



LIGHT TECHNOLOGY

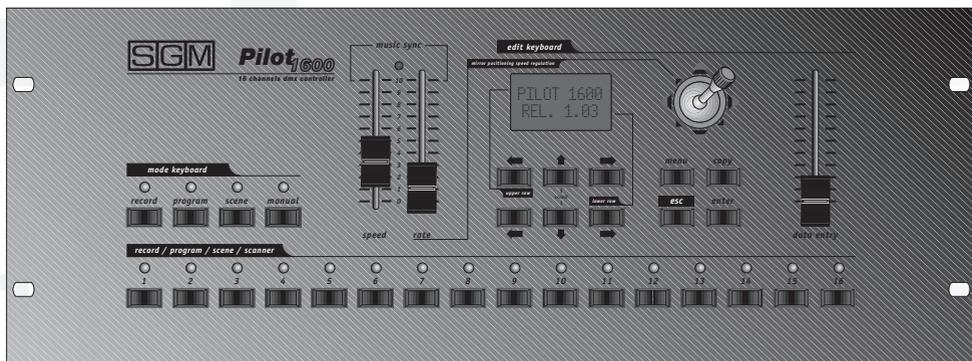


# Pilot<sup>1600</sup>

20 channels dmx controller

*user manual*

rel. 1.03



# **Avvertenze Generali**

*Leggere attentamente le avvertenze contenute nel presente libretto, in quanto forniscono importanti indicazioni riguardanti la sicurezza di installazione, d'uso e manutenzione.*

**È molto importante che questo libretto istruzioni venga conservato con l'apparecchiatura per consultazioni future.**

**In caso di vendita o di trasferimento della stessa ad altro utente, assicurarsi che il libretto accompagni sempre l'apparecchiatura per permettere al nuovo proprietario di informarsi sul funzionamento e sulle relative avvertenze.**

- Apparecchio non per uso domestico.
- Dopo aver tolto l'imballaggio assicurarsi dell'integrità dell'apparecchio, in caso di dubbio non utilizzare l'apparecchio e rivolgersi ad un Centro di Assistenza Tecnica autorizzato SGM.
- Gli elementi dell'imballaggio (sacchetti in plastica, polistirolo espanso, chiodi, ecc.), non devono essere lasciati alla portata dei bambini, in quanto potenziali fonti di pericolo.
- Questa apparecchiatura deve essere fatta funzionare solo da persone adulte. Non permettere ai bambini di manomettere la macchina o giocare con il prodotto.
- I lavori elettrici necessari per l'installazione dell'apparecchiatura devono essere eseguiti da elettricista qualificato o da persona competente.
- Evitare di utilizzare l'apparecchio:
  - In luoghi soggetti ad eccessiva umidità
  - In luoghi soggetti a vibrazioni, o a possibili urti
  - In luoghi a temperature superiori ai 45° o inferiori a 2°C
  - Proteggere l'apparecchio da condizioni di umidità eccessive (i valori ottimali sono compresi fra il 35 e l'80%).
- Non smontare e non apportare modifiche all'apparecchio.
- Evitare che nell'apparecchio penetrino liquidi infiammabili, acqua o oggetti metallici.
- In caso di versamento di liquidi sull'apparecchio, staccare subito l'alimentazione del mixer.
- In caso di gravi problemi di funzionamento spegnere l'apparecchio e rivolgersi per un controllo al più vicino rivenditore SGM o contattare direttamente la casa produttrice.
- Evitare di aprire l'apparecchio: all'interno non vi sono parti riparabili dall'utente.
- Non cercare mai di riparare la macchina da soli. Riparazioni effettuate da persone inesperte possono causare danni o gravi disfunzioni. Rivolgersi al più vicino Centro di Assistenza Tecnica autorizzato.

***Insistere sempre per avere parti di ricambio originali.***

***Proteggete l'ambiente: non gettate batterie, accumulatori o imballaggi nella vostra pattumiera, ma consegnatele invece al vostro rivenditore o portatele presso un punto di raccolta di rifiuti speciali.***

**GB**

**I**

**D**

**F**

**E**

**appendice**

# **Indice**

- 1 Avvertenze Generali
- 2 Indice
- 3 Capitolo 1 - Struttura del Pilot 1600
  - 3 Capitolo 1.1 - Caratteristiche principali
  - 3 Capitolo 1.2 - Display e tastiera
  - 4 Capitolo 1.3 - I comandi del Pilot 1600
- 5 Capitolo 2 - Lavorare con il Pilot 1600
  - 5 Capitolo 2.1 - Soft Patch
- 6 Capitolo 3 - Lavorare in Manual
- 8 Capitolo 4 - Lavorare in modo Program
- 10 Capitolo 5 - Lavorare in modo Record
- 11 Capitolo 6 - Funzione Copy
- 12 Capitolo 7 - Funzioni avanzate
  - 12 Capitolo 7.1 - Setup
  - 12 Capitolo 7.2 - Edit UNLBL
  - 13 Capitolo 7.3 - Edit EFLBL
  - 13 Capitolo 7.4 - CFG UNIT
  - 15 Capitolo 7.5 - CFG RESVAL
  - 16 Capitolo 7.6 - CFG LMPVAL
  - 16 Capitolo 7.7 - Store & Load File
  - 17 Capitolo 7.8 - Backup & Restore
  - 18 Capitolo 7.9 - Menu & Copy Disable/Enable
  - 19 Capitolo 7.10 - Patch Reset
- 20 Capitolo 8 - Comandi remoti dei proiettori
  - 20 Capitolo 8.1 - Reset Remoto
  - 20 Capitolo 8.2 - On/Off remoto Lampada



