

COLIBRI[®]

dmx console



manuale utente

COLIBRI'

Indice generale

1. Introduzione.....	3
Descrizione:.....	3
Specifiche tecniche:.....	3
2. Collegamenti:.....	4
Alimentazione del dispositivo.....	4
Collegamento della rete DMX.....	5
3. Panoramica.....	6
4. Quick Start.....	7
Esempio di programmazione di un playback statico.....	7
Esempio di programmazione di una testa mobile.....	10
5. Le modalita' di Colibri'.....	14
5.1 Modalita' PLAYBACK:.....	15
5.2 Modalita' PROGRAM.....	17
5.2.1 COPIA (scena).....	18
5.2.2 EFFETTI.....	20
Parametri della sezione effetti:	21
Esempio di creazione di effetti per una testa mobile:.....	21
5.2.3 SETUP.....	23
5.3 Modalita' UTILITY.....	25

1. Introduzione

Descrizione:

Colibri' e' una consolle utilizzata per il controllo di luci e fixtures che utilizzano il protocollo dmx.

Tramite lo schermo lcd Touch-Screen, si effettua la programmazione delle scene, e la messa in onda delle stesse.

Specifiche tecniche:

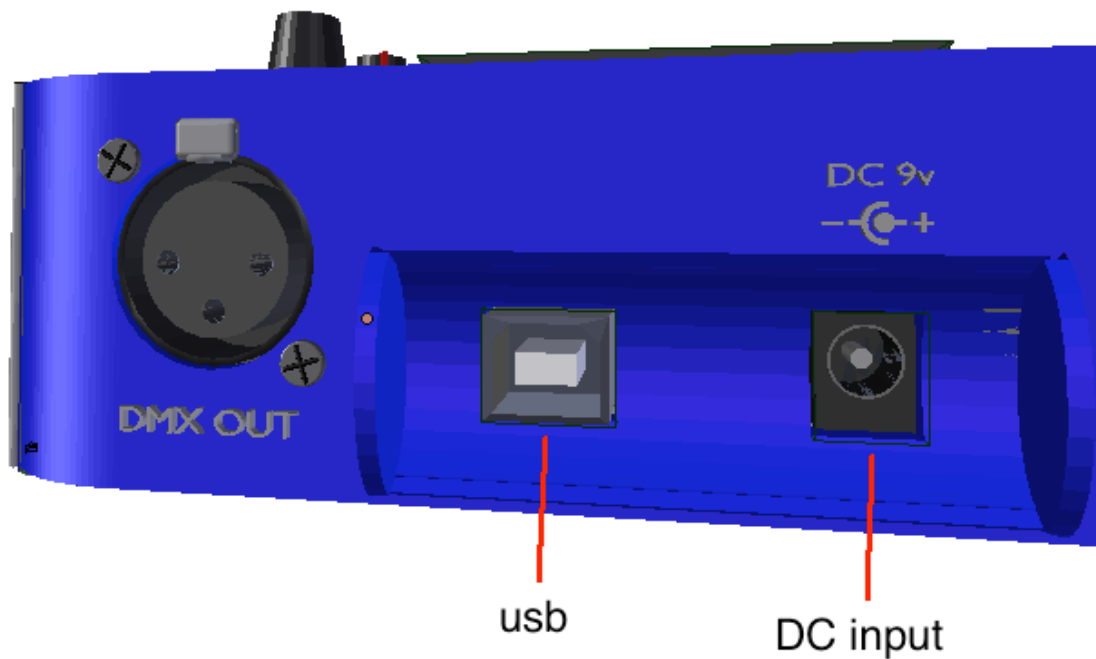
- 8 playbacks
- 8 scene disponibili per ogni playback
- 20 canali disponibili per ogni scena
- 256 canali dmx in totale
- Generatore di effetti di movimento per teste mobili
- 5 modalita' di funzionamento per ogni playback
- microfono integrato per modalita' Sound
- Connessione per interfacce esterne, come footswitch e moduli Midi
- possibilita' di salvare lo show su computer

2. Collegamenti:

Alimentazione del dispositivo

Alimentare Colibri' utilizzando l'alimentatore in dotazione. In alternativa si puo' utilizzare una qualunque presa USB, e un normale cavo usb di tipo A/B.
E' inoltre possibile utilizzare un alimentatore esterno con tensione 9Vdc e positivo centrale.

