

datavideo®

FOR



MANUALE DI ISTRUZIONI

ILLUSTRATORE VIDEO DIGITALE SE-300 Pro



Introduzione

Questo manuale vi insegnerà con precisione, passo dopo passo, come creare illustrazioni video, scritte personalizzate ed effetti. Durante la lettura apprenderete in che modo lavora l'illustratore video SE-300. Quindi potrete applicare ciò che avete appreso alle vostre esigenze ed ottenere i lavori desiderati.

L'illustratore che avete acquistato, è in grado di creare un'infinita varietà di effetti, vi servirà un po' di tempo e di pazienza prima di scoprire tutte le potenzialità di questo straordinario strumento. Mettetevi comodi ed iniziate quindi la lettura e... Buon divertimento!!

Preparazione.

Componenti della centralina video.

Nella confezione troverete tutto ciò di cui avrete bisogno per cominciare immediatamente a lavorare:

- CENTRALINA SE-300
- MOUSE
- CARTUCCIA DIMOSTRATIVA
- MANUALE DI ISTRUZIONI IN INGLESE
- MANUALE DI ISTRUZIONI IN ITALIANO
- ALIMENTATORE PER CORRENTE DOMESTICA 220V 50Hz

I cavi che permetteranno il collegamento tra l'illustratore video e gli apparecchi video che conatterete (telecamera, videoregistratore, DVD, laser disc, etc.) Sono stati volutamente omessi in quanto ogni apparecchio possiede attacchi e prese differenti. Sarebbe quindi impossibile accludere ogni tipo di cavi e riduzioni.

Rivolgetevi al Vostro negoziante di fiducia e fatevi consigliare i cavi adatti alle Vostre apparecchiature. Se intendete connettere altre centraline video esterne munite di presa standard GPI, procuratevi l'apposito cavo.

Per i collegamenti, riferitevi alla figura riportata a pagina 4.

Nota generica: Come lavora la centralina SE-300.

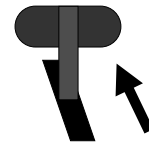
L'illustratore possiede un proprio "on-screen" menù che permette di selezionare i comandi generanti grafica ed effetti. Come un computer, anche l'SE-300 è dotato di un mouse e di una tastiera per selezionare ed eseguire i differenti comandi..

Quando vedrete una freccia () sullo schermo, il menù sarà attivo. Quando la freccia non è presente sarà attiva la tastiera. Il pulsante sinistro del Mouse consente di selezionare i menù ed eseguire i comandi. Il tasto destro consente invece di far riapparire il menù principale, dopo aver eseguito un determinato comando. La tastiera possiede un tasto "DONE" che equivale al tasto destro del mouse.

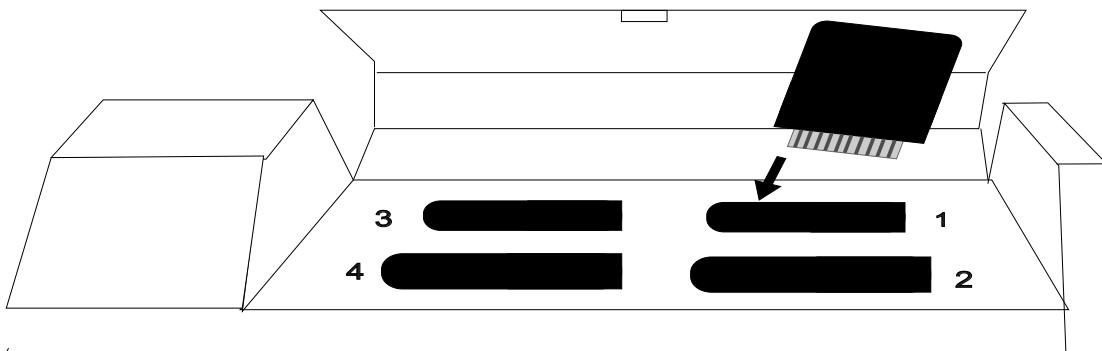
Preparazione.

P-101 Assicuratevi che l'interruttore del segnale sorgente sia posizionato correttamente: CV per l'utilizzo di segnali compositi mentre "S" per l'impiego di apparecchi S-VHS o Hi-8.

P-102 Assicuratevi che la leva a "T" sia rivolta tutta in alto.



P-103 Aprite lo scomparto destinato alle cartucce di espansione.



P-104 Inserite delicatamente la cartuccia in dotazione nello "slot" n.1

P-105 Inserite una cassetta vergine all'interno del videoregistratore in ingresso oppure, nel caso abbiate connesso una telecamera, assicuratevi che non contenga alcun nastro.

P-106 Accendete tutte le apparecchiature.

P-107 Premete il tasto "play" dalla tastiera dell'illustratore. Dovrebbe partire un dimostrativo contenuto nella cartuccia in dotazione inserita nello "slot" n.1

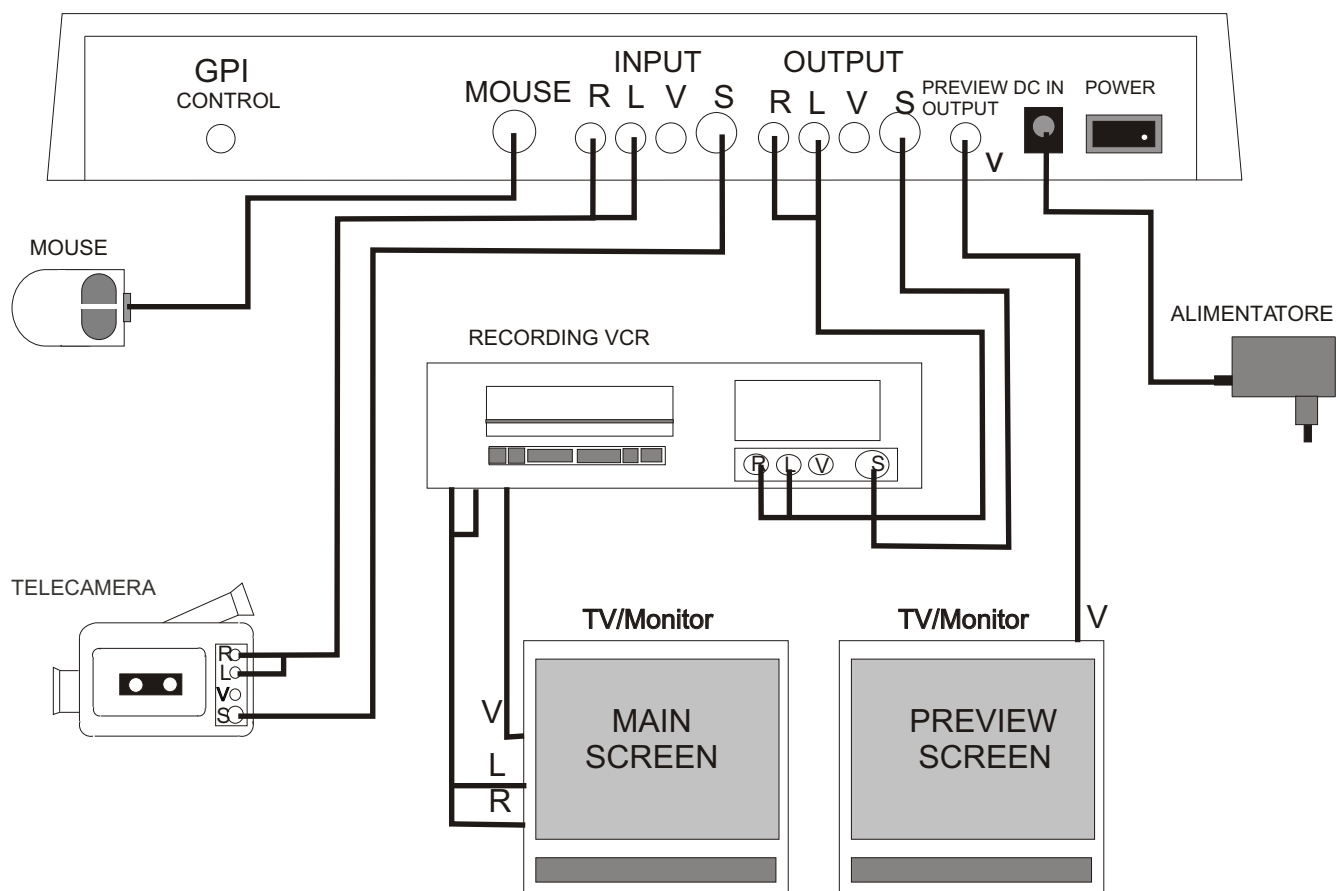
P-108 Premendo il tasto "Done", il dimostrativo verrà interrotto ed entrerete nella schermata di utilizzo.

P-109 Aprite nuovamente lo scomparto e rimuovete la cartuccia dimostrativa. Alla chiusura dello scomparto, apparirà il menù a icone sullo schermo, sovrapponendosi al segnale in ingresso.

Installazione

Collegate l'SE-300, il videoregistratore, la telecamera due video o monitors seguendo il seguente schema.

Pannello posteriore dell' SE-300





Acquisizione Immagini

QUELLO CHE FATE...

FG-01 Controllate che il munù principale sia visualizzato in sovrapposizione con, sullo sfondo, il vostro segnale sorgente. Il munù è composto da una riga di colori e due righe di icone di comando.

E ... CIO' CHE VEDETE

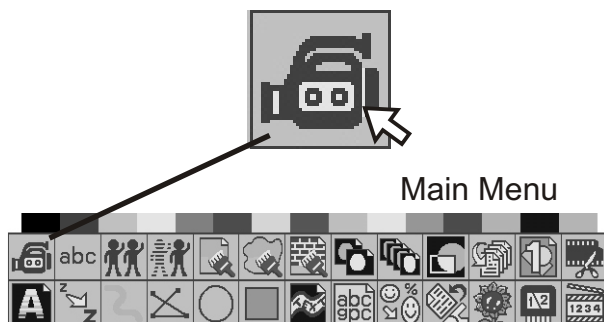
Il munù che vi apparirà



Main Menu

Segnale video in ingresso

FG-02 Muovete il cursore, utilizzando il mouse fino a portarlo sull'icona riportata qui sotto e premete il tasto sinistro del mouse.



Il menù scompare.
La freccia rimane sullo schermo

FG-03 Puntate la telecamera sul logo "Datavideo" e premete il tasto sinistro.

Premendo il tasto sinistro del mouse l'immagine rimarrà sovrapposta.

datavideo®

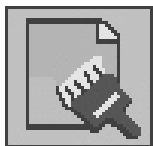
FG-04 Agite sul comando "Luma key" per distinguere le zone chiare dalle scure.

L'immagine scannerizzata cambierà

FG-05 Centrate il logo sullo schermo muovendo la telecamera e premete il tasto sinistro per eseguire il comando.

Premuto il tasto, l'immagine rimarrà "congelata".

E se l'immagine non fosse corretta? Ad esempio non perfettamente orizzontale?



Paint Page

QUELLO CHE FATE...

PP-01 Cliccate nuovamente il tasto sinistro.

PP-02 Come al punto FG-04, riposizionate l'immagine al centro dello schermo e cliccate il tasto sinistro..

PP-03 Cliccate il tasto destro del mouse per indicare l'avvenuta esecuzione del comando

E ... CIO' CHE VEDETE

L'immagine si sbloccherà ma l'effetto ottenuto rimarrà a video, potrete così catturarla nuovamente

Congelerete di nuovo l'immagine.

Riapparirà, sopra l'immagine fissata, il menù principale. Nota: fatto ciò, l'immagine verrà salvata come nuova pagina nella memoria della centralina.

Cosa fare se l'immagine congelata non è corretta?

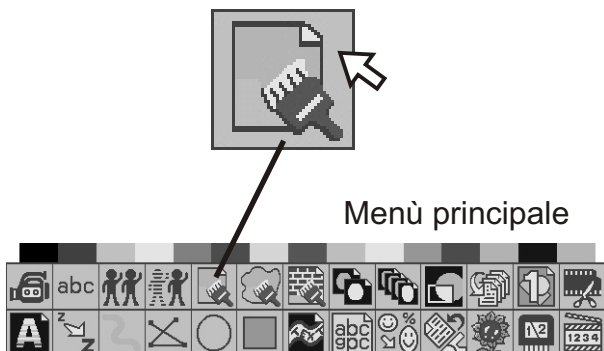
PP-04 Muovete il cursore del mouse sulla quinta casella da sinistra rappresentante il colore "clear" e cliccate il tasto sinistro del mouse.

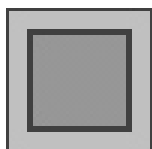
Una cornice apparirà intorno al colore prescelto. Nota: questo colore, come vedrete tra poco, è utile per cancellare eventuali errori.



PP-05 Dopo aver selezionato il colore, posizionatevi sull'icona "Paint" e premete il tasto sinistro del mouse.

Il menù sparirà mentre la freccia rimarrà sullo schermo.

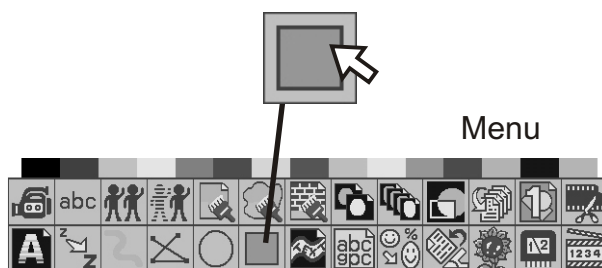




Rectangle

QUELLO CHE FATE...

- RT-01 Per eseguire il comando "Paint", premete il tasto sinistro. Non importa dove siete posizionati con il cursore.
- RT-02 Premete il tasto destro.
- RT-03 Come al punto FG-02, muovete la freccia sull'icona di acquisizione e premete il tasto sinistro.
- RT-04 Come al punto FG-03, puntate la telecamera e premete il tasto sinistro.
- RT-05 Come ai punti F-103 e F-104, regolate il livello del "luma key", posizionate l'immagine e cliccate il tasto sinistro.
- RT-06 Premete il tasto destro.
- RT-07 Cliccate sull'icona rappresentante il rettangolo sempre utilizzando il tasto sinistro del mouse.



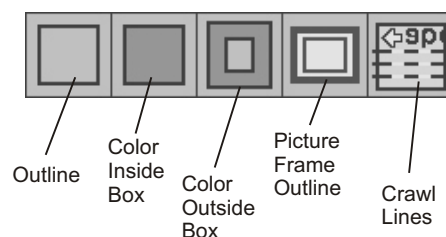
- RT-08 Muovete la freccia sull'icona "colore esterno" e premete il tasto sinistro.
- RT-09 Posizionate la freccia in alto a sinistra del logo

datavideo®

...E cliccate il tasto sinistro

E ... CIO' CHE VEDETE

- L'intera schermata verrà cancellata.
- Il menù principale riapparirà.
- Il menù principale sparirà e rimarrà invece la freccia.
- Il logo verrà sovrainpresso.
- Ancora una volta avrete catturato l'immagine del logo. (Questa volta lo terremo aggiungendo ulteriore grafica).
- Riapparirà il menù principale.
- Scomparirà il menù principale e apparirà invece il seguente sotto-menù:



Notate che anche il sub-menù possiede una sua barra colori e uno è selezionato.

- Il sub-menù sparirà, la sorgente video rimarrà sullo schermo, il cursore è visibile..
- Apparirà un box che potrete trascinare semplicemente spostandovi con il mouse.



Paint Area

QUELLO CHE FATE...

PA-01 Trascinate il rettangolo utilizzando il mouse fino a circondare il logo.



... Quindi cliccate il tasto sinistro.

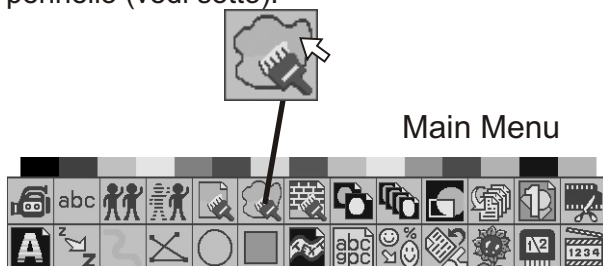
Premete ora il tasto destro del mouse.

PA-02 Posizionatevi con la freccia sul riquadro blu chiaro della banda colori.



...E premete il tasto sinistro.

PA-03 Premete ancora il tasto sinistro dopo esservi posizionati sull'icona rappresentante il pennello (vedi sotto).



PA-04 Posizionate il puntatore della freccia sopra una delle lettere del logo.



... E premete il tasto sinistro.

PA-05 Ripetete il passaggio PA-04 con tutte le lettere, otterrete un logo tutto in blu..

E ... CIO' CHE VEDETE

Tutto ciò che è esterno al box, verrà cancellato ma il logo rimarrà sullo schermo. Questa procedura è utile nel caso in cui si voglia isolare una sezione di immagine.

Riapparirà il menù principale.

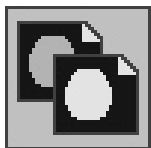
Il colore blu chiaro verrà cerchiato.

Il menù principale scomparirà, mentre la freccia rimarrà sullo schermo.

Le lettere diventeranno blu chiare.
Nota: se per sbaglio doveste cliccare fuori dalla lettera, cambierete il colore del fondo. Per ovviare a ciò, premete sulla tastiera il tasto "UNDO" e quindi ripetete l'operazione.

Le lettere del logo diventeranno una a una di colore blu.

Nota: potete anche colorare ogni lettera con un differente colore ripetendo i passaggi sopraelencati e quindi selezionando dalla barra dei colori quello desiderato. Sarà semplice ormai colorare oggetti a proprio piacimento in pochi istanti.



Page Color Swap

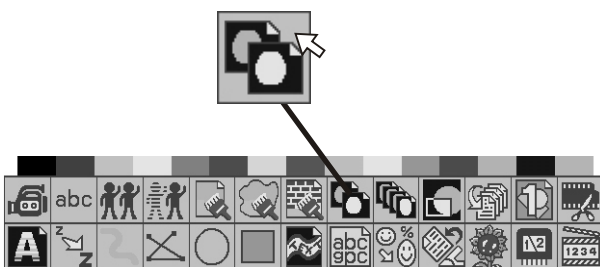
QUELLO CHE FATE...

PS-01 Cliccate con il tasto destro.

PS-02 Selezionate il colore blu scuro.



PS-03 Scegliete l'icona riportata nella figura..



PS-04 Posizionate la freccia su una lettera e premete il tasto sinistro del mouse.

datavideo®

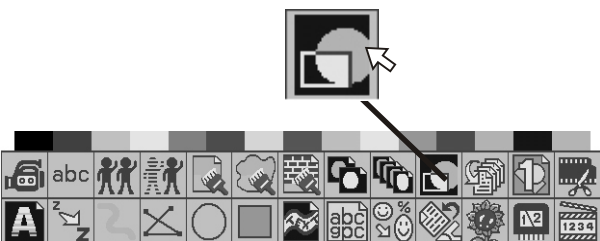
PS-05 Premete il tasto destro.

Ora cambieremo il colore di una sola parte della lettera

PS-06 Selezionate il colore viola.



PS-07 Selezionate l'icona riportata sotto.



All Pages Color Swap

E ... CIO' CHE VEDETE

Riapparirà il menù principale

Il quadrato indicante il colore scelto si sposterà sul blu scuro.

Il menù principale scomparirà. Questo comando cambierà il colore su tutti gli oggetti della pagina che lo contengono. Cliccando invece sull'icona "All pages" il colore verrà modificato su tutte le pagine.

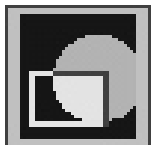


Dopo qualche istante, tutto il colore blu chiaro si trasformerà in blu scuro.

Riapparirà il menù principale

Il riquadro apparirà sul colore viola.

Scomparirà il menù principale.



Area Color Swap

QUELLO CHE FATE...

AS-01 Posizionate la freccia a sinistra del logo e circa a metà altezza.



...Cliccate il tasto sinistro del mouse.

AS-02 Trascinate verso destra e verso il basso il mouse fino a includere la metà rimanente.



...Premete ancora il tasto sinistro.

AS-03 Posizionate la freccia in mezza ad un carattere del logo e cliccate il tasto sinistro.



Nota: Se inavvertitamente avete colorato parte del testo e del fondo con il medesimo colore, vi accorgerete di quanto sia utile il tasto di ripristino "UNDO".

AS-04 Premete il tasto "UNDO" della tastiera.

AS-05 Premete il tasto destro del mouse.

E ... CIO' CHE VEDETE

Un rettangolo apparirà ingrandendosi in base al movimento del mouse.

Il box diverrà invisibile mentre la freccia rimarrà sullo schermo.

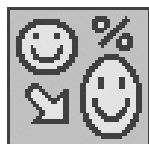
Tutta l'area blu scura all'interno del box invisibile tracciato, diverrà viola.

Tutta la pagina cambia ritornando come era prima che faceste l'ultima operazione.

Riapparirà il menù principale.

Menù principale



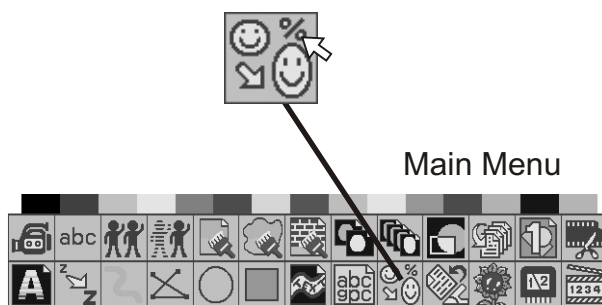


Size Change

QUELLO CHE FATE...

SC-01 Cliccate il tasto destro.

SC-02 Selezionate l'icona per le dimensioni.



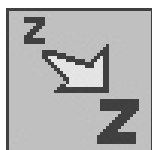
E ... CIO' CHE VEDETE

Riapparirà il menù principale. Ora proveremo a giocare con le dimensioni...

Apparirà il sotto-menù delle dimensioni.



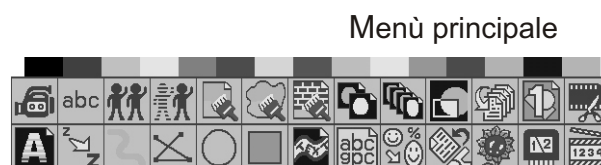
SC-03 Potete variare la dimensione di ogni immagine, agendo sui tasti freccia della tastiera: I tasti e determinano una variazione di misura in orizzontale. Le frecce invece e determinano una variazione dell'immagine in verticale. Il sotto-menù propone delle modifiche preimpostate; “-” significa immagini più basse o più strette, “+” ovviamente indica immagini più larghe o alte. Ad esempio premete il tasto fino a “+25%” e quindi il tasto fino a “-10%” ora il tasto “DONE”. Dopo pochi attimi l'immagine varierà di conseguenza.



Zoom

ZM-01 Cliccate il tasto destro del mouse

Apparirà il menù principale

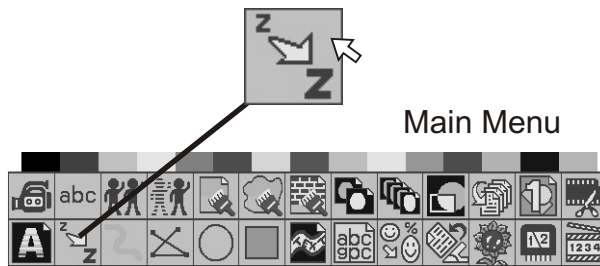




Zoom

QUELLO CHE FATE...

ZM-02 Selezionate l'icona "Zoom".



ZM-03 Aim Arrow at a section of the logo art and click Left Button.



ZM-04 Selezionate dalla barra dei colori il nero.

ZM-05 Posizionatevi sul blu, premete il tasto sinistro e muovetevi delicatamente.

ZM-06 Cliccate il tasto sinistro per interrompere la colorazione.

ZM-07 Selezionate il colore blu scuro.

ZM-08 Muovete la freccia sull'area che avete colorato in nero, premete il tasto sinistro e continuate a spostarvi con la freccia fino ad aver ricolorato di blu ciò che volete.

ZM-09 Premete il tasto sinistro per terminare la colorazione.

ZM-10 Premete il tasto destro.

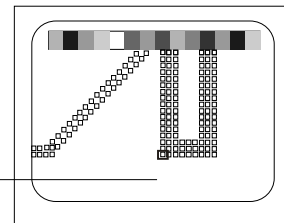
ZM-11 Premete nuovamente il tasto destro.

E ... CIO' CHE VEDETE

Il menù principale scomparirà.

Nota: il tasto zoom non altera l'immagine, bensì consente di ingrandirne la visuale per poterla meglio modificare.

L'area prescelta verrà ingrandita e apparirà la barra dei colori.



La cornice racchiuderà il nero.

Muovendovi, tutti i pixel toccati diventeranno del colore prescelto.

Pixel-sized Cursor becomes Arrow again.
Note: you can move Arrow to another spot if you wish and repeat process.

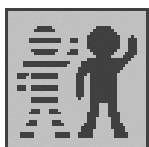
Una cornice circonda il colore prescelto.

Come prima, il cursore si trasformerà da freccia a puntatore per pixel.

Il cursore per pixel ritornerà a freccia.

La immagine verrà visualizzata in dimensioni naturali.

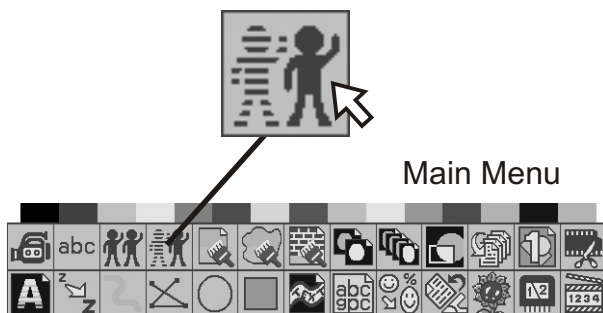
Riapparirà il menù principale.



Move

QUELLO CHE FATE...

MV-01 Scegliete l'icona "MOVE".



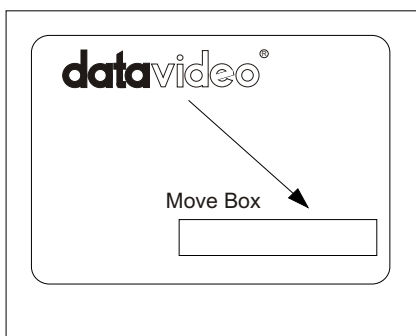
MV-02 Puntate la freccia al di sopra ed a sinistra del logo, quindi premete il pulsante a sinistra del mouse.



MV-03 Fate scorrere la "scatola" attorno all'intero logo e quindi premete il pulsante di sinistra.



MV-04 Agite sul mouse per posizionare la "scatola"(BOX) sull'angolo inferiore sinistro della pagina, quindi premete il pulsante a sinistra del mouse.



MV-05 Premete il pulsante a destra del mouse.

MV-06 Premete ancora il pulsante a destra del mouse.

E ... CIO' CHE VEDETE

Scompare il menu principale.

Comparirà una "scatola"(BOX) che si sposterà seguendo gli spostamenti da voi impressi al mouse. Momentaneamente scomparirà la freccia.

La "scatola" inizia a "fissarsi" in formato (stesso formato del logo), e si muoverà seguendo il movimento del mouse.

Il logo si sposta a sinistra della pagina. La "scatola mobile" rimane sullo schermo. (Potrete scegliere un altro posizionamento e spostare ancora il logo, se lo desiderate).

Scompare la "scatola mobile" e ricomparirà la freccia.

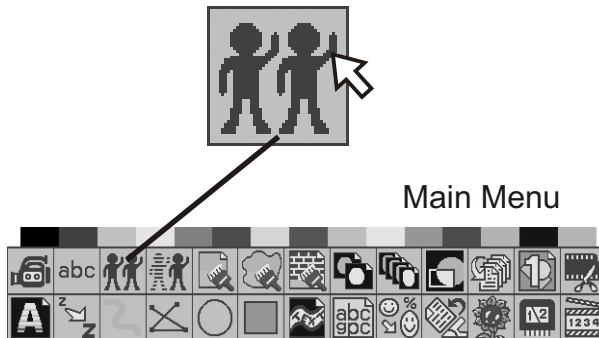
Riapparirà il menu principale.



Copy

QUELLO CHE FATE...

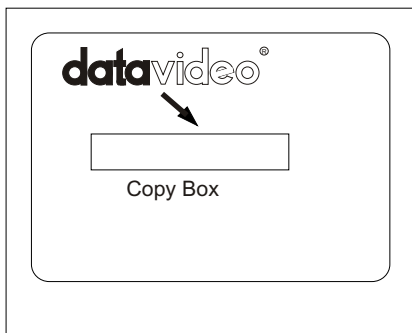
CP-01 Scegliete l'icona "COPY".



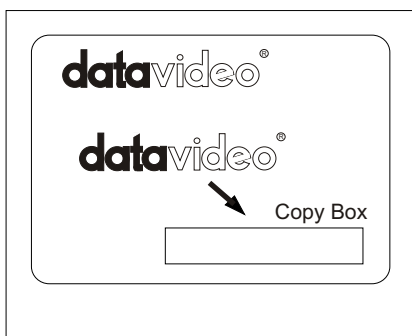
CP-02 Ripetete il passo F-163

CP-03 Ripetete il passo F-164.

CP-04 Posizionate la "scatola"(COPY-BOX) a destra del logo e premete il pulsante a sinistra del mouse.



CP-05 Posizionate ancora la "scatola"(COPY-BOX) a destra del secondo logo, e quindi premete il pulsante a sinistra del mouse.



CP-06 Premete il pulsante a destra del mouse.

CP-07 Premete ancora il pulsante a destra del mouse.

E ... CIO' CHE VEDETE

Scompare il menu principale.

Il logo viene trascritto (Copied). La "scatola"(COPY BOX) rimane sullo schermo. (Potrete trascrivere ancora il logo in un'altra posizione, come mostrato nel

Il logo viene ancora trascritto. Ora vi sono 3 logo sulla pagina. La "scatola"(COPY BOX) rimane sullo schermo.

La "scatola"(COPY BOX) scomparirà.

Riapparirà il menu principale.



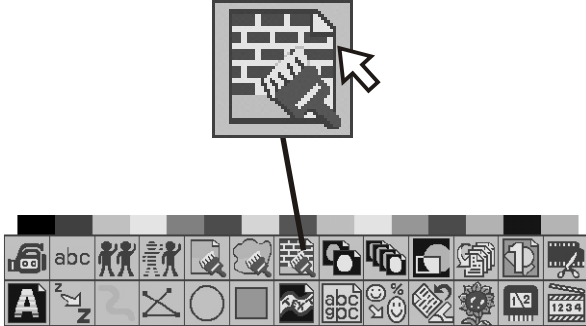
Page Tiling

QUELLO CHE FATE...

E ... CIO' CHE VEDETE

PT-01 Select "Page Tiling" icon.

Ricomparirà il menu principale.



PT-02 Puntate la freccia in alto ed a sinistra del logo, quindi premete il pulsante a sinistra del mouse.

Compare la "scatola"(BOX) che si sposta quando voi spostate il mouse.



PT-03 Tracciate la scatola circondando un logo, quindi premete il pulsante a sinistra sul mouse.

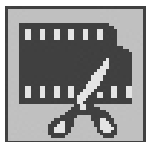
L'area da voi "inscatolata" diventerà una "piastrella" (e questa piastrella) sarà automaticamente ripetuta su tutto lo schermo. Questo comando è molto utile per creare formazioni di sottofondo per vari usi.



PT-04 Premete il pulsante a destra del mouse.

Ricomparirà il menu principale. Ma ora fateci creare un'altra pagina artistica.



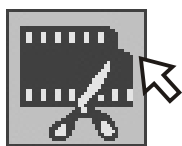


Edit

QUELLO CHE FATE...

E ... CIO' CHE VEDETE

ED-01 Scegliete l'icona "EDIT".



Comparirà il sub-menu "EDIT".
Notate che la freccia del mouse è ora scomparsa dallo schermo; ora è attiva la pulsantiera (KEY BOARD).
Qui sotto verrà descritto in breve modo il sub-menu "EDIT", mentre seguiranno descrizioni più dettagliate su come usarlo.

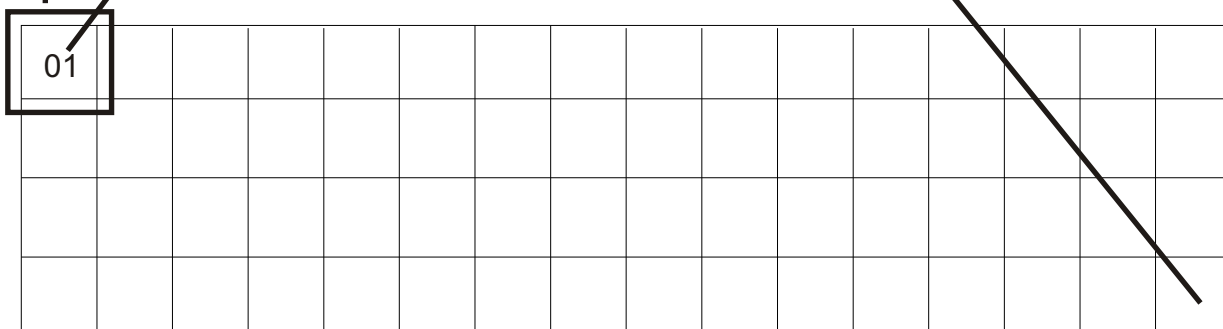


Cursor Box
(white box)

Edit Sub-Menu

La pagina 01 è automaticamente presente come pagina creata.

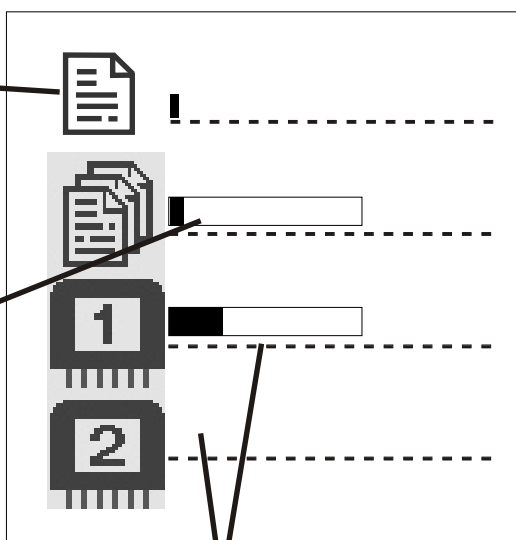
Vi sono 64 box (l'apparecchio può organizzare fino a 64 pagine per uso artistico).



Page Box

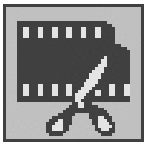
La barra nera mostra la memoria impiegata dalla pagina individuale sovra illuminata dal cursore, sopra.

La barra nera nel rettangolo mostra la memoria impiegata per tutte le pagine insieme. L'area vuota del rettangolo mostra la memoria disponibile.



Nota: le barre nere sono molto sottili; avete creato solo una pagina ed essa non impiega ulteriore memoria.

Le barre nere nelle "scatole" mostreranno la memoria (usata e disponibile ancora) per ciascuna cartuccia installata nell'apposito comparto dell'apparecchio nelle fessure 1 e 2. Se non avete ancora installato cartucce, non vi saranno scatole visibili. Già avrete imparato cosa possono fare le cartucce nella sezione "CARTRIDGE MANAGEMENT".



Edit

QUELLO CHE FATE...

ED-02 Premete il tasto 

E ... CIO' CHE VEDETE

Il cursore si sposterà sulla casella indicante la pagina successiva.

01					

ED-03 Sulla tastiera premete "0" e "2" per creare la nuova pagina "02"

"02" apparirà nel box relativo alla nuova pagina creata.

01	02				

ED-04 In questa posizione, premendo "0" e "1" copierete la pagina "01" in questo box.

"01" apparirà nel box di memoria.

01	01				

Nota: Riapparirà "02" quando rientrerete nella modalità EDIT.

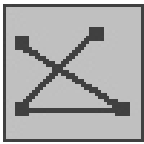
ED-05 Premete il tasto "DONE"

Scompare il sub-menù EDIT. Appariranno la sorgente video e la freccia del mouse.

ED-06 Cliccate il tasto destro del mouse

Riapparirà il menù principale





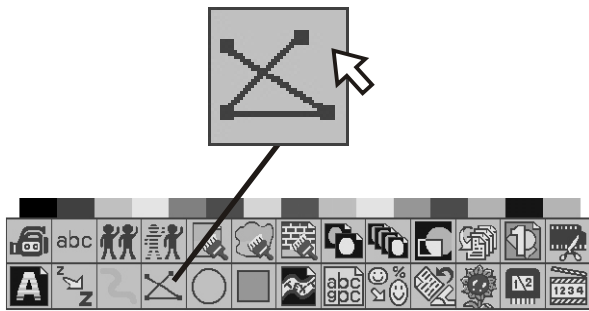
Straight Lines

QUELLO CHE FATE...

SL-01 Cliccate il tasto destro del mouse.

SL-02 Selezionate il colore rosso.

SL-03 Scegliete l'icona di disegno linee.



SL-04 Posizionate la freccia nel punto dal quale volete tracciare la riga e premete il tasto sinistro del mouse.

SL-05 Tracciate la linea desiderata e quindi premete nuovamente il tasto sinistro.

... Confermate col tasto destro.

E ... CIO' CHE VEDETE

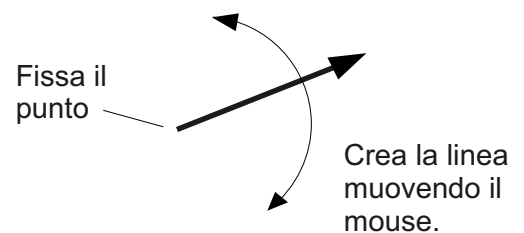
Apparirà il menù principale riportante le icone di disegno.



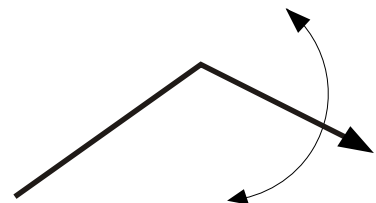
Sulla banda colori verrà evidenziato il rosso.

Scomparirà il menù.

Apparirà una riga ancorata al punto di partenza scelto.



Tracciata la prima riga potrete proseguirla fissando quanti punti volete.

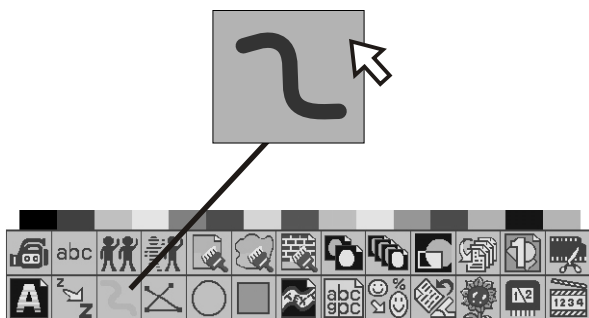




Freehand Lines

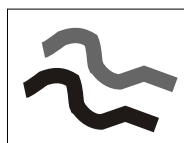
QUELLO CHE FATE...

FL-01 Seleziona l'icona "Freehand Line".



FL-02 Seleziona il colore viola.

FL-03 Seleziona l'icona delle righe speciali.



FL-04 Posiziona la freccia sul punto dal quale vuoi iniziare a tracciare la riga (ad esempio il centro della pagina) e premi il tasto sinistro.

FL-05 Disegnate la prima lettera del vostro nome e premete il tasto sinistro.

FL-06 Ripetete i passi 205-206 per scrivere le altre lettere del vostro nome.

FL-07 Cliccate il tasto destro del mouse.

E ... CIO' CHE VEDETE

Un sub-menù con 13 differenti stili di riga apparirà sullo schermo. Ci sono 5 diverse misure di riga standard e 8 tipi di linee particolari (3d etc.)



La cornice si sposterà sul colore viola.

Sparirà il sub-menù.
La freccia rimarrà visibile.

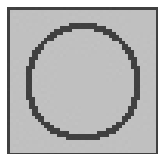
Dopo aver premuto il tasto sinistro, la freccia sparirà e potrete creare la riga spostandovi con il mouse.

Cliccate il tasto sinistro per terminare la riga, il cursore riapparirà.

Una alla volta, le lettere del vostro nome, appariranno sullo schermo.

Riapparirà il menù principale.



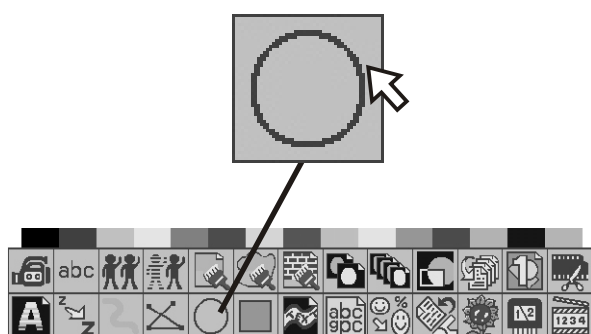


Circle

QUELLO CHE FATE...

CL-01 Scegliete un colore diverso (diciamo arancione).

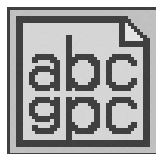
CL-02 Selezionate l'icona "Cerchio"



CL-03 Posizionate la freccia nel punto che volete corrisponda al centro del cerchio da tracciare.

CL-04 Raggiunta la grandezza voluta, cliccate nuovamente il tasto sinistro.

CL-05 Premete il tasto destro.



Mirror Image

E ... CIO' CHE VEDETE

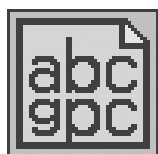
La cornice includerà il colore arancione.

Il menù principale scomparirà.

Dopo aver cliccate il tasto, la freccia scomparirà e il cerchio verrà tracciato con il movimento del mouse.

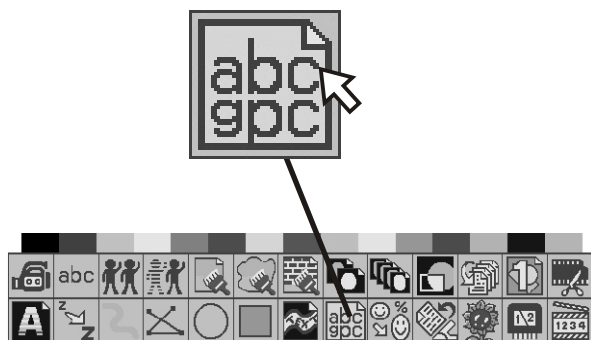
Il cerchio creato avrà la dimensione e il colore desiderato.

Il menù principale riapparirà.



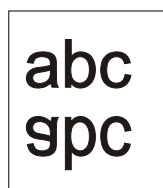
Mirror Image

MI-01 Selezionate l'icona "Specchio"

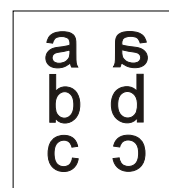


... Cliccate il tasto sinistro per ottenere l'effetto

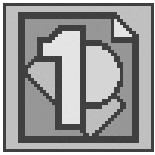
Apparirà il sub-menù con le icone per l'effetto "Specchio" in orizzontale o verticale.



L'immagine verrà riflessa rispetto all'asse orizzontale



L'immagine verrà riflessa rispetto all'asse verticale

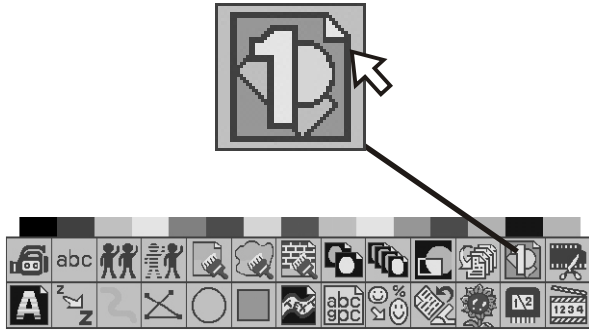


Merge Pages

QUELLO CHE FATE...

MP-01 Premete il tasto destro.

MP-02 Selezionate l'icona sottostante.



MP-03 Seleziona l'icona per piazzare la pagina sotto quella corrente.

MP-04 Clicca il tasto sinistro del mouse (non importa dove sia la freccia)

Nota: Questa nuova pagina è diventata la pagina 2.

MP-05 Con questo comando potete lavorare sulla pagina che state creando e la pagina 1, ma con lo stesso sistema potete gestire la altre pagine.

MP-06 Clicca il tasto destro.

E ... CIO' CHE VEDETE

Riapparirà il menù principale.

Apparirà il sotto menù.



Sovrapponi la pagina 1 sulla pagina corrente

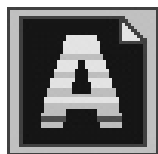


Piazza la pagina 1 sotto quella corrente.

Scompare il sotto menù.

La pagina 1 risulta ora sotto la pagina 2 che abbiamo in primo piano.

Il menù principale riapparirà.



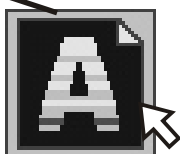
Custom Color Art

QUELLO CHE FATE...

CC-01 Nota: il primo colore a sinistra della barra rappresenta il colore personalizzabile..



CC-02 Selezionate l'icona "Color Art".



CC-03 Premete il tasto sinistro.

CC-04 Premete il tasto "0" (zero) tre volte consecutive.

E ... CIO' CHE VEDETE

Il colore standard è una gradazione rossa-gialla-arancio. Dopo aver effettuato il frame-grabber il colore preimpostato sarà il verde scuro.

Scompare il menù principale.

La pagina diventerà verde, scomparirà la freccia del mouse e apparirà una riga sottile bianca e nera.

L'intera schermata sotto il cursore diventerà nera.

Note: Con questa funzione, potrete creare 256 tipi differenti di colore. Ogni colore è formato dalla combinazione di tre colori (RGB). La prima cifra rappresenta il rosso, la seconda il verde e la terza il blu. I tasti da "0" a "7" sono utilizzati per comporre le combinazioni di colore. Inserita la terza cifra, il colore selezionato colorerà l'area sotto il cursore. Qui sotto sono riportate solo alcune delle combinazioni possibili.

Attenzione: I colori possono apparire diversi su diverse televisioni con differenti regolazioni.

"000" = Nero
"222" = Grigio Scuro
"444" = Grigio Chiaro
"777" = Bianco
"100" = Marrone
"303" = Rosso Scuro

"500" = Rosso Chiaro
"705" = Rosa
"730" = Arancio
"770" = Senape
"050" = Verde Chiaro
"020" = Verde Scuro

"033" = Alzavola
"044" = Celeste
"007" = Blu
"636" = Lavanda
"306" = Porpora
"103" = Prugna

Nota: Se lo schermo appare fisso (cioè schiacciate un tasto e non succede nulla), probabilmente avete digitato solo due cifre, o digitato troppo delicatamente o troppo velocemente. Se occorresse, premete semplicemente un pulsante fino a quando il colore cambia e quindi rischiacciate i tre pulsanti.



Custom Color Art

QUELLO CHE FATE...

CC-05 Premere il pulsante  sulla tastiera fino a che il Bar cursore vada all'inizio della pagina in alto, e premete "5", "0", "0" (la combinazione digitale per ottenere il rosso: "5" è il valore rosso,, "0"è per il Verde e il Blu).

CC-06 Premere il pulsante  7 o 8 volte per muovere il Bar cursore sotto il titolo. E premere "600" (la combinazione digitale per un Rosso più brillante).

CC-07 Premere ancora  7 o 8 volte il pulsante per muovere il Bar cursore giù, e digitare "700" (per un rosso più luminoso).

CC-08 Ancora premere  7 o 8 volte per muovere il cursore in basso e digitare "720" (per ottenere uno scuro arancio-rosso).

CC-09 Ripetere il passo F-257, ma premete "730" (per un arancio più brillante).

CC-10 Ripetere il passo F-257 ancora 2 volte, premendo "740" e poi "750".

CC-11 Premere il pulsante  fino a quando il cursore Bar raggiunga il fondo pagina, e premere ancora una volta il pulsante

CC-12 Premere  sulla tastiera.

CC-13 Ci sono molte differenti Art Patterns caricate nell' Illustrator. I 2 pulsanti  e  vi permettono di scegliere..

CC-14 Premere  fino a trovare un Art Pattern che vi piace (o premete I tre codici digitali per avere il colore che desiderate) e premete il tasto Fatto per selezionarlo.

E ... CIO' CHE VEDETE

Il cursore bar si evidenzia sulla pagina. Quando premete "0", tutta la pagina diventa Rossa (poichè l'intera pagina è sotto il Bar cursore).

Il colore sopra il Cursor Bar è Rosso, ma sotto diventa decisamente più luminoso.

Il colore sotto il Cursore bar diventa di un rosso più luminoso. (State creando una gradazione di colore!)

Il colore sotto il Bar cursore diventa di un arancio rosso più scuro. Nota: il "2" aggiunge del verde al rosso e si crea l'arancio.

Il colore sotto il Cursore Bar fa ottenere un arancio più luminoso

La gradazione rosso-arancio è evidente su tutta la pagina.

Il cursore bar salirà dal basso all'alto della pagina (e anch'esso andrà in evidenza dal basso verso l'alto) Questo è un taglio corto.

Un pre fissato "Art Pattern" apparirà sotto il cursore Bar.

Dopo aver premuto il pulsante Fatto, scomparirà l' Art Pattern (o il colore digitale) e riapparirà la freccia del mouse. Il modello colore è il vostro colore creato.



Custom Color Art

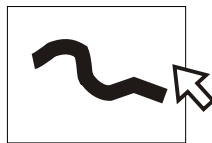
QUELLO CHE FATE...

CC-15 Premete il pulsante destro sul mouse.

CC-16 Il colore creato che avete selezionato può essere usato come un altro colore sulla tabella dei colori. Potete colorare una pagina o un'area con il colore creato. Potete

CC-17 Selezionare la barra colori.

CC-18 Selezionare l'icona "Linea"



CC-19 Selezionate una delle righe particolari (ad esempio la 3D)

CC-20 Posizionate la freccia sullo schermo, premete il tasto sinistro del mouse e disegnate una linea a piacimento.

CC-21 Premete nuovamente il tasto sinistro per terminare la linea.

E ... CIO' CHE VEDETE

Il menu' principale riapparirà. Notate che i colori che avete creato sono stati inclusi nella barra colori.

La cornice si sposterà sulla casella del colore personalizzato.

Apparirà il menu delle righe personalizzate.

Sparirà il sub-menù.

La linea comincerà ad essere visualizzata e verrà controllata tramite il movimento del mouse.

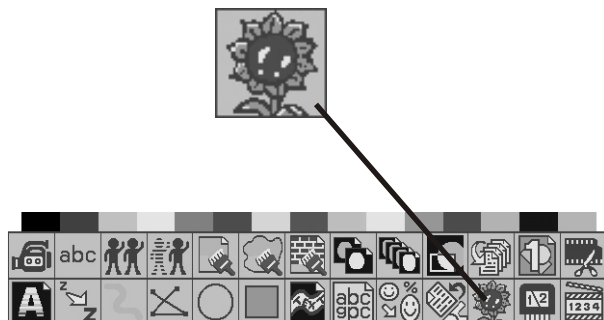
La linea verrà terminata e riapparirà la freccia del mouse.



Clip Art

QUELLO CHE FATE...

CL-01 Selezionate l'icona "Clip Art"



CL-02 Premete il tasto "01"

E ... CIO' CHE VEDETE

Vi apparirà il sotto-menù clip-art. La freccia sparirà e potrete scegliere I seguenti codici preinseriti:

- 00= Prova colori
- 01= Texture di fondo
- 02= Figura -1
- 03= Figura -2
- 04= Aereo
- 05= Uccelli
- 06= Nave
- 07= Automobile 1
- 08= Automobile 2
- 09= Tree-1

Il sub-menù sparirà e riapparirà la freccia del mouse.

Nota: Se il sub-menù non dovesse scomparire (e lo schermo sembrasse bloccato), probabilmente avrete schiacciato I tasti troppo lentamente o rapidamente. Se ciò dovesse accadere, premete prima "00", il tasto destro del mouse per tornare al menù principale quindi ripetete I passaggi CL-01 and CL-02.

CL-03 Posizionate la freccia in alto a sinistra e premete il tasto sinistro.

Apparirà l'immagine scelta (Clip Art "03").

Nota: Dovete posizionare la freccia sull'angolo in alto a sinistra assicurandovi che la clip-art rimanga contenuta nel bordo della pagina. Se la clip art dovesse uscire dai margini, verrà automaticamente allineata all'angolo sinistro dello schermo dopo aver premuto il tasto sinistro.

CL-04 Premete il tasto destro del mouse.

Riapparirà il menù principale.



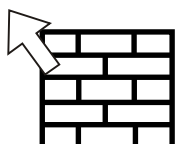
Page Tiling

PT-01 Selezionate l'icona "Page Tiling".

Il menù principale scomparirà.

PT-02 Spostate la freccia posizionandovi sul lato in alto a sinistra della texture e premete il tasto sinistro.

Un box apparirà seguendo I movimenti del mouse.

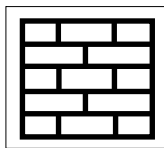




Page Tiling

QUELLO CHE FATE...

- PT-03 Trascinare il box intorno ai mattoni e premere il tasto sinistro nuovamente



- PT-04 Premete il tasto "UNDO" e ripetete I punti PT-02 and PT-03, Questa volta scegliete la mappatura rappresentante la pelle di leopardo.

- PT-05 Premete il tasto "UNDO" e ripetete I punti PT-02 and PT-03 scegliendo una qualsiasi delle altre mappature.

E ... CIO' CHE VEDETE

La mappatura "mattoni" verrà automaticamente riprodotta in tutta la pagina creando un simpatico effetto.

Questa volta sarà la mappatura "pelle di leopardo" a riempire lo schermo.

Lo schermo cambierà di conseguenza.

Now let's look at the Illustrator's TEXT effects!

- PT-06 Per cominciare, cancelliamo la pagina di lavoro con il colore "Clear".

- PT-07 Cliccate il tasto destro del mouse.

Il menù riapparirà.

- PT-08 Selezionate il colore "Clear" dalla barra colori.

La cornice si posizionerà sul colore prescelto.



- PT-09 Selezionate l'icona "Paint Page"

Il menù scomparirà.



- PT-10 Cliccate il tasto sinistro del mouse (non importa dove sia la freccia).

Entire page wipes to Clear Color (source video).

- PT-11 Cliccate il tasto destro.

Apparirà il menù principale.





Title Producer

QUELLO CHE FATE...

E ... CIO' CHE VEDETE

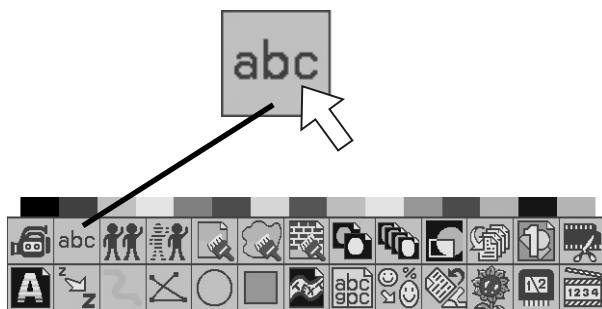
First, Let's "wipe the slate clean" by completely erasing the page we have been working on.

TP-01 Cliccare il tasto destro del mouse.

Il menù principale riapparirà.

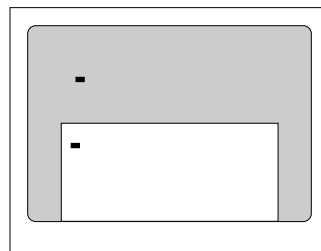
TP-02 Selezionate l'icona "testo".

Scomparirà il menù principale.



TP--03 Muovete la freccia del mouse nel punto della pagina dove volete che il testo appaia.

A small Text Cursor replaces Arrow (Keyboard is activated).
Text Edit Box will be displayed at the bottom of the screen.



TP-04 Ora potete inserire il testo. Il testo potrà essere inserito nei seguenti modi:

- a) Premete un qualsiasi tasto alfanumerico per inserire il testo (compreso lo spazio)
- b) provate a scrivere il vostro nome. Il carattere di Default è di medie dimensioni, in colore bianco con bordatura nera e ombra.
- c) Premendo **ALT + SPACE** apparirà uno spazio sopra il cursore.
- d) Premete il tasto **DELETE** per cancellare il carattere posizionato sul cursore, dovrete poi tornare indietro di un carattere e ribatterlo correttamente.
- e) Premendo I tasti **ALT + DELETE** il carattere verrà eliminato ed il testo scalerà di una posizione.
- f) Premete il tasto **ENTER** per andare a capo facendo scalare di una riga, tutto il testo seguente.
- g) Utilizzando i tasti freccia, potrete spostarvi nella pagina di testo.

Creato il testo, premete il tasto "DONE". Il box di testo scomparirà ed il testo rimarrà posizionato dove avevate cliccato..

Per spostare il testo sullo schermo, premete il tasto "UNDO", spostate la freccia nella posizione desiderata e cliccate il tasto sinistro del mouse.



Title Producer

QUELLO CHE FATE...

- TP-05 Premete il tasto "FONT" (posizionato sulla tastiera vicino ai tasti 1 e 2)
- TP-06 Premete il tasto "2" per selezionare la dimensione del carattere grande.
- TP-07 Premete il tasto "FACE COLOR".
- TP-08 Premete il tasto "0" per selezionare il colore personalizzato.
- TP-09 Premete il tasto "OUTLINE COLOR".
- TP-10 Premete il tasto "3" per selezionare in bianco il colore del bordo.
- TP-11 Premete il tasto "Shadow".
- TP-12 Premete ancora il tasto "Shadow".
- TP-13 Premete il tasto "OUTLINE".
- TP-14 Premete il tasto "2 X WIDE".
- TP-15 Premete il tasto "2 X HIGH".
- TP-16 Premete simultaneamente "2 X WIDE e HIGH".

E ... CIO' CHE VEDETE

- Apparirà il sotto-menù dei font riportante 24 fonts pre caricati in memoria (numeri 0-9 and A-N).
- Il sotto-menù font sparirà
I caratteri diventeranno di dimensione grossa.
- Apparirà il sotto menù colori, dal quale potrete scegliere il colore del carattere: da "0" (Colore personalizzato) a "9" (Giallo), e da "A" (Verde chiaro) a "E" (Viola). Nota: "(4)" è il colore trasparente.
- Il sotto-menù font sparirà
Il colore dei caratteri diventerà quello personalizzato.
- Il sub-menù colori apparirà.
- Il sotto menù colori sparirà. La bordatura dei caratteri varierà in bianco.
- L'ombra sparirà dal testo.
- L'ombra scomparirà.
- La sottolineatura apparirà e sparirà ad ogni pressione.
- Il testo selezionato diverrà lungo il doppio.
- Il testo selezionato diverrà largo il doppio.
- Il testo tornerà alle dimensioni normali.



Title Producer

QUELLO CHE FATE...

E ... CIO' CHE VEDETE

TP-17 Premete il tasto "TEXT SPACING" ripetutamente.

La spaziatura del tasto cambierà. There are four spacing option, from close together to wide apart.

TP-18 Premete il tasto "MINUS SPACE".

Il cursore si sposterà indietro di mezzo spazio.

Nota: La tastiera dell' SE-300 possiede numerose funzioni simili alle tradizionali tastiere delle macchine da scrivere:

- SHIFT + lettera = lettera maiuscola.
- ALT + lettera = lettera alternativa (evidenziata in blu).
- "TAB" muove il cursore di determinati spazi.
- "CAPS LOCK" inserisce la maiuscola.

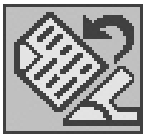
TP-19 Premete il tasto "DONE".

Scompare il cursore e riapparirà la freccia del mouse. Potete ora creare altri testi dovunque sul foglio semplicemente posizionandovi e premendo il tasto sinistro del mouse.

TP-20 Premete il tasto destro del mouse.

Apparirà il menù principale.

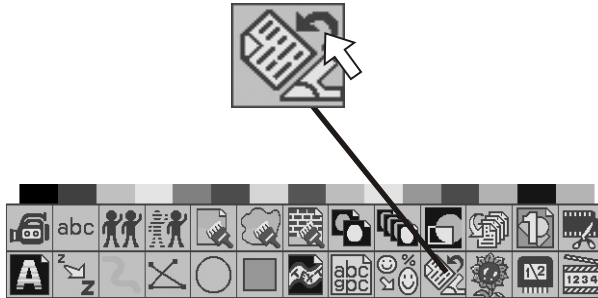




Page Tilt

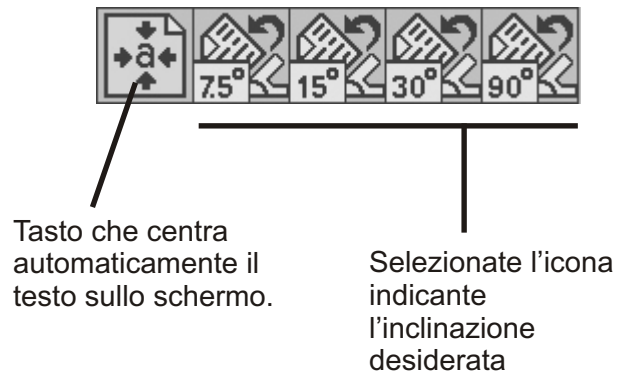
QUELLO CHE FATE...

TP-01 Selezionate l'icona "Page Tilt".



E ... CIO' CHE VEDETE

Un sotto menù apparirà:



Nota: Questo comando lavora ottimamente con testi o immagini posizionati al centro dello schermo e su fondi uniformi. Non usate fondi colorati.

TP-02 Selezionate l'icona " 15°".

Il sotto menù scomparirà.

TP-03 Premete il tasto sinistro del mouse (non importa dove sia posizionata la freccia).

Il testo sparirà per poi riapparire, dopo qualche secondo inclinato.

TP-04 Premete il tasto "UNDO".

Il testo ritornerà alla sua inclinazione originale.

TP-05 Premete il tasto destro del mouse.

Riapparirà il menù principale.

TP-06 Selezionate l'icona "Freehand Line".

Apparirà il sub-menù riguardante il disegno a mano libera.



TP-07 Selezionate un colore qualsiasi eccetto il "clear".

La cornice circonda il colore che avete scelto.

TP-08 Selezionate uno dei tipi di linea. Non importa quale.

Scompare il sotto-menù.

TP-09 Posizionate la freccia in alto a sinistra della scritta.





Shape Shift

QUELLO CHE FATE...

SS-01 Cliccate il tasto sinistro del mouse e disegnate una linea curva senza angoli che copra tutta la lunghezza della scritta.



...Cliccate nuovamente il tasto sinistro per interrompere il disegno.

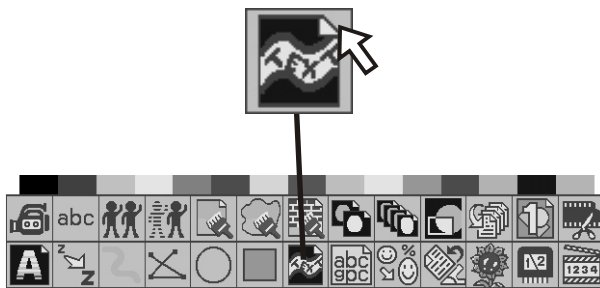
SE LA LINEA NON FOSSE SUFFICIENTEMENTE UNIFORME , RIPETETE I PASSI F-317 E F-

SS-02 Finito di tracciare la riga, premete il tasto destro.

Riapparirà il menù.

SS-03 Scegliete l'icona "Shape shift".

Il menù sparirà.

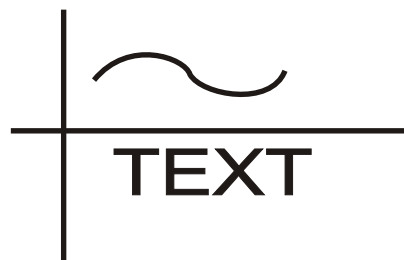


SS-04 Posizionate la freccia tra la riga e il testo.

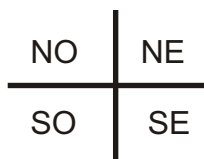
Dopo aver cliccato il tasto sinistro, due linee appariranno e intersecheranno il punto prescelto.



...Cliccate il tasto sinistro.



Nota: due linee divideranno lo schermo (NO,NE,SE,SO):



Il testo (o la grafica) dovrà essere contenuta nella sezione SE.. La linea tracciata potrà essere contenuta nel riquadro NE o SO. La linea determinerà la forma che dovremo dare al testo.



Shape Shift

QUELLO CHE FATE...

SS-05 Cliccate il tasto sinistro per eseguire il comando.

E ... CIO' CHE VEDETE

Tutta la grafica dello schermo sparirà e dopo qualche istante riapparirà il testo seguendo la linea tracciata.

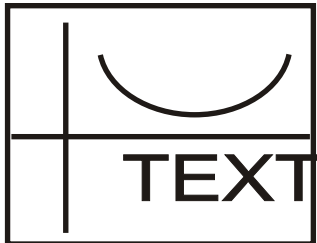
TEXT

SS-06 Cliccate il tasto destro del mouse.

Il menù principale riapparirà.

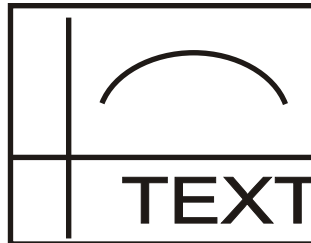
SS-07 Ora provate a creare nuove pagine con nuove combinazioni di testi che seguono linee. Alcune delle più interessanti sono le seguenti:

Semicerchio verso il basso nella sezione NE



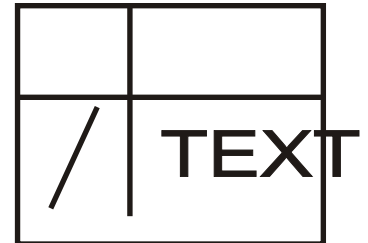
TEXT

Semicerchio verso l'alto nella sezione NE



TEXT

Linea obliqua nella sezione NO



TEXT

SS-08 Per creare un semicerchio, disegnate un cerchio e cancellatene una parte. (Per cancellare parte del cerchio, selezionate il colore "Clear", l'icona rettangolo, e "Color Inside Box" dal sotto menù rettangolo, quindi disegnate un rettangolo sopra la parte del cerchio da cancellare.

Un'ultima nota sulle righe di riferimento:

Se una volta tracciata la riga, vi accorgete di non avere posizionato correttamente la riga, premete il tasto UNDO . La freccia del mouse riapparirà. Posizionatevi sul punto dove volete che la riga parta e premete il tasto sinistro. La linea di testo riapparirà nella nuova posizione. Nota: sarà possibile posizionare il testo fino a che non avrete premuto il tasto "DONE" dopo di che non sarà più possibile spostarlo.

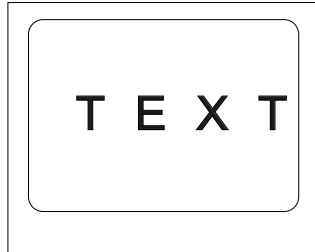


Flip Pages

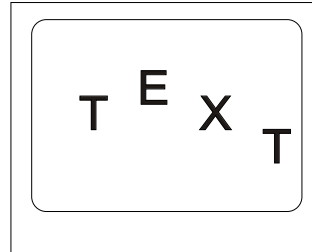
QUELLO CHE FATE...

FP-01 Premete il tasto destro del mouse.

Nota: Prima di scegliere l'icona "Flip" dovete aver creato due pagine. Le pagine potranno contenere testo, grafica o entrambe. Nel nostro esempio abbiamo creato due pagine di testo identiche ma con i caratteri "E" e "T" spostati.

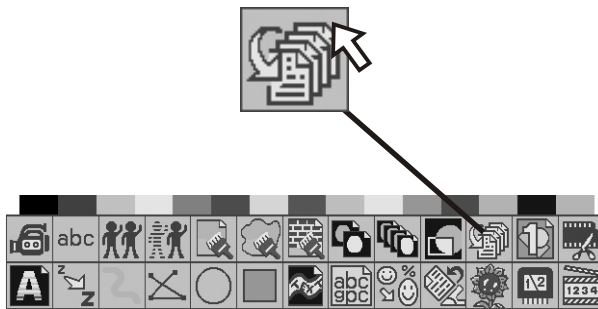


Pagina :01



Pagina: 02

FP-02 Selezionate l'icona "Flip Pages".



Sia in menù principale che la freccia scompariranno. Dopo qualche istante, comparirà la nuova pagina.

Nota: 1. Le pagine andranno in ordine circolare. La pag.2 (l'ultima in memoria indicata come edit-sub-menù) cambierà in pag.2 (prima in memoria).

2. Attenzione: l'effetto dovrà essere osservato tramite un televisore collegato all'uscita dedicata della centralina e non all'uscita destinata al programmatore. Fate attenzione che la leva a "T" sia rivolta verso l'alto. A questo punto non rimane che Premere "Play" durante l'operazione di "Flip".

FP-03 Premete  e  avanti e indietro.

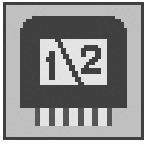
Le pagine cambieranno ripetutamente: 01,02,03,04,and 05..... Visionando consecutivamente la pag.1 e 2 avrete un'anteprima dell'animazione ottenuta.

FP-04 Premete il tasto "DONE".

La freccia riapparirà.

FP-05 Premete il tasto destro.

Riapparirà anche il menù principale.



Cartridge Management

CM-01 Le cartucce simili a quella in dotazione, permettono di espandere le capacità della macchina. Esistono vari tipi di cartucce opzionali, eccovele descritte:

1. Cartuccia di archiviazione: Come nei computer, è necessario memorizzare il lavoro fatto su di una cartuccia prima di spegnere la centralina altrimenti il lavoro andrebbe perso. Anche la cartuccia "DEMO" acclusa è una di archiviazione e quando non la riterrete più necessaria, potrete cancellarla e riutilizzarla. Attenzione: le cartucce di archiviazione devono essere inserite esclusivamente negli slot 1 e 2.

2. Cartucce ROM: Sono cartucce da inserire esclusivamente nello slot. 3 e contengono tipi di caratteri aggiuntivi, immagini pre-costruite e fondali da utilizzare nei propri lavori. Ne esistono di vari modelli. Controllate che la scheda riporti un numero diverso da quella in vostro possesso al fine di evitare che ne acquistiate una che già possedete.

3. Cartucce RAM: Queste cartucce espandono la memoria interna della centralina consentendole di lavorare più velocemente. Questo tipo di cartuccia va inserita esclusivamente nello slot. 4.

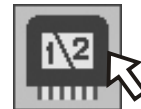
CM-02 Aprite lo scomparto per le cartucce ed inserite quella "DEMO" in dotazione nello slot. 1. Richiudete lo scomparto.

CM-03 Premete il tasto "DONE", il sotto menù riapparirà.

CM-04 Premete nuovamente il tasto "DONE". La pagina 01 del demo riapparirà come anche la freccia del mouse.

CM-05 Premete il tasto destro del mouse, riapparirà il menù principale.

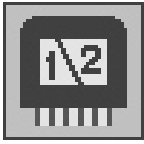
CM-06 Selezionate l'icona "cartuccia". Vi apparirà il suo sotto-menù.



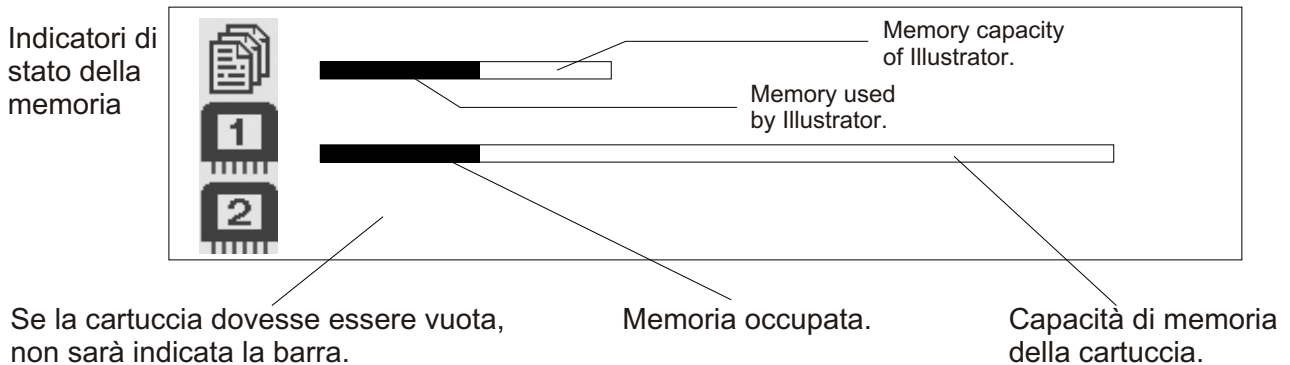
Cartridge Sub-Menu

Munù tasti da F1 a F6 per il trasferimento dati.





Cartridge Management



Opzioni:

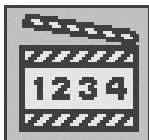
1. Premete il tasto F1 per caricare tutte le pagine dalla cartuccia alla centralina. Notate che tutte le volte che inserite una cartuccia, essa verrà automaticamente caricata in memoria, per questo, anche nell'esempio, le due memorie coincidono.. Dopo la pressione del tasto F1 confermate il caricamento.
2. Premete il tasto F2 per caricare tutte le pagine di memoria della cartuccia inserita nello slot 2.
3. Premete F3 per caricare una sola pagina dallo slot1, muovendovi con le frecce  e  scegliete la pagina da caricare e quindi premete "DONE". La pagina caricata verrà indicata come pag. 01.
4. Premete F4 per caricare una sola pagina dallo slot 2.
5. Premete F5 per salvare tutte le pagine nello slot 1. Attenzione: il salvataggio cancellerà tutti i dati precedentemente salvati. Premete F5 apparirà la scritta: "Save to Cartridge 1?". Premete "Y" per confermare, qualunque altro tasto per annullare..
6. Premete F6 per salvare tutte le pagine nello slot 2.

Notes:

Le cartucce possono essere inserite contemporaneamente nello slot 1 e 2. Potrete anche copiare i dati da una cartuccia all'altra: Caricate la cartuccia 1 in memoria (F1), quindi salvate la memoria nella cartuccia dello slot 2 (F6).

In caso di errore, apparirà un'apposito segnale, premete poi un tasto per continuare.

CM-07 Terminato l'utilizzo del menù cartucce, premete il tasto "DONE" per tornare al menù principale.



Program Mode

QUELLO CHE FATE...

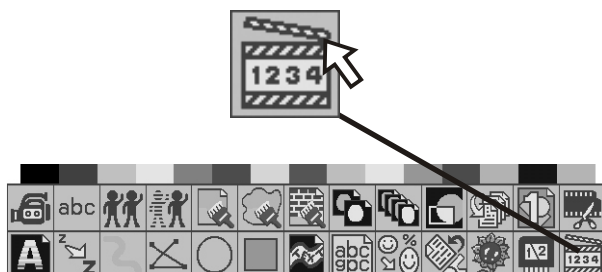
E ... CIO' CHE VEDETE

PG-01 Cliccate il tasto destro.

Apparirà il menù principale.

PG-02 Scegliete l'icona "Program".

Dopo qualche istante vi apparirà il sotto-menù "Program". La tastiera sarà attivata.



Sotto-menù "Program"

La parte sinistra della schermata di programmazione, mostra quale delle vostre pagine verranno presentate.

- Potete scegliere:
L'ordine in cui le pagine appariranno (la sequenza di fotogrammi, titoli ed effetti che volete riprodurre).
- Gli effetti di transizione tra le pagine (dissolvenze, tagli, tendine, scorrimento).
- Il tempo per il quale la pagina rimarrà a video e la velocità con la quale Apparirà e scomparirà.

Il box cursore bianco (controllato dalle frecce della tastiera) evidenzierà, a sinistra del menù, l'area nella quale inserire le opzioni.

La parte destra riporta invece i tasti da premere corrispondenti alle opzioni da inserire a sinistra. E' quindi una tabella di riferimento.

Box cursore
(controllato
dalle frecce).

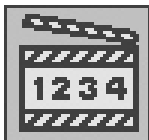
01. 00 SP4

02. 00 SP4

03. 00 SP4

There are 10 pages shown at a time on the Program screen. 99 pages are available overall. (The next screen shows pages 10-19; the screen after that shows page 20-29, etc.) To go from Screen to screen, use the "UP/Down" Arrow Keys.

F1	F2	F3	F4	F5	
99	9:59				
F6	F7	F8	F9	F10	F11
	←abc	←ab	↑abc		
A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X



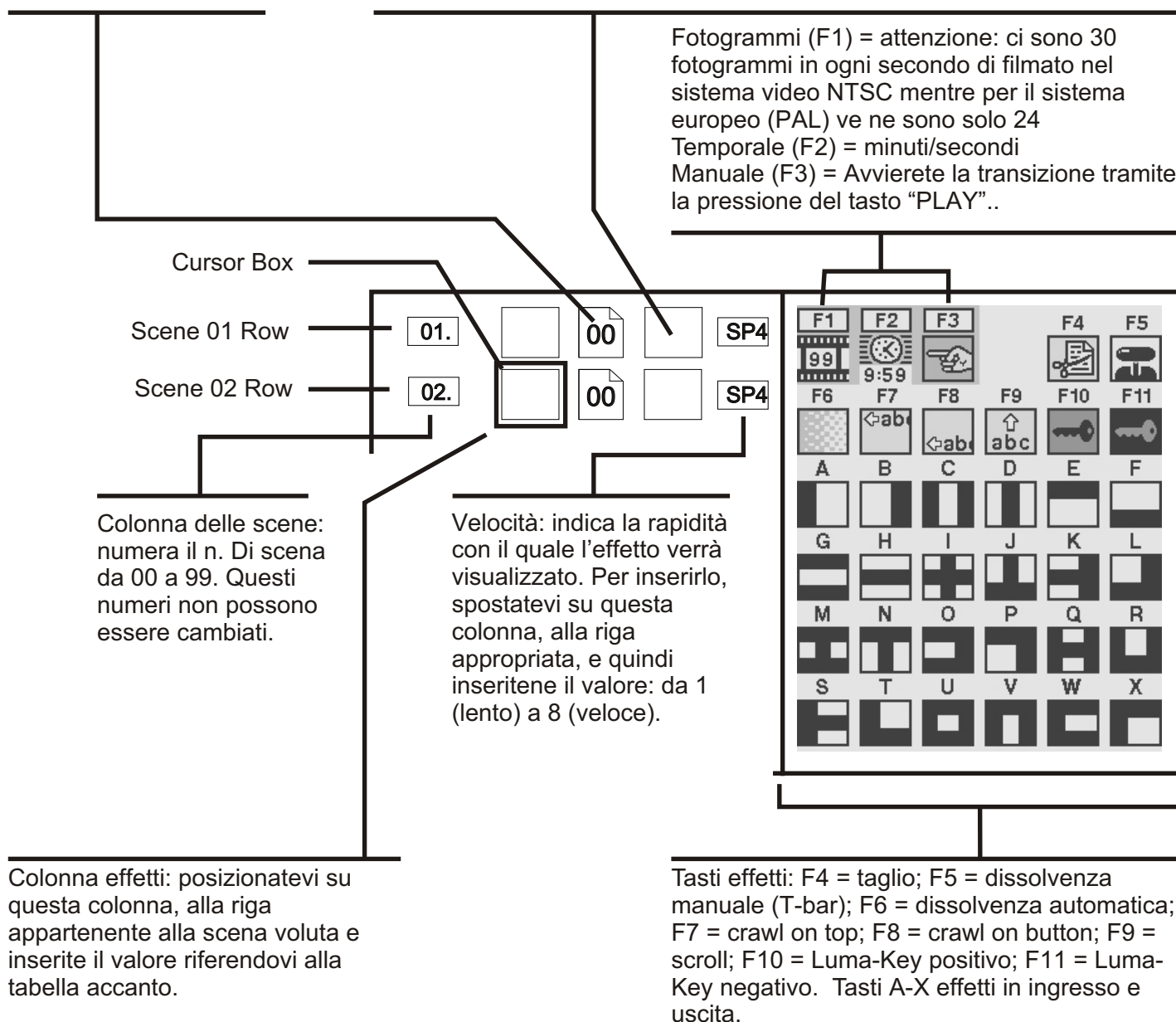
Program Mode

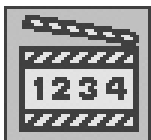
Sotto-menù "Program".. Proseguo.

Nota: Se non riuscite a comprendere immediatamente tutti i passaggi riportati a seguito, non preoccupatevi. Delle istruzioni appariranno a video passo dopo passo.

Colonna di selezione pagina: vi permette di scegliere quale pagina apparirà. Per fare ciò posizionate il box cursore sulla colonna in figura e sulla riga desiderata; quindi premete semplicemente il n. Voluta.

Colonna temporale: Vi permette di scegliere per quanto tempo la pagina dovrà rimanere a video prima di lasciare posto alla schermata successiva. Con le transazioni automatiche potrete scegliere tra due parametri di misura: fotogrammi o minuti/secondi. Con l'utilizzo manuale sarà sufficiente premere il tasto PLAY per iniziare la transizione. Portatevi sulla riga/colonna desiderata, scegliete il tipo di unità di misura (come mostrati nel riquadro sottostante) e quindi immettetene il valore..





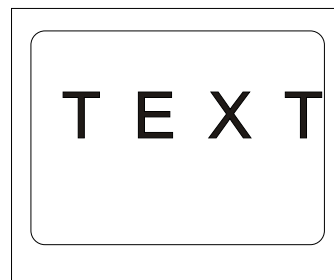
Program an Animation Effect



QUELLO CHE FATE...

E ... CIO' CHE VEDETE

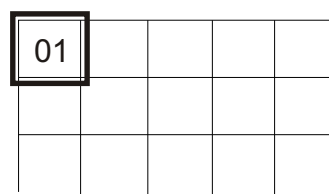
PG-03 Scrivete la parola TEXT sulla pagina 1.



PG-04 Selezionate l'icona "EDIT".

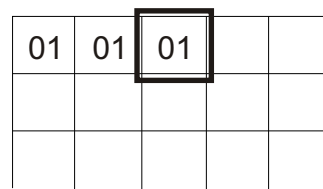


Apparirà il sotto-menù edit con evidenziato il riquadro della pag.01.



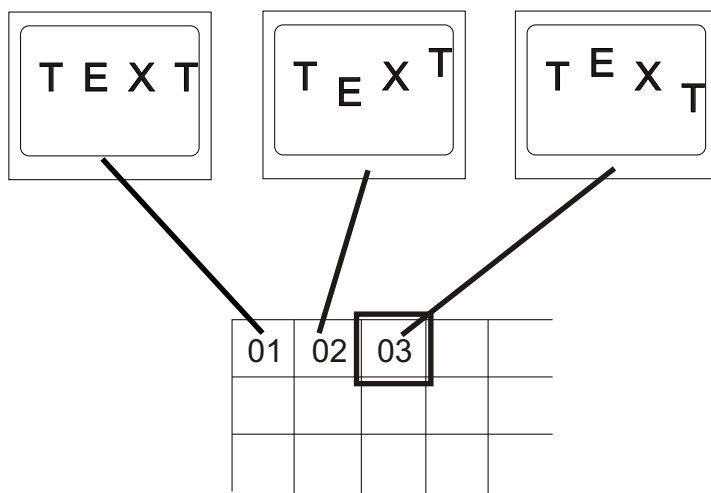
PG-05 Premete il tasto  e copiate la pagina 01 sulla pag.02 e 03.

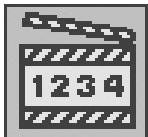
Il cursore si sposterà sulla nuova casella. Notate che il numero di pagina viene aggiornato automaticamente (avete originariamente scritto "01" in questo box)).



Questa operazione copierà la pagina 01 sulle nuove pagine che verranno chiamate automaticamente 02 e 03.

PG-06 Muovete le lettere "E" e "T" su e giù nelle pagine 02 e 03.





Program an Animation Effect



QUELLO CHE FATE...

Selezionate l'icona sottostante.



PG-07 Muovete il cursore dalla colonna effetti alla scena 01 e premete il tasto F4 (F4 = effetto "taglio". Copiate l' F4 alla scenaa da 02 a 04.

PG-08 Nota: L'icona indicante la velocità dell'effetto, sparirà appena selezionato l'effetto "taglio" in quanto non applicabile a quest'effetto.

PG-09 Move highlight Cursor to "Page" Select Column and put the page number on each scene as shown on right side.

PG-10 Muovete il cursore sulla casella temporale e premete F1. Scegliete ora la velocità desiderata immettendo un numero da 5(lento) a 12 (veloce).

PG-11 Premete il tasto "Play" per visionare l'animazioine.

PG-12 Dopo 3 secondi premete ancora il tasto "Play". Ora potrete godervi l'animazione così come l'avete creata.

E ... CIO' CHE VEDETE

Qualche istante dopo vi apparirà il sotto-menù e la tastiera verrà attivata.

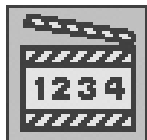
01.		00		SP4
02.		00		SP4

01.		00		SP
02.		00		SP
03.		00		SP
04.		00		SP

01.		01		SP
02.		02		SP
03.		01		SP
04.		03		SP

Scomparirà il sotto-menù.

La semplice animazione creata potrà essere osservata sulla TV. I fotogrammi da 1 a 4 verranno riprodotti ininterrottamente.



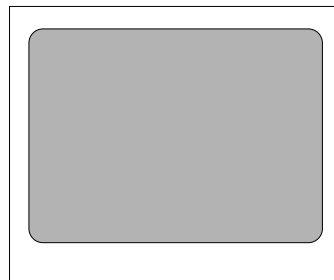
Program a Fade Effect



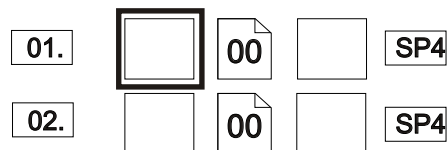
QUELLO CHE FATE...

E ... CIO' CHE VEDETE

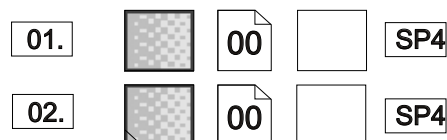
PG-13 Create un fondo grigio che riempia tutto lo schermo di pag. 01.



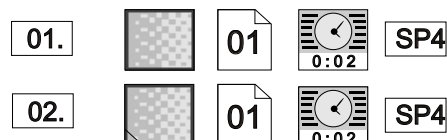
PG-14 Selezionate l'icona "Program".



PG-15 Muovete il cursore illuminato sulla colonna effetti alla riga 01 e premete il tasto "F6" Key ("F6" = effetto dissolvenza. Muovete il cursore alle scene da 02 a 04 e scegliete un tipo differente di transizione. F6 cambia tra "fade in" e "fade out".



PG-16 Muovete il cursore illuminato sulla colonna appropriata e inserite il n. Di pagina desiderato come indicato a lato.



PG-17 Ora posizionatevi sulla colonna "Time" e premete il tasto "F2". Con il tasto "2", varierete il tempo da 5 a 2 secondi rendendo più breve il tempo d'attesa..

Nota: Il tempo d'esecuzione dell'effetto di transizione deve necessariamente essere più breve del tempo della pagina. Riferitevi alla tabella accanto..

TRANSITION SPEED/TIME CHART			
APPROXIMATE SPEED OF EFFECT			
SPEED NUMBER	FADING	WIPING	SCROLLING
1	5 sec	5 sec	45 sec
4	1.5 sec	1.5 sec	6 sec
8	0.5 sec	0.5 sec	2 sec

PG-18 Premete il tasto "Play" per riprodurre l'ffetto di dissolvenza.

Il sotto menù scomparirà..

PG-19 Dopo tre secondi, premete nuovamente il tasto "Play" e godetevi l'effetto impostato.

L'effetto di dissolvenza con fondo colorato verrà riprodotto automaticamente tra la scena 1 e la 2.



Program a Wipe Effect

QUELLO CHE FATE...

PG-20 Create un fondo grigio che riempia tutto lo schermo di pag. 01.

PG-21 Selezionate l'icona "Program".



PG-22 Muovete il cursore illuminato sulla colonna effetti alla riga 01 e premete il tasto "A" Key ("A" = effetto tendina). Muovete il cursore alle scene da 02 a 04 e scegliete un tipo differente di transizione.
"A-X" cambiano tra "wipe in" e "wipe out".

PG-23 Muovete il cursore illuminato sulla colonna appropriata e inserite il n. di pagina desiderato come indicato a lato.

PG-24 Ora posizionatevi sulla colonna "Time" e premete il tasto "F2". Con il tasto "2", varierete il tempo da 5 a 2 secondi rendendo più breve il tempo d'attesa..

Muovete il cursore illuminato sulla colonna appropriata e inserite il n. di pagina desiderato come indicato a lato.

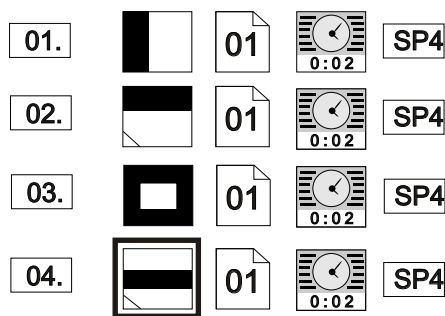
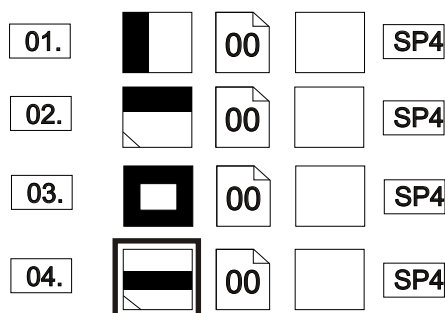
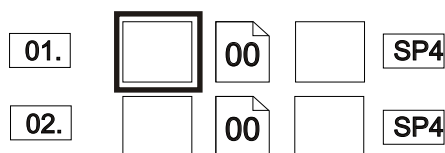
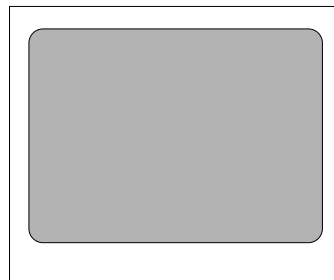
Ora posizionatevi sulla colonna "Time" e

PG-25 Premete il tasto "Play" per riprodurre l'effetto tendina.

PG-26 Dopo tre secondi, premete nuovamente il tasto "Play" e godetevi l'effetto impostato.



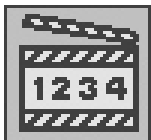
E ... CIO' CHE VEDETE



TRANSITION SPEED/TIME CHART			
APPROXIMATE SPEED OF EFFECT			
SPEED NUMBER	FADING	WIPING	SCROLLING
1	5 sec	5 sec	45 sec
4	1.5 sec	1.5 sec	6 sec
8	0.5 sec	0.5 sec	2 sec

I sotto menù scomparirà..

L'effetto tendina con fondo colorato verrà riprodotto automaticamente tra la scena 1 e la 4.



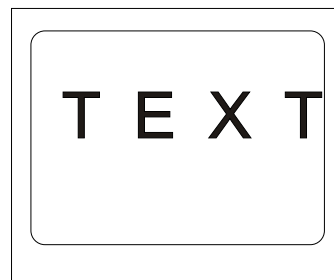
Program a Scroll Effect

QUELLO CHE FATE...

PG-27 Create la scritta "TEXT" sulla pagina 01.



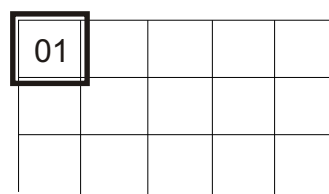
E ... CIO' CHE VEDETE



PG-28 Scegliete l'icona "EDIT".

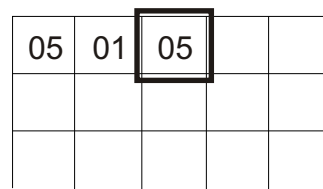


Apparirà il sotto-menù EDIT con evidenziata la pagina 01.



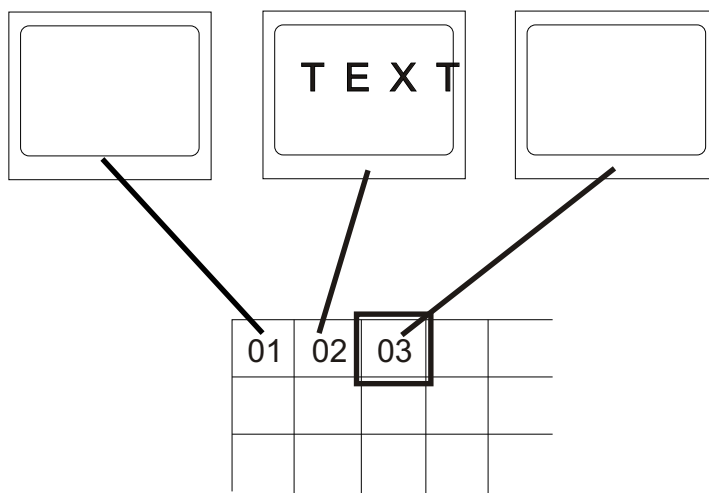
PG-29 press the  Key and Copy the Page 01 to Page 02.
Copy a blank page (type in any other number beside "01" as like 05) to page 01 and 03 position.

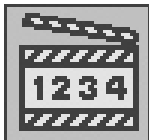
Il cursore si sposterà nel box della nuova pagina. Il numero della nuova pagina sarà automaticamente aggiornato (originariamente avevate inserito "01").



Il testo verrà copiato dalla pagina 01 alla nuova pagina che diventerà 02.

PG-30 La pagina 01 e 03 diverranno bianche e la scritta "TEXT" si sposterà sulla pagina 02.





Program a Scroll Effect



QUELLO CHE FATE...

PG-31 Selezionate l'icona "Program".



PG-32 Muovete il cursore illuminato sulla colonna degli effetti della scena 01 e premete il tasto F9 (corrispondente all'effetto scroll). Copia F9 alla scena 02.

Nota: Non è necessario programmare gli effetti per la pagina 03

PG-33 Muovete il cursore illuminato nella colonna di scelta pagina ed inserite in ogni scena, il numero di pagina come indicato a destra. Muovete il cursore sulla colonna "tempo".

PG-34 Premete F1 e cambiate il tempo da 12 fotogrammi a 00 premendo il tasto "0". Per default il tempo è impostato a "12" per far scorrere la pag. 02 dal basso verso l'alto senza pause. Potete anche programmarlo in modo che il testo rimanga per qualche attimo sullo schermo. La colonna "Speed" regola la velocità di scorrimento e va da 1 (lenta) a 8 (veloce).

PG-35 Premete il tasto "Play" per iniziare l'effetto di scorrimento.

PG-36 Dopo tre secondi premete nuovamente "Play" e godetevi la visione dell'effetto impostato.

E ... CIO' CHE VEDETE

Dopo qualche istante apparirà il sotto menù. La tastiera ora è attiva.

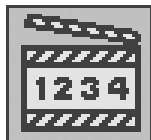
01.		00		SP4
02.		00		SP4

01.		00		SP
02.		00		SP
03.		00		SP

01.		01		SP4
02.		02		SP4
03.				SP4

Il sotto menù scomparirà.

L'effetto apparirà sulla TV variando automaticamente tra scena 01 e 02.

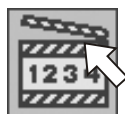


Program a Crawl Effect

QUELLO CHE FATE...

PG-37 Scrivete sulla parte alta della pag.01 la scritta "Programmazione effetto"

PG-38 Scegliete l'icona "Program".



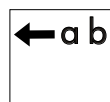
PG-39 Muovete il cursore illuminato sulla colonna della scena 01 e premete il tasto F7 per impostare l'effetto di transizione (F7 = "crawl on top"). Muovete il cursore illuminato sulla colonna della scena 02 e premete il tasto F8 per impostare l'effetto di transizione (F8 = "crawl on top").

PG-40 Muovete il cursore sulla colonna di selezione pagina ed inserite i numeri di ogni scena come indicato accanto.

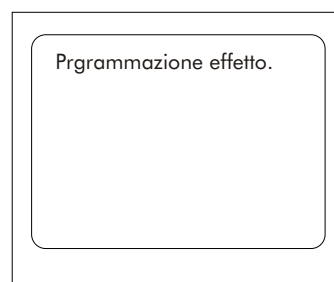
PG-41 Muovete il cursore sulla colonna "tempo". Premete F2 (il tempo di attesa impostato è di 5sec.). La colonna "Speed" regola la velocità di scorrimento e va da 1 (lenta) a 8 (veloce).

PG-42 Premete il tasto "Play" per iniziare l'effetto.

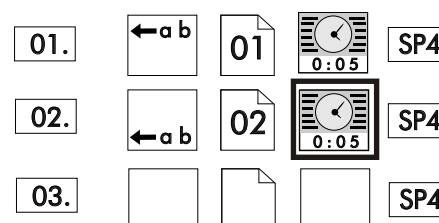
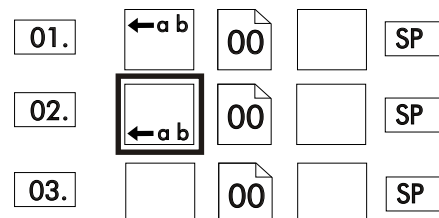
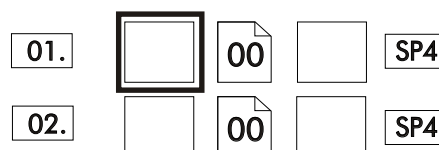
PG-43 Dopo tre secondi premete nuovamente "Play" e godetevi la visione dell'effetto impostato.



E ... CIO' CHE VEDETE

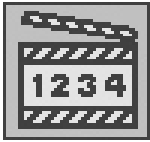


Dopo qualche istante apparirà un sotto menù e la tastiera sarà attiva.



Il sotto menù scomparirà.

L'effetto apparirà sulla TV variando automaticamente tra scena 01 e 02.



Program a Crawl Effect

QUELLO CHE FATE...

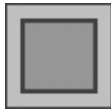
PG-44 Nota: Potrebbe rendersi necessario variare la posizione del testo sullo schermo nel caso in cui si verificano errori come quello riportato a destra.

PG-45 Premete il tasto "Done".

PG-46 Premete nuovamente il tasto "Done".

PG-47 Premete il tasto destro del mouse.

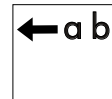
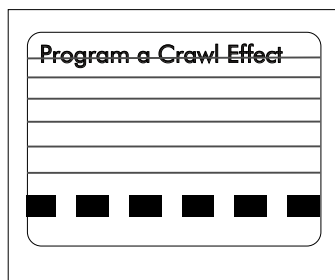
PG-48 Selezionate l'icona "Rettangolo".



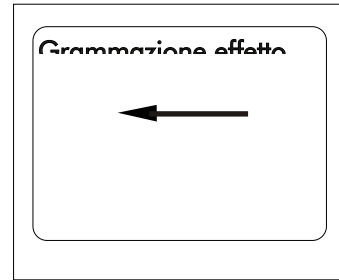
PG-49 Selezionate l'icona "Crawl lines".



PG-50 Cliccate il tasto sinistro..



E ... CIO' CHE VEDETE



Il sub-meù program riapparirà.

Il sub-meù program riapparirà.
Riapparirà la freccia.

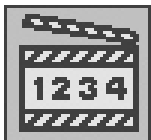
Ricomparirà il menù principale.

Visualizzerete il sotto-menù rettangoli.



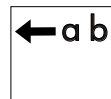
Il sotto-menù rettangoli scomparirà.

Appariranno sei linee che divideranno lo schermo. Queste linee rappresentano il percorso che il testo percorrà da destra a sinistra, dalla prima riga in alto all'ultima in basso. Non siete obbligati ad utilizzare tutte e sei le righe: dovrete disporre dell'espansione di memoria. Se la centralina non rileverà l'espansione inserita visualizzerà un messaggio d'errore. Gli effetti "crawl" e "scroll" possono essere impostati dallo stesso menù ma non utilizzati contemporaneamente. In tal caso verrebbe visualizzata la scritta "CRL error".



Program a Crawl Effect

QUELLO CHE FATE...



E ... CIO' CHE VEDETE

PG-51 Posizionate la freccia sull'angolo in alto a sinistra del testo.



PG-52 Trascinate il box intorno alla scritta e premete il tasto destro.



PG-53 Muovete il mouse, in modo da posizionare il box tra le due righe guida.



PG-54 Cliccate il tasto sinistro e controllate che effettivamente la scritta risulti tra due righe guida. Eventualmente ripetete le operazioni.

PG-55 Se il testo vi sembra posizionato correttamente premete il tasto destro.

PG-56 Premete nuovamente il tasto destro.

PG-57 Visionate nuovamente l'effetto ripetendo i punti da PG-38 a PG-43.

Le linee guida spariranno.

Il box sparirà.

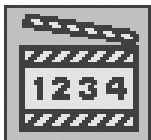
Le linee guida riappariranno.

Le linee guida spariranno.

Apparirà il menù principale.

Ora potrete vedere l'intero testo scorrere sia sulla parte alta che sul fondo dello schermo TV.





Program a Luma-Key

QUELLO CHE FATE...

PG-58 Create, nella pagina 01 un fondo rosso.

PG-59 Scegliete l'icona "Program".



PG-60 Muovete il cursore sulla colonna effetti della scena 01 e premete il tasto "F10" ("F10" = effetto Luma-Key positivo). Muovete il cursore sulla colonna effetti della scena 01 e premete il tasto "F10" ("F10" = effetto Luma-Key positivo).

PG-61 Muovete il cursore sulla colonna di scelta della pagina ed inserite i numeri come mostrato a fianco.

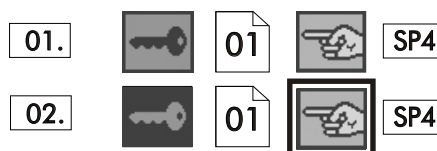
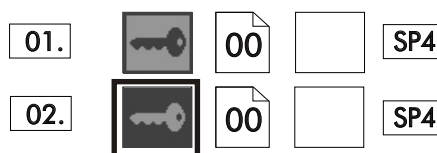
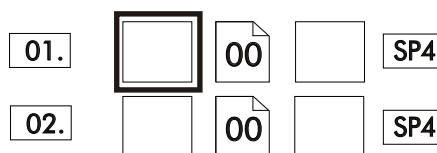
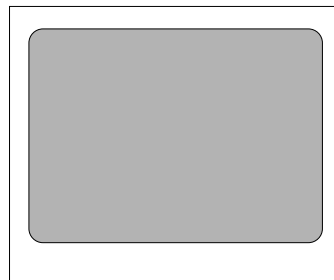
PG-62 Muovete il cursore sulla colonna di selezione tempo. Premete il tasto "F3" che corrisponde al controllo manuale. Notate che la colonna della velocità è ora utilizzata dalla funzione luma key.

PG-63 Premete il tasto "Play" per iniziare la funzione luma key

PG-64 Dopo circa tre secondi premete nuovamente il tasto "Play". Ora potrete godervi l'effetto della funzione luma key che sarà regolabile dal controllo di livello posto sulla parte alta dello schermo.



E ... CIO' CHE VEDETE



Il sotto menù programma sparirà.

L'effetto luma key sarà riprodotto sulla TV. L'effetto negativo e positivo potrà essere inserito premendo ripetutamente il tasto "Play"



Program T-Bar Effect

QUELLO CHE FATE...

PG-65 Selezionate l'icona "EDIT".



PG-66 Premendo il tasto  inserite le pagine 02 e 03 nelle relative posizioni come indicato nella figura accanto. Avrete così creato tre pagine vuote.

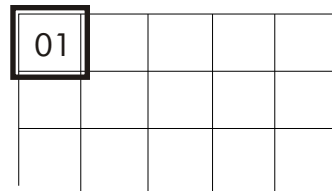
PG-67 Scrivete i seguenti testi:
Pagina 01: " Program"
Pagina 02: " a T-Bar"
Pagina 03: "Effect"

PG-68 Scegliete l'icona "Program".

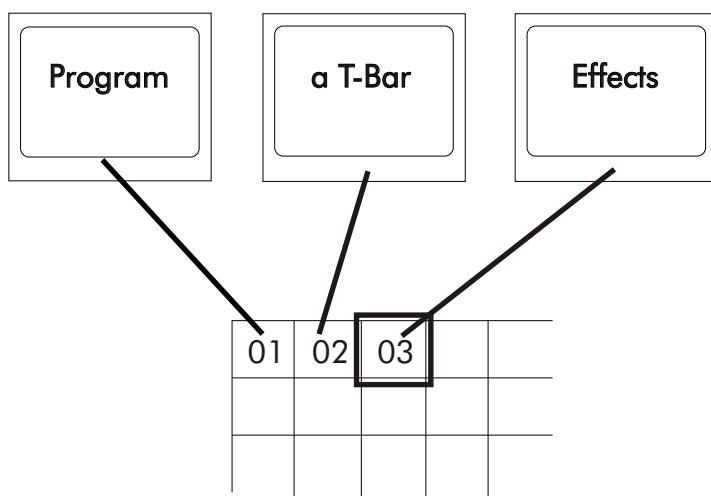
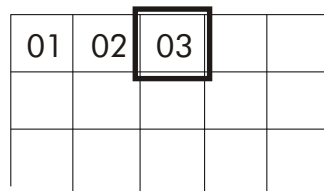


E ... CIO' CHE VEDETE

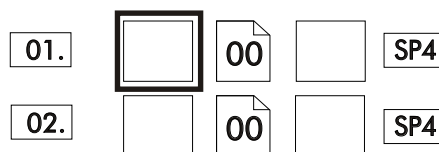
Il sotto menù edit apparirà riportando la pag.01 evidenziata dal cursore.

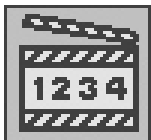


I numeri di pagina verranno automaticamente aggiornati.



Dopo pochi istanti vi apparirà questo sotto menù. La tastiera ora è attiva.





Program T-Bar Effect



QUELLO CHE FATE...

PG-69 Spostate il cursore sulla colonna corrispondente all'effetto della scena 01 e premete il tasto F5 (Leva a T). Ripetete la stessa operazione posizionandovi sulla colonna della scena 02 e 03.

PG-70 Muovete il cursore sulla colonna di selezione pagina e inserite, come mostrato accanto, i numeri delle pagine.

PG-71 Muovete il cursore sulla colonna "Time". Premete il tasto "F3" corrispondente al controllo manuale. Notate che la colonna della velocità è utilizzata dalla leva a "T".

PG-72 Premete il tasto "Play" per iniziare l'effetto di scorrimento.

PG-73 Ponete la leva a T verso il basso. Dopo 3 secondi circa premete nuovamente "Play" e quindi alzate lentamente la leva a T. Ora potrete osservare l'effetto della leva sulle varie pagine programmate.

PG-74 Posizionate la leva a "T" in basso e premete nuovamente "Play". Ora rispostate lentamente la leva verso l'alto.

PG-75 Ripetete i passaggi PG-73 e PG-74.

E ... CIO' CHE VEDETE

01.		00		SP4
02.		00		SP4
03.		00		SP4

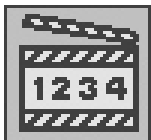
01.		01		SP4
02.		02		SP4
03.		03		SP4

Il sotto menù Program sparirà.

Il testo della pag. 01 verrà dissolto utilizzando la leva a "T".

Il testo della pag. 02 verrà dissolto utilizzando la leva a "T".

Il testo della pag. 03 verrà dissolto utilizzando la leva a "T" e automaticamente ricomincerà dalla scena 01 alla 03.



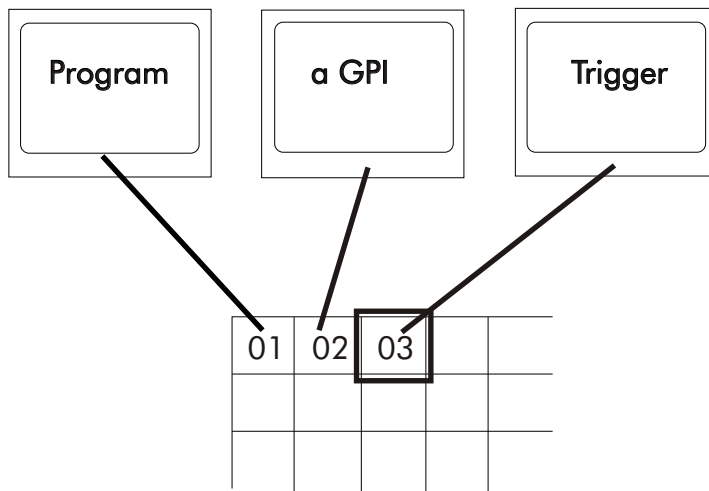
Program a GPI trigger



QUELLO CHE FATE...

PG-76 Create il testo : "Program a GPI Trigger nelle pagine 01,02 e 03 così come avete fatto nelle operazioni riguardanti la leva a T.

E ... CIO' CHE VEDETE



PG-77 Spostate il cursore sulla colonna corrispondente all'effetto della scena 01 e premete il tasto F5 (Leva a T). Ripetete la stessa operazione posizionandovi sulla colonna della scena 02 e 03.

01.		00		SP4
02.		00		SP4
03.		00		SP4
04.		00		SP4
05.		00		SP4
06.		00		SP4

PG-78 Nota: Ci sono due tipi di trigger impostabili: singolo e doppio. La centralina SE-300 è in grado di essere programmata in entrambe i modi.



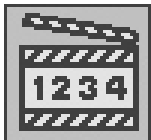
Trigger Singolo

Ogni volta che l'illustratore riceve un segnale tramite la porta GPI, esegue l'effetto impostato e, terminato si ferma come indicato a fianco.

Muovete il cursore sulla colonna di selezione pagina e inserite i numeri di ogni scena.

Nota: E' possibile simulare la riproduzione del comando GPI tramite la pressione del tasto "Play".

01.		01		SP4
02.		01		SP4
03.		02		SP4
04.		02		SP4
05.		03		SP4
06.		03		SP4



Program a GPI trigger



QUELLO CHE FATE...

E ... CIO' CHE VEDETE



Doppio Trigger

Al primo impulso ricevuto, l'illustratore eseguirà la prima parte(IN) dell'effetto mentre al secondo impulso procederà alla parte conclusiva (OUT) come rappresentato a lato.

Posizionatevi sulla colonna di selezione pagina e inserite le scene desiderate.

Nota: Tramite la pressione del tasto "Play" potrete simulare l'esecuzione del segnale GPI.

01.		01		SP4
02.		01		SP4
03.		02		SP4
04.		02		SP4
05.		03		SP4
06.		03		SP4

Registrazione di una Videocassetta.

- R-100 Dopo che avrete familiarizzato con i vari effetti della centralina e li avrete programmati in sequenza, sarà facile e veloce combinarli con una sorgente video (un qualsiasi vostro filmato) e registrarli su di una cassetta vergine.
- R-101 Terminata la programmazione, premete il tasto "Play" per tagliare le sequenze delle scene. Nota: Ricordati, prima di copiare un filmato, di controllare l'esattezza delle scene, degli effetti, etc.
- R-102 Preparate quindi la vostra sorgente video (telecamera, VCR, etc).
- R-103 Mettete in registrazione il vostro videoregistratore ma premete immediatamente il tasto "PAUSA". In questo modo, non appena ripremerete "PAUSA" il video rinizierà istantaneamente la registrazione.
- R-104 Ponete in "Play" la vostra sorgente video.
- R-105 Rilasciate il tasto "Pausa" del vostro VCR il quale comincerà la duplicazione del nastro.
- R-106 Premete "Play" sulla centralina per iniziare la riproduzione degli effetti preimpostati. Nota: ricordati quali effetti sono stati impostati con trigger manuale. Per fare avanzare quegli effetti, sarà necessario premere, al momento opportuno il tasto "Play".
- R-107 Terminata la duplicazione di tutte le scene premete STOP sul vostro videoregistratore.
- R-108 Premete il tasto "DONE". Riapparirà il sotto-menù programm.
- R-109 Riavvolgete la videocassetta nel videoregistratore e ponetelo in riproduzione. Dovreste vedere gli effetti video che avete programmato sullo schermo.
- R-110 Fermate la riproduzione..

Nota: Se la registrazione ottenuta non vi piace, ripartite dal punto R-101. Se volete variare gli effetti, agite sul Sub-MenuProgram, controllate il preview e quindi registrate nuovamente.

Nota 2: L'illustratore è stato progettato per permettervi di passare dalla programmazione al preview facilmente;. dal Sub-Menu Program, premete play, guardate il preview e quindi, tramite il tasto DONE, tornate al Sub-Menu Program.

Ora, se vi sentite pronti, potete passare alle istruzioni relative alla gestione delle cartucce..

Nota: Il prossimo passo prevede l'inserimento della cartuccia dimostrativa nell'apposito slot. Attenzione in quanto cancellerete il contenuto della cartuccia rimpiazzandolo con il vostro nuovo lavoro.. Se desiderate effettuare ulteriori prove nella sezione di esercitazione (page 74), fatelo prima di lavorare con le cartucce.

Caratteristiche Tecniche

Video

Impedenza in ingresso	-----	75 0hm (Composito & Ingresso S-VHS)
Impedenza in uscita	-----	75 0hm (Composito & Uscita S-VHS)
Connettori	-----	RCA Phone Jacks & " S " jack
Connettori in uscita	-----	RCA Phone Jacks & " S " Jack
Livello in ingresso	-----	1.0 Vp-p Nominali
Livello d'uscita	-----	Unity + 0.5dB
Risposta in frequenza	-----	5MHz Approx.. (Composito Video Signal of Main Output) 5.5MHz Approx. (S-Video of Main Output)
Distorsione Phase	-----	<2 Degree (Main Output)
Gain	-----	<+ 0.5 dB (Main Output)

Audio

Connettori	-----	RCA Phone Jacks
Ingresso e uscita	-----	Passivo
Separazione canali	-----	> 60dB at 1KHz

Generali

Alimentazione	-----	DC 12V 8W con adattatore
Dimensioni	-----	380(L) x 252(W) x 80(H)mm
Peso	-----	2.0Kg Approx.
Accessori inclusi	-----	AC Adaptor Computer Mouse Storage Cartridge 512K Bytes Expansion Cartridge 512K Bytes