LIGHT TECHNOLOGY

***Made in Italy by SGM Electronic***

***Printed in September, 1998 • Rel. 1.03***

# **1. Struttura del Pilot 1600**

## **1.1 Caratteristiche Principali**

Il Pilot 1600 è una unità di controllo per scanner o per luci intelligenti che utilizzino fino a 20 canali di gestione con protocollo DMX512.

Caratteristica principale di questo controller è la flessibilità: infatti i dati sulle apparecchiature pilotabili sono memorizzate in una libreria interna, alla quale si possono aggiungere nuovi prodotti, per un massimo di 64 unità diverse. Per ognuna di queste è anche possibile assegnare canali logici diversi da quelli fisici, semplificando così la connessione verso le macchine pilotate.

Pilot 1600 gestisce 16 programmi composti da massimo 16 scene ciascuno e 16 record composti da sequenze di programmi per un massimo di 100 passi (ogni passo contiene un programma e i valori selezionati di Speed e Rate).

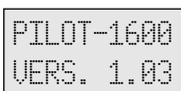
Speed è la velocità con cui sugli scanner si muove lo specchio (movimento Pan e Tilt) mentre Rate è la velocità con cui si passa da una scena all'altra all'interno di un programma e possono essere variati continuamente mentre il programma è in esecuzione.

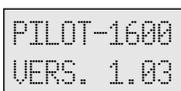
È inoltre possibile controllare manualmente alcune macchine – anche mentre è in esecuzione un programma – ed aggiungere o togliere unità al gruppo di quelle che stanno operando in manuale.

Pilot 1600 consente di eseguire salvataggi in aree di memoria protette dei programmi eseguiti ed anche di trasferire ad altra unità i dati in memoria.

## **1.2 Display e tastiera**

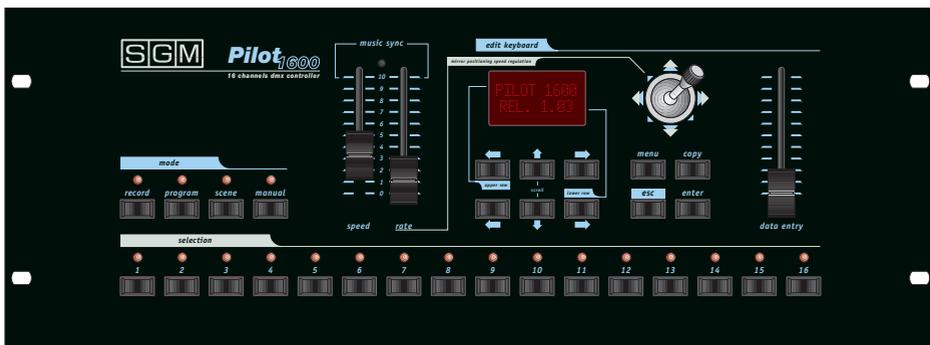
Tutte le funzioni ed i parametri di gestione del Pilot 1600 sono visualizzate sul display alfanumerico,



che all'accensione presenta il seguente messaggio: . I parametri modificabili dall'utente si possono variare utilizzando i tasti cursore     oppure lo slider Data Entry.

I vari modi operativi disponibili sono selezionabili attraverso la tastiera “Keyboard mode”.

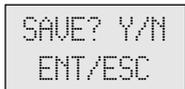
I tasti da 1 a 16 servono – a seconda della modalità operativa – a selezionare l'unità da comandare, il programma o il record in esecuzione oppure l'unità da controllare manualmente.



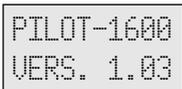
# 1.3 I comandi del Pilot 1600

Tutte le funzioni di gestione del Pilot sono accessibili attraverso una struttura ad albero secondo lo schema qui indicato.

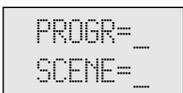
Ci si muove utilizzando i tasti cursore oppure il Data Entry, confermando l'accesso al comando con il tasto  ed uscendo con il tasto . All'uscita dal comando il Pilot presenta il seguente



messaggio:  si conferma, premendo  si torna al livello superiore senza confermare le variazioni.



