastierino numerico.
- ▶ Ripetere le operazioni sopra indicate per altre Fixtures da configurare.
- ▶ Premere **Close** per terminare le fasi di setup.

## Programmazione di una Cue

1. Appena terminato il Setup, premere il tasto **Close** oppure **Edit**, e apparirà automaticamente l'area di lavoro "Live editor", per la programmazione. Questa finestra è richiamabile in qualsiasi momento attraverso la pressione del tasto **Edit**.
2. Assicurarsi che il Grand Master si trovi al 100% della sua escursione.
3. Selezionare i proiettori desiderati (es. i primi 5) attraverso la sequenza: **Fixt** **1** **Thru** **5** **Return**, oppure premendo i tasti relativi di selezione dei proiettori all'interno della finestra "Fixture". Questa finestra è richiamabile in qualsiasi momento attraverso la pressione del tasto: **Fixt**.  
I proiettori selezionati appariranno quindi all'interno della finestra "Live editor" in senso verticale, e relativi attributi in senso orizzontale. La griglia color rosa indica che nessun Attributo è stato modificato.
4. Premere il tasto **Locate** per portare in posizione di Home i proiettori selezionati. L'azione di Locate consente di individuare i proiettori sullo stage poichè, tale comando, apre l'otturatore e porta l'intensità luminosa al massimo. Inoltre si realizza la posizione di "Home", nel caso di proiettori motorizzati (Pan 50% Tilt 50%).  
L'azione di "Locate" inoltre assegna a ciascun Attributo della selezione, un parametro ben definito all'interno di "Live editor". Ciò è facilmente riconoscibile dal fatto che tutte le celle che rappresentano lo stato degli Attributi diventano di colore VERDE.

### ATTENZIONE !!

E' di fondamentale importanza iniziare la programmazione attraverso il comando **Locate** poiché tutti gli Attributi aventi un parametro (cella Verde) saranno memorizzabili all'interno della Cue.

5. Modificare gli Attributi desiderati attraverso i quattro encoder contrassegnati dai colori: Rosso, Verde, Blu, Giallo. I diversi set d'Attributi assegnabili agli encoders, sono selezionabili attraverso la pressione relativa dei tasti: **Intens**, **P/T**, **Color**, **Gobo**, **Prism**, **Blade**. Se ad un set di Attributi appartengono più di quattro canali, (es: Cyan-Magenta-Yellow-CTC-ColorW1-ColorW2) premere ripetutamente il tasto relativo (il tasto **Color** per il caso sopra citato), al fine di scegliere quali Attributi si intende controllare attraverso i quattro encoders.  
E' possibile individuare i parametri assegnati al controllo degli encoder, attraverso la visualizzazione a barre colorate che si trova nella parte in basso a destra del monitor principale. Nel caso di proiettori motorizzati, i canali di Pan e Tilt sono sempre attivi sulla track-ball, per i proiettori selezionati.
6. Per salvare i parametri assegnati agli Attributi e creare una Cue, premere i tasti: **Store** e **Cue**.

### **Creare una semplice Cue-list**

Ciascun registro di Regia2048 può gestire un numero illimitato di Cues. Tutte le Cue controllabili da un registro si trovano all'interno di una Cue-list.

Il comando **Store Cue**, memorizza lo stato degli Attributi di "Live Editor" all'interno di una Cue. La Cue-list che conterrà tale Cue, si auto genera nel registro di playback selezionato, qualora tale Registro non controlli una Cue-list precedentemente realizzata. Normalmente, in uno Show nuovo, il registro di playback selezionato è per default il numero 1. Ciò è facilmente individuabile dal monitor secondario, che mostrerà il primo registro sovra-impressionato da una barra di colore Giallo.

Inoltre il comando **Store Cue** fa visualizzare l'elenco delle Cue della Cue-list che si sta creando.

In qualsiasi momento è possibile tornare a tale visualizzazione premendo il tasto

**Cue**.

Una volta salvata la prima Cue:

1. Premere **Edit** per tornare alla visualizzazione dei parametri di "Live Editor".
2. Modificare i parametri esistenti per la creazione di una nuova Cue. La diversa selezione delle Fixture all'interno di "Live Editor" attraverso mouse (o touch screen) consente di modificare solo gli Attributi di alcuni apparecchi e conservare le informazioni precedenti di altri, a seconda delle scelte.
3. Salvare il nuovo stato Attributi utilizzando sempre il comando **Store** e **Cue**.
4. La ripetizione successiva delle operazioni sopradescritte determina la memorizzazione di tutte le Cue che saranno inserite e numerate sequenzialmente in maniera automatica, all'interno della stessa Cue-list.

Se si desidera creare altre Cue-list su altri registri di Playback, occorre selezionare un nuovo registro prima di salvare la prima Cue della nuova Cue-list.

Per selezionare un nuovo registro di destinazione Cue:

1. Premere il tasto: **Sel**
2. Premere il tasto **PLAY** soprastante il registro di playback interessato.

Oppure:

1. Premere ripetutamente il tasto **Sel** sino a selezionare il registro desiderato visualizzando lo scorrimento della barra Gialla di selezione, nel monitor secondario.

Alternativamente si può procedere al salvataggio di una Cue e selezione di Registro in maniera contemporanea nel modo seguente:

1. Tenere Premuto il tasto **Store**.
2. Premere il tasto **PLAY** soprastante il registro di playback interessato.

Questa operazione rende attivo il registro di Playback coinvolto, e salva la Cue nella corrispondente nuova Cue-list, che si auto genera. Tutti i successivi comandi **Store Cue** saranno riferiti al nuovo registro di Playback attivo.

E' possibile creare più pagine di registri, in grado di contenere ciascuna, una o più Cue-list. Ciascuna Pagina può controllare simultaneamente un massimo di 12 Cue-list per Regia2048 Live e 24 Cue-list per Regia2048 Opera e Pro.

Per creare altre pagine:

- ▶ Premere il tasto **Pag.list**
- ▶ Premere quindi il tasto **Add page** per un numero desiderato di pagine.

Per selezionare in fase di Playback differenti pagine:

- ▶ Premere il tasto **Page** e quindi assegnare il valore numerico della pagina desiderata, nell'apposito campo della finestra che appare
- ▶ Confermare premendo **Enter**

Esistono altri 2 metodi per una selezione rapida delle pagine.

E' possibile accedere rapidamente alle prime 12 pagine (o 24 per Opera e Pro), attraverso la pressione del tasto **Page** e contemporaneamente del tasto **PLAY** soprastante il numero di registro di Playback corrispondente al numero di Pagina che si intende richiamare.

Oppure è possibile premere ripetutamente il tasto **Page** scorrendo le pagine visualizzate dalla finestra "Change page". L'attesa di 2 secondi alla pagina scelta ne conferma la selezione.

### **Playback di Cue-list**

Ciascuna Cue può essere mandata in esecuzione con dei tempi pre-stabiliti.

I tempi che gestiscono una Cue sono:

1. Delay (tempo di ritardo)
2. Fade In (tempo d'ingresso)
3. Wait (tempo d'attesa)
4. Fade Out (tempo d'uscita)

Assegnare o modificare i tempi è molto semplice:

- ▶ Premere il tasto **Cue** per visualizzare tutte le Cue contenute nella Cue-list controllata dal Registro selezionato
- ▶ Selezionare con un doppio click del Mouse le celle contenenti i tempi che s'intende modificare.
- ▶ Inserire i nuovi valori da tastiera o dal tastierino numerico della Console.
- ▶ Premere **Enter** da tastiera o dal tastierino numerico della Console per confermare.

#### **IMPORTANTE !!**

Prima di eseguire una Cue o una Cue-list, accertarsi che "Live editor" non coinvolga ancora dei proiettori. Per chiudere L'editor premere **Clr all** per due volte

Per mandare in esecuzione una Cue-list:

- ▶ Portare al 100% il registro di Playback per comandarne l'intensità luminosa della Cue che sta per essere eseguita.
- ▶ Premere il tasto di **Play** soprastante il registro per richiamare la prima Cue della Cue-list.
- ▶ Premere ripetutamente il tasto **Play** per mandare in esecuzione le Cue successive della Cue-list.
- ▶ Ove si renda necessario eseguire un Playback "contrario" (cioè all'indietro: Cue8, Cue7, Cue6.....) basterà tenere premuto il tasto **Shift** durante la pressione ripetuta di **Play**

Per preparare prima del suo Playback, una Cue qualunque della Cue-list relativa al registro selezionato:

- ▶ Premere il tasto **Goto** e digitare il numero della Cue desiderata, all'interno del campo CueID della finestra che appare.
- ▶ Confermare premendo **Enter**

Regia2048 controlla le Cue in esecuzione secondo la priorità del tipo LTP (**L**atest **T**akes **P**recedence - L'ultima azione eseguita prende la precedenza). Ciò significa che se più Cues che controllano lo stesso/i apparecchio/i, sono state azionate da diverse Cue-list, tali proiettori eseguiranno solo l'ultima Cue richiamata.

La priorità di tipo LTP non è l'unica che governa gli Attributi di stesse Fixture azionate da più Playback. Esiste un altro tipo di priorità denominata HTP (Highest Takes Precedence )

Avremo modo di sviluppare quest' ultima modalità nel prosieguo di questo manuale.

Per "spegnere" un registro attivo (cioè che detiene il Playback di una Cue):

- ▶ Tenere premuto il tasto **Rel**
- ▶ Premere il tasto **Play** del registro che s'intende rilasciare

Tutti i proiettori che si trovavano sotto il controllo del registro rilasciato, assumono lo stato di "Stand-By", ossia rimangono nella posizione in cui si trovavano tranne per la loro intensità luminosa che si riduce a zero.

Le Pagine di registri possono essere cambiate in fase di Playback.

Tutti i registri che sono attivi, restano tali anche dopo aver cambiato Pagina.

I registri ancora "impegnati" a controllare le Cue-list della pagina precedente, possono controllare le Cue-list della nuova pagina, solo se è rilasciato il controllo, attraverso il comando **Rel** + **Play** .



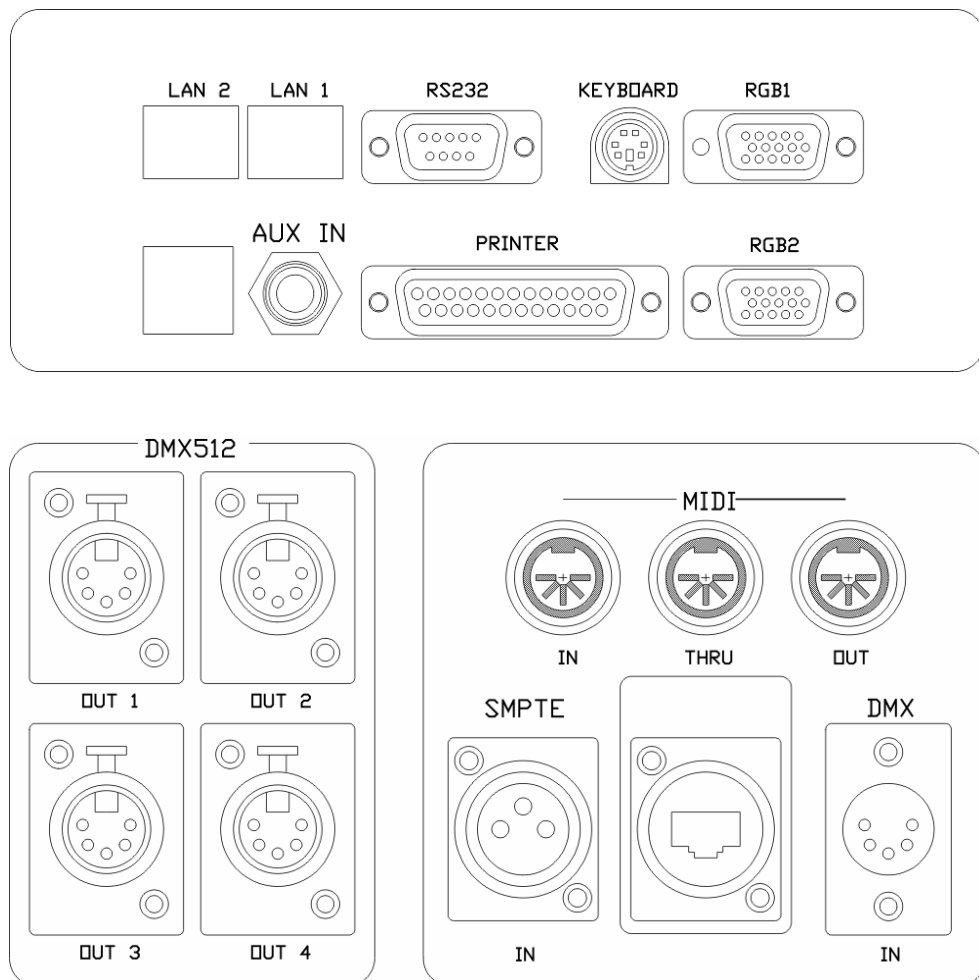
## Architettura del Sistema

Questo capitolo, descrive le varie parti della Console: Hardware e Software.

### Conessioni Esterne

Le prime operazioni da eseguire in fase di Set-Up sono i collegamenti esterni. Sul pannello posteriore della Console.

Collegare quindi il mouse e la tastiera nel connettore "KEYBOARD", le linee DMX contrassegnate "OUT1- OUT4" e i monitor nel caso di modelli PRO e OPERA negli appositi connettori "RGB1 e RGB2".



Connettere infine il cavo d'alimentazione di rete con l'apposito connettore assicurandosi che la messa a terra corrisponda a quella dei proiettori. Accendere il sistema attraverso la pressione del tasto d'accensione, posto nella parte sinistra sul frontalino della Console.

Il sistema avvia automaticamente l'ultimo Show programmato. Ove non sia mai stato programmato uno Show, o cancellato lo Show precedentemente realizzato, Regia si dispone automaticamente presso la sezione di SETUP dei proiettori, nell'attesa di una nuova configurazione.

## L'interfaccia Software

Regia necessita di due monitor per un corretto utilizzo. Nel caso di Regia2048 Live i due monitor sono build-in, mentre i modelli Pro e Opera necessitano di due monitor SVGA esterni. Il monitor Principale, visualizza l'area di lavoro ove si eseguono le operazioni di configurazione, programmazione e salvataggio degli Shows. Il monitor secondario visualizza tutte le informazioni utili al Playback.

### L'interfaccia Principale

L'interfaccia Principale di Regia2048 è sostanzialmente costituita da quattro aree:

- ▶ Tool-bars
- ▶ Finestra di Selezione
- ▶ Finestra dei Parametri
- ▶ Command Line
- ▶

Vedremo nel dettaglio le quattro aree e loro destinazione d'uso.

#### Tool-bars.

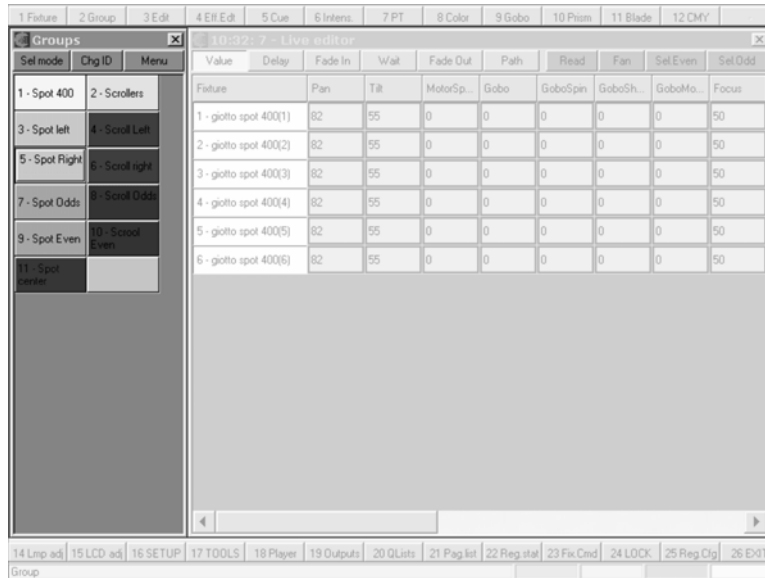
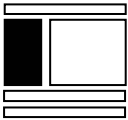
Sono due e si trovano nella parte alta e bassa dello schermo. Contengono ciascuna 13 pulsanti, parte dei quali, cambiano le loro azioni secondo l'ambito in cui sta lavorando, che può essere di Setup o Editor.



Groups			10:32:7 - Live editor									
Setmode	ChgID	Menu	Value	Delay	Fade In	Wait	Fade Out	Path	Read	Fan	Sel Even	Sel Odd
1 - Spot 400	2 - Scrollers		Fixture	Pan	Tilt	MotorSp...	Gobo	GoboSpin	GoboSh...	GoboMo...	Focus	
3 - Spot left	4 - Spot Left		1 - giotto spot 400(1)	82	55	0	0	0	0	0	0	50
5 - Spot Right	6 - Spot right		2 - giotto spot 400(2)	82	55	0	0	0	0	0	0	50
7 - Spot Odds	8 - Spot Odds		3 - giotto spot 400(3)	82	55	0	0	0	0	0	0	50
9 - Spot Even	10 - Spot Even		4 - giotto spot 400(4)	82	55	0	0	0	0	0	0	50
11 - Spot Center			5 - giotto spot 400(5)	82	55	0	0	0	0	0	0	50
			6 - giotto spot 400(6)	82	55	0	0	0	0	0	0	50

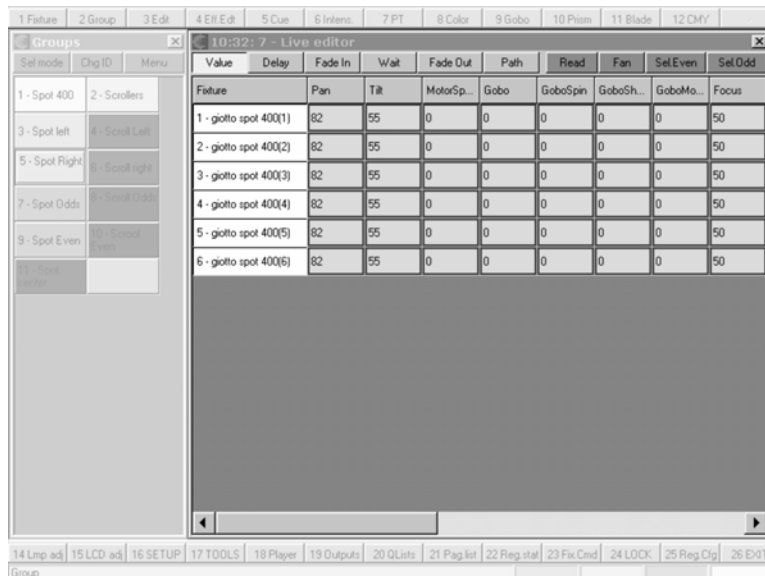
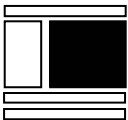
**Finestra di Selezione.**

Si trova nella parte sinistra dell'area dello schermo. Contiene tutti gli elementi di selezione: Fixtures, Attributi, Palette, Gruppi, Grabs, Effetti, anche questi selezionabili a seconda l'ambito in cui si sta lavorando.

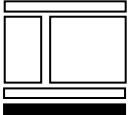


**Finestra dei Parametri.**

E', la parte preponderante dello schermo, e si trova nella parte destra per 3/4 dell'area dello schermo. Visualizza tutte le informazioni relative ai parametri di Setup, Editor, Effect Engine, Timing, Playback.



Command Line. E' la parte più bassa dello schermo che visualizza la riga di comando, e le assegnazioni degli Attributi agli encoder, secondo i codici colore Rosso Verde Blu giallo.



Groups			10:02:7 - Live editor									
Setmode	Chg ID	Menu	Value	Delay	Fade In	Wait	Fade Out	Path	Read	Fan	SetEven	SetOdd
1 - Spot 400	2 - Scrollers		Fixture	Pan	Tilt	MotorSp.	Gobo	GoboSpin	GoboSh.	GoboMo.	Focus	
3 - Spot left	4 - Scroll Left		1 - giotto spot 400(1)	82	55	0	0	0	0	0	50	
5 - Spot Right	6 - Scroll right		2 - giotto spot 400(2)	82	55	0	0	0	0	0	50	
7 - Spot Odds	8 - Scroll Odds		3 - giotto spot 400(3)	82	55	0	0	0	0	0	50	
9 - Spot Even	10 - Scroll Even		4 - giotto spot 400(4)	82	55	0	0	0	0	0	50	
11 - Spot Center			5 - giotto spot 400(5)	82	55	0	0	0	0	0	50	
			6 - giotto spot 400(6)	82	55	0	0	0	0	0	50	

### L'interfaccia Secondaria

L'interfaccia del monitor secondario fornisce informazioni indispensabili in fase di Playback dello Show.

Attraverso la pressione ripetuta del tasto **View** è possibile scorrere diverse visualizzazioni che sono nell'ordine:

- ▶ Registers Status
- ▶ Manual Presets Status
- ▶ DMX OUT-1 Status
- ▶ DMX OUT-2 Status
- ▶ DMX OUT-3 Status
- ▶ DMX OUT-4 Status
- ▶ DMX-IN Status

E' possibile inoltre scorrere "all'indietro" le schermate, tenendo premuto il tasto **Shift** mentre si preme il tasto **View**.

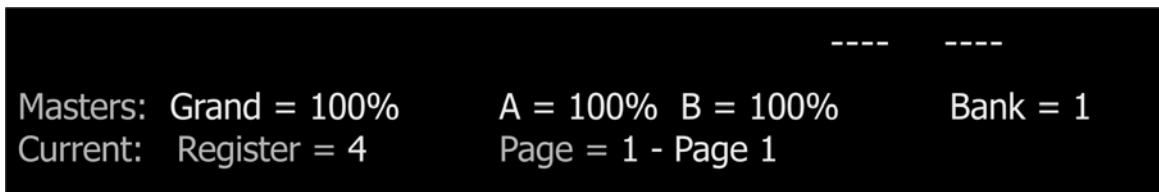
La prima schermata appare per Default ogni qualvolta si avvia Regia2048. È rappresentativa di diverse informazioni relative alla sezione di Playback. Inoltre nella parte bassa dello schermo, è visualizzato lo stato relativo all'alimentazione di rete e Batteria di Backup della Console.

R.	Status	Cue list	Active Cue	Next Cue	At
-----					
Masters: Grand = 100%		A = 100% B = 100%		Bank = 1	
Current: Register = 4		Page = 1 - Page 1			
01	PAUSE	1 Main Status	1.00000 Congo Blue	2.00000 Guitar Solo	100%
02	PLAY	2 Chase Spt 400	3.00000 Step 3	4.00000 Step 4	100%
03	PLAY	3 Chase Wsh 400	8.00000 Step 8	9.00000 Step 9	100%
04	PLAY	4 Chase Sspot 575	12.0000 Step 6	13.0000 Step 13	100%
05	OFF	---	---	---	0 %
06	OFF	---	---	---	0 %
07	OFF	---	---	---	0 %
08	OFF	---	---	---	0 %
09	OFF	10 Chase Acl Front	---	1.00000 Acl Front	100%
10	OFF	11 Chase ACL side	---	1.00000 ACL side	100%
11	OFF	12 Chase Dim SPT	---	1.00000 Dim SPT	100%
12	OFF	15 Full White	---	1.00000 Audience	100%
Main AC status: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">OK</span> Backup Batt :◆◆◆◆◆◆◆◆					

Tutte le informazioni mostrate dalla prima schermata, (Default) sono suddivise su tre aree.

La prima area mostra informazioni molto importanti di carattere generale; nell'ordine:

- ▶ Valore percentuale dello stato del *Grand Master*
- ▶ Valori percentuali dei due master "A" e "B"
- ▶ Numero di Banco corrente Manual Preset (*Bank=1*)
- ▶ Registro di Playback selezionato (*Current: Register=4*)
- ▶ Numero della Pagina dei registri attiva (*Page = 1 - Page1*)



La parte centrale dello schermo, mostra lo stato di Playback dei Registri. Per i modelli Pro e Opera il numero di Registri visualizzati è 24, mentre per il modello Live, i registri visualizzati sono 12 (come in figura).

La visualizzazione è divisa in colonne che nell'ordine rappresentano:

- ▶ **R**                      Numero di Registro
- ▶ **Status**                Stato del registro. Può essere:
  1. OFF
  2. PLAY
  3. PAUSE
  4. MANUAL
  5. FREEZE
- ▶ **Cue-list**              Numero e Nome della Cue-list controllata dal registro
- ▶ **Active Cue**            Numero e Nome della Cue in corso
- ▶ **Next Cue**             Numero e nome della Cue che seguirà nel Playback della Cue-list
- ▶ **At**                      Stato percentuale dello Slider che controlla la Cue-list

R.	Status	Cue list	Active Cue	Next Cue	At
01	PAUSE	1 Main Status	1.00000 Congo Blue	2.00000 Guitar Solo	100%
02	PLAY	2 Chase Spt 400	3.00000 Step 3	4.00000 Step 4	100%
03	PLAY	3 Chase Wsh 400	8.00000 Step 8	9.00000 Step 9	100%
04	PLAY	4 Chase Sspot 575	12.0000 Step 6	13.0000 Step 13	100%
05	OFF	---	---	---	0 %
06	OFF	---	---	---	0 %
07	OFF	---	---	---	0 %
08	OFF	---	---	---	0 %
09	OFF	10 Chase Acl Front	---	1.00000 Acl Front	100%
10	OFF	11 Chase ACL side	---	1.00000 ACL side	100%
11	OFF	12 Chase Dim SPT	---	1.00000 Dim SPT	100%
12	OFF	15 Full White	---	1.00000 Audience	100%

La parte destra in basso dello schermo, visualizza lo stato di connessione di Regia con la rete d'alimentazione, e lo stato della batteria di Backup.



Nel caso d'improvvisa mancanza della tensione d'alimentazione, l'indicatore di "Main AC status" indica lampeggiando istantaneamente la dicitura MISSING (mancante). Inoltre una finestra di WARNING, appare sul monitor principale, segnalando la mancanza di tensione e il conseguente avvio dell'alimentazione attraverso la batteria di backup.



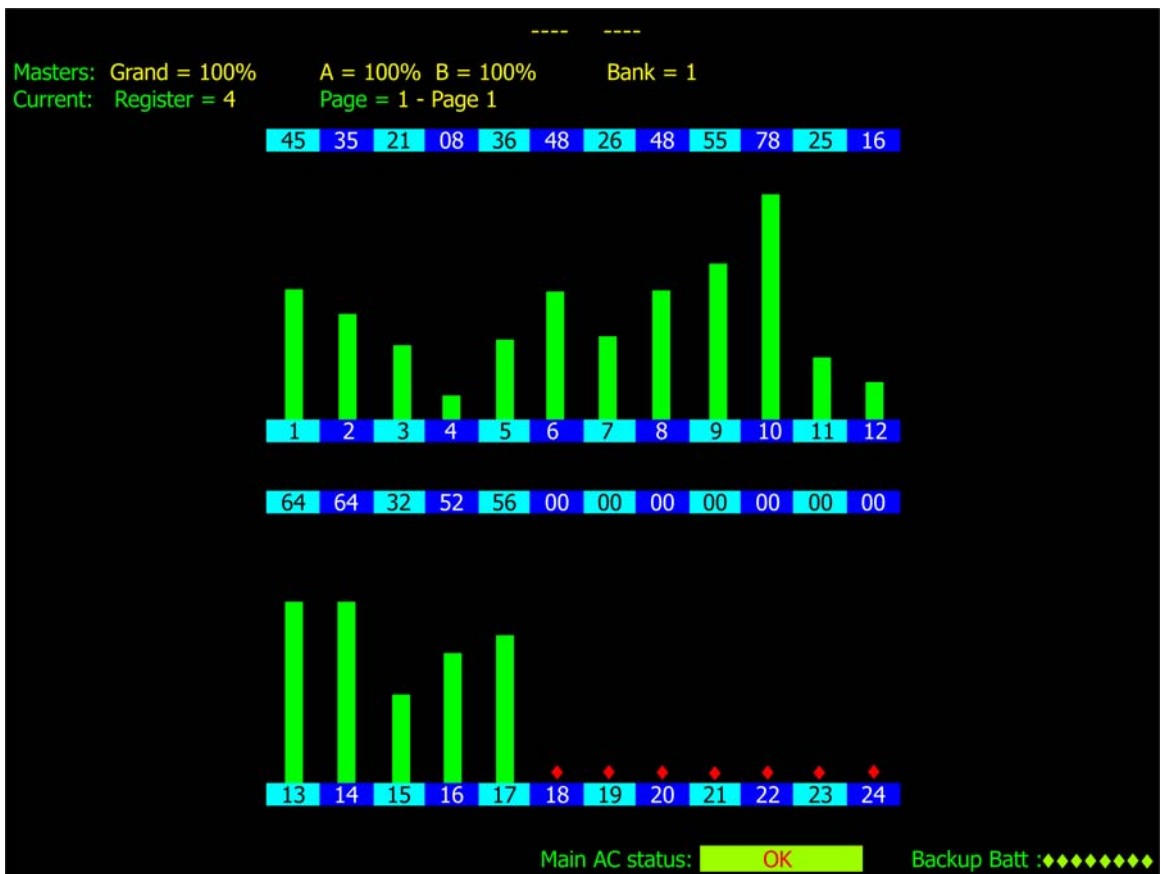
Il numero di Punti di "Backup Battery" indica lo stato di carica-scarica della batteria tampone.



La seconda schermata del monitor secondario, indica lo stato dei Manual Presets. La parte centrale dello schermo, visualizza il numero di Manual Presets, secondo il modello di Regia in uso (12+12 per il modello Live, e 48+48 per il modello Opera).

Nell'esempio rappresentato nella figura sottostante, si riconosce la configurazione di "Single Preset" in quanto i Presets sono indicati dal numero 1 al 24. Ove si scelga invece di lavorare in "Doppio Preset", saranno visualizzati i due gruppi A e B da 1 a 12.

Gli indicatori verdi di posizione degli sliders, indicano che i canali gestiti dai cursori sono attivi e sotto il controllo dei cursori stessi.



Gli sliders non azionati sono indicati dal puntino Rosso. Qualsiasi livello rappresentato (cioè da 0 a 100% ) dal colore rosso, indica la posizione "fisica" degli sliders di Presets, che non controllano gli Attributi associati agli sliders stessi (controllo rilasciato). Viceversa, tutti i livelli rappresentati in colore Verde, indicano la posizione fisica degli Sliders che stanno correntemente controllando gli Attributi a loro associati.

Non avviene alcun tipo di visualizzazione di stato dei Manual Presets, nel caso in cui nessun Attributo è assegnato ai Manual Presets stessi.



La terza, quarta, quinta, e sesta schermata del monitor secondario, sono semplicemente rappresentative rispettivamente dello stato dei canali DMX presso le quattro uscite di Regia2048.

DMX OUT 1																
Channel	+00	+01	+02	+03	+04	+05	+06	+07	+08	+09	+10	+11	+12	+13	+14	+15
001	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
017	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
033	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
049	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
065	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
081	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
097	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
113	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
129	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
145	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
161	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
177	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
193	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
209	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
225	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
241	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
257	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
273	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
289	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
305	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
321	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
337	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
353	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
369	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
385	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
401	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
417	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
433	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
449	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
465	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
481	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000
497	000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000	- 000	000	000	000

Main AC satus:  Backup Batt: ◆◆◆◆◆◆◆◆

Ogni qualvolta si mettono in onda delle Cue, le schermate di Output mostrano lo stato, ed eventuale variazione, dei canali coinvolti dalla Cue stessa, in tempo reale.

L'ultima schermata visualizzabile nel monitor secondario, è simile a quelle sopra citate, ed è relativa alla visualizzazione dei valori DMX in ingresso a Regia2048.

## Editor Keyboard

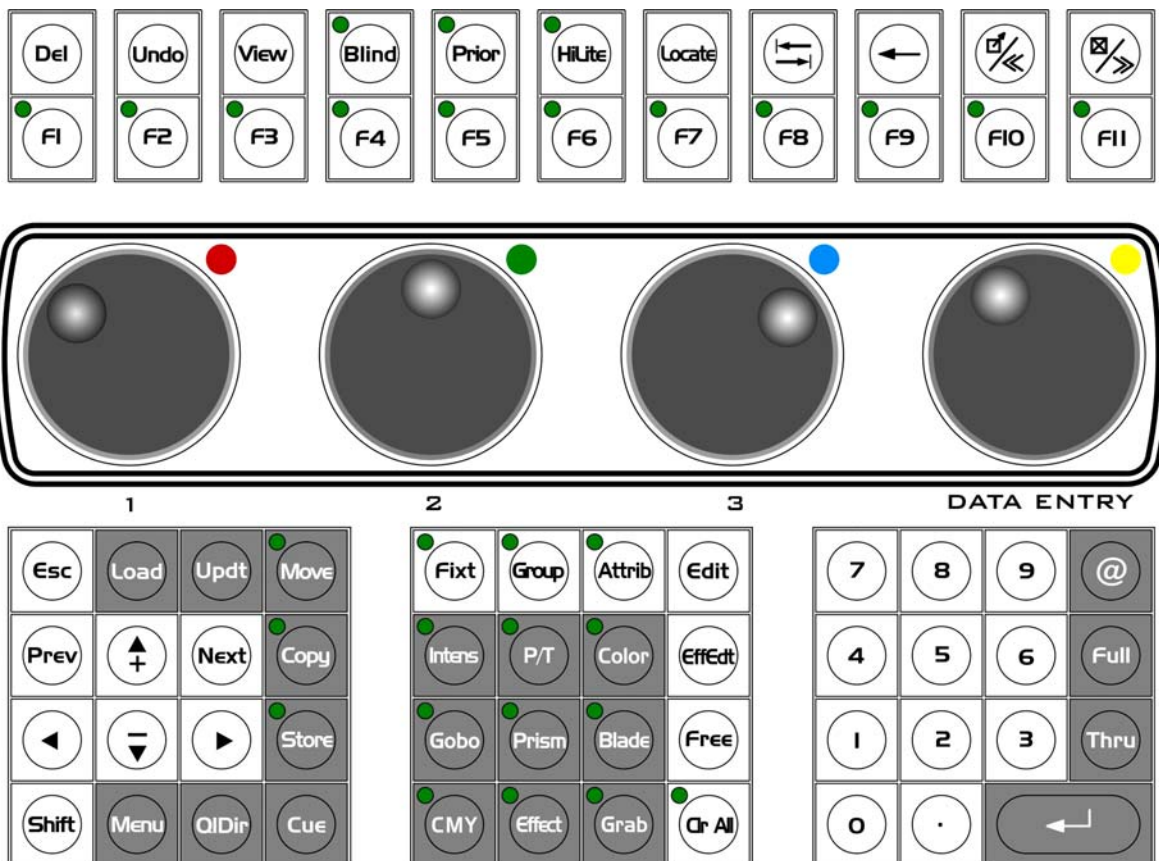
L'Editor Keyboard di Regia2048 è l'area che contiene tutti i tasti che normalmente si utilizzano in fase di programmazione. *Selezione, modifica e salvataggio*, sono le "azioni principali" che si compiono attraverso L'Editor Keyboard.

La selezione può avvenire per:

- ▶ Fixtures, Gruppi, Palette, Grabs e relative finestre
- ▶ Finestre di visualizzazione di Live Editor, Blind Editor, Effect Editor, Cue-list, Cue-list Directory, Attributi, e Menù contestuali.

Modifiche e salvataggi avvengono per:

- ▶ Gruppi, Palette, Attributi in Live e Blind Editor, Parametri di Effect Editor.
- ▶ Cues
- ▶ Cue attraverso Shape-Engine
- ▶ Cue-list
- ▶ Timing delle Cues
- ▶ Operazioni di Copia, Muovi, Update
- ▶ Gestione di tutti gli attributi delle Fixtures attraverso gli Encoders e Trackball



Il gruppo dei tasti editor è suddiviso in diverse aree; nell'ordine:

1. Tasti Funzione e Servizio
2. Encoders controllo attributi
3. Tastierino navigazione
4. Tastierino di selezione e Palette
5. Tastierino numerico
6. Trackball controllo Pan/Tilt

---

### **Tasti Funzione e Servizio**



Sono disposti su due righe. La riga superiore contiene tasti *Servizio* mentre quella inferiore contiene i tasti *Funzione*: **F1** - **F11**.

I tasti *Servizio* sono:

- ▶ **Del** Cancella irreversibilmente "gli oggetti" selezionati nella finestra attiva
- ▶ **Undo** non ancora implementato
- ▶ **View** commuta il set di informazioni visualizzate sul monitor secondario. Il software visualizza diverse schermate. Premendo questo tasto è possibile scorrere in avanti tutte le schermate disponibili. Se è premuto contemporaneamente al tasto **Shift** è possibile scorrere tutte le schermate in senso inverso.
- ▶ **Blind** Commuta alternativamente la modalità dell'editor da 'Live' a 'Blind'. Normalmente gli attributi delle Fixture influenzano direttamente l'output DMX. In modalità 'Blind' il contenuto dell'editor non influenza la scena in corso, in nessun modo.
- ▶ **Prior** Quando attivo (LED verde acceso) conferisce ai Manual Presets la priorità assoluta di controllo degli Attributi rispetto i Playback Registers con azione diretta in "live Editor". Quando non attivo conferisce ai Manual Presets una priorità di controllo degli Attributi del tipo LTP rispetto i Playback Registers
- ▶ **HiLite** Commuta alternativamente l'editor in modalità 'HiLite'; in questa modalità l'otturatore e il dimmer sono portati al 100% a tutte le Fixture selezionate all'interno di "Live Editor", pur mantenendo "Vuoti" i corrispondenti Attributi. Questa modalità è utilizzata per vedere il fascio delle Fixture selezionate durante la programmazione di Cue che non contengono informazioni di dimmer e otturatore, oppure per la modifica di Palette non contenenti informazioni d'Intensità.
- ▶ **Locate**. Imposta tutti i valori di default agli attributi delle Fixture selezionate nell'editor. Normalmente è la prima operazione che si effettua nella creazione di una Cue. Il comando Locate attiva tutti gli attributi nell'editor

- ▶ **Tab** Tabulatore: normalmente è usato al posto del mouse (o del touch-screen) per navigare tra i vari controlli delle finestre di Windows
- ▶ **Back Space**. Usato durante l'inserimento di numeri o stringhe da tastiera, per cancellare il carattere che sta alla sinistra del cursore.
- ▶ **Zoom/Window left** Usato direttamente commuta alternativamente le dimensioni della finestra attiva a schermo intero o normali. Usato contemporaneamente al tasto **Shift** rende attiva la finestra precedente alla finestra attiva corrente.
- ▶ **Close/Window right** Usato direttamente chiude la finestra attiva. Usato contemporaneamente al tasto **Shift** rende attiva la finestra successiva alla finestra attiva corrente.

I tasti *Funzione* **F1** – **F11** sono completamente configurabili dall'operatore, nell'ambito dell'assegnazione degli Attributi di Fixture agli encoders. A ciascun tasto "F" è possibile assegnare un set personalizzato di controllo di 4 parametri agli encoder (Es: F1=Dimmer-Shutter-Focus F2=Cyan-Magenta-Yellow-CTC F3=Gobo1-RotGobo1-Gobo2-RotGobo2 F4..... ecc).

Per assegnare il controllo Attributi agli encoders:

- ▶ Premere il tasto **F...** desiderato (il relativo LED verde si accende).
- ▶ Selezionare una Fixture (es. Giotto Wash400) già configurata, dal pannello "Live Editor"
- ▶ Selezionare il primo Attributo (Es: Dimmer) attraverso il mouse (o touch screen)
- ▶ Tenere premuto il tasto **F...** e muovere il primo encoder (color Rosso). La dicitura "Dimmer" apparirà nel campo rosso nella prompt line.
- ▶ Ripetere le operazioni sopra descritte per altri attributi da assegnare agli altri encoder.
- ▶ Scegliere un nuovo tasto **F...** per organizzare un nuovo set di encoder.

Le configurazioni impostate sono relative a ciascuna tipologia di Fixture configurate e quindi è sufficiente impostare le assegnazioni per una sola Fixture di ogni tipologia.

#### **ATTENZIONE !!**

**La personalizzazione del controllo parametri è relativa allo Show corrente. Andrà quindi perduta ogni qualvolta s'inizializza un nuovo Show.**

---

### Encoder di controllo attributi



Gli encoder controllano i parametri degli Attributi. La scelta dei parametri associati agli encoder, avviene attraverso la pressione dei tasti Palette (**Intens**, **P/T**, **Color**, **Gobo**, **Prism**, **Blade**), oppure attraverso la pressione dei tasti **F1** - **F11** se configurati come precedentemente descritto.

L'encoder giallo, se usato mentre il tasto **Shift** è premuto, modifica il contenuto della cella corrente della finestra attiva, a prescindere da ciò che è visualizzato nella linea di Comando.

