



VECTOR 2000

DESCRIZIONE GENERALE.

Il nuovo sistema automatico "VECTOR 2000" per il controllo della proiezione e dei servizi sala, sviluppato dalla CINEMECCANICA S.p.A. impiegando le nuove possibilità offerte dai microprocessori, si compone principalmente di tre unità:

- 2 proiettori automatici marcia indietro, ciascuno in grado di utilizzare bobine da 3000 o 4000 metri di film 35mm.

- 1 armadio automatismi contenente l'unità logica, le schede di interfaccia per i servizi sala e le periferiche che consentono il dialogo con l'utente (video, tastiera con pulsanti di comando).

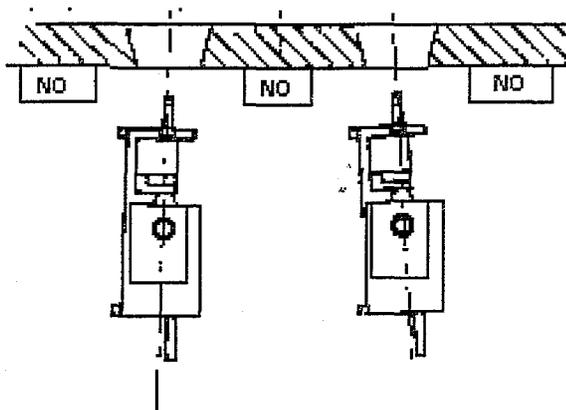
- 1 console dei comandi a distanza.

Il software sviluppato è il risultato dell'esperienza maturata dalla CINEMECCANICA con l'automazione della cabina e per la sua flessibilità e interattività con l'utilizzatore è in grado di adattarsi alle diverse esigenze di programmazione.

INSTALLAZIONE.

-NORME GENERALI

Non esiste una disposizione preferenziale secondo la quale collocare l'armadio automatismi rispetto ai due proiettori ma si **sconsiglia** una posizione anteriore subito a fianco degli stessi.



Appendere l'armadio a una parete ad un'altezza tale che il video risulti di facile lettura e la tastiera di comodo utilizzo limitando, per quanto possibile, la lunghezza dei cavi schermati multipli dei comandi che collegano i proiettori al suddetto armadio.

Si fa notare che i micro-processori contenuti all'interno dell'armadio automatismi sono sensibili alle scariche elettrostatiche e alle radio-interferenze, come tutti i dispositivi elettronici digitali, pertanto particolare cura deve essere posta nella scelta delle linee di alimentazione e dei circuiti di terra non dimenticando che i cavi di collegamento devono essere di tipo consigliato provvisti di schermatura al 100%.

I cavi di alimentazione della lanterna (220 V per l'accenditore e C.C. per la lampada xenon) devono essere fatti passare in condotti metallici separati da quelli impiegati per i cavi di comando dei proiettori.

Anche il cavo schermato di collegamento tra l'armadio automatismi e la(e) console di comando a distanza è bene che non corra assieme a eventuali cavi di alimentazione di potenza.

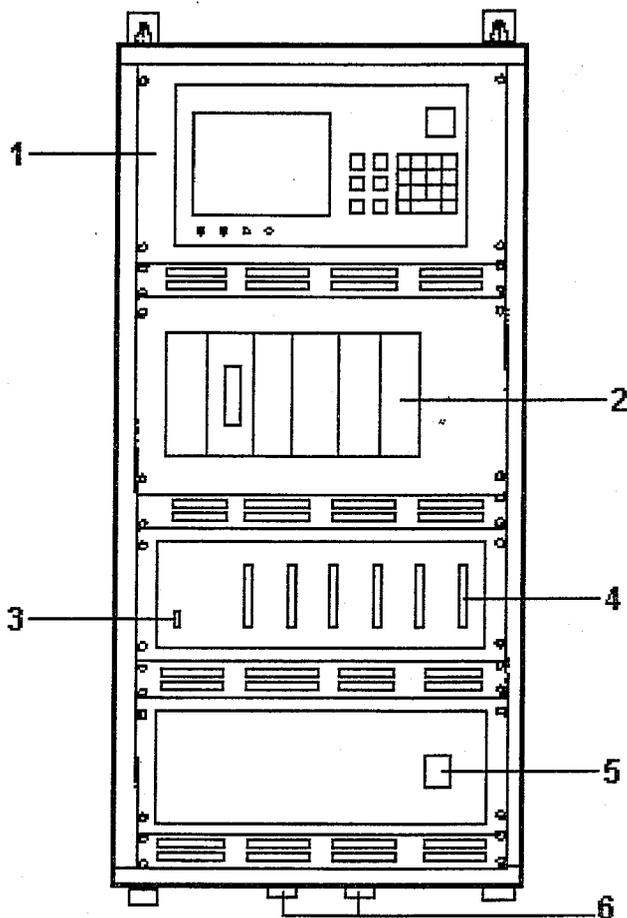
I monitor saranno collegati tra loro in configurazione a catena con il commutatore di impedenza posto sul valore ALTO per tutti tranne che per l'ultimo per il quale deve essere posto su 75 Ohm. Il cavo da utilizzare é un normale cavo coassiale per antenna televisiva con impedenza 75 Ohm.

Gli schemi N° S5000-00 allegati possono essere seguiti come linea di massima per ottenere un corretto collegamento di tutti gli apparati elettrici.

Le apparecchiature elettriche dovranno essere sezionate da interruttori di adeguata portata e protette secondo quanto stabilito dalle norme C.E.I. in vigore al momento dell'installazione; le portate e i valori di rottura dei componenti elettrici dipenderanno dal tipo di proiettore e lanterna impiegato.

AUTOMATISMI.

L'armadio degli automatismi si presenta come nella figura sotto riportata.



1. Pannello comandi
2. Logica programmabile
3. Alimentazione +24/+12Vcc
4. Schede interfaccia
5. Interruttore generale
6. Ingresso cavi collegamento

E' importante sapere che ciascuna scheda di interfaccia contiene sei relè con un contatto di scambio ciascuno; la portata del contatto è di 6A 250V a.c. e il polo comune è protetto da un fusibile rapido da 3A 250v a.c..

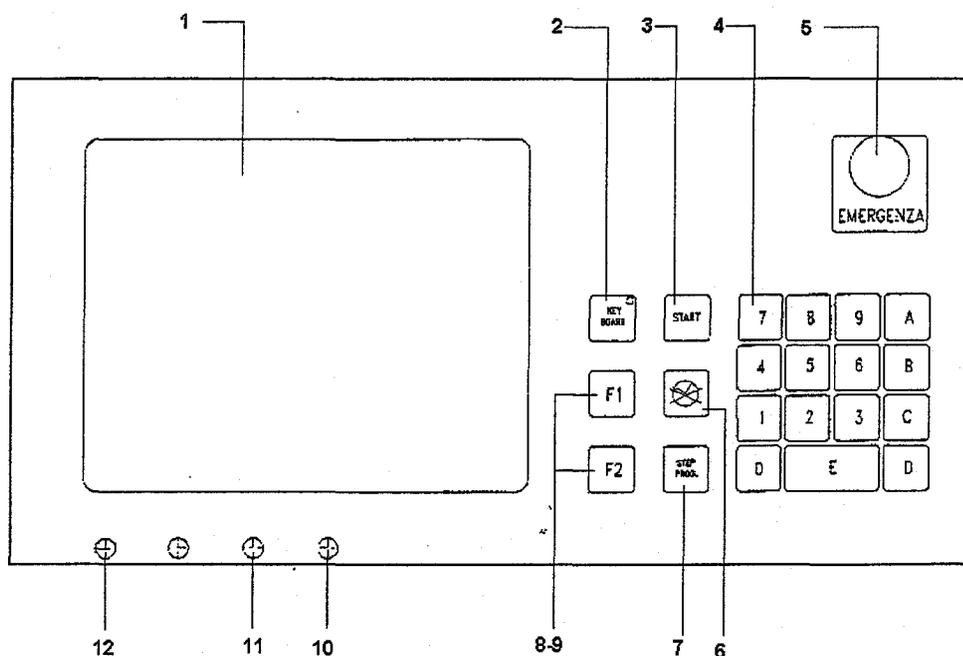
Sulla scheda di fondo sono presenti sei connettori: cinque sono per le schede di comando dei servizi ausiliari e di sala, uno per la scheda di controllo dei proiettori.

Il primo connettore a sinistra è per l'alimentatore +12 V cc. e +24 V cc. , entrambe le tensioni sono monitorate da led.

Le schede di interfaccia sono uguali tra loro e il funzionamento dei relè è indicato dall'accensione di un led posto sul bordo della scheda.

Tutti i contatti impiegati dall'automazione sono aperti in stato di riposo e gli impulsi di comando hanno la lunghezza di un secondo.

Il pannello comandi con i tasti a membrana è così composto:

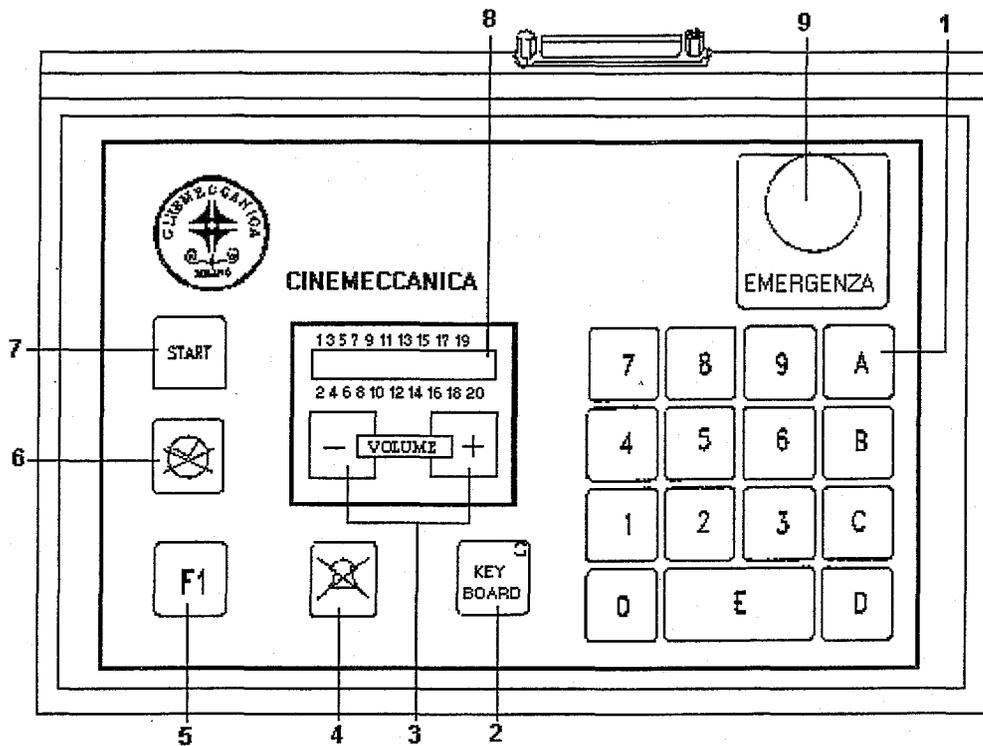


1. Schermo video 9"
2. Chiamata tastiera
3. Start programma proiezioni
4. Tastiera alfanumerica
5. Tasto emergenza
6. Stop intervallo
7. Avanzamento programma
- 8-9. Liberi
10. Luminosità schermo
11. Contrasto schermo
12. On/off video

CONSOLE.

In un contenitore isolato di ridotte dimensioni sono contenuti:

1. La tastiera alfanumerica per comandare a distanza l'armadio automatismi.
2. Il pulsante di abilitazione tastiera.
3. I pulsanti per regolare il volume della riproduzione sonora.
4. Il tasto di tacitazione di allarme.
5. Libero.
6. Il pulsante di stop intervallo.
7. Il pulsante di start programma.
8. L'indicatore a barra di led per conoscere il livello attuale del volume.
9. Il pulsante di emergenza



PROIETTORI.

Gli apparecchi proposti sono la nuova versione dei proiettori marcia indietro e presentano le seguenti caratteristiche e novità:

- circuito elettronico di controllo dei motori con rampa regolabile di avviamento e protezione per sovratensione e sovracorrente.
- alimentazione monofase 220 V 50/60 Hz (motori 3 fasi 220 V).
- comandi a 24 V cc.
- nuova struttura portante ad alta rigidità.
- sistema di controllo integrità film a I.R. che comprende un temporizzatore elettronico per regolare il ritardo di intervento e un circuito di controllo della velocità di scorrimento della pellicola.
- circuito di potenza sistemato all'interno della struttura in modo da rendere indipendente il proiettore dall'automatismo.
- circuito di controllo del funzionamento della lampada di eccitazione, lampada xenon, serranda.

I proiettori sono dotati di un connettore multipolare già precablato che permette una rapidissima installazione e la possibilità di invertire in ogni istante i proiettori tra di loro.

ACCENSIONE

All'atto dell'accensione, se il precedente ciclo degli spettacoli si è correttamente concluso, appare la figura 1 sotto riportata; in questo modo è possibile, all'inizio della giornata, controllare se la programmazione inserita è quella desiderata.

CINEMECCANICA	SpA	MILANO Rel	x.xx-xxx
SPETTACOLO	N°	1	PROG. : 5
		2	PROG. : 2
		3	PROG. : 3
		4	PROG. : 1
		5	PROG. : 3
		6	PROG. : 5
(1/E = SI	0 = NO)	CONFERMI ?	<input checked="" type="checkbox"/>

FIG. 1

Non confermando la programmazione premendo cioè il tasto 0 compare la richiesta di codice di accesso (un numero di tre cifre) in testa ad una nuova pagina; si entra quindi nella funzione di correzione della sequenza degli spettacoli.

Sono disponibili giornalmente fino a 6 spettacoli successivi, ciascuno dei quali può essere associato a 1 dei 9 differenti programmi disponibili in memoria e personalizzabili dall'utente.

Il sistema non appena incontra nello svolgimento della programmazione uno spettacolo con programma di tipo 0 considera terminata la sequenza delle proiezioni e si predispose sul primo spettacolo, in attesa di START.

La maschera di programmazione spettacoli dopo la richiesta di parola chiave si presenta come indicato nella figura 2.

CINEMECCANICA	SpA	MILANO	Rel	x.xx-xxx	
SPETTACOLO	N°	1	PROG.	:	5
		2	PROG.	:	2
		3	PROG.	:	3
		4	PROG.	:	1
		5	PROG.	:	3
		6	PROG.	:	5

EDIT PROGRAMMAZIONE SPETTACOLI
(CON "A" USCITA - CON "E" CONFERMA)

1 SPETTACOLO PROG. : 5

FIG. 2

Il sistema accetta solo numeri dallo 0 al 9.

E' possibile confermare il numero già indicato semplicemente premendo il tasto E.

Dopo aver inserito o confermato gli spettacoli desiderati non è necessario ripercorrere tutta la lista fino in fondo, in quanto con il tasto A si può abbandonare in ogni momento la funzione di EDIT.

Il tasto A deve poi essere seguito dal tasto E che riporta alla maschera iniziale.

Ora nella zona bassa dello schermo appare la richiesta di indicare lo spettacolo dal quale si intende iniziare la programmazione (vedi figura 3).

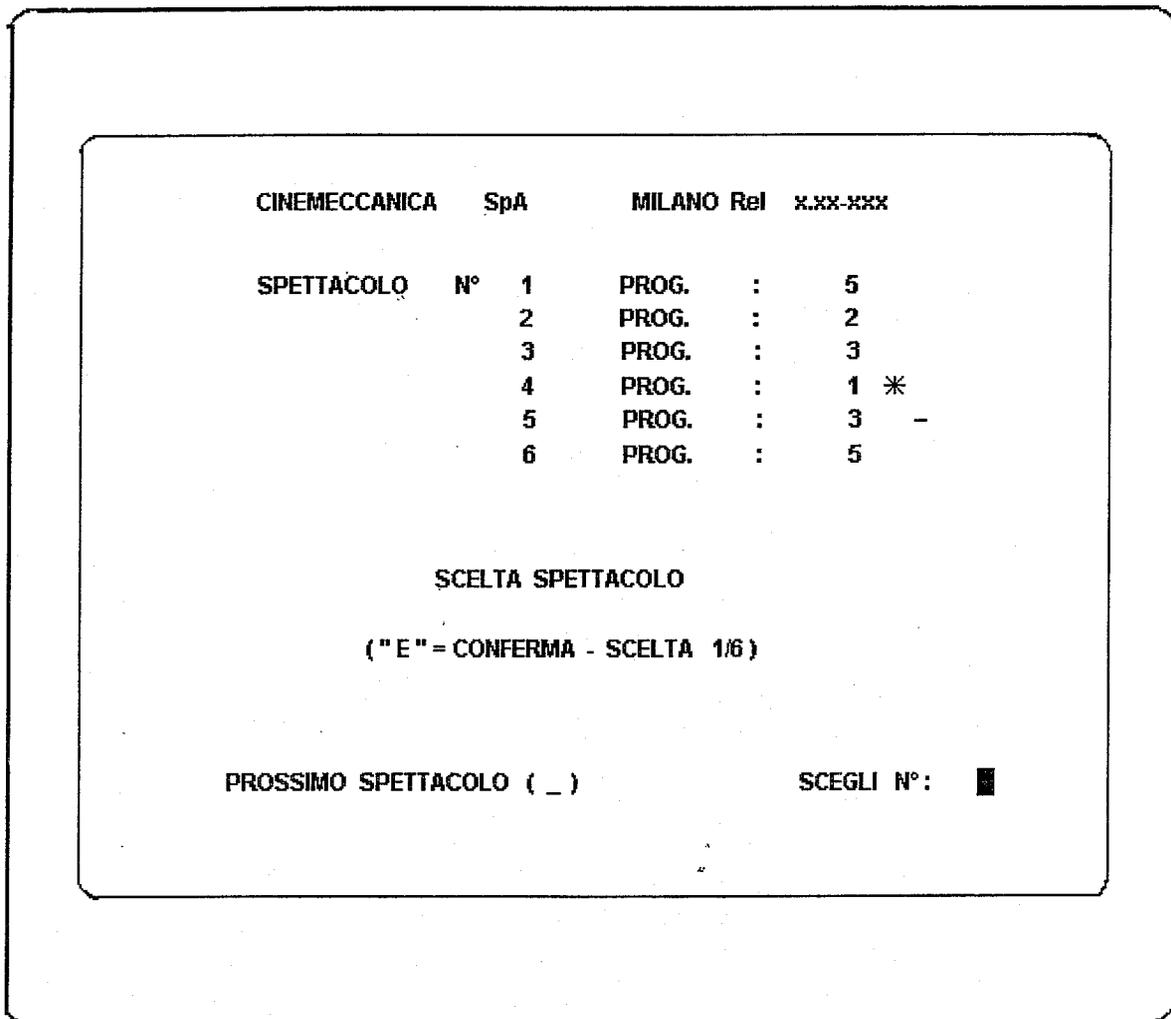


FIG. 3

Premendo il tasto E si conferma la scelta già selezionata. Premendo un numero tra 1 e 6 si impone al sistema di iniziare dallo spettacolo prescelto. In seguito a tale scelta l'asterisco posto a fianco della sequenza degli spettacoli si porterà in posizione allineata allo spettacolo selezionato.

In seguito alla conferma della sequenza dei programmi indicati sullo schermo tramite il tasto E compaiono sul video le ulteriori indicazioni (vedi figura 4)che si possono dividere in due campi distinti:

A) Nella zona inferiore a sinistra dello schermo si trovano le indicazioni che si riferiscono allo stato attuale del sistema (condizioni dei proiettori M1 e M2 , stato di svolgimento programma, tipo di decodifica suono, indicazione controllo volume selezionato e situazione luci sala).

B) Nella zona destra compare il menù con 3 opzioni che sono sempre disponibili anche quando il sistema è già avviato e sta controllando lo svolgimento della proiezione.

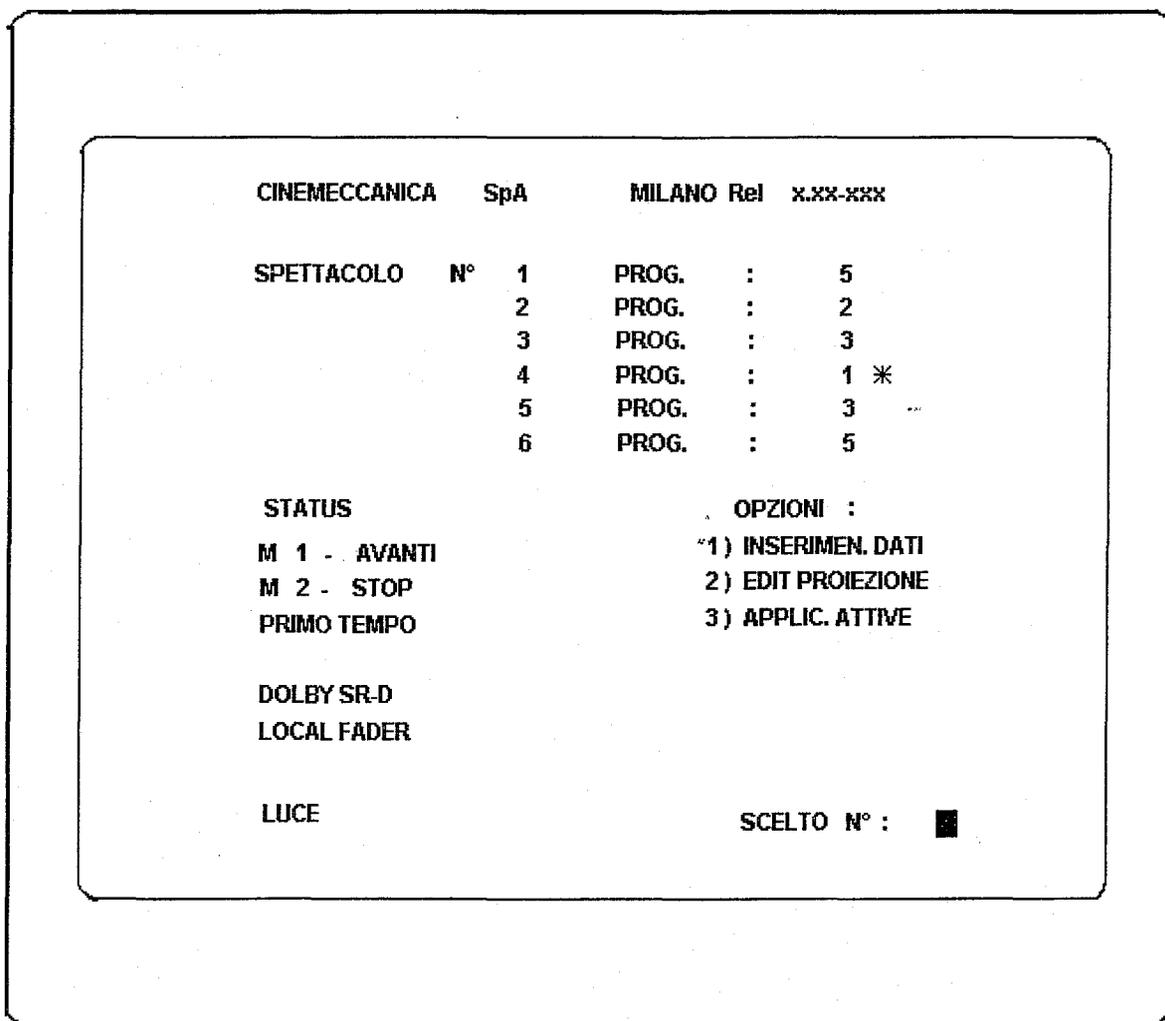


FIG. 4

Un caso particolare di start-up avviene nel momento in cui vi sia stata una mancanza di tensione nell'alimentazione.

Il micro-processore mantiene sempre nella memoria non volatile le indicazioni relative allo stato dei proiettori e dello svolgimento dello spettacolo; pertanto, in caso di mancanza di alimentazione, è in grado di continuare lo svolgimento delle operazioni interrotte al momento della mancanza di tensione.

In questo caso appare la scritta lampeggiante di avviso per ricordare all'utente la condizione lasciata (vedi figura 5).

Il sistema di controllo chiede di confermare la continuazione della programmazione dal punto dell'interruzione premendo il tasto E .

Nel caso in cui l'interruzione sia stata così lunga da consigliare una modifica della programmazione giornaliera già stabilita, premendo il tasto 0 si azzerano i contatori e il sistema si riporta nella condizione di inizio giornata permettendo di stabilire , dopo aver riportato manualmente i proiettori nella condizione desiderata, una programmazione diversa.

CINEMECCANICA	SpA	MILANO Rel	x.xx-xxx
SPETTACOLO	N°	1	PROG. : 5
		2	PROG. : 2
		3	PROG. : 3
		4	PROG. : 1 *
		5	PROG. : 3 -
		6	PROG. : 5

ATTENZIONE

IN CORSO LO SPETTACOLO 4

PRIMO TEMPO

(1/E= SI 0=NO) CONFERMI ?

FIG. 5

STATUS : VISUALIZZAZIONE COMANDI

CINEMECCANICA		SpA	MILANO Rel		x.xx-xxx
SPETTACOLO	N°	1	PROG.	:	5
		2	PROG.	:	2
		3	PROG.	:	3
		4	PROG.	:	1 *
		5	PROG.	:	3 -
		6	PROG.	:	5
STATUS			OPZIONI :		
M 1 - STOP	2		1) INSERIMEN. DATI		
M 2 - INDIETRO			2) EDIT PROIEZIONE		
INTERVALLO 3	2m		3) APPLIC. ATTIVE		
'C' = RIP. TEMPO					
DOLBY SR-D					
LOCAL FADER					
LUCE			SCELTO N° :		■

FIG. 4a

Il lato sinistro dello schermo è occupato dalle indicazioni che si riferiscono alla situazione dei proiettori (AVANTI, STOP, INDIETRO), allo stato di svolgimento del programma (FUORI PROGRAMMA da 1 a 4, FILM primo o secondo tempo, DIA), agli intervalli (indicazione del tempo mancante alla fine dell'intervallo prima con scansione in minuti poi in secondi) alla decodifica del suono selezionato (MONO, DOLBY-A, DOLBY-SR, DOLBY-SR-D) al controllo del volume selezionato (LOCALE o REMOTO) e alla situazione luci in sala (LUCE, MEZZA LUCE, BUIO).

Durante il riavvolgimento della pellicola caricata sul proiettore 1, nella zona che indica la condizione delle macchine, accanto alla scritta M1 INDIETRO compaiono due numeri: il primo indica a quale stop il proiettore si arresterà mentre il secondo quanti sono gli stop che deve ancora contare prima di arrestarsi come viene successivamente descritto nel capitolo PROGRAMMA LAVORO.

A macchina ferma l'indicazione è seguita dal numero effettivo di segnalini di stop letti prima di arrestarsi, si ottiene così una informazione precisa e continuativa dello stato di svolgimento del programma. Durante la scansione del tempo degli intervalli il cursore lampeggerà per indicare il trascorrere del tempo.

GESTIONE DEGLI INTERVALLI

Quando nello stato attuale appare la scritta **INTERVALLO**, che può essere A o 1 o 2 o 3 come indicato nello schema generale di programmazione (vedi figura 6), si evidenzia il tempo restante allo scadere dello stesso.

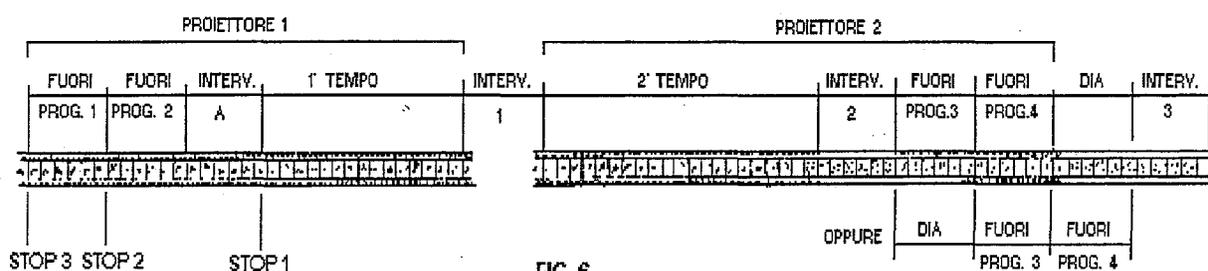


FIG. 6

Sotto l'indicazione del tempo compare la scritta " **C= RIPETIZIONE TEMPO** ". Premendo il tasto **C** si riporta il contatore del tempo allo stato iniziale e quindi si ripete interamente l'intervallo indipendentemente dal tempo già trascorso.

Questa funzione è stata inserita per permettere di prolungare in caso di necessità l'intervallo previsto senza mutare la programmazione.

Il tempo di intervallo può essere in ogni istante azzerato premendo il pulsante di **START PROGRAMMA** facendo così iniziare immediatamente la proiezione.

I tempi degli intervalli sono stabiliti nei differenti programmi di lavoro ma esiste la possibilità di una gestione esterna degli stessi, scegliendo l'opzione 2 " **EDIT PROIEZIONI** " ed in seguito la funzione 1 " **EDIT INTERVALLI** ". Il menu' presenta i tempi impostati e permette di variarli solo per il programma in corso. Questa funzione, che deve avere un rapido e frequente utilizzo, non è protetta da parola chiave.

Un intervallo forzato è inserito dal sistema quando, per errore nella divisione del film, il proiettore, che dovrebbe in quel momento iniziare a proiettare il film, si trova ancora in fase di riavvolgimento e non è quindi pronto ad eseguire il comando dato.

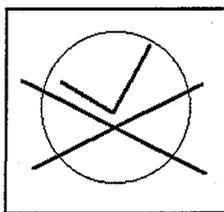
Il sistema resta in questo caso in attesa del comando " **START PROGRAMMA** " avvisando della situazione con l'indicazione della parte pronta ad essere eseguita e la scritta lampeggiante " **IN ATTESA DI START** ".

E' chiaro che la possibilità di usare il comando di **START PROGRAMMA** per far partire il proiettore non esiste fino a che l'indicazione di " **INDIETRO** " (M1 o M2) non è scomparsa segnalando così che il film è stato correttamente riavvolto e il proiettore è pronto.

Se durante lo svolgimento della programmazione, tramite la funzione "EDIT INTERVALLI", si interviene sui tempi già stabiliti, il sistema automaticamente caricherà i dati variati, ma li utilizzerà solo per gli intervalli non ancora iniziati.

Nel caso in cui l'intervallo fosse già stato iniziato con un tempo previsto diverso da quello desiderato è possibile variarne il valore con " EDIT INTERVALLI " e eseguire il valore variato premendo il tasto C . In questo modo il sistema rilegge il tempo di durata assegnandogli il nuovo valore.

E' possibile anche, premendo il pulsante di STOP INTERVALLO, posto sul pannello frontale dell'armadio automatismi o sulla tastiera remota, congelare lo stato di intervallo per tutto il tempo desiderato indipendentemente dal tempo prefissato, così facendo scompare dal video l'indicazione del tempo restante alla fine dell'intervallo e compare la scritta lampeggiante " ATTESA START " . Il sistema resterà in tale condizione fino a che il pulsante di " START PROGRAMMA " non sarà premuto.



STOP
INTERVALLO

Riassumendo, la durata dell'intervallo può essere :

- riproposta tramite il tasto C,
- modificata tramite la funzione di " EDIT INTERVALLI ",
- congelata mediante il pulsante STOP INTERVALLO,
- ridotta premendo il pulsante di " START PROGRAMMA " .

N.B. Un tempo di intervallo uguale a zero provoca l'eliminazione dell'intervallo considerato e nel caso degli intervalli N° 1 e 3 avviene il cambio macchina automatico tra i due proiettori.

OPZIONI

CINEMECCANICA	SpA	MILANO	Rel	x.xx-xxx
SPETTACOLO	N°	1	PROG.	: 5
		2	PROG.	: 2
		3	PROG.	: 3
		4	PROG.	: 1 *
		5	PROG.	: 3 -
		6	PROG.	: 5
STATUS		OPZIONI :		
M 1 - STOP	2	1) INSERIMEN. DATI		
M 2 - INDIETRO		2) EDIT PROIEZIONE		
INTERVALLO 3	2m	3) APPLIC. ATTIVE		
'C' = RIP. TEMPO				
DOLBY SR-D				
LOCAL FADER				
LUCE		SCELTO N° : ■		

FIG. 4a

Sul lato destro dello schermo sono visualizzate le indicazioni delle funzioni che permettono di interagire con la memoria del microprocessore.

La scelta delle informazioni avviene tramite menù e sottomenù (vedi figura 7 nella pagina seguente) che permettono di semplificare l'accesso ai dati.

La prima pagina (OPZIONI) permette di scegliere a quale tipo di informazione accedere, scegliendo:

N° 1 - si entra nelle pagine di programmazione.

N° 2 - si possono correggere i dati dello spettacolo in corso.

N° 3 - si accede alle aree di memoria impiegate dal servizio tecnico.

MENU' e SOTTOMENU'

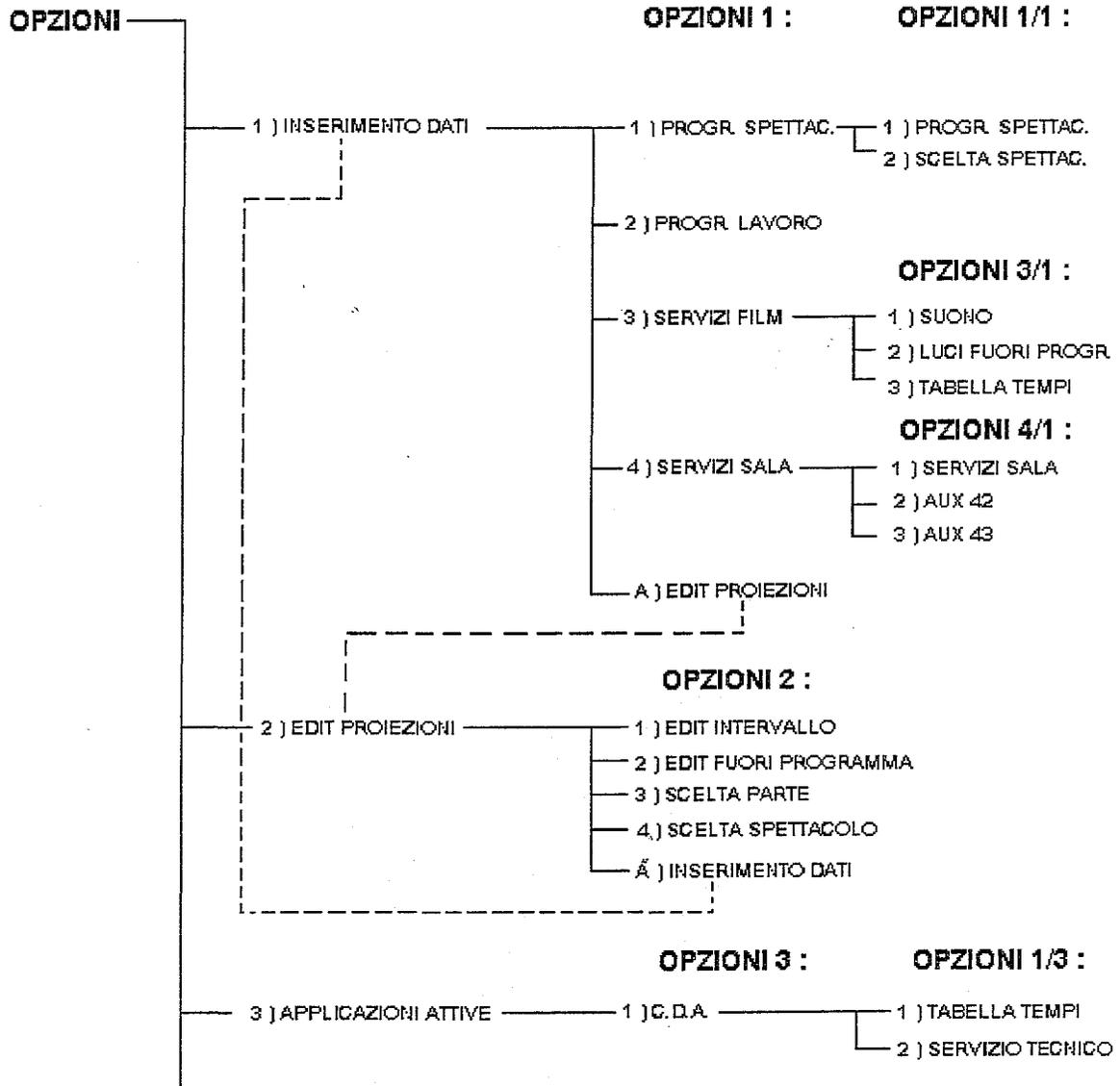


FIG. 7

OPZIONI 1

Premendo il tasto 1 si entra (vedi figura 8) nella zona di programmazione dati e si evidenziano i seguenti sottomenù :

- 1 - **PROGRAMMA SPETTACOLI** (gestione degli spettacoli)
- 2 - **PROGRAMMA LAVORO** (dati delle proiezioni)
- 3 - **SERVIZI FILM** (dati suono) (luci fuori programma) (tabella tempi)
- 4 - **SERVIZI SALA** (dati sala)
- A - **EDIT PROIEZIONI** (passa direttamente in opzioni 2, vedi pagina 37 fig.21)

CINEMECCANICA	SpA	MILANO	Rel	x.xx-xxx
SPETTACOLO	N°	1	PROG.	: 5
		2	PROG.	: 2
		3	PROG.	: 3
		4	PROG.	: 1 *
		5	PROG.	: 3 -
		6	PROG.	: 5
STATUS			OPZIONI 1 :	
M 1 - STOP	2		1) PROG. SPETTAC.	
M 2 - INDIETRO			2) PROG. LAVORO	
INTERVALLO	3	2m	3) SERVIZI FILM	
'C' = RIP. TEMPO			4) SERVIZI SALA	
DOLBY SR-D			A) EDIT PROIEZIONE	
LOCAL FADER			E) USCITA	
LUCE			SCELTO N° :	■

FIG.8

OPZIONI 1/1

Premendo nuovamente 1 nella 1° opzione della figura 8 appare il menù di gestione degli spettacoli suddiviso a sua volta in due possibilità (vedi figura 9) :

CINEMECCANICA		SpA	MILANO Rel		x.xx-xxx
SPETTACOLO	N°	1	PROG.	:	5
		2	PROG.	:	2
		3	PROG.	:	3
		4	PROG.	:	1 *
		5	PROG.	:	3 -
		6	PROG.	:	5
STATUS			OPZIONI 1/1 :		
M 1 - STOP	2		1) PROG. SPETTAC.		
M 2 - INDIETRO			2) SCELTA SPETTAC.		
INTERVALLO	3	2m			
'C' = RIP. TEMPO					
DOLBY SR-D					
LOCAL FADER			"E" USCITA		
LUCE			SCELTO N° : ■		

FIG.9

PROGRAMMA SPETTACOLI

E' possibile inserire e variare tramite questa opzione la programmazione prestabilita degli spettacoli anche durante il corso delle operazioni. Per la sequenza delle operazioni possibili fare riferimento a quanto detto a pagina 8 e alla figura 2.

E' chiaro che la modifica eventualmente apportata durante la giornata sarà registrata dal sistema solo per gli spettacoli successivi a quello in corso.

La possibilità di inserire in qualsiasi posizione delle sei disponibili un programma di tipo 0 , abbinata all'opzione che permette di indicare al sistema da quale spettacolo deve iniziare la programmazione, consente una grandissima flessibilità di utilizzo.

I seguenti esempi permettono di meglio chiarire le possibilità offerte:

1) - Necessità di eseguire solo 4 spettacoli nell'arco della giornata con sequenza 1-1-1-2-0-5

L'operatore indicherà nella sequenza degli spettacoli i programmi desiderati per i primi 4 posti ed inserirà 0 nel 5°. Il sistema svolgerà la programmazione stabilita fino ad incontrare il 5° spettacolo e a questo punto si arresterà facendo apparire sul video il messaggio "ERRORE : PROGRAMMA SPETTACOLO 5 = 0 ".

Il giorno successivo il sistema automaticamente si ripresenterà pronto a rieseguire la sequenza prestabilita chiedendo conferma prima di iniziare la programmazione.

2) - Necessità di eseguire uno spettacolo aggiuntivo , esempio da utilizzare per la programmazione della giornata del sabato:

L'operatore all'atto dell'accensione del sistema potrà non confermare la programmazione stabilita premendo il tasto 0 e modificare la sequenza ad esempio in 5-1-1-1-2-0.

Si ricorda che la funzione " PROGRAMMA SPETTACOLI " è logicamente legata alla lunghezza del film , al numero di spettacoli che si desiderano presentare nell'ambito della giornata e all'orario di apertura e chiusura del locale.

Finite le relative operazioni il sistema si ripresenta in OPZIONI 1/1 che permette di abbandonare tale programma o di accedere al punto 2 delle opzioni 1.

SCELTA SPETTACOLO

Si fa riferimento alla figura 3 di pagina 9 e relative indicazioni. La presente opzione dà la possibilità di iniziare la sequenza da qualsiasi spettacolo, se eseguita prima di dare lo START , o di proseguire con uno qualsiasi fra gli spettacoli disponibili alla fine di quello in atto.

Il sistema prevede, al termine dell'esecuzione del 6° spettacolo, di porsi in stato di "ATTESA START". Utilizzando la SCELTA SPETTACOLO ed indicando come prossimo il N°1 si può proseguire per una nuova sequenza di 6 spettacoli.

OPZIONI 2/1

PROGRAMMA LAVORO

Selezionando 2 sul menù opzioni 1 (vedi fig.8 pagina 17) compare la richiesta di codice di accesso. In seguito appare un'interrogazione che vi chiede quale programma di lavoro il sistema deve editare. Indicando un numero compreso da 1 a 9 apparirà la scritta " LETTURA DATI " e successivamente sarà presentato il programma di lavoro prescelto (vedi fig.10) .

L'opzione programma lavoro permette di scegliere come presentare la pellicola caricata sui due proiettori ; tale presentazione può essere diversa per ogni spettacolo previsto nella giornata in modo da far coincidere il tempo di programmazione totale degli spettacoli con il tempo di apertura del locale. Con tale programma quindi si indica al sistema se, oltre al film, si desidera proiettare uno o più fuori programma , se tali fuori programma devono essere presentati al pubblico al buio o con le mezze luci , se esistono le diapositive e se la presentazione di queste deve essere fatta al termine dei fuori programma 3 e 4 o al termine del film, stabilire quanti e quali intervalli e la loro durata e se si desidera che il proiettore 2 riavvolga il film al termine della proiezione.

La prima cosa da fare (vedi fig.10) è decidere se si vogliono confermare i parametri memorizzati premendo il tasto 1 o E , oppure variarli premendo il tasto 0. Nel secondo caso il programma presenterà una scelta guidata indicando per ciascuna voce le opzioni possibili. Il parametro visualizzato potrà essere confermato premendo il tasto E o variato digitando il nuovo valore.

PROGRAMMA DI LAVORO : 1	
-STOP RIAVV. PROIETT. 1 : 1	-FUORI PROG. AL BUIO : 1
-TEMPO INTERV. 1 (m.) : 2	-FUORI PROGR. 3 : 1
-TEMPO INTERV. 2 (m.) : 5	-FUORI PROGR. 4 : 1
-TEMPO INTERV. 3 (m.) : 8	-PROIEZ. DIA ? : 1
	-DIA IN CODA ? : 1
	-RIAVV. PROIETT. 2 ? : 1
(1/E = SI 0 = NO)	CONFERMI ? <input checked="" type="checkbox"/>

FIG. 10

La prima scelta riguarda i dati di riavvolgimento della macchina 1.
 Sono infatti disponibili 3 STOP per il riavvolgimento del proiettore 1 ; il 1° sarà posto all'inizio del film ; il 2° è posto all'inizio del 2° fuori programma ed il 3° all'inizio del 1° fuori programma:

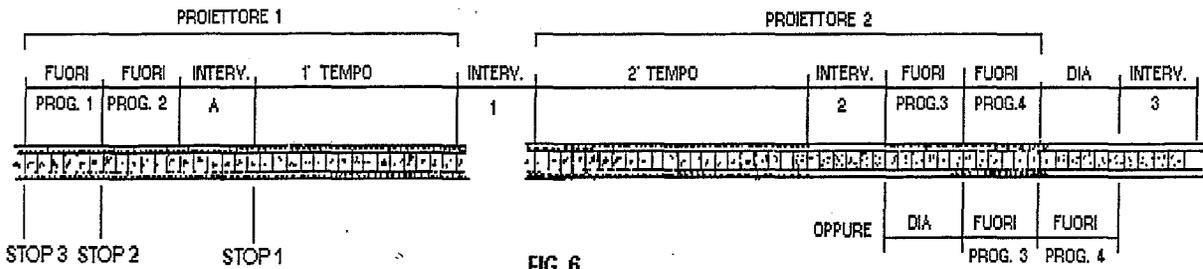


FIG. 6

All'atto della scelta appare la figura 10a:

PROGRAMMA DI LAVORO : 1

**-STOP RIAVV.
 PROIETT. 1 : 1**

- N. STOP RIAVVOLGIMENTO PROIETTORE 1

- 1 STOP = INIZIO FILM
- 2 STOP = INIZIO FP2
- 3 STOP = INIZIO FP1

(1/E = SI 0 = NO) CONFERMI ?

FIG. 10a

Esiste la possibilità di variare quanto stabilito dal programma in corso anche durante lo svolgimento del programma per quanto riguarda i riavvolgimenti del proiettore 1.
Per questa procedura riferirsi al capitolo " EDIT PROIEZIONI ".

Dopo la scelta degli stop per la macchina 1 si stabiliscono gli intervalli e la loro durata(fig.10b).

I tempi degli intervalli devono sempre essere inseriti con un numero di tre cifre ; caricando come valore di intervallo 0 (000) si ottiene l'annullamento dello stesso causando se è il caso un eventuale cambio macchina.

PROGRAMMA DI LAVORO : 1

-STOP RIAVV.
PROIETT. 1 : 1

-TEMPO
INTERV. 1 (m.) : 2

- TEMPO IN MINUTI
- INSERIRE TRE CIFRE
- ES. : MIN. 5 = 005

FIG. 10b

Finita la programmazione intervalli appare la figura 10c che permette di decidere se proiettare il fuori programma al buio o a mezza luci.

Digitando 0 si comandano le luci secondo la tabella presentata nelle opzioni SERVIZI FILM , e con 1 invece esegue i fuori programma al buio.

PROGRAMMA DI LAVORO :		1	
-STOP RIAVV. PROIETT. 1 :	1	-FUORI PROG. AL BUIO :	<input type="checkbox"/>
-TEMPO INTERV. 1 (m.) :	2		
-TEMPO INTERV. 2 (m.) :	5		
-TEMPO INTERV. 3 (m.) :	8		
(0 = NO 1 = SI)			

FIG. 10c

Come mostra il menù di guida in fig.10d si passa poi alla possibilità di inserire dei fuori programma da proiettare con la macchina 2.

La scelta di FUORI PROGRAMMA 3 permette di inserire o meno anche il FUORI PROGRAMMA 4, mentre la sua esclusione ne annulla automaticamente la possibilità.

Stesso sistema viene usato per la scelta delle DIA la cui esclusione annulla la possibilità delle stesse in coda.

Annullando i fuori programma 3 e 4 e le diapositive viene automaticamente escluso l'intervallo 3 anche se in esso è caricato un tempo.

L'opzione " RIAVVOLGIMENTO PROIETTORE 2 NO " è normalmente impiegata nell'ultimo spettacolo della giornata qualora si desideri evitare che il proiettore 2 , al termine della proiezione inizi a riavvolgere ; in questo caso questa operazione sarà automaticamente eseguita alla prossima riaccensione o all'inizio di un qualsiasi altro programma.

PROGRAMMA DI LAVORO : 1	
-STOP RIAVV. PROIETT. 1 : 1	-FUORI PROG. AL BUIO : 1
-TEMPO INTERV. 1 (m.) : 2	-FUORI PROGR. 3 : <input checked="" type="checkbox"/>
	-FUORI PROGR. 4 : 1
	-PROIEZ. DIA ? : 1
-TEMPO INTERV. 2 (m.) : 5	-DIA' IN CODA ? : 1
	-RIAVV. PROIETT. 2 ? : 1
-TEMPO INTERV. 3 (m.) : 8 (0 = NO 1 = SI)	

FIG. 10d

Terminata la scelta dei parametri di proiezione il sistema ripresenta la figura 10 per la conferma definitiva ,o meno, dei dati inseriti. Confermando quanto mostrato si ritorna al menù iniziale che permette di passare ad un'altra pagina di dati oppure di abbandonare la programmazione (tasto 0).

Quest'ultima operazione riporta a video la figura 8 per ulteriori scelte.

OPZIONI 3/1

SERVIZI FILM

Selezionando 3 dal menù opzioni 1 si passa al menù 3/1 dei servizi film ; questo presenta (figura 11) tre scelte .

- 1) **SUONO** : indica al sistema i tipi di colonne sonore presenti nella proiezione.
- 2) **LUCI FUORI PROGRAMMA** : permette di programmare quali fuori programma devono essere presentati al buio e quali a mezza luce.
- 3) **TABELLA TEMPI** : permette di controllare e/o modificare i tempi di proiezione delle varie parti, per la visualizzazione degli stessi su appositi monitor (con abilitazione per applicazione C.D.A).

CINEMECCANICA	SpA	MILANO Rel	x.xx-xxx
SPETTACOLO	N°	1	PROG. : 5
		2	PROG. : 2
		3	PROG. : 3
		4	PROG. : 1 *
		5	PROG. : 3 -
		6	PROG. : 5
STATUS		OPZIONI 3/1 :	
M 1 - AVANTI		1) SUONO	
M 2 - STOP		2) LUCI FUORI PROGRAMMA	
PRIMO TEMPO		3) TABELLA TEMPI	
DOLBY SR-D			
LOCAL FADER		E) USCITA	
LUCE		SCELTO N° :	■

FIG. 11

- DOLBY A/SR-D

Se alla prima voce si è indicato una colonna sonora Dolby Stereo , questa voce permette di selezionare il formato indicato per quel film (0=A) (1=SR-D).

- LEVEL L/R (locale/remoto)

Permette la selezione fra il controllo del volume interno al Dolby (0=locale) e una regolazione esterna (1=remote). Il comando è di tipo passo-passo, per cui eventuali manovre manuali possono sfasare l'automatismo di chiamata. Per rifarlo fare riferimento a quanto indicato sul video sotto lo "STATUS" (local/remote fader).

N.B.: Predisporre il processore Dolby affinché all'accensione si presenti in "local".

A fine scansione si ripresenterà nuovamente la richiesta di confermare i dati a video e fatto questo il sistema memorizza i nuovi valori ripresentando poi la maschera di pagina 25 fig. 11. E' possibile variare in ogni istante quanto già stabilito e il sistema caricherà i dati variati rendendoli immediatamente disponibili per i passi di programma dello spettacolo presentato successivi a quello in corso.

Particolare attenzione deve essere prestata ai dati presentati nell'angolo in basso a destra. Sono qui disponibili due opzioni che potranno essere impiegate nel caso in cui sia stato ricevuto un film nel quale la divisione tra il 1° ed il 2° tempo , indicata dalla casa di produzione , comporti un caricamento non bilanciato della pellicola sui due proiettori.

L'indicazione 1° tempo su macchina 2 si riferisce al caso in cui la divisione 1° e 2° tempo non risulti alla fine della bobina della macchina 1 ma capiti sulla bobina della macchina 2. In questo caso il sistema opererà automaticamente il cambio macchina tra il 1° ed il 2° proiettore e sposterà l'intervallo N.° 1 al momento in cui la presa d'impulso posta sulla macchina 2 riceverà l'indicazione di fine 1° tempo.

L'opzione 2° tempo su macchina 1 si comporterà esattamente nel modo opposto. Nell'eseguire queste istruzioni speciali il sistema provvederà automaticamente ad aggiornare le scritte riferentesi allo stato dei proiettori indicati sul video e quello delle segnalazioni dei tempi disponibili per il pubblico normalmente all'ingresso della sala.

LUCI FUORI PROGRAMMA

Il punto 2 delle opzioni 3/1 permette di stabilire quale fuori programma si vuole proiettare al buio e quali a mezza luce. Selezionata l'opzione appare la richiesta di codice di accesso, superata la quale compare a video la figura 14. Come sempre la prima richiesta è la conferma o meno dei dati presentati.

Con 0 si entra nel programma di modifica che presenterà voce per voce i dati da modificare indicando per ogni campo le eventuali possibilità di scelta. I valori possono essere confermati premendo il tasto E oppure variati digitando il nuovo valore.

CONTROLLO LUCI FUORI PROGRAMMA

FUORI PROGRAMMA 1 AL BUIO	:	0
FUORI PROGRAMMA 2 AL BUIO	:	0
FUORI PROGRAMMA 3 AL BUIO	:	0
FUORI PROGRAMMA 4 AL BUIO	:	0
DIA	:	0

(0 = NO 1 = SI)

(1=E= SI 0=NO) CONFERMI ?

FIG. 14

Come mostra la figura per ogni voce presentata ci sono solamente due possibilità:

0 = Si proietta il fuori programma scelto a mezza luce

1 = Si proietta il fuori programma scelto al buio

N.B.: Se il programma di proiezione in corso prevede tutti i fuori programma al buio (vedi fig. 10c) questa tabella viene ignorata.

A fine scansione si ripresenterà nuovamente la richiesta di confermare i dati a video e fatto questo il sistema memorizza i nuovi valori ripresentando poi la maschera di pagina 25 fig. 11.

E' possibile variare in ogni istante quanto già stabilito e il sistema caricherà i dati variati rendendoli immediatamente disponibili per i passi di programma dello spettacolo presentato successivi a quello in corso.

TABELLA TEMPI

TEMPI PROIEZIONE			
FUORI PROGRAMMA 1	:	0	min.
FUORI PROGRAMMA 2	:	0	min.
1 TEMPO	:	0	min.
2 TEMPO	:	0	min.
FUORI PROGRAMMA 3	:	0	min.
FUORI PROGRAMMA 4	:	0	min.
DIA	:	0	min.
MONITOR A COLORI	:	0	
APPLICAZ. ABILIT.	:	0	

(1/E= SI 0=NO) CONFERMI ?

FIG. 15

Il punto 3 di opzioni 3/1 permette di vedere e variare l'indicazione dei i tempi di durata delle singole parti da cui è costituito uno spettacolo.

Questa opzione è strettamente legata all'abilitazione del visualizzatore tempi (C.D.A.) per cui se questo non è attivo tale tabella viene normalmente azzerata e non aggiornata.

Selezionata l'opzione appare la richiesta di codice di accesso,superata la quale compare a video la figura 15.Come sempre la prima richiesta è la conferma o meno dei dati presentati.

Con 0 si entra nel programma di variazione che presenterà voce per voce i dati da modificare. I valori possono essere confermati premendo il tasto E oppure variati digitando il nuovo valore (vedi capitolo C.D.A.).I valori mostrati in tabella,oltre a poter essere introdotti manualmente,come prima descritto,vengono controllati ed aggiornati dal sistema nel corso di ogni spettacolo al fine di avere delle indicazioni sulla durata delle parti e sul tempo che intercorre fra una proiezione e l'altra.Questi valori sono visualizzati sul video di servizio e su schermi appositi dedicati al pubblico.

Solamente le ultime due voci non riguardano i tempi,ma stabiliscono il tipo di servizio che il sistema deve svolgere.

- MONITOR A COLORI (0=no 1=si)

0 = Vengono trasmessi dei messaggi adatti ad un sistema di monitor monocromatici su video composito.

1 = Vengono trasmessi dei messaggi adatti ad un sistema di monitor a colori in RGB.

Una errata scelta può compromettere una buona visualizzazione dei dati presentati.

- APPLICAZIONE ABILITAZIONE

Visualizza quale tipo di applicazione C.D.A. è in abilitata nell'automazione, e non è modificabile.

0 = Disabilitata.

1 = Demo.

2 = Aggiornamento tabella solo video di servizio.

3 = Applicazione completa(video di servizio e video esterni).

A fine scansione si ripresenterà nuovamente la richiesta di confermare i dati a video e fatto questo il sistema memorizza i nuovi valori ripresentando poi la maschera di pagina 25 fig.11.

OPZIONI 4/1

SERVIZI SALA

Selezionando il punto 4 dal menù opzioni 1 si passa al sottomenù 4/1 dei servizi sala che presenta a sua volta, come si vede nella figura 16, altre tre scelte :

- 1) **SERVIZI SALA** dati concernenti ai circuiti luce ed alla presenza di eventuale velario
- 2) **AUX 42** programmazione dell'uscita n° 42 per funzioni a richiesta del cliente
- 2) **AUX 43** programmazione dell'uscita n° 43 per funzioni a richiesta del cliente

CINEMECCANICA	SpA	MILANO	Rel	x.xx-xxx
SPETTACOLO	N°	1	PROG.	: 5
		2	PROG.	: 2
		3	PROG.	: 3
		4	PROG.	: 1 *
		5	PROG.	: 3 -
		6	PROG.	: 5
STATUS		OPZIONI 4/1 :		
M 1 - AVANTI		1) SERVIZI SALA		
M 2 - STOP		2) AUX 42		
PRIMO TEMPO		3) AUX 43		
DOLBY SR-D		E) USCITA		
LOCAL FADER				
LUCE		SCELTO N° : ■		

FIG. 16

L'opzione 1 del menù opzioni 4/1 si riferisce a quei parametri caratteristici del cinema in cui è utilizzata l'automazione e deve essere modificata solo al momento dell'installazione o per eventuali successivi cambiamenti delle caratteristiche generali del complesso.

Selezionando l'opzione compare sempre la richiesta di codice di accesso superata la quale appare sul video la maschera dei "SERVIZI SALA" (fig.17);come sempre viene richiesta la conferma dei dati presentati.Qualora si decidesse di variare tali dati premendo il tasto 0 il sistema presenterà per ogni campo i parametri disponibili.

SERVIZI SALA			
- PUNTI LUCE	3	- TEMPO APERT. VELARIO (s.)	0
- TEMPO SCAN. CIRC. (s.)	1	- VELARIO S/N	0
- TEMPO MEZZA LUCE 2/3 (s.)	1	- VELAR. CHIUDE FINE FILM	0
- TEMPO MEZZA LUCE 1 (s.)	1	- TEMPO AVVIAM. PROIET. s/10	65
(1/E= SI 0=NO) CONFERMI ? ■			

FIG. 17

PUNTI LUCE - Sono disponibili fino a tre circuiti luce che saranno accesi secondo la sequenza 3-2-1- e spenti con la stessa sequenza 3-2-1.

TEMPO DI SCANSIONE - E' utilizzato solo quando esiste un comando di buio totale o di luce piena; è il tempo di ritardo del comando di ON o OFF di ogni circuito rispetto al precedente escluso il numero 3 che è invece inserito o disinserto immediatamente dopo il relativo comando.

La durata degli impulsi di comando è come per tutti gli altri casi di un secondo. Sullo schema, della pagina seguente fig. 17bis, è indicato con T2.

TEMPO DI MEZZA LUCE 1 - E' impiegato nei casi in cui esistono dei sistemi di regolazione dell'intensità delle sorgenti luminose (dimmer, trasformatori variabili). Sullo schema, della pagina seguente fig. 17bis, è indicato con T1A.

TEMPO DI MEZZA LUCE 2/3 - Riferirsi al punto precedente tenendo conto che lo stesso tempo sarà impiegato per il circuito 2 e 3, indicato con T1 sulla fig. 17bis. Con circuiti a luce dirette viene usato per cadenzare i comandi in modo da evitare una variazione repentina dello stato di illuminazione della sala.

TEMPO DI APERTURA VELARIO - E' il tempo che il velario , se presente , impiega ad aprirsi. Nel caso in cui il velario sia impiegato come riquadratura per la proiezione di diversi formati di pellicola inserire il tempo di apertura più lungo.

L'avviamento del proiettore sarà ritardato di un tempo pari a quello impostato in questo campo.

VELARIO S/N - Scelta sulla presenza sì o no del velario; se risposta 0 non tiene conto del tempo di apertura.

VELARIO CHIUDE FINE FILM - La funzione si incarica di chiudere il velario alla fine del secondo tempo del film. Il velario si riapre al momento della proiezione dei fuori programma o all'inizio del film seguendo il programma di lavoro selezionato per lo spettacolo in corso.

TEMPO AVVIAMENTO PROIETTORE - E' un dato fisso che è solo visualizzato e può servire per l'assistenza tecnica.

diagramma tempo scansione

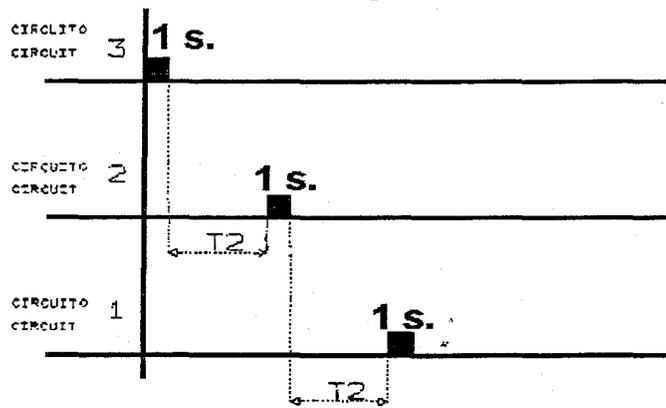


diagramma 1/2 luce

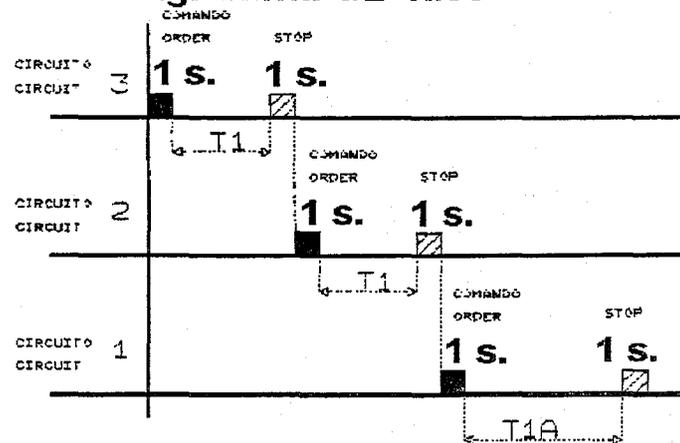


fig. 17bis

USCITE AUSILIARIE -AUX42 - AUX43

Le opzioni 2 e 3 del menù 4/1 permettono di programmare le uscite logiche ausiliarie 42 e 43 legandole ai punti salienti di ogni proiezione.

Lo scopo per cui sono state predisposte queste uscite è quello di poter risolvere alcune problematiche legate a una particolare situazione o di soddisfare alcune esigenze che si presentano all'atto dell'installazione.

Alcuni esempi :

- Creare un segnale acustico in un momento particolare.
- Avviare od arrestare tendaggi chiudiporta.
- Spegnerne o accendere luci particolari in zone anche esterne alla sala di proiezione.
- Regolare il condizionamento per ridurre il rumore durante la proiezione.
- Dare comandi speciali di sonorizzazione.
- Escludere alcuni comandi durante la proiezione.
- Ecc.ecc

Non vi è una precisa collocazione della loro mansione ma solo un legame diretto con i passi dello spettacolo.

Selezionata l'opzione compare la richiesta di codice di accesso , superata la quale appare sul video la maschera sotto riportata (fig.18).

PUNTI DI CONTROLLO	
0 - ANNULLA	
1 - FUORI PROGR. 1	
2 - FUORI PROGR. 2	
3 - INTERVALLO A	
4 - INIZIO 1 TEMPO	
5 - INTERVALLO 1	
6 - INIZIO 2 TEMPO	
7 - FINE 2 TEMPO	
8 - INTERVALLO 2	
9 - FUORI PROGR. 3	
A - FUORI PROGR. 4	
B - DIA	
C - INTERVALLO 3	
D - OGNI FINE INTERVALLO	

ATTIVAZIONE AUX 42

PUNTO	ON	: 0
RIT.	ON	: 0
PUNTO	OFF	: 0
RIT.	OFF	: 0
TIPO	OUT	: 0

(1/E= SI 0=NO) CONFERMI ?

FIG. 18

Come indicato ai punti di controllo a ogni parte della proiezione è associato un numero indice. La prima richiesta è la conferma dei dati presentati a video. Premendo il tasto 0 il programma inizierà a scandire automaticamente voce per voce, indicando per ogni campo le opzioni disponibili. I valori presentati potranno essere riconfermati premendo il tasto E oppure variati digitando il nuovo valore.

Le scelte sono :

- PUNTO ON : con questo dato si indica al sistema a quale parte della proiezione si lega l'accensione dell'uscita ausiliaria.
- RIT. ON : su questo campo si può digitare un tempo in minuti che sarà uguale al ritardo del comando di uscita rispetto al momento indicato nel "PUNTO ON".

Esempio:

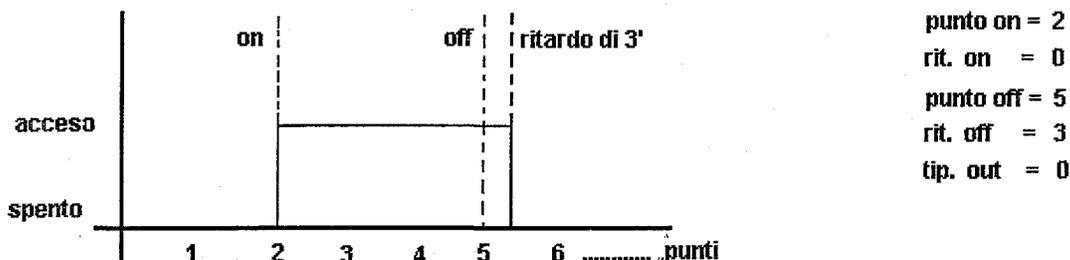
PUNTO ON = 3 (Inizio 1° tempo)

RIT. ON = 5 (5 minuti)

l'uscita si accenderà 5 minuti dopo che è iniziato il 1° tempo.

- PUNTO OFF : come "PUNTO ON" ma usato per togliere il segnale di comando.
- RIT. OFF : si comporta come "RIT. ON".
- TIPO OUT : specifica al sistema se il tipo di intervento dell'uscita ausiliaria è di tipo mantenuto o di tipo impulsivo (esempio fig.19).

0 = mantenuto dal punto ON al punto OFF



1 = impulsivo : crea un impulso di 1,5" in corrispondenza del punto di ON ed un altro, sempre di 1,5" in corrispondenza del punto di OFF

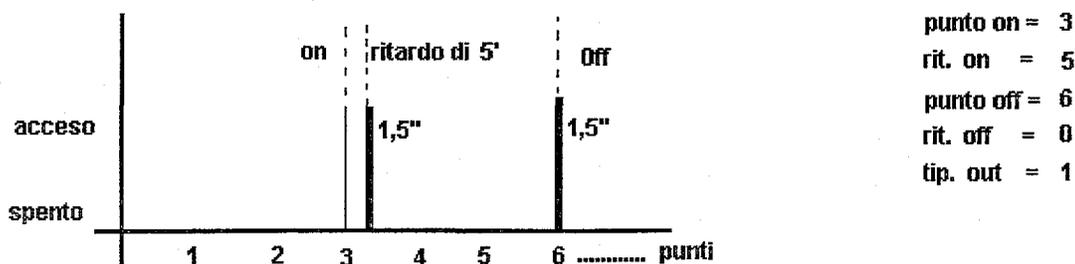


FIG.19

I cicli presentati vengono ripetuti per ogni spettacolo.

Le condizioni descritte valgono per entrambe le uscite ausiliarie tranne per il punto "C-OGNI FINE INTERVALLO" ,operabile solo in AUX42,usato in particolare per comandare segnalazioni acustiche che avvisano la ripresa della proiezione.

In questa condizione il tempo di ritardo dell'inserzione (ON) si riferisce al tempo restante (MINUTI) prima della conclusione dell'intervallo in corso mentre il tempo di OFF definisce la durata (SECONDI) dell'impulso di comando.

A fine scansione si ripresenterà nuovamente la richiesta di confermare i dati a video e fatto questo il sistema memorizza i nuovi valori ripresentando poi la maschera di pagina 31 fig.16.

OPZIONI 2

Scegliendo il punto 2 dal menù generale, vedi figura 4, si entra in "OPZIONI 2" dove viene presentata una lista di applicazioni come da fig.21.

CINEMECCANICA	SpA	MILANO Rel	x.xx-xxx
SPETTACOLO	N°	1	PROG. : 5
		2	PROG. : 2 *
		3	PROG. : 3 -
		4	PROG. : 1
		5	PROG. : 3
		6	PROG. : 5
STATUS			OPZIONI 2 :
M 1 - STOP 2			1) EDIT INTERVALLI
M 2 - INDIETRO			2) EDIT FUORI PROG
INTERVALLO 3 2m			3) SCELTA PARTE
'C' = RIP. TEMPO			4) SCELTA SPETTAC.
DOLBY SR-D			A) INSERIM. DATI
LOCAL FADER			E) USCITA
LUCE			SCELTO N° : ■

FIG. 21

Le caratteristiche principali che queste hanno in comune sono l'accesso diretto (senza password) e la temporaneità dei comandi.

Le applicazioni qui presentate, infatti, hanno il compito di apportare quelle varianti che permettono di adattare il programma base alle esigenze (talvolta anche improvvise) che si possono temporaneamente incontrare durante le proiezioni.

Senza queste applicazioni sarebbe impossibile, per esempio, togliere o aggiungere un fuori programma od accorciare un intervallo per adeguare la lunghezza dello spettacolo in corso compatibilmente agli orari di inizio delle varie proiezioni, eseguire una singola proiezione diversa da altre. Il tutto viene fatto senza toccare il programma base stabilito a priori e con la sicurezza che questi comandi sono temporanei, cioè eseguiti solamente nello spettacolo in cui sono predisposti.

L'elenco delle opzioni è il seguente:

- 1) **EDIT INTERVALLI** (Variazione dei tempi di intervallo dello spettacolo)
- 2) **EDIT FUORI PROGRAMMA** (Aggiunge od elimina dei fuori programma)
- 3) **SCELTA PARTE** (Si può partire direttamente da un determinato punto del programma)
- 4) **SCELTA SPETTACOLO** (Scelta da quale spettacolo partire e da quale proseguire)
- A) **INSERIMENTO DATI** (Passa direttamente in opzioni 1, vedi pagina 17 fig.8)

OPZIONI 1/2

EDIT INTERVALLI

Selezionando il N° 1 dal menù di figura 21 il sistema presenta a video la maschera di figura 22. L'opzione permette di variare i tempi di intervallo previsti per lo spettacolo in corso.

EDIT INTERVALLI
DELLO SPETTACOLO N.2 IN CORSO

- TEMPO
INTERV. A (m.) : 1

- TEMPO
INTERV. 1 (m.) : 2

- TEMPO
INTERV. 2 (m.) : 5

- TEMPO
INTERV. 3 (m.) : 8

(1/E = SI 0 = NO) CONFERMI? ■

FIG. 22

Le variazioni possono essere fatte in qualsiasi istante, anche con l'intervallo richiesto in corso ed i tempi possono essere aumentati o diminuiti a piacere.

La prima cosa da fare, come sempre, è confermare con 1 o E i dati presentati, se si tratta ad esempio di una semplice visualizzazione, oppure variarli premendo il tasto 0. In questo caso il programma presenterà una scelta guidata indicando per ciascuna voce le opzioni possibili (vedi figura 22A nella pagina seguente).

Sono valide le regole già descritte per il programma lavoro (pagina 22 fig.10b).

Terminata la scelta dei parametri si ripresenta nuovamente la figura 22 per la conferma definitiva, o meno, dei dati variati; confermandoli si ritorna al menù iniziale di fig.21.

EDIT INTERVALLI
DELLA SPETTACOLO N.2 IN CORSO

- TEMPO
INTERV. A (m.) :

- TEMPO
INTERV. 1 (m.) : 2

- TEMPO
INTERV. 2 (m.) : 5

- TEMPO
INTERV. 3 (m.) : 8

- TEMPO IN MINUTI
- INSERIRE TRE CIFRE
- ES : MIN. 5 = 005

FIG.22A

A questo punto i dati sono memorizzati e pronti per essere utilizzati dal sistema, tranne nel caso in cui l'intervallo modificato sia già in atto. Per utilizzare il nuovo tempo premere ora il tasto "C" (vedi figura sotto) che impone al sistema di rileggere nuovamente quanto in memoria e quindi di aggiornare il tempo di attesa per intervallo.

CINEMECCANICA	SpA	MILANO Rel. x.xx-xxx
SPETTACOLO	N°	PROG. : 5
	1	PROG. : 2 *
	2	PROG. : 3 -
	3	PROG. : 1
	4	PROG. : 3
	5	PROG. : 5
	6	

<p>STATUS</p> <p>M 1 - STOP 2</p> <p>M 2 - INDIETRO</p> <p>INTERVALLO 3 2m</p> <p>*C* = RIP. TEMPO</p> <p>DOLBY SR-D</p> <p>LOCAL FADER</p> <p>LUCE</p>	<p>OPZIONI 2 :</p> <p>1) EDIT INTERVALLI</p> <p>2) EDIT FUORI PROG</p> <p>3) SCELTA PARTE</p> <p>4) SCELTA SPETTAC.</p> <p>A) INSERIM. DATI</p> <p>E) USCITA</p> <p>SCELTO N° : <input style="width: 20px;" type="text" value="1"/></p>
--	--

FIG.21

OPZIONI 2/2

EDIT FUORI PROGRAMMA

Premendo il tasto 2 dal menù di opzioni 2 (fig.21) si passa alla maschera qui sotto riportata (fig.23).

EDIT FUORI PROGRAMMA
DELLO SPETTACOLO N.2 IN CORSO

-STOP RIAVV. PROIETT. 1 3 - 0	-FUORI PROG. AL BUIO : 1
NUOVO VALORE :	-FUORI PROGR. 3 : 1
	-FUORI PROGR. 4 : 1
	-PROIEZ. DIA ? : 1
	-DIA IN CODA ? : 1
	-RIAVV. PROIETT. 2 ? : 1

(1/E = SI 0 = NO) CONFERMI ?

FIG. 23

Questa opzione permette di controllare quanti e quali fuori programma sono inseriti nello spettacolo in corso e quindi se opportuno variarli.

Bisogna tenere presente che la tabella indica i fuori programma che verranno proiettati dalla fine del film della proiezione in corso fino all'inizio del 1° tempo della proiezione successiva. Gli STOP PROIETT.1 qui indicati sono quelli che la macchina 1 eseguirà per prepararsi alla prossima proiezione programmata.

Rispondendo 0=NO alla richiesta di conferma dei dati presentati, si inizia la fase di correzione che visualizza una per volta le varie voci a video indicando contemporaneamente le opzioni disponibili.

Guardando la figura 23a la prima voce che si incontra è quella relativa al numero di stop della macchina 1 che permette di proiettare successivamente 1° o 2° fuori programma prima dell'inizio del 1° tempo. I due numeri visibili, esempio 3-0, indicano rispettivamente il numero di stop programmati ed il numero di stop già effettuati dalla macchina, se questo è 0 la macchina ha finito di riavvolgere.

Alla voce NUOVO VALORE si può rispondere con "E" se si vuole proseguire senza correzioni oppure digitare un numero compreso tra 1 e 3 se la macchina non ha ancora passato degli stop indietro (2° numero = 1° numero) in caso contrario è possibile inserire solamente un numero inferiore o uguale a quello indicato nel secondo campo dell'indicazione preceduta e corrispondente agli stop ancora da passare.

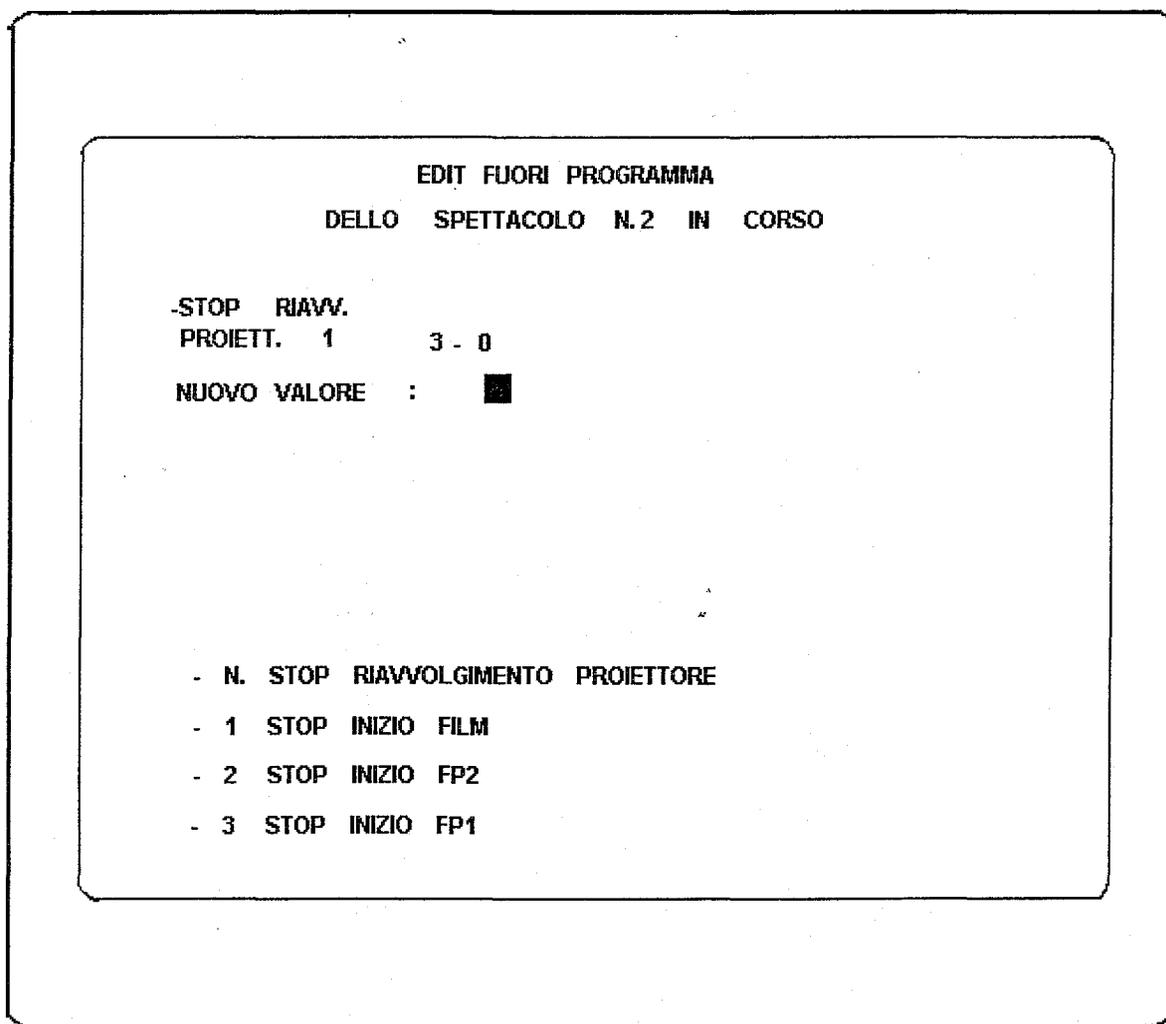


FIG. 23A

La sequenza prosegue poi con la presentazione del FUORI PROGRAMMA 3 e FUORI PROGRAMMA 4 e delle DIA che potranno essere inseriti o esclusi rispettivamente con un 1 o uno 0 e, per terminare, si può decidere se far riavvolgere o meno il proiettore 2 a fine proiezioni. Per queste opzioni valgono le regole esposte nel programma lavoro.

Terminata la scelta dei parametri il programma ripresenta nuovamente la maschera di figura 23 per la conferma definitiva. Fatto questo si ritorna al menù di figura 21. A questo punto i dati sono memorizzati e pronti ad essere utilizzati dal sistema a meno che le parti corrette siano già passate in esecuzione, in questo caso vengono ignorate.

OPZIONI 3/2

PROGRAMMA SCELTA PARTE

PROGRAMMA SCELTA PARTE		
0 - ANNULLA		
1 - FUORI PROGR.	1	
2 - FUORI PROGR.	2	
3 - INTERVALLO	A	
4 - INIZIO 1 TEMPO		
5 - INTERVALLO	1	
6 - INIZIO 2 TEMPO		
7 - FINE 2 TEMPO		
8 - INTERVALLO	2	
9 - FUORI PROGR.	3	
A - FUORI PROGR.	4	
B - DIA		
C - INTERVALLO	3	
D - 1o T SU M2		
E - 2o T SU M1		

SCELTO N° :

FIG. 24

Dal menù di figura 21 è possibile accedere a questo programma selezionando il numero "3" che fa apparire la maschera di figura 24.

Questa opzione permette di partire con la proiezione da uno dei punti indicati nel menù.

Condizione necessaria per poter accedere alla scelta è che l'impianto sia in attesa di START, altrimenti viene negato l'accesso ed appare il messaggio di figura 24A. L'utilità dell'opzione è rivolta in particolare a risolvere il problema di poter partire a inizio giornata da qualunque punto della proiezione, esempio DIA, anche quando queste non sono programmate. È importante ricordare che essendo, una operazione manuale, il posizionamento delle macchine, qual'ora non siano già posizionate dallo spettacolo precedente deve essere fatto con comandi manuali.

Dopo aver scelto il programma si presenta un "ATTENZIONE" che rammenta quanto prima descritto sulla posizione reale delle macchine e chiede la conferma della scelta fatta.

L'unico carattere che permette di abbandonare l'opzione o annullare la richiesta senza produrre cambiamenti è lo 0 in quanto tutti gli altri sono impegnati ad indicare una scelta.

Con la conferma della scelta fatta si abbandona il programma e si ritorna al menù di OPZIONI 2 (fig.21) e lo STATUS presenterà il punto di proiezione selezionato con la scritta ATTESA START lampeggiante, se a questo punto si preme il relativo pulsante l'impianto eseguirà tutte le operazioni (luci, Dolby, ecc.) previste per la parte in programmazione e proseguirà eseguendo quanto è previsto nelle tabelle intervalli e fuori programma presentate in precedenza.

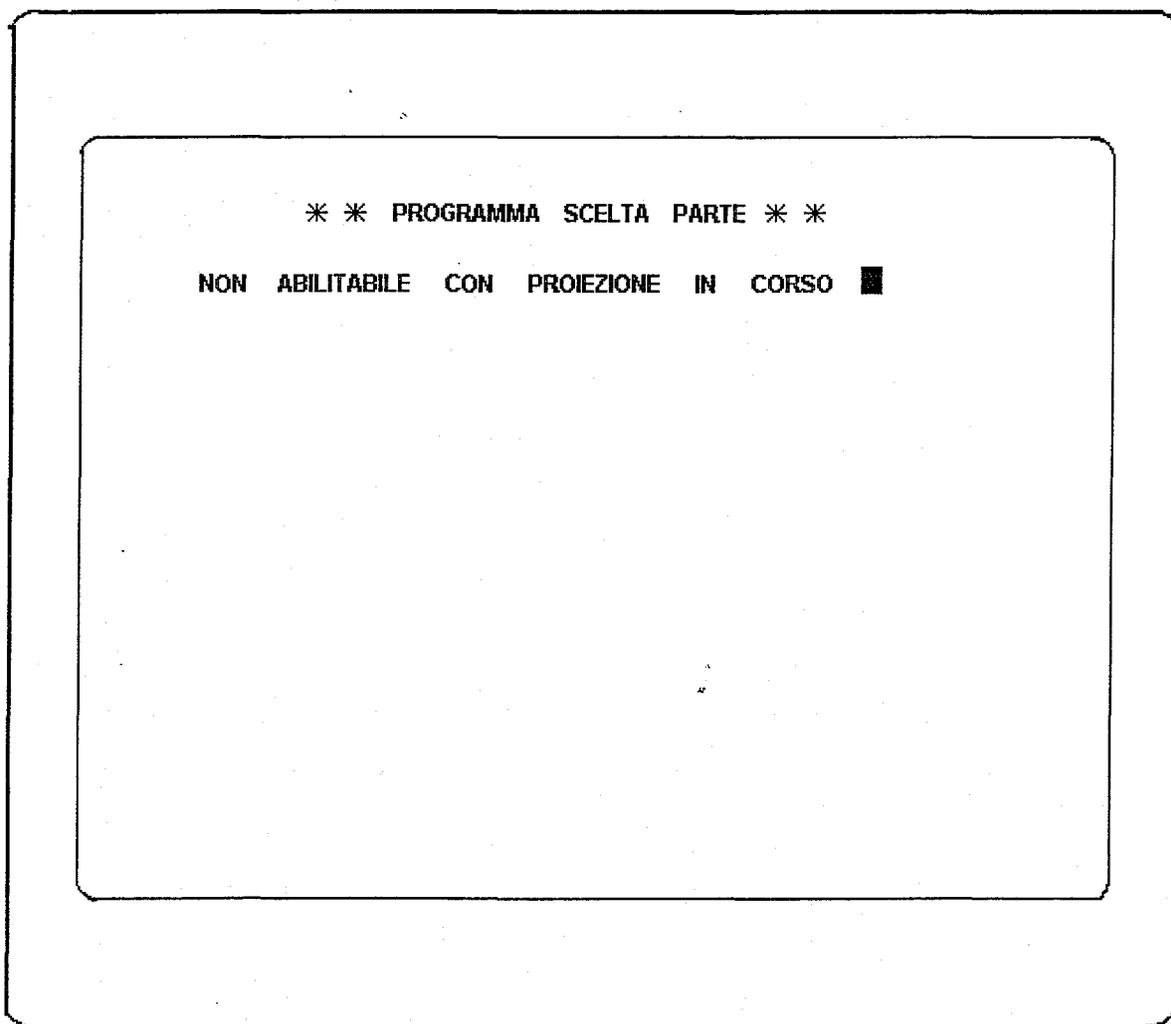


FIG. 24A

OPZIONI 4/2

SCELTA SPETTACOLO

Questa opzione selezionabile con la scelta 4 del menù opzioni 2 di figura 21 è sempre la stessa che si presenta all'accensione e al menù 1/1 posizione 2 di figura 9 a pagina 18.
La sua presenza anche in questo menù è dettata solamente da un fatto di comodità.

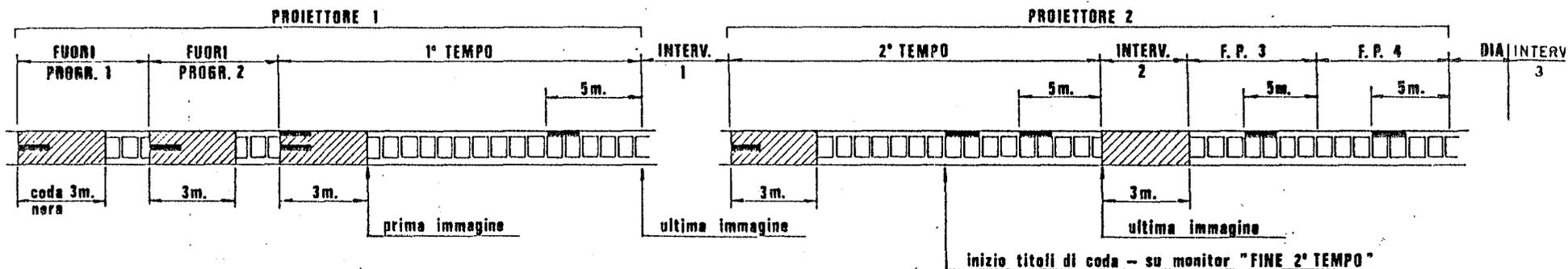
In conclusione si può notare che le quattro opzioni qui presentate oltre a correggere i dati programmati permettono di preparare una proiezione che può servire per uno spettacolo a proiezione unica quale per esempio documentari o film per scuole o all'occorrenza per una eventuale 7° proiezione, senza per questo dover modificare la normale programmazione già memorizzata.

Disegnato da
 Controllato da
 Data 14.3.90
 Modifiche

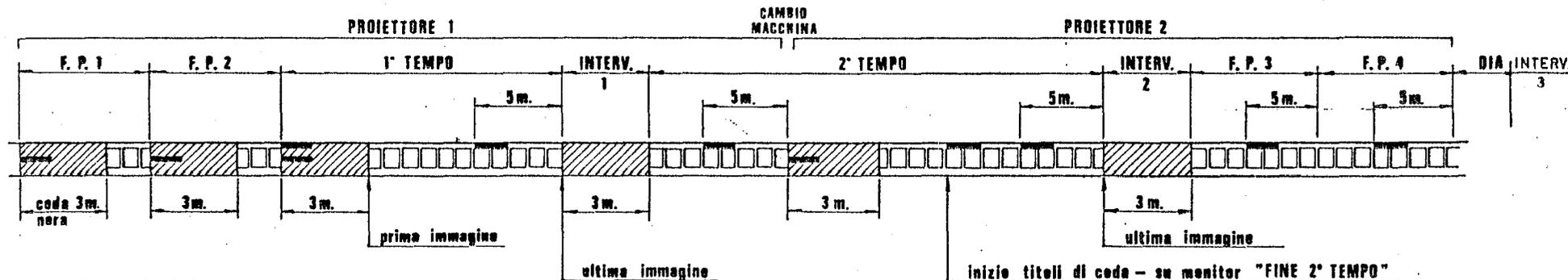


ESEMPLO DI MONTAGGIO ADESIVI METALLICI PER STOP RIAVVOLGIMENTO E START PROGRAMMATTORE

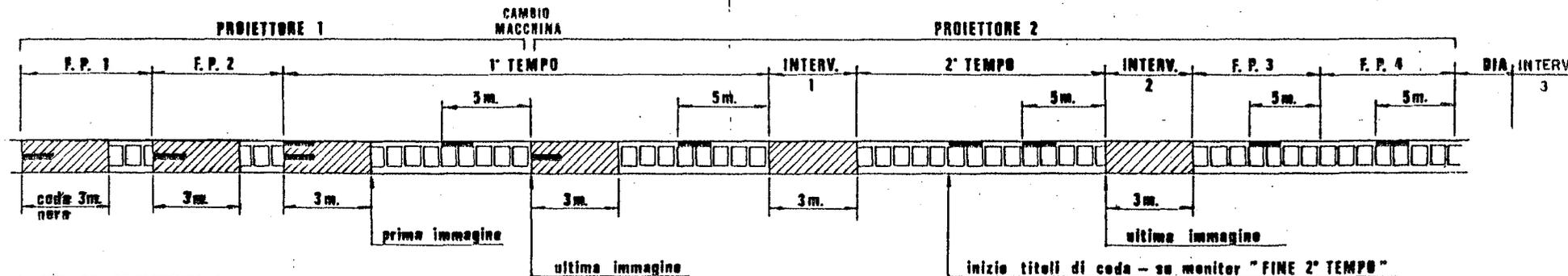
8414



1° TEMPO SU PROIETTORE 1 - 2° TEMPO SU PROIETTORE 2



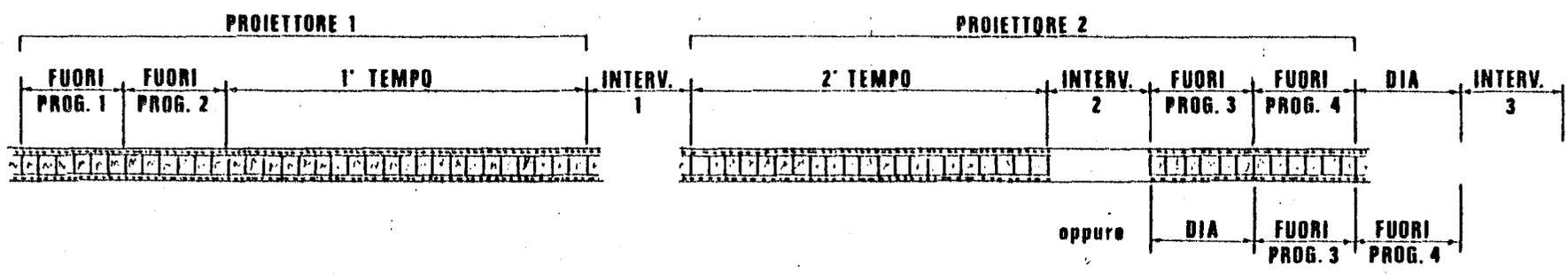
2° TEMPO SU PROIETTORE 1



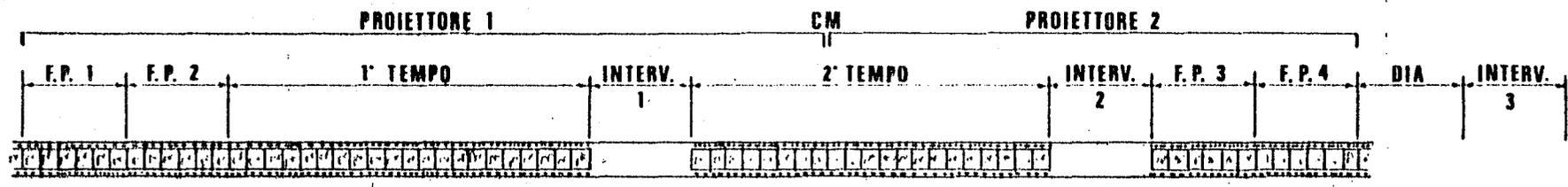
1° TEMPO SU PROIETTORE 2



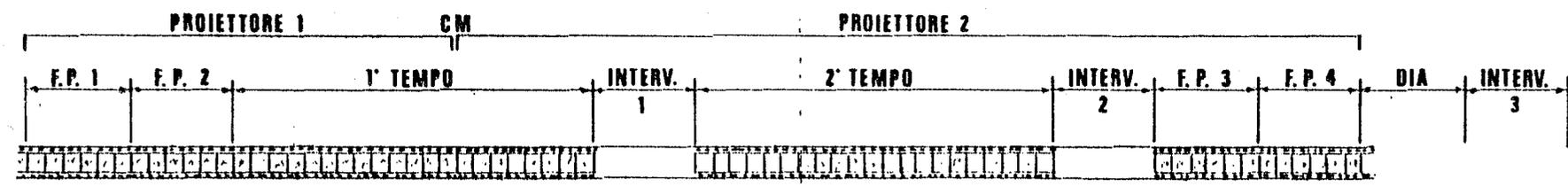
Esempio 1



Es. 2 - 2° tempo su proiettore 1



Es. 3 - 1° tempo su proiettore 2



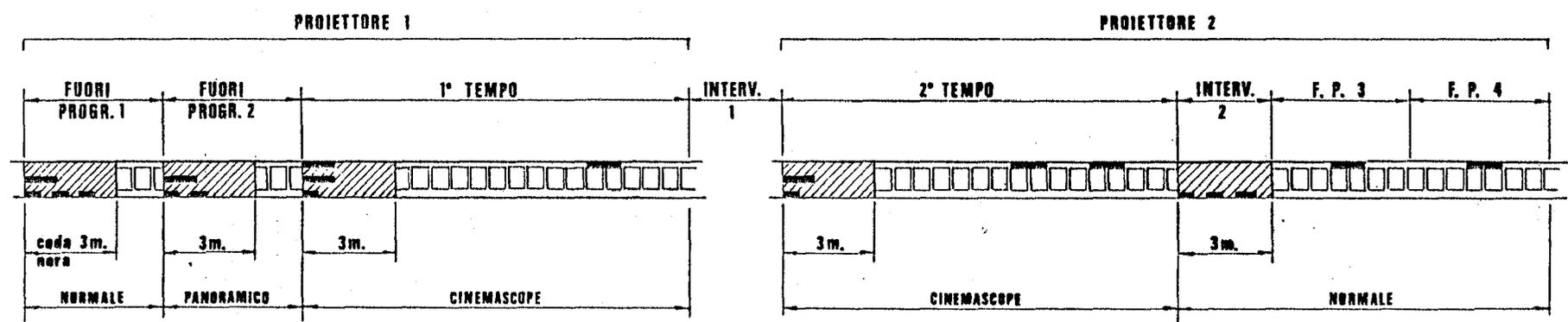
segnat
da *de Luffen*
Controllato
da
Data 14.3.90
Modifiche



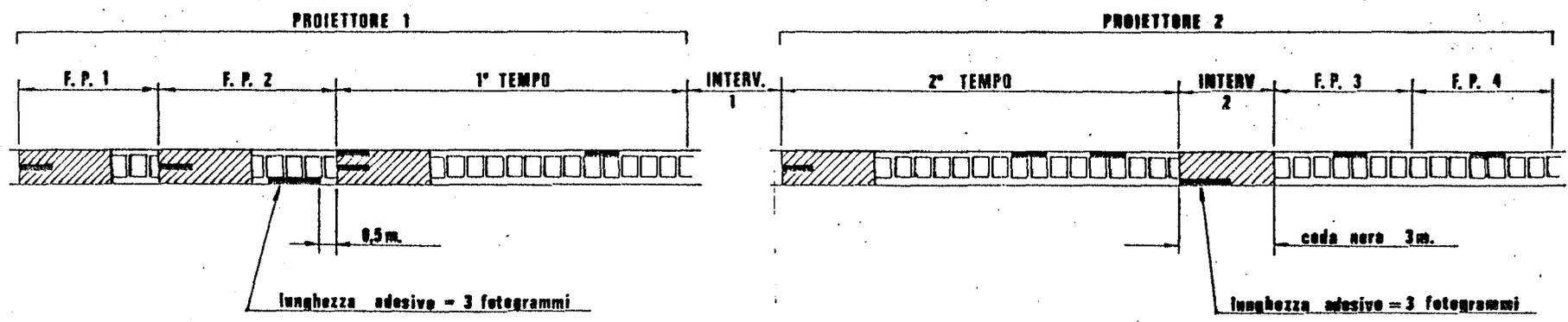
ESEMPIO DI MONTAGGIO ADESIVO...
METALLICI PER ROTAZIONE TOURELLE

8415

ROTAZIONE TOURELLE 3 OBIETTIVI

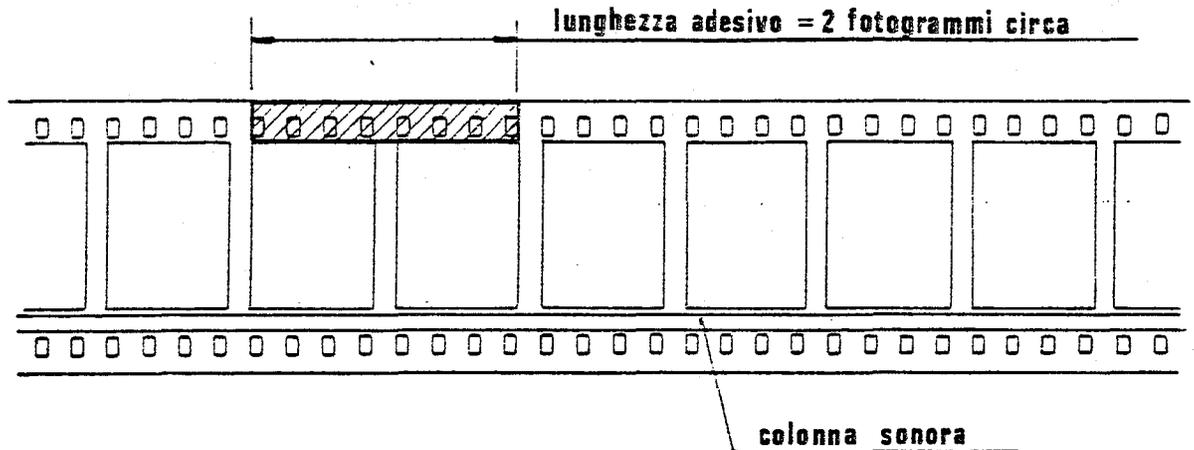


ROTAZIONE TOURELLE 2 OBIETTIVI

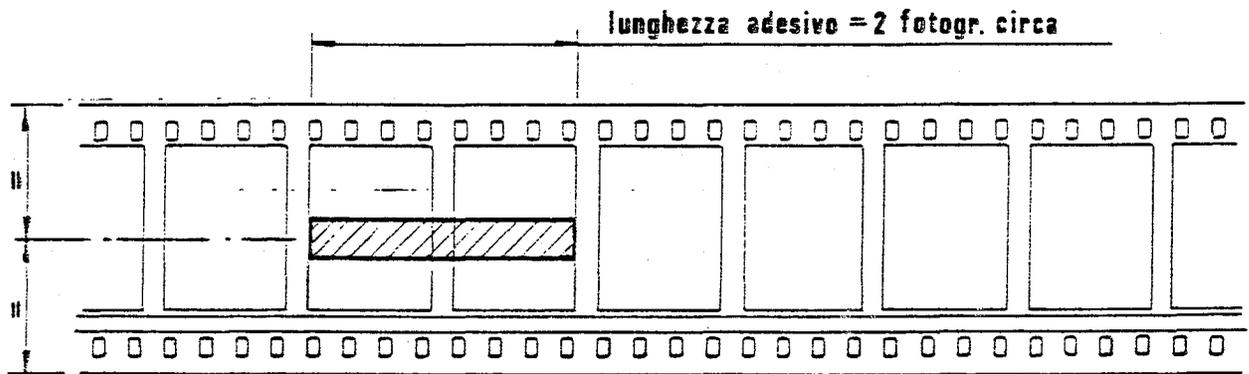




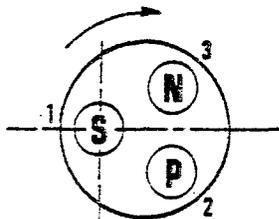
START PROGRAMMATTORE



STOP RIAVVOLGIMENTO



ROTAZIONE TOURELLE 3 OBB.



S = obj. 1 - N° 1 adesivo metallico

P = obj. 2 - N° 2 adesivi metallici

N = obj. 3 - N° 3 adesivi metallici

