SCENE SETTER

Console 'dimmer' a 24 canali

MANUALE DI ISTRUZIONI

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
Paesi Bassi
HYPERLINK "http://www.americandj.eu" www.americandj.eu

Indice

CARATTERISTICHE 3
ISTRUZIONI GENERALI 3
VISTA D'INSIEME 5
GUIDA AL FUNZIONAMENTO 9
FUNZIONAMENTO MIDI 21
BREVE DESCRIZIONE DELLE PRINCIPALI FUNZIONI 26
SPECIFICHE TECNICHE 30
ROHS - Un grande contributo alla conservazione dell'Ambiente 31
WEEE – Rifiuti di materiale Elettrico ed Elettronico 31

È possibile che alle specifiche, al progetto ed al presente manuale vengano apportati miglioramenti e modifichesenza alcun preavviso.

Tutti i diritti riservati.

Caratteristiche principali

- Console dimmer a 24 canali DMX
- Facile programmazione
- 4.580 scene programmabili
- 48 programmi registrabili
- Pulsante attivazione macchina della nebbia
- Conforme protocollo USITT DMX-512
- MIDI In, Out &Through
- 24 canali fader singoli
- Funzionamento standard a 2 scene (2x12)
- Controllo tempo e velocità di fade
- Funzione "blind" per sovrascrivere le chase al volo
- Attivazione sonora mediante microfono integrato o Line in
- Mixaggio chase
- Pulsanti Dark e Blackout

ISTRUZIONI GENERALI

Si prega di leggere attentamente le istruzioni del presente manuale in quanto contengono importanti informazioni sulla sicurezza relative all'uso e alla manutenzione dell'unità. Si prega di conservare il presente manuale insieme all'apparecchiatura per future consultazioni. In caso di vendita o cessione ad altro operatore, accertarsi che vi sia sempre il manuale per consentire al nuovo proprietario di leggere le istruzioni di funzionamento.

