

Next



MC2

Moving Control



I *MANUALE DI INSTALLAZIONE ED USO*

INDICE

Complimenti per l'acquisto del MC2.

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

Impostazione dell'apparecchiatura

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

Descrizione pannello posteriore e installazione

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

Utilizzo dell'apparecchiatura - impostazioni iniziali

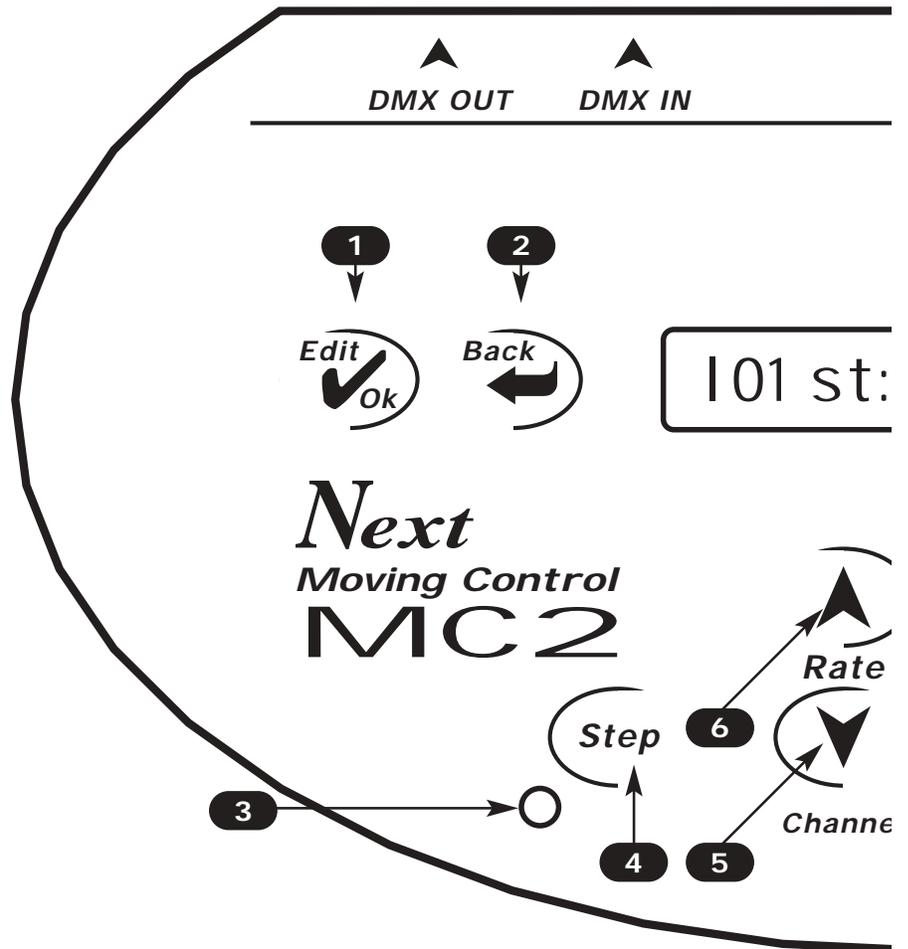
- 3.1 Utilizzo del Joystick
- 3.2 Come impostare la centralina al primo utilizzo

Utilizzo dell'apparecchiatura - funzioni menu

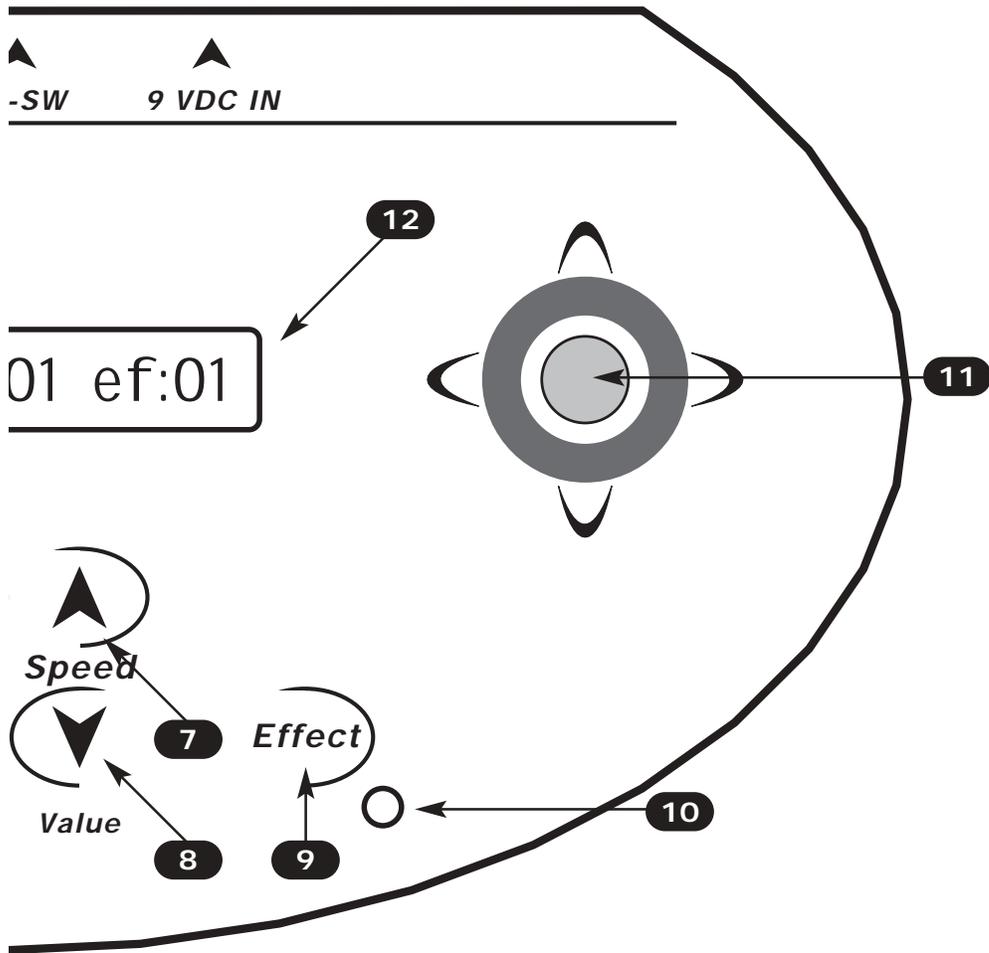
- 4.1 Carico di **UNITA'** da libreria interna
- 4.2 **MENU: DEFINE UNITS**
- 4.3 **MENU: EDIT** dei **CANALI DMX**
- 4.4 Creazione di uno **STEP**
- 4.5 **MENU: EDIT STEP**
- 4.6 Creazione di un **EFFETTO**
- 4.7 **MENU: EDIT EFFECT**
- 4.8 Creazione di un **LOOP**
- 4.9 **MENU PRINCIPALE**
- 4.10 Funzione **RS 232 HOST LINK**

Struttura dei menu

- 5.1 Struttura **MENU: DEFINE UNITS+SPECIAL FUNCTION**
- 5.2 Struttura **MENU: EDIT STEP**
- 5.3 Struttura **MENU: EDIT EFFECT**
- 5.4 Struttura **MENU: EDIT LOOP**



- 1 Tasto di edit /conferma
- 2 Tasto di uscita
- 3 led step
- 4 Tasto per cambio step, premuto per 2 sec. *CAMBIO LOOP*
- 5 Tasto per diminuire la velocità dello step/cambio canale nell' edit step
- 6 Tasto per aumentare la velocità dello step/cambio canale nell' edit step
- 7 Tasto per aumentare la velocità dell' effetto/cambio valore nell' edit step
- 8 Tasto per diminuire la velocità dell' effetto/cambio valore nell' edit step
- 9 Tasto per cambio effetto, premuto per 2 sec. attiva *BLACKOUT*
- 10 led effetto



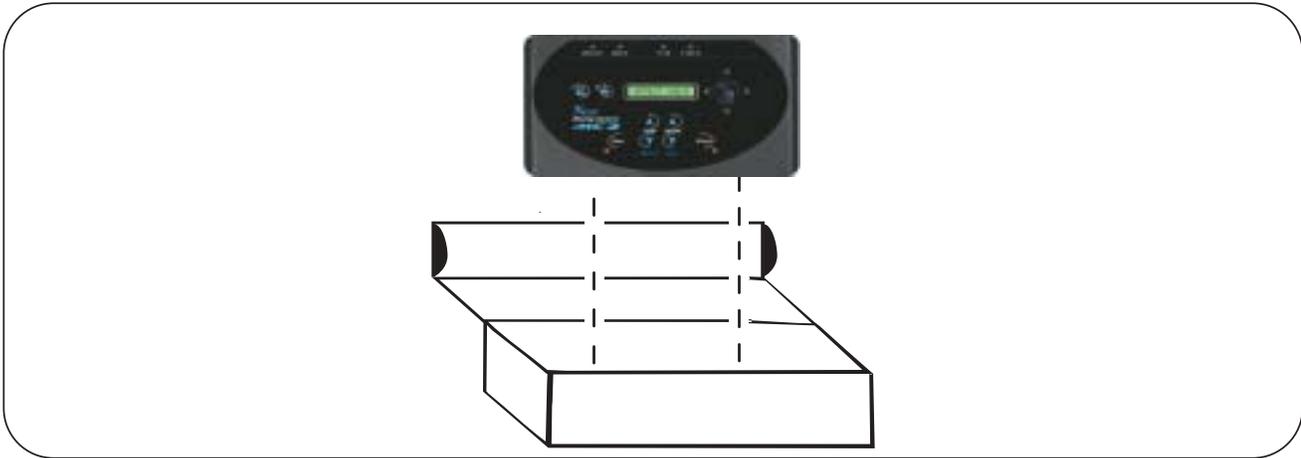
- 11** Joystick per un facile posizionamento delle unità nei menù si sposta su/giù, verso destra seleziona la voce del menù visualizzato, regola i valori su/giù.
- 12** Display lcd 16 caratteri

1.2 DISIMBALLAGGIO DELL'APPARECCHIATURA

I

Aprire la scatola togliere la documentazione.

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



1.3 ACCESSORI IN DOTAZIONE E DOCUMENTAZIONE RELATIVA

Controllare il contenuto delle confezioni.

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

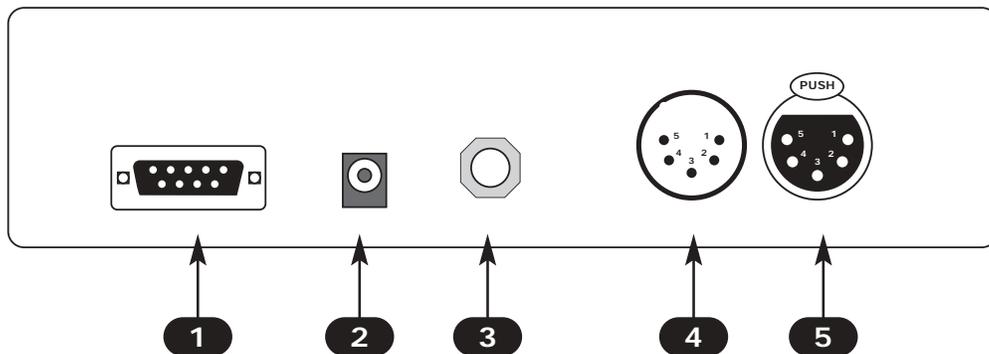
- MC2
- Manuale di installazione ed uso.
- Garanzia
- 1 connettore XLR 5 poli maschio
- 1 connettore XLR 5 poli femmina
- Alimentatore mod. 1814807
- 1 Cavo maschio/femmina RS 232

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

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

2.1 DESCRIZIONE PANNELLO POSTERIORE

I



- 1 INGRESSO segnale RS232.
- 2 INGRESSO alimentazione 9 Vdc .
- 3 PRESA Jack per pedale cambio step ed effetto
- 4 INGRESSO segnale DMX 512 standard con connettore cannon 5 poli.
- 5 USCITA segnale DMX 512 standard con connettore cannon 5 poli.

2.2 CONNESSIONE INGRESSO DI ALIMENTAZIONE

Inserire fino in fondo il connettore dell'alimentatore nell'apposito ingresso di alimentazione **2** Per disinserirlo è sufficiente estrarlo dolcemente.