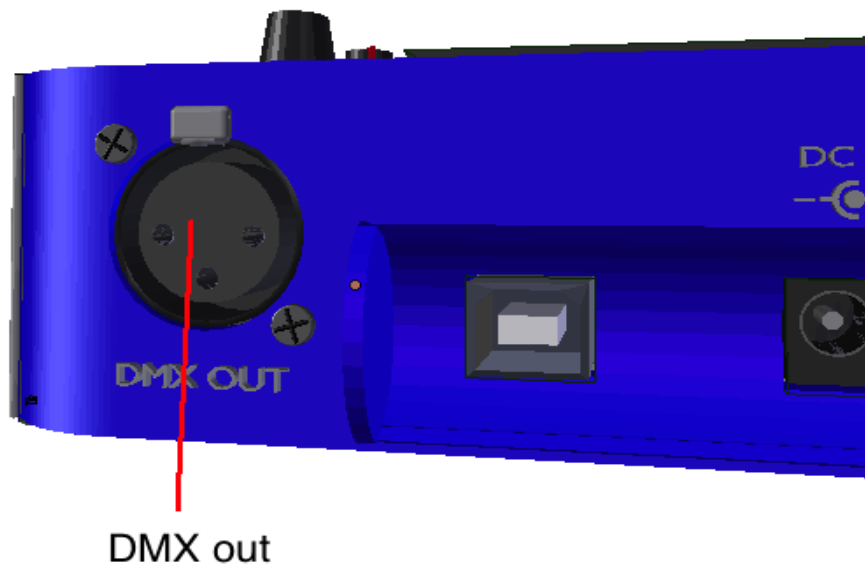
Figura 1: lato connessioni



La connessione usb e' inoltre utilizzata per effettuare un backup della programmazione di Colibri', o per ripristinare un backup precedente. Per queste funzioni, fare riferimento al capitolo *Ripristino e Backup dello show*.

Collegamento della rete DMX

Figura 2: lato connessioni



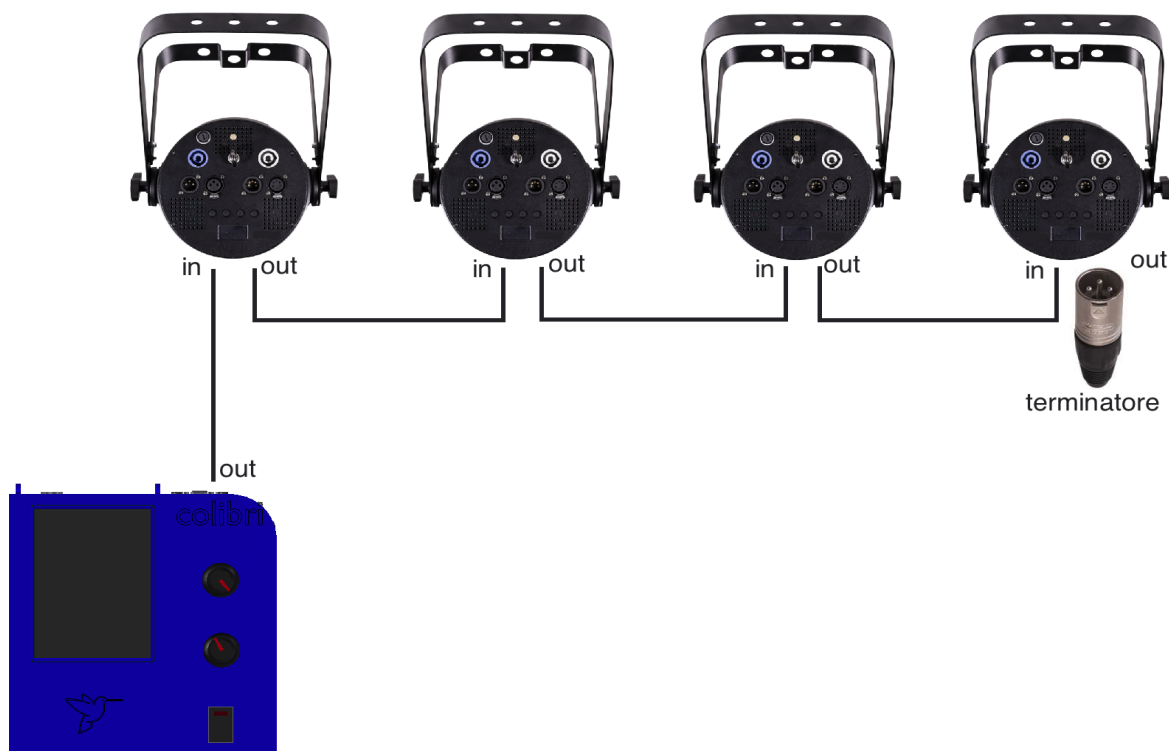
Il flusso dati per controllare le fixtures e' disponibile nell'uscita DMX OUT.

Utilizzare cavi bilanciati con connettore XLR maschio femmina, normalmente utilizzati per connessioni audio.

Si consiglia l'utilizzo di un terminatore dmxx, da inserire nell'ultima fixture della catena.

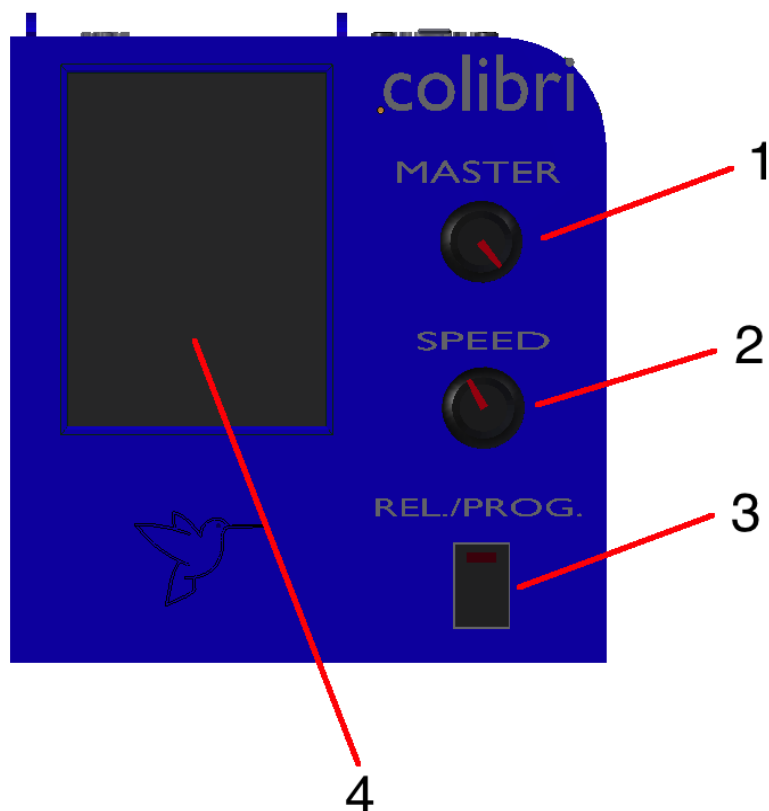
Collegare le unita' come nello schema seguente:

figura 3: collegamento della rete DMX



3. Panoramica

Figura 4: pannello frontale







1. **Potenzimetro Master:** Regola l'intensita' luminosa generale di tutte le apparecchiature collegate, che possiedono l'attributo dimmer. Quando il master non si trova al massimo dell'intensita', viene segnalato con un lampeggio della spia del pulsante.
2. **Potenzimetro Speed:** Regola la velocita' di esecuzione delle memorie, quando il playback viene posto in automatico. Inoltre regola la rampa di fade, ovvero la dissolvenza tra una memoria e l'altra, quando il playback viene settato in modalita' manuale. In modalita' Microfono, il potenziometro regola la sensibilita' del sensore.
3. **Pulsante Action.:** Ha molteplici funzioni: spegne un playback, passa alla scena successiva di un playback senza accenderlo, se premuto per piu' di 4 secondi, attiva la modalita' "Program", che permette di modificare i parametri dei registri e creare nuove scene.
4. **Schermo Touch-Screen:** in modalita' "Playback", esegue le scene memorizzate nei registri, mentre in modalita' program, permette di modificare i parametri dei registri, e modificare/creare scene.

4. Quick Start

Esempio di programmazione di un playback per un faro RGBW

scopo: controllare un faro a led con 6 canali dmx:

CANALE	Attributo
1	RED
2	GREEN
3	BLUE
4	WHITE
5	SHUTTER
6	DIMMER

<p>Dalla schermata di playback tenere premuto il pulsante ACTION per alcuni istanti,</p>	
<p>Alla richiesta, selezionare uno degli 8 playback disponibili.</p>	
<p>Si apre l'editor</p>	
<p>premere SETUP per effettuare le necessarie impostazioni.</p>	
<p>Si apre la pagina Setup dedicata al playback scelto all'inizio.</p>	

COLIBRI'

Premere NOME per cambiare l'intestazione del playback, col potenziometro MASTER si sposta il cursore, col potenziometro SPEED si cambia il carattere visualizzato. Il limite del testo e' di 12 caratteri.

Premere DMX ADDRESS, e tramite il potenziometro SPEED impostare l'indirizzo DMX del faro da controllare.

ULTIMA SCENA puo' rimanere impostato a 8, perche' sfrutteremo tutte e 8 le scene in questo esempio.

Premere MODO PLAYBACK per definire in che modo andranno in onda le scene create.

- AUTO F. le scene si susseguono in modo automatico, con una dissolvenza tra una scena e l'altra, e alla velocita' decisa dal potenziometro SPEED.
- AUTO come la modalita' precedente, ma senza dissolvenza
- MAN. F. in modalita' manuale le scene si susseguono a ogni pressione del tasto playback, con una dissolvenza tra una scena e l'altra, decisa dal potenziometro SPEED.
- MAN come la modalita' precedente, ma senza dissolvenza.
- MICR. Le scene si susseguono quando il microfono integrato capta sufficiente rumore. La sensibilita' del microfono e' decisa dal potenziometro SPEED.

GRUPPO lasciare per ora invariato questo parametro, oltre a impostare il colore del pulsante, attiva anche funzioni di raggruppamento.

START SCENA 1 non e' importante ai fini dell'esempio.



Premere ACTION per alcuni istanti, per salvare le modifiche e tornare nella finestra dell' editor.

Dei 20 canali DMX visualizzati in questa griglia, i primi 6 sono quelli necessari per il faro a led dell'esempio.



Iniziamo dichiarando qual'e' il canale dimmer della nostra fixture, per fare questo premiamo la cella n.6 evidenziandola in giallo, e poi premiamo il pulsante DIMMER, apparira' una D rossa nella cella evidenziata.



L'indicatore di scena in basso a sinistra deve visualizzare 1, in caso contrario selezionare la **scena 1** ruotando il potenziometro MASTER.

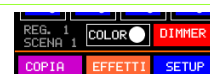


Ora si puo' creare la prima scena, ovvero il colore rosso.

Premere la cella 1, e ruotando il potenziometro SPEED impostare il valore 255. Lasciare la cella 2,3 e 4 (altri colori) a zero. La cella 5 (shutter) va impostata a 0 oppure a 255, a seconda della casa costruttrice del faro. Impostare la cella 6 a 255 (dimmer). A questo punto il faro dovrebbe accendere il led rosso.





Premere il pulsante COLOR, e tramite il potenziometro SPEED impostate il colore ROSSO alla scena.



La programmazione della scena 1 e' terminata. Tramite il potenziometro MASTER, spostarsi nella scena 2.

COLIBRI'

<p>Le celle conterranno solo zeri, perche' la scena 2 non e' ancora stata programmata. Ora programmeremo la scena del colore verde.</p>	
<p>Le impostazioni fatte precedentemente nella finestra di SETUP, valgono per tutte le scene di questo playback, non e' quindi necessario tornare in quella sezione. Anche l'attributo DIMMER che si e' attribuito al canale 6, vale per tutte le scene del playback.</p>	
<p>Lasciare la cella 1 a zero, impostare la cella 2 a 255, a zero le celle 3 e 4, la 5 come precedentemente, e la 6 a 255. Si deve accendere il colore verde. Premere il pulsante COLOR, e tramite il potenziometro SPEED impostate il colore verde alla scena.</p>	
<p>Ora, spostandosi tramite il MASTER alla scena 1, il faro deve riaccendere il colore rosso. Spostandosi di scena in scena, verranno mandate in onda le memorie fatte.</p>	
<p>Ripetete le stesse operazioni con colori diversi, fino alla scena 8.</p>	
<p>Tenere premuto il pulsante ACTION per alcuni istanti, verra' richiesto se salvare le memorie fatte, premere SI.</p>	
<p>Ora possiamo accendere il playback appena creato e verificarne il funzionamento.</p>	

COLIBRI'

Esempio di programmazione di un playback con effetti per motorizzati

Per questo esempio supponiamo di controllare una testa mobile a 14 canali dmx, con lampada a led RGBW, e indirizzo dmx = 100.

La creazione di questo tipo di scena avviene in due fasi, nella sezione effetti si crea il movimento per Pan e Tilt, e nella finestra Program si crea la scena statica (accensione luci/colori)

Tabella canali DMX della testa mobile:

1	PAN
2	PAN fine
3	TILT
4	TILT fine
5	PAN/TILT SPEED
6	SHUTTER
7	DIMMER
8	RED
9	GREEN
10	BLUE
11	WHITE
12	MACRO COLOR
13	ZOOM
14	CONTROL

Dalla schermata di playback tenere premuto il pulsante ACTION per alcuni istanti,



Alla richiesta, selezionare uno degli 8 playback disponibili.

Si apre l'editor

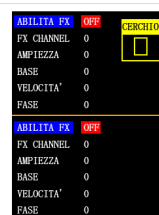


Premere il pulsante EFFETTI per entrare nell'aposta sezione:



COLIBRI'

troviamo le impostazioni per i due generatori di effetti, useremo FX1 per il Pan, FX2 per il Tilt.



FX 1:

Ruotando il MASTER, posizionare il cursore su **FX CHANNEL**
 Ruotando SPEED, impostare il valore a 100, il canale del Pan
 Con MASTER selezionare **AMPIEZZA** e impostare un valore vicino a 30.
 Successivamente impostare **BASE** a circa 90 e **VELOCITA'** a 20.
 Ora selezionare **ABILITA FX 1**, e con SPEED impostarlo su ON.
 A questo punto l'effetto fara' muovere il Pan della testa mobile.

FX 2:

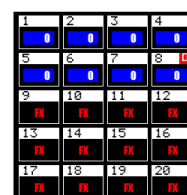
selezionare **FX CHANNEL** (2) e impostatelo a 102 (l'indirizzo che corrisponde al Tilt)
 selezionare **BASE** e impostarlo a circa 30.
 selezionare **ABILITA FX 2**, e impostarlo su ON.
 Premere il pulsante **CERCHIO** per combinare FX1 e FX2 in modo da ottenere un effetto di movimento circolare.

Per puntare il movimento creato in una direzione diversa, occorre agire sui parametri **BASE** dei due FX. Per aumentare o ridurre la dimensione del movimento, modificare il parametro **AMPIEZZA**.

Tenere premuto il pulsante ACTION per uscire dalla sezione effetti e riaprire la finestra PROGRAM.



Dei 20 canali DMX visualizzati in questa griglia, i primi 8 sono disponibili per la creazione di scene statiche, i restanti 12 canali sono occupati dagli effetti appena creati.





premere il pulsante blu SETUP per effettuare le necessarie impostazioni.



Si apre la pagina Setup dedicata al playback scelto all'inizio.







COLIBRI'

<p>Premere NOME per cambiare l'intestazione del playback, col potenziometro MASTER si sposta il cursore, col potenziometro SPEED si cambia il carattere visualizzato. Il limite del testo e' di 12 caratteri.</p>	
<p>Premere DMX ADDRESS, e tramite il potenziometro SPEED impostare l'indirizzo a 105. Pur essendo l'indirizzo della testa mobile uguale a 100, salteremo i primi 5 canali, dedicati al Pan e Tilt, in questo modo, il primo valore che troveremo nella griglia dmx sara' l'attributo SHUTTER (canale 6 della tabella dmx). ULTIMA SCENA puo' rimanere impostato a 8. Premere MODO PLAYBACK per definire in che modo andranno in onda le scene create.</p> <ul style="list-style-type: none"> • AUTO F. le scene si susseguono in modo automatico, con una dissolvenza tra una scena e l'altra, e alla velocita' decisa dal potenziometro SPEED. • AUTO come la modalita' precedente, ma senza dissolvenza • MAN. F. in modalita' manuale le scene si susseguono a ogni pressione del tasto playback, con una dissolvenza tra una scena e l'altra, decisa dal potenziometro SPEED. • MAN come la modalita' precedente, ma senza dissolvenza. • MICR. Le scene si susseguono quando il microfono integrato capta sufficiente rumore. La sensibilita' del microfono e' decisa dal potenziometro SPEED. <p>GRUPPO lasciare per ora invariato questo parametro, oltre a impostare il colore del pulsante, attiva anche funzioni di raggruppamento. START SCENA 1 non e' importante ai fini dell'esempio.</p>	
<p>Premere ACTION per alcuni istanti, per tornare nella finestra PROGRAM.</p>	

Avendo indirizzato il playback direttamente all'attributo SHUTTER della testa mobile, avremo disponibili 8 canali a partire da quell'attributo, secondo la seguente tabella:

1	SHUTTER
2	DIMMER
3	RED
4	GREEN
5	BLUE
6	WHITE
7	MACRO COLOR
8	ZOOM

COLIBRI'

<p>Iniziamo dichiarando qual'e' il canale dimmer della nostra fixture, premiamo la cella n.2 evidenziandola in giallo, e poi premiamo il pulsante DIMMER in basso a destra, apparira' una D rossa nella cella evidenziata.</p>	
<p>L'indicatore di scena in basso a sinistra deve visualizzare 1, in caso contrario selezionare la scena 1 ruotando il potenziometro MASTER.</p>	
<p>Ora si puo' creare la prima scena, ovvero il colore rosso. Premere la cella 1(shutter), e ruotando il potenziometro SPEED impostare a 0 oppure a 255, a seconda della casa costruttrice del faro. Premere la cella 2 (Dimmer) e impostare il valore a 255. Premere la cella 3 (Red) e impostare il valore a 255. Lasciare la cella 4,5,6,7 e 8 a zero. A questo punto il faro dovrebbe accendere il led rosso.</p>	
<p>Premere il pulsante COLOR, e tramite il potenziometro SPEED impostate il colore rosso alla scena.</p>	
<p>La programmazione della scena 1 e' terminata.</p>	
<p>tenere premuto il pulsante ACTION per salvare le modifiche e tornare alla finestra PLAYBACK.</p>	

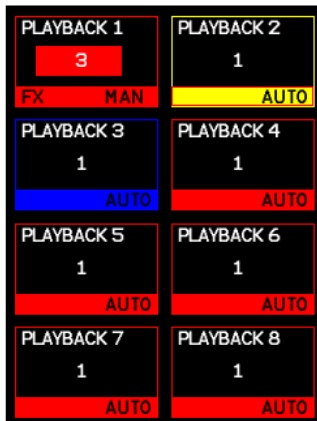
Ora possiamo accendere il playback appena creato e verificarne il funzionamento.

COLIBRI'

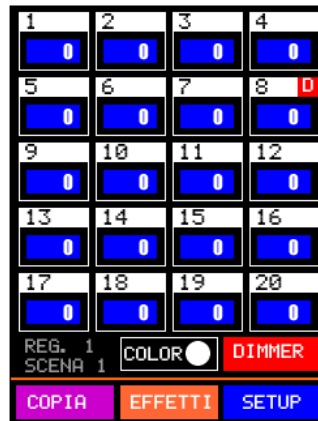
5. Le modalita' di Colibri'

Esse sono: Playback, Program e Utility.

modalita' PLAYBACK



modalita' PROGRAM



modalita' UTILITY

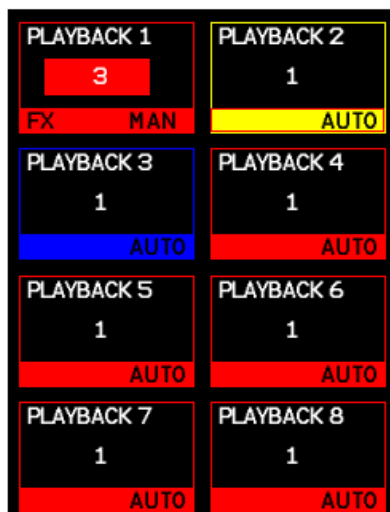


Si passa da una modalita' alla successiva tenendo premuto il pulsante ACTION

- **Playback** e' la modalita' di lavoro normale, esegue le scene memorizzate
- **Program** permette di modificare o creare nuove scene
- **Utility** per impostazioni e per alcune funzioni utili per i Playbacks

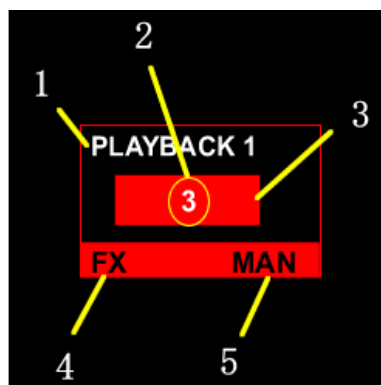
5.1 Modalita' PLAYBACK:

Figura 5: schermata della modalita' playback



Sono presenti 8 pulsanti dedicati ai playbacks. Ogni pulsante, oltre ad accendere/spegnere i playbacks, fornisce informazioni sul modo di lavoro del registro, sul numero della scena, ecc.

Ogni playback di Colibri' e' un contenitore in cui si possono programmare fino a 8 scene, composte a loro volta da max. 20 canali dmx.



1. Nome del playback, puo' contenere fino a 12 caratteri
2. Numero della Scena attualmente selezionata nel playback
3. Indicatore di stato, si illumina se il playback e' acceso
4. FX indica che nella scena visualizzata sono presenti effetti applicati a uno o piu' attributi
5. *Modo di funzionamento del playback*, Manuale, Automatico o Microfonico. E' un parametro che si imposta nella sezione Setup descritta in seguito.

COLIBRI'

Per accendere un playback basta premere il relativo tasto sul touch screen, e questo vale per tutte le modalita'.

Una volta acceso, se il playback e' in modalita' AUTO, mandera' ciclicamente in onda le scene presenti, alla velocita' decisa dal potenziometro SPEED.

Se il playback acceso e' in modalita' MANUALE, verra' mandata in onda la prima scena, per passare alla scena successiva occorrera' premere di nuovo il playback.

Se la modalita' e' MICROFONO, l'avanzamento delle scene sara' regolata dal microfono integrato.

Il *modo di funzionamento del playback* influisce anche sulle procedure di spegnimento:

premendo un playback gia' acceso in modalita' AUTO, si otterra' lo spegnimento dello stesso.

Premendo un playback gia' acceso in modalita' MANUALE, si otterra' l'avanzamento alla scena successiva.

Per spegnere un playback in modalita' manuale, occorre cliccarlo mentre si tiene premuto il tasto ACTION.

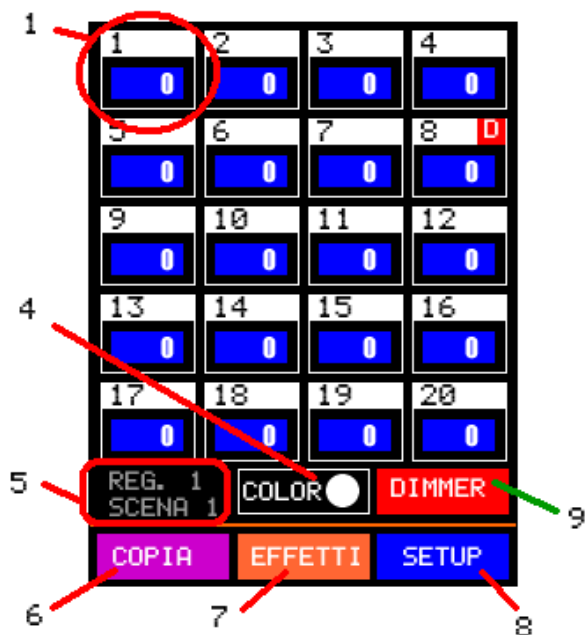
Inoltre, quando il playback e' in una modalita' manuale, e' possibile cambiare la scena impostata senza mandarla in onda. Esempio: il playback e' spento, e mostra la scena n.3, ma voglio preparare la scena n.5 per mandarla in onda: tenendo premuto il pulsante ACTION, premero' 2 volte il tasto playback, ottenendo la predisposizione della scena n.5.

5.2 Modalita' PROGRAM

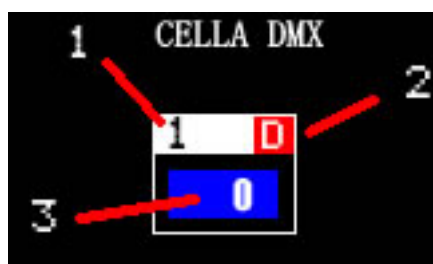
Permette di creare nuove scene luci, o di modificare quelle esistenti. Per passare dalla modalita' PLAYBACK a PROGRAM, tenere premuto il pulsante ACTION, e alla richiesta selezionare il registro da modificare.

Per uscire da questa modalita', tenere premuto il pulsante ACTION per alcuni istanti.

Figura 6: Schermata della sezione Program



1. Cella DMX, cliccare all'interno della cella per modificarne il valore. Per ogni scena sono disponibili normalmente 20 canali dmx.



1. Numero del canale della fixture.
2. Identifica l'attributo Dimmer (se presente) della fixture. In questo modo il potenziometro Master di Colibri' potra' regolare l'intensita' luminosa delle luci.
3. Valore contenuto nel canale dmx. Va da 0 a 255
4. COLOR: **premere** per attribuire un colore ad ognuna delle 8 scene presenti nel playback. Selezionare uno dei colori esistenti ruotando il potenziometro SPEED. Il colore prescelto verra' visualizzato all'interno di ogni playback. In questo modo possiamo dare al tasto del playback lo stesso colore che sta proiettando la fixture in quel momento.
5. In questo riquadro viene indicato in quale degli 8 Playback si sta lavorando, e quale delle 8 scene si sta modificando. Per passare da una scena a un'altra ruotare il potenziometro MASTER.
6. COPIA permette di duplicare una scena esistente. Per approfondimento sulla sezione *copia* vedi i paragrafi successivi.

COLIBRI'

7. EFFETTI: in questa sezione si possono generare effetti di movimento da applicare agli attributi PAN e TILT.
8. SETUP: raccoglie le impostazioni principali di ogni Playback, come il nome da visualizzare nel relativo tasto, l'indirizzo dmx, il modo di funzionamento, ecc.
Per approfondimento sulla sezione SETUP vedi i paragrafi successivi.
9. DIMMER: Attiva/Disattiva la marcatura sul canale dimmer della fixture da controllare. Supponendo di avere un faro a led i cui canali dmx corrispondono a:
 - 1) RED
 - 2) GREEN
 - 3) BLUE
 - 4) DIMMERsara' sufficiente cliccare sulla casella n.4, evidenziandola in giallo, e cliccare successivamente sul tasto DIMMER

5.2.1 COPIA (scena)



In questa schermata e' possibile copiare una scena precedentemente creata, nella scena in cui ci si trova.

-SCENA DESTINAZIONE e' di color grigio, in quanto non e' un parametro modificabile, e indica il numero di scena che si sta programmando.

-SCENA SORGENTE indica quale scena copiare, da 1 a 8. Utilizzare il potenziometro Master per cambiare questo valore.

- COPIA TUTTO** duplica i 20 canali dmx da una scena all'altra
- COPIA LA SCENA** considera solo i canali lasciati liberi dagli effetti, normalmente usati per scene statiche.
- COPIA GLI EFFETTI** copia esclusivamente gli effetti, se presenti.

COLIBRI'

5.2.2 EFFETTI

Sono disponibili, per ogni scena, due generatori di effetti indipendenti. Solitamente vengono abbinati agli attributi Pan e Tilt di teste mobili, ma e' possibile utilizzarli anche su altri attributi, come dimmer, zoom, ecc.

Gli effetti, se utilizzati, vengono memorizzati negli ultimi 12 canali di ogni scena, come mostrato nella figura seguente:

	1	2	3	4
	0	0	0	0
	5	6	7	8
	0	0	0	0
AREA DATI	9	10	11	12
	0	0	0	0
FX1	13	14	15	16
	0	0	0	0
	17	18	19	20
	0	0	0	0
				AREA DATI FX2

Quando gli effetti sono attivi, le celle non sono piu' modificabili in questa schermata, come mostrato dalla figura seguente:

	1	2	3	4
	0	0	0	0
	5	6	7	8
	0	0	0	0
	9	10	11	12
	FX	FX	FX	FX
	13	14	15	16
	FX	FX	FX	FX
	17	18	19	20
	FX	FX	FX	FX

Per modificare questi valori occorre cliccare sul pulsante EFFETTI



COLIBRI'

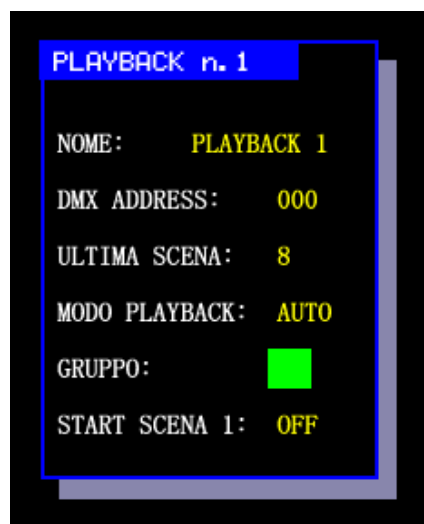
Parametri della sezione effetti:

Utilizzare il potenziometro MASTER per posizionare il cursore sul parametro desiderato, e il potenziometro SPEED per cambiarne il valore.

ABILITA FX	OFF	CERCHIO
FX CHANNEL	0	<input type="checkbox"/>
AMPIEZZA	0	
BASE	0	
VELOCITA'	0	
FASE	0	
<hr/>		
ABILITA FX	OFF	
FX CHANNEL	0	
AMPIEZZA	0	
BASE	0	
VELOCITA'	0	
FASE	0	

- **ABILITA FX:** il generatore effetti viene acceso portando questo parametro a "ON".
- **FX CHANNEL:** indicare su quale canale dmx il motore effetti deve agire.
Es., volendo controllare il tilt di una testa mobile con indirizzo 100, e supponendo che il tilt e' il terzo attributo della lista canali, dovremo impostare Fx Channel a 102.
- **AMPIEZZA:** Identifica l'ampiezza dell'effetto, indicata come percentuale. Ad esempio se applichiamo l'effetto all'attributo pan di una testa mobile, mettendo ampiezza=100% fara' una rotazione completa da sinistra a destra, di conseguenza, abbassando questo valore la rotazione sara' limitata.
- **BASE:** Indica il punto centrale intorno al quale lavora l'effetto
- **VELOCITA':** Regola la velocita' dell'effetto. Con valore pari a zero, non si avra' alcuna variazione dell'effetto, il massimo valore ammesso e' 255.
- **FASE:** Inverte la fase dell'effetto generato. Con valore pari a zero, la fase e' "dritta", con valore=1 la fase e' inversa. Si utilizza per generare un movimento perfettamente circolare con le teste mobili. In questo caso, occorre che l'effetto che lavora sul Pan abbia la fase dritta, e quello che agisce sul tilt sia invertita.
- **Tag CERCHIO:** Quando questo check e' abilitato, i parametri *ampiezza* e *velocita'* del secondo effetto (tilt) vengono copiati dal primo effetto (pan), in modo da creare un movimento circolare.

5.2.3 SETUP



In questa sezione si regolano i parametri del playback selezionato precedentemente. Per selezionare il parametro da modificare, cliccare per evidenziarlo, e ruotare il potenziometro SPEED per cambiare valore.

NOME: e' possibile attribuire un nome al playback, che verra' visualizzato nella grafica della modalita' iniziale. Ogni nome puo' contenere al massimo 12 caratteri. Cliccare su NOME per modificare questo parametro, quando appare il cursore utilizzare il potenziometro MASTER per spostare il cursore a sinistra e destra, e il potenziometro SPEED per cambiare il carattere visualizzato.

DMX ADDRESS: specifica l'indirizzo dmx iniziale del playback, che normalmente corrisponde all'indirizzo della fixture che si vuole controllare. I valori ammessi sono compresi tra 1 e 255.

ULTIMA SCENA: Indica la scena dopo la quale il playback torna a visualizzare la prima scena. Nel caso in cui si utilizzino ad esempio solo le prime tre scene di un registro, impostando questo valore a 3, dopo la terza scena il playback ripartira' dalla prima, saltando le successive.

MODO PLAYBACK: indica in che modalita' avviene la sequenza delle scene programmate

- Modo *AUTO FADE* (avanzamento scene in automatico, con fade)
- Modo *AUTO* (avanzamento scene in automatico, senza fade)
- Modo *MAN FADE* (avanzamento scene in manuale con fade)
- Modo *MAN* (avanzamento scene in manuale senza fade)
- Modo *MICR.* (avanzamento controllato da microfono incorporato)

nelle prime due modalita' automatiche, l'accensione del registro esegue la sequenza di scene, alla velocita' impostata dal potenziometro SPEED.

Nelle modalita' manuali, per passare alla scena successiva occorre premere il tasto relativo al playback.

Nella modalita' microfono, l'avanzamento delle scene viene regolato dal microfono interno al Colibri'. La sensibilita' del microfono e' regolata dal potenziometro SPEED, ruotandolo in senso orario il microfono sara' piu' sensibile.

GRUPPO: Identifica il colore del pulsante playback, ma soprattutto permette di riunire in gruppi due o piu' playback. I gruppi sono rappresentati da colori differenti. Il raggruppamento decide la logica di spegnimento dei playbacks. Ad. Esempio, supponiamo di avere i playback 1 2 e 3

COLIBRI'

appartenenti allo stesso gruppo. Se premo il playback 1 ovviamente si accende, se ora premo il numero 2, automaticamente spegnerà il playback n.1. All'interno di un gruppo ne può rimanere acceso solo uno alla volta. Questa funzione torna utile in quei casi in cui, con due o più playbacks, si lavora sulla stessa fixture, evitando di creare effetti indesiderati sovrapponendo scene diverse. Un utilizzo pratico di questa funzione: fare tre playback che lavorano sulla stessa fixture, ad esempio un faro RGB, ma con funzioni differenti: si crea un playback con le classiche 8 sequenze di colori che si susseguono in automatico, poi si crea un secondo playback con una sola scena con effetto strobo, e un terzo con un bianco fisso. A questo punto, raggruppandole con lo stesso colore, si ottiene che solo una alla volta di queste scene va in onda.

I colori che si possono attribuire ai playback sono:

gruppo 1	Bianco
gruppo 2	Rosso
gruppo 3	Verde
gruppo 4	Blu
gruppo 5	Ciano
gruppo 6	Magenta
gruppo 7	Giallo
gruppo 8	Ambra

Se non vi è necessità di raggruppare due o più playback, occorrerà impostare ad ognuno un colore diverso

START SCENA 1: Se questo parametro è abilitato (ON), il relativo playback, una volta acceso, comincerà a mandare in onda la scena numero 1, se invece viene impostato su OFF, accendendo il playback ripartirà dall'ultima scena usata.

Per uscire dalla sezione SETUP, tenere premuto il pulsante ACTION.

5.3 Modalita' UTILITY

Per entrare nella modalita' Utility occorre accendere Colibri' mentre si tiene premuto il pulsante Action fino all'accensione dello schermo, poi rilasciarlo.

In alternativa, se il parametro *pagina utility* e' abilitato, dalla pagina di playback tenere premuto il pulsante ACTION per due volte, per entrare in questa sezione.

Per uscire, tenere premuto il pulsante Action, o in alternativa spegnere/riaccendere Colibri'.



Abilita UTILITY:

Quando questo parametro e' abilitato, e' possibile entrare nella sezione Utility senza dover spegnere/riaccendere Colibri', tenendo premuto per due volte il pulsante ACTION.

Cancella PLAYBACK:

Cancella il contenuto di un registro, riportandolo al suo stato iniziale.

Una volta premuto, tramite il potenziometro SPEED selezionare il registro da cancellare, poi premere "Svuota", oppure per annullare premere lo schermo in un punto qualsiasi

Copia PLAYBACK:

Copia il contenuto di un intero playback (sia le scene che le impostazioni) in un altro. Una volta premuto, tramite il potenziometro SPEED selezionare il playback da copiare, e tramite il potenziometro MASTER selezionare il playback in cui incollare, poi premere "COPIA".

Importa show:

Permette di caricare in memoria uno show precedentemente salvato.

Per ulteriori informazioni consultare il capitolo *Importa/Esporta show*.

Esporta show:

Questa funzione permette di salvare in un file di testo tutta la programmazione presente nel Colibri'.

Per ulteriori informazioni consultare il capitolo *Importa/Esporta show*.

Factory reset:

Questa procedura cancella la memoria di Colibri', riportandolo al suo stato iniziale.