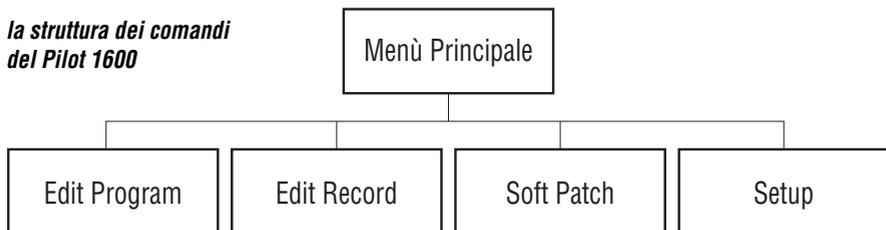
All'accensione il Pilot 1600 presenta il seguente messaggio: . Questo messaggio



resta visualizzato per 3 secondi, quindi il display indicherà : a questo punto pre-

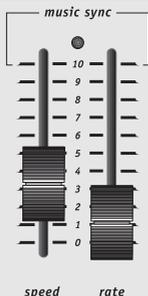
mere uno qualsiasi dei tasti   $\div$   per selezionare il programma da utilizzare.

## la struttura dei comandi del Pilot 1600



- EDIT SCENE
- UNIT MASK

- Edit UNLBL
- Edit EFLBL
- CFG UNIT
- CFG RESVAL
- CFG LMPVAL
- LOAD/STORE
- BACKUP/RESTORE
- MENU/COPY EN
- PATCH RESET



*Per semplificare le procedure di puntamento dello specchio quando si usano proiettori di tipo scanner, lo slider RATE assume in fase di programmazione la funzione di regolatore di velocità del movimento dello specchio stesso, che resta legato al joystick. I movimenti del joystick sono automaticamente convertiti in parametri per i comandi Pan e Tilt.*

## **2. Lavorare con il Pilot 1600**

### **2.1 Soft Patch**

Il Pilot 1600 è un controller universale, quindi è fondamentale – per lavorare correttamente – che come prima operazione l'utente definisca quali apparecchiature sono connesse al Pilot. Si esegue questo passo accedendo al comando Soft Patch.

Per accedere a questo comando occorre premere il tasto  quindi dalla tastiera EDIT premere  e con il tasto  oppure con lo slider DATA ENTRY scorrere i comandi finché sul display

non appare . Premendo il tasto  si accede all'assegnazione. Sulla tastiera

si accende il led sopra il tasto  ad indicare che stiamo operando sul proiettore numero 1. Usando i tasti  e  della fila superiore oppure Data Entry, selezionare il proiettore deside-

rato: ad esempio . Occorre definire, per questo proiettore, l'indirizzo di partenza.

Premere il tasto . Sulla riga dell'indirizzo di partenza il valore diventa 001: . A questo punto possiamo inserire un valore diverso (che deve comunque corrispondere a quello settato sul proiettore) oppure accettare quello proposto (001 essendo questo il proiettore numero 1).

Premendo  il valore scelto viene impostato dal Pilot per quella unità.

Premendo il tasto  della fila in basso del gruppo DATA SELECT, sul display apparirà la conversione dell'indirizzo di partenza in posizione dei dip-switch: . Ciò è molto utile

quando si deve operare con macchine che utilizzano questo sistema di settaggio. La freccia  riporta nel modo numerico.

Pilot 1600 viene programmato in fase di collaudo con gli indirizzi di partenza delle unità in memoria a scalare di 25 in 25. Quando selezioniamo una nuova unità (ad esempio la numero 2) e le assegnamo un proiettore (ad esempio un Galileo IV), l'indirizzo di partenza di questa seconda unità viene calcolato automaticamente. Se l'unità 1 fosse un Galileo 1200 (6 canali DMX), l'unità 2 avrà come indirizzo di partenza 7. Nonostante ciò sia corretto, consigliamo indirizzi di partenza inseriti manualmente a scaglioni di 20/25 perché se fosse necessario invertire le unità 1 e 2 fra loro, i 16 canali di gestione del Galileo IV porterebbero ad una sovrapposizione con quelli del Galileo 1200 rendendo quest'ultimo ingovernabile e costringendo l'operatore a ridefinire il Soft Patch di tutte le unità collegate al Pilot.

Per agevolare ulteriormente l'operatore, è stata aggiunta una funzione di reset degli indirizzi di partenza. Per attivarla, occorre andare in modalità SETUP (vedi capitolo 7.10 pag. 19 - Funzioni avanzate).

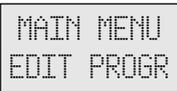
Per memorizzare i valori desiderati, premere una volta il tasto . Sul display appare il messaggio

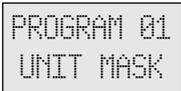
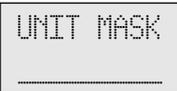
. Per confermare premere  oppure premere  per abbandonare la sessione di modifica senza eseguire variazioni. Se avete premuto ENTER sul display apparirà

 ad indicare che il salvataggio è in corso.

