

# COLIBRI<sup>®</sup>

joystick interface



# manuale utente

## Indice generale

1. Introduzione.....	3
Descrizione:.....	3
Caratteristiche:.....	3
2. Collegamenti:.....	3
Alimentazione del dispositivo.....	3
3. Quick Start.....	4
Impostazioni iniziali.....	4
Esempio:.....	4
Spie dei pulsanti .....	6
Memorie.....	7
Esempio:.....	7
4. Home page.....	10
5. Le scene.....	11
Modificare una scena.....	11
Cancellare una scena.....	11
6. Executors.....	12
Programmazione di un executor .....	12
Esempio:.....	12
Utilizzo degli Executors.....	13
5. Smart Stage.....	14
Setup di Smart Stage.....	14
Utilizzo di Smart Stage.....	15
6. Setup & Utility.....	16
Modalità: 4 o 8 HEADS.....	16
Pan/Tilt inversion.....	16
Joystick calibration.....	16
Factory reset.....	16

## 1. Introduzione

### Descrizione:

Colibri' Joystick interface e' un'espansione di Colibri' DMX, utile per il controllo diretto di fixture motorizzate, come teste mobili e scanner. Puo' funzionare solamente se collegata a un Colibri' DMX.

Tramite lo schermo lcd Touch-Screen, si effettua la programmazione delle scene, o la selezione delle fixtures, che possono essere controllate dal joystick.

La pressione del pomello del joystick attiva la barra di menu', che permette varie operazioni, come il settaggio dell'interfaccia, operazioni di salvataggio e cancellazione memorie, e altre funzioni utili.

### Caratteristiche:

- 8 fixture gestibili
- 16 preset memorizzabili
- 8 pulsanti Executors
- gestione effetti di movimento
- Funzione SMART STAGE
- gestione comandi di accensione/spegnimento lampade
- gestione della velocità degli effetti in tempo reale

## 2. Collegamenti:

### Alimentazione del dispositivo

L'interfaccia JOYSTICK viene alimentata direttamente da Colibri' DMX, tramite il codino usb di cui e' dotata l'unita'. **Non utilizzare mai la porta usb presente sull'interfaccia, la quale serve esclusivamente per l'aggiornamento del firmware.**

### 3. Quick Start

#### **Impostazioni iniziali**

Prima di poter eseguire operazioni con l'interfaccia joystick, e' necessario impostare alcuni parametri:

indirizzo dmx delle fixture da controllare

marcatura degli attributi Pan/Tilt/Dimmer

setup dei comandi di accensione/spegnimento lampada, se la testa mobile e' predisposta a riceverli

#### **Esempio:**

*controllare due teste mobili, con indirizzo 150 e 200, che utilizzano 12 canali dmx ciascuna:*

Gli attributi delle teste mobili sono cosi' composti:

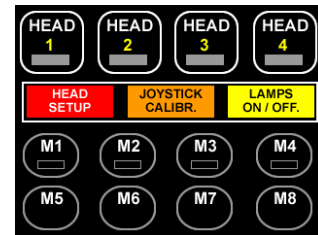
ATTRIBUTO n.	DESCRIZIONE	TESTA DMX 150	TESTA DMX 200
1	PAN	150	200
2	PAN FINE	151	201
3	TILT	152	202
4	TILT FINE	153	203
5	PAN TILT SPEED	154	204
6	SHUTTER	155	205
7	CYAN	156	206
8	MAGENTA	157	207
9	YELLOW	158	208
10	DIMMER	159	209
11	MACRO	160	210
12	COMMANDS	161	211

Tabella 1

# COLIBRI<sup>®</sup>

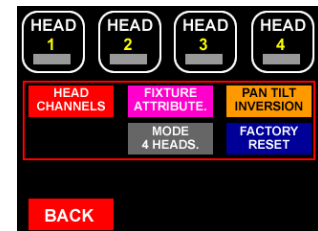
Dalla schermata iniziale, premere il JOYSTICK 3 volte, per visualizzare la barra di setup

Premere **SETUP**



Compare il menu' dedicato al setup delle teste mobili, **HEAD CHANNELS** imposta gli indirizzi dmx, **FIXTURE ATTRIBUTE** definisce quali dei 12 canali sono attribuiti a Pan, Tilt e Dimmer, e **PAN TILT INVERSION** permette di invertire la direzione del movimento di pan e tilt.

Premere **HEAD CHANNELS**



Cliccare il valore da modificare, quando diventa giallo e' possibile modificarlo tramite il joystick

quindi impostare il valore della prima cella (DMX ADDR.) a 150, la seconda cella (LAST CH.) a 12 (indica il numero di canali -max 20- della testa mobile da controllare), la terza cella (DMX ADDR. di HEAD 2) a 200, e la successiva ancora a 12.

Premere **SAVE** per salvare le impostazioni.

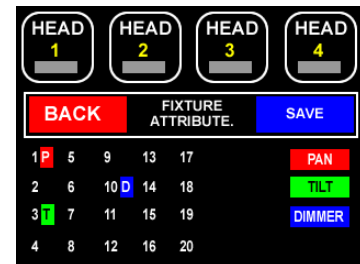


Ora premere il tasto **FIXTURE ATTRIBUTE**

Per definire gli attributi della prima testa:

- premere il tasto **HEAD 1**
  - premere il numero 1 nella griglia in basso
  - premere il tasto **PAN**
- ripetere questi passi abbinando al canale 3 il **TILT** e al 10 il **DIMMER**

Premere **SAVE** per salvare le impostazioni



Premere il joystick per tornare al menu' di setup principale, quindi premere

**LAMPS ON/OFF** e successivamente **COMMANDS SETUP**



## COLIBRI'

Come nella griglia vista in precedenza, basta cliccare una cella per modificarne il valore tramite joystick.

Il parametro CHANNEL va impostato per entrambe le teste mobili a 12, questo valore e' il canale Commands visto nella tabella precedente.

Per i successivi valori occorre consultare il manuale della testa mobile, dove sara' indicato quale valore deve avere il canale 12 per accendere la lampada, per spegnerla, e per quanto tempo il valore deve essere mantenuto perché' la testa mobile lo accetti.

Es: il valore dell'attributo Commands deve essere compreso tra 20 e 40, e mantenuto per 3 secondi per accendere la lampada, mentre deve essere tra 100 e 120 per spegnerla, sempre per 3 secondi.

Quindi impostare le celle ai seguenti valori: ON VALUE = 30

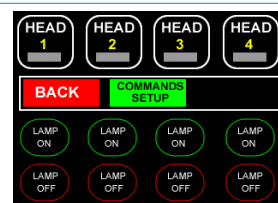
OFF VALUE = 110

TIME = 3

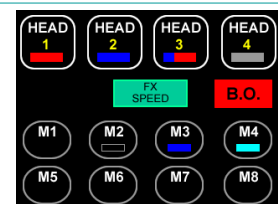
Ripetere le operazioni sulle celle della seconda testa mobile, e premere **SAVE**



A questo punto, se le impostazioni sono giuste, si possono controllare le lampade delle teste mobili tramite i relativi pulsanti ON / OFF.



Ora tornare nella schermata Home, e selezionare le prime due teste mobili tramite i tasti **HEAD 1** e **HEAD 2**, muovere il joystick in entrambe le direzioni, se tutto e' stato impostato correttamente, all'asse orizzontale del joystick e' collegato il Pan, e al verticale il Tilt.







### Spie dei pulsanti

Il codice colore di queste spie forniscono alcune informazioni che possono rivelarsi utili:

<p><b>HEAD SELEZIONATA</b> In questo stato e' possibile muovere manualmente la testa mobile.</p>	
<p><b>HEAD COINVOLTA</b> questo stato indica che la testa mobile e' stata coinvolta in una scena memorizzata</p>	
<p><b>HEAD COINVOLTA e SELEZIONATA</b> indica che la testa mobile e' coinvolta in una scena, ma e' anche possibile muoverla</p>	

# COLIBRI'

manualmente	
MEMORIA VUOTA	
MEMORIA SPENTA	
MEMORIA ACCESA IN PRECEDENZA	
ULTIMA MEMORIA ACCESA	

## Memorie

Ogni memoria di questa unita' può contenere contemporaneamente due tipi diversi di programmazione:

- scena statica
- effetto di movimento

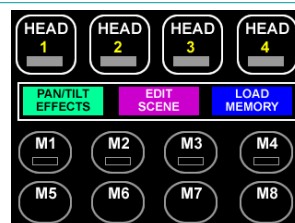
Nella scena statica si impostano attributi come colore, dimmer, shutter, ecc.  
A questa scena si può poi abbinare un effetto di movimento.

## Esempio:

*creazione di una scena con movimento circolare delle teste mobili e proiezione di un fascio colorato*

Premere Joystick per far apparire il menu' scene, quindi premere il pulsante

**EDIT SCENE**



Selezionare le teste mobili 1 e 2

Impostare a 255 i canali 6, 7 e 10, che corrispondono a Shutter, colore Cyan e Dimmer, per proiettare un fascio color ciano. Muovendo il joystick verso l'alto si imposta direttamente il valore a 255, mentre verso il basso diventa 0.

Premere **SAVE** e selezionare uno degli otto tasti memoria.



La richiesta successiva, l'impostazione del Fade Time, è riferita solamente ai canali Pan e Tilt. Qualora si volesse creare una scena statica con una posizione definita della testa mobile, il fade time decide con che velocità la fixture raggiungerà la posizione memorizzata. **M1** corrisponde a un movimento veloce, e **M8** a un movimento molto lento. Nei tasti intermedi ci sono valori intermedi.

In questo caso non ci interessa impostare il Fade Time, quindi premere **NEXT**.



Premere il pulsante PAN/TILT EFFECTS



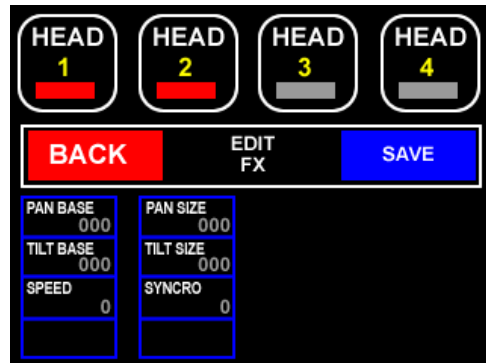
Verificare che le teste siano ancora selezionate.

Premere la cella **PAN BASE**, e successivamente **TILT BASE**, tramite il joystick posizionare il fascio di luce al centro dell'ipotetico cerchio che si sta per creare. Il valore **PAN SIZE** definirà l'ampiezza del movimento dell'attributo Pan, così come **TILT SIZE** farà per il relativo attributo.

Ora, incrementando il parametro **SPEED**, la testa mobile inizierà a seguire il movimento impostato.

Parametro **SYNCRO** :

Con un valore di questo parametro pari a 0, le teste mobili si muoveranno in maniera sincrona, ovvero come se avessero lo stesso indirizzo dmx. Per creare uno sfasamento tra le posizioni delle teste mobili occorre incrementare questo valore fino a raggiungere lo sfasamento desiderato.





## COLIBRI'

Per formare un movimento circolare perfetto, occorre che i valori di **PAN SIZE** e **TILT SIZE** siano uguali tra loro

Per creare uno “spazzolamento” orizzontale, il valore di **TILT SIZE** deve essere impostato a 0.

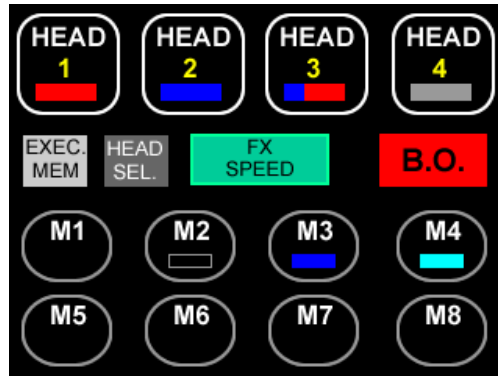
Per ottenere un movimento verticale, il valore di **PAN SIZE** deve essere 0.

Premere il tasto **SAVE FX** e successivamente premere lo stesso tasto memoria che e' stato utilizzato in precedenza nella scena statica.

Ora nella schermata home, verificare il funzionamento della memoria, accendendola.

Premere nuovamente il tasto memoria per spegnerla.

## 4. Home page



Nella Home Page, oltre ai tasti di selezione HEAD e alle memorie, si trovano i tasti **EXECUTOR MEMORY**, **HEAD SELECTION**, **FX SPEED** e **BLACKOUT**.

- Il tasto **EXEC. MEM** visualizza gli 8 tasti relativi agli executors. Premerlo un'altra volta per visualizzare i tasti di selezione HEAD.
- Il tasto **HEAD SEL.** Ha la funzione di selezionare e deselegionare contemporaneamente tutte le teste mobili.
- Il tasto **FX SPEED** permette di regolare in tempo reale la velocità degli effetti di movimento attivi. Premere il pulsante, apparirà il cursore che regola il parametro Speed:



Ora tramite il joystick, spostate a sinistra il cursore per diminuire la velocità dell'effetto, e a destra per aumentarla.

Questa regolazione resterà attiva fino a quando verrà accesa una nuova memoria contenente effetti.

- Per effettuare il **blackout** delle teste mobili configurate, premere una prima volta **B. O.**  
Compare per alcuni istanti il pulsante di conferma: **B0?**  
Premere nuovamente il tasto per attivare il blackout.  
Per disattivare il blackout premere una sola volta il tasto **B. O.**

## 5. Le scene

### ***Modificare una scena***

Per modificare una scena esistente, prima occorre caricarla nell'editor. Per fare questo premere il tasto **LOAD MEMORY**. Selezionare una delle memorie disponibili. A questo punto la scena viene visualizzata, e i relativi valori sono disponibili negli editor effetti e scene. Premere **PAN/TILT EFFECT** e **EDIT SCENE** per apporre le opportune modifiche, e salvare come visto nei precedenti esempi.

### ***Cancellare una scena***

Per cancellare una scena esistente premere il tasto **DELETE MEMORY** , e successivamente il tasto memoria desiderato.

Si possono cancellare anche gli executors in questa pagina

## 6. Executors

Gli executors sono memorie indipendenti dai settaggi generali del joystick.

Possono controllare attributi delle teste mobili configurate, ma anche altre fixture non legate al joystick, purché collegate alla rete dmx di Colibri', come macchine del fumo e strobo.

Ogni executor può memorizzare al massimo 8 canali dmx. Per impostare correttamente un executor, occorre specificare il canale dmx interessato, e il valore da attribuirgli.

### **Programmazione di un executor**

#### **Esempio:**

*creazione di un tasto executor che attivi l'effetto strobo delle teste mobili, e di un secondo tasto che spenga questo effetto:*

Per ottenere questo, occorre creare la seguente scena per entrambe le teste:

- dimmer = 255 (dimmer al 100%)
- shutter = 120 (shutter in strobo)

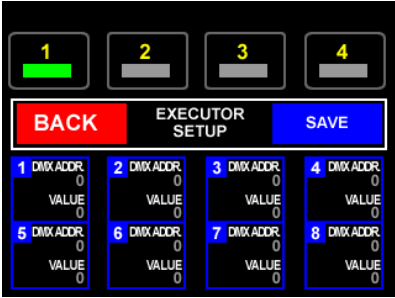

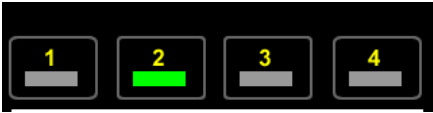
Consultando la tabella 1 del paragrafo Quick Start, otterremo i seguenti dati:

- per la testa n.1:    - indirizzo dimmer = 159  
                           - indirizzo shutter = 155
- per la testa n.2    - indirizzo dimmer = 209  
                           - indirizzo shutter = 205

Premere due volte il joystick per visualizzare il menu, premere **EXECUTORS**

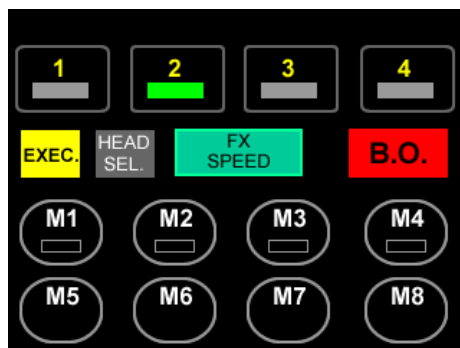


## COLIBRI<sup>®</sup>

<p>Il primo executor e' gia' attivo, e ne vengono visualizzati i valori. Cliccando su un'altro tasto executor, verranno visualizzati i relativi parametri.</p>	
<p>Nella cella <b>1</b>, impostare DMX ADDR=155, e VALUE=120. Ripetere le operazioni nella cella <b>2</b>, utilizzando l'indirizzo 205 e il valore 120.</p>	
<p>Premere il tasto executor 2</p>	
<p>Ripetere le operazioni fatte per executor 1, con la differenza che in entrambe le celle il parametro VALUE sara' 0 e non 120.</p>	
<p>Premere il tasto <b>SAVE</b></p>	

### Utilizzo degli Executors

Gli Executors sono disponibili nella schermata Home. Essi vengono visualizzati in alternativa ai tasti HEAD. Per passare da una visualizzazione all'altra, premere il tasto EXEC.



Per cancellare un executor, premere il joystick 2 volte, quindi premere **DELETE MEMORY** e successivamente il tasto dell' executor da cancellare.


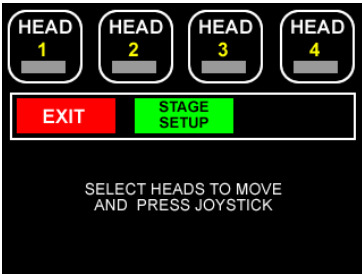
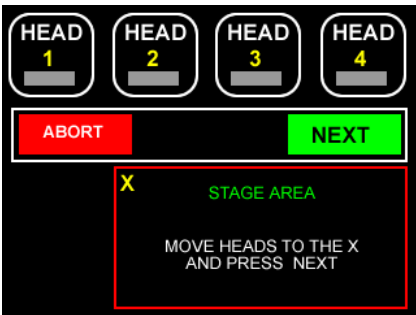
## 5. Smart Stage

La funzione SMART STAGE permette di “agganciare” una o più teste mobili, e di controllarne la posizione trascinando il dito sullo schermo, simulando l'area del palcoscenico. Si crea così un effetto “occhio di bue”, che permette di seguire in maniera intuitiva il soggetto da illuminare.

Prima di poter utilizzare questa funzione, occorre far apprendere a ogni testa mobile, la superficie di lavoro, indicando i quattro angoli del palco.

Prima di procedere al setup di Smart Stage, sarà utile attivare una memoria che accenda i fasci delle teste interessate, per effettuare un posizionamento più accurato.

### Setup di Smart Stage

<p>Premere due volte joystick per visualizzare il menu</p>	
<p>Premere il tasto <b>SMART STAGE</b>, e successivamente <b>STAGE SETUP</b></p>	
<p>Nel riquadro rosso in basso, viene simulata l'area di lavoro delle teste mobili, ovvero il palco visto dall'alto. In questa prima fase dovremo indicare a tutte le teste dove si trova l'angolo del palcoscenico <i>in fondo a sinistra</i>.</p> <p>Selezionare <b>HEAD 1</b> e tramite joystick posizionare il fascio nell'angolo in fondo a sinistra.</p> <p>Selezionare <b>HEAD 2</b> e posizionala come la precedente.</p> <p>Premere <b>NEXT</b></p>	

## COLIBRI'

<p>Ora ripetere i passi precedenti, posizionando i fasci nell'angolo in fondo a destra</p>	
<p>Ripetere nuovamente per gli altri 2 angoli.</p>	
<p>Al termine della taratura viene mostrata l'area Smart Stage, se le regolazioni sono state eseguite correttamente, toccando un punto dello schermo e trascinando il dito, si vedranno le teste mobili convergere su quel punto del palcoscenico.</p>	

### **Utilizzo di Smart Stage**

Premere il tasto **SMART STAGE** per entrare nell'apposita sezione.

Selezionare le teste mobili che si vogliono utilizzare

Premere il tasto joystick per iniziare.

Premendo nuovamente il tasto joystick, si possono selezionare/deselezionare le teste, o uscire da Smart Stage premendo **EXIT**.

Durante l'utilizzo di Smart Stage, e' comunque possibile intervenire con il joystick.

## 6. Setup & Utility

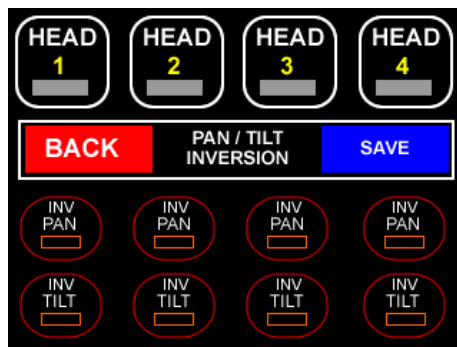
### **Modalità: 4 o 8 HEADS**

Joystick può controllare fino a 8 teste mobili, tuttavia, nel caso in cui le fixture da gestire siano al massimo 4, si può cambiare questa modalità, ottenendo pulsanti più larghi.

Per contro, la modalità 4 HEADS dimezza il numero di memorie e Executors disponibili.

### **Pan/Tilt inversion**

Per far corrispondere il movimento del joystick a quello della testa mobile, può essere utile la sezione di Pan/Tilt inversion. Quando la spia arancione del relativo pulsante è accesa, l'inversione del canale è attiva.



### **Joystick calibration**

Talvolta può essere necessario tarare la posizione di riposo del joystick.

Il joystick necessita di calibrazione in quei casi in cui, una volta selezionata una testa mobile, essa si muove lentamente in maniera autonoma, senza che si agisca sul joystick.

Premere il tasto **JOYSTICK CALIBR.**

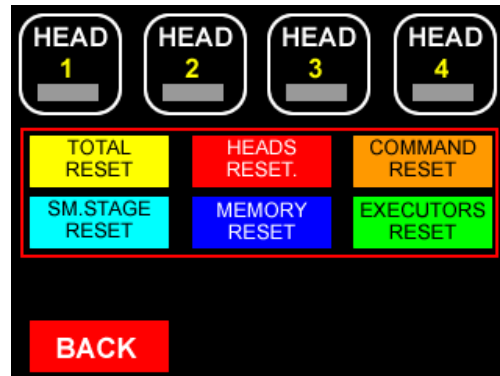
Lasciando il joystick in posizione di riposo, premere **CALIBR.**

### **Factory reset**

In questa sezione si possono cancellare le varie aree di memoria del joystick, o effettuare una cancellazione totale.



# COLIBRI'



- **TOTAL RESET** esegue la cancellazione totale del joystick.
- **HEADS RESET** cancella l'area degli indirizzi e degli attributi delle teste.
- **COMMAND RESET** cancella le impostazioni dei comandi per accendere/spegnere le lampade
- **SM. STAGE RESET** cancella la memoria di Smart Stage.
- **MEMORY RESET** cancella, per ogni memoria, sia gli effetti che le scene.
- **EXECUTORS RESET** cancella l'area memoria degli Executors.