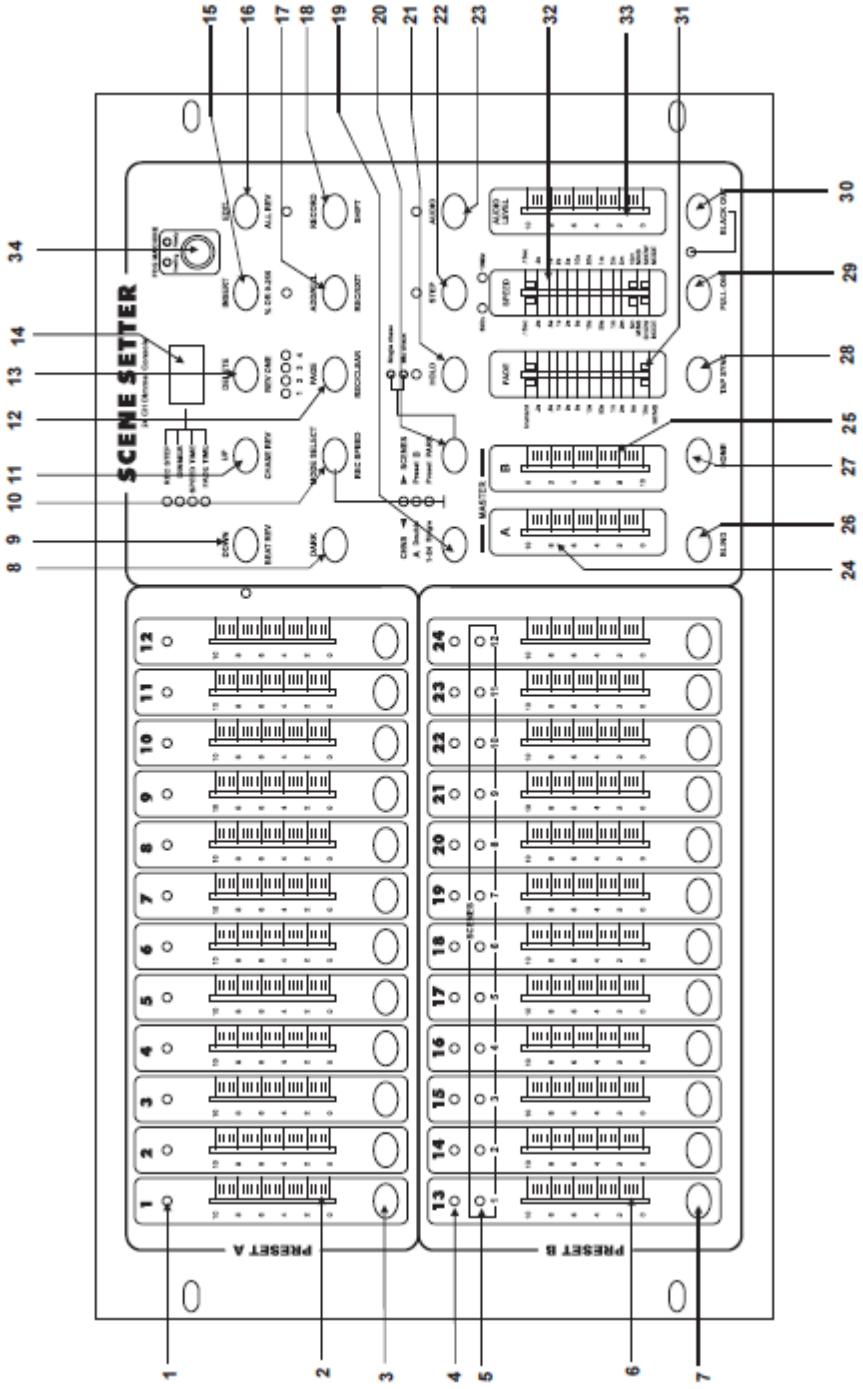
Avvertenze

- **NON** inserire nell'unità liquidi infiammabili, acqua od oggetti metallici.
- Qualora venga versato un liquido sull'unità, **ESCLUDERE** immediatamente l'alimentazione elettrica.
- **INTERROMPERE** immediatamente l'utilizzo dell'unità in caso di gravi problemi di funzionamento e contattare il rappresentante locale o direttamente ADJ.
- **NON** aprire l'unità: non contiene parti riparabili dall'utente.
- **NON** tentare mai di eseguire riparazioni personalmente. Riparazioni eseguite da personale non specializzato posso provocare danni o malfunzionamenti. Contattare il rivenditore di zona.

Precauzioni

- Questa unità **NON** è adatta ad uso domestico.
- Dopo aver rimosso l'imballo accertarsi che **NON** vi siano danni di alcun genere.
- In caso di dubbi **NON** utilizzarla e contattare un rivenditore autorizzato.
- **NON** lasciare i materiali di imballaggio (sacchetti di plastica, polistirolo, chiodi ecc.) a portata di bambini.
- L'unità deve essere utilizzata esclusivamente da adulti. **EVITARE** che bambini possano manometterla o giocarci.
- **NON** utilizzare mai l'unità:
- in ambienti eccessivamente umidi;
- in ambienti soggetti a vibrazioni o urti;
- in ambienti con temperature inferiori a 2 °C (35,6 °F) o superiori a 45 °C (113 °F).
- Proteggere l'unità da eccessivo secco o umidità (le condizioni ideali sono tra 35% e 80%).
- NON tentare di smontare o modificare l'unità.

1.1 Vista anteriore



1. LED di preimpostazione A	Mostrano l'intensità di corrente del relativo canale, da 1 a 12.
2. Cursori di canale 1-12	12 cursori utilizzati per controllare e/o programmare l'intensità dei canali da 1 a 12.
3. Pulsanti Flash 1-12	12 pulsanti utilizzati per portare i singoli canali alla massima intensità.
4. LED di preimpostazione B	Mostrano l'intensità di corrente del relativo canale, da 13 a 24.
5. LED SCENE	Si illuminano quando sono attive le relative scene.
6. Cursori di canale 13-24	12 cursori utilizzati per controllare e/o programmare l'intensità dei canali da 13 a 24.
7. Pulsanti Flash 13-24	12 pulsanti utilizzati per portare i singoli canali alla massima intensità. Utilizzati anche per la programmazione.
8. Pulsante Dark	Utilizzato per oscurare temporaneamente l'uscita generale
9. Down/Beat Rev	Le funzioni DOWN modificano una scena in modalità Edit. BEAT REV viene utilizzato per invertire la direzione di una chase di un programma con beat regolare.
10. Mode Select/RecSpeed	Ogni volta che si batte leggermente si attiverà la modalità di funzionamento, nell'ordine: CHNS /SCENES, Double Preset e Single PresetRecSpeed (velocità di registrazione a doppia e a singola preimpostazione). Per impostare la velocità di chase di qualsiasi programma in modalità Mix.
11. Up/Chase Rev	Up viene utilizzato per modificare una scena in modalità Edit. Chase Rev viene utilizzato per invertire la direzione della chase controllata dal cursore Speed.
12. Pulsante Page	Battere leggermente per selezionare le pagine (da 1 a 4) delle scene.
13. Delete/ RevOne	Per cancellare qualsiasi passaggio di una scena o per invertire la direzione della chase di qualsiasi programma.
14. Display a segmenti	Visualizza l'attività corrente o lo stato della programmazione.
15. Insert / % or 0-255	Insert è utilizzato per inserire uno o più passaggi in una scena. % or 0-255 è utilizzato per modificare il valore visualizzato da % a 0-255 e vice versa.