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

2.3 CONNESSIONE DELL'ALIMENTATORE ALLA RETE ELETTRICA

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

Fig. 1

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

NeXT MC2 V1.0

Appena inserita la spina e collegato il connettore al **MC2**, il display lcd appare come in (Fig.1), nel caso ciò non si verifichi, controllare la presenza di tensione nella presa elettrica, il collegamento alimentatore-centralina e alimentatore-presa elettrica.

Nel caso il problema continuasse consultare il rivenditore.

2.4 CONNESSIONE USCITA DMX 512

I

Accertarsi di utilizzare cavi schermati adeguati alla trasmissione del segnale DMX 512 con connettori di buona qualità

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

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

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

2.5 CONNESSIONE INGRESSO DMX 512

Inserire fino in fondo il connettore cannon 5 poli proveniente dal mixer luci nell'apposito ingresso di segnale DMX **4**

Il controllo dei canali delle unità avviene tramite gli slider del mixer luci collegato.

Quando si edita una unità i primi 48 canali vengono acquisiti dal mixer collegato, esclusi i canali PAN e TILT che vengono controllati dal joystick dell' MC2.

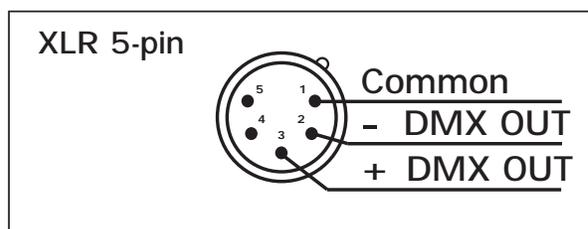
Nel funzionamento normale (senza mixer luci collegato) i primi 48 canali sono passanti e possono essere utilizzati come canali dimmer.
Le unità devono partire da indirizzo **49**.

2.6 COSTRUZIONE DEL CAVO SEGNALE DMX 512

L'ingresso/uscita DMX 512 del MC2 è realizzato con connettori standard XLR 5 Pin. Il collegamento deve essere effettuato con cavo schermato di queste caratteristiche:

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

Per il collegamento fare riferimento alla figura



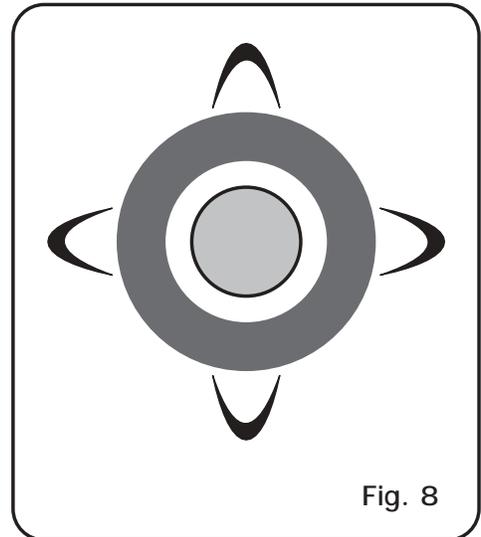
Il joystick dell' MC2 è utilizzato per diverse funzioni (Fig. 8)

- Su/giù : Scorre le voci dei menù
- Destra : Seleziona la voce del menù visualizzato
- Su/giù : regolazione dei valori
- Destra : OK/Conferma

La regolazione dei canali **PAN** e **TILT** dello specchio degli scanner ed unità a testa mobile avviene tramite il Joystick

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

Il joystick è di tipo proporzionale, se manteniamo la leva in posizione centrale lo specchio rimane fermo; mentre più la allontaniamo dal centro più aumenta la velocità di spostamento dello specchio dello scanner.



3.2 COME IMPOSTARE LA CENTRALINA AL PRIMO UTILIZZO

MC2 è una centralina di controllo DMX universale ed è fornita con una configurazione iniziale generica.

Per un corretto funzionamento **E' NECESSARIO** configurare la centralina in funzione del tipo di proiettore/unità ad essa collegati. (v.par.4.1)

Il foglio **SETUP LIBRARY** include l'elenco dei proiettore/unità contenuti nella memoria interna, se la configurazione richiesta non è presente nella lista bisogna crearne una personalizzata. (v.par.4.3)

Per accedere alla funzione **LOAD FROM LIBRARY**, procedere come segue:

- 1) Premere per più di 2 secondi il tasto **Edit** (Fig. 2) fino alla comparsa della scritta **edit loop 01**
- 2) Con il **joystick** su/giù trovare **DEFINE UNITS**, premere **Ok**
- 3) Compare la scritta **No OF UNITS:xx**, premere **Ok**
- 4) Con il **joystick** su/giù impostare le unità collegate, premere **Ok**.
- 5) Con unità dello stesso tipo tramite il **joystick** su/giù trovare **edit all UNITS** poi premere **Ok**,
- 6) Con unità diverse tra loro tramite il **joystick** su/giù trovare **edit unit 01** poi premere **Ok** due volte
- 7) Viene visualizzato il nome del proiettore attualmente in uso
- 8) con **joystick** giù trovare **load from lib.** premere **Ok**, sul display viene visualizzato il nome del primo scanner della libreria
- 9) Con i tasti **Speed** su/giù o il **joystick** scegliamo l'unità che corrisponde al modello in uso, con i tasti **Rate** su/giù si cerca in sequenza alfabetica,
- 10) Premere **OK** la **fixture** relativa all'unità selezionata verrà caricata in memoria.
- 11) Premere **Back** viene chiesto conferma **save? YES** premere **Ok**.
- 12) Per unità diverse ripetere le operazioni dal punto 7 cambiare unità con **joystick** su/giù poi premere **Ok** ad operazione ultimata premere **Back**
- 13) Con il **joystick** su/giù trovare **patch UNITS**
- 14) Compare la scritta **auto patch!** premere **Ok**.
- 15) Con il **joystick** su/giù controllare i valori assegnati. La prima unità parte da indirizzo **49, MC2** calcolerà automaticamente l'ultimo canale necessario a quella unità e sul display verrà visualizzato l'indirizzo da impostare sul proiettore
- 16) Per modificare l'indirizzo di una unità premere **Ok**
- 17) Con il **joystick** su/giù assegnare il nuovo indirizzo poi premere **Ok**
- 18) Premere **Back** più volte per uscire dal menù