---

### Tastierino di navigazione



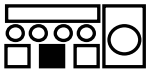
Si utilizza per la navigazione della selezione corrente all'interno delle finestre attive, attraverso i pulsanti freccia.

Inoltre:

- ▶ **Esc** Per de-selezionare la selezione in corso
- ▶ Il tasto **Load** consente di caricare in "Live-editor" i parametri di una qualsiasi Cue della Cue-list selezionata oppure di qualsiasi Paletta.
- ▶ Il tasto **Updt** salva aggiornando la Cue o la paletta editata dopo il comando Load
- ▶ **Move** Non implementato
- ▶ **Copy** Consente di realizzare copie di Cue-list dalla finestra "Qlist Directory"
- ▶ Il tasto **Store** si usa per il salvataggio di Cue, Palette, Gruppi.
- ▶ Il tasto **Cue** consente la visualizzazione di tutte le Cue contenute nella Cue-list del registro selezionato.
- ▶ **Qldir** Apre la finestra "Qlist Directory" che mostra tutte le Cue-list realizzate
- ▶ **Menu** attiva i menù contestuali alla selezione in corso
- ▶ **Shift** Attiva la seconda funzione ove prevista
- ▶ **Prev** **Next** per caricare automaticamente in "Live Editor" La Cue successiva o la precedente alla Cue correntemente in edit.
- ▶ **+** **-** Consentono azioni di somma o sottrazione durante le selezioni dalla prompt line

---

### **Tastierino di selezione e Palette**



La pressione dei tasti sotto indicati consente di selezionare:

- ▶ **Fixt** Fixture
- ▶ **Group** Gruppi
- ▶ **Attrib** Attributi
- ▶ **Edit** Live editor
- ▶ **EFFedt** Effect editor
- ▶ **Free** per "liberare" Attributi da parametri
- ▶ **CrIAll** Clear di "Live" o "Blind Editor"
- ▶ **Intens**, **P/T**, **Color**, **Gobo**, **Prism**, **Blade**, **Effect** Palette
- ▶ **CMY** Libreria Gel (non attiva)
- ▶ **Grab** Grabs

---

### **Tastierino numerico**



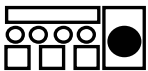
Si utilizza per dare gli input numerici nei vari ambiti di Selezione, Editor, e Configurazione.

Inoltre s'impiega per dare un range desiderato d'intensità o selezione attraverso i tasti:

- ▶ **@**
- ▶ **Thru**

---

### **Trackball controllo Pan Tilt**



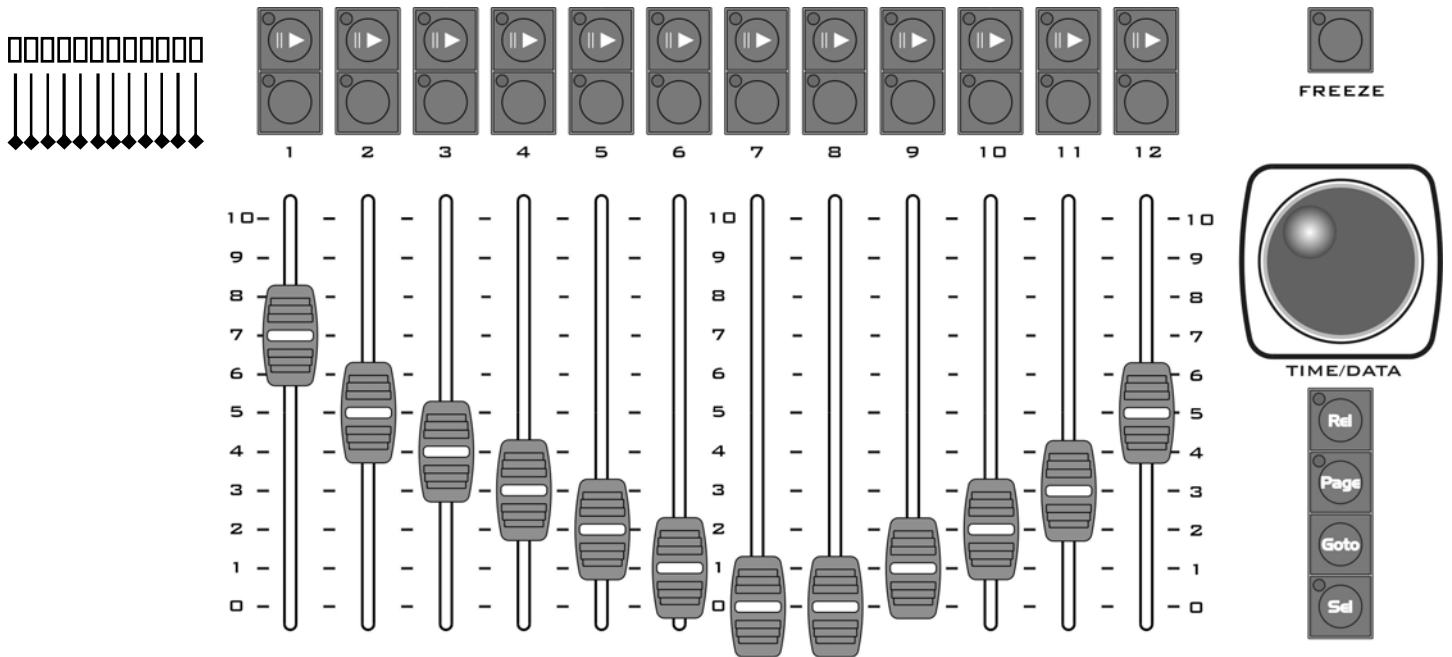
La Trackball si utilizza per il controllo di Pan e Tilt di tutti i proiettori selezionati. E' possibile inibire il controllo di Pan attraverso il tasto **Xlock** e il controllo di Tilt attraverso il tasto **Ylock**.

Il tasto **Fine** consente un controllo fine degli Attributi Pan e Tilt a 16 Bit

## Il Playback

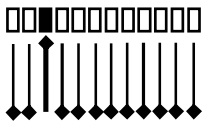
L'area di Playback consente di mettere in onda tutto ciò che si è precedentemente programmato.

I modelli Regia2048 Pro e Opera sono equipaggiati da 24 registri di Playback. La figura sotto riportata rappresenta invece il set dei 12 registri di Regia2048 Live.



A ciascun registro di ogni pagina, può essere assegnata una Cue-list contenente una o più Cue. Il numero massimo di Cue assegnabili ad una Cue-list, è virtualmente illimitato.

I due tasti soprastanti ciascun playback sono rispettivamente il tasto **Play** delle Cue (tasto freccia) e il tasto di **Flash**.



Una volta attivata la Cue di Una Cue-list, attraverso il tasto **Play** di un registro, la posizione dello slider relativo ne determina l'intensità luminosa.

I Playback sono organizzati in Pagine. Ciascuna pagina può contenere 12 Playback per il modello LIVE e 24 per i modelli OPERA e PRO. E' possibile creare un numero virtualmente illimitato di pagine.

L'encoder TIME/DATA modifica in tempo reale il timing delle Cue del registro selezionato consentendo quindi, di rallentare o velocizzare percentualmente la messa in onda delle Cue in fase di Playback.

---

## I Tasti Playback

I tasti di Playback sono:

- ▶ **Play** (freccia verso destra) per attivare la messa in onda di Cue
- ▶ **Flash** Si trova esattamente sotto il tasto Play ed è utilizzabile per azioni di flash della Cue in onda.
- ▶ **FREEZE** Permette di congelare una Cue nella sua fase di Fade. La pressione di **FREEZE** e quindi del tasto **Play** del registro a cui appartiene la Cue da "congelare", blocca la Cue stessa al suo stato corrente. La nuova pressione del tasto **Play** ri-avvia la Cue precedentemente congelata. Tenendo premuto il tasto **Shift** mentre si preme **FREEZE** si ottiene il "congelamento" di tutte le Cue in fase di Fade di tutti i Registri di Playback. Lo stesso effetto si ottiene premendo ripetutamente due volte il tasto **FREEZE**.
- ▶ **Rel** (Release) Effettua il rilascio (spegnimento) delle Cue dei registri in onda. Premendo il tasto **Rel** e quindi **PLAY** di un registro di playback, si toglie la messa in onda della Cue del registro stesso, ed è annullato l'eventuale ritardo/velocizzazione impostata a quel registro tramite l'encoder TIME/DATA. Premendo il tasto **Rel** mentre è premuto il tasto **Shift**, si effettua il release di tutti i registri contemporaneamente. Lo stesso effetto si ottiene premendo ripetutamente due volte il tasto **Rel**.
- ▶ **Page** Consente di cambiare pagina di Playback registers. Le modalità con le quali è possibile cambiare pagina sono tre. Premere il tasto **Page** e digitare il numero della pagina desiderata. Confermare premendo **Enter**.  
Alternativamente si può premere il tasto **Page** e contemporaneamente il tasto **PLAY** soprastante il numero di registro di playback corrispondente al numero di pagina desiderata. Così facendo si ottiene l'accesso diretto alle prime 12 pagine per Regia2048 Live oppure alle prime 24 nel caso di Regia2048 Pro o Opera.  
Un terzo metodo per cambiare pagina in maniera molto rapida è dato dalla pressione ripetuta del tasto **Page** scorrendo sino al numero di pagina desiderata.
- ▶ **Goto** Consente di preparare una Cue qualunque della Cue-list relativa al registro selezionato prima della sua messa in onda. Premere il tasto **Goto** e digitare il numero della Cue desiderata. Confermare premendo **Enter**.

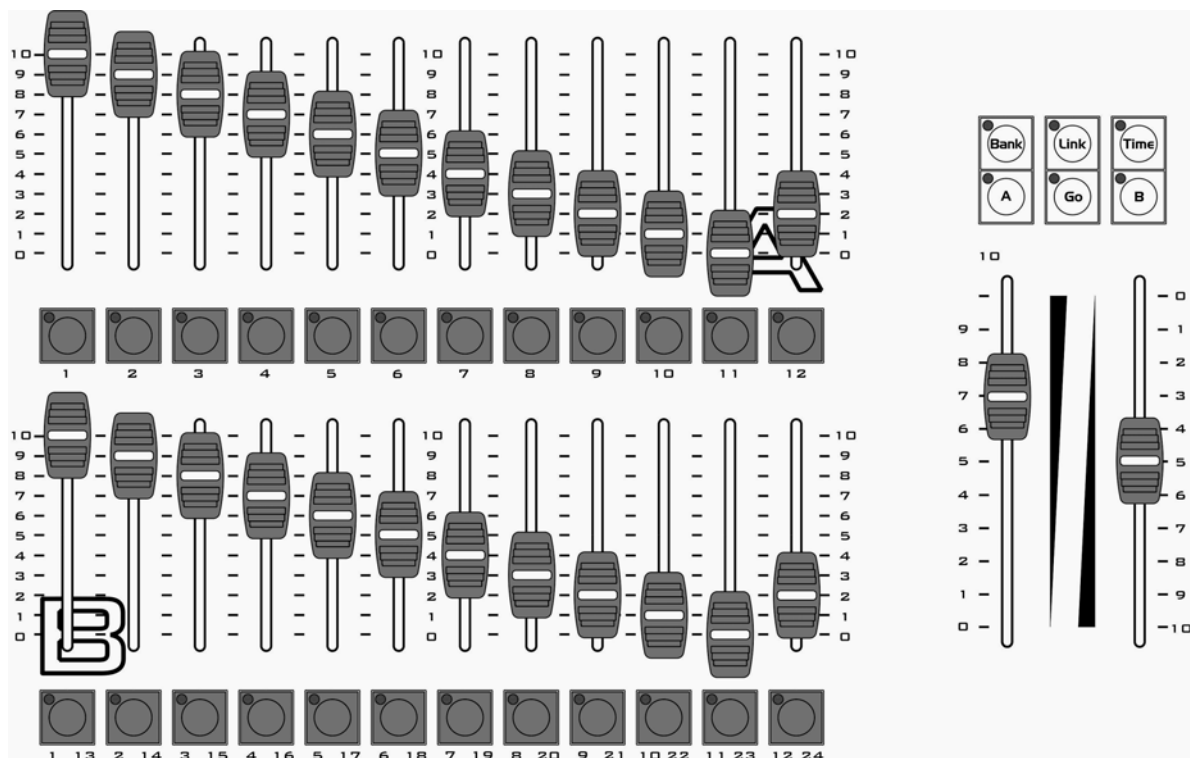


- ▶ **Sel** Permette di scegliere il registro attivo. Premendo tale tasto, si spengono tutti i led dei tasti **Play** eccetto quello del registro attivo, rendendone immediata la sua identificazione. Per cambiare registro attivo è sufficiente premere il tasto **Play** del registro desiderato mentre il tasto **Sel** è premuto. Alternativamente è possibile scorrere la selezione del registro attivo attraverso la pressione ripetuta del tasto **Sel**.  
Il registro attivo è molto importante perché molte funzioni e/o comandi fanno esplicito riferimento ad esso (Es. l'encoder TIME/DATA, il tasto **Goto**, il comando **Store Cue** ...).
- ▶ **Time/Data** è una Wheel che consente di variare percentualmente i tempi di esecuzione di Cue appartenenti alla Cue-list del registro selezionato. La rotazione dell'encoder, mostra una finestra con un campo denominato "Speed Rate". Con un Rate= 1 i tempi di Cue non sono variati; Con Rate= 0.5 i tempi di Cue raddoppiano; Con Rate= 2 i tempi di Cue dimezzano.

### I Manual Presets

La sezione di Manual Presets è molto utile nel caso di programmazioni tipicamente teatrali, oppure per modificare in tempo reale particolari Attributi durante le fasi di Playback.

L'assegnazione del controllo degli attributi ai manual Presets avviene nel menù di: **SETUP -> Fixture Configuration -> Preset configuration** (ved. Cap. "Console Setup").



I manual Presets non sono presenti nel modello PRO. Sono 12+12 per il modello LIVE e 48+48 per il modello OPERA. Possono essere gestiti in 2 gruppi A e B con i relativi master di controllo, oppure in un Preset singolo (24 per il modello LIVE e 96 per il modello OPERA). Tale scelta si effettua presso: **SETUP** -> **Option**.

I tasti sottostanti a ciascun Preset, sono il controllo Flash dell'Attributo/i associato/i al Preset stesso.

Ad ogni singolo slider è possibile assegnare 1 o più Attributi delle Fixture facenti parte dello Show.

### ATTENZIONE !!

Non è possibile assegnare lo stesso attributo a più Manual Preset.

"Bank" definisce tutti gli slider di Preset (Banco). Al fine di superare la limitazione imposta dal numero fisico degli slider di preset, è possibile definire un massimo di 86 banchi (ved. "Configurazione Preset" alla sezione: **Setup** -> **Fixture Configuration**).



I Manual Presets possono lavorare in due diverse modalità (alta o bassa). Il tasto **Prior** consente la selezione di tali modalità.

#### 1. La modalità Alta

Quando Prior è attivo (led acceso), i Manual Presets agiscono con priorità alta; ciò significa che la loro azione, inserisce direttamente il parametro dell'Attributo controllato dal Preset, all'interno di "Live Editor". In tale modalità di Lavoro, gli Attributi controllati da Presets hanno priorità su stessi Attributi, eventualmente controllati da uno o più Playback Registers. Inoltre in questa modalità è possibile, in maniera molto rapida, usare i Manual Presets per salvare nuove Cue. L'azione dei Manual Presets in questa modalità si elimina premendo il tasto **CriAll** due volte consecutivamente. La pressione del tasto **Rel** contemporaneamente al tasto **Flash** di un Preset attivo, determina il rilascio del controllo dell'Attributo da parte del Preset stesso, ma non influisce sullo stato corrente dell'Attributo in "Live editor".



#### 2. La modalità Bassa

Se Prior non è attivo (led spento), i Manual Preset agiscono con priorità LTP rispetto i Playback Registers, e non intervengono assolutamente a livello di "Live Editor" come nel caso precedente. Per rilasciare il controllo di uno o più attributi gestiti da un Preset, premere contemporaneamente il tasto **Rel** e il tasto **Flash** del Preset stesso. La bassa Modalità è molto utile negli spettacoli Live dove si intende gestire set di Attributi in maniera rapida e temporanea.

## I Tasti Preset

I tasti relativi alla sezione Preset sono:

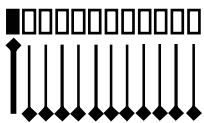
- ▶ **Bank** Consente di cambiare il 'Banco' corrente di Preset. Analogamente a quanto descritto nella sezione Playback, anche in questo caso è possibile cambiare Banco attraverso diverse modalità. Premere il tasto **Bank** e quindi inserire il valore numerico del banco desiderato nella finestra "Bank" che appare. Confermare premendo **Enter**.

Alternativamente si può premere il tasto **Bank** e quindi il pulsante del canale di preset corrispondente al banco desiderato, per un accesso immediato a 12 banchi per il modello Live e 48 banchi per il modello Opera.

Infine è possibile selezionare il banco, attraverso la pressione ripetuta del tasto **Bank** in modo da scorrere la selezione sino al numero desiderato.

- ▶ **Link** E' uno strumento molto utile specialmente in ambito teatrale. La funzione "Link" è attivabile solo se i Manual Preset sono configurati come "Single Preset" (ved: **SETUP** -> **Option**). La pressione di un qualsiasi tasto **Play** di qualsiasi Playback Register mentre il tasto **Link** è premuto, abilita il controllo di Crossfade manuale della Cue-list del registro stesso, da parte del Master B. E' possibile associare al controllo di Crossfade manuale al master B, anche un'intera pagina di Registri. Il controllo di Crossfade manuale delle Cue-list, è facilmente individuabile attraverso la schermata di Default del monitor Secondario come rappresentato.

R.	Status	Cue list	Active Cue	Next Cue	At
01	MANUAL	1 Main Status	1.00000 Congo Blue	2.00000 Guitar Solo	100%
02	PLAY	2 Chase Spt 400	3.00000 Step 3	4.00000 Step 4	100%
03	PLAY	3 Chase Wsh 400	8.00000 Step 8	9.00000 Step 9	100%
04	PLAY	4 Chase Sspot 575	12.00000 Step 6	13.00000 Step 13	100%
05	OFF	---	---	---	0 %
06	OFF	---	---	---	0 %
07	OFF	---	---	---	0 %
08	OFF	---	---	---	0 %
09	OFF	10 Chase Acl Front	---	1.00000 Acl Front	100%
10	OFF	11 Chase ACL side	---	1.00000 ACL side	100%
11	OFF	12 Chase Dim SPT	---	1.00000 Dim SPT	100%
12	OFF	15 Full White	---	1.00000 Audience	100%

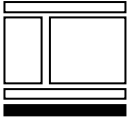


Nell'esempio in figura, La Cue-list del primo Playback Register, è evidenziata in rosso in quanto è controllata manualmente dal Master B attraverso la funzione "Link". La pressione ripetuta del tasto **Play** del registro (nell'esempio il primo), consente di scegliere la Next Cue prima del crossfade. Lo slider del registro controlla l'intensità luminosa della Cue in esecuzione.

Per "scollegare" la Cue-list dal controllo manuale premere contemporaneamente **Link** e **Play** del Registro.

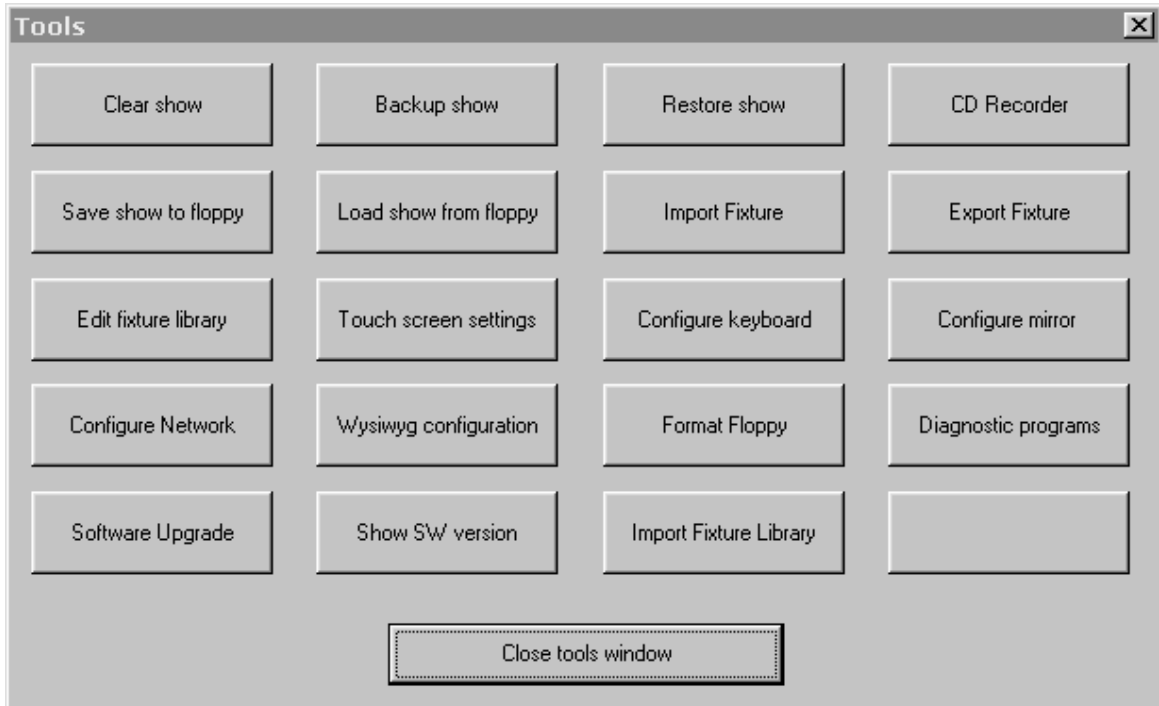
- ▶ **Time** Permette di inserire un tempo di fade automatico tra Preset A e B. Premere il tasto **Time**, inserire il tempo di fade in secondi nell'apposita finestra e confermare con **Enter**.
- ▶ **A** Attiva il fade automatico dal preset B al preset A con il tempo programmato mediante il tasto **Time**. Il led acceso sta ad indicare che il fade è in corso oppure che il master A è al 100%
- ▶ **B** Attiva il fade automatico dal preset A al preset B con il tempo programmato mediante il tasto **Time** (solo per la configurazione doppio preset). Il led acceso sta ad indicare che il fade è in atto oppure che il master B è al 100%
- ▶ **Go** non implementato

## Tools



Il menu "Tools" accede a tutte le funzionalità di servizio della Console tra cui Salvataggio e Restore degli Show.

Si attiva in qualsiasi momento attraverso la pressione del tasto **TOOLS** che si trova sempre nella Tool-bar di tasti inferiore dell'interfaccia principale.



Di seguito sono descritte le "azioni" che ciascun tasto del menu "Tools".

### Creare un nuovo Show

Il tasto **Clear Show** cancella lo Show corrente e dispone Regia al settaggio di una nuova configurazione per un nuovo Show. Le informazioni contenute nello Show corrente sono comprensive di tutti i dati che lo gestiscono, dalla sua configurazione, ai settaggi personalizzati, sino ai dati di Programmazione e Playback.

#### ATTENZIONE!!

La funzione "Clear Show" non è reversibile, accertarsi quindi di salvare lo Show sempre corrente attraverso la funzione "Backup show", prima di intraprendere l'azione di Clear.

Per creare un nuovo Show:

- ▶ Premere il tasto **Clear show**
- ▶ Una finestra di WARNING appare avvisando che lo Show corrente andrà perduto
- ▶ Premere **Yes** se s'intende continuare oppure **No** se si desidera abbandonare l'azione di "Clear Show"

---

### Salvataggio degli Shows su HD

**Backup show** salva lo Show corrente con un nome desiderato all'interno della libreria di Shows già realizzati sita nell'Hard-Disc della Console.

Per salvare uno Show nella libreria:

- ▶ Premendo il tasto **Bckup show**, la finestra "Save Data" appare
- ▶ Inserire il nome dello Show nell'apposito campo "folder name"
- ▶ Premere il tasto **Backup** per salvare.
- ▶ Premere il tasto **Exit** qualora s'intenda uscire preventivamente dalle fasi di salvataggio
- ▶ Se si è scelto Backup, attendere la finestra "OK" che segnala l'avvenuto salvataggio e quindi premere il tasto **OK** per continuare.

Dalla finestra "Save Data", è possibile vedere tutti gli Show salvati all'interno dell'Hard-Disc di Regia2048, con relativa data e ora di salvataggio, ed inoltre, è possibile cancellare uno o più Show dalla libreria stessa.

Per cancellare uno Show dalla libreria:

- ▶ Cliccare sullo Show che s'intende cancellare che apparirà automaticamente sul campo "Folder name"
- ▶ Premere il tasto **Delete folder**
- ▶ La finestra "Delete Show" che apparirà, avverte che si sta per cancellare definitivamente uno Show
- ▶ Premere **Yes** se s'intende procedere, oppure **No** se si intende abbandonare l'operazione

#### ATTENZIONE !!

La cancellazione di un folder contenente tutte le informazioni di uno Show è un'operazione irreversibile, e comporta quindi la perdita definitiva dei dati.

---

### Caricare uno Show dalla Libreria

**Restore show** consente di ricaricare dalla libreria, uno Show precedentemente salvato nella libreria dell'Hard Disc della Console.

Per caricare uno Show dalla libreria:

- ▶ Premendo il tasto **Restore show**, la finestra "Restore Data" appare
- ▶ Cliccare, dalla lista, lo Show che s'intende ricaricare
- ▶ Il nome dello Show selezionato apparirà nel campo "Folder name"
- ▶ Premere il tasto **Restore**.
- ▶ Una finestra di WARNING appare avvisando che nella fase di caricamento del nuovo Show, la Console interromperà l'eventuale trasmissione dati DMX.
- ▶ Premere **OK** se s'intende procedere, oppure **Cancel** se si desidera abbandonare
- ▶ Se si preme **OK** attendere il caricamento del nuovo Show

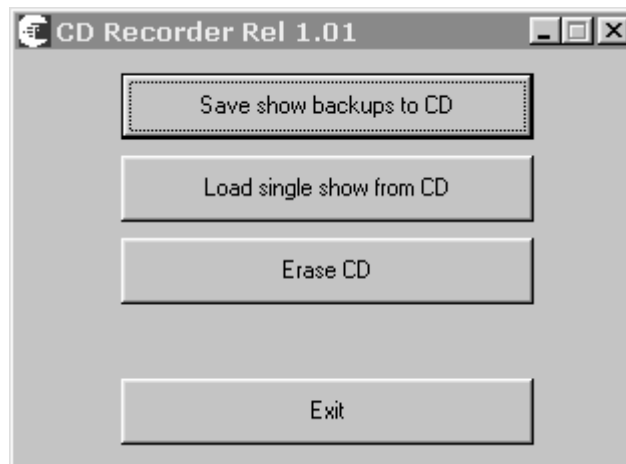
Anche in questo caso, attraverso la finestra "Restore Data", è possibile cancellare definitivamente uno o più Shows dalla lista, attraverso il tasto **Delete folder**, nella stessa modalità sopra descritta.

### Salvataggio e caricamento degli Show con CD

**CD Recorder** accede alle funzionalità di scrittura e lettura dei dati su Cd. Regia2048 è dotata di un drive CD-RW dove è possibile salvare la propria libreria di Shows contenuta nell'Hard-Disc, su supporto CD riscrivibile. Inoltre sempre attraverso la funzione CD Recorder, è possibile ripristinare la propria libreria di Shows su HD, oppure caricare uno Show desiderato dal CD stesso.

Per salvare la libreria degli Shows su CD:

- ▶ Premere il tasto **CD Recorder**
- ▶ Una finestra di WARNING appare avvisando che tutte le operazioni che si andranno ad effettuare su CD determinano l'interruzione della trasmissione dati DMX della Console
- ▶ Premere OK per continuare
- ▶ La finestra "CD Recorder" che appare mostra i tasti di: **Save shows Backups to CD** (salvataggio della libreria su CD), **Load single show from CD** (Caricamento di un singolo Show da CD), **Erase CD** (cancellazione del CD).



- ▶ Premere il tasto **Save shows Backups**
- ▶ Una finestra di WARNING consiglia di salvare lo Show corrente su HD prima di continuare la procedura. Ciò è dovuto, dal fatto che il salvataggio su CD, è relativo a tutti gli Show già salvati nell'Hard-Disc. E' consigliabile pertanto fare il "Backup Show" anche dello Show corrente, al fine di poterlo salvare su CD.
- ▶ Premere Yes dalla finestra di WARNING se si desidera continuare.
- ▶ Il messaggio "Writing in progress please wait" (scrittura in corso attendere) appare sotto il tasto "Erase CD" indicando le operazioni di scrittura su CD
- ▶ Il messaggio "Write Successfully" determina la fine delle operazioni di salvataggio

Per caricare uno Show da CD, seguire i seguenti passi:

- ▶ Inserire il CD contenente gli Shows nel drive CD-RW
- ▶ Premere **CD Recorder** dal menu di Tools
- ▶ Premere il tasto **Load single show from CD** dalla finestra "CD Recorder"
- ▶ Scegliere lo Show desiderato dalla finestra "Select show to load" che appare
- ▶ Premere il tasto **OK**
- ▶ Attendere il messaggio "OK" di completamento restore e premere quindi il tasto **OK**
- ▶ Premere il tasto Exit della finestra "CD Recorder" per avviare lo Show appena caricato

Per cancellare il contenuto di un CD sempre attraverso il menu CD Recorder:

- ▶ Inserire il CD contenente gli Shows nel drive CD-RW
- ▶ Premere **CD Recorder** dal menu di Tools
- ▶ Premere il tasto **Erase CD**
- ▶ Un messaggio di WARNING avvisa che si stanno cancellando definitivamente tutte le informazioni contenute nel CD
- ▶ Premere **Yes** se s'intende procedere
- ▶ Il messaggio: "Erasing CDRW: This will take about.." indica l'operazione di cancellamento del CD
- ▶ La finestra "OK" con il messaggio "Erased successfully" indica il completamento delle operazioni.
- ▶ Premere **OK** per tornare a "CD Recorder"
- ▶ Premere **Exit** per tornare a Regia

---

### **Salvataggio di uno Show su floppy Disc**

**Save show to floppy** consente il salvataggio dello Show corrente su floppy disk.

Per salvare lo Show corrente su floppy:

- ▶ Premere il tasto **Save show to floppy** dal menu "Tools"
- ▶ Premere il tasto **OK** dopo aver inserito un floppy-disc nell'apposito drive
- ▶ Scrivere il nome dello Show nel campo "File" della finestra "Select show to save"
- ▶ Premere il tasto **OK**
- ▶ Il messaggio "save show to floppy completed successfully" indica l'avvenuto salvataggio.
- ▶ Premere **OK** per tornare al menu Tools

---

### **Caricamento di uno show da Floppy Disc**

**Load show from Floppy** : accede al drive A:\ per importare Shows precedentemente salvati attraverso la funzione Save Show to floppy.

Per caricare uno Show da floppy disc:

- ▶ Premere il tasto **Load show from floppy** dal menu "Tools"
- ▶ Premere il tasto **OK** dopo aver inserito il Floppy-Disc nell'apposito drive
- ▶ Selezionare lo Show che s'intende caricare, dalla lista all'interno della finestra "Select show to load"
- ▶ Premere il tasto **OK**
- ▶ Attendere per le operazioni di caricamento.
- ▶ Premere **OK** dalla finestra di WARNING se si intende procedere all'avvio di Regia con il nuovo Show. L'operazione interromperà la trasmissione dati DMX.
- ▶ Attendere l'avvio di Regia con il nuovo Show a disposizione

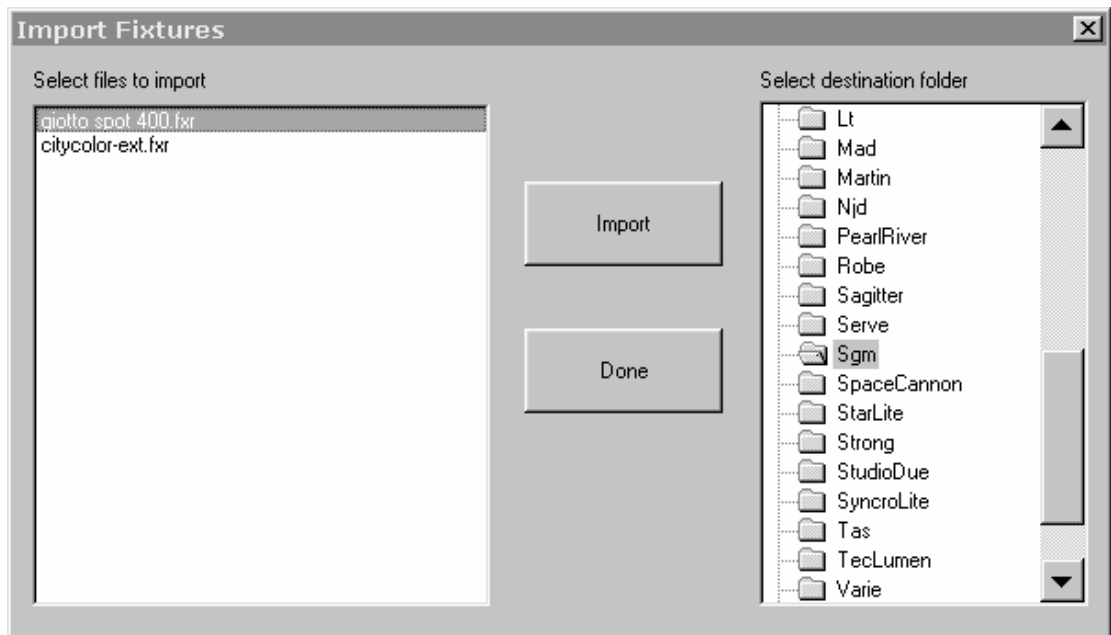


### Importare una Fixture nella Libreria

**Import Fixture** è un'utility molto importante, poiché consente di importare nuove Fixture, per il controllo di proiettori, all'interno della Libreria. I file Fixture hanno un'estensione del tipo "\*.fxr" e possono essere scaricati presso: [www.regia2048.com](http://www.regia2048.com). "Import Fixture" consente il continuo aggiornamento della libreria a bordo di Regia2048.

Per importare una nuova Fixture:

- ▶ Premere il tasto **Import fixture** dal menù "Tools"
- ▶ Inserire il floppy contenente il o i file "\*.fxr" e premere **OK**



- ▶ Scegliere nel campo "Select files to import" i file "\*.fxr" desiderati contenuti nel floppy
- ▶ Scegliere la destinazione nella Libreria all'interno del campo "Select destination folder"
- ▶ Premere il tasto **Import** ed attendere la fine delle operazioni d'Import.
- ▶ Premere **OK**, a copia avvenuta, dalla finestra "Import Fixture"
- ▶ Il tasto **Done** riporta al menù "Tools"

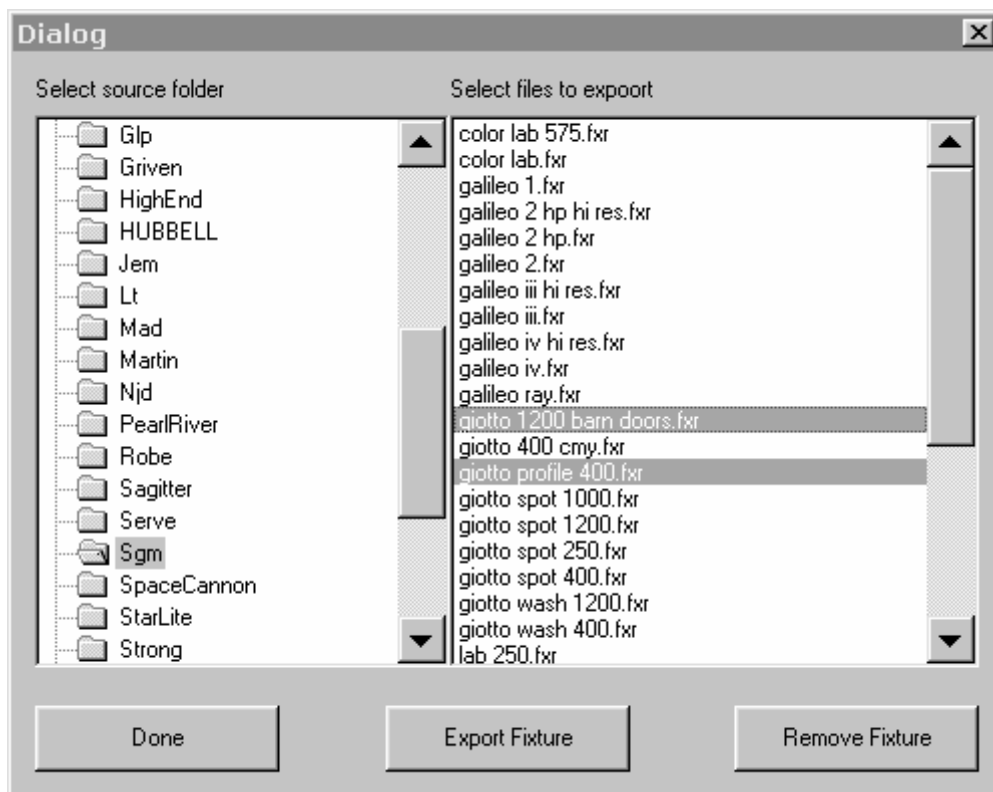
### Esportare una Fixture dalla Libreria

Similmente per quanto concerne "Import fixture", anche **Export fixture** è un'utility molto importante che consente di salvare su floppy qualsiasi Fixture contenuta nella Libreria della Console.

Ciò consente di "muovere" file Fixture attraverso editor esterni o tra diverse Consolle. Inoltre attraverso l'utility Export Fixture è possibile cancellare Fixture indesiderate dalla Libreria.

Per esportare una o più Fixtures su floppy:

- ▶ Premere il tasto **Export fixture**
- ▶ Appare La finestra "Dialog" di selezione delle Fixture da esportare



- ▶ Selezionare una cartella di Brands dal campo "Select source folder" (es: SGM)
- ▶ Selezionare quindi le Fixtures che s'intendono esportare dal campo "Select files to export" (es: giotto 1200 barndoo.fxr e giotto profile400.fxr).
- ▶ Premere il tasto **Export Fixture**
- ▶ Premere il tasto **OK** per dare conferma all'operazione di salvataggio su Floppy

La finestra "Dialog" consente di cancellare le Fixture selezionate, attraverso il tasto "Remove Fixture".

Per rimuovere una o più Fixture,

- ▶ Selezionarle come descritto nella procedura sopra citata.
- ▶ Premere il tasto **Remove Fixture**
- ▶ Premere il tasto **Yes** dalla Finestra di WARNING che appare se si sceglie di procedere
- ▶ Premere **Done** per tornare al menu "TOOLS"

---

### **Modifica delle Fixture nella Libreria**

**Edit fixture library** consente di modificare o creare le Fixture per il controllo dei proiettori, che si trovano in libreria.

Al fine di poter utilizzare questo strumento che consente di creare qualsiasi Fixture per Regia2048 in qualsiasi momento, è importante conoscere esattamente la procedura di scrittura e controllo dei file di tipo \*.fxr”.

Rimandiamo quindi la trattazione dettagliata dell'argomento, presso L'APPENDICE 1 di questo manuale ove gli operatori avanzati, potranno trovare tutte le informazioni utili sulla scrittura e compilazione dei file Fixtures.

---

### **Configurazione del Touch Screen**

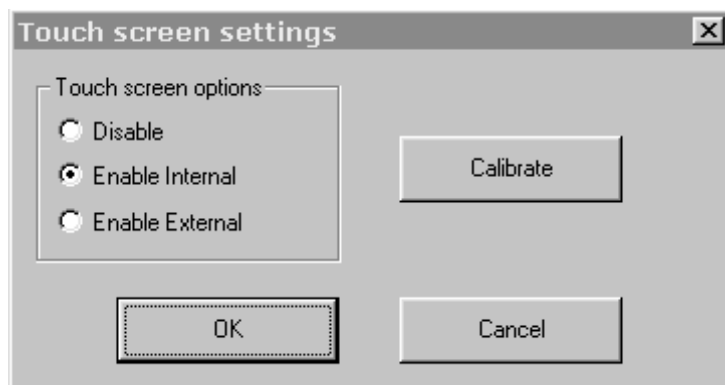
**Touch screen settings** è un'utility d'opzioni e ricalibratura del Touch screen.

Regia2048 Live è equipaggiata di Touch Screen build-in, mentre ai modelli Pro ed Opera, è possibile applicare un Touch Screen esterno opzionale, purché sia già stata installata la versione di software 2.10 o seguenti.

“Touch screen Setting” accede quindi alle funzionalità di servizio per la gestione e calibratura dei Touch screen, siano essi interni o esterni.