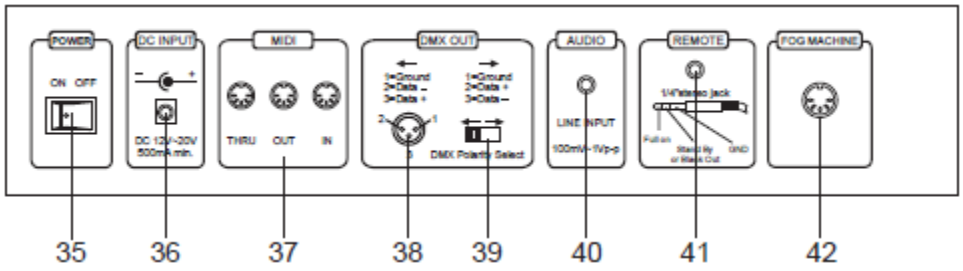
16. Edit / AllRev	Edit viene utilizzato per attivare la modalità di modifica. AllRev per invertire la direzione di chase di tutti i programmi.
17. Add/KillRec/Exit	In modalità Add si attivano scene multiple o pulsanti Flash. In modalità Kill, premendo qualsiasi pulsante Flash verrà terminata qualsiasi altra scena o programma. Rec Exit viene utilizzato per uscire dalla modalità Program o Edit.
18. Record/ Shift	Record viene utilizzato per attivare la modalità registrazione o programmare un passaggio. Le funzioni Shift vengono utilizzate soltanto con gli altri pulsanti.
19. Pulsante Master A	Utilizzato per portare i canali da 1 a 12 al massimo dell'impostazione corrente.
20. Pulsante Park	Utilizzato per selezionare Single/Mix Chase, portare i canali da 13 a 24 al massimo dell'impostazione corrente o per programmare temporaneamente una scena nel cursore master B, a seconda della modalità corrente.
21. Pulsante Hold	Utilizzato per mantenere la scena corrente.
22. Pulsante Step	Utilizzato per andare al passaggio successivo quando il cursore Speed viene portato in fondo, oppure in modalità Edit.
23. Pulsante Audio	Utilizzato per attivare la sincronizzazione audio di chase ed effetti di intensificazione audio.
24. Cursore Master A	Utilizzato per controllare l'uscita generale di tutti i canali.
25. Cursore Master B	Utilizzato per controllare la chase di tutti i programmi.
26. Pulsante Blind	Utilizzato per escludere il canale dalla chase di un programma in modalità CHNS/SCENE.
27. Pulsante Home	Utilizzato per disattivare la funzione Blind.
28. Pulsante TapSync	Batterlo ripetutamente per definire la velocità di chase.
29. Pulsante Full On	Utilizzato per portare l'uscita generale alla massima intensità.
30. Pulsante Blackout	Utilizzato per interrompere tutte le uscite eccetto quelle risultanti da Flash e da Full On.
31. Cursore Fade Time	Utilizzato per regolare il tempo di dissolvenza.

32. Cursore Speed — Utilizzato per regolare la velocità di chase.

33. Cursore Audio Level — Utilizzato per controllare la sensibilità dell'ingresso audio.

34. Pulsante Fog Machine

1.2. Vista posteriore



35. Interruttore di alimentazione — Per attivare/disattivare l'alimentazione elettrica.

36. DC IN — Ingresso CC 12 - 20 V, minimo 500 mA

37. MIDI Thru/Out/In — Porte MIDI per collegamento ad un sequenziatore o a un dispositivo MIDI.

38. DMX Out — Presa per inviare il valore DMX ad un'apparecchiatura o ad un pack DMX.

39. DMX Polarity Select — Utilizzato per selezionare la polarità DMX.

40. Ingresso AUDIO — Presa per segnale audio in ingresso a livello di linea, da 100 mV a 1 Vpp.

41. Ingresso REMOTE — Per collegare un jack stereo standard da 1/4" di un telecomando per controllare Black Out e Full On.

42. Connettore FOG MACHINE

2.1. Inizio Programmazione

2.1.1 Attivazione registrazione

1. Premere e tenere premuto il pulsante Record.
2. Contemporaneamente, battere leggermente, in sequenza, i pulsanti Flash 1, 6, 6 e 8.
3. Rilasciare il pulsante Record, i LED Record si illuminano ed è possibile iniziare a programmare i modelli di chase.

NOTA:
la prima volta che si attiva l'unità, l'impostazione predefinita del codice di registrazione è pulsanti Flash 1, 6, 6 e 8.
È possibile modificare il codice di registrazione per proteggere i programmi.

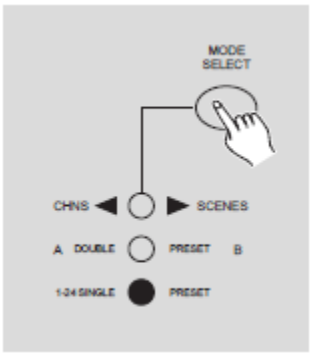
2.1.2 Sicurezza per i programmi

Per proteggere i programmi da modifiche da parte di altri è possibile cambiare il codice di registrazione.

1. Inserire il codice corrente (pulsanti Flash 1, 6, 6 e 8).
2. Premere e tenere premuti contemporaneamente i pulsanti Record e Edit.
3. Tenendo premuti entrambi i pulsanti, battere leggermente sul pulsante Flash desiderato per inserire un nuovo codice.
1. Il codice è composto da 4 pulsanti Flash (uguali o diversi); assicurarsi quindi di inserirne quattro.
4. Reinserire il nuovo codice; tutti i LED di canale e di scena lampeggiano tre volte per confermare che il codice è stato cambiato.
5. