



**MASTER**  
**816**

## **CARATTERISTICHE**

La centralina master 816 controlla 16 scanner con un massimo di 8 canali ciascuno.

Il controllo di ciascun scanner può avvenire il modo automatico (attraverso l'uscita in sequenza di scene programmate GAME) oppure in manuale.

Si possono creare un massimo di 16 GAME di max 16 SCENE.

E' possibile cambiare la configurazione dei canali della centralina assegnando sia il numero dei canali che la posizione del canale PAN e del canale TILT.

Può comandare il reset ai proiettori D.T.S.

## **ISTRUZIONE PER L'UTILIZZO**

All'accensione la centralina esegue sempre un test funzionale della memoria interna e di tutti i led posti del frontale, se tutto funziona correttamente si predispose in modalità RECORD e trigger AUTO.

Se invece alla fine del test si posiziona con tutti i led lampeggianti significa che il test non è andato a buon fine per errore riscontrato nella memoria interna che non risulta correttamente programmata. Ciò è invece del tutto normale alla prima accensione, perché la memoria è ancora ovviamente vergine; è invece indice di batteria tampone scarica, guasta o scollegata se questo si verifica alle successive accensioni. In entrambi i casi per uscire da questa situazione premere il tasto ENTER. La centralina assume la configurazione standard a 6 canali (canale 5 = PAN, canale 6 = TILT).

### Modifica della configurazione dei canali

E' possibile modificare la configurazione dei canali, cioè la posizione dei canali PAN e TILT e il numero di canali per proiettore (min 2 - max 8), per adattarsi più facilmente a proiettori di diversa fabbricazione.

Per fare questo procedere in questo modo;

- 1- Accendere la centralina tenendo premuto il tasto TRIGGER fino a quando alla fine della procedura di test iniziale.
- 2- Tramite i tasti 2-8 selezionare il numero massimo di canali per proiettore, confermare premendo il tasto ENTER fino all'accensione del led relativo.
- 3- Tramite i tasti 2-8 selezionare la posizione del canale PAN, confermare premendo il tasto ENTER fino all'accensione del led relativo.
- 4- Tramite i tasti 2-8 selezionare la posizione del canale TILT, confermare premendo il tasto ENTER fino all'accensione del led relativo.

Se la procedura è stata eseguita correttamente, la nuova configurazione verrà accettata e la centralina di predisporrà in modalità RECORD e trigger AUTO pronta all'uso.

Eventuali impostazioni non congruenti o errate non verranno accettate e non si potrà avanzare al passo successivo della procedura finché non verrà introdotto il dato corretto. Questa procedura una volta iniziata deve essere sempre completata in tutte le sue fasi, altrimenti la configurazione precedente non verrà modificata.

### Controllo manuale degli scanner

Per attivare il controllo manuale degli scanner la centralina si deve trovare nella modalità RECORD o GAME e vi si entra premendo il tasto SCANNER (si accende il led relativo).

- I led 1-16 accesi visualizzano i proiettori che erano stati selezionati nell'ultima attivazione del controllo manuale.
- Agire sui tasti 1-16 per modificare la selezione dei proiettori da controllare in manuale. I led accesi indicano i proiettori selezionati.
- Agire sugli slyder e sul joystick per muovere i proiettori selezionati.
- Premere nuovamente SCANNER per uscire del modo di funzionamento manuale.

I proiettori non selezionati, ma interessati al record o al game in esecuzione continueranno il loro funzionamento automatico.

### Modalità **RECORD** (programmazione o modifica)

La centralina permette la creazione e la memorizzazione di 4 record. Ogni record può contenere fino ad un massimo di 16 games.

1 – Premere il tasto RECORD, il relativo led si accende e i led 1-4 visualizzano la situazione dei record:

- i led 1-4 accesi visualizzano i record già programmati
- i led 1-4 spenti visualizzano i record vuoti (non programmati)
- i led 1-4 lampeggiante visualizza il record attivo (attualmente in uscita)

2 – Tramite i tasti 1-4 selezionare uno dei record programmati( led accesi) oppure uno dei record non programmati per programmarlo ora.

Il led GAME inizia a lampeggiare indicando l'avvenuta selezione.

Se viene selezionato un record programmato esso entra subito in esecuzione e i led 1-16 visualizzano i games memorizzati in quel record, dei quali quello lampeggiante rappresenta il gioco attualmente in uscita.

Se viene selezionato un record non programmato il led relativo si accende e tutti gli altri si spengono.

3 – Premere nuovamente il tasto RECORD per almeno due secondi: la centralina entra in programmazione del record selezionato visualizzando sul led 1-16 i games programmati.

IL led Record inizia a lampeggiare e il led GAME si spegne.

4 – Selezionare il game da inserire (tra quelli programmati)tramite i tasti1-16 (il led corrispondente inizierà a lampeggiare).

5 – Memorizzarlo nel record tenendo premuto il tasto ENTER fino all'accensione del led relativo. Ripetere i punti 4 e 5 per tutti i games che si desidera inserire nel record ( fino ad un massimo di 16). E' possibile inserire nel record lo stesso game più volte.

6 – Terminare la procedura di programmazione premendo immediatamente il esecuzione il record appena programmato.

### Modalità **RECORD** (esecuzione)

1 – Premere il tasto RECORD. Il led relativo si accende e i led 1-4 visualizzano la situazione dei record (i led accesi indicano i record già programmati).

2 – Tramite i tasti 1-4 selezionare uno dei record programmati che andrà contemporaneamente in esecuzione.

Ripremere il tasto RECORD per ritornare al passo 1 e selezionare un altro record.

## Modalità GAME

Procedere come segue:

1 – Dalla modalità RECORD ( anche se nessun record era stato selezionato) premere il tasto GAME. Il led GAME si accende e il led RECORD si spegne.

A questo punto i led 1-16 visualizzano la situazione dei games: quelli accesi rappresentano i games programmati, quelli spenti i games non programmati, quello lampeggiante indica il game attualmente in esecuzione.

2 – Selezionare tramite i tasti 1-16 uno dei games programmati che andrà contemporaneamente in esecuzione.

Il led SCENE inizia a lampeggiare indicando l'avvenuta selezione.

I led 1-16 accesi visualizzano ora le scene memorizzate in quel game, dei quali quello lampeggiante rappresenta quella attualmente in uscita.

## Modalità GAME (modifica a registrazione)

Selezionare il GAME da modificare(indicato dal led acceso) o da programmare (indicato dal led spento).

Il led SCENE comincia a lampeggiare indicando l'avvenuta selezione.

Se viene selezionato un GAME programmato esso entra in esecuzione e i led 1-16 accesi indicano le scene programmate in quel game, dei quali quello lampeggiante rappresenta la scena attualmente in uscita.

Se viene selezionato un game non programmato il led relativo si accende e tutti gli altri si spengono. Per creare/modificare le scene del game selezionato procedere come segue:

1 – Premere il tasto SCENE per entrare nel modo di programmazione se il game non era programmato, o modifica se era stato selezionato un game già programmato (in questo caso l'esecuzione del game si blocca alla scena in corso).

A questo punto il led GAME si spegne, si accende il led SCENE e i led 1-16 visualizzano la situazione del game selezionato.

Se era stato selezionato un game già programmato :

- i led 1-16 accesi visualizzano le scene già programmate
- i led 1-16 spenti visualizzano le scene vuote (non programmate)
- i led 1-16 lampeggiante visualizza la scena attiva (attualmente in esecuzione)

SE era selezionato un game non programmato:

- i led 1-16 sono tutti spenti perché tutte le scene sono vuote (non programmate)

2 – Tramite i tasti 1-16 selezionare la scena che si vuole modificare o programmare. Il led corrispondente lampeggia se la scena è programmata o si accende in caso di scena non programmata.

In entrambi i casi i led rimanenti si spengono. Inoltre se la scena è già programmata, contemporaneamente viene anche mandata in uscita.

Il led inizierà a lampeggiare indicando l'avvenuta selezione.

3 – Premere il tasto SCANNER per selezionare i proiettori che si vogliono interessare a questa scena. Il led SCANNER si accende, mentre i led 1-16 visualizzano i proiettori selezionati

nell'ultima programmazione eseguita. Agire sui tasti 1-16 per cambiare i proiettori da programmare. I led 1-16 accesi indicano i proiettori selezionati

4 – Procedere alla creazione della scena tramite gli slider di canale ed il joystick.

5 – Premere confermare la programmazione della scena premere il tasto ENTER fino a quando il relativo led si accende.

Per la registrazione delle altre scene ripetere la procedura da 2 a 5 . Per ogni game è possibile programmare fino ad un massimo di 16 scene.

Se al passo 2 di seleziona una scena già programmata è possibile:

- cancellarla tenendo premuto il tasto DELETE fino all'accensione del led relativo,
- copiarla in un alta scena premendo il tasto COPY e selezionando successivamente tramite i tasti 1-16 la scena destinataria. Tenere premuto poi il tasto ENTER fino all'accensione del led relativo per completare la procedura che memorizza la scena copiata e la mette contemporaneamente in uscita

A conclusione di entrambe le procedure, la MASTER 816 ritornerà sempre alla situazione del passo 2.

### Cambio **TRIGGER** e regolazione di **SPEED** e **PAUSE**

E' possibile selezionare 3 modi di avanzamento delle scene: AUTOMATICO, MUSICLE INTERNO (tramite microfono incorporato) e MUSICALE ESTERNO (dalle prese RCA sul posteriore).

La selezione si ottiene tenendo premuto il taso TRIGGER fino al cambio del trigger stesso. Il led posto sul tasto TRIGGER visualizza in tutte le modalità l'impulso di avanzamento delle scene.

In modo AUTO l'intervallo dei avanzamento tra una scena e la successiva è impostabile tramite lo slider PAUSE: i valori impostabili vanno da un minimo di 150ms (400btt/min) ad un massimo di 60 secondi (1batt/min).

Con lo slider SPEED è invece possibile regolare la velocità di spostamento del PAN e del TILT entro il tempo impostato da PAUSE.

## CARATTERISTICHE TECNICHE

ALIMENTAZIONE: 12-24 Vdc

CONSUMO: 1,5 W

INGRESSO MUSICALE ESTERNO: 200mVeff-5Veff

N° PROIETTORI PILOTABILI: 16

N° CANALI DMX PER PROIETTORE: MIN 2 – MAX 8

N° CANALI DMW TRASMESSI: MAX 128