Per abilitare e calibrare il Touch screen:

- ▶ Premere il tasto **Touch screen settings**



- ▶ La finestra “Touch screen settings” che appare, mostra il campo “Touch screen options” ove è possibile, disabilitare un Touch Screen presente (Disable), Abilitare il Touch Screen interno per il modello Live (Enable Internal), o abilitare un eventuale touch screen esterno (Enable external).
- ▶ Premere il tasto **Calibrate** per avviare la procedura di calibrazione
- ▶ Premere **OK** dalla finestra di WARNING che avvisa dell'interruzione della trasmissione dati DMX della Console, durante la procedura di calibrazione
- ▶ Effettuare la calibrazione seguendo la sequenza di punti indicata dall'icona indice.
- ▶ A calibrazione completata controllare se il cursore-mirino segue la posizione del dito sullo schermo in maniera corretta
- ▶ Premere **Calibrate** se si desidera effettuare una ricalibrazione
- ▶ Premere **Done** se s'intende salvare e uscire

I monitor Touch screen esterni opzionali, per i modelli Pro e Opera, devono rispondere a dei requisiti specifici di omologazione al fine di poter essere riconosciuti e utilizzati da Regia.

I modelli di Touch Screen supportati sono:

- ▶ **3M mod. M150**
- ▶ **3M mod. M170**
- ▶ **Equivalenti**

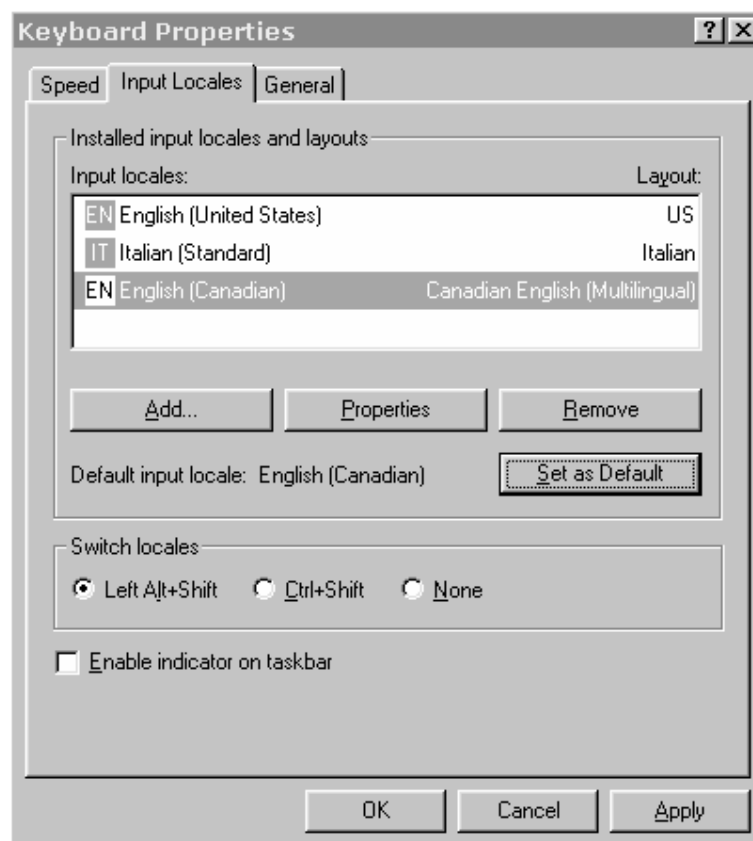
---

### **Configurazione della tastiera**

**Configure keyboard** è un'utility per la configurazione della tastiera esterna di Regia2048, qualora si renda necessario installare una tastiera esterna di diversa nazionalità.

Per accedere a "Configure Keyboard":

- ▶ Premere il tasto **Configure keyboard**
- ▶ Premere **OK** dalla finestra di WARNING che avvisa dell'interruzione della trasmissione dati DMX della Console, durante la procedura di settaggio della nuova tastiera
- ▶ Scegliere "Input Locales" dalla finestra "Keyboard properties" per visualizzare le tastiere disponibili
- ▶ Nel caso la tastiera non sia visibile nella lista del campo "Input Locales", premere il tasto **Add** ed aggiungere la tastiera desiderata tra tutte quelle disponibili.
- ▶ Premere il tasto **Set as Default** sulla selezione di tastiera di default
- ▶ Premere il tasto **Apply** e quindi **OK** per confermare e tornare a Regia



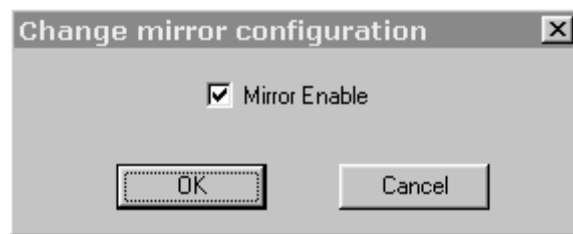
---

### **Configurazione del Mirror**

**Configure mirror** consente di scegliere se il "Mirror" dello Show corrente sarà automaticamente salvato sulla memory-card prima di ogni spegnimento di Regia. Regia2048 supporta un'unità supplementare di salvataggio dei dati, costituita da una memory card di 256 Mb di capacità. Ogni volta che si spegne Regia, si attiva automaticamente una procedura di salvataggio dei dati su memory Card. "Configure Mirror" serve ad abilitare-disabilitare il salvataggio su Memory Card a seconda le eventuali necessità.

Per abilitare-disabilitare il salvataggio dati sulla Memory card (Mirror):

- ▶ Premere il tasto **Configure Mirror**
- ▶ Appare La finestra "Change Mirror configuration" ove è possibile abilitare o disabilitare il Mirror attraverso il flag (spunta) sul campo "Mirror Enable"
- ▶ Premere **Ok** per tornare al menù "Tools" e confermare.



La funzionalità di "Mirror" è indispensabile qualora si dovessero verificare gravi ed improvvisi problemi all'Hard-Disc.

La semplice disconnessione del disco fisso in avaria, abilita la lettura dei dati da parte di Regia sulla Memory card al suo ri-avvio, ripristinando completamente sistema e ultimo Show corrente.

E' consigliabile pertanto lasciare il flag (spunta) sul campo "Mirror Enable" in modo da tenere sempre aggiornato il Mirror.

---

### **Configurazioni di Rete**

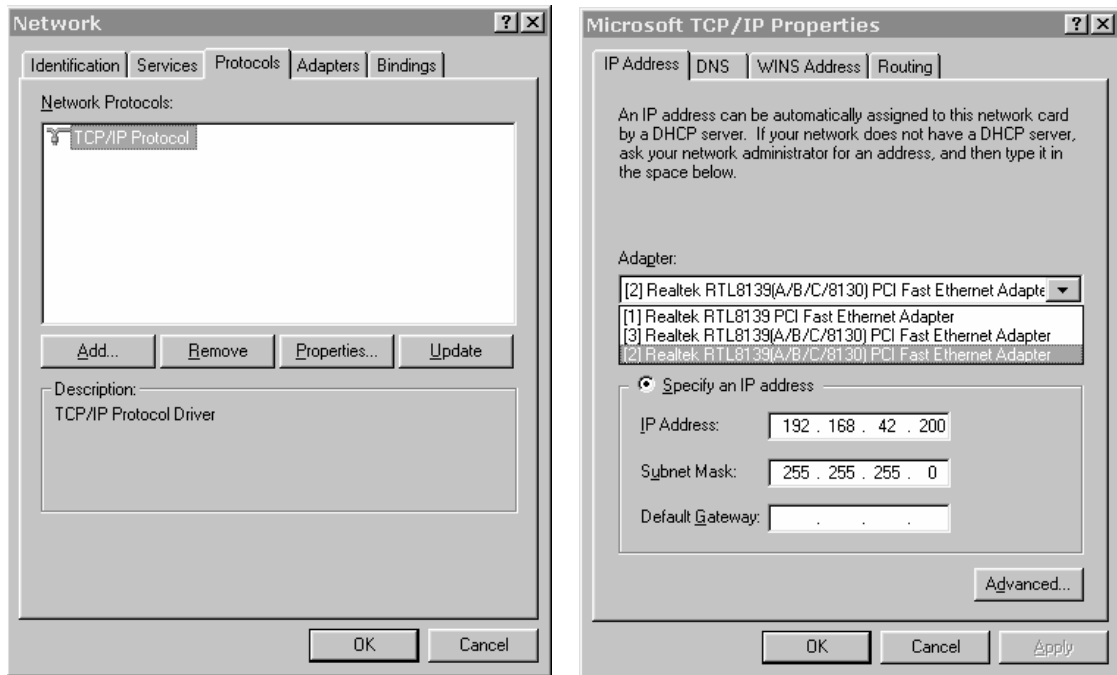
**Configure Network** accede al programma di configurazione di rete per Regia2048

La Console infatti possiede due porte Ethernet che consentono la connettività esterna di Regia con altri apparecchi.

Le modalità di configurazione di rete sono del tutto simili a quelle che normalmente vengono impiegate nei moderni PC.

Per accedere alle configurazioni di rete:

- ▶ Premere il tasto **Configure Network**
- ▶ Premere **OK** dalla finestra di WARNING che avvisa dell'interruzione della trasmissione dati DMX della Console, durante la procedura di settaggio della rete
- ▶ Appare la finestra "Network" dove è possibile eseguire eventuali settaggi d'indirizzi IP attraverso il menù "Protocols"



- ▶ La pressione del tasto **Properties** entra alla configurazione degli indirizzi IP delle due schede di rete installate a bordo di Regia
- ▶ Gli adapter 2 e 3 nella finestra "Microsoft TCP/IP Properties" sono quelli installati a bordo di Regia, ai quali si possono cambiare gli indirizzi IP.
- ▶ Una volta configurati i nuovi indirizzi IP premere **Apply** e quindi **OK** dalla finestra Network per tornare a Regia.

### ATTENZIONE!!

Affinché le modifiche a indirizzi IP abbiano effetto, è necessario riavviare il sistema.

## Configurazione di Wysiyg

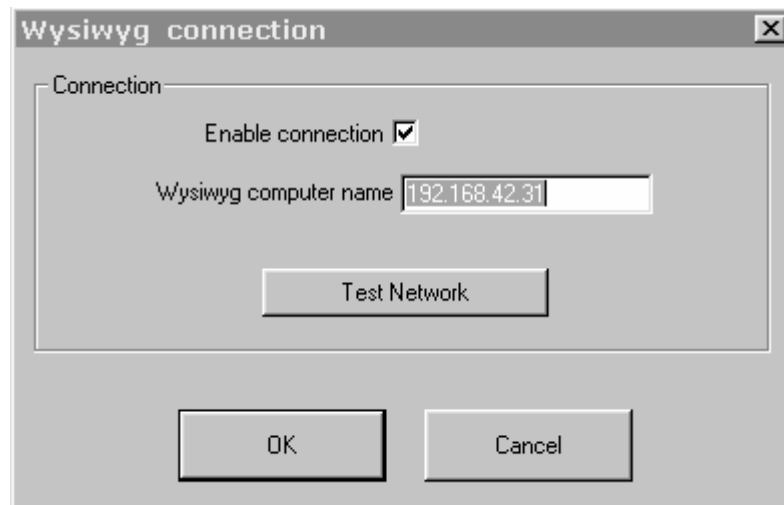
Regia2048 è in grado di colloquiare con Wysiyg installato su PC esterno, via Ethernet.

La comunicazione bi-direzionale, consente la visualizzazione su LIVE di Wysiyg, della programmazione e playback in corso su Regia. Inoltre Regia supporta funzioni di Autofocus per Dimmer, Pan-Tilt, e Iris.

Una volta configurata la rete tra PC e Regia, (vedi paragrafo precedente) è necessario abilitare la connessione e verificarne l'effettiva funzionalità.

Per abilitare la connessione con Wysiyg:

- ▶ Premere il tasto **Wysiyg configuration** per aprire la finestra "Wysiyg connection"
- ▶ Abilitare la connessione nel campo "Enable connection" attraverso il flag (spunta).
- ▶ Immettere nel campo "Wysiyg computer name" il nome del PC collegato a Regia, oppure il suo indirizzo IP.



- ▶ verificare se la connessione è correttamente stabilita, attraverso la pressione del tasto **Test Network**

```

C:\winnt\System32\CMD.exe
C:\>ping.exe 192.168.42.31
Pinging 192.168.42.31 with 32 bytes of data:
Reply from 192.168.42.31: bytes=32 time<10ms TTL=128
Reply from 192.168.42.31: bytes=32 time<10ms TTL=128
Reply from 192.168.42.31: bytes=32 time<10ms TTL=128
Reply from 192.168.42.31: bytes=32 time<10ms TTL=128
C:\>pause
Press any key to continue . . .

```

- ▶ La finestra che appare certifica l'avvenuta connessione attraverso il messaggio multiplo: "Reply from 192.168.42.31..."
- ▶ Premere qualsiasi tasto per uscire dalla finestra di Ping.
- ▶ Premere il tasto **OK** della finestra "Wysiwyg connection" per tornare al menu di "Tools"

Qualora si verificassero dei problemi nella fase di test della connessione, si rende necessario ri-controllare accuratamente le impostazioni di rete del sistema. L'appendice 2 di questo Manuale, descrive in maniera dettagliata tutte le operazioni di configurazione di rete e Wysiwyg.

---

### **Format del Floppy**

Questa utility si rende necessaria, qualora si desideri salvare dei dati su floppy che deve di essere formattato.

Per formattare un floppy-Disc:

- ▶ Premere il tasto **Format floppy**
- ▶ Inserire il Floppy da formattare nell'apposito drive
- ▶ Premere il tasto **Start** della finestra "Format A:\"
- ▶ Premere il tasto **OK** dalla finestra di WARNING se si intende procedere,
- ▶ Attendere la fine del Processo
- ▶ Premere **OK** a formattazione completata
- ▶ Premere il tasto Close per tornare al menù di "Tools"

---

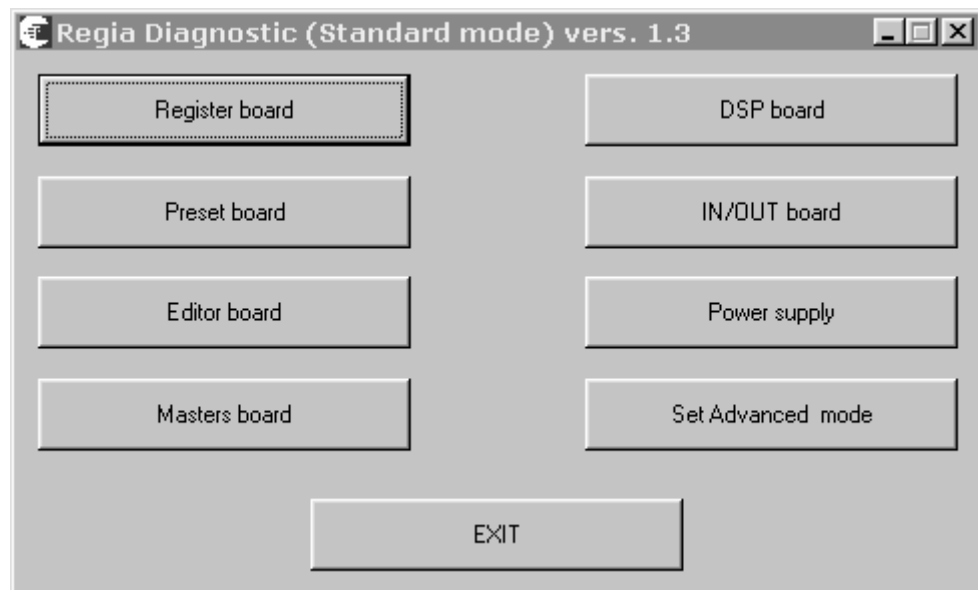
### **Diagnostica dell'Hardware**

**Diagnostic programs** accede ad una serie di test sulle varie parti hardware della Console. Le aree di test sono:

1. Registers board
2. Preset board
3. Editor board
4. Masters board
5. DSP board
6. IN/OUT board
7. Power supply
8. Set advance mode

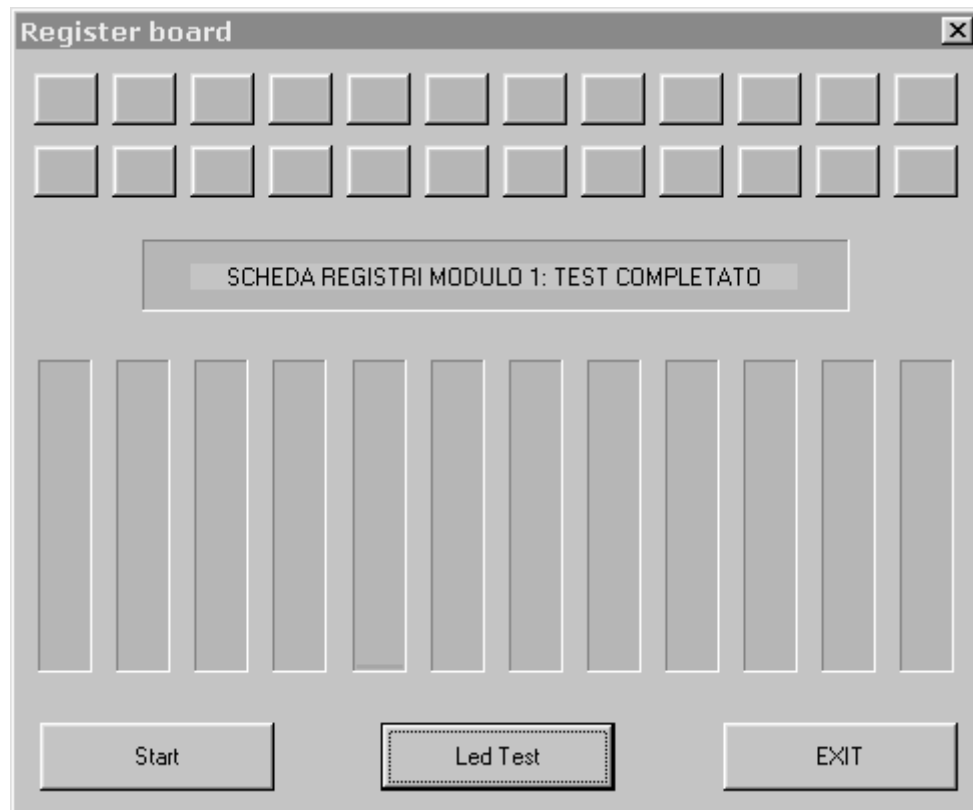
Per avviare la procedura di test:

- ▶ Premere il tasto **Diagnostic program**
- ▶ Il messaggio di WARNING avvisa sull'interruzione della trasmissione dati DMX. Premere il tasto **OK** per continuare
- ▶ La finestra "Regia Diagnostic" che appare da accesso alla diagnostica di ciascuna delle aree hardware sopra menzionate





- ▶ Premere il tasto **Register board** per testare l'hardware relativo alla sezione di Playback
- ▶ Attivare manualmente tutti gli sliders e tasti che compongono l'area di Playback al fine di verificarne il corretto funzionamento.
- ▶ Se tutti i campi della finestra "Register board" diventano verdi il test è completato con successo. Sono al contrario in avaria, le parti hardware che non compiono il test in maniera corretta lasciando il campo colore rosso.



- ▶ Premere il tasto **EXIT** per tornare alla finestra "Regia Diagnostic"
- ▶ Procedere in maniera analoga se si intende testare le altre parti che compongono l'hardware di Regia2048
- ▶ Premere il tasto **EXIT** della finestra "Regia Diagnostic" per tornare a Regia una volta completato il test

**ATTENZIONE!!**

E' opportuno utilizzare lo strumento di diagnostica, solo in casi gravi ove si dovessero riscontrare importanti anomalie dovute a presunti problemi hardware.

## Aggiornamenti software

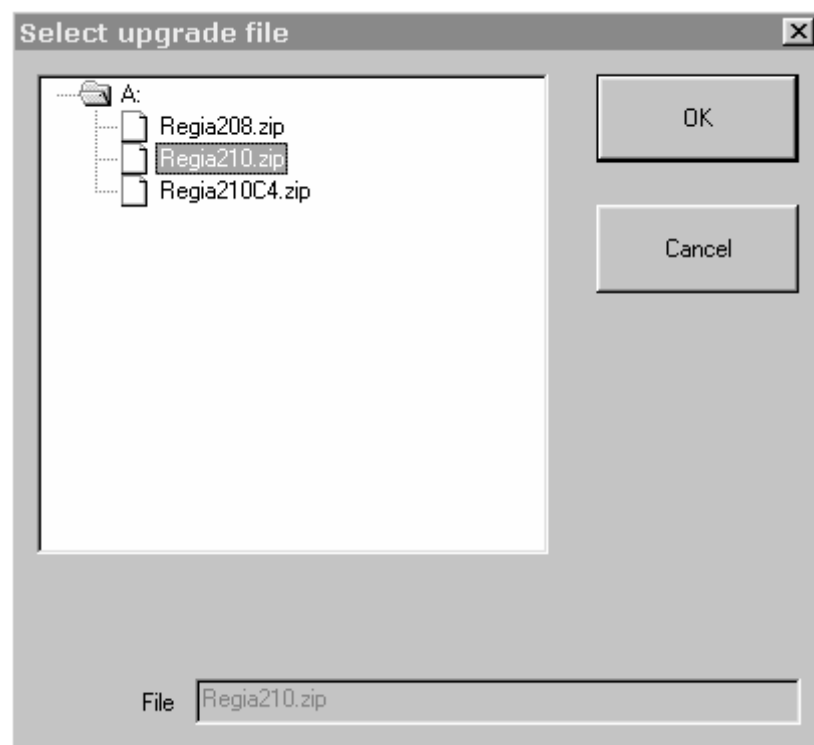
**Software Upgrade** da accesso alle funzioni d'aggiornamento del software di Regia2048. E' possibile scaricare dal sito: [www.regia2048.com](http://www.regia2048.com) le versioni aggiornate di software che periodicamente sono rilasciate.

Gli aggiornamenti software di Regia2048 sono normalmente forniti in formato compresso del tipo \*.Zip .

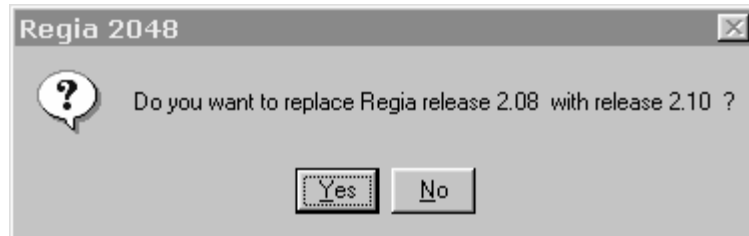
Una volta scaricata dal sito il file zip di una nuova versione di software (es: *Regia210.zip*), copiarlo su un floppy senza scompattarlo.

Per installare una nuova versione di software:

- ▶ Premere il tasto **Software upgrade**
- ▶ La finestra di WARNING che appare, avvisa di salvare lo Show corrente prima di procedere.
- ▶ Premere il tasto **Yes** se si intende continuare, oppure **No** se si ritiene opportuno eseguire il backup dello Show corrente
- ▶ Se si procede inserire il Floppy-Disc e premere **Yes** per continuare la procedura
- ▶ La finestra "Select upgrade file" che appare, mostra i files zip di aggiornamento software, disponibili sul floppy per la loro selezione qualora siano anche più di uno
- ▶ Selezionare la versione desiderata con il mouse che apparirà sul campo "File"



- ▶ Premere il tasto **OK** per confermare
- ▶ Il messaggio sulla finestra "Regia2048" che appare chiede se si è sicuri di voler cambiare dalla versione precedente alla versione di software che si sta installando



- ▶ Premere **Yes** per procedere all'installazione.
- ▶ Premere **Yes** ancora per procedere dal messaggio di WARNING che avvisa sull'interruzione della trasmissione dati DMX.
- ▶ Attendere la fine del processo e automatico riavvio di Regia.

#### **ATTENZIONE!!**

E' fortemente consigliato aggiornare la Console, prima della programmazione di un nuovo Show, onde evitare problemi di incompatibilità su funzioni aggiornate o aggiunte rispetto Show precedentemente programmati

---

#### **Versione del software**

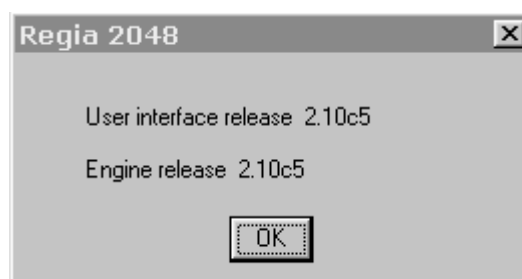
**Show SW version** dà la possibilità di verificare la versione di software correntemente installato.

Per verificare la versione installata:

Premere il tasto **Show SW version**

Visualizzare la versione di software dalla finestra che appare.

Premere il tasto **OK** per tornare al menù di Tools



## Console Setup

Il menu "SETUP" conduce all'area della Console che consente di configurare le Fixtures da controllare con relativi indirizzi DMX e tutte le utility indispensabili al corretto settaggio di Regia prima dell'inizio d'ogni Show.

Una configurazione corretta consente l'utilizzo più agevole della Console.

E' di fondamentale importanza conoscere tutti i settaggi necessari e disponibili, prima di intraprendere qualsiasi azione di programmazione e playback.

L'area di Setup appare automaticamente ogni qualvolta si inizia un nuovo Show, o viceversa può essere richiamata in qualsiasi momento attraverso la pressione di tasto **SETUP**.

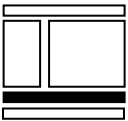


Il menù SETUP è costituito da tre aree:

- ▶ **Address:** ove avviene la scelta e l'indirizzamento delle Fixtures.
- ▶ **Options:** ove è possibile scegliere modalità diverse di lavoro
- ▶ **Fixture configuration:** ove è possibile scegliere diverse modalità di gestione degli Attributi delle Fixtures a seconda delle proprie esigenze.

Fixture configuration è a sua volta suddivisa in altre tre sotto aree che sono:

1. **Attributes configuration:** ove si scelgono diverse modalità di gestione degli attributi delle Fixture configurate.
2. **Pan Tilt settings:** ove è possibile invertire movimenti di Pan e Tilt in maniera più agevole a seconda del posizionamento dei proiettori nello stage
3. **Presets Configuration:** consente di assegnare nella maniera desiderata gli Attributi configurati, ai Manual Presets.



La scelta delle aree sopra descritte, è ottenibile attraverso la pressione dei tasti rispettivamente: **Address - Options - Fix.Cfg**.

### Address

La pressione del tasto **SETUP** apre le finestre "Brands" e "Address Patching" direttamente nel primo ambito del setup stesso: **Address**

Address è l'ambito ove si sceglie:

- ▶ Quali e quante Fixture si intende controllare
- ▶ Il loro indirizzo DMX
- ▶ A quale delle quattro uscite le Fixture saranno fisicamente collegate.
- ▶ Eventuale re-indirizzamento e rinumerazione.

Un aspetto importante da ricordare è che il re-indirizzamento o ri-numerazione di Fixture, dopo la loro programmazione, non provoca alcuna variazione alla programmazione stessa.

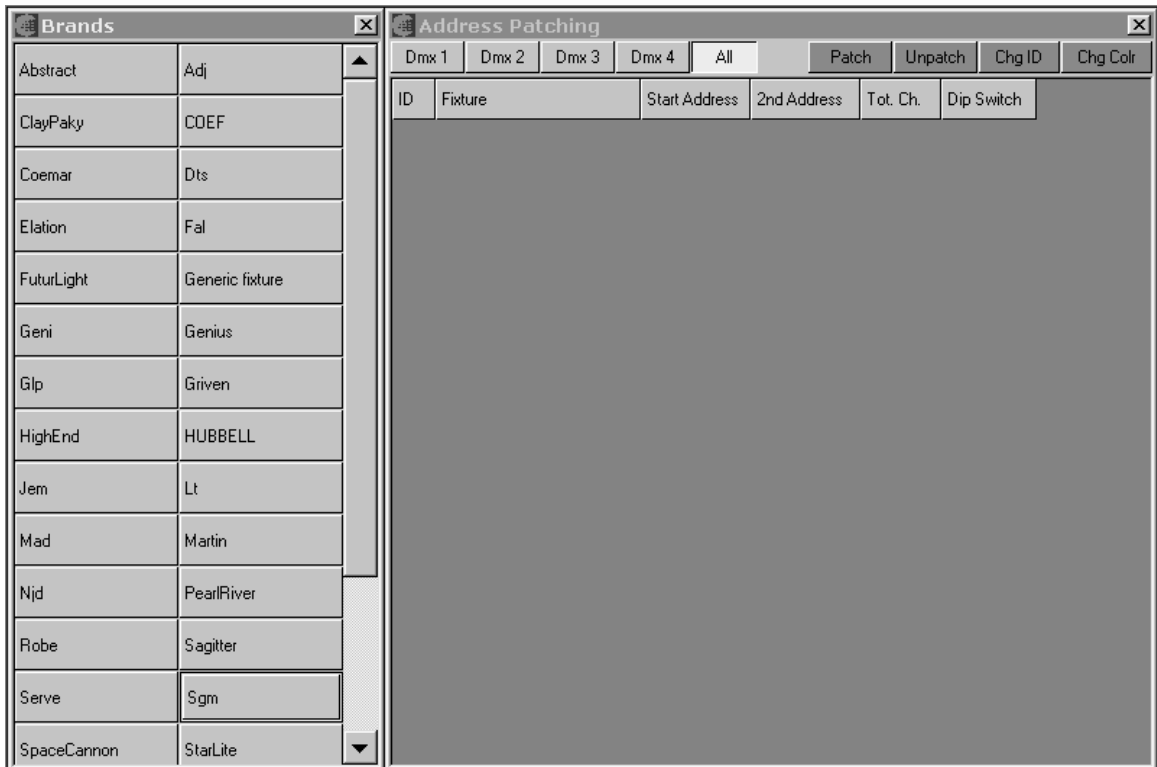


La finestra di selezione "Brands" dà accesso alla libreria di Fixture di controllo disponibile su Regia, mentre la finestra "Address Patching" consente le azioni di indirizzamento delle Fixture (Patch).

La libreria delle Fixture a bordo di Regia, può essere aggiornata ogni qualvolta si desidera. Ciò è possibile scaricando presso il Sito internet di Regia2048:

[www.regia2048.com](http://www.regia2048.com) gli aggiornamenti via via disponibili.

A bordo della Console è disponibile un piccolo programma in grado di compilare files Fixtures da aggiungere alla propria libreria, qualora necessiti il controllo di uno o più proiettori che la libreria non contempla. Questa utility sarà trattata in maniera esauriente Nel capitolo “Tools” di questo Manuale.



Seguiremo ora paso passo tutte le operazioni necessarie all'indirizzamento delle Fixtures.

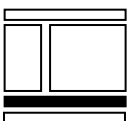
1. Scegliere dalla Finestra “Brands” la famiglia di appartenenza dei proiettori da indirizzare, premendo il tasto relativo (es: SGM). Automaticamente la finestra di selezione cambia, mostrando tutti i tipi di proiettori disponibili, appartenenti alla famiglia appena selezionata.
2. Scegliere ora il tipo di proiettore che si desidera indirizzare dalla finestra “Fixtures” (es: Giotto Spot 400)
3. La finestra “Add Fixtures” che appare automaticamente, contiene i campi dove immettere il numero di proiettori desiderato (Fixtures to add), l'output DMX ove saranno fisicamente collegati (DMX line) e l'indirizzo di partenza (Start address) del primo proiettore.

Nell'esempio riportato in figura, si sono scelti 5 proiettori che saranno collegati presso il primo Output della Console (DMX line1), e il primo indirizzo DMX del primo dei cinque proiettori è 1.

Così facendo Regia indirizzerà i restanti 4 proiettori in maniera del tutto automatica, conteggiando il numero di canali che ciascun proiettore necessita.

1. Dopo aver premuto **OK**, la lista dei proiettori scelti, apparirà automaticamente all'interno della finestra "Address Patching".

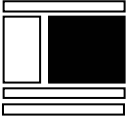
ID	Fixture	Start Address	2nd Address	Tot. Ch.	Dip Switch
1	giotto spot 400(1)	1 : 1	-	22	000000000
2	giotto spot 400(2)	1 : 23	-	22	011010000
3	giotto spot 400(3)	1 : 45	-	22	001101000
4	giotto spot 400(4)	1 : 67	-	22	010000100
5	giotto spot 400(5)	1 : 89	-	22	000110100



2. Per aggiungere altre tipologie di Fixtures, premere **Brands** per tornare alla libreria principale. Ripetere quindi le operazioni sopra descritte.

La griglia contenuta nella finestra "Address Patching" contiene le informazioni dei proiettori già indirizzati e visualizzabili nella colonna di sinistra. Nell'ordine le varie colonne indicano:

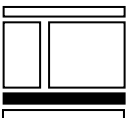
- ▶ Start Address: Output (1-4) dove è configurata la Fixture e suo indirizzo DMX
- ▶ 2nd Address: Output e indirizzo DMX secondario.
- ▶ Tot.Ch.: numero di canali occupati dalla Fixture
- ▶ Dip Switch: posizione dei dip-switch per l'indirizzamento dei proiettori.



I tasti **Dmx1 - Dmx2 - Dmx3 - Dmx4** consentono di scegliere la visualizzazione del Patch su ciascun Output, mentre il tasto **All** mostra tutti i proiettori configurati su tutte quattro le uscite.

Regia2048 contempla la possibilità di controllare anche canali dimmer destinati al controllo di proiettori convenzionali molto diffusi in ambito teatrale. All'interno del brand "Generic Fixture" è infatti possibile trovare una Fixture: "Dimmer 1Ch". Basterà quindi indirizzare il numero desiderato di Fixture "Dimmer 1 Ch" al fine di poter controllare lo stesso numero di dimmer.

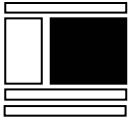
Address Patching								
Dmx 1	Dmx 2	Dmx 3	Dmx 4	All	Patch	Unpatch	Chg ID	Chg Colr
ID	Fixture	Start Address	2nd Address	Tot. Ch.	Dip Switch			
1	giotto spot 400(1)	1:1	-	22	000000000			
2	giotto spot 400(2)	1:23	-	22	011010000			
3	giotto spot 400(3)	1:45	-	22	001101000			
4	giotto spot 400(4)	1:67	-	22	010000100			
5	giotto spot 400(5)	1:89	-	22	000110100			
6	generic dimmer(1)	1:111	-	1	011101100			
7	generic dimmer(2)	1:112	-	1	111101100			
8	generic dimmer(3)	1:113	-	1	000011100			
9	generic dimmer(4)	1:114	-	1	100011100			
10	generic dimmer(5)	1:115	-	1	010011100			
11	generic dimmer(6)	1:116	-	1	110011100			
12	generic dimmer(7)	1:117	-	1	001011100			
13	generic dimmer(8)	1:118	-	1	101011100			



Per uscire dall'area SETUP-Address premere: **Close**.

## Funzione Patch

All'interno della finestra Address Patching è possibile modificare la propria configurazione attraverso i tasti: "Patch", "UnPatch", "ChgId", "ChgColr". Vedremo ora l'utilizzo della funzione "Patch".



Address Patching								
Dmx 1	Dmx 2	Dmx 3	Dmx 4	All	Patch	Unpatch	Chg ID	Chg Colr
ID	Fixture	Start Address	2nd Address	Tot. Ch.	Dip Switch			
1	giotto spot 400(1)	1 : 1	-	22	000000000			

Gli indirizzi DMX già assegnati, possono essere cambiati attraverso la funzione **Patch**. Il cambiamento d'indirizzo di una o più Fixture non altera in alcun modo l'eventuale programmazione già eseguita sulle Fixture stesse.

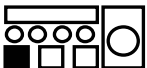
Per Cambiare indirizzo e/od output ad uno o più proiettori precedentemente configurati:

- ▶ Selezionare i proiettori ai quali si desidera cambiare l'indirizzamento dalla finestra "Address Patching"
- ▶ Premere **Patch** e immettere nella finestra che appare il nuovo output e/o il nuovo indirizzo di partenza.
- ▶ Premere **OK**.

Address Patching

Dmx Line

Dmx Start Address



Per deselezionare i proiettori appena modificati premere il tasto "**Fixture**" all'interno di "Address patching" oppure il tasto **Esc**



Regia2048 non consente di sovra-indirizzare due o più Fixture. Nel caso si assegni ad uno o più proiettori un indirizzo già utilizzato, attraverso la funzione "Patch", un messaggio di errore apparirà come sotto riportato:



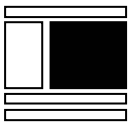
La pressione del tasto **OK** determina l'indirizzamento automatico da parte di Regia delle Fixture da indirizzare, presso il primo set di canali disponibile.

---

### **Funzione UnPatch**

La funzione di "UnPatch" permette di cancellare l'indirizzo di un proiettore configurato in precedenza.

Ciò è molto utile qualora, in situazioni temporanee, non occorranò uno o più proiettori, normalmente previsti. Il de-patch di Fixture consente di riaggiornare l'assetto di editing e manipolazione dei proiettori realmente utilizzati, con un reale risparmio di risorse necessarie al playback.



Per rimuovere un indirizzamento ad uno o più proiettori:

- ▶ Selezionare i proiettori che si desiderano de-indirizzare
- ▶ Premere **UnPatch**
- ▶ Per De-selezionare i proiettori appena editati premere il tasto "**Fixture**" all'interno della finestra Address Patching

#### **ATTENZIONE!!**

**I proiettori de-indirizzati non sono più visualizzabili all'interno delle liste Dmx 1 - Dmx 4 ma continuano a "esistere" all'interno della lista All. Anche gli ID relativi non possono essere eventualmente utilizzati da altri proiettori.**

Come nel caso di re-patch, tutte le eventuali programmazioni eseguite in precedenza a proiettori de-indirizzati, non vanno perdute, ma bensì sarà possibile ristabilirle una volta che i proiettori sono re-indirizzati.

Tutti i proiettori de-indirizzati sono accessibili solo dalla lista **All** da dove è possibile assegnare loro il nuovo indirizzo attraverso la funzione **Patch**.

### Funzione di Cambiamento ID

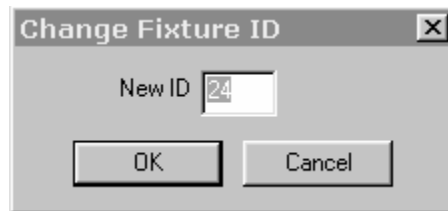
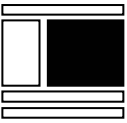
Altra funzione molto utile è "Change ID" (cambiamento di numero identificativo di proiettore).

Ciò può essere necessario qualora si debba variare la numerazione sul Rig. Anche "Change ID" non produce alcuna variazione o perdita di programmazione ai proiettori a cui viene cambiato l'ID.

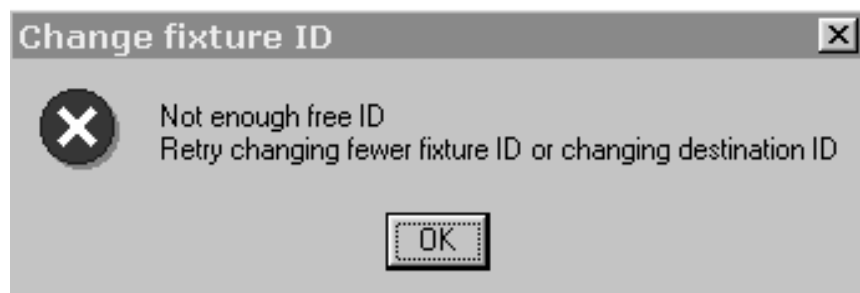
Per Cambiare l'ID dei proiettori già configurati si utilizza la funzione ChgId (Change ID).

Per cambiare uno o più ID

- ▶ Selezionare i proiettori desiderati a cui si intende cambiare ID
- ▶ Premere **Chg Id**
- ▶ Immettere nel campo "New ID" il valore desiderato disponibile nella finestra "Change Fixture ID"
- ▶ Premere **OK**



Come per la funzione Patch, non è possibile assegnare ad uno o più Fixture un ID già in uso da altre Fixture. Qualora ciò succeda un messaggio di errore appare come sotto dimostrato:



La pressione del tasto **OK** determina il rilascio da parte di Regia, nella sua posizione originaria, l'ID che si stava modificando.

### Assegnare un colore alle Fixture

La funzione "Chg Colr" consente di assegnare un colore ai tasti di selezione delle Fixture. La colorazione dei tasti delle Fixture agevola il loro riconoscimento in fase di programmazione o playback. Ciascun utente può assegnare un colore alle Fixture a piacere, secondo la tipologia o della loro posizione nello stage o dell'azienda produttrice etc.

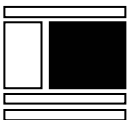
E' consigliabile scegliere la colorazione dei tasti Fixture nella finestra "Address Patching" poichè in quest'ambito, è possibile selezionare un gruppo intero di proiettori desiderati, e assegnarne il colore attraverso un'unica azione.

E' possibile in seguito cambiare il colore dei tasti Fixture, all'interno della finestra di selezione delle Fixture, ma solamente per un proiettore alla volta.

Per cambiare il colore dei tasti Fixture procedere come di seguito descritto:

- ▶ Selezionare il o i proiettori a cui si desidera assegnare un colore.
- ▶ Premere il tasto **Chg Colr**
- ▶ Creare il colore desiderato attraverso gli strumenti della finestra "Color Picker"
- ▶ Premere **OK** una volta creato il colore desiderato

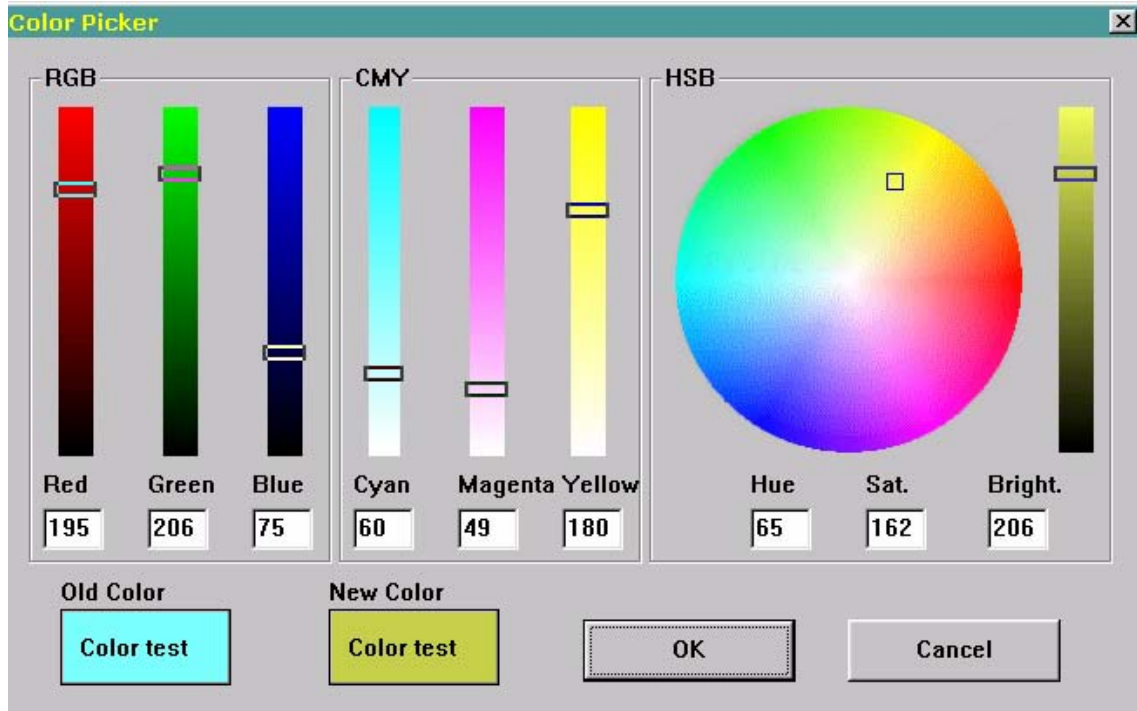
Dopo la scelta del colore desiderato, la finestra "Address Patching" mostrerà il colore assegnato alle Fixture lungo la colonna "ID"



Address Patching								
Dmx 1	Dmx 2	Dmx 3	Dmx 4	All	Patch	Unpatch	Chg ID	Chg Colr
ID	Fixture	Start Address	2nd Address	Tot. Ch.	Dip Switch			
1	giotto spot 400(1)	1: 1	-	22	00000000			
2	giotto spot 400(2)	1: 23	-	22	01101000			
3	giotto spot 400(3)	1: 45	-	22	00110100			
4	giotto spot 400(4)	1: 67	-	22	01000010			
5	giotto spot 400(5)	1: 89	-	22	00011010			
6	generic dimmer(1)	1: 111	-	1	01110110			
7	generic dimmer(2)	1: 112	-	1	11110110			
8	generic dimmer(3)	1: 113	-	1	00001110			
9	generic dimmer(4)	1: 114	-	1	10001110			
10	generic dimmer(5)	1: 115	-	1	01001110			
11	generic dimmer(6)	1: 116	-	1	11001110			
12	generic dimmer(7)	1: 117	-	1	00101110			
13	generic dimmer(8)	1: 118	-	1	10101110			

La finestra "Color Picker" è utilizzata per la colorazione d'altri tipi di tasti e non solo per i tasti "Fixture".

Ne analizzeremo quindi le caratteristiche.



Le possibilità di selezione del colore sono tre.

- ▶ Attraverso sintesi additiva del colore nel campo "RGB"
- ▶ Attraverso sintesi sottrattiva del colore nel campo "CMY"
- ▶ Attraverso disco colore nel campo HSB (Tonalità - Saturazione - Luminosità).

La creazione del colore può dunque indifferentemente avvenire in una delle modalità sopra descritte. I tre modi, infatti, interagiscono in tempo reale tra loro e la scelta di uno specifico colore attraverso uno dei tre, influenza anche gli altri due modi.

La creazione di un colore attraverso il sistema "RGB" avviene attraverso la miscelazione dei tre colori complementari Rosso Verde Blu (**R**ed - **G**reen - **B**lue). La posizione dei tre colori a full intensity determina il bianco mentre la posizione dei tre cursori a zero determina il nero. Tutte le posizioni intermedie dei tre cursori generano colori diversi.

In maniera contraria avviene la generazione dei colori attraverso il sistema "CMY". La posizione a full intensity dei tre slider Ciano Magenta e Giallo (**C**yan - **M**agenta - **Y**ellow) produce il nero e viceversa alla posizione a zero dei tre cursori generano il bianco. Anche in questo caso la posizione intermedia dei tre cursori genera tutti i colori desiderati.

Il sistema HSB attraverso il disco cromatico (**H**ue - **S**aturation - **B**rightness) consente di scegliere tipo di colore (tonalità), e sua saturazione, in maniera rapida e intuitiva. Un semplice click del mouse (o touch screen) sul disco genera il colore desiderato. Il cursore a fianco del disco controlla la luminosità del colore stesso.

Tutti e tre i sistemi di generazione del colore di Color Picker, prevedono la possibilità di generare il colore desiderato anche attraverso l'input numerico di "RGB" o "CMY" o "HSB"

I campi "Old Color" e "New Color" mostrano rispettivamente il colore originario del pulsante e il nuovo colore che si sta scegliendo.

---

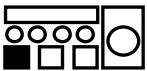
### **Cancellazione di Fixtures**

Il tasto **Del** elimina definitivamente Fixtures configurate in precedenza.

**La cancellazione di Fixtures è definitiva e non consente azioni di UNDO. Anche l'eventuale programmazione già effettuata sui proiettori rimossi andrà quindi perduta.**

Per rimuovere una o più Fixtures:

- ▶ Selezionare i proiettori che si desiderano eliminare dalla finestra di "Address Patching"
- ▶ Premere **DEL**
- ▶ Premere **Yes** nella finestra di WARNING "Delete Items" che apparirà se si è sicuri di voler eseguire l'operazione. Premere **No** nel caso contrario.



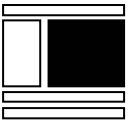
Per uscire dall'area SETUP-Address premere: **Close**.

## Options



Nell'ambito di SETUP il tasto **Option** apre una finestra ove è possibile scegliere tra diverse possibilità.

Descriveremo qui di seguito le diverse opzioni disponibili e loro effetti. Tutte le variazioni che si apportano nella finestra delle Opzioni, influiscono in maniera generale sul funzionamento della consolle (Overall).



ID	Name	Value	Description
1	Preset config.	Double preset	
2	Input mode	0-100	
3	Playback Page mode	Normal	
4	Playback Htp/Ltp mo...	Ltp	
5	Standby fade time	0.0	
6			

### Preset configuration

Consente di configurare i Manual Presets a due gruppi **A** e **B** da 12 canali ciascuno (Double) o un singolo Manual Preset (Single) da 24 Canali (48+48 ch. o 96 ch. per il modello OPERA).

Per modificare la configurazione di Preset da double a Single:

- ▶ Cliccare sulla cella "Double Preset" della colonna "Value"
- ▶ Tenere premuto il tasto **Shift**
- ▶ Ruotare il quarto Encoder "Data Entry" (colore giallo) selezionando "Single preset"
- ▶ La dicitura nel campo Value di "Preset Configuration" mostra "Single preset".

Ripetere le operazioni sopra indicate per ottenere di nuovo la modalità "Double preset".

### Input Mode

Determina la visualizzazione dei valori DMX nelle modalità: percentuale 0-100% o digitale 0-255.

Come nel caso precedente per scegliere le due modalità:

- ▶ Cliccare sulla cella "0-100" della colonna "Value"
- ▶ Tenere premuto il tasto **Shift**
- ▶ Ruotare il quarto Encoder "Data Entry" (colore giallo) selezionando "Hard Values"
- ▶ La dicitura nel campo Value di "Input mode" mostra "Hard Values"(0-255).

Ripetere le operazioni sopra indicate per ottenere di nuovo la modalità "0-100%".

## Playback Page Mode

Questa opzione consente la scelta tra due diverse modalità di lavoro dei Playback Registers. Le due modalità sono: "Normal" o "Transparent".

Per scegliere la modalità desiderata:

- ▶ Cliccare sulla cella "Normal" della colonna "Value"
- ▶ Tenere premuto il tasto **Shift**
- ▶ Ruotare il quarto Encoder "Data Entry" (colore giallo) selezionando "Transparent"
- ▶ La dicitura nel campo Value di "Playback Register Mode" mostrerà "Transparent".

Ad ogni cambio pagina nella modalità "Normal", vengono rese disponibili le sole Cue-list appartenenti alla pagina stessa.

Se al contrario si sceglie dal pannello delle Opzioni la modalità "Transparent" è possibile organizzare le Pagine in modo tale da poter avere alcune Cue-list sempre presenti su alcuni registri desiderati.

Nella tabella sottostante sono visualizzati gli stati di tre pagine come esempio. Vedremo cosa succede al cambio di queste pagine nelle due diverse modalità Normal o Transparent.

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12
<b>Pg 1</b>	QI 1	QI 2	QI 3	-	-	-	-	-	-	-	QI12	QI10
<b>Pg 2</b>	QI 6	QI 7	QI 8	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Pg 3</b>	QI 5	QI 4	QI 9	-	-	-	-	-	-	-	-	-

I Registri 1, 2, 3 controllano ciascuno diverse Cue-list per tutte e tre le pagine, mentre la sola pagina uno contiene altre Cue-list presso i registri 11 e 12.

Nella modalità "Normal" al cambio dalla prima alla seconda Pagina, i primi tre registri andranno a controllare rispettivamente le Cue-list: 6, 7, 8 qualora tutte le Cue-list eventualmente attive dalla pagina precedente vengano rilasciate.

Se lo stesso cambio pagina viene eseguito in modalità "Transparent", le Cue-list 12 e 10 presenti in pagina uno al registro 11 e 12, continuano ad essere disponibili nella nuova pagina anche se rilasciate, in quanto i due registri della pagina stessa non controllano alcuna Cue-list.

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12
<b>Pg 2</b>	QI 6	QI 7	QI 8	-	-	-	-	-	-	-	QI12	QI10
<b>Pg 3</b>	QI 5	QI 4	QI 9	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Anche passando dalla Pagina due alla tre Le Cue-list 12 e 10 continueranno ed essere disponibili presso i registri 11 e 12 per lo stesso motivo.

E' possibile quindi nella modalità "Transparent" posizionare alcune Cue-list su dei registri desiderati, in modo tale da averne la disponibilità anche in tutte le altre Pagine purché queste non controllino altre Cue-list sui registri stessi.

---

### **Playback Htp/Ltp Mode**

Questa opzione è estremamente utile per tutti coloro che intendono gestire le sole intensità attraverso i Registri nella modalità HTP o LTP.

Anche in questo caso la scelta avviene nel seguente modo:

- ▶ Cliccare sulla cella "Ltp" della colonna "Value"
- ▶ Tenere premuto il tasto **Shift**
- ▶ Ruotare il quarto Encoder "Data Entry" (colore giallo) selezionando "Htp"
- ▶ La dicitura nel campo Value di "Playback Htp/Ltp Mode" mostrerà "Htp".

Le opzioni LTP o HTP modificano la modalità di controllo dell'intensità luminosa da parte dei registri.

L'esempio più semplice è relativo a due registri che controllano due differenti Cue che controllano gli stessi proiettori.

Quando i registri sono configurati nella modalità LTP, il valore dell'intensità luminosa dei proiettori è determinato dalla posizione dell'ultimo dei due registri attivati.

Viceversa nella modalità HTP, una volta attivati i due registri, i proiettori assumeranno lo stato della Cue dell'ultimo registro attivato, eccetto per il valore dell'intensità luminosa, che invece sarà uguale al valore più alto tra i due Registri.

---

### **Standby fade time**

Le azioni che normalmente s'intraprendono in fase di programmazione o Playback quali: **Crlall** (Clear All) o **Rel** (Release) portano i proiettori ad uno stato di Stand-by che ciascun operatore può impostare (descritto nel capitolo successivo). E' possibile attraverso l'opzione di "Standby fade time", definire un tempo a piacere, per il quale l'azione di standby viene eseguita.

Per cambiare il tempo (in secondi) di fade allo Standby:

- ▶ Cliccare sulla cella "0.0" della colonna "Value"
- ▶ Tenere premuto il tasto **Shift**
- ▶ Ruotare il quarto Encoder "Data Entry" (colore giallo) selezionando il tempo desiderato. Il range è da 0 a 10 secondi
- ▶ La dicitura nel campo Value di "Standby fade time", mostrerà quindi il tempo che si è scelto.

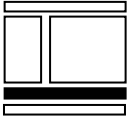
Alternativamente è possibile imputare attraverso tastierino numerico il valore del tempo espresso in secondi e decimi di secondi.



Per uscire dall'area SETUP-Option premere: **Close**.



**Fixture Configuration**



"Fixture Configuration" accede a tutte le modalità configurabili con le quali Regia gestisce gli Attributi di tutti i proiettori già indirizzati. Premere **Fix. Cfg.** per entrare nell'area "Fixture configuration" che è suddivisa a sua volta in tre parti:

- ▶ Attributes configuration
- ▶ Pan\_Tilt settings
- ▶ Presets configuration

I tasti che si trovano nella parte alta della finestra consentono di scegliere e quindi visualizzare e lavorare sui tre ambiti. A seguito analizzeremo tutte le opzioni disponibili per quanto concerne gli Attributi delle Fixture già configurate.

**ATTENZIONE !!**  
 E' di fondamentale importanza, capire l'esatto significato e ruolo di ciascun tipo di Opzione per gli Attributi, in quanto una corretta configurazione, consente di salvare successivamente molto tempo nella programmazione, o evitare comportamenti non desiderati dei proiettori

**Attributes Configuration**



Fixture configuration													
Attributes config.		Pan_Tilt settings			Presets config.								
Fixture type	Attribute	Htp/Ltp	P.type	P.inherit	Path	Equal.	Out Min	Out Max	Pre Heat	StandBy	Locate	Full	Patch
giotto spot 400	Pan	Ltp	PT	No	Linear	Linear	0	65535	0	50	50		1 - 2
giotto spot 400	Tilt	Ltp	PT	No	Linear	Linear	0	65535	0	50	50		3 - 4
giotto spot 400	MotorSpeed	Ltp	PT	No	Linear	Linear	0	255	0		0		17
giotto spot 400	Gobo	Ltp	GB	Yes	Snap Start	Linear	0	255	0		0		7
giotto spot 400	GoboSpin	Ltp	GB	Yes	Linear	Linear	0	255	0		0		10
giotto spot 400	GoboShake	Ltp	GB	Yes	Linear	Linear	0	255	0		0		19
giotto spot 400	GoboMode	Ltp	GB	Yes	Linear	Linear	0	255	0		0		21
giotto spot 400	Focus	Ltp	IN	No	Linear	Linear	0	255	0		50		13
giotto spot 400	Iris	Ltp	PR	Yes	Linear	Linear	0	255	0		100	100	5
giotto spot 400	Zoom	Ltp	PR	No	Linear	Linear	0	255	0		50		14
giotto spot 400	Frost	Ltp	PR	Yes	Linear	Linear	0	255	0		0		16
giotto spot 400	Effect	Ltp	GB	Yes	Snap Start	Linear	0	255	0		0		15
giotto spot 400	Macro	Ltp	PR	Yes	Linear	Linear	0	255	0		0		22
giotto spot 400	Color	Ltp	CO	Yes	Snap Start	Linear	0	255	0		0		6
giotto spot 400	ColorMode	Ltp	CO	Yes	Linear	Linear	0	255	0		0		20

Con la stessa procedura descritta per il pannello "Option", è possibile modificare le modalità di gestione degli Attributi dei proiettori configurati, imputando le diverse opzioni nelle celle color rosa. Basterà scegliere tali opzioni per un solo tipo di proiettore già indirizzato, e automaticamente Regia applica le stesse scelte anche a tutti gli altri proiettori già indirizzati dello stesso tipo.

La griglia color rosa, della finestra "Attributes Configuration" è suddivisa in colonne, che rappresentano tutti i tipi di opzioni disponibili. Su ciascuna cella quindi è possibile scegliere le diverse modalità di ciascuna opzione per ciascun Attributo.

La tabella sottostante, mostra tutte le possibili scelte per ciascun tipologia di Opzione disponibile per ciascun Attributo.

Htp LTP	P. Type	P. Inherit	Path	Equal	Out Min	Out Max	Pre Heat	Stand By	Locate	Full
HTP	IN	Yes	Linear	Linear	0	0	0%	0%	0%	0%
LTP	PT	No	Snap Start	Eq 1	255	255	100%	100%	100%	100%
	CO		Snap End	Eq 2	65535	65535		-	-	-
	GB			Eq 3						
	PR			Eq 4						
	BL			Eq 5						
				Eq 6						
				On Off						

Le opzioni per ciascuna colonna sono nell'ordine:

- Colonna Htp-Ltp: Ltp - Htp
- Colonna Type: IN(Intensity) - CO(Color) - GB(Gobo) - PT(PanTilt)  
PR(Prism) - BL(Blade)
- Colonna Path: Linear - SnapStart - SnapEnd
- Colonna Equal.: Linear - Eq.1 - Eq.2 - Eq.3 - Eq.4 - Eq.5 - Eq.6 - On/Off
- Colonna Out Min: 0 -> 255 (attributi a 8 bit), 0->65535 (attributi a 16 bit)
- Colonna Out Max: 0 -> 255 (attributi a 8 bit), 0->65535 (attributi a 16 bit)
- Colonna Pre-Heat: 0 -> 100(%)
- Colonna StandBy: 0 -> 100(%) - Empty (trasparente).
- Colonna Locate: 0 -> 100(%) - Empty (trasparente)
- Colonna Full: 0 -> 100(%) - Empty (trasparente)

Per ciascuna tipologia d'Opzioni vedremo ora nel dettaglio le diverse scelte e loro effetti sul comportamento degli Attributi.  
 Come nei casi precedenti, la scelta delle diverse opzioni è fattibile attraverso la pressione del tasto **Shift** e la rotazione contemporanea del quarto Encoder (giallo)

**HTP o LTP.** E' possibile scegliere per ciascun Attributo il suo comportamento prioritario.  
 HTP (Highest Takes Precedence – Il più alto prende la precedenza) si sceglie qualora ad un confronto tra due livelli differenti applicati allo stesso parametro, si desidera dare priorità al valore più alto tra i due. Si consiglia questa soluzione per tutti gli attributi "dimmer".  
 LTP (Latest Takes Precedence – L'ultimo prende la precedenza) si sceglie qualora si desidera gestire l'Attributo affinché risponda sempre e comunque all'ultimo stato impartitogli da comando. Si consiglia questa soluzione per tutti gli attributi "non dimmer"

**P.Type.** Attraverso le scelte su "P.Type" si possono associare a piacimento tutti gli Attributi di ciascuna Fixture alle famiglie desiderate di Palette (Intensity - Color – Gobo – PanTilt – Prism – Blade). Ciò determina quali Attributi saranno eventualmente salvati all'interno di ciascuna tipologia di Paletta. Inoltre determina i set di Attributi associati alle wheel che sono richiamati in fase di editing.

**P.Inherit** Le scelte effettuabili in questa colonna è: "Yes" oppure "No". Si può, infatti, decidere quali Attributi saranno palettati nella modalità "Share" (comune) con YES; e quali Attributi saranno palettati nella modalità "Own" (Individuale), con NO. Si consiglia vivamente di vedere quali differenze implicano le due modalità di salvataggio degli Attributi all'interno delle Palette, nel Capitolo dedicato: "Gruppi-Palette-Grabs" ai paragrafi "Creare nuove Palette del tipo Own" e "Creare nuove Palette del tipo Share".  
 La configurazione Attributi standard, delle Palette Share oppure Own è rappresentata nella tabella sottostante.

Intensità IN	Pan Tilt P/T	Color CO	Gobo GB	Prism PR	Blade BL
<b>Dimmer</b>	<b>Pan</b>	Color wheel	Gobo	Prism	<b>Blade1</b>
Shutter	<b>Tilt</b>	Cyan	Gobo index	Prism rotation	<b>Blade1 angle</b>
	P/T Speed	Magenta	Gobo rotation	<b>Zoom</b>	<b>Blade2</b>
	<b>Focus</b>	Yellow	<b>Iris</b>	Effects	<b>Blade2 angle</b>
		Red	Macros		<b>Blade3</b>
		Green			<b>Blade3 angle</b>
		Blue			<b>Blade4</b>
		CTC			<b>Blade4 angle</b>
		CTO			<b>Blade Rotation</b>

Gli Attributi contrassegnati in neretto, sono del tipo "Own" cioè con l'opzione P.Inherit su "No".

**Path.** Determina quale comportamento assumerà l'Attributo, qualora si trovi a dover cambiare il proprio stato seguendo un tempo desiderato di Fade. La scelta "Linear" determina un comportamento di tipo lineare proporzionale dell'Attributo nel suo cambiamento di stato. Si consiglia questa scelta per tutti gli attributi in grado di eseguire un cross-fade tra due Cues in maniera fluida e lineare. La scelta "Snap start", è invece molto utile, per Attributi di proiettori che non sono in grado di eseguire gradualmente e proporzionalmente un cambiamento di stato nel tempo, come per esempio, ruote Gobos o talune ruote Colore. Per alcuni parametri la scelta dell'opzione "Snap start" piuttosto che "Linear" dipende dal tipo di movimento, lineare o discrezionato, implementato nei diversi proiettori proiettore.

Tutti gli attributi configurati nella modalità "Snap-start", ignorano il tempo di fade applicato alla Cue "saltando" istantaneamente al valore di destinazione, nell'istante in cui la Cue stessa viene richiamata, attraverso la pressione del tasto **PLAY**.

Tutti gli attributi configurati nella modalità "Snap-end" ignorano il tempo di Fade e "saltano" in maniera istantanea al valore di destinazione della Cue, nell'istante in cui il tempo di fade, della Cue stessa, è terminato.

**Equalize.** Le opzioni Equalize consentono di scegliere diverse curve di risposta che l'Attributo seguirà, qualora si trovi ad essere sottoposto a variazione continua nel tempo (Es: Crossfade). Le scelte sono: "Lineare" per un andamento proporzionale nel tempo. "Eq.1 -> Eq.6" sono altre curve di tipo esponenziale. L'ultima curva del tipo "On-Off" è utile nel caso di Attributi che controllano apparecchi che non possono essere controllati in maniera continua nel tempo.


**Out min – Out max.** "Out min" e "Out max" sono valori che ciascun operatore può scegliere, che determinano i limiti inferiori e superiori, di eventuali range desiderati di controllo dell'Attributo diversi da 0-255 (oppure 0-65535 per canali a 16 bit). E' molto utile per quegli Attributi che normalmente controllano l'accensione o lo spegnimento delle lampade. Ridurre il range dell'Attributo, evita l'invio accidentale di tali comandi, durante le fasi di programmazione.

**Pre Heat.** Configura il livello di Attributo costante, da inviare a proiettori convenzionali che necessitano di preriscaldamento.

**Stand By.** Stand By è lo stato che assumono gli Attributi dei proiettori ogni qualvolta vengono rilasciati dal "Live editor" o dai Playback. Si tratta di uno stato di Attributi molto importante e configurabile a piacere, a seconda delle esigenze. Esso si attiva ogni volta che si preme **CrIAI** al termine di una programmazione, oppure ogni volta che si preme **Rel Play** per rilasciare una Cue-list in esecuzione. Normalmente lo stato Attributi di "Stand By" contiene la sola informazione : Dimmer=0. Ciò significa che tutti i proiettori coinvolti da una Cue o controllati da "Live editor", una volta rilasciati resteranno nella loro posizione per quanto concerne tutti gli Attributi, eccetto il valore dell'intensità, che sarà portato a zero.

**Locate.** Locate è uno stato di Attributi definibile dall'utente che si attiva alla pressione del tasto **Locate**. E' molto utile per individuare i proiettori e iniziare la loro programmazione. Il comando "Locate" quindi attiva tutti i parametri configurati, in maniera automatica, all'interno di "Live editor".

**Full.** Anche in questo caso tutti gli attributi configurati si attivano attraverso la pressione del tasto **HiLite**. In questo caso al contrario di "Locate" gli attributi configurati non attivano "Live Editor".

**Pan Tilt settings**


Fixture configuration			
Attributes config.	Pan_Tilt settings		Presets config.
Fixture	Invert Pan	Invert Tilt	Swap Pan...
1 - giotto spot 400(1)	No	No	No
2 - giotto spot 400(2)	No	No	No
3 - giotto spot 400(3)	No	No	No
4 - giotto spot 400(4)	No	No	No
5 - giotto spot 400(5)	No	No	No
6 - giotto spot 400(6)	No	No	No
7 - giotto spot 400(7)	Yes	No	No
8 - giotto spot 400(8)	Yes	No	No
9 - giotto spot 400(9)	Yes	No	No
10 - giotto spot 400(10)	Yes	No	No
11 - giotto spot 400(11)	Yes	No	No
12 - giotto spot 400(12)	Yes	No	No
13 - giotto spot 400(13)	No	No	No

Attraverso questo menù è possibile scegliere le inversioni ai movimenti di Pan e Tilt di proiettori già configurati.

Per applicare un'inversione, selezionare i proiettori desiderati, e quindi scegliere la colonna ove si vuole ottenere l'inversione o la sostituzione. Anche in questi casi si usa il metodo precedentemente descritto.

Colonna Invert Pan: No - Yes

Colonna invert Tilt: No - Yes

Colonna Swap Pan/Tilt No - Yes

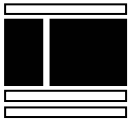
La funzione "Swap" sostituisce il Pan con il Tilt e viceversa. Ciò significa che ove applicata, le informazioni DMX destinate al canale Pan saranno eseguite dal canale Tilt e viceversa.

E' possibile applicare le inversioni di Pan e Tilt anche con Swap attivo.

Le combinazioni possibili sono quindi complessivamente 8:

1. No invert
2. Invert Pan
3. Invert Tilt
4. Invert Pan + invert Tilt
5. Swap P/T
6. Swap P/T + invert Pan
7. Swap P/T + invert Tilt
8. Swap P/T + invert Pan + invert Tilt

**Presets Configuration**



Fixture configuration						
Attributes config.		Pan_Tilt settings		Presets config.		
Fixture	Attribute	Fader	Bank	Dmx Line	Dmx High	Dmx Low
1 - giotto spot 400(1)	Pan			1	1	2
1 - giotto spot 400(1)	Tilt			1	3	4
1 - giotto spot 400(1)	MotorSpeed			1	17	
1 - giotto spot 400(1)	Gobo			1	7	
1 - giotto spot 400(1)	GoboSpin			1	10	
1 - giotto spot 400(1)	GoboShake			1	19	
1 - giotto spot 400(1)	GoboMode			1	21	
1 - giotto spot 400(1)	Focus			1	13	
1 - giotto spot 400(1)	Iris			1	5	
1 - giotto spot 400(1)	Zoom			1	14	
1 - giotto spot 400(1)	Frost			1	16	
1 - giotto spot 400(1)	Effect			1	15	
1 - giotto spot 400(1)	Macro			1	22	
1 - giotto spot 400(1)	Color			1	6	
1 - giotto spot 400(1)	ColorMode			1	20	

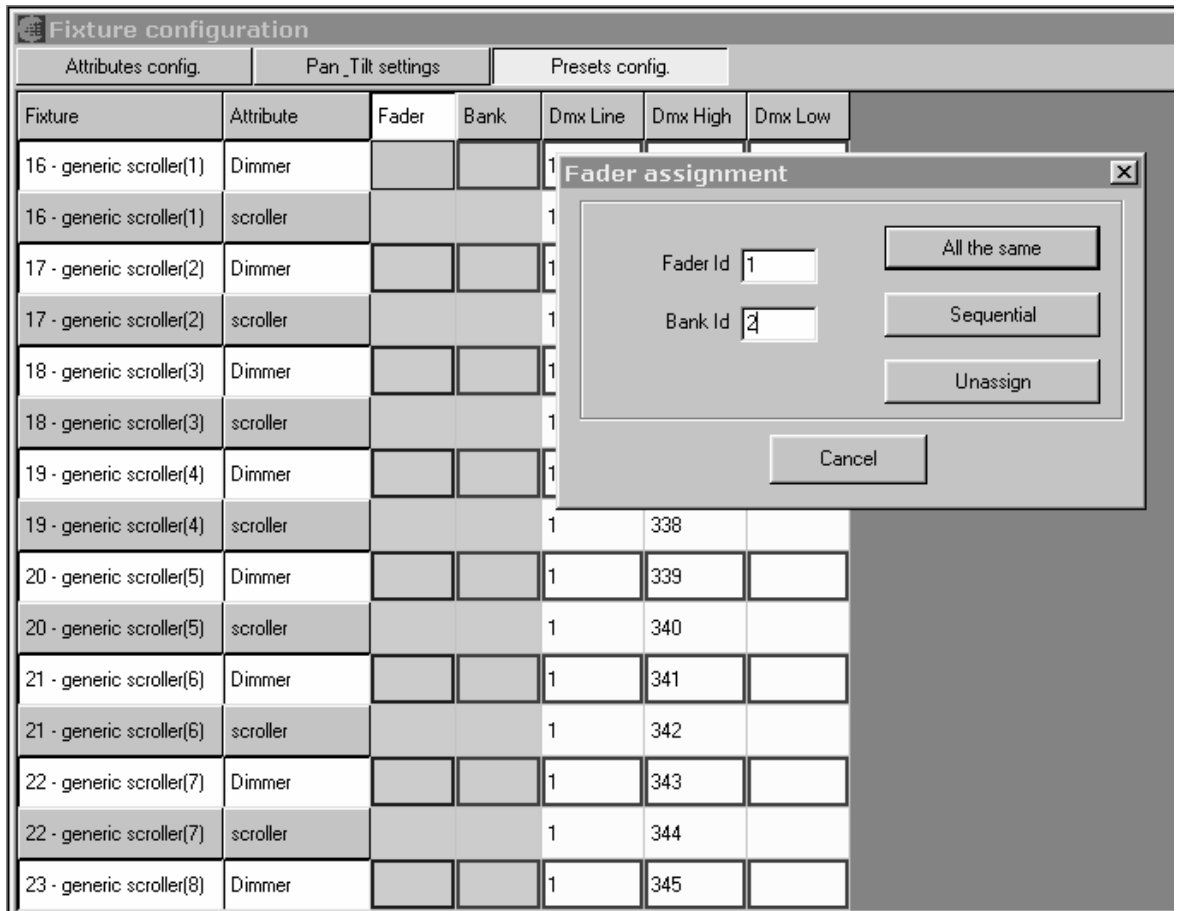
Presets Configuration è la terza ed ultima parte, dell'area di Fixture Configuration, e consente di assegnare Attributi di Fixtures già configurate ai Manual Presets. (per i mod. LIVE e OPERA). E' possibile assegnare più Attributi allo stesso Manual Preset; non è possibile, al contrario, assegnare lo stesso Attributo a più Presets. Esiste le possibilità di configurare un numero variabile di "Banchi", di Manual Presets, secondo il modello e l'impostazione personale di Singolo o Doppio Preset (ved: **SETUP** -> **Options**).

Nella tabella sotto riportata sono mostrate le varie configurazioni di Banchi disponibili secondo i modelli e le impostazioni personali.

	Regia2048 Live	Regia2048 Opera
Double Preset	171 Banks	43 Banks
Single Preset	86 Banks	22 Banks

Per assegnare uno o più attributi ai Preset sul Banco desiderato:

- ▶ Selezionare l'Attributo/il desiderato/i dalla colonna "Fixture"
- ▶ Cliccare due volte su una cella della colonna "fader" di uno degli attributi selezionati.
- ▶ Appare la finestra "Fader assignment" dove immettere il numero del Fader desiderato (Es. Nr. 1), ed il numero di Banco desiderato (Es. Nr 2), negli appositi campi rispettivamente "Fader Id" e "Bank".



Fixture	Attribute	Fader	Bank	Dmx Line	Dmx High	Dmx Low
16 - generic scroller(1)	Dimmer			1		
16 - generic scroller(1)	scroller			1		
17 - generic scroller(2)	Dimmer			1		
17 - generic scroller(2)	scroller			1		
18 - generic scroller(3)	Dimmer			1		
18 - generic scroller(3)	scroller			1		
19 - generic scroller(4)	Dimmer			1		
19 - generic scroller(4)	scroller			1	338	
20 - generic scroller(5)	Dimmer			1	339	
20 - generic scroller(5)	scroller			1	340	
21 - generic scroller(6)	Dimmer			1	341	
21 - generic scroller(6)	scroller			1	342	
22 - generic scroller(7)	Dimmer			1	343	
22 - generic scroller(7)	scroller			1	344	
23 - generic scroller(8)	Dimmer			1	345	

- ▶ Premere il tasto **All the same** qualora si desideri assegnare tutti gli Attributi selezionati ad il solo Preset scelto (nell'esempio il numero 1). Così facendo tutti gli attributi selezionati saranno successivamente controllati contemporaneamente dallo stesso Fader di Manual Preset
- ▶ Premere il tasto **Sequential** qualora si desideri associare gli Attributi selezionati in ordine progressivo di Preset a partire dal Fader scelto (nell'esempio il numero 1). Questa scelta implica successivamente il controllo individuale di ciascun Attributo per ciascun Fader.

Nel caso s'intenda liberare uno o più Attributi dal controllo dei Manual Preset, seguire i seguenti passi:

- ▶ Selezionare l'Attributo desiderato dalla colonna "Fixture" che si intende liberare
- ▶ Cliccare due volte su una cella della colonna "fader" di uno degli attributi selezionati in modo da far apparire la finestra "Fader Assignment"
- ▶ Premere il tasto **Unassign** (disassegna)

## Programmazione di Cue

Questo capitolo fornisce all'utente tutti gli elementi per una semplice ed efficace programmazione di Regia2048.

E' indispensabile che la Console, prima di essere programmata, sia correttamente configurata come descritto nei capitoli precedenti.

Regia2048 consente di essere programmata in maniera molto flessibile e personale. Se si utilizza la Console per la prima volta, consigliamo di seguire la procedura sotto descritta, e quindi, appena assunte le nozioni base, ogni operatore sarà in grado di scegliere il proprio stile di programmazione a seconda delle esigenze.

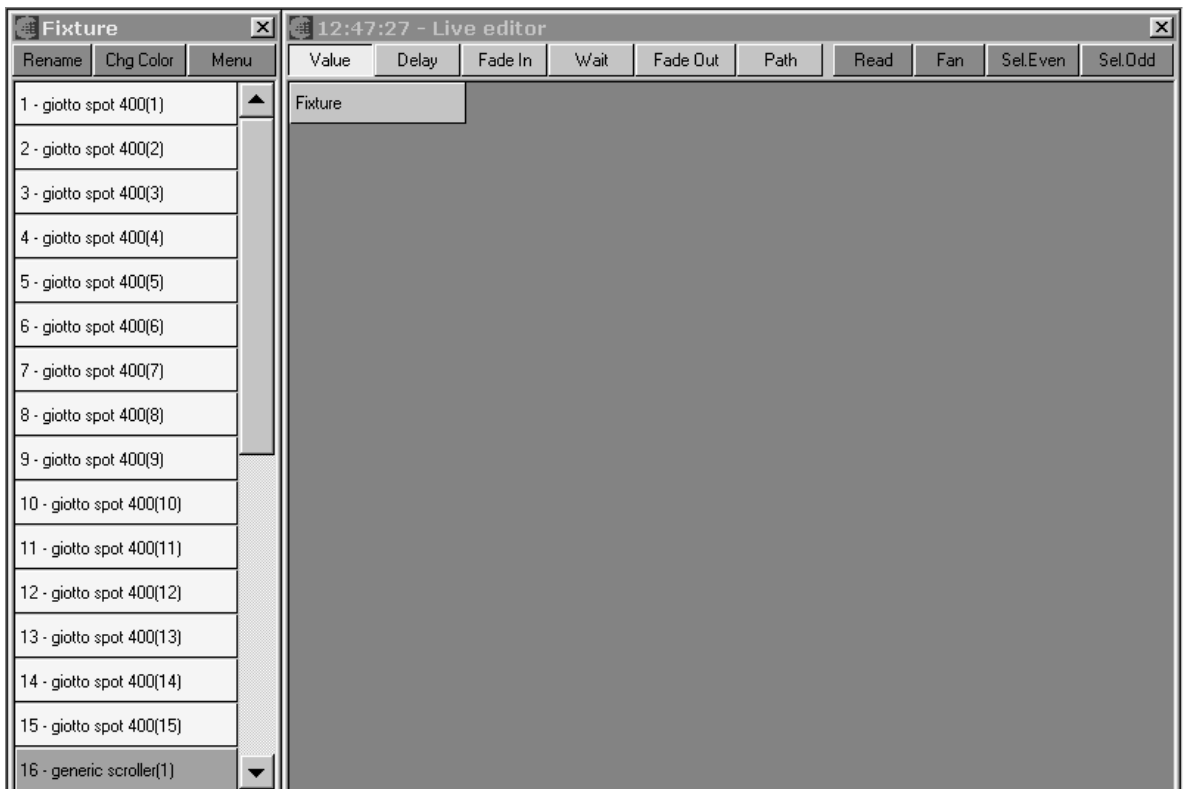
Tutte le operazioni di programmazione si svolgono utilizzando l'area "editor" della tastiera e dell'interfaccia software principale.

Le azioni fondamentali di programmazione sono tre:

1. *Selezione delle Fixture*
2. *Editing dei parametri sino ad ottenere la scena desiderata.*
3. *Salvataggio in una Cue dello stato degli Attributi.*

### Selezione delle Fixture

Dopo aver configurato la Console, l'interfaccia principale, visualizza automaticamente l'area di selezione "Fixture", avente la lista dei proiettori configurati, e l'area "Live editor" dei parametri degli Attributi.





La selezione può avvenire attraverso azioni dirette usando l'interfaccia principale (mouse o touch screen), oppure manualmente attraverso tastierino di selezione e tastierino numerico.

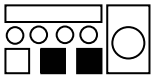
E' possibile per esempio selezionare i primi quattro proiettori, attraverso i seguenti modi:

- ▶ Cliccare con il mouse su ciascun tasto dei proiettori dalla lista Fixture.
- ▶ Tenere premuto il tasto sinistro del mouse "strisciandolo" dal proiettore uno al quattro all'interno della lista "Fixture"
- ▶ Attraverso Touch Screen

Mediante tastiera si possono fare selezioni più complesse usando i tasti **Fixt**, **Thru**, **+** e **-**

Ecco alcune selezioni valide:

- ▶ **Fixt 1 + 3 Enter** (Seleziona le Fixture 1 e 3)
- ▶ **Fixt 1 Fixt 3 Fixt 6 Enter** (Seleziona Fixture 1, 3 e 6)
- ▶ **Fixt 1 + 5 Thru 9 - 8 Enter** (seleziona Fixture 1 e dalla 5 alla 9 esclusa la 8).



La Tool-bar della finestra delle Fixture comprende tre tasti:

- ▶ *Rename*
- ▶ *Chg Color*
- ▶ *Menu*

#### Il tasto *Rename*

Attraverso il tasto **Rename**, è possibile, cambiare a ciascun tasto di selezione, il nome rappresentativo della Fixture a seconda delle necessità.

#### Il tasto *Chg Color*

Il tasto **Chg Color** attiva l'utility per la colorazione personalizzata del tasto di selezione della Fixture.

#### Il tasto *Menu*

La pressione del tasto **Menu**, attiva la finestra di selezione contestuale, che da accesso alle seguenti funzioni relative alle Fixture:

- ▶ Change name & description
- ▶ Change Color

La deselegione totale delle Fixture contenute nell'editor può avvenire in vari modi: premendo il tasto **Esc** oppure il tasto **Fixture** all'interno della finestra "Live editor"

---

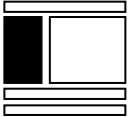
### **Selezione delle Fixture mediante Gruppi**

Un metodo semplice e veloce per la selezione dei proiettori è l'uso dei Gruppi. E' possibile infatti velocizzare la programmazione, selezionando direttamente Gruppi di proiettori precedentemente creati.