Eseguire tutta la sequenza per ogni proiettore o apparecchio disponibile all'utente.

Per verificare quale proiettore sia abbinato ad uno dei tasti 1÷16, occorre accedere al comando UNIT

MASK, premendo il tasto . Alla comparsa del messaggio  premere  e quindi con il tasto  oppure con Data Entry scorrere fino alla comparsa del messaggio

, quindi premere . Sul display apparirà: . A que-

sto punto è sufficiente tenere premuto per circa 3 secondi il tasto  ÷  desiderato. Un

possibile risultato è il seguente: , che indica che l'unità selezionata è la prima del tipo Galileo II collegate al Pilot.

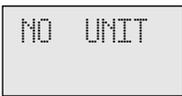
---

---

### ***3. Lavorare in modo MANUAL***

Pilot 1600 può operare in modo manuale in due modalità: per macchina singola o per gruppi di macchine. Gli interventi manuali su una o più unità si possono eseguire anche mentre sono in esecuzione record o programmi.

Quando il Pilot sta eseguendo programmi o record, premendo  si accede al modo manuale. Se nessuna unità è stata impostata per il controllo manuale, il display presenterà il seguente messaggio



lampeggiante: e sulla tastiera resta acceso il led indicante il programma o il



record operativo durante la fase manuale, ad esempio



Per definire la o le unità da gestire manualmente occorre premere e mantenere premuto il tasto



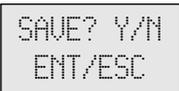
, quindi selezionare le macchine desiderate premendo i tasti



. Premendo più tasti si possono controllare più unità contemporaneamente.



Quando il tasto viene rilasciato, compare il messaggio



. Per confermare



la memorizzazione dei dati premere



oppure premere



per abbandonare la sessione di

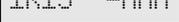


modifica senza eseguire variazioni. Se avete premuto ENTER sul display apparirà ad indicare che il salvataggio è in corso.

Supponendo di avere abilitato all'uso manuale 2 proiettori di tipo Galileo I, quando entriamo in modo



Manual, sul display appare



ad indicare che la prima delle unità memorizzate è un proiettore Galileo I (nnn è il valore di quella funzione in quel momento).

Utilizzando le frecce cursore è possibile accedere alle funzioni del proiettore (tasti



della fila in basso), selezionare i proiettori abilitati all'uso manuale (tasti



alto) ed ai valori della funzione indicata sul display (tasti



oppure Data Entry).

Per comandare simultaneamente tutte le unità abilitate all'uso manuale, premere contemporaneamente



i tasti



della fila superiore. Sul display apparirà



Per uscire dal modo manual, premere nuovamente il tasto

Il gruppo delle unità soggette a controllo manuale è ridefinibile in qualsiasi momento, in quanto la gestione della sezione manuale è indipendente dalle altre.

## 4. Lavorare in modo PROGRAM

Pilot 1600 è in grado di gestire 16 programmi composti ognuno di massimo 16 scene. Ogni programma è composto utilizzando 16 unità precedentemente configurate nel Soft Patch, selezionabili fra le 64 definite nella libreria interna nel Pilot.

Selezionando dalla tastiera il programma  , il display indicherà il numero del programma in esecuzione e la scena attiva:

```
PROGR=01
SCENA=01
```

Per passare alla fase di editing del programma, sulla

tastiera EDIT premere  : il display indica ora  . Premere  : il display

indicherà il programma in lavorazione  ; scorrendo con i tasti  e  oppure con DATA ENTRY scegliamo fra le due opzioni possibili: Unit Mask e Edit Scene.

Selezionare per primo il modo Unit Mask e confermato con  , il led su Program lampeggerà



```
UNIT MASK
.....
```

e sul display apparirà  . Sulla tastiera si accenderanno i led relativi alle

unità attive in quel programma (es.  ). Premendo i tasti  ÷  possiamo aggiungere o togliere unità dal programma: le unità attive saranno indicate dal led acceso, mentre premendo e mantenendone premuto per circa 3 secondi uno, avremo come risposta il tipo di unità operativa abbi-

nata a quel tasto, ad esempio  indica che al tasto 1 è abbinato un proiettore di tipo

Galileo I. A settaggio terminato, premendo  sul display appare il messaggio

```
SAVE? Y/N
ENT/ESC
```

. Premere  per confermare oppure  per abbandonare la sessione di modifica senza eseguire variazioni. Se avete premuto ENTER sul display apparirà

```
ONE MOMENT
UPDATING
```

ad indicare che il salvataggio è in corso.

```
PROGRAM 01
EDIT SCENE
```

A questo punto si procede con la funzione , selezionata con  e 



oppure con DATA ENTRY ed accedendo con il tasto . Il led sopra il tasto Program lampeggerà



e sarà acceso quello su Scene , inoltre sarà acceso il led indicante la scena in lavorazione. Supponendo di avere abilitato all'uso di questo programma, durante la fase UNIT MASK, 2

```
GALIL_1 01
IRIS =nnn
```

proiettori di tipo Galileo I, sul display apparirà ad indicare che l'unità è un proiettore Galileo I (nnn è il valore di quella funzione in quel momento).

Utilizzando le frecce cursore è possibile accedere alle funzioni del proiettore (tasti  e  della fila in basso), ai proiettori abilitati all'uso (tasti  e  della fila in alto) ed ai valori della funzione indicata sul display (tasti  e  oppure Data Entry).

Se i proiettori devono eseguire gli stessi comandi simultaneamente, si può premere contemporanea-

```
GALIL_1 AL
IRIS =nnn
```

mente i tasti  e  della fila in alto. Sul display si avrà . Quando si vogliono gestire simultaneamente due o più unità, è necessario che in tutte le funzioni siano presenti

```
GALIL_1 AL
IRIS =???
```

gli stessi valori (ad esempio IRIS=255). In caso contrario sul display appare . Una volta definita la scena si può passare alla successiva premendo il tasto relativo oppure utilizzando la funzione COPY (vedi capitolo relativo). Quando si sono definite tutte le scene necessarie, per memo-

```
SAVE? Y/N
ENT/ESC
```

rizzarle premere  : sul display appare il messaggio . Per confermare pre-



mere oppure premere  per abbandonare la sessione di modifica senza eseguire

```
ONE MOMENT
UPDATING
```

variazioni. Se avete premuto ENTER sul display apparirà ad indicare che il salvataggio è in corso.

La lunghezza del Program (cioè il numero di scene che lo compongono) viene automaticamente recepito dal Pilot 1600, che imposterà in base a questo la ripetizione ciclica, che l'utente può variare utilizzando gli slider SPEED e RATE.

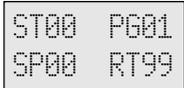
Speed è la velocità con cui sugli scanner si muove lo specchio (movimento Pan e Tilt) mentre Rate è la velocità con cui si passa da una scena all'altra all'interno di un programma e possono essere variati continuamente mentre il programma è in esecuzione.

**Quando Speed e Rate sono al massimo il cambio scena avviene in sincronismo musicale.**

## 5. Lavorare in modo RECORD

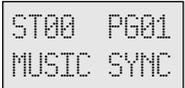
Pilot 1600 è in grado di gestire 16 Record composti da sequenze di Program, compresi i valori di Speed e Rate, per un massimo di 100 passi.

Dal modo Program, per passare alla fase di editing del Record, sulla tastiera EDIT premere  seguito dal numero  ÷  del programma da editare, quindi  : il display indica

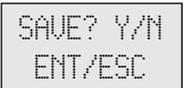
ora . Scorrendo con i tasti  e  oppure con DATA ENTRY scegliamo  quindi premiamo  ed apparirà . Ciò indica che lo step attivo in quel momento è (ST) 00, composto dal Programma (PG) 01 con Speed (SP) 00 e Rate (RT) 99.

Sul Pilot il led sul tasto Program è acceso e su Record è lampeggiante:  .

Per cambiare il programma dello step desiderato premere i tasti  ÷ , per variare Speed e Rate utilizzare i relativi slider. Quando Speed e Rate sono posizionati al massimo valore (99), automaticamente si passa al modo di

cambio scena in sincronismo musicale. Sul display appare .

I tasti  e  oppure Data Entry consentono lo spostamento da uno step all'altro dei Record, che sono numerati da 00 a 99.

A settaggio terminato, premendo  sul display appare il messaggio .

Per confermare premere  oppure premere  per abbandonare la sessione di modifica

senza eseguire variazioni. Se avete premuto ENTER sul display apparirà  ad indicare che il salvataggio è in corso.

## 6. Funzione COPY

Per semplificare la programmazione all'operatore, è stata inserita una funzione di copia dei dati, con tre differenti aree di applicazione: copia di programmi, copia di scene e copia di record. Si esce dal

comando copy senza fare modifiche premendo il tasto . Per eseguire la copia di un program-

ma è necessario essere in condizione PROGRAM. Quindi si preme , si preme il tasto 

÷  del programma di origine ed ancora il tasto del programma di destinazione. Nel caso di

copia dal programma 01 al programma 02, sul display apparirà . Per confermare

l'operazione premere : il messaggio di risposta sarà .

Per eseguire la copia di una scena è necessario essere in condizione SCENE. Quindi si preme ,

si preme il tasto  ÷  della scena di origine ed ancora il tasto di quella di destinazione.

Nel caso di copia dalla scena 01 alla scena 02, sul display apparirà . Per confer-

mare l'operazione premere : il messaggio di risposta sarà .

Per eseguire la copia di un record è necessario essere in condizione RECORD. Quindi si preme

, si preme il tasto  ÷  del record di origine ed ancora quello del record di

destinazione. Nel caso di copia dal record 01 al record 02, sul display apparirà .

Per confermare l'operazione premere : il messaggio di risposta sarà .

La funzione COPY può essere disabilitata per impedire involontarie modifiche ai programmi realizzati. Per attivare o disattivare COPY vedi capitolo 7.9 (Funzioni Avanzate) a pagina 18.

## 7. Funzioni Avanzate

Attraverso questi comandi si accede ad alcune importanti funzioni del Pilot 1600, che consentono all'utente di creare e gestire le librerie delle unità disponibili, di salvare in memoria protetta i propri settaggi ed anche di trasferirli da un Pilot ad un altro.

### 7.1 Setup

Vi si accede attraverso il Main Menu scorrendo con i tasti  e  oppure con DATA ENTRY

fino ad avere sul display: . Alla pressione del tasto  si otterrà come risposta un

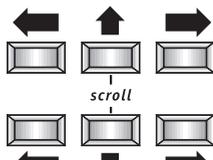
. Per accedere al Setup la password è **1996**, digitabile attraverso la tastiera

numerica:     + .

### 7.2 Edit UNLBL

Questa funzione permette di assegnare un nome ad una delle unità disponibile nella libreria (su 64 sono 15 quelle occupate da prodotti SGM).

Entrati in Setup, il display mostra : premendo  si accede alla sezione di assegnazione dei nomi (UNit LaBeL).



Utilizzando le frecce cursore  e  è possibile accedere alla posizione di libreria (tasti  e  della fila in alto), mentre i tasti  e  della fila in basso assumono la funzione di cursore ed i tasti  e  oppure Data Entry modificano i caratteri che compongo-

no il nome. A settaggio terminato, premendo  sul display appare il messaggio

. Per confermare premere  oppure premere  per abbandonare la sessione di modifica senza eseguire variazioni. Se avete premuto ENTER sul display apparirà

ONE MOMENT  
UPDATING

ad indicare che il salvataggio è in corso.

## 7.3 Edit EFLBL

Questa funzione permette di assegnare un nome agli effetti di cui dispone una unità memorizzata in una delle posizioni della libreria di unità disponibili.

Con il termine effetti indichiamo tutte le funzioni di cui dispone una unità pilotabile. Ad esempio per uno scanner di tipo Galileo I avremo Iris, Color, Gobos, Shutt, Pan, Tilt. Uno scanner di tipo diverso avrà più ruote gobo o più ruote colore, ma alcuni dei comandi suddetti sono "standard". Così quando si tratta di dare un nome ad una funzione, non è necessario definire ogni volta il termine Pan e le 37 posizioni disponibili per la personalizzazione sono in grado di garantire una quantità notevole di futuri aggiornamenti.

SETUP MENU  
EDIT UNLBL

Entrati in Setup, il display mostra , quindi premere  o usare DATA ENTRY

SETUP MENU  
EDIT EFLBL

finché sul display non appare  e quindi premere  : si accede alla sezione di assegnazione dei nomi agli effetti (Effect LaBeL).

Utilizzando le frecce cursore è possibile accedere alla posizione di libreria (tasti  e  della fila in alto), quindi si utilizzano i tasti  e  della fila in basso come cursore ed i tasti  e  oppure Data Entry per scorrere i caratteri che comporranno il nuovo nome.

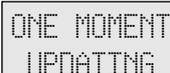
esc

A settaggio terminato, premendo  sul display appare il messaggio .

enter

Per confermare premere  oppure premere  per abbandonare la sessione di modifica

ONE MOMENT  
UPDATING

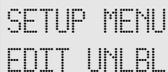
senza eseguire variazioni. Se avete premuto ENTER sul display apparirà  ad indicare che il salvataggio è in corso.

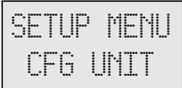
## 7.4 CFG Unit

Questa funzione permette di configurare le unità da comandare attraverso il Pilot 1600.

Di ognuna di queste si potrà definire quanti e quali siano i canali di controllo ed è possibile dare all'unità un nome preso dalla libreria UNLBL e dare un nome alle sue funzioni prendendoli dalla libreria EFLBL.

SETUP MENU  
EDIT UNLBL

Entrati in Setup, il display mostra , quindi premere  o usare DATA ENTRY

finché sul display non appare  e quindi premere .

Sul display apparirà . Con i tasti  e  della fila in alto oppure con DATA ENTRY si può scorrere l'elenco delle 64 unità configurabili.

Sceita l'unità da configurare premere  e sul display avremo . Usando i tasti  e  oppure Data Entry si sceglie in numero di canali necessari alla gestione di quella

unità, quindi si preme . Sul display avremo , che ci indica che l'effetto 1 per quella unità è il comando Iris. Con i tasti  e  della fila in basso si scorre la lista degli effetti da impostare.

Con i tasti  e  della fila in alto si accede alla definizione del cambio dell'effetto selezionato (ad esempio lo 01 - Iris) effetto lento (SOFT) o istantaneo (HARD) usando i tasti  e 

oppure Data Entry per scorrere l'elenco di opzioni disponibili: .

Premendo ancora  della fila in alto si accede alla definizione della risoluzione a 16 bit, che consente una qualità molto alta nel movimento dello specchio di uno scanner ma che è inutile per funzioni che hanno un Cross (cambio) istantaneo. Usando i tasti  e  oppure Data Entry per scor-

rere l'elenco di opzioni disponibili: .

Usando ancora  della fila in alto si accede alla definizione del canale a cui fa capo quell'effetto (esempio: Iris=ch1). Si usano i tasti  e  oppure Data Entry per scorrere i valori disponibili:

. Ciò consente al Pilot di poter utilizzare qualsiasi configurazione di unità, in quanto le funzioni possono essere indirizzate verso il canale fisico della macchina da pilotare indirizzando, ad esempio, la funzione 6 al canale 2.

Qualora si fosse scelta la risoluzione a 16 bit, è necessario un secondo canale, che normalmente si aggiungono a fine lista effetti. Sul display avremo quindi anche questa gestione, che apparirà come

. Con la risoluzione a 8 bit non si accede a questo menù.

Premendo il tasto  della fila in alto si definisce quale valore o posizione debbano assumere gli

effetti quando l'unità è posta in Stand By. Si usano i tasti  e  oppure Data Entry per scor-

rere i valori disponibili: . I valori disponibili sono compresi fra 0 e 255, ma è disponibile anche il parametro UND, che sta ad indicare che in caso di Stand By dell'unità non viene cambiato nessun valore dell'effetto.

Si procede allo stesso modo per tutti gli effetti della nuova unità, quindi si preme  finché sul

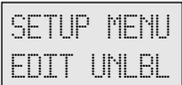
display appare il messaggio . Per confermare premere  oppure premere

 per abbandonare la sessione di modifica senza eseguire variazioni. Se avete premuto ENTER

sul display apparirà  ad indicare che il salvataggio è in corso.

## 7.5 CFG Resval

Questa funzione permette di definire quale canale pilota la funzione di Reset Remoto di cui dispongono alcuni proiettori.

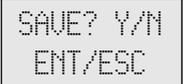
Entrati in Setup, il display mostra  , quindi premere  o usare DATA ENTRY

finché sul display non appare  e quindi premere .

Quindi con  e  oppure Data Entry si seleziona il valore desiderato, che appare sul display:

 dove nnn è il valore desiderato. Se sul display, per alcuni proiettori appare un ???, significa che la funzione non è abilitata.

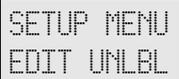
Se sono state fatte variazioni, quando si preme  : sul display appare il messaggio

. Per confermare premere  oppure premere  per abbandonare la sessione di modifica senza eseguire variazioni.

Se avete premuto ENTER sul display apparirà  ad indicare che il salvataggio è in corso.

## 7.6 CFG LMPVAL

Questa funzione permette di definire quale canale pilota la funzione di accensione remota della lampada tramite comando su un apposito canale DMX, di cui dispongono alcuni proiettori.

Entrati in Setup, il display mostra , quindi premere  o usare DATA ENTRY

finché sul display non appare  e quindi premere .

Quindi con  e  oppure Data Entry si seleziona il valore desiderato, che appare sul display:

 dove nnn è il valore desiderato. Se sul display, per alcuni proiettori appare un ???, significa che la funzione non è abilitata.

Se sono state fatte variazioni, quando si preme  : sul display appare il messaggio

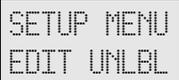
. Per confermare premere  oppure premere  per abbandonare la sessione di modifica senza eseguire variazioni.

Se avete premuto ENTER sul display apparirà  ad indicare che il salvataggio è in corso.

## 7.7 Store & Load file

Questa funzione permette di memorizzare in un'area di memoria di tipo Flash Eprom i dati di configurazione del Pilot 1600. I dati di lavoro sono normalmente mantenuti in un'altra area di memoria.

Si consiglia quindi il salvataggio dei dati ogni volta che si eseguono variazioni nelle configurazioni o nei Soft Patch, onde non perdere il lavoro fatto.

Entrati in Setup, il display mostra , quindi premere  o usare DATA ENTRY

finché sul display non appare  e quindi premere . Sul display apparirà

 ad indicare che il salvataggio è in corso.

La funzione LOAD permette di recuperare dalla memoria Flash Eprom i dati di configurazione del Pilot 1600. Ciò è molto utile quando il controller viene utilizzato in situazioni differenti e si vuole ritornare alle condizioni ottimali che si erano precedentemente salvate in memoria.

Entrati in Setup, il display mostra  , quindi premere  o usare DATA ENTRY

finché sul display non appare  e quindi premere  .

Sul display apparirà  . La pressione di  conferma il caricamento,  annulla l'operazione.