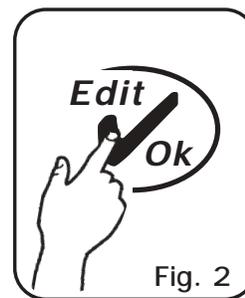


Fig. 2

4.2 MENU: DEFINE UNITS

Il menù DEFINE UNITS è composto da 4 sottomenù qui sotto una breve descrizione

no. of units 01	Imposta quante unità sono presenti da 01 a 20 max
edit all units	Permette il carico da libreria, modifica della fixture di tutte le unità presenti
edit unit 01	Permette il carico da libreria, modifica della fixture di una unità per volta
patch units	Permette l'indirizzamento automatico o manuale

Permette di modificare manualmente il nome di ogni canale e ogni parametro ad esso associato (valore di reset, valore di blackout) inoltre permette di assegnare ai canali funzioni speciali (pan/tilt, pan low/tilt low, controllo della lampada, dmx in).

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

Per attivare questa funzione è necessario entrare nella funzione **MENU DEFINE UNIT** (v.par.4.1), ripetere le operazioni fino al punto 7 sul display compare il nome dell'unità precedentemente caricata.

Per variare il nome procedere come segue:

- 1) Premere **Ok**
- 2) Con il **joystick** su/giù modificare la prima lettera dell'unità
- 3) Con il **joystick** verso destra spostarsi alla seconda terminato il nome premere **Ok**

Per variare il numero dei canali procedere come segue:

- 1) Con il **joystick** su/giù trovare **max channel: xx**
- 2) Premere **Ok**
- 3) Con il **joystick** su/giù impostare i canali (max 48)

Per variare il nome del canale procedere come segue:

- 1) Con il **joystick** su/giù trovare **ch01 : xxxx**
- 2) Premere **Ok**
- 3) Con i tasti **Rate** su/giù si cerca in sequenza alfabetica con i tasti **Speed** su/giù o il **joystick** cercare il nome da sostituire, confermare con **Ok**
- 4) Ripetere l'operazione per gli altri canali

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

NOT USED -> Canale non usato.

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

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

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

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

LAMP -> Canale di controllo lampada.

LAMP/RES -> Identico a LAMP.

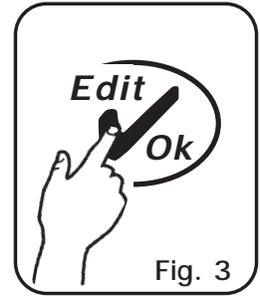
DMX-IN -> Canale di controllo per mixer esterno

Solo se è stato selezionato il canale **LAMP** oppure **LAMP/RES** premendo **OK** si modifica il valore **LAMP ON** (accensione lampada); premendo **OK** di nuovo si modifica il valore **LAMP OFF** (spegnimento lampada).

4.4 CREAZIONE DI UNO STEP

I

MC2 dispone di 340 STEP gli step sono scene statiche. Per eseguirli in successione creare Loop senza effetti, ovvero disattivare le unità nell'effetto o associare effetti con figure (OFF) per PAN e TILT. (v.par 4.6)



Per creare lo **STEP 001**, procedere come segue:

- 1) Premere per più di 2 secondi il tasto **Edit** (Fig. 3) fino alla comparsa della scritta **edit loop 01**
- 2) Con il **joystick** su/giù trovare **edit step 001**, premere **Ok** due volte
- 3) Per muovere unità dello stesso tipo tramite il **joystick** su/giù trovare **select all UNITS**, premere **Ok**
- 4) Per muovere unità diverse tra loro tramite il **joystick** su/giù trovare **edit unit 01**, premere **Ok** due volte
- 5) Con il **joystick** su/giù o **Rate** su/giù trovare il canale da modificare, premere **Ok**
- 6) Con il **joystick** su/giù o **Speed** su/giù modificare il canale
- 7) Con **Rate** su/giù si passa al canale successivo/precedente da modificare
- 8) Creato lo step, premere **Ok** poi **Back** viene chiesta conferma **save? YES**, premere **Ok**.
- 9) Ripetere le operazioni per creare gli step successivi

4.5 MENU: EDIT STEP

Il menù EDIT STEP è composto da 7 sottomenù qui sotto una breve descrizione

select all units

Seleziona tutte le unità

select unit 01

Seleziona l'unità 01

select dimmers

Seleziona i dimmer da 1 a 48

locate all!

Invia dei valori predefiniti per localizzare le unità

erase step!

Elimina lo step

run effect: next

Associa l'effetto allo step nel modo Syncro

MC2 dispone di 96 effetti di movimento, di cui 12 pre-programmati da 1 a 12, (modificabili)

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

Per creare l' **EFFETTO 013**, procedere come segue:

1) Premere per più di 2 secondi il tasto **Edit** (Fig. 4) fino alla comparsa della scritta **edit loop 01**

2) Con il **joystick** su/giù trovare **edit EFFECT 01** , premere **Ok**

3) Con il **joystick** su/giù trovare **edit EFFECT 13** , premere **Ok**

4) Il display visualizza **pan motion** , premere **Ok**

5) I parametri che l'operatore può variare corrispondono a:

shape *off*

Figure: OFF (nessun effetto) Cerchio (Circle), Hola (Hola) Rampa (Ladder) Quadrato (Square), Angoli (Vertex), Zigzag (Zigzag).

figure size 020

Dimensione della figura (da 1 a 128)

speed (rpm) +15

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

phase angle 000

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

delay angle 015

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

6) Premere **Ok** per modificare i parametri dell'effetto con il **joystick** su/giù impostare i nuovi valori, premere **Ok**

7) Premere **Back** per tornare al menù precedente

8) Ripetere l'operazione per **tilt motion** se si vuole l'effetto anche per **TILT**

9) Con il **joystick** su/giù trovare **activeunits** premere **Ok select all!** premere **Ok**

10) Premere **Back** più volte per uscire dal menù, l'effetto è stato creato



Fig. 4

4.7 MENU: EDIT EFFECT

Il menù **EDIT EFFECT** è composto da 3 sottomenù qui sotto una breve descrizione

pan motion

Crea l'effetto per il movimento x

tilt motion

Crea l'effetto per il movimento y

active units

Seleziona quali unità devono avere il tipo di effetto, senza unità selezionate lo step rimane fermo

Il Loop raggruppa gli step e gli effetti creati in precedenza

Per creare il **LOOP 01**, procedere come segue:

1) Premere per più di 2 secondi il tasto **Edit** (Fig. 5) fino alla comparsa della scritta **edit loop 01**

2) premere **Ok** due volte

3) I parametri che l'operatore può variare corrispondono a:

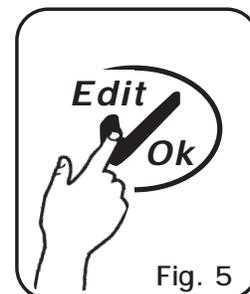


Fig. 5

first step 001 Seleziona quale deve essere il primo step

last step 001 Seleziona quale deve essere l'ultimo step

first effect 01 Seleziona quale deve essere il primo effetto

last effect 12 Seleziona quale deve essere l'ultimo effetto

next loop is 02 Imposta quale deve essere il loop da eseguire dopo

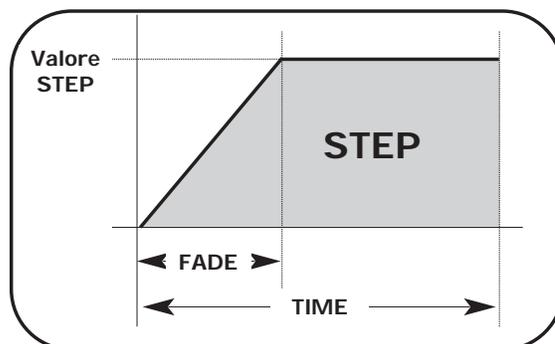
step time 002s Imposta il tempo totale dello step, il valore è espresso in secondi, da 2 decimi a 600 (vedi figura sotto)

step fade 050% Imposta il tempo di transizione dello step, il valore è espresso in percentuale da 0 a 100%, (vedi figura sotto)

4) Premere **Ok** per modificare i parametri del loop con il **joystick** su/giù impostare i nuovi valori, premere **Ok**

5) Premere **Back** per tornare al menù precedente

6) Premere **Back** più volte per uscire dal menù il loop è stato creato



Il menù principale si suddivide come in fig. 6 usare il joystick su/giù per scorrere i menù, joystick verso destra per modificare.

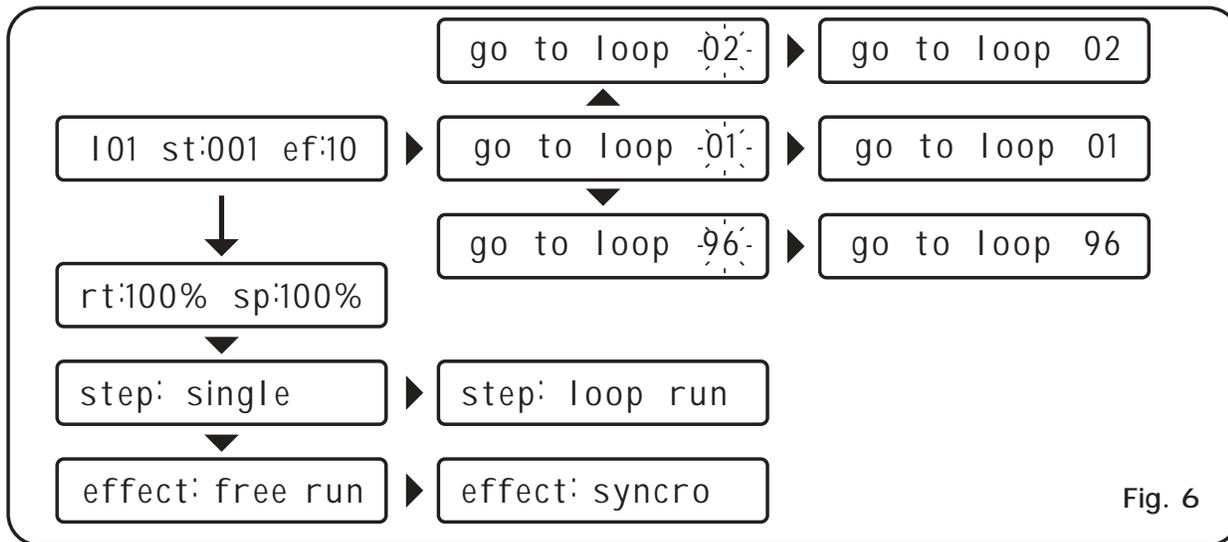


Fig. 6

101 st:001 ef:10

Indica lo stato del loop 01 step 001 effetto 10

rt:100% sp:100%

Indica la velocità dello step e effetto usare **Rate** su/giù e **Speed** su/giù per variare i valori

step: single

Ad ogni pressione del tasto **Step** lo step passa al successivo e rimane fermo

step: loop run

Esegue gli step specificati nel loop uno dopo l'altro con i tempi impostati nel loop

effect: free run

Ad ogni pressione del tasto **Effect** passa all'effetto successivo eseguendo sempre lo stesso

effect: syncro

Cambia l'effetto ad ogni cambio di step, ovvero se abbiamo impostato run effect next passa al prossimo step nella lista del loop se abbiamo impostato run effect 01 lo step viene associato all'effetto.

Il tasto effect funziona anche in questa modalità operativa

101 st:001 ef:10

▶ go to loop -01-

Questa funzione permette di passare ad un loop tra i 96 disponibili

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

Procedere come segue:

1) Scollegare i cavi DMX dell'MC2 e jack di alimentazione.
2) Collegare il cavo RS 232 (in dotazione) dal MC2 alla porta seriale del Computer.

3) Avviare un programma di emulazione terminale impostando la comunicazione come:

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

Nel caso di sistema operativo Microsoft Windows®

avviare il software **Hyper Terminal** (Start>Programmi>Accessori>Comunicazioni),

4) Impostare la connessione come in **fig. 7 - 8 - 9.**

5) Premere contemporaneamente i tasti **Rate** su e **Speed** su e collegare il jack di alimentazione sull' Lcd appare la scritta **RS232 HOST LNK!**

5) Sul monitor del Computer appare il Menù vedi **fig.10**

Digitare (Tastiera Computer) il numero della funzione desiderata.

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

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

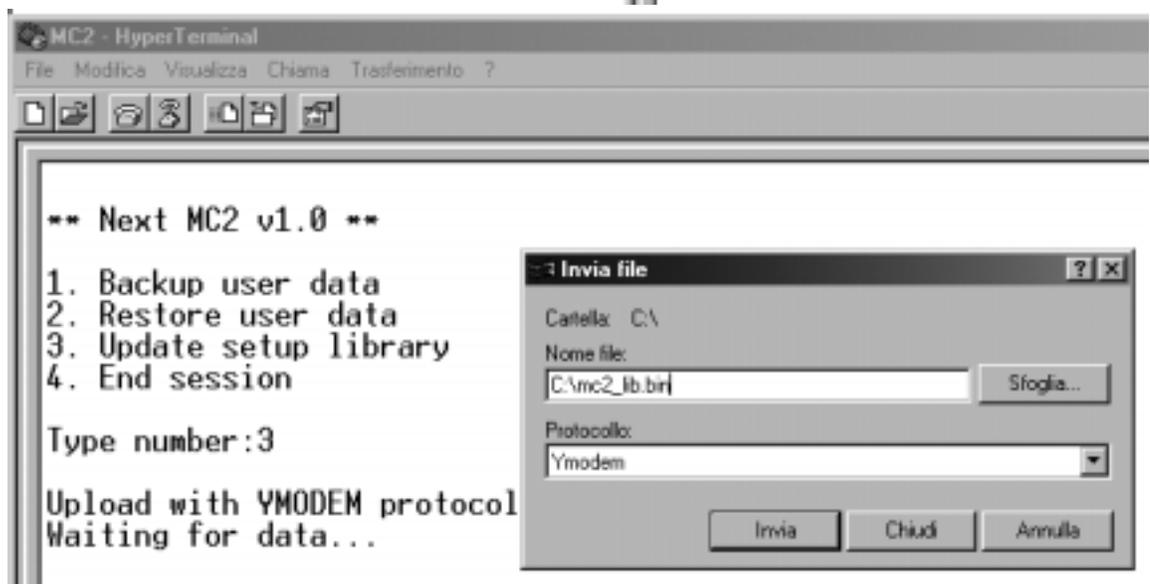
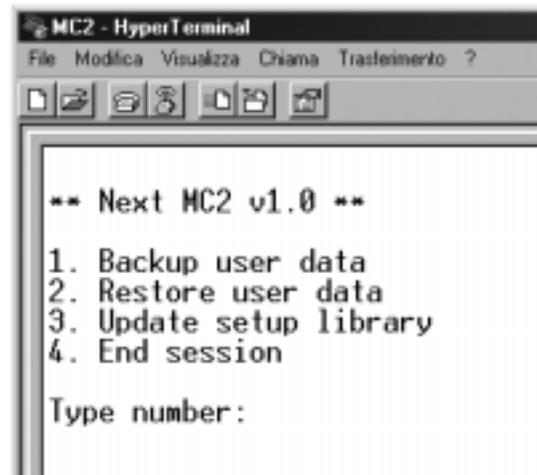
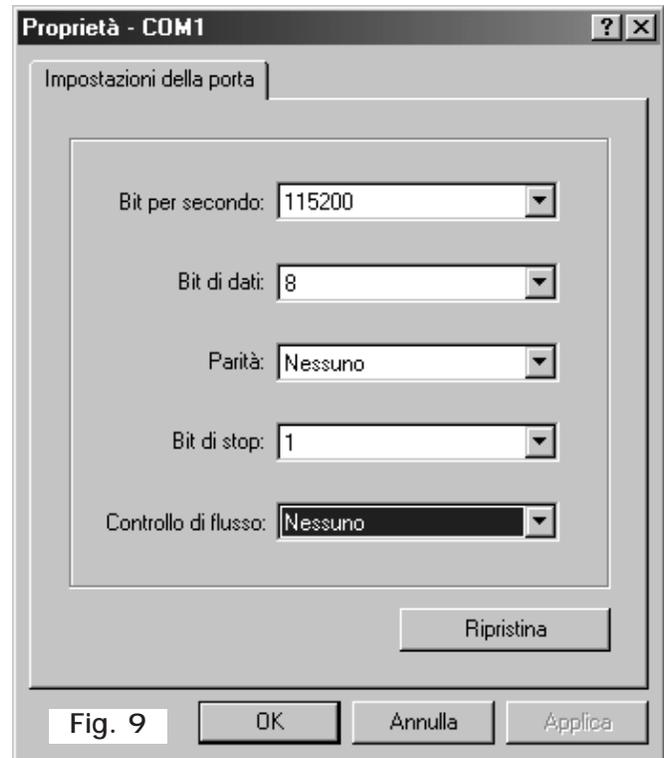
Il file salvato si trova sull'Hard disk con nome **mc2_set.bak**

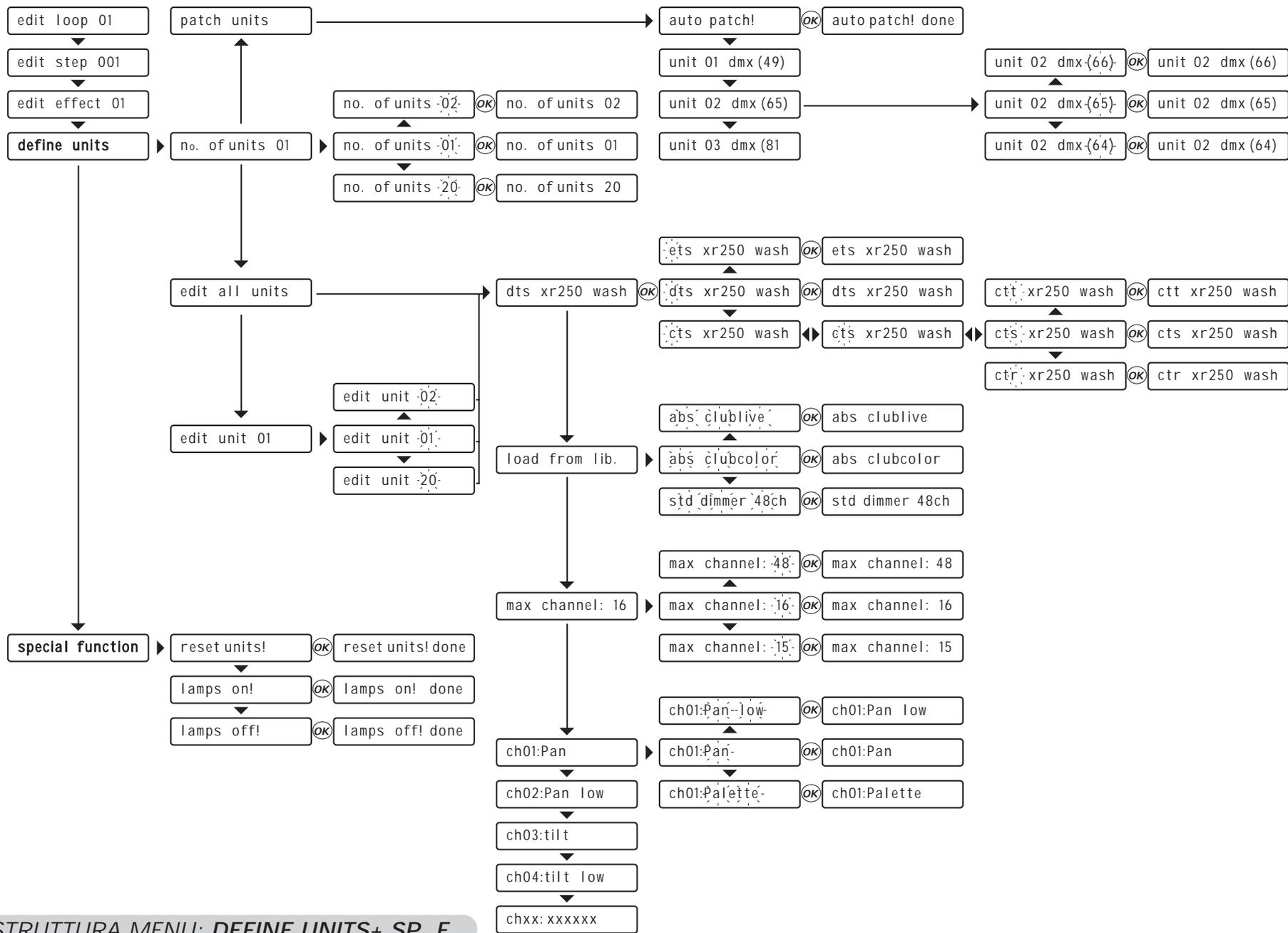


7) Digitando **2** si esegue il ripristino dei dati di programmazione; Si deve scegliere dal menù **Trasferimento > Invia file...** cercare il file con nome **mc2_set.bak** impostare il protocollo **Ymodem** e cliccare su **Invia**

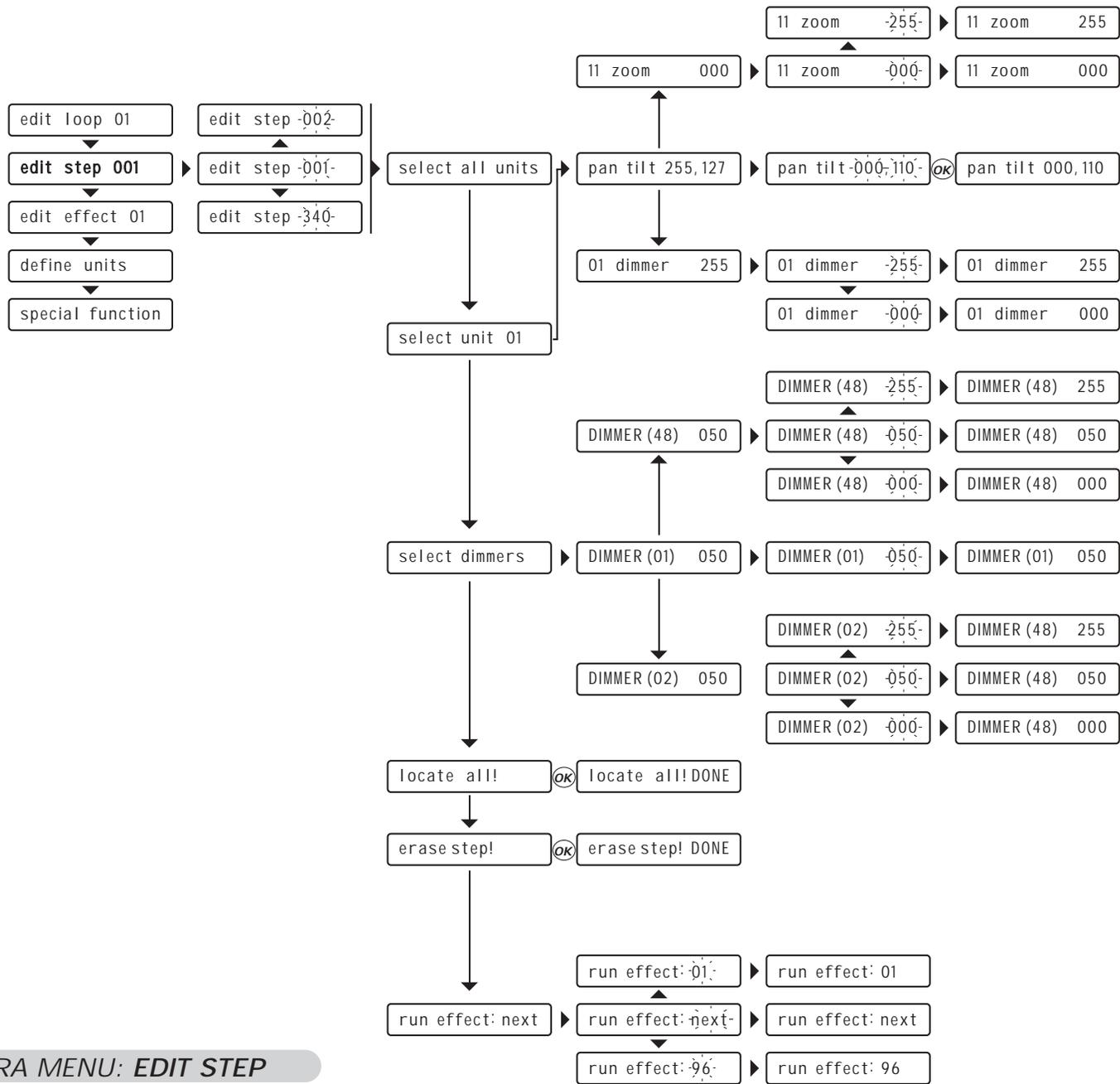
8) Digitando **3** si esegue il l'aggiornamento della libreria interna; Si deve scegliere dal menù **Trasferimento > Invia file...** cercare il file con nome **mc2_lib.bin** (scaricato da internet o inviato dalla ditta) impostare il protocollo **Ymodem** e cliccare su **Invia** vedi fig.11

9) Digitando **4** si si esce dalla funzione **RS 232 HOST LINK** chiudere l'applicazione e scollegare il cavo.

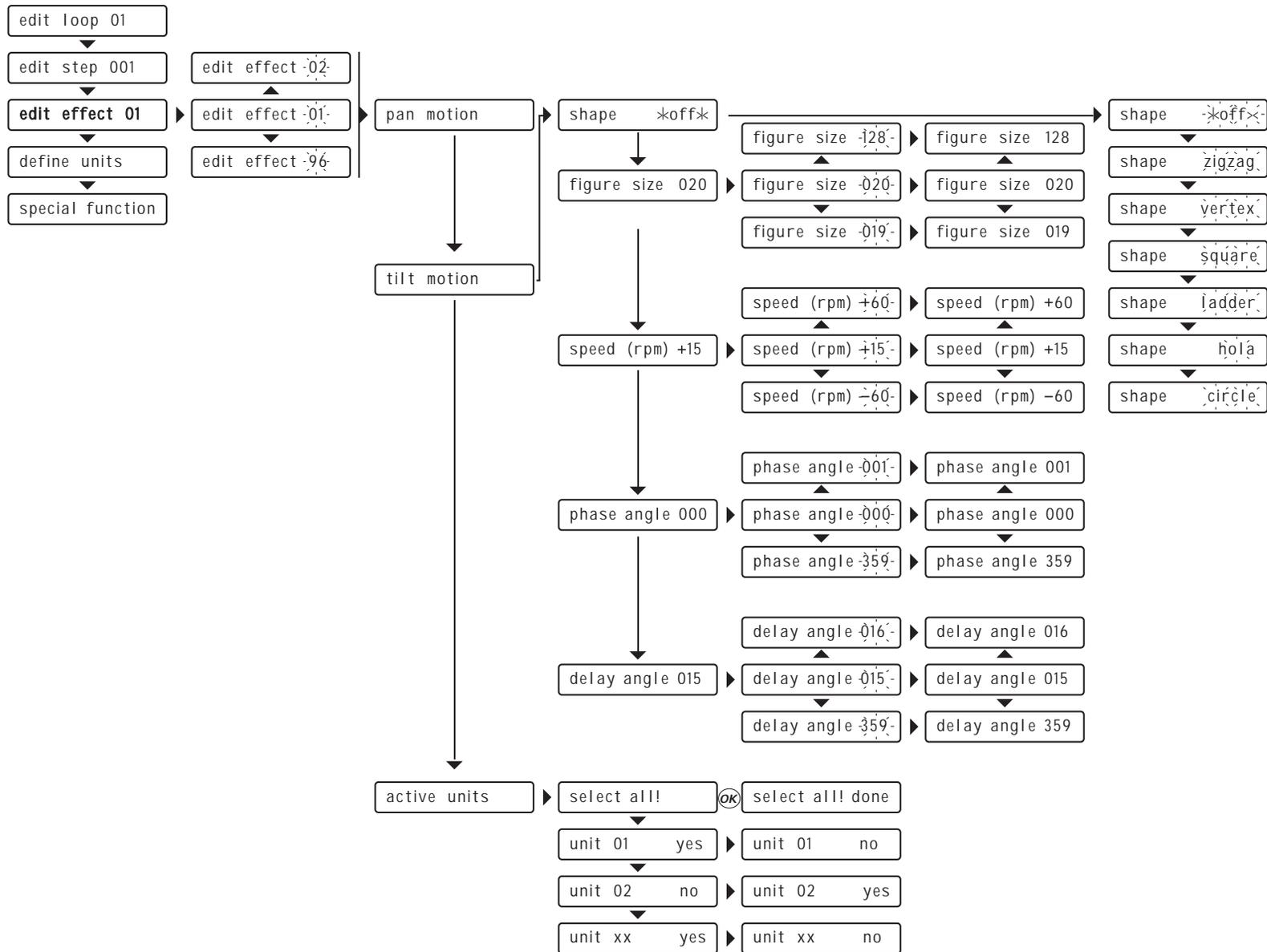




5.1 STRUTTURA MENU: DEFINE UNITS+ SP. F.



5.2 STRUTTURA MENU: EDIT STEP



5.3 STRUTTURA MENU: EDIT EFFECT

CARATTERISTICHE TECNICHE MC2

- Controllo indipendente di **20 unità** con ingresso **DMX 512**.
- **48 canali DMX** per ogni unità.
- **512 Canali DMX** configurabili per **unità intelligenti** e **dimmer**, dei quali 48 canali (massimo) possono essere configurati come canali dimmer.
- **340 step** memorizzabili.
- **96 effetti di movimento PAN e TILT 8/16 bit** memorizzabili.
- **96 loop** memorizzabili per eseguire sequenze di **step** ed **effetti**.
- **RS-232** per collegamento seriale con un PC.
- **Uscita DMX 512/1990 standard** (connettore cannon XLR 5 poli).
- **Display LCD** 16 caratteri retroilluminato.
- Possibilità di collegare un controller **DMX** esterno per funzioni di **Edit** e controlli **Live**.
- Configurazione semplificata grazie alle funzioni di **Menu** ed alla vasta **libreria interna di proiettori ed unità prememorizzati**.
- **Compatibile con ogni unità DMX 512 (max 48 canali)**, ogni canale e' programmabile con proprio nome e funzione.

Condizioni climatiche di utilizzo:

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

Dimensioni e peso:

Dimensioni (L x H x P) / Peso: **287 x 132 x 40 mm (4U rack) / 2 Kg.**

Note

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



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

Non si assume alcuna responsabilità per eventuali inesattezze o errori.

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

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