Per creare un gruppo:

- ▶ Selezionare i proiettori che faranno parte del Gruppo come sopra descritto
- ▶ Premere **Store** e quindi **Group**

Così facendo la finestra di selezione mostrerà l'elenco dei gruppi che comprenderà anche il nuovo Gruppo appena creato.



Per cambiarne il nome di un gruppo:

- ▶ Selezionare il Gruppo.
- ▶ cliccare con il tasto destro del mouse oppure premere il tasto **Menu** dalla Tool bar della finestra "Groups".
- ▶ Scegliere "Change name & description" .
- ▶ Scrivere il nuovo nome del gruppo.
- ▶ Premere **OK** per confermare.

Su Regia2048 è possibile creare un numero virtualmente illimitato di Gruppi.

La Tool-bar della finestra dei Gruppi comprende tre tasti:

- ▶ *Sel mode*
- ▶ *Chg ID*
- ▶ *Menu*

#### Il tasto *Sel Mode*

Il tasto **Sel Mode** determina le modalità di selezione dei Gruppi, che sono di due tipi:

1. Selettiva
2. Additiva

L'efficacia delle due modalità è visibile, quando si scelgono due o più Gruppi.

#### Modalità Selettiva

Nella modalità Selettiva, la scelta di più Gruppi determina, all'interno di "Live editor", la selezione delle sole Fixture appartenenti all'ultimo Gruppo scelto.

#### Modalità Additiva

Premendo il tasto "Sel Mode" si cambia nella Modalità **Add mode**. Così facendo, ora, la scelta multipla di Gruppi determina la selezione complessiva di tutte le Fixture all'interno di "Live editor".

Il tasto **ChgID**

Attraverso il tasto **ChgID**, è possibile riaggiornare la numerazione dei Gruppi, in modo da poterli ri-organizzare a seconda delle necessità.

E' possibile utilizzare per lo stesso scopo anche il tasto **Move** .

Il tasto **Menu**

La pressione del tasto **Menu**, attiva la finestra di selezione contestuale, che da accesso alle seguenti funzioni relative ai Gruppi:

- ▶ Change name & description
- ▶ Change ID
- ▶ Change Color
- ▶ Group detail
- ▶ Add to current group
- ▶ Delete Group

**Attenzione!!**

**Tutti le informazioni per la creazione dei Gruppi e loro Editing, sono dettagliatamente descritte nel capitolo successivo: "Guppi-Palette-Grab" .**

La selezione dei proiettori attraverso i Gruppi avviene con le stesse modalità sopra descritte per quanto concerne le Fixture.

La selezione di uno o più gruppi di proiettori, si realizza nei seguenti modi:

- ▶ Cliccare con il mouse o attraverso Touch-screen sui Gruppi desiderati.
- ▶ Tenere premuto il tasto sinistro del mouse "strisciandolo" dal primo gruppo all'ultimo per la selezione multipla

Come per le Fixture mediante tastiera si possono fare selezioni più complesse usando i tasti **Group**, **Thru**, **+** e **-**

Alcune selezioni valide:

- ▶ **Group 1 Thru 3 Enter** (Seleziona le Fixture del gruppo 1,2 e 3).
- ▶ **Group 1 Thru 3 - Fixt 12 Thru 18 Enter** (Seleziona le Fixture del Gruppo 1,2 e 3 ad eccezione delle Fixture 12, 13, 14, 15, 16).

La deselezione totale delle Fixture contenute nell'editor può avvenire in vari modi: premendo il tasto **Esc** oppure il tasto **Fixture** all'interno della finestra "Live editor"

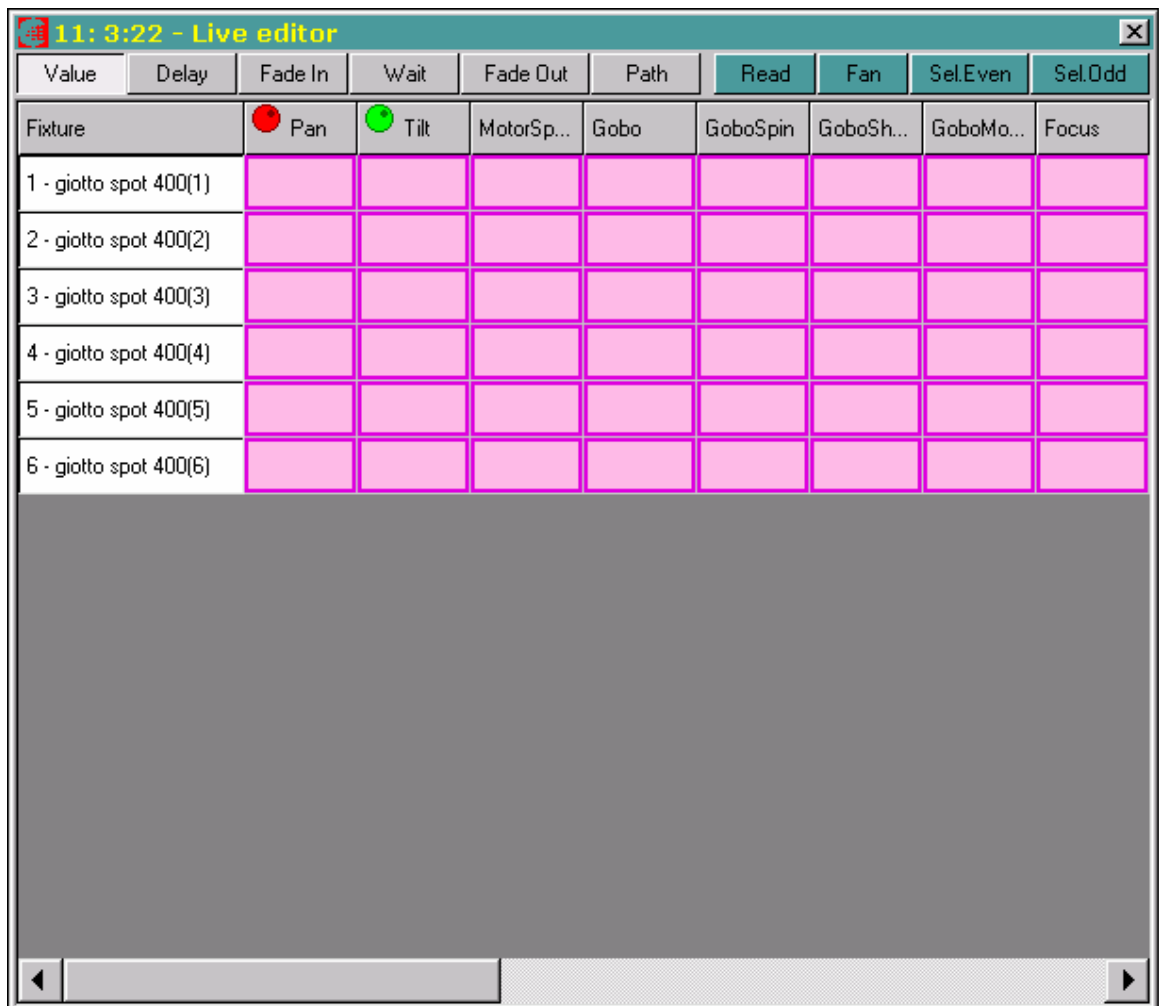
**Attenzione!!**

**E' di fondamentale importanza, organizzare secondo una logica appropriata, tutti i Gruppi di selezione dei proiettori, a vantaggio di una programmazione più intuitiva e veloce, in particolar modo per la gestione di sistemi molto grandi.**

## Editing degli attributi

La finestra "Live editor" è una delle aree più importanti di Regia2048. Si attiva ogni qualvolta si preme il tasto **Edit**, e dà accesso a tutte le funzionalità di programmazione ed editing degli Attributi dei proiettori selezionati, al fine di realizzare la scena desiderata (Cue).

Una volta scelti, i Proiettori compaiono nella colonna "Fixture" della finestra "Live editor" che ne mostra gli Attributi lungo la sua prima riga (Pan-Tilt-Color-Cyan.. ecc).



I tasti di ciascuna Fixture, quando premuti (colore Bianco), indicano lo stato "Attivo" alla programmazione. E' possibile lungo la preparazione di una scena luminosa, disattivare e/o riattivare alcune Fixture, che non si desiderano essere perturbate dalla Cue che si sta realizzando.

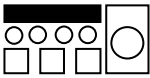
La riga degli Attributi (Pan-Tilt-Color-Cyan.. ecc) mostra sempre il set dell'ultimo Proiettore selezionato, nei casi in cui si scelgano Fixtures di tipo diverso.

**ATTENZIONE!!**

Anche selezionando proiettori di tipologie diverse, gli Attributi "comuni" (es: Dimmer - Pan - Tilt..) sono gestiti da Regia in maniera univoca e contemporanea.

**Il comando Locate**

Per tutti coloro che si avvicinano alla programmazione di Regia2048, consigliamo, come primo passo alla programmazione, di iniziare attribuendo un parametro definito a tutti gli Attributi dei proiettori selezionati.



Chi provvede in maniera automatica a realizzare tutto ciò, è la funzione "Locate". Locate è uno speciale "stato" degli Attributi di proiettori intelligenti e non, che può essere richiamato in qualsiasi momento attraverso la pressione del tasto **Locate**. Per convenienza lo stato "Locate", porta tutti gli Attributi della selezione, al valore Zero, eccetto per Otturatore e Dimmer che invece si portano al valore "full" (100%) Ove nella selezione esistano Attributi di Pan e Tilt, il loro valore è portato da Locate, al 50% rispettivamente (Home position). Ciò consente, come prima operazione di Programmazione, di Individuare i proiettori selezionati, anche in maniera visiva, e quindi di modificarne gli Attributi al fine di determinare la scena desiderata.

Locate soddisfa due importanti esigenze:

1. Generare uno stato luminoso "d'inizio" programmazione, ove tutti proiettori si portano in "Home Position", con intensità massima e assenza di colore, gobos, ecc...
2. Attribuire un valore Dmx a tutti gli Attributi dei proiettori selezionati.

Tutti gli Attributi all'interno di "Live editor", che contengono un parametro assegnato (stato della cella: verde), sono Attributi che saranno salvati successivamente all'interno della Cue.

Viceversa tutti gli Attributi color Rosa (vuoti o Empty), saranno ignorati in fase di salvataggio della Cue, e di conseguenza saranno ignorati dalla Cue stessa, in fase di Playback.

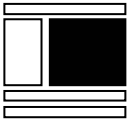
Premere **Locate** come prima operazione di Programmazione.

"Live editor" mostrerà i valori Dmx assegnati a tutti gli attributi come rappresentato dalla figura sotto.

Come si nota, tutte le celle, precedentemente vuote, di colore Rosa, diventano color Verde, assumendo il parametro dettato dal comando di "Locate".

Una volta premuto il tasto **Locate**, si potrà realizzare la prima Cue, attraverso la successiva modifica dei parametri degli Attributi dei proiettori selezionati (Colore, Gobo, Pan, Tilt, ecc...).

Vedremo ora come si possono modificare i parametri degli Attributi al fine di ottenere la scena desiderata.



12:30:13 - Live editor									
Value	Delay	Fade In	Wait	Fade Out	Path	Read	Fan	Sel.Even	Sel.Odd
Fixture	Pan	Tilt	MotorSp...	Gobo	GoboSpin	GoboSh...	GoboMo...	Focus	
1 - giotto spot 400(1)	50	50	0	0	0	0	0	50	
2 - giotto spot 400(2)	50	50	0	0	0	0	0	50	
3 - giotto spot 400(3)	50	50	0	0	0	0	0	50	
4 - giotto spot 400(4)	50	50	0	0	0	0	0	50	
5 - giotto spot 400(5)	50	50	0	0	0	0	0	50	
6 - giotto spot 400(6)	50	50	0	0	0	0	0	50	

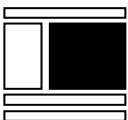
### Posizionare i fasci dei Proiettori

Per assegnare una posizione di Pan e Tilt ai Proiettori attivi di "Live editor", semplicemente muovere la track-ball. Tutte le Fixture attive, si posizioneranno insieme in ugual maniera.

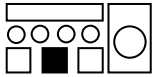
Se invece si desidera posizionare individualmente, ciascun Proiettore, procedere come descritto:

- ▶ Premere il tasto **Fixture** oppure il tasto **Esc** per disattivare tutte le Fixture
- ▶ Attivare quindi la prima Fixture che si intende posizionare, premendo sul tasto relativo.
- ▶ Posizionare il fascio di luce nel punto desiderato, attraverso Track-ball
- ▶ Premere il tasto **-** (freccia verso il basso) per attivare la Fixture successiva e disattivare la precedente
- ▶ Posizionare il fascio attraverso Track-ball
- ▶ Ripetere le stesse operazioni per le altre Fixture

I tasti **-** **+** (freccia verso il basso - freccia verso l'alto) consentono lo scorrimento dell'attivazione delle Fixture all'interno di "Live editor".  
Alternativamente si possono usare i due tasti sottostanti la Track ball

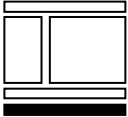


14:57: 2 - Live editor									
Value	Delay	Fade In	Wait	Fade Out	Path	Read	Fan	Sel.Even	Sel.
Fixture	Pan	Tilt	MotorSp...	Gobo	GoboSpin	GoboSh...	GoboMo...	Focus	
1 - giotto spot 400(1)	89	56	0	0	0	0	0	50	
2 - giotto spot 400(2)	76	36	0	0	0	0	0	50	
3 - giotto spot 400(3)	75	50	0	0	0	0	0	50	
4 - giotto spot 400(4)	50	50	0	0	0	0	0	50	
5 - giotto spot 400(5)	50	50	0	0	0	0	0	50	



Il posizionamento Pan-Tilt dei proiettori, può essere eseguito anche in altra maniera. La pressione del tasto **P/T** abilita gli encoders al controllo degli Attributi Pan e Tilt. Ciò consente di posizionare il fascio/i di luce del proiettori/i attivi attraverso le Wheel di controllo degli Attributi.

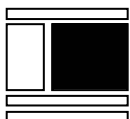
L'associazione degli attributi appartenenti alla famiglia P/T agli encoders, è visualizzabile nella barra di comando dell'interfaccia principale, come mostrato in figura.



I quattro campi colore Rosso, Verde, Blue, Giallo, rappresentano rispettivamente il controllo delle quattro Wheels. La pressione del tasto **P/T**, associa, il controllo degli Attributi di pertinenza della Famiglia "P/T", ai quattro encoder, che ne gestiscono i parametri.

In tal modo ruotando l'Encoder "Rosso" si modifica la posizione Pan, e similmente la posizione Tilt con il secondo Encoder "Verde".

L'associazione Encoder - Attributo è segnalata, inoltre, nella riga degli Attributi dei proiettori attivi in "Live editor"



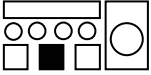
15:27:29 - Live editor							
Value	Delay	Fade In	Wait	Fade Out	Path	Read	F
Fixture		<input checked="" type="radio"/> Pan	<input type="radio"/> Tilt	<input checked="" type="radio"/> Mot...	Gobo	GoboSpin	Gob
1 - giotto spot 400(1)	89	56	0	0	0	0	0
2 - giotto spot 400(2)	76	36	0	0	0	0	0
3 - giotto spot 400(3)	75	50	0	0	0	0	0
4 - giotto spot 400(4)	50	50	0	0	0	0	0
5 - giotto spot 400(5)	50	50	0	0	0	0	0
6 - giotto spot 400(6)	50	50	0	0	0	0	0

## La scelta di un Colore

Come descritto per Pan e Tilt, la scelta del Colore di proiettori motorizzati, si effettua attraverso le Wheel di controllo, dopo aver assegnato loro tutti gli Attributi di pertinenza alla famiglia "Color"

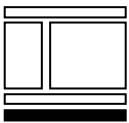
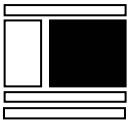
Per scegliere un colore:

- ▶ Premere il tasto **Color**. La Command line visualizza quindi a quali Encoders (Rosso Verde Blu Giallo), è associato il controllo dei Colori
- ▶ Ruotare l'encoder interessato sino a ottenere il colore desiderato.



15:44:53 - Live editor

Value	Delay	Fade In	Wait	Fade Out	Path	Read	F
Fixture	Effect	Macro	Color	Colo...	Shutter	Dim	
1 - giotto spot 400(1)	0	0	20	0	100	100	
2 - giotto spot 400(2)	0	0	25	0	100	100	
3 - giotto spot 400(3)	0	0	25	0	100	100	
4 - giotto spot 400(4)	0	0	20	0	100	100	
5 - giotto spot 400(5)	0	0	25	0	100	100	
6 - giotto spot 400(6)	0	0	20	0	100	100	



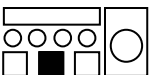
outs	20 QLists	21 Pag.list	22 Reg.stat	23 Fix.Cmd	24 LOCK	25 Reg.Cfg	26 EXIT
			Color	ColorMode			

## La scelta dei Gobos

Per scegliere un Gobo si procede come descritto per i Colori.

Nei proiettori moderni, molto spesso capita che gli Attributi di pertinenza alla famiglia Gobo siano più di quattro (Es: Gobo - GoboSpin - GoboShake - GoboMode - Iris - Frost - Effect - Macro).

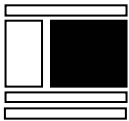
Per poter quindi assegnare il controllo di tutti gli Attributi Gobo agli encoders, è necessario premere ripetutamente il tasto **Gobo** al fine di poter scorrere l'assegnazione dei set di quattro Attributi agli encoders stessi.



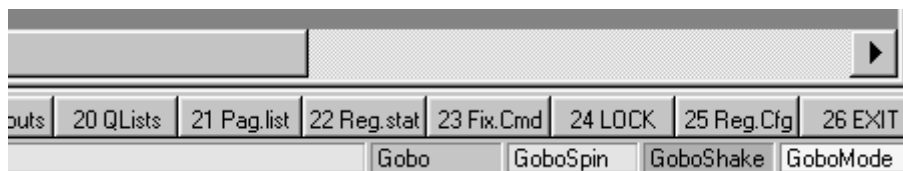
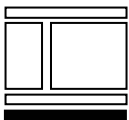


Per scegliere un Gobo:

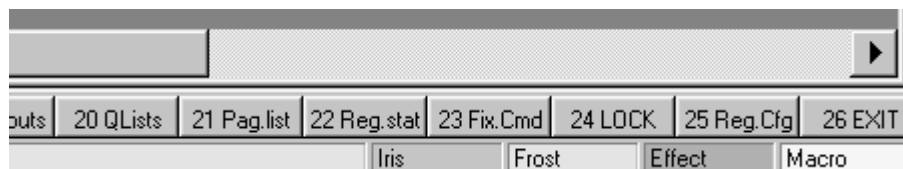
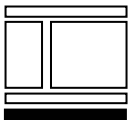
- ▶ Premere il tasto **Gobo**. La prompt line visualizza quindi a quale encoder (Rosso Verde Blu Giallo) è associato il controllo della Ruota Gobo
- ▶ Ruotare l'encoder in questione, sino a ottenere il gobo desiderato



16: 5:35 - Live editor							
Value	Delay	Fade In	Wait	Fade Out	Path	Read	F
Fixture	MotorSp...	<input checked="" type="radio"/> Gobo	<input type="radio"/> Gob...	<input type="radio"/> Gob...	<input type="radio"/> Gob...		Foc
1 - giotto spot 400(1)	0	20	13	55	0		50
2 - giotto spot 400(2)	0	20	13	55	0		50
3 - giotto spot 400(3)	0	20	13	55	0		50
4 - giotto spot 400(4)	0	20	13	55	0		50
5 - giotto spot 400(5)	0	20	13	55	0		50
6 - giotto spot 400(6)	0	20	13	55	0		50



Qualora si desideri cambiare il valore di Iris, sarà semplicemente necessario ripremere il tasto **Gobo** al fine di associare agli Encoders il successivo set di Attributi Gobo che contempla anche il controllo dell'Iride.



Ruotando ora il primo Encoder (rosso) è possibile scegliere l'apertura di Iris del fascio di Luce.

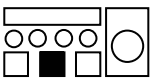
## ***L'editing di tutti i tipi di Attributi***

Come si può facilmente intuire, manipolare gli Attributi interessati, è operazione assai semplice.

Basterà richiamare la famiglia di appartenenza dall'Attributo stesso, per averne il controllo sull'Encoder, e modificare a piacimento il suo parametro.

Premendo quindi:

- ▶ **Intens** si ottengono i controlli di: Dimmer – Otturatore - Focus - Zoom
- ▶ **P/T** si ottengono i controlli di: Pan e Tilt (comunque sempre presenti sulla Track-ball)
- ▶ **Color** si ottengono i controlli di: Ruote colori - Cyan - Magenta - Giallo - CTC-CTO
- ▶ **Gobo** si ottengono i controlli di: Ruote gobo - Indicizzazioni Gobo ed eventuali - Iris - Frost - Effetti
- ▶ **Prism** si ottengono i controlli di: Prismi - Rotazione prismi ed eventuali Attributi correlati
- ▶ **Blade** si ottengono i controlli delle lame dei sagomatori elettronici, ed eventuali canali correlati



In realtà l'associazione degli Attributi di una Fixture alle sei famiglie, è definita nel file di descrizione Fixture (Fixture library); potrebbe quindi succedere che alcune Fixture abbiano tale associazione diversa da quella sopradescritta.

E' possibile modificare l'associazione tra Attributi e famiglie, mediante il menù **SETUP -> Fixture Configuration -> Attributes configuration** (ved. Capitolo: Console Setup - Fixture Configuration - Attributes Configuration)

### **Attenzione!!**

**Tutte le operazioni eseguite attraverso "Live editor", hanno priorità su tutto ciò che eventualmente la Console sta eseguendo (es: Cue o Manual Presets) eccetto Grand Master e DBO.**

## Memorizzare una Cue

Una volta programmata la scena desiderata, attraverso "Live editor", è necessario poterla salvare in un punto desiderato di Regia, al fine di poterla rimettere in onda all'occorrenza.

Regia definisce "Cue", uno stato di Attributi memorizzato, e ripristinabile nei tempi e nei modi all'occorrenza, in fase di Playback.

Regia2048 controlla tutte le Cue salvate, attraverso Playback Registers.

La dotazione di Registri della Console, varia a seconda dei modelli.

Il modello Live è dotato di 12 Playback Registers, mentre i modelli Pro ed Opera sono dotati di 24 Playback Registers.

Prima di salvare uno stato di Attributi, in una Cue, è necessario, quindi, scegliere quale Registro, controllerà successivamente, la Cue che si sta per salvare.

Una volta scelto il Registro, Il salvataggio della Cue, crea in maniera del tutto automatica, una sorta di contenitore, associato al Registro stesso, definito "Cue-list", che a sua volta conterrà la prima Cue appena salvata.

All'interno di una Cue-list è possibile, quindi, aggiungere in sequenza, un numero virtualmente illimitato di Cue.

Tutte le Cue di una Cue-list, saranno controllate successivamente, dal Registro a cui appartiene la Cue-list stessa.

E' utile ricordare che il set di Registri a disposizione, (12 Registri per Live - 24 per Opera e Pro) non è unico, ma è possibile creare un numero virtualmente illimitato di "Pagine" ove ciascuna controlla un set di Registri organizzati nei modi che meglio si desiderano.

## Scelta del Registro

La scelta del Registro, ove si intende memorizzare una Cue, può essere effettuata in diversi modi, per mezzo del tasto **Sel**.

La visualizzazione del Registro selezionato avviene attraverso l'interfaccia secondaria, per mezzo della barra di colore Giallo che sovra scrive la Cue-list corrente.

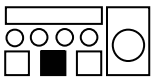
R.	Status	Cue list	Active Cue	Next Cue	At
01	PAUSE	1 Main Status	1.00000 Congo Blue	2.00000 Guitar Solo	100%
02	PLAY	2 Chase Spt 400	3.00000 Step 3	4.00000 Step 4	100%
03	PLAY	3 Chase Wsh 400	8.00000 Step 8	9.00000 Step 9	100%
04	PLAY	4 Chase Sspot 575	12.0000 Step 6	13.0000 Step 13	100%
05	OFF	- - -	---	---	0 %
06	OFF	- - -	---	---	0 %
07	OFF	- - -	---	---	0 %
08	OFF	- - -	---	---	0 %
09	OFF	10 Chase Acl Front	---	1.00000 Acl Front	100%
10	OFF	11 Chase ACL side	---	1.00000 ACL side	100%
11	OFF	12 Chase Dim SPT	---	1.00000 Dim SPT	100%
12	OFF	15 Full White	---	1.00000 Audience	100%

Come si vede dalla figura precedente, il Registro selezionato è il quarto che controlla la Cue-list N° 4 di nome "Chase Sspot 575".

Le diverse modalità per la selezionare di un Registro sono:

1. Premere il tasto **Sel** e quindi il tasto **Play** (Freccia verso destra) del Registro che si intende selezionare.
2. Premere il tasto **Play** del registro scelto mentre è premuto il tasto **Sel**
3. Premere il tasto **Sel** e digitare il numero di Registro desiderato attraverso tastierino numerico.  
Premere quindi **Enter**
4. Premere ripetutamente il tasto **Sel** in modo da scorrere la selezione lungo il set dei Registri.  
Attendere Il time-out di conferma selezione

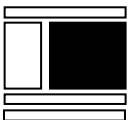
### Salvataggio di Cue



Se si è scelto un Registro che non controlla alcuna Cue-list (vuoto), Il comando **Store Cue** memorizza lo stato di "Live editor" nella prima Cue, che sarà posta all'interno di una nuova Cue-list, creata automaticamente da Regia.

Viceversa se si memorizza una Cue su un Registro, ove esiste già una Cue-list, la Cue stessa verrà posta "in coda" a quelle già esistenti.

Ogni volta che si memorizza una nuova Cue, la finestra "Cue-list" appare mostrando tutte le caratteristiche della Cue-list sulla quale si sta lavorando, come mostrato in figura.



Pag 1 Reg. 10 - Cue List 5 (5)						
Autoprepare OFF		Rename	Change ID	Load	Update	
ID	Trig Mode	Delay	Fade In	Wait	Fade Out	Name
1.00000	Go	0.00	2.00	-	-	
2.00000	Go	0.00	2.00	-	-	
3.00000	Go	0.00	2.00	-	-	
4.00000	Go	0.00	2.00	-	-	
5.00000	Go	0.00	2.00	-	-	

Esiste un metodo rapido per selezionare un Registro e salvarne al suo interno una Cue (short-cut).

Tener premuto il tasto **Store** durante la selezione del tasto **Play** del Registro scelto, consente in una sola azione, di memorizzare lo stato Attributi in una Cue, che sarà posta direttamente in una Cue-list, che si auto genera, qualora il Registro fosse stato vuoto, senza doverlo selezionare preventivamente.

La selezione del Registro avviene in maniera automatica e contemporanea; ciò consente di memorizzare altre Cue nella stessa Cue-list con il consueto comando **Store Cue**.

---

### **Modificare i parametri di una Cue-list**

Nell'esempio mostrato in figura, si vede la composizione della Cue-list 5 controllata dal Registro 10 della Prima pagina.

La colonna "ID" mostra il numero di Cue che compongono la Cue-list.

La colonna "TrigMode" mostra la modalità con la quale le Cue saranno attivate.

Le colonne Delay - FadeIn - Wait - FadeOut mostrano il timing di ciascuna Cue.

Tutti i parametri descritti sono modificabili a seconda delle necessità.

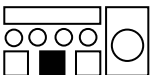
La finestra Cue-list può essere richiamata in qualsiasi momento attraverso la pressione del tasto **Cue**. La Cue-List che si visualizza è sempre quella associata al Registro correntemente selezionato.

#### Cambiare l'ID di Cue

Cambiare l'ID delle Cue è molto utile qualora si renda necessario, riordinare la sequenza di Playback delle Cue in una Cue-list, oppure quando occorre inserire una Cue lungo una Cue-list già ordinata.

Per cambiare l'ID a una o più Cue:

- ▶ Selezionare la Cue interessata
- ▶ Premere il tasto destro del mouse e scegliere "Change ID". Alternativamente premere il tasto **Move**, oppure premere direttamente il tasto **Change ID** dalla finestra "Cue-list".
- ▶ Inserire il nuovo numero di ID nella finestra che appare "Change Cue ID"
- ▶ Premere **OK** oppure **Enter** per confermare.



Come sempre, non è possibile assegnare ad una Cue, un ID già in uso da altre Cue. E' previsto comunque l'utilizzo delle Point-Cue. Nel caso si debba inserire una qualsiasi Cue tra la Cue uno e la Cue due, basterà cambiarne l'ID a 1.50000 (Point-Cue).

#### Cambiare il TrigMode di Cue

Ciascuna Cue, per poter essere attivata, deve ricevere un comando di "Trig".

La modalità "Go" del Trigger, indica che le Cue sarà attivabile attraverso la pressione del tasto **Play** relativo al Registro (freccia verso destra).

Le modalità di Trig sono:

- Go
- Absolute
- Delay end
- Follow

Le modalità "Absolute" e "Delay end" non sono ancora implementate.

La modalità "Follow" è molto importante, in quanto consente di *legare* tutte le Cue in modo da ottenerne una sequenza automatica.

E' possibile applicare la funzione Follow anche ad un settore della lista di Cue, in modo tale da ottenere un Triggering misto tra manuale ("Go") e automatico (Follow).

Per modificare il Trig Mode:

- ▶ Selezionare lungo la colonna "TrigMode" le Cue a cui si intende modificare il Triggering.
- ▶ Tenere premuto il tasto **Shift** e ruotare l'Encoder giallo per scegliere le diverse modalità.

#### Modificare il Timing delle Cue

Ciascuna Cue di Regia 2048, può essere gestita nei tempi desiderati. Il *Timing* di Cue è costituito da quattro tempi:

1. Delay
2. Fade in
3. Wait
4. Fade Out

Attraverso al finestra "Cue-list" è possibile modificare ciascuno dei 4 tempi individualmente per ciascuna Cue di ciascuna Cue-list.

Per modificare i tempi di Cue:

- ▶ Selezionare la/le Cue a cui si intendono modificare i tempi
- ▶ Selezionare la colonna corrispondente al tipo di tempo (Delay - Fade in - Wait - Fade Out) che si desidera cambiare.
- ▶ Cliccare due volte su una delle celle di tempo corrispondente
- ▶ Cancellare il tempo corrente attraverso il tasto **Backspace**
- ▶ Digitare il tempo (in secondi) attraverso il tastierino numerico.
- ▶ Premere **Enter** per confermare.

Nel Capitolo dedicato al Playback tratteremo approfonditamente il significato e le diverse "azioni" del Timing di Regia2048

#### Nominare una Cue

E' possibile assegnare un nome ad una Cue per un più facile riconoscimento.

Per fare ciò attraverso la finestra Cue-list:

- ▶ Selezionare la Cue che si intende rinominare
- ▶ Premere il tasto **Rename** oppure premere il tasto destro del mouse e scegliere "Change name & description"
- ▶ Digitare il nome desiderato nel campo "Name"
- ▶ Premere **Ok** per confermare

Il nome della Cue apparirà nel display secondario a fianco del suo ID sia per le Cue attive sia per next.

## Modifica delle Cue

Esistono diversi metodi per modificare le Cue.

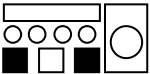
E' importante nelle fasi di modifica delle Cue avere bene le idee chiare sulle procedure al fine di evitare conseguenze indesiderate.

### Le funzioni Load e Update

I comandi "Load" e "Update" sono preposti rispettivamente al ri-caricamento della Cue da modificare su Live editor, e al salvataggio della Cue stessa, una volta modificata.

Per modificare una Cue seguire quindi la procedura sotto descritta:

- ▶ Selezionare la Cue-list a cui appartiene la Cue attraverso il tasto **Sel** come descritto precedentemente.
- ▶ Premere il tasto **Cue** in modo da visualizzare la Cue-list controllata dal registro selezionato.
- ▶ Premere il tasto **Load** e quindi il tasto **Cue**.
- ▶ Digitare il numero di ID della Cue da modificare (Es: 1).
- ▶ Premere **Enter** per confermare

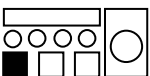


Con questa sequenza di operazioni, si ripristina su "Live editor" la condizione precedente il salvataggio della Cue, appena ri-caricata.

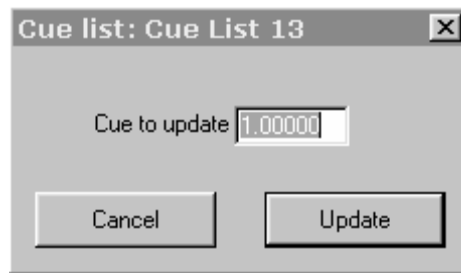
Ciò è visibilmente indicato nella barra del titolo della finestra di "Live editor".



18:36: 2 - Editor: QList 13 "Cue List 13" - cue 1.00000 ""							
Value	Delay	Fade In	Wait	Fade Out	Path	Read	F
Fixture	Pan	Tilt	MotorSp...	Gobo	GoboSpin	Gob	
1 - giotto spot 400(1)	73	48	0	0	0	0	
2 - giotto spot 400(2)	73	48	0	0	0	0	
3 - giotto spot 400(3)	73	48	0	0	0	0	
4 - giotto spot 400(4)	73	48	0	0	0	0	
5 - giotto spot 400(5)	73	48	0	0	0	0	

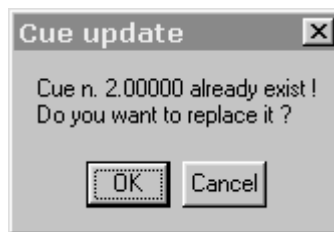


- ▶ Modificare la Cue con le stesse modalità adottate per la programmazione.
- ▶ Premere il tasto **Updt** (Update) e quindi il tasto **Cue**.



- ▶ Premere il tasto **Update** se si desidera aggiornare la Cue appena modificata

Se si desidera salvare come nuova Cue lo stato di "Live editor" di una Cue modificata, basterà digitare il nuovo ID nel campo "Cue to update".  
Se si digita, invece, un ID di una Cue esistente, sarà necessario dare conferma attraverso la finestra di WARNING che apparirà.



Il comando "Load" può essere specificato, anche in maniera più rapida attraverso il tasto **Load** che si trova nella finestra di Cue-list.

Più semplicemente quindi:

- ▶ Cliccare sulla Cue che si intende modificare, dalla finestra "Cue-list".
- ▶ Premere il tasto **Load**
- ▶ Modificare la Cue
- ▶ Premere **Updt** e quindi **Enter** o **Update** come sopra menzionato per confermare l'aggiornamento.

---

### **Il comando Load-load**

Esistono metodi più rapidi per modificare Le Cue. Uno di questi è rappresentato dal comando "Load-Load".

Tale comando, non necessita la selezione preventiva della Cue-list, ma bensì carica in "Live editor" l'ultima Cue attivata da uno qualsiasi dei Playback Registers.

Per modificare una qualsiasi Cue durante il Playback di una Cue-list:

- ▶ Attivare la Cue desiderata attraverso il tasto **Play**.
- ▶ Premere consecutivamente per due volte il tasto **Load**.
- ▶ Modificare la Cue
- ▶ Premere il tasto **Updt**.
- ▶ Premere **Enter** per aggiornare la Cue.



---

### **Update diretto**

Un altro sistema per modificare una Cue in fase di Playback è quello di Update diretto.

In questo caso non si necessita del comando "Sel" e del comando "Load".

Basterà semplicemente modificare una l'ultima Cue attivata da Playback, premere il tasto Update, e automaticamente, Regia assegnerà l'aggiornamento alla Cue stessa.

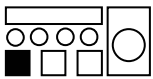
Per fare un Update diretto quindi:

- ▶ A Cue attivata selezionare le Fixture che si intendono modificare o aggiungere.
- ▶ Modificare i soli Attributi desiderati (es Colore o Pan Tilt ecc..)
- ▶ Premere il tasto **Updt** e quindi **Cue** .
- ▶ Confermare l'aggiornamento attraverso il tasto **Enter** o **Update**.

---

### **Il comando Prev e Next**

Per una più rapida modifica delle Cue di una Cue-list, si possono usare i comandi "Prev" e "Next" in modo da velocizzare il caricamento delle Cue nell'Editor per effettuare eventuali modifiche.



Una volta caricata su Live Editor una Cue, per un'eventuale sua modifica, è possibile caricare rapidamente la Cue successiva o la precedente lungo la Cue-list, attraverso i comandi rispettivamente **Next** o **Prev** .

Ciò consente di modificare più rapidamente una Cue-list, senza dover passare per il comando "Load" ad ogni Cue.

In fase di modifica di una Cue, La barra del titolo della finestra "Live-Editor", mostra sempre il numero della Cue stessa e il numero della Cue-list alla quale appartiene.

## Il Playback di Cue

La "messa in onda" di Cue è l'azione finale di rappresentazione di uno Show. Anche in questo caso, è bene conoscere dettagliatamente, tutte le varie soluzioni e modalità di organizzazione dei sistemi di Playback, visto che Regia offre diverse soluzioni adottabili, a seconda delle necessità o abitudini. Conoscere preventivamente, quindi, come si intende organizzare il proprio metodo di Playback, significa adottare le giuste scelte già nelle fasi di programmazione.

### Architettura del Playback

Come già accennato nei capitoli precedenti, la struttura di Playback di Regia è costituita da un numero di Registri (12 per il modello Live e 24 per il modello Pro) in grado di gestire ciascuno, una Cue-list contenente un numero virtualmente illimitato di Cues.

Il set di Registri, denominato Page (Pagina), non è unico; esiste infatti la possibilità di creare un numero illimitato di Pagine, contenenti ciascuna le Cue-list che si desiderano.

Ciascun registro è costituito da tre entità:

1. Slider di attenuazione
2. Pulsante di Play
3. Pulsante di Flash

Le "azioni" che slider e pulsanti esercitano sull'attivazione di una Cue-list sono per default:

1. Slider  
Attenua solo gli attributi d'intensità della Cue attiva.
2. Tasto **Play**  
Attiva la Cue-list associata al Registro qualora sia spento e mette in onda la prima Cue. La pressione ripetuta del tasto Play manda in esecuzione le Cue successive della Cue-list
3. Il tasto **Flash**  
Consente di realizzare flash manuali dei soli Attributi Dimmer della Cue attiva. Ciò è visibile qualora lo Slider si trovi in posizioni minori di 100% o a 0%

Le attività dei Registri sono modificabili a seconda di altre Opzioni disponibili che analizzeremo nel proseguo di questo Capitolo.

La rappresentazione dello stato dei Registri avviene nell'interfaccia secondaria.

R.	Status	Cue list	Active Cue	Next Cue	At
01	PAUSE	1 Main Status	1.00000 Congo Blue	2.00000 Guitar Solo	100%
02	PLAY	2 Chase Spt 400	3.00000 Step 3	4.00000 Step 4	100%
03	PLAY	3 Chase Wsh 400	8.00000 Step 8	9.00000 Step 9	100%
04	PLAY	4 Chase Sspot 575	12.0000 Step 6	13.0000 Step 13	100%
05	OFF	---	---	---	0 %
06	OFF	---	---	---	0 %
07	OFF	---	---	---	0 %
08	OFF	---	---	---	0 %
09	OFF	10 Chase Acl Front	---	1.00000 Acl Front	100%
10	OFF	11 Chase ACL side	---	1.00000 ACL side	100%
11	OFF	12 Chase Dim SPT	---	1.00000 Dim SPT	100%
12	OFF	15 Full White	---	1.00000 Audience	100%

Le colonne dati rappresentate, indicano rispettivamente:

R	Status	Cue list	Active Cue	Next Cue	At
Numero di Registro	Stato del Registro	Numero e nome della Cue-list controllata	Numero e nome della Cue in onda (attiva)	Numero e nome della prossima Cue attivabile	Valore di stato percentuale dello Slider

Analizzeremo ora le variabili possibili rappresentate da ciascuna colonna.

#### R

Indica il numero del Registro. Nell'esempio mostrato in figura nella pagina precedente, si nota che i registri sono 12. Nel caso di regia Pro e Opera in numero di righe "R" sono 24

#### Status

Indica lo stato corrente del Registro. Gli stati che un Registro può assumere sono:

- ▶ "OFF" appare quando il Registro è spento, e nessuna delle Cue appartenenti alla Cue-list controllata è in esecuzione.
- ▶ "PLAY" appare ogni qualvolta si preme il tasto **Play**, e resta attivo sino al momento in cui il Timing della Cue non è terminato.
- ▶ "PAUSE" appare nel momento in cui il Timing della Cue attivata è terminato, ed è quindi entrata completamente in scena nei tempi e nei modi. PAUSE è uno stato d'attesa all'attivazione della Cue successiva.
- ▶ "FREEZE" è uno stato che si attiva alla pressione del tasto **Freeze** che "congela", per un tempo desiderato, l'eventuale stato di PLAY in corso di una Cue.
- ▶ "MANUAL" rappresenta lo stato di un Registro, il cui controllo delle Cue è gestito manualmente dal Master B

#### Cue List

Indica la Cue-list controllata dal Registro. Ciascuna Cue-list ha un numero ID identificativo e a seguire un nome assegnabile per un immediato riconoscimento.

Active Cue

Indica la Cue correntemente in onda dal Registro. Ciascuna Cue è caratterizzata da un numero ID relativo alla posizione sequenziale della Cue stessa, lungo la Cue-list, ed eventualmente da un nome assegnabile. Qualora il Registro si trovi nello stato di OFF, il campo Active Cue è contrassegnato da una serie di linee indicanti l'assenza di Cue attive.

Next Cue

Indica numero ID, ed eventualmente il nome, della Cue che sarà attivata successivamente alla Cue attiva. Il campo Next Cue è importante nell'eventualità di uso della funzione GOTO, in quanto conferma la corretta scelta di una Cue non sequenziale nella Cue-list.

At

Indica lo stato di attenuazione dello slider di Registro. La pressione del tasto **Flash** porta il valore "At" al valore di *Grand Master*.

---

**Attivare una o più Cue**

La pressione dei tasti **Play** è l'azione principale di attivazione delle Cue. La pressione ripetuta degli stessi attiva le Cue successive nella Cue-list.

Nel caso in cui siano state attivate più Cue di Cue-list che controllano gli stessi Proiettori, Regia segue la logica di controllo del tipo LTP (l'ultimo prende la precedenza). Ciò significa che l'ultima Cue attivata, in ordine di tempo, prenderà il controllo di Proiettori eventualmente già controllati da altre Cue precedentemente attivate.

E' possibile quindi attivare un massimo di 12 Cue-list per Pagina se si usa il modello Live o 24 se si usa il modello Pro oppure Opera.

Esiste la possibilità di attivare Cue in senso inverso, rispetto il loro ordine sequenziale all'interno di una Cue-list. Ciò può essere utile, nei casi in cui involontariamente si attiva una Cue in più rispetto quella che dovrebbe essere in Play.

Per attivare Cue "all'indietro":

- ▶ Tenere premuto il tasto **Shift**
- ▶ Premere il tasto **Play** della Cue-list che si desidera ripercorrere all'indietro

---

**Rilasciare un Registro**

La pressione del tasto **Play** determina l'attivazione di una Cue-list e la conseguente messa in onda della prima Cue della Cue-list stessa. Nel caso in cui, si renda necessario disattivare lo stato di PLAY o PAUSE di un Registro, è necessario attraversare il comando "Release" (Rilascio).

L'azione di Rilascio di un Registro determina lo spegnimento della Cue che il Registro stesso deteneva attivamente.

In pratica tutti i proiettori controllati dalla Cue di un Registro disattivato, passano allo stato di Stand-by (vedi: Setup -> Fix.Cfg -> Attributes config.).

Esistono tre diverse modalità per rilasciare un Registro attivo:

Metodo 1

- ▶ Premere il tasto **Rel**.
- ▶ Premere il tasto **Play** del Registro che si intende rilasciare.

Metodo 2

- ▶ Tenere premuto il tasto **Rel**.
- ▶ Premere i tasti **Play** dei Registri che si intendono rilasciare.

Metodo 3

- ▶ Premere due volte consecutivamente il tasto **Rel** per Rilasciare tutti i Registri attivi.

---

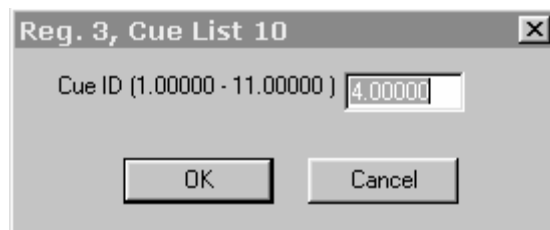
### **La funzione Goto**

Una funzione molto utile è quella di "Goto" (vai a..).

Molto spesso capita di dover saltare, in fase di Playback, dalla Cue corrente ad una Cue che non è la successiva lungo la Cue-list (es: dalla Cue 8.00000 alla 12.00000). Ciò è possibile attraverso la funzione di Goto.

Per saltare una o un set di Cue in fase di Playback:

- ▶ Selezionare il Registro a cui appartiene la Cue-list attiva attraverso il tasto **Sel** come già descritto.
- ▶ Premere il tasto **Goto**. La finestra che appare mostra la Cue-list selezionata e relativo Registro nella barra del titolo, il numero di Cue presenti nella Cue-list (1-11) e la next Cue nel campo ID.



- ▶ Digitare il nuovo numero ID della Cue successiva che si intende attivare. Ovviamente il nuovo ID non può essere maggiore del numero di Cue presenti nella Cue-list.
- ▶ Premere **Enter** per confermare.

La conferma di una diversa Cue che si intende attivare come next, avviene attraverso l'interfaccia secondaria nella colonna "Next Cue".

La pressione del tasto **Play** attiverà quindi la next Cue precedentemente scelta attraverso "Goto".

07 OFF	---	---	---	0 %
08 OFF	---	---	---	0 %
09 OFF	10 Chase Ad Front	---	1.00000 Ad Front	100%
10 OFF	11 Chase ACL side	---	1.00000 ACL side	100%
11 PAUSE	12 Chase Dim SPT	3.00000 Spt Even	8.00000 Spt Front	100%
12 OFF	15 Full White	---	1.00000 Audience	100%

### La funzione FREEZE

La funzione Freeze consente di "Congelare" istantaneamente una Cue nella fase di PLAY. E' possibile quindi Bloccare per un tempo a piacere, qualsiasi Cue in fase di "Fade In" o "Fade out", Sequenze o effetti dallo Shape Engine.

Premendo nuovamente il tasto **Play**, la Cue congelata ripartirà dallo stato di "freeze" in cui si trovava.

Anche in questo caso per attivare lo stato Freeze esistono 3 metodi:

Metodo 1

Premere il tasto **FREEZE**

Premere il tasto **Play** della Cue che si desidera congelare

Metodo 2

Tenere premuto il tasto **FREEZE**

Premere i tasti **Play** delle Cue che si intende congelare

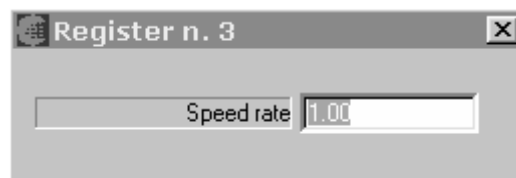
Metodo 3

Premere ripetutamente due volte il tasto **FREEZE** per congelare tutte le Cue attive

### La funzione TIME/DATA

L'encoder TIME/DATA fornisce la possibilità di accelerare o decelerare percentualmente, lo stato di "PLAY", di una Cue appartenente alla Cue-list di un Registro selezionato. Il controllo avviene in tempo reale, basterà ruotare l'encoder per vederne l'effetto.

Si possono quindi gestire tempi di Fade, velocità di sequenze, velocità di effetti dallo Shape Engine.



Per modificare durante il Playback lo speed-rate:

- ▶ Selezionare il Registro che controlla la Cue da modificare.
- ▶ Ruotare l'encoder TIME/DATA in senso orario per incrementare la velocità e viceversa per ridurla.

Lo Speed Rate agisce praticamente sui tempi che regolano la Cue attiva del registro selezionato.

Per uno Speed Rate = 1 la velocità resta inalterata (non si modifica il *Timing*).

Per uno Speed Rate = 2 la velocità raddoppia (il *Timing* dimezza).

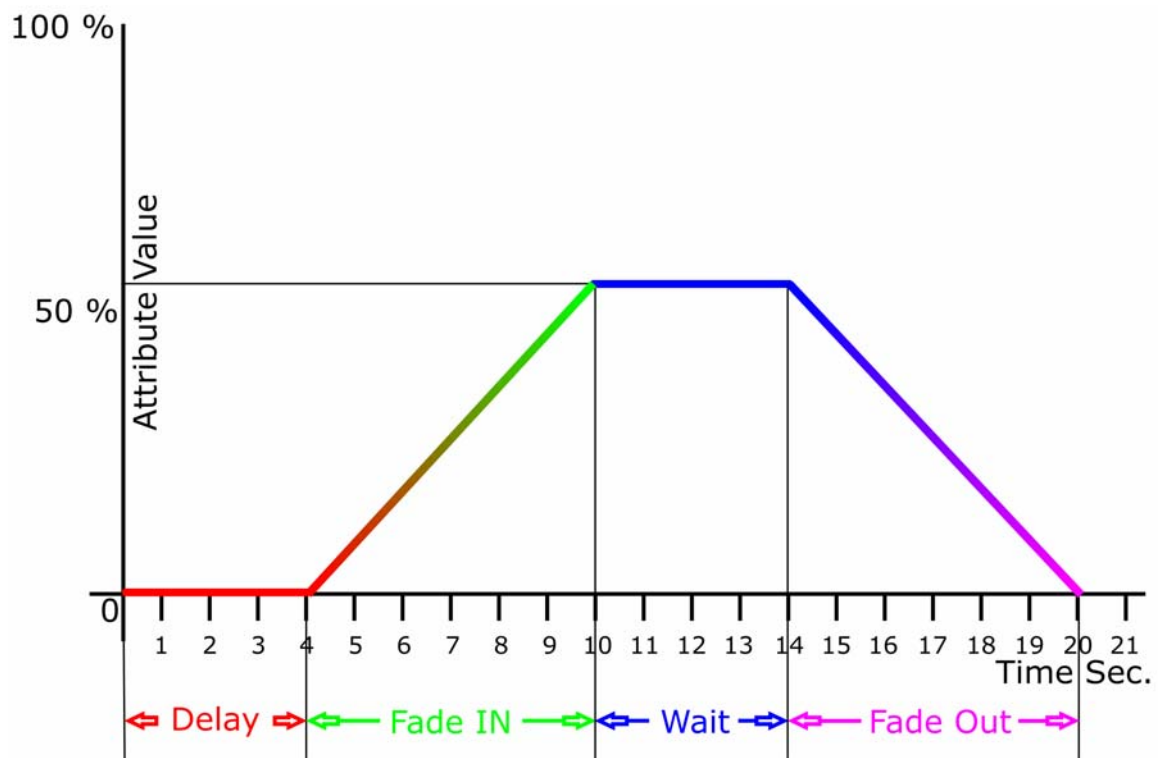
Per uno Speed Rate = 0,5 la velocità dimezza (il *Timing* raddoppia).

Ove si modifica lo Speed Rate, per ripristinare la velocità originaria:

- ▶ Muovere l'encoder TIME/DATA in modo che appaia la finestra di Rate.
- ▶ Digitare 1 dal tastierino numerico.
- ▶ Confermare premendo **Enter**

### *Il Timing di Cue*

Ciascuna Cue può essere gestita da Quattro tempi diversi a seconda delle necessità.



Pag 3 Reg. 12 - Cue List 19 (19)						
Autoprepare OFF		Rename	Change ID	Load	Update	
ID	Trig Mode	Delay	Fade In	Wait	Fade Out	Name
1.00000	Go	4.00	6.00	4.00	6.00	

↑
↑
↑
↑

Per default, ogni qualvolta si memorizza una Cue, Regia assegna automaticamente un tempo di "Delay" e un tempo di "Fade IN" a *TUTTI* gli Attributi coinvolti dalla Cue stessa. Tali possono essere cambiati in maniera diversa a seconda delle esigenze per ciascuna Cue.

I tempi di "Wait" e "Fade-OUT" sono normalmente non assegnati e qualora si intenda introdurli, modificheranno di conseguenza il comportamento della Cue durante il Trigger.

Introdurre i tempi di Wait e Fade-OUT significa "spostare" la fine del Trigger della Cue sino al completamento del Fade-Out stesso.

Inoltre è importante ricordare che il tempo di Fade-OUT agisce solo ed esclusivamente sugli Attributi Dimmer che appartengono alla Cue, e non su tutti gli altri eventualmente presenti (Pan Tilt Gobos Color etc..).

Nella tabella sottostante si vede il comportamento di una Cue in alcuni casi tipici di Timing

Delay	Fade IN	Wait	Fade OUT	Trigger
0.00	2.00	-	-	Fade di Cue in 2 sec. Pausa sino al next trig.
3.00	2.00	-	-	Fade di Cue di 2 sec dopo un Ritardo di 3 sec. Pausa sino al next trig.
3.00	0.00	-	-	Fade di Cue di 0 sec dopo un Ritardo di 3 sec. Pausa sino al next trig.
0.00	0.00	-	-	Fade di Cue in 0 sec. Pausa sino al next trig.
0.00	2.00	4.00	-	Fade di Cue in 2 sec. Pausa sino al next trig. Attesa della Cue di 4 sec. nel caso di trig follow.
3.00	2.00	4.00	-	Fade di Cue di 2 sec. dopo un Ritardo di 3 sec. Pausa sino al next trig. Attesa della Cue di 4 sec. nel caso di trig follow.
3.00	0.00	4.00	-	Fade di Cue di 0 sec dopo un Ritardo di 3 sec. Pausa sino al next trig. Attesa della Cue di 4 sec. nel caso di trig follow.
0.00	0.00	4.00	-	Fade di Cue in 0 sec. Pausa sino al next trig. Attesa della Cue di 4 sec. nel caso di trig follow.
0.00	2.00	4.00	8.00	Fade di Cue in 2 sec. Attesa della Cue di 4 sec. Uscita dei Dimmer di Cue in 8 sec.
3.00	2.00	-	8.00	Fade di Cue di 2 sec dopo un Ritardo di 3 sec. Attesa della Cue di 0 sec. Uscita dei Dimmer di Cue in 8 sec.



Nella sessione di questo Manuale, relativa alle funzioni avanzate, vedremo nel dettaglio, come differenziare il Timing di singoli Attributi all'interno della Cue stessa.

Nell'esempio grafico sopra riportato, è definito il Timing di una Cue, che per semplicità, controlla il solo Attributo Dimmer.

---

### ***Il tempo di Delay***

Il tempo di Delay, è il tempo che ritarda l'avvio d'ingresso della Cue (Fade-IN). Una Cue avente un tempo di Delay, una volta avviata, attraverso un comando di Triggering (Es: GO), comincerà il suo ingresso in scena una volta terminato il tempo di Delay stesso.

Come si può notare dal grafico della pagina precedente, l'Attributo Dimmer controllato da una Cue, avente un tempo di Delay (colore Rosso), resta al suo valore corrente (nell'esempio =0%), per il tempo di quattro secondi prima di cominciare il suo Fade IN.

Ogni qualvolta si crea una nuova Cue, Regia assegna al tempo di Delay un valore uguale a zero secondi per default.

---

### ***Il tempo di Fade-IN***

Probabilmente rappresenta il tempo più importante di una Cue. E' il tempo con il quale, tutti gli Attributi che controllati dalla Cue, arrivano a destinazione, come definito in "Live editor", al momento del salvataggio della Cue stessa (tempo d'ingresso).

Nell'esempio grafico precedente, l'Attributo Dimmer controllato dalla Cue, raggiunge la sua destinazione del 55% in sei secondi (colore Verde).

Ogni qualvolta si crea una nuova Cue, Regia assegna al tempo di Fade-IN un valore uguale a quattro secondi per default.

---

### ***Il tempo di Wait***

Il tempo di Wait è un tempo d'attesa dopo il Fade-IN. In altre parole una Cue già in scena, che possiede un tempo di Wait, manterrà il suo stato per tale tempo, sino a che, non sopraggiungano altre "azioni" quali, l'intervento del "Fade-Out", oppure l'avvio di un'altra Cue. Una Cue avente un tempo di Wait non muta il suo stato nel tempo, qualora non vi sia alcuna delle due azioni citate.

Il tempo di Wait è molto utile, qualora si desidera realizzare una sequenza automatica di Cue (Trig.Mode: *Follow*), e si vuole introdurre un tempo d'attesa tra un passo e il successivo.

Nell'esempio grafico precedente, l'Attributo Dimmer controllato dalla Cue, resta al valore di 55% per quattro secondi (colore Blu).

Ogni qualvolta si crea una nuova Cue, Regia non assegna valore al tempo di Wait.

---

### ***Il tempo di Fade-OUT***

Il tempo di Fade-OUT, ove inserito, agisce solo sugli Attributi Dimmer controllati dalla Cue.

Tutti gli Attributi di una Cue che non sono Dimmer (es: Gobo, Color, Pan tilt, ecc...) non saranno influenzati da qualsiasi azione nel caso in cui la Cue stessa, detenga un tempo di Fade-OUT.

L'azione, del Fade-OUT sarà quella di ridurre il valore di tutti gli Attributi Dimmer della Cue sino allo Zero, nel tempo prescelto.

Nell'esempio Grafico precedente, Il fade OUT porta il valore dell'Attributo Dimmer a Zero (colore Magenta) nel tempo di sei secondi.

Ogni qualvolta si crea una nuova Cue, Regia non assegna valore al tempo di Fade-OUT.

#### **Attenzione!!**

**Se si modificano i tempi di Wait e Fade-OUT, e si intende ripristinare il loro stato nullo di default, sarà necessario premere il tasto  del tastierino numerico, una volta selezionati dalla finestra Cue-list.**

## Le Pagine dei Playback Registers

Come già menzionato, ogni operatore può scegliere il proprio metodo di Playback delle Cue attraverso la creazione di diverse Cue-list controllate di altrettanti Registri suddivisi in diverse Pagine.

In questo paragrafo, vedremo come creare Pagine di Registri, organizzare il controllo di Cue-list su di esse, e come passare da una pagina all'altra in fase di Playback di uno Show.

### Creare nuove Pagine

L'inizio di un nuovo Show crea per Default una (la prima) Pagina di registri. Per creare nuove Pagine è necessario premere il tasto **Pag.list**.



Page list							
Change Id		Rename	Add page		Change page		
ID	Name	Des...	Reg. 1	Reg. 2	Reg. 3	Reg. 4	Reg. 5
1	Page 1		1. Drum	2. ACL only			7. Guitar M
2	Page 2		8. Wave wash	9. Piano solo	10. Bass guitar ...	11. PT wave ef...	12. Podiu
3	Page 3		16. Cue List 16	17. Cue List 17			
4	Page 4						
5	Page 5						

Il tasto **Pag.List** attiva la finestra "Page list", che mostra quante e quali pagine si sono già state create. Inoltre è possibile visualizzare le Cue-list controllate da ciascun Registro di ciascuna Pagina.

Per aggiungere nuove Pagine, semplicemente premere il tasto **Add page** dalla Toolbar della finestra "Page list". Si può creare un numero di Pagine virtualmente illimitato.

Il tasto Rename consente di attribuire un nome diverso a ciascuna Pagina per un più agile riconoscimento nelle fasi di Playback.

Per cambiare il nome ad una pagina:

- ▶ Selezionare la Pagina dalla lista.
- ▶ Premere il tasto **Rename** oppure premere il tasto destro del mouse.
- ▶ Digitare il nome della Pagina nel campo "Name" della finestra "Edit name & description"
- ▶ Premere **OK** oppure **Enter** per confermare.

Altra funzione molto importante è "Change ID".

Riorganizzare l'ordine delle Pagine, può risultare di importante utilità, specialmente per Show itineranti, dove la sequenza operativa di Playback molto spesso può cambiare.

Per dare un nuovo ordine alle pagine:

- ▶ Selezionare al Pagina a cui si desidera cambiare ID
- ▶ Premere il tasto **Change ID** oppure il tasto **Move**.
- ▶ Assegnare un nuovo ID disponibile nel campo New ID della finestra che appare.
- ▶ Premere **OK** oppure **Enter** per confermare.

Per cancellare una Pagina:

- ▶ Selezionare la Pagina che si desidera cancellare dalla finestra Page list
- ▶ Premere il tasto Del
- ▶ Confermare premendo **Ok** dalla finestra di WARNING oppure **Enter**.

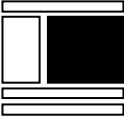
**Attenzione !!**

La cancellazione di una Pagina NON implica la conseguente perdita delle Cue-list, eventualmente contenute, nella pagina stessa.

## Configurazione dei Registri

Ciascun Registro di ciascuna Pagina, può essere configurato in diverse modalità di lavoro disponibili.

La pressione del tasto **Reg.Cfg**, dà accesso a tutte le opzioni disponibili a ciascun Registro.



Page 1 - "Page 1"					
Previous page		Next page		Chg page name	
Reg.	Cue List	QL mode	Hi.prior	Flash/Solo	Slider Autoplay
1	1. Drum	Normal	No	Flash	OFF
2	2. ACL only	Normal	No	Flash	OFF
3					
4					
5	7. Guitar NIC	Normal	No	Flash	OFF
6	6. Strobe random	Normal	No	Flash	OFF
7					
8					
9					
10	5. Chase Dimm	Normal	No	Flash	OFF
11	4. Chase Spot	Normal	No	Flash	OFF
12	3. Lead volcal	Normal	No	Flash	OFF

La finestra mostra le Cue-list assegnate ai Registri, della Pagina sulla barra del titolo.

Ciascuna colonna rappresenta una tipologia di Opzione disponibile per ciascun Registro. Come già accennato nel capitolo "Console Setup", la scelta tra le diverse Opzioni, si esegue sempre attraverso la rotazione dell'encoder "Data Entry" (giallo) Tenendo premuto il tasto **Shift**.

### QL mode

Le opzioni sono : Normal o Random.

In condizione "Normal" il Triggering attiva le Cue in maniera sequenziale secondo l'ordine ID all'interno della Cue-list.

In condizione "Random" il Triggering attiva le Cue in maniera casuale e non secondo l'ordine ID della Cue-list. L'opzione Random, può essere utile nel caso di Cue-list automatiche-sequenziali (trigMode su: Follow).

Hi Prior

Le condizioni "Hi Prior" possono essere "Yes" o "No"

La condizione No pone il Registro in modalità LTP tradizionale di priorità rispetto gli altri Registri.

La condizione Yes pone Il Registro ad una Priorità superiore ad LTP. Ciò significa che Proiettori controllati da Cue di un Registro Hi Prior, non saranno mai perturbati da eventuali altre Cue attivate che coinvolgono gli stessi Proiettori.

Ciò è molto utile nei casi in cui si necessita in qualsiasi momento dell'intervento di Cue che devono restare in scena imperturbate.

Flash/Solo

Le opzioni "Flash" e "Solo" sono due tipi di comportamento assegnabili ai tasti Flash dei Registri.

La condizione Flash, è quella di Default, per la quale la pressione del tasto **Flash** attiva istantaneamente al valore di Grand Master i canali Dimmer della Cue attiva.

La condizione "Solo" agisce come la condizione Flash con l'unica differenza che tutti gli Attributi Dimmer di altre Cue eventualmente attive, vengono portati istantaneamente al valore zero (*Kill*).

Slider Autoplay

Consente di assegnare due diverse modalità di attivazione delle Cue attraverso il movimento dello slider di Registro.

Nella condizione OFF (default), l'attivazione non avviene attraverso lo slider ma solo attraverso il tasto **Play**.

La modalità "ON/Pausa" determina l'attivazione della Cue-list al minimo movimento dello slider di Registro dalla posizione di Zero. Ogni qualvolta lo slider ri-passa per lo zero, attiverà la Cue successiva alla Cue corrente.

La modalità "On/Off" è simile alla precedente con l'unica differenza che quando lo slider di Registro ritorna a zero, La Cue-list si disattiva (AutoRelease). Il movimento successivo dello slider determina la ri attivazione automatica della Cue-list sempre dalla prima Cue.

Tale modalità può essere utile nelle condizioni ove la Cue-list controllata dal un Registro contiene una sola Cue. Ciò facilita le operazioni di cambio Pagina, in quanto la posizione a zero dello slider di Registro, determina il suo stato OFF e quindi, la sua disponibilità immediata sulla nuova Pagina appena caricata (Vedi paragrafo successivo).

## Il cambio Pagina durante il Playback

Regia2048 Live può controllare un massimo di 12 Cue-list simultaneamente, aventi ciascuna un numero illimitato di Cue. Per i Modelli Pro e Opera, ne può controllare un massimo di 24 per Pagina.

Non necessariamente ciascuna Pagina deve contenere il massimo di Cue-list controllabili. Risulta comodo invece, suddividere le Cue-list programmate, secondo un ordine voluto, su diverse Pagine. Ciò implica la necessità di cambiare Pagina durante lo svolgimento di uno Show.

Regia 2048 non perturba lo stato di Playback di una o più Cue-list, qualora si esegua un cambiamento di Pagina.

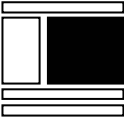
Ciò significa che tutti i Registri attivi, continueranno ad assolvere alle funzioni di Playback anche dopo il cambiamento della Pagina. Tutte le Cue-list "in onda", quindi, resteranno disponibili anche nella nuova pagina.

E' necessario, rilasciare il controllo di una Cue-list da parte di un Registro della Pagina precedente, se si desidera che il Registro stesso, possa controllare una nuova Cue-list, assegnata dalla Pagina appena selezionata.

Il comando Release ( **Rel** ) agisce sul Registro come descritto nel paragrafo precedente di rilascio registro.

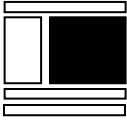
Lo stato dei Registri per diverse Pagine, è visualizzabile attraverso al Pagina "Reg.stat" (Stato dei Registri).

La finestra "Register Status" si attiva per mezzo del tasto : **Reg.stat**.



Current page: Page 3 (3)			
Regi...	Next Qlist	Status	Running Qlist
1	16 - Cue List 16	PAUSE	16 - Cue List 16
2	17 - Cue List 17	PAUSE	17 - Cue List 17
3		OFF	OFF
4		OFF	OFF
5		OFF	OFF
6		OFF	OFF
7		OFF	OFF
8		OFF	OFF
9		OFF	OFF
10		OFF	OFF
11	20 - Cue List 20	PLAY	20 - Cue List 20
12	19 - Cue List 19	PLAY	19 - Cue List 19

Come evidenziato dalla figura, nella colonna di sinistra, sono mostrate le Cue-list appartenenti ai Registri della Pagina corrente (nell'esempio la numero tre), mentre la colonna di destra, mostra le Cue-list attive (Running Qlist), che possono essere attive da Pagine precedenti. La finestra in figura mostra il caso, per il quale tutte le Cue-list attive appartengono alla Pagina corrente.



Current page: Page 2 (2)			
Regi...	Next Qlist	Status	Running Qlist
1	8 - Wave wash	PAUSE	16 - Cue List 16
2	9 - Piano solo	PAUSE	17 - Cue List 17
3	10 - Bass guitar solo	OFF	OFF
4	11 - PT wave effect	OFF	OFF
5	12 - Podium	OFF	OFF
6	13 - Cue List 13	OFF	OFF
7		OFF	OFF
8		OFF	OFF
9		OFF	OFF
10		OFF	OFF
11	15 - Cue List 15	PLAY	20 - Cue List 20
12	14 - Cue List 14	PLAY	19 - Cue List 19

A cambio Pagina avvenuto, la finestra di Stato Registri, mostra nella colonna di destra in Rosso, le Cue-list ancora attive, che non appartengono alla Pagina corrente, mentre la colonna di Destra mostra, sempre in Rosso, le Cue-list che saranno disponibili dopo il rilascio di quelle attive.

Per cambiare Pagina esistono diversi metodi:

#### Metodo 1

- ▶ Premere il tasto **Page**.
- ▶ Digitare il numero della pagina desiderata nel campo "NewPage" della finestra che appare.
- ▶ Premere **Enter** per confermare.

#### Metodo 2

- ▶ Tenere premuto il tasto **Page**.
- ▶ Premere il tasto **Play** del numero di Registro corrispondente al numero di Pagina che si desidera scegliere. Questo metodo consente l'accesso immediato alle prime 12 Pagine per Regia Live oppure 24 per Opera e Pro.

#### Metodo 3

- ▶ Premere il tasto **Page**.
- ▶ Premere il tasto **Play** del numero di Registro corrispondente al numero di Pagina che si desidera scegliere.

#### Metodo 4

- ▶ Premere ripetutamente il tasto **Page** e scorrere sino al numero di Pagina desiderato.

#### Metodo 5

- ▶ Premere il tasto **Pag.List** per attivare la finestra "Page list".
- ▶ Scegliere la nuova pagina dalla lista.
- ▶ Premere il tasto **Change page**.



---

**Modificare l'assegnazione delle Cue-list alle Pagine**

L'assegnazione delle Cue-list alle Pagine, avviene in fase di Programmazione delle Cue-list stesse.

E' possibile in qualsiasi momento, cambiare le assegnazioni delle Cue-list ai Registri. E' possibile inoltre assegnare una Cue-list a più Registri, oppure rimuovere una Cue-list dal controllo di un Registro

Per assegnare una Cue-list ad un Registro:

- ▶ Premere il tasto **Pag.List**.
- ▶ Cliccare sulla cella vuota corrispondente al Registro e alla Pagina a cui si intende associare la Cue-list desiderata.
- ▶ Digitare semplicemente il numero ID della Cue-list.
- ▶ Premere **Enter** per confermare.

Nel caso in cui non si ricordi il numero ID delle Cue-list, premere il tasto **Qlists**. Apparirà una finestra, con l'elenco di tutte le Cue-list sin ora Programmate.

Con il metodo sopra descritto, è possibile assegnare una o più Cue-list, a tutte le Pagine su gli stessi Registri.

Ciò può risultare molto utile, nel caso si desideri avere tali Cue-list a disposizione sempre, negli stessi Registri, per tutte le Pagine.

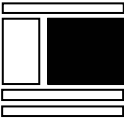
E' bene ricordare che se una Cue-list è assegnata a più Registri, la sua eventuale modifica, sarà quindi effettiva su tutti i Registri che controllano tale Cue-list modificata.

Per rimuovere l'assegnazione di una Cue-list ad un Registro:

- ▶ Premere il tasto **Pag.List**
- ▶ Cliccare sulla cella che contiene La Cue-list da rimuovere
- ▶ Premere il tasto **.**
- ▶ Premere **Enter** per confermare.

## Cue-list Directory

E' il "magazzino" che contiene tutte le Cue-list programmate.  
Si attiva attraverso la pressione del tasto **Qlists**.



Cue list directory		
Duplicate CueList		Rename
ID	Name	Description
1	Drum	
2	ACL only	
3	Lead volcal	
4	Chase Spot	
5	Chase Dimm	
6	Strobe random	
7	Guitar NIC	
8	Wave wash	

In questa Finestra è possibile assegnare un nome a ciascuna Cue-list per un più facile riconoscimento in fase di Playback.

E' possibile inoltre duplicare o cancellare Cue-lists

Per duplicare una Cue-list:

- ▶ Selezionare dall'elenco La Cue-list da duplicare.
- ▶ Premere il tasto **Duplicate CueList** oppure il tasto **Copy**.

Regia nomina automaticamente la copia di una Cue-list con "Copy of.....".

Usare il tasto **Rename** per assegnare il nuovo Nome

Per cancellare una Cue-list:

- ▶ Selezionare la Cue-list da cancellare
- ▶ Premere il tasto **Del**.
- ▶ Premere il tasto **Yes** oppure **Enter** per confermare la cancellazione.

### Attenzione!!

La cancellazione di una Cue-list è un'azione non reversibile; tutte le Cue in essa contenute, saranno perse definitivamente!

## Gruppi - Palette - Grabs

Gruppi, Palette e Grabs sono strumenti molto importanti ai fini di una maggiore agilità di programmazione e modifica di Cue e Cue-list.

### Gruppi

E' possibile creare più gruppi di Fixtures per riconoscere e selezionare i proiettori in maniera più agile e veloce durante le fasi di programmazione o modifica.

Un gruppo può a sua volta contenere altri gruppi. In questo modo è possibile creare dei gruppi 'principali' che contengono solo Fixture; e gruppi 'composti' costituiti da gruppi principali.

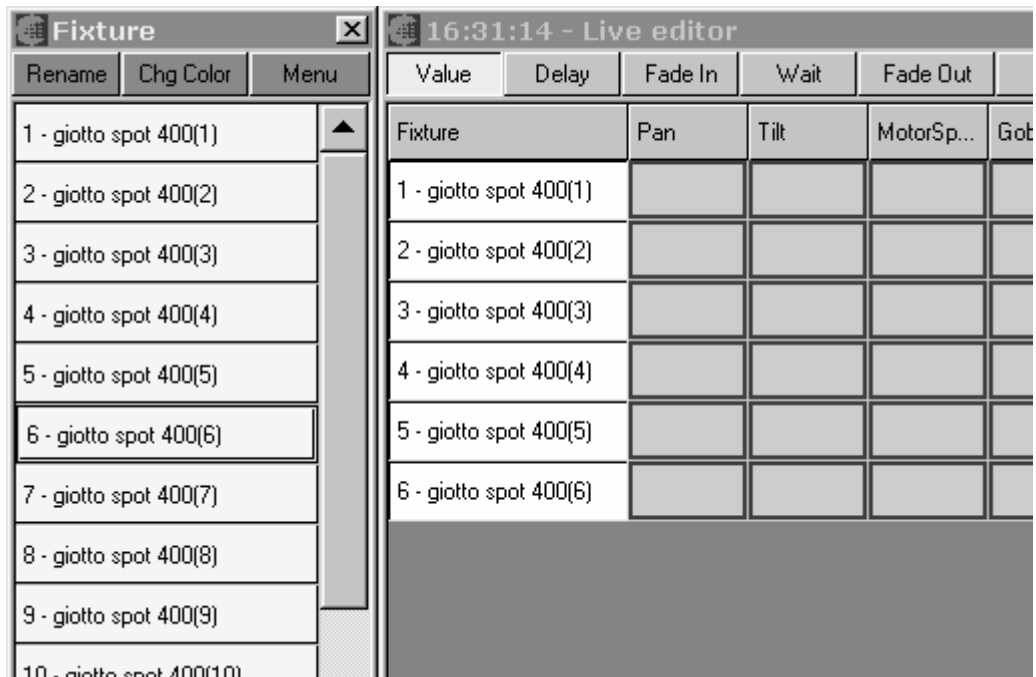
Modificando, in qualunque momento, i gruppi principali, automaticamente si ottiene l'aggiornamento dei gruppi composti.

### Creare un Gruppo

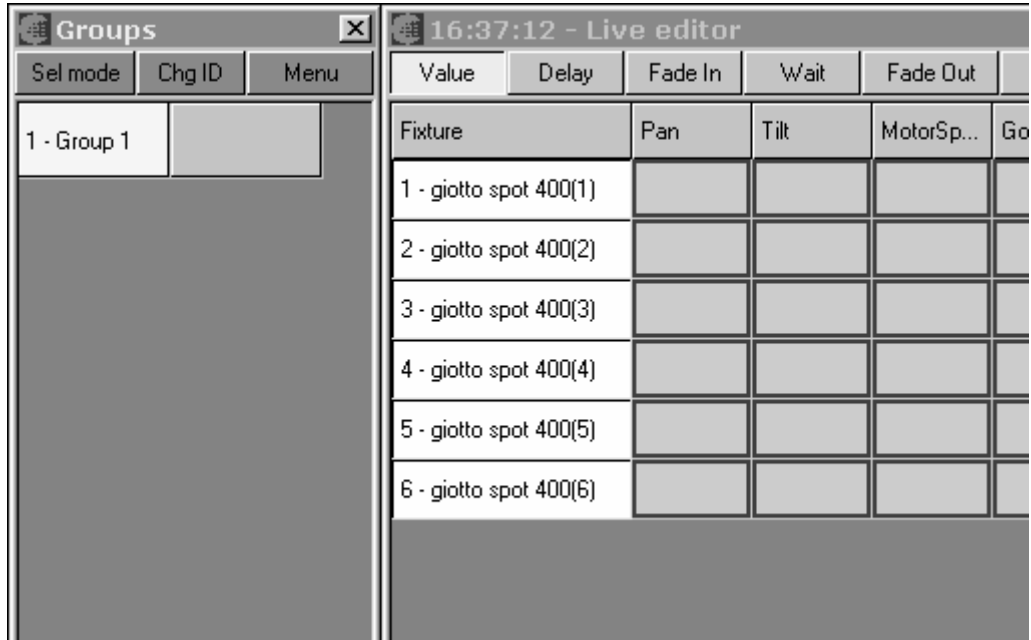
La creazione di gruppi di selezione avviene attraverso l'uso dell'editor. Fixture selezionate all'interno della finestra "Live Editor" possono, in qualsiasi momento, essere memorizzate all'interno di un gruppo di selezione.

Per creare un gruppo procedere come segue:

- ▶ Selezionare i proiettori desiderati che apparterranno al primo gruppo attraverso i tasti: **Fixt 1 Thru 6** (es: i primi 6 proiettori)
- ▶ Premere: **Enter**



- ▶ Premere: **Store** e quindi **Group**. Così facendo si crea il primo gruppo. Al comando di Store Group, la finestra di selezione cambia da "Fixture" a "Groups", mostrando il tasto di richiamo del gruppo appena creato (Group 1).



Ripetere le operazioni sopraindicate per aggiungere nuovi gruppi di altri proiettori.

#### **ATTENZIONE!!**

Attraverso il comando Store-Group si creano Gruppi contenenti le sole Fixture selezionate all'interno di "Live editor"

### **Modificare un Gruppo**

Le modifiche che si possono apportare ad un qualsiasi Gruppo sono molteplici e sono tutte elencate nel menu contestuale della finestra dei Gruppi. A menù attivato si può scegliere quindi il tipo di modifica da apportare al Gruppo selezionato.

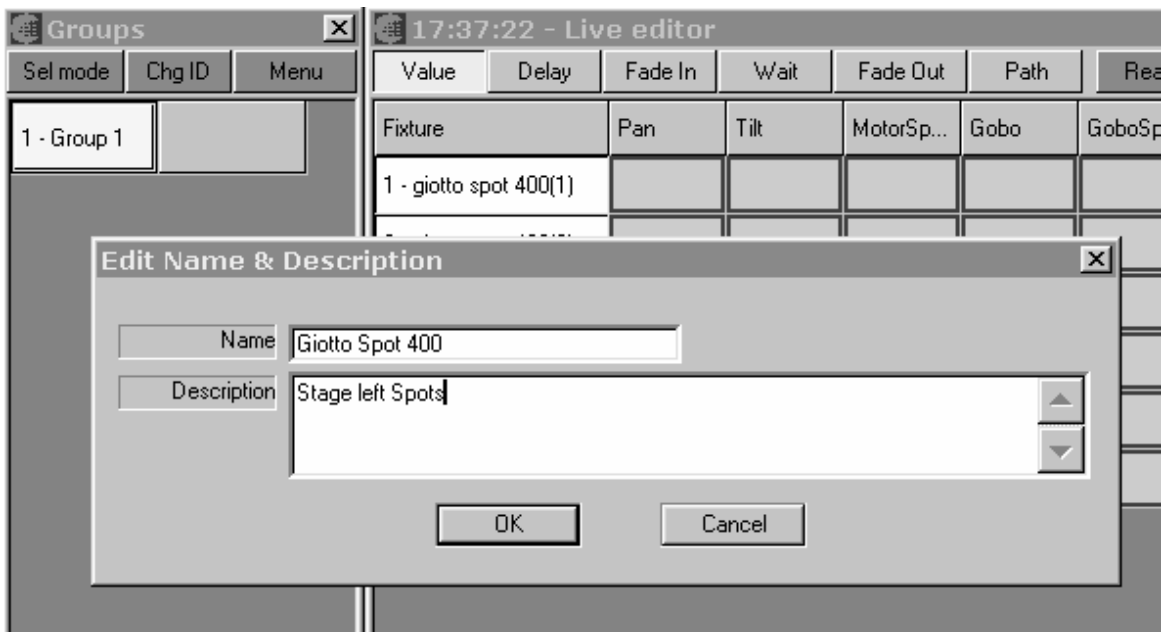
Il menu contestuale può essere attivato in tre diverse maniere:

1. attraverso la pressione del tasto destro del mouse sul tasto del Gruppo selezionato.
2. Premendo il tasto **Menu** sulla Tool-bar della finestra "Groups".
3. Premendo il tasto **Menu** da Console una volta selezionato il Gruppo

<u>1</u> Change name & description
<u>2</u> Change ID
<u>3</u> Change Color
<u>4</u> Group detail
<u>5</u> Add to current grup
<u>9</u> Delete Group

Per modificare il nome del gruppo:

- ▶ Dalla finestra "Groups" selezionare il gruppo desiderato.
- ▶ Premere il tasto destro del mouse (oppure premere il tasto **Menu**) e scegliere "Change name & description"
- ▶ Inserire il nome desiderato nel campo "Name" della finestra che appare "Edit name & Description".
- ▶ Inserire nel campo Description eventuali note utili al riconoscimento del gruppo.
- ▶ Premere **Enter** per confermare.



Per visualizzare il dettaglio di un gruppo:

- ▶ Dalla finestra dei Gruppi selezionare il gruppo desiderato.
- ▶ Premere il tasto destro del mouse (oppure premere il tasto **Menu**) e scegliere "Group detail"
- ▶ Apparirà una finestra con l'elenco delle Fixture facenti parte del gruppo stesso.

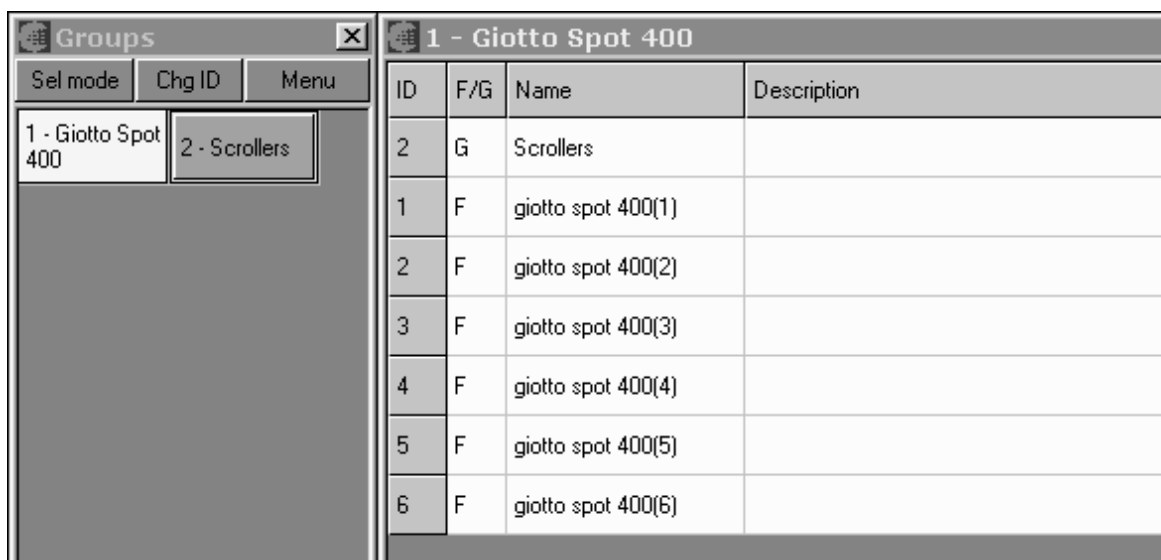
ID	F/G	Name	Description
1	F	giotto spot 400(1)	
2	F	giotto spot 400(2)	
3	F	giotto spot 400(3)	
4	F	giotto spot 400(4)	
5	F	giotto spot 400(5)	
6	F	giotto spot 400(6)	

Per aggiungere Fixture ad un gruppo:

- ▶ Visualizzare il dettaglio del gruppo
- ▶ Tornare nell'editor e selezionare le Fixture da aggiungere.
- ▶ Premere il tasto destro del mouse (oppure premere il tasto **Menu**) e scegliere "Add to group", automaticamente sarà riportato in primo piano la finestra con il dettaglio del gruppo opportunamente aggiornato.

Per aggiungere un gruppo ad un gruppo:

- ▶ Visualizzare il dettaglio del gruppo al quale si vuole aggiungere il gruppo
- ▶ Selezionare il gruppo da aggiungere
- ▶ Premere il tasto destro del mouse (oppure premere il tasto **Menu**) e scegliere "Add to current group"



E' possibile cambiare l'ID del singolo gruppo in modo da poter ri-organizzare l'ordine desiderato dei Gruppi, qualora, una volta creata una serie, alcuni di essi siano stati rimossi.

Per cambiare L'ID dei gruppi:

1. Selezionare il gruppo da re-indirizzare su nuovo ID.
2. Premere il tasto destro del mouse (oppure premere il tasto **Menu**) e scegliere "Change ID", oppure premere direttamente **ChgID** sulla Tool-bar della finestra Groups
3. Assegnare il nuovo ID dalla finestra "Group ID" nel campo NewID.
4. Premere **Enter** per confermare

---

**Cancellare un Gruppo**

Per cancellare alcune Fixture da un gruppo:

- ▶ Visualizzare il dettaglio del gruppo come sopra indicato
- ▶ Selezionare le Fixture (righe) da cancellare
- ▶ Premere il tasto **Del**
- ▶ Confermare attraverso **Enter**

Attraverso questa procedura è possibile inoltre cancellare un gruppo appartenente ad un altro gruppo.

Per cancellare un intero gruppo:

- ▶ Selezionare il gruppo da cancellare
- ▶ Premere il tasto **Del**
- ▶ Confermare attraverso **Enter**

## ***Palette***

Le Palette di Regia2048 sono dei particolari stati di Attributi che possono essere impiegati per "costruire" le proprie Cue. Ogni qualvolta si modifica una paletta utilizzata in una o più Cue, anche le Cue stesse saranno automaticamente affette dalla stessa modifica. E' importante l'utilizzo delle Palette nella programmazione, al fine di poterla successivamente modificare all'occorrenza, in maniera macroscopica, attraverso poche e rapide modifiche alle Palette stesse.

Le tipologie delle Palette di Regia2048 sono sei:

INTENSITA'	( <b>IN</b> )
PAN TILT	( <b>P/T</b> )
COLOR	( <b>CO</b> )
GOBO	( <b>GB</b> )
PRISM	( <b>PR</b> )
BLADE	( <b>BL</b> )

Ciascuna tipologia di paletta è preposta al salvataggio e alla gestione successiva di Attributi pertinenti alla tipologia stessa della Paletta

Esempio tutte le Palette P/T (Pan e Tilt) contengono informazioni dei soli attributi di Pan e Tilt dei proiettori desiderati.

L'impiego di tali Palette nella realizzazione di Cue in fase di Editing, è fondamentale al fine di poter modificare successivamente tutte le Cues che le utilizzano all'occorrenza.

Ogni qualvolta si crea una paletta, si salvano all'interno di essa i valori di tutti o parte degli attributi che appartengono alla tipologia di paletta stessa.

L'associazione tra tipologia di paletta e attributi gestiti, è definita a priori dalla Fixture library, ma può essere cambiata a secondo le proprie esigenze (Ved sez: **SETUP** -> **Fix.Cfg** -> Colonna "P.type"). Per esempio può risultare più comodo per taluni utenti, associare l'Attributo di gestione del Fuoco alla palettatura di Pan e Tilt, in modo tale che, ogni paletta di Pan e Tilt usata contenga anche le relative informazioni di messa a fuoco. Viceversa può risultare conveniente invece, per altri utenti, associare le informazioni dell'Attributo di Fuoco nella tipologia di Palette Gobo. Ogni paletta contenente le informazioni di gobo, conterrà quindi anche le informazioni della giusta focalizzazione del gobo stesso gestito dalla Paletta.

Il salvataggio dei parametri all'interno di una paletta può essere riferito al TIPO DI APPARECCHIO (Es. Giotto Spot Profile), oppure ad UNO SPECIFICO APPARECCHIO o gruppo di apparecchi (Es. Proiettori N° 3,5,7,9). Ciò consente di creare nel primo caso, Palette aventi parametri applicabili a qualsiasi apparecchio, purché dello stesso tipo, nel secondo caso invece, le Palette influenzeranno solo i parametri desiderati di specifici apparecchi.

I parametri di una paletta che controllano la stessa tipologia di proiettori sono salvati in una modalità che si definisce:

Share (Condivisi)

I parametri di una paletta che controllano proiettori individualmente, sono salvati in una modalità che si definisce:

Own (Proprietaria)



L'esempio più semplice può risultare quello relativo alle Palette di Pan e Tilt, ove i parametri è indispensabile salvarli in modo del tutto *individuale* (cioè parametri Pan e Tilt di ciascun proiettore selezionato). Questo per consentire di realizzare Palette che gestiscono posizioni diverse tra loro dei Proiettori coinvolti (Es: Le Palette di posizione dei componenti della Band).

Palette di Colore, viceversa, risultano essere più facilmente gestibili se i parametri salvati, sono legati *al tipo* di proiettore. Basterà, per esempio, creare le Palette Colore di un proiettore solamente, per poterle poi applicare ad un numero desiderato di proiettori dello stesso tipo.

Le modalità *Share* e *Own* con le quali i parametri sono salvati all'interno di una paletta, sono fissate per default dalla Fixture Library. Anche in questo caso l'operatore può cambiare le modalità di salvataggio parametri, a seconda delle proprie esigenze o gusti (Ved sez: **SETUP** -> **Fix.Cfg** -> Colonna "P.inherit").

Sotto riportata vi è una tabella riassuntiva sulla gestione di default degli attributi delle Palette, di Regia2048

Intensità <b>IN</b>	Pan Tilt <b>P/T</b>	Color <b>CO</b>	Gobo <b>GB</b>	Prism <b>PR</b>	Blade <b>BL</b>
Dimmer *	Pan *	Color wheel	Gobo	Prism	Blade1 *
Shutter	Tilt *	Cyan	Gobo index	Prism rotation	Blade1 angle *
Focus *	P/T Speed	Magenta	Gobo rotation	Effects	Blade2 *
Zoom *		Yellow	Iris *		Blade2 angle *
		Red	Macros		Blade3 *
		Green			Blade3 angle *
		Blue			Blade4 *
		CTC			Blade4 angle *
		CTO			Blade rotation *

Tutti i parametri indicati in tabella seguiti dall'asterisco, sono salvati all'interno della paletta di appartenenza, nella modalità Own.

La pressione dei tasti **Intens** - **P/T** - **Color** - **Gobo** - **Prism** - **Blade** richiama il controllo della palettatura desiderata corrispondente aprendo le finestre di selezione relative.



### Creare nuove Palette del tipo Share

Una volta configurata, Regia2048 "propone" una serie di Palette preconfezionate di Colore, Gobo, Intensità, Blade e Prism.

Tale Palettatura può ovviamente essere modificata, o possono essere aggiunte, altre Palette nuove.

Tutte le modifiche, interesseranno esclusivamente lo Show corrente; qualora si inizi un nuovo Show, sarà di nuovo disponibile la sola palettatura di default.

A seguire vedremo passo-passo, un semplice esempio, di come creare una palette Colore, per i proiettori Giotto Spot 400.

La palette coinvolgerà i soli Attributi Colore del Giotto Spot 400, che sono configurati per default, in modalità *Share*.

Basterà perciò scegliere un solo proiettore, per creare una palette utilizzabile poi da tutti i Giotto Spot.

Per creare la Paletta di Colore:

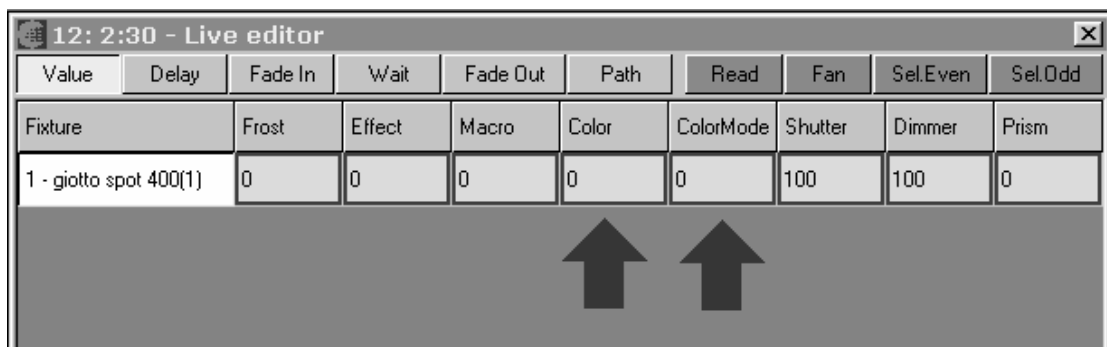
- ▶ Selezionare il proiettore desiderato (Es. **Fixt** **1** **Enter** Giotto Spot400).



- ▶ Premere il tasto **Locate**

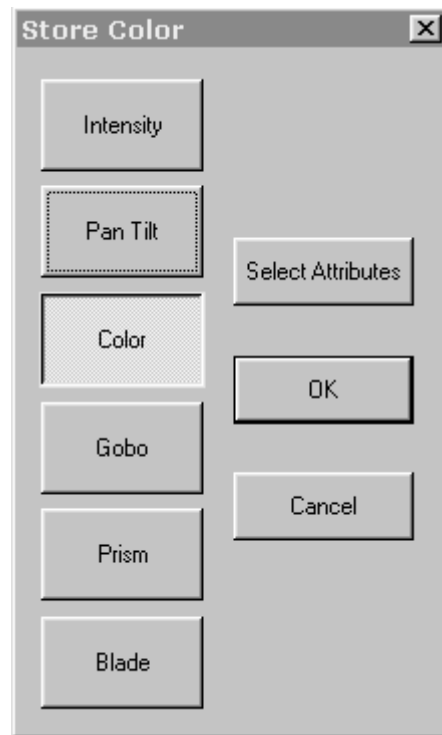


Il comando "Locate" porta il proiettore selezionato, nella posizione di Home senza Gobo Colori o Prismi, con l'otturatore aperto e l'intensità al massimo. Ciò consente di individuare il proiettore e quindi scegliere il colore desiderato per creare la nuova paletta.



- ▶ Premere il tasto **Color** al fine di abilitare gli encoders al controllo dei canali appartenenti alla famiglia degli Attributi Color.
- ▶ Muovere i due encoders (Rosso e Verde) al fine di ottenere il colore desiderato (es: Ambra).
- ▶ Premere **Store** e quindi **Color**

- La finestra che appare, mostra il tipo di Paletta che si sta per salvare e quindi tutti gli Attributi contenuti in essa. Premere **OK** per confermare.

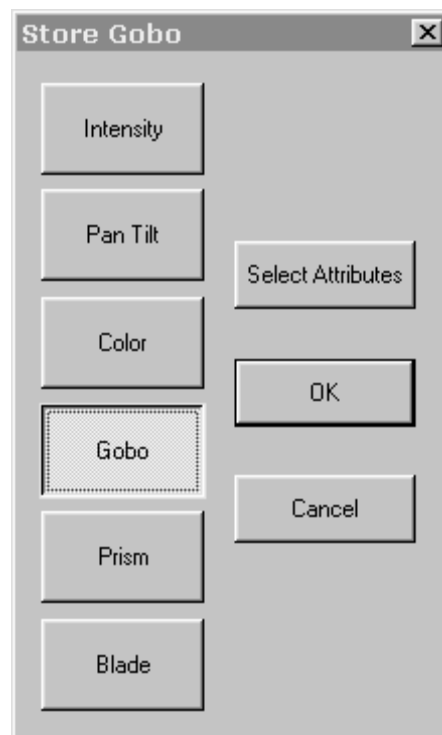


Il comando Store-Color genera la nuova paletta nella finestra di selezione Palette Colore che è automaticamente nominata da Regia, secondo un'auto numerazione. Basterà solamente premere il tasto **Rename** per applicare l'etichetta: "Ambra". La nuova paletta Ambra sarà quindi applicabile a tutti i proiettori dello stesso tipo del proiettore origine (Giotto Spot 4000 )

La procedura per salvare Palette Share di altro tipo è uguale a quella sopra descritta.

Esempio per creare Palette di Gobos:

- ▶ Selezionare il proiettore desiderato (Es: **Fixt 10 Enter** ).
- ▶ Premere il tasto **Locate**
- ▶ Premere il tasto **Gobo** al fine di abilitare gli encoders al controllo dei canali appartenenti alla famiglia degli Attributi Gobo.
- ▶ Muovere i due encoders di pertinenza al fine di ottenere il Gobo desiderato.
- ▶ Premere **Store** e quindi **Gobo**



- ▶ Premere **Ok** per confermare il salvataggio della Paletta dalla finestra di selezione Palette

---

### ***Creare nuove Palette del tipo Own***

La procedura per generare Palette ove i parametri contenuti sono del tipo Own è leggermente differente.

Mentre nel caso precedente basta la selezione di un solo proiettore, ora si devono selezionare tutti i proiettori che saranno successivamente controllati dalla Paletta che si desidera creare.

L'esempio più frequente riguarda la creazione di Palette Pane e Tilt; Attributi normalmente sono trattati in modalità Own

Per creare una paletta di Pan e Tilt:

- ▶ Selezionare i proiettori desiderati (Es: **Fixt** **1** **Thru** **12** **Enter** le prime 12 Fixture)
- ▶ Premere il tasto **Locate**

Value	Delay	Fade In	Wait	Fade Out	P.
Fixture		Pan	Tilt	MotorSp...	Gobo
10 - giotto spot 400(10)		70	45	0	0
11 - giotto spot 400(11)		73	31	0	0
12 - giotto spot 400(12)		67	48	0	0
13 - giotto spot 400(13)		70	54	0	0
14 - giotto spot 400(14)		41	39	0	0
15 - giotto spot 400(15)		63	46	0	0
35 - studio spot 575(1)		69	38		
36 - studio spot 575(2)		69	56		
37 - studio spot 575(3)		66	49		
38 - studio spot 575(4)		53	38		
39 - studio spot 575(5)		80	62		

- ▶ Attraverso i tasti **+** e **-** selezionare individualmente i proiettori, in modo da poterli posizionare ciascuno, nei punti desiderati, per mezzo della Trackball
- ▶ Premere **Store** e quindi **P/T**
- ▶ Confermare attraverso il tasto **OK** dalla finestra di selezione Palette

Procedere in maniera analoga per creare altre Palette del tipo Own quali: Intensity, Zoom, Iris, Focus

### Creare Palette Parzializzate

Il comando **Store P/T** crea una Paletta avente i valori di *tutti* gli attributi appartenenti alla famiglia Pan e Tilt, per i proiettori selezionati, qualora tali Attributi abbiano tutti un valore dato (es: Pan= 20%, Tilt=43%, P/T Speed=0%, Focus=35%).

Il comando **Locate** provvede ad attribuire a tutti gli Attributi dei proiettori selezionati, un valore ben preciso.

Ciò assicura il fatto, che il salvataggio della Paletta, sarà comprensivo di tutti gli Attributi appartenenti alla Paletta stessa (modificati e non).

E' possibile creare Palette, che non contengono informazioni di tutti gli Attributi relativi al tipo di Paletta, ma solo parte di essi.

Ciò può risultare molto comodo, nei casi dove si intende creare Palette, che agiscono solo su specifici Attributi e non su tutti, all'interno della stessa famiglia.

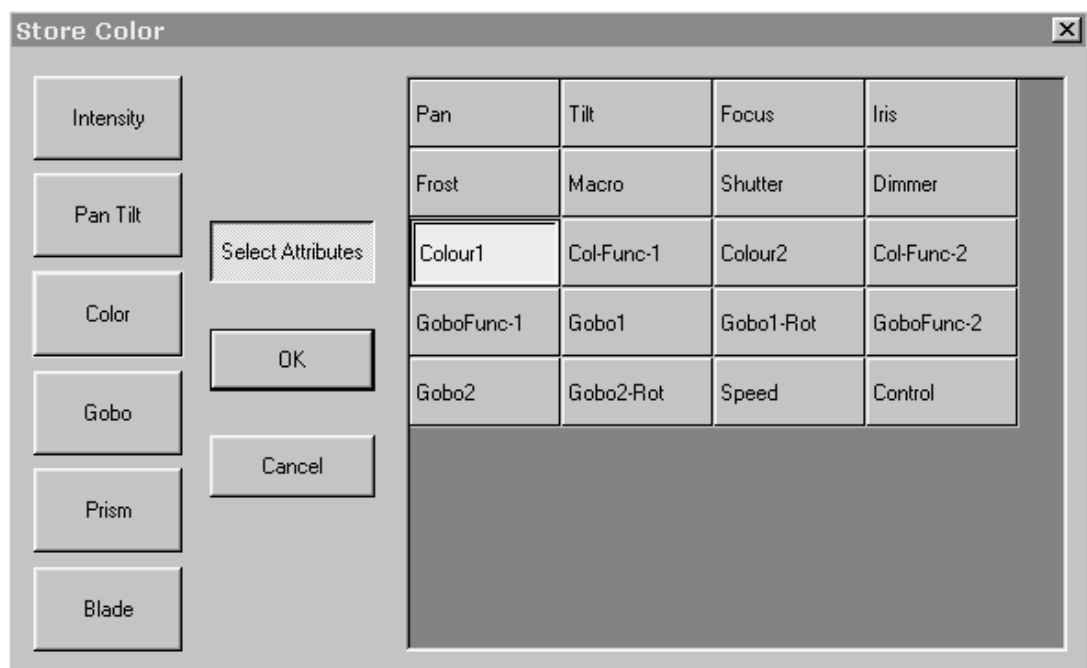
L'esempio più semplice, riguarda la creazione di Palette Colore, per apparecchi aventi due Color-Wheel.

Può, infatti, essere comodo realizzare Palette di Colore che coinvolgono solo al prima Color-Wheel, senza che queste interferiscano con le Palette relative alla seconda Color-Wheel.

Così facendo si potranno quindi miscelare le varie Palette di ciascuna ruota colori, creando tutte le combinazioni possibili.

Proveremo a realizzare una Paletta colore che coinvolga solo la prima Color Wheel di un proiettore avente due Color Wheel:

- ▶ Selezionare il proiettore desiderato (Es. **Fixt 35 Enter** StudioSpot 575).
- ▶ Premere il tasto **Locate**
- ▶ Premere il tasto **Color** al fine di abilitare gli encoders al controllo dei canali appartenenti alla famiglia degli Attributi Color.
- ▶ Muovere i due encoders al fine di ottenere il colore desiderato.
- ▶ Premere **Store** e quindi **Color**
- ▶ Premere il tasto **Select Attributes** dalla finestra di selezione Palette



“Select Attributes” estende la finestra di selezione Palette, consentendo la scelta degli Attributi che saranno salvati all’interno della Palette colore che si sta per creare.

Gli Attributi rappresentati, sono relativi al tipo di Fixture selezionata, qualora questi contengano un parametro dato (Pan 30% Tilt 64% Color 10% etc...).

- ▶ Premere quindi i tasti degli Attributi colore si intendono salvare (es: **Color1**)
- ▶ Premere il tasto **OK** per confermare.

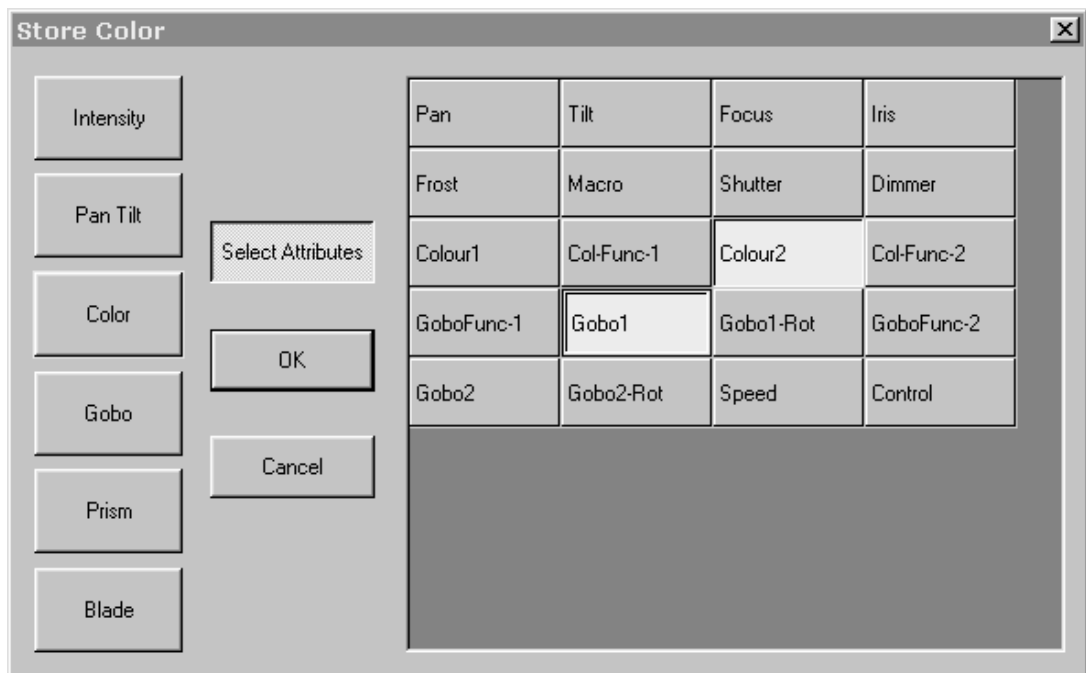
### Creare Palette miste

E’ possibile creare Palette in grado di gestire Attributi che non appartengono alla famiglia delle Palette stesse. Ad esempio è possibile memorizzare una palette di posizione, quindi di P/T, che contiene anche le informazioni di Zoom, o di un Gobo.

La modalità con la quale si può ottenere ciò è esattamente come quella sopra descritta per quanto concerne le Palette parzializzate

Per creare una Palette Colore che contenga anche un Gobo:

- ▶ Selezionare il proiettore desiderato
- ▶ Premere **Locate**
- ▶ Premere il tasto **Color**
- ▶ Modificare L’Attributo Colore (es: Magenta).
- ▶ Premere il tasto **Gobo**
- ▶ Modificare l’Attributo Gobo (es: Gobo Cone).
- ▶ Premere **Store** e quindi **Gobo**
- ▶ Premere il tasto **Select Attributes**





- ▶ Scegliere quindi gli Attributi che faranno parte della Paletta Colore (es: **Color2** e **Gobo1**).
- ▶ Premere **OK** per confermare

---

### **Palettatura unificata**

Regia2048 fornisce da Fixture Library, una Palettatura Pre-confezionata. Può facilmente accadere quindi che, Palette aventi lo stesso nome (es: "Rosso" o "Gobo1" ), siano presenti in più Fixture configurate. In tal caso, Regia in maniera del tutto automatica, mostrerà una sola Paletta "comune", in grado di gestire due o più proiettori di tipo diverso simultaneamente. Palette unificate possono inoltre essere create dall'utente.

La procedura è uguale a quella già descritta nei paragrafi precedenti. Sarà solamente necessaria la selezione delle diverse tipologie di proiettori prima del salvataggio della Paletta.

Vediamo un esempio di come creare una paletta unificata:

- ▶ Selezionare due o più proiettori di due tipologie diverse (es: **Fixt** **1** **Thru** **1** **2** **Enter** )
- ▶ Premere **Locate**
- ▶ Selezionare i proiettori della prima tipologia all'interno di Live Editor (es: Giotto Spot 400).
- ▶ Premere **Color** e scegliere il colore desiderato attraverso l'encoder dedicato.
- ▶ Deselezionare i proiettori precedenti, e selezionare quelli della seconda tipologia all'interno di Live Editor ( Es: StudioSpot 575 )
- ▶ Scegliere il Colore desiderato attraverso l'encoder dedicato.
- ▶ Premere **Store** **Color**
- ▶ Confermare premendo il tasto **OK** dalla finestra di selezione Palette

Così facendo, si possono creare Palette che coinvolgono in maniera macroscopica più proiettori, oppure creare Palette univoche per tutti i proiettori (es: solo Giallo, o solo Rosso, etc...)

Qualora esistano Palette pre esistenti, e si intenda aggiungere le informazioni di altri proiettori di diversa tipologia, per ottenere una Palettatura unificata, è necessario creare per i nuovi apparecchi, una paletta *avente lo stesso nome* della Paletta esistente, in modo tale che Regia possa "unire" (Merge) le informazioni delle due.

Nell'esempio supponiamo esista una Paletta Colore per il Giotto Spot 400 chiamata "Red" (Rosso), e si intenda unire a questa Paletta il controllo della ruota colori di Studio Spot 575 per lo stesso colore, in modo da ottenere una palettatura unificata.

Procedere come segue:

- ▶ Selezionare Studio Spot 575
- ▶ Premere **Locate**
- ▶ Premere il tasto **Color**
- ▶ Selezionare il colore Rosso con l'apposito encoder
- ▶ Premere **Store** e quindi **Color**
- ▶ Confermare premendo il tasto **OK** dalla finestra di selezione Palette

- ▶ Modificare il nome di quest'ultima Paletta creata assegnando lo stesso di quella pre esistente (Red).



Automaticamente una piccola finestra appare, chiedendo se si intende unire le informazioni della Paletta che si sta rinominando a quella pre-esistente, rendendola univoca.

- ▶ Scegliere **Yes** (Sì) affinché la paletta Red sia in grado di azionare i diversi proiettori simultaneamente generando un colore univoco.

---

### **Modificare una Paletta**

Per modificare una Paletta è necessario richiamarla attraverso il comando Load e quindi ri-memorizzarla attraverso il comando Update.

Modifica di una Paletta Colore:

- ▶ Premere **Load** e quindi **Color**
- ▶ Scegliere il numero della Paletta da modificare attraverso il tastierino (es: 10) numerico e premere **Enter**
- ▶ Modificare i parametri degli Attributi Colore
- ▶ Premere **Update** e quindi **Color**



- ▶ Premere **Update** oppure **Enter** per confermare.

Nella finestra di Update compare automaticamente il numero della Paletta che si sta aggiornando. E' possibile cambiare il numero di ID all'interno del campo "Palette to update".

Ciò può comportare due scelte:

1. Assegnare un'ID esistente di un'altra Paletta
2. Assegnare un numero di ID di una Paletta non esistente

Se si sceglie un Id esistente, Regia automaticamente apre una finestra di WARNING chiedendo se si intende sovra scrivere la Paletta di destinazione (con la sua conseguente perdita) oppure tralasciare.

Se al contrario si sceglie un nuovo ID, il comando **Update** creerà una nuova Paletta lasciando invariata la Paletta d'origine

Per modificare il nome della Paletta:

- ▶ Selezionare la Paletta
- ▶ Premere il tasto destro del mouse e scegliere "Change name e description"
- ▶ Inserire il nome desiderato nel campo "Name"
- ▶ Premere **Enter**

Alternativamente in maniera più rapida, si può usare il tasto **Rename**, che si trova sulla Tool-bar di ciascuna finestra di selezione Palette.

---

### **Cancelare una Paletta**

Per cancellare una Paletta:

- ▶ Dalla finestra delle Palette selezionare il la Palette da cancellare
- ▶ Premere il tasto **Del**
- ▶ Premere il tasto **Yes** se s'intende procedere dalla finestra di WARNING

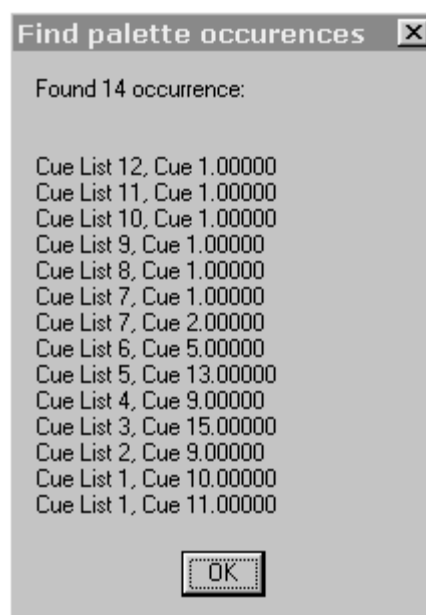
Ogni qualvolta si cancella una Paletta, anche tutte le Cue che eventualmente ne fanno uso, perdono le informazioni di "legame" con la Paletta stessa.

Se si rimuove una Paletta, Regia2048, in maniera del tutto automatica, sostituisce a ciascun Attributo, il valore fisico DMX, precedentemente gestito dalla Paletta cancellata.

Attraverso il tasto "Menu" è possibile individuare su quante e quali Cue, e relative Cue-list, una Paletta è stata impiegata.

Per conoscere dove una paletta è stata impiegata:

- ▶ Selezionare la Paletta
- ▶ Premere il tasto **Menu** da tastiera o da Tool-bar della finestra.
- ▶ Selezionare "Find occurrences"



## ***Grab***

I Grab sono Palette particolari utili nel caso in cui si desideri, sia in fase di programmazione che di Play-back, "fotografare" lo stato dei canali e salvarlo, tale da poterlo utilizzare successivamente.

Per creare un Grab sia in fase di programmazione che di Play-Back:

- ▶ Premere **Store** e quindi **Grab**

Una volta salvati diversi Grab, è possibile applicarli parzialmente o completamente in una fase successiva di programmazione a uno o più proiettori nelle stesse modalità delle Palette.

### **ATTENZIONE !!**

**Un Grab contiene tutti i valori DMX degli attributi di tutti i proiettori.**

## Shape Engine

Lo Shape Engine di Regia2048, consente di creare rapidamente effetti dinamici complessi sia di movimento che di Colore, Gobo e altro.

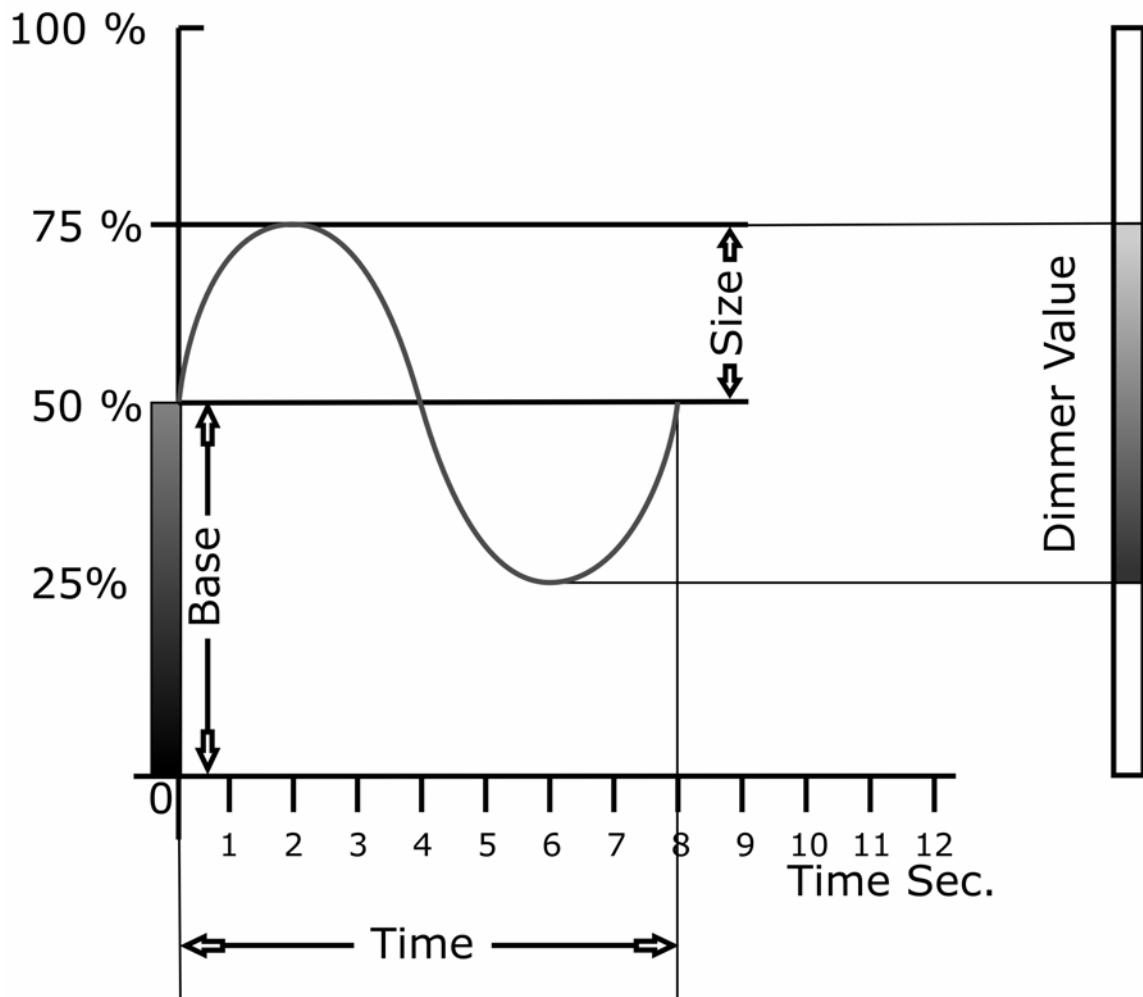
Ciascuna Cue, può quindi contenere uno o più effetti diversi applicati ad altrettanti Attributi, ciascuno dei quali in grado di lavorare contemporaneamente con i propri parametri assegnati.

Regia2048 ha in dotazione una numerosa serie d'effetti che rende la programmazione rapida e semplice.

### Architettura dello Shape Engine

In fase di costruzione di una Cue, è possibile applicare ad un Attributo (...o più), avente un parametro dato, una "Forma d'onda" in grado di far oscillare l'Attributo stesso, secondo ampiezza e velocità desiderata.

Tali forme d'onda sono di svariati tipi e si possono scegliere da una libreria data e non modificabile. Ciascuna Cue può quindi contenere diversi effetti, controllati da diverse forme d'onda, applicate ciascuna a diversi Attributi.



L'esempio grafico della pagina precedente, raffigura un caso, in cui si è scelto di applicare, ad un Attributo Dimmer, una forma d'onda sinusoidale. Tale forma d'onda, per le sue caratteristiche, applicherà un movimento oscillatorio nel tempo all'Attributo Dimmer.

### **Base - Size - Time**

Le tre caratteristiche principali di una Forma d'onda applicata sono:

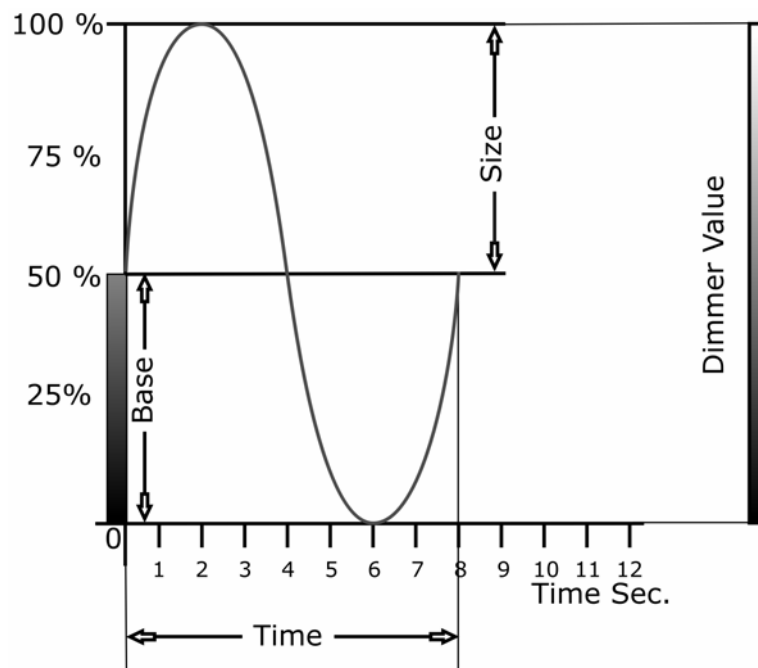
- ▶ Base E' il valore dell'Attributo, dal quale la forma d'onda ha origine e comincia ad aver effetto.
- ▶ Size Rappresenta l'ampiezza della forma d'onda. Maggiore è l'ampiezza e maggiore sarà l'oscillazione dell'Attributo intorno al valore di Base.
- ▶ Time E' il tempo che impiega l'effetto generato dalla forma d'onda per completare un ciclo (*Periodo*).

I parametri applicati nel caso dell'esempio sono:

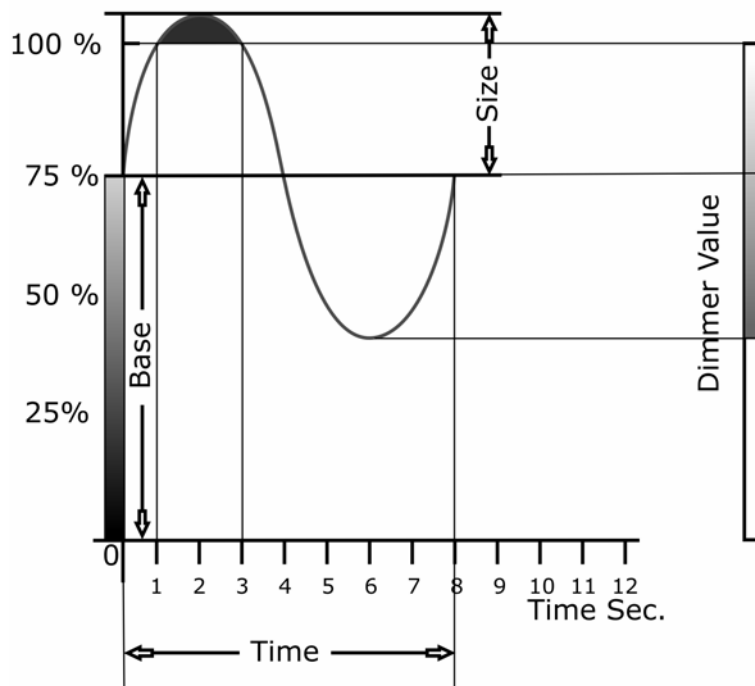
- ▶ Base=50% Questo valore è normalmente impostato da "Live Editor"
- ▶ Size =25% Questo valore può variare da 0 a 100%
- ▶ Time =8 Sec Questo valore di tempo che può variare da 0.4 a 1695 Sec

Praticamente, un effetto di questo tipo, applicato al canale Dimmer con i parametri citati, provoca un'oscillazione ripetitiva nel tempo del canale Dimmer, dal valore 25% al valore 75%, che si compie completamente ogni 8 secondi.

Tutti i parametri che regolano un effetto, possono essere scelti a piacere dall'operatore, in modo che generino l'effetto desiderato.



Nell'esempio sopra, semplicemente aumentando la sezione di oscillazione, sino al 50%, si ottiene un effetto ripetitivo di accensione e spegnimento del Dimmer (full range) in un tempo di otto secondi, mantenendo sempre una base del 50%.



Raffigurato sopra un altro esempio di possibile applicazione di un effetto all'Attributo Dimmer. Come si può notare l'ampiezza dell'effetto è di circa 30% mentre la Base è al 75%.

L'oscillazione che ne deriva varia dal 45% sino al 100% dell'Attributo Dimmer, con una stasi al valore massimo di due secondi dovuti al fatto che in quel intervallo di tempo, la forma d'onda eccede rispetto il valore massimo che l'Attributo può raggiungere.

---

### ***Offset Wait Direction***

Come descritto nel paragrafo precedente, è possibile applicare un'oscillazione ad uno o più Attributi dello stesso tipo per un gruppo di Proiettori.

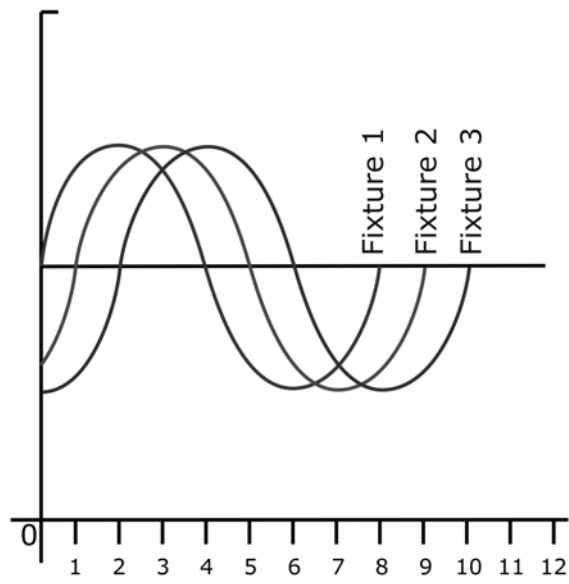
Ove applicato, l'effetto crea un andamento oscillatorio dell'Attributo stesso che avviene in maniera sincrona per tutti i Proiettori scelti.

Esistono altri parametri che gestiscono un effetto applicati a più proiettori, tali da sfasare gli effetti nel tempo secondo diverse logiche sequenziali.

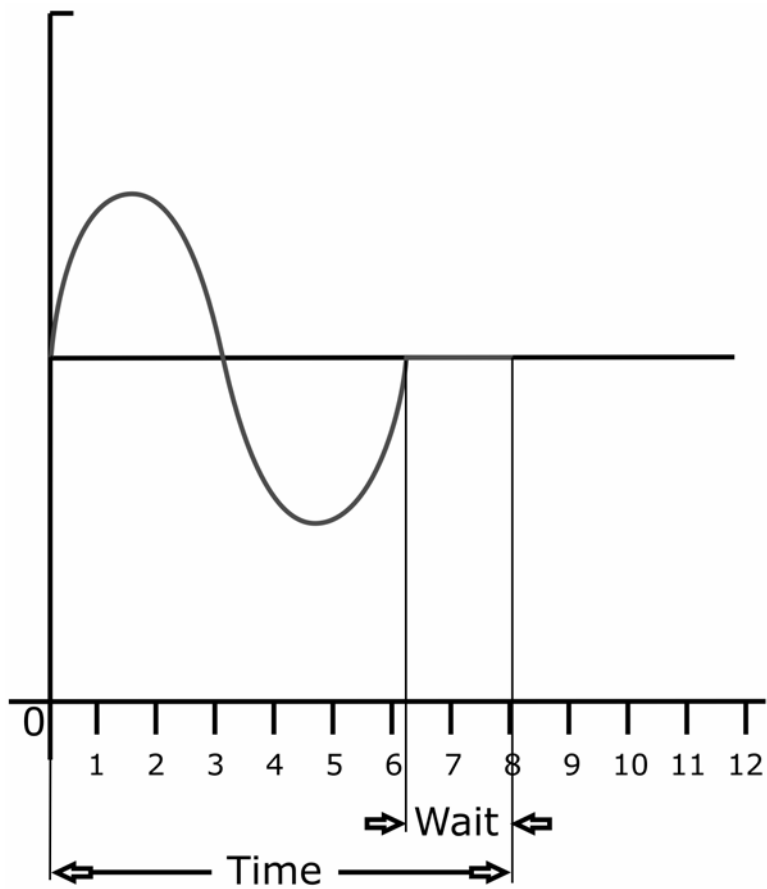
Offset Determina appunto lo sfasamento di una oscillazione applicata a più Fixture, in modo da poter generare effetti sequenziali attraverso i proiettori.

Wait Introduce un tempo di attesa regolabile a piacere, all'interno dell'oscillazione, fermo restando il parametro Time

Direction Consente di invertire il verso dell'effetto e o di rovesciare la forma d'onda.



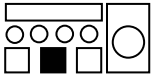
Nell'esempio grafico, si nota lo sfasamento, di uno stesso effetto tra 3 diverse Fixture.



Questa figura rappresenta invece, come si modifica la forma d'onda scelta, in caso si introduca un tempo di Wait



## L'editor degli Effetti



L'area che consente di applicare uno o più effetti agli Attributi, è definita "Effect Editor". L'effect editor si attiva premendo il tasto **EffEdt** dal tastierino di selezione Palette oppure dal tasto **Eff.Edit** da Touch screen.

L'area è costituita due Finestre. La finestra di selezione delle forme D'onda denominata "Shapes", e la finestra di editing dei parametri effetto denominata appunto "Effect editor".

Fixture	Pan	Tilt	MotorSp...	Gobo	GoboSpin	GoboSh...	GoboMo...	Focus
1 - giotto spot 400(1)	3	3	-	-	-	-	-	-
2 - giotto spot 400(2)	3	3	-	-	-	-	-	-
3 - giotto spot 400(3)	3	3	-	-	-	-	-	-
4 - giotto spot 400(4)	3	3	-	-	-	-	-	-
5 - giotto spot 400(5)	3	3	-	-	-	-	-	-
6 - giotto spot 400(6)	3	3	-	-	-	-	-	-
7 - giotto spot 400(7)	3	3	-	-	-	-	-	-
8 - giotto spot 400(8)	3	3	-	-	-	-	-	-
9 - giotto spot 400(9)	3	3	-	-	-	-	-	-
10 - giotto spot 400(10)	3	3	-	-	-	-	-	-

La finestra Effect editor, mostra nella Tool bar superiore, tutti i parametri descritti nel paragrafo precedente, per la creazione dell'effetto desiderato. La pressione di tali tasti, determina la visualizzazione del valore dei parametri relativi, nelle colonne sottostanti, corrispondenti agli Attributi a cui si è scelto di applicare l'effetto.

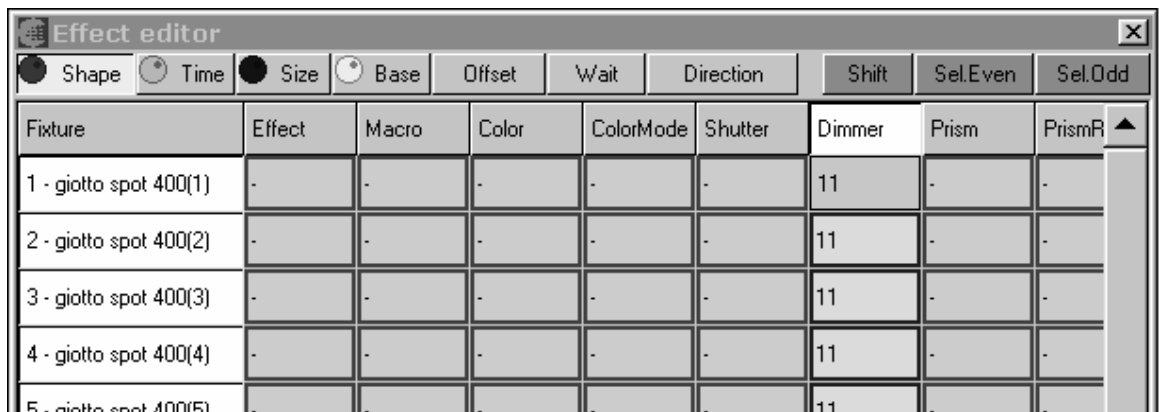
Come si può vedere dalla figura, i parametri : Shape, Time, Size, Base sono gestibili rispettivamente dagli Encoders Rosso, Verde, Blu, Giallo.

Per assegnare il controllo dei parametri Offset, Wait e Direction agli Encoders, premere il tasto **F2** e viceversa, per tornare al controllo dei parametri precedenti premere **F1**.

### Creare un semplice Effetto

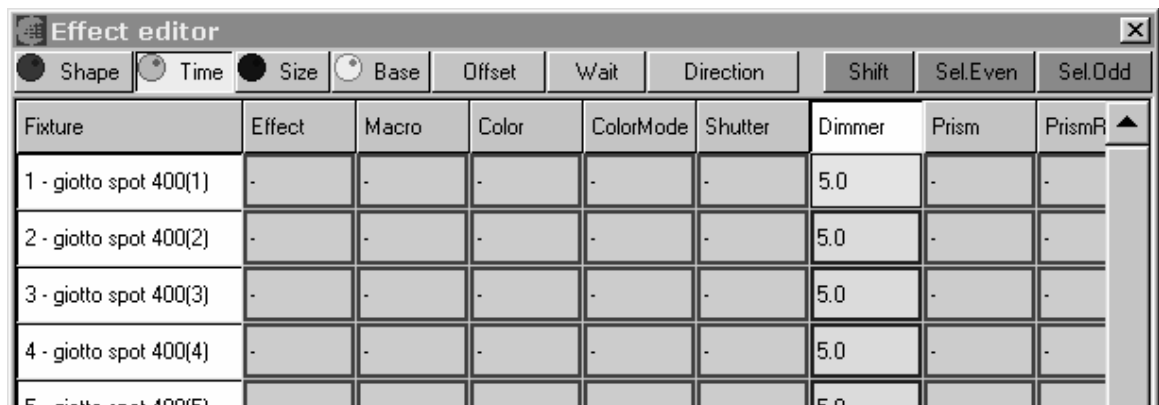
Vedremo ora, passo passo, come creare un effetto sequenziale di Dimmer.  
Nel nostro esempio, consideriamo di applicare l'effetto a 15 Giotto spot 400.

- ▶ Selezionare i proiettori all'interno di "Live editor"
- ▶ Premere **Locate** per attivarli.
- ▶ Posizionare i proiettori attraverso Trackball.
- ▶ Premere ora il tasto **EffEdt** per visualizzare la finestra di Effect editor.
- ▶ Assicurarsi che tutte le Fixture siano selezionate.
- ▶ Scegliere ora l'Attributo "Dimmer" al quale si desidera applicare l'effetto per tutte le Fixture.
- ▶ Scegliere dalla finestra "Shapes" la forma d'onda desiderata (es: n°11 Sinusoidale). E' possibile scegliere la forma d'onda anche attraverso la rotazione dell'Encoder Rosso.



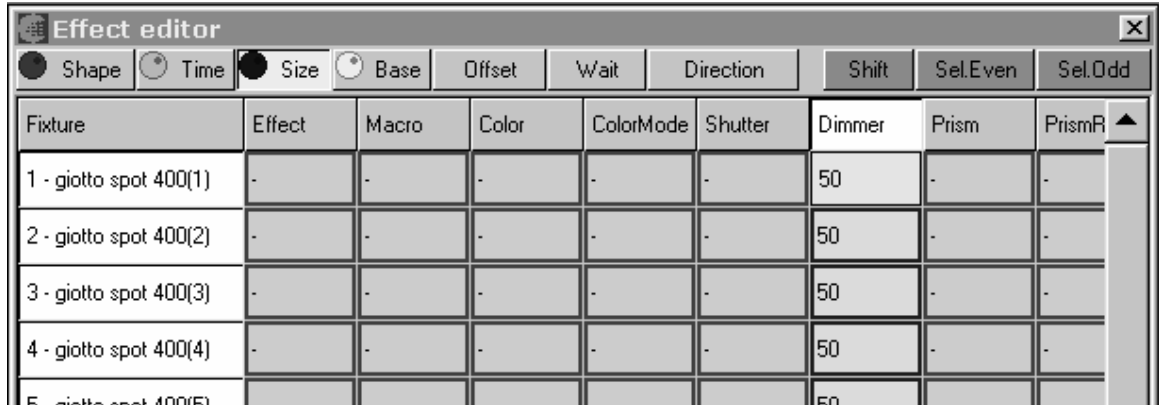
Fixture	Effect	Macro	Color	ColorMode	Shutter	Dimmer	Prism	PrismR
1 - giotto spot 400(1)	-	-	-	-	-	11	-	-
2 - giotto spot 400(2)	-	-	-	-	-	11	-	-
3 - giotto spot 400(3)	-	-	-	-	-	11	-	-
4 - giotto spot 400(4)	-	-	-	-	-	11	-	-
5 - giotto spot 400(5)	-	-	-	-	-	11	-	-

- ▶ La semplice rotazione dell'Encoder Verde cambia la visualizzazione sulla colonna Dimmer da Shapes a Time. Anche il tasto **Time** nella Tool-bar si preme in maniera automatica. Regolare il tempo a seconda della velocità di oscillazione che si intende ottenere (es: 5.0 Sec).



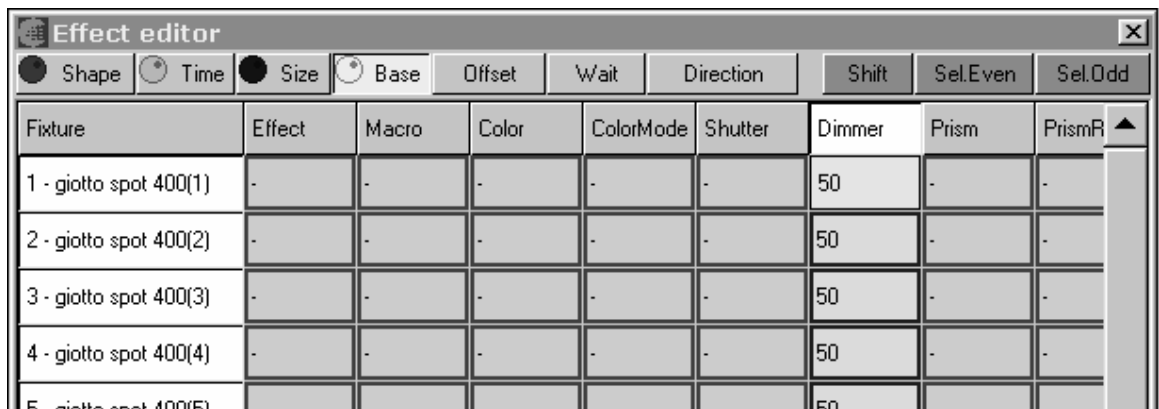
Fixture	Effect	Macro	Color	ColorMode	Shutter	Dimmer	Prism	PrismR
1 - giotto spot 400(1)	-	-	-	-	-	5.0	-	-
2 - giotto spot 400(2)	-	-	-	-	-	5.0	-	-
3 - giotto spot 400(3)	-	-	-	-	-	5.0	-	-
4 - giotto spot 400(4)	-	-	-	-	-	5.0	-	-
5 - giotto spot 400(5)	-	-	-	-	-	5.0	-	-

- ▶ Ruotare l'encoder Blu per regolare l'ampiezza dell'effetto. Anche in questo caso, il cambio della visualizzazione da "Time" a "Size" avviene in maniera automatica. Regolare l'ampiezza al valore 50%.



Fixture	Effect	Macro	Color	ColorMode	Shutter	Dimmer	Prism	PrismR
1 - giotto spot 400(1)	-	-	-	-	-	50	-	-
2 - giotto spot 400(2)	-	-	-	-	-	50	-	-
3 - giotto spot 400(3)	-	-	-	-	-	50	-	-
4 - giotto spot 400(4)	-	-	-	-	-	50	-	-
5 - giotto spot 400(5)	-	-	-	-	-	50	-	-

- ▶ Muovere l'encoder Giallo per entrare nel controllo della Base. Ciò avviene come nei casi precedenti. Posizionare la Base al valore 50%. Il valore della Base è per definizione lo stesso valore dell'Attributo assegnato precedentemente in "Live editor". Ciò significa che anche la modifica del valore "Base" influisce direttamente su Live editor.



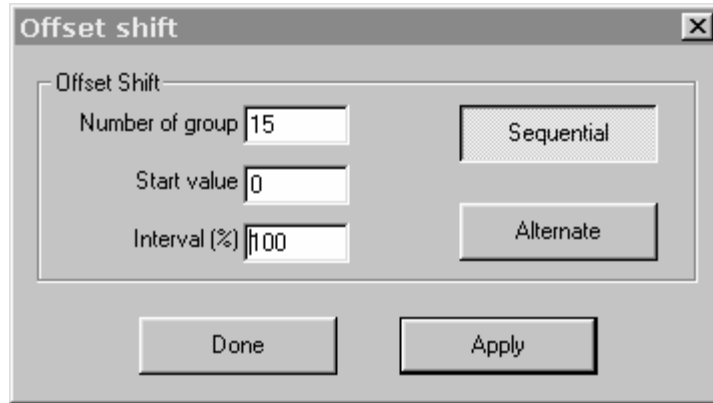
Fixture	Effect	Macro	Color	ColorMode	Shutter	Dimmer	Prism	PrismR
1 - giotto spot 400(1)	-	-	-	-	-	50	-	-
2 - giotto spot 400(2)	-	-	-	-	-	50	-	-
3 - giotto spot 400(3)	-	-	-	-	-	50	-	-
4 - giotto spot 400(4)	-	-	-	-	-	50	-	-
5 - giotto spot 400(5)	-	-	-	-	-	50	-	-

A questo punto, tutti i proiettori, in maniera sincrona (tutti in fase), eseguono un effetto ripetuto di accensione-spegnimento da 0 a 100%.

Affinché tale effetto avvenga in maniera sequenziale, occorre applicare un valore di "Offset" progressivo a ciascun proiettore, in modo da sfasare le forma d'onda tra loro.

Tale operazione teoricamente sarebbe lunga e tediosa, visto che occorrerebbe calcolare il valore di sfasamento per ciascun Proiettore, e quindi, applicare tale valore uno per uno a ciascuna Fixture. Regia offre uno strumento che automaticamente calcola e assegna i valori Offset a seconda del tipo di sequenza che si intende applicare all'effetto.

- ▶ Premere **F2** per cambiare il controllo degli encoders sul secondo set di parametri (Offset, Wait, Direction).
- ▶ Ruotare l'encoder Rosso di controllo Offset per visualizzare la colonna di valori sfasamento.
- ▶ Premere il tasto **Shift** che si trova sulla Tool-bar della finestra di Effect editor



La finestra che appare, "Offset shift" propone una serie di campi, nei quali è possibile imputare valori di parametri diversi, al fine di ottenere diverse tipologie di offset e quindi relativi sfasamenti tra le forme d'onda applicate a ciascuna Fixture selezionata in Effect editor. Analizzeremo nel dettaglio tali parametri, nel proseguo di questo capitolo. I parametri di Default consentono di applicare uno sfasamento sequenziale dell'effetto lungo il gruppo di proiettori selezionati.

- ▶ Premere il tasto **Apply** per applicare lo sfasamento sequenziale tra i 15 proiettori.
- ▶ Premere quindi **Done** per confermare.

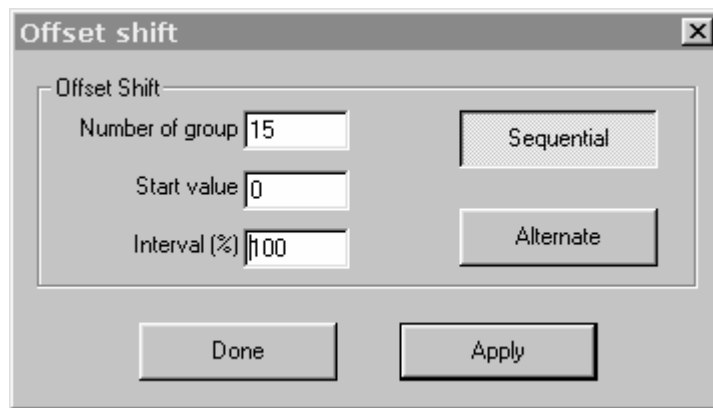
Effect editor									
Shape	Time	Size	Base	<input checked="" type="radio"/> Offset	<input type="radio"/> Wait	<input checked="" type="radio"/> Direction	Shift	Sel.Even	Sel.Odd
Fixture	Effect	Macro	Color	ColorMode	Shutter	Dimmer	Prism	PrismR	
1 - giotto spot 400(1)	-	-	-	-	-	1	-	-	
2 - giotto spot 400(2)	-	-	-	-	-	7	-	-	
3 - giotto spot 400(3)	-	-	-	-	-	13	-	-	
4 - giotto spot 400(4)	-	-	-	-	-	20	-	-	
5 - giotto spot 400(5)	-	-	-	-	-	27	-	-	
6 - giotto spot 400(6)	-	-	-	-	-	33	-	-	
7 - giotto spot 400(7)	-	-	-	-	-	40	-	-	
8 - giotto spot 400(8)	-	-	-	-	-	47	-	-	
9 - giotto spot 400(9)	-	-	-	-	-	53	-	-	
10 - giotto spot 400(10)	-	-	-	-	-	60	-	-	
11 - giotto spot 400(11)	-	-	-	-	-	67	-	-	

A questo punto l'effetto è creato, e basterà il comando **Store Cue** per memorizzarlo.

Al contrario, seguire nuovamente la procedura descritta, per applicare un altro effetto diverso ad una altro Attributo (Es: Color) che si desidera salvare nella stessa Cue.

**Offset Shift**

La finestra "Offset shift" consente di calcolare, secondo diverse logiche, gli sfasamenti tra un effetto applicato a più proiettori.  
 E' possibile infatti scegliere su quanti proiettori suddividere lo sfasamento; se tale sfasamento sarà di tipo sequenziale o alternato, ed infine se sarà effettuato lungo tutto il periodo della forma d'onda o solo parzialmente.  
 Analizzeremo ora il significato dei parametri disponibili dalla finestra Offset.



Number of group

Un gruppo rappresenta un insieme di Fixture alle quali viene applicato lo stesso sfasamento. Nel caso in cui il numero di gruppi corrisponda al numero di proiettori selezionati, lo sfasamento dell'effetto avverrà in maniera sequenziale per ciascun Proiettore.

Viceversa la suddivisione dei proiettori selezionati, per un numero di gruppi scelto, crea per ciascun gruppo, un sotto insieme di proiettori a cui sarà applicato lo stesso sfasamento.

Ciò consente di creare sfasamenti d'effetto per gruppi di proiettori e non tra proiettore e proiettore come nel caso precedente.

Proveremo a dare qualche esempio di Offset cambiando il numero di gruppi, posto il fatto che la selezione è di 15 Proiettori.

I valori di Offset rappresentano lo sfasamento dell'effetto in percentuale tra i proiettori.

Number of group =15

Offset	0	7	13	20	27	33	40	47	53	60	67	73	80	87	93
Number of Group	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Number of group =5

Offset	0	0	0	20	20	20	40	40	40	60	60	60	80	80	80
Number of Group	1			2			3			4			5		

Number of group =3

Offset	0	0	0	0	0	33	33	33	33	33	67	67	67	67	67
Number of Group	1					2					3				

Negli esempi mostrati, il tipo di Offset è sequenziale, ciò significa che lo sfasamento avviene in maniera sequenziale tra i diversi gruppi.

Qualora si preme il tasto **Alternate**, è possibile ottenere lo sfasamento secondo i gruppi impostati in maniera alternata e non sequenziale.

Per comprendere meglio, ciò che avviene, sotto riportato vi sono gli stessi esempi precedentemente menzionati dove lo sfasamento è del tipo alternato piuttosto che sequenziale.

Number of group =5

Offset	0	20	40	60	80	0	20	40	60	80	0	20	40	60	80
Number of Group	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	5	5

Number of group =3

Offset	0	33	67	0	33	67	0	33	67	0	33	67	0	33	67
Number of Group	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3

#### Start value

Il valore di Start value consente di applicare un punto di partenza alle forma d'onda, diverso dallo Zero. Anche tutte le forme d'onda a cui è applicato un offset, si troveranno ad avere il loro punto di partenza spostato del valore di Start Value.

Lo Start value è molto utile nel caso si debbano "sincronizzare" più effetti applicati ad Attributi diversi, all'interno della stessa Cue.

Modificando infatti lo Start value è possibile spostare il punto di partenza di un effetto in modo tale che sia sovrapposto (o esattamente contrario) all'effetto che si intende sincronizzare.

Nella pagina successiva vedremo un esempio di un effetto con Start Value=0 e lo stesso con un valore del 50%.

Number of group =15  
Start value =0

Offset	0	7	13	20	27	33	40	47	53	60	67	73	80	87	93
Number of Group	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Number of group =15  
Start value =50

Offset	50	57	63	70	77	83	90	97	3	10	17	23	30	37	43
Number of Group	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Interval (%)

Lo sfasamento di forma d'onda viene effettuato considerando un intero Periodo. Il periodo è il tempo che impiega l'effetto generato dalla forma d'onda, per completare un ciclo.

Ciò significa che nel caso uno sfasamento sequenziale, (con Gruppi uguali al numero di Proiettori selezionati e Interval uguale al 100%), l'effetto applicato all'ultimo proiettore inizia mentre l'effetto del primo proiettore sta ultimando.

La variazione del valore di Interval, consente perciò di "comprimere" lo sfasamento tra gli effetti in modo tale che avvenga prima della fine di un periodo.

Nell'esempio sotto riportato si nota la differenza di sfasamento tra un Interval di 100% (cioè su tutto il periodo) e un Interval del 50% (cioè su mezzo periodo).

Number of group =15  
Start value =0  
Interval= 100%

Offset	0	7	13	20	27	33	40	47	53	60	67	73	80	87	93
Number of Group	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Number of group =15  
Start value =0  
Interval= 50%

Offset	0	3	7	10	13	17	20	23	27	30	33	37	40	43	47
Number of Group	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

## Creare un effetto Colore

Con lo stesso set di proiettori precedentemente utilizzati, proveremo ora a creare un effetto applicato alla ruota colori.

Applicare un effetto alla ruota colori, significa fondamentalmente determinare il colore di "partenza" (valore base) e il colore di destinazione.

L'effetto risulta di notevole impatto estetico, qualora si crei un'oscillazione dove il Colore di destinazione si trova nello slot immediatamente successivo o precedente al colore di partenza.

- ▶ Selezionare i proiettori all'interno di "Live editor"
- ▶ Premere **Locate** per attivarli.
- ▶ Posizionare i proiettori attraverso Trackball.
- ▶ Premere ora il tasto **EffEdt** per visualizzare la finestra di Effect editor.
- ▶ Assicurarsi che tutte le Fixture siano selezionate.
- ▶ Scegliere ora l'Attributo "Color" al quale si desidera applicare l'effetto per tutte le Fixture.
- ▶ Scegliere dalla finestra "Shapes" la forma d'onda quadra N° 42.  
E' consigliabile scegliere questa forma d'onda, nei casi in cui, la ruota colore non si muove in maniera continua, ma bensì un maniera discrezionata.  
E' possibile comunque scegliere la forma d'onda più adeguata anche attraverso la rotazione dell'Encoder Rosso.
- ▶ La semplice rotazione dell'Encoder Verde cambia la visualizzazione sulla colonna Color da Shapes a Time. Anche il tasto **Time** nella Tool-bar si preme in maniera automatica. Regolare il tempo a seconda della velocità di oscillazione che si intende ottenere (es: 1.0 Sec).

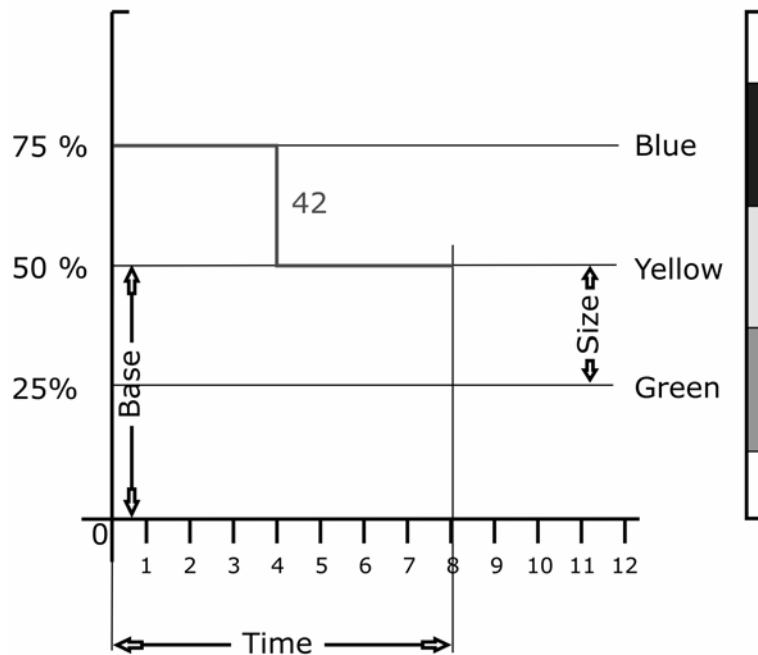
Già in questa fase un'oscillazione colore appare nei proiettori. Procederemo quindi alla determinazione del colore base e del colore destinazione.

- ▶ Ruotare l'encoder Blu che regola l'ampiezza dell'effetto sino al minimo (valore 1) in modo tale da annullare l'effetto stesso, e scorgere nuovamente il bianco come colore di Base (valore impostato in Live editor dal comando "Locate")  
Anche in questo caso, il cambio della visualizzazione da "Time" a "Size". avviene in maniera automatica al semplice movimento dell'encoder Blu.
- ▶ Muovere l'encoder Giallo per entrare nel controllo della Base. Ora si sceglie il colore di partenza. Ruotare perciò l'encoder sino a scorgere il colore desiderato. Il valore della Base è per definizione lo stesso valore dell'Attributo assegnato precedentemente in "Live editor". Ciò significa che anche la modifica del valore "Base" influisce direttamente su Live editor.
- ▶ Tornare al controllo Size (Encoder Blu) e incrementare di nuovo l'ampiezza lentamente, sino a scorgere l'oscillazione corretta al colore adiacente a quello di Base.

La procedura adottata è stata fondamentalmente quella di determinare il colore di partenza, riducendo l'ampiezza della forma d'onda a zero, per poi incrementarne nuovamente il valore in maniera graduale, tale che l'oscillazione dell'Attributo potesse inserire correttamente lo slot successivo della ruota colori.

E' utile ricordare che questa tecnica è applicabile ove la forma d'onda scelta, non agisca "nell'intorno" della base (es: sinusoidale) ma bensì dal valore base ad un valore di ampiezza desiderato.

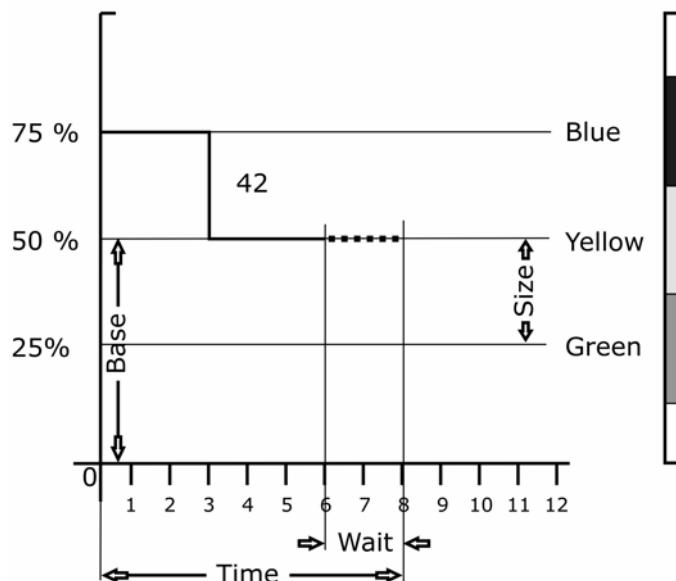




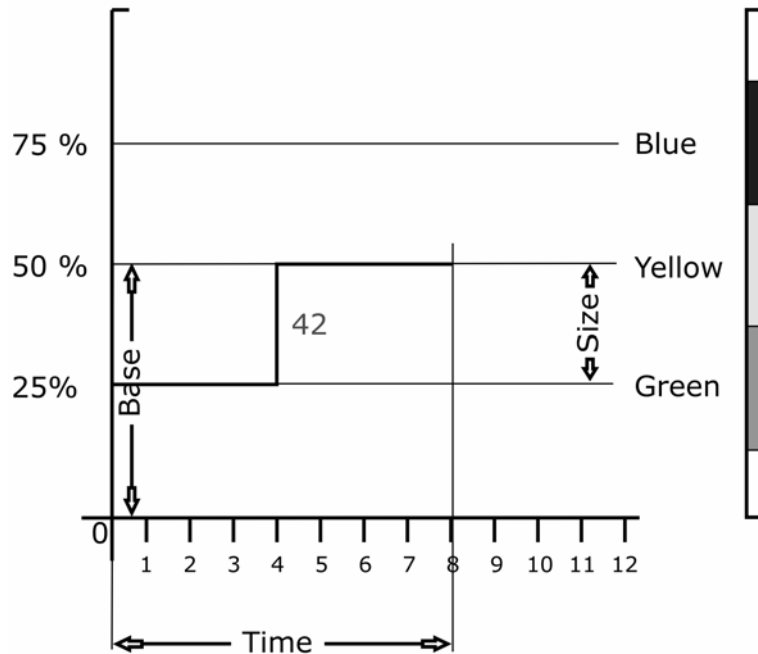
- ▶ Premere **F2** per cambiare il controllo degli encoders sul secondo set di parametri (Offset, Wait, Direction).
- ▶ Ruotare l'encoder Rosso di controllo Offset per visualizzare la colonna di valori sfasamento.
- ▶ Premere il tasto **Shift** che si trova sulla Tool-bar della finestra di Effect editor e selezionare un Offset di sfasamento sequenziale di 15 gruppi (default).

L'effetto colore sequenziale, ottenuto può essere modificato ulteriormente attraverso i controlli dei parametri *Wait* e *Direction*.

- ▶ Ruotare l'Encoder Verde in maniera graduale, in modo da aggiungere un tempo di Wait (attesa) alla forma d'onda applicata alle ruote colori. Si noterà infatti che l'effetto si "restringe" tale da poter regolare a piacere la quantità di proiettori che appaiono nella sequenza che l'effetto sfasato genera.



Modificare invece i parametri "Direction", significa sostanzialmente invertire la forma d'onda in senso verticale, orizzontale, o entrambi i sensi. Ciò può risultare molto utile ancora una volta nel caso di un effetto applicato alla ruota colore.



Come si può vedere dal grafico sopra rappresentato, qualora si inverta la forma d'onda, è possibile "convertire" l'effetto precedentemente realizzato per una coppia di colori, ad un'altra, e cioè dal colore Giallo (Base) al colore Verde cioè il precedente.

- ▶ Ruotare quindi l'Encoder Blu "Direction". E' possibile scorrere le opzioni:
  - *Forward*
  - *Reverse*
  - *Invert*
  - *Reverse+Invert*

Per "capovolgere" la forma d'onda 42 utilizzata, sarà necessario applicare l'opzione *Invert*.

## Effetti Pan e Tilt

Particolare attenzione va posta per tutti gli effetti che si desiderano applicare agli Attributi Pan e Tilt.

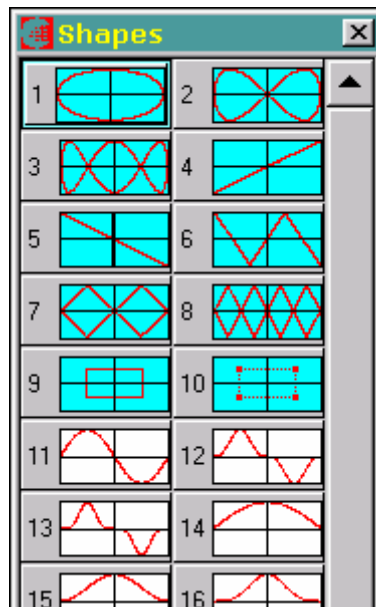
Esiste infatti una serie di Shapes dedicati alla creazione di effetti Pan e Tilt, disponibili solamente per tali Attributi.

Gli Shapes Pan e Tilt, sono stati appositamente creati, per facilitare l'uso combinato dei due Attributi, in modo tale da creare in maniera rapida e veloce, effetti di movimento quali: cerchi, onde, Lissajous, etc.

Creare effetti di questo tipo, attraverso la combinazione di semplici forme d'onda, non sarebbe stato sicuramente confortevole.

La differenza, quindi, sostanziale tra normali forme d'onda, applicabili a qualsiasi Attributo, e Pan Tilt Shapes, è che questi ultimi rappresentano l'effettivo "percorso" che il movimento Pan e Tilt combinato, compieranno durante l'effetto.

E' inoltre importante ricordare che esiste comunque, la possibilità di applicare normali forme d'onda ai singoli attributi di Pan o Tilt come descritto nei paragrafi precedenti.



I primi dieci Shapes, contrassegnati dal colore azzurro, sono dedicati alla creazione di effetti Pan e Tilt, e rappresentano i percorsi che i proiettori eseguiranno durante il loro effetto. Tali Shapes, appaiono nella finestra "Shapes", solo quando gli Attributi Pan e Tilt sono stati selezionati dalla finestra Effect editor.

Per creare un semplice effetto di movimento circolare Pan e tilt:

- ▶ Selezionare i proiettori all'interno di "Live editor"
- ▶ Premere **Locate** per attivarli.
- ▶ Posizionare i proiettori attraverso Trackball.
- ▶ Premere ora il tasto **EffEdt** per visualizzare la finestra di Effect editor.
- ▶ Assicurarsi che tutte le Fixture siano selezionate.
- ▶ Scegliere ora l'Attributo "Pan" al quale si desidera applicare l'effetto per tutte le Fixture.
- ▶ Scegliere dalla finestra "Shapes" la forma d'onda N° 1 (Cerchio).

- ▶ La semplice rotazione dell'Encoder Verde cambia la visualizzazione sulla colonna Pan e Tilt da "Shapes" a "Time". Anche il tasto **Time** nella Tool-bar si preme in maniera automatica.  
Regolare il tempo a seconda della velocità di rotazione che si intende ottenere (es: 12 Sec). Come si nota, i tempi si possono gestire in maniera contemporanea al fine di mantenere coerente il movimento circolare.
- ▶ Ruotare l'encoder Blu per regolare l'ampiezza dell'effetto. Anche in questo caso, il cambio della visualizzazione da "Time" a "Size" avviene in maniera automatica. I parametri di Pan e tilt in questo caso sono "svincolati", in quanto può risultare utile, poter regolare ampiezze di Pan e Tilt diversificate, al fine di ottenere movimenti non perfettamente circolari, ma per esempio di tipo ovale.
- ▶ Premere **F2** per cambiare il controllo degli encoders sul secondo set di parametri (Offset, Wait, Direction).
- ▶ Premere ora il tasto **Shift** per applicare uno sfasamento desiderato all'effetto applicato ai proiettori.
- ▶ Premere **Store Cue** per memorizzare in una Cue l'effetto creato.

---

### **Cancellare un Effetto**

La cancellazione di un effetto, deve essere eseguita all'interno della finestra "Effect editor"

Per cancellare un effetto:

- ▶ Selezionare l'Attributo a cui è applicato l'effetto che si desidera rimuovere.
- ▶ Premere il tasto **Free** .

La cancellazione di un effetto rimuove tutti i parametri dell'effetto stesso nell'ambito di Effect editor, e non influisce direttamente sugli Attributi in Live editor. Se in fase di creazione di un effetto è stata manipolata la Base di un Attributo, la successiva rimozione dello stesso effetto, non ripristina in Live Editor, i valori di Base iniziali.

**Regia2048** - Manuale d'uso

Versione Preliminare del 20-10-2004

Release Software: 2.1x

2004 SGM Light Technology - Tutti i diritti sono riservati

SGM Elettronica declina ogni responsabilità per eventuali danni provocati dal cattivo uso degli apparecchi Regia2048 in ordine alla non corretta interpretazione del presente Manuale o non corretta descrizione delle operazioni.