## 7.8 Backup & Restore

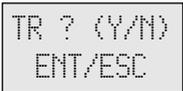
Questa funzione permette di trasferire ad un altro Pilot 1600 i dati in memoria. Chi dispone di una macchina in cui sono state memorizzate nuove unità, invece di ripetere manualmente tutta la fase di configurazione può sfruttare questa comoda opportunità.

È sufficiente collegare fra loro due Pilot 1600 usando l'uscita DMX, quindi abilitare la funzione BACKUP su quello che deve trasmettere i dati e la funzione RESTORE su quello che li deve ricevere.

**ATTENZIONE: l'abilitazione della funzione Restore senza collegamento ad un altro Pilot che trasferisca i dati provoca la completa cancellazione della memoria del Pilot da programmare!**

Entrati in Setup, il display mostra  , quindi premere  o usare DATA ENTRY

finché sul display non appare  e quindi premere  . Sul display apparirà

 , quindi  conferma il trasferimento ed  annulla l'operazione.

A trasmissione in corso sul display appare  , seguito da  a fine operazione.

Sulla macchina che deve ricevere i dati, entrati in Setup, il display mostra  , quindi

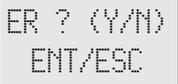
premere  o usare DATA ENTRY finché sul display non appare  e quindi pre-

mere  . Sul display apparirà  . La pressione di  conferma il trasfe-

**esc**

rimento,  annulla l'operazione.

Prima di abilitare la ricezione, il Pilot "vergine" esegue la cancellazione della memoria. Sul display



apparirà . Premendo

**enter**



si esegue la cancellazione: sul display appare



e quindi appare



. Premendo

**enter**

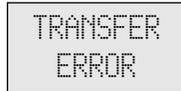


si attiva la ricezione



**ATTENZIONE:** mentre l'operazione **STORE** è a discrezione dell'operatore, quella **LOAD** è automatizzata (si può anche eseguire manualmente). Ogni volta che il Pilot 1600 viene acceso, il software di controllo ricarica nella memoria di lavoro quanto presente nella memoria flash interna. Ricordatevi di salvare i dati a programmazione completa!

dei dati. Se l'operazione è ok apparirà



ad indicare che è

necessario ripetere l'operazione.

## **7.9 Menu & Copy disable/enable**

Questa funzione permette di bloccare l'accesso al MENU di programmazione ed alla funzione di COPY. In questo modo non sarà possibile eseguire variazioni indesiderate nei PROGRAMMI e nei RECORD. Per attivare il

blocco, premere e mantenere premuti per 8 secondi i tasti  +  + .

Sul display apparirà  . In questa condizione, se si preme il tasto MENU, sul display

appare il messaggio  , mentre se si preme COPY appare  . La

ripetizione della sequenza di  +  +  premuti per 8 secondi riporterà il Pilot alle

condizioni normali. In questo caso sul display apparirà .

## **7.10 Patch reset**

Questa funzione permette di riportare l'indirizzamento delle unità a parametri considerati "ideali", riportando tutti gli indirizzi di partenza a scaglioni di 25 partendo dall'unità 1. Questo spazio di 25 canali,

come già detto, consente di cambiare agevolmente l'unità da controllare senza doversi preoccupare di spostare le unità adiacenti, i cui canali di controllo potrebbero sovrapporsi a quelli della nuova unità, causando un anomalo funzionamento delle stesse unità.

Entrati in Setup, il display mostra , quindi premere  o usare DATA ENTRY

finché sul display non appare  e quindi premere . Sul display apparirà

. A questo punto  conferma il "reset", mentre  annulla l'operazione.

## **8. Comandi remoti dei proiettori**

### **8.1 Reset remoto**

Per accedere alle funzioni remote dei proiettori dotati di questa funzione, è sufficiente premere e man-

tenere premuto per circa 3 secondi il tasto  , quindi usare i tasti  e  finché sul

display non appare  . A questo punto è sufficiente premere il tasto relativo al

proiettore o all'unità da resettare, ad esempio  . L'accensione del led relativo segnala l'avvenuto reset.

Qualora non si accenda il led, significa che l'unità selezionata non ammette il reset remoto.

### **8.2 ON/OFF remoto lampada**

Per accedere alle funzioni remote dei proiettori abilitati, è sufficiente premere e mantenere premuto per

circa 3 secondi il tasto  , quindi usare i tasti  e  finché sul display non appare

 .

A questo punto è sufficiente premere il tasto relativo al proiettore o all'unità da resettare, ad esempio

 . L'accensione o lo spegnimento del led relativo segnala l'avvenuta accensione o spegnimento della lampada. Qualora non si accenda o non si spenga il led, significa che l'unità selezionata non ammette questa funzione.



LIGHT TECHNOLOGY

Via Pio La Torre, 1 • 61010 TAVULLIA (PS) • ITALY •

Tel. +39 0721476477 • Fax +39 0721476170

[www.sgm.it](http://www.sgm.it) • [info@sgm.it](mailto:info@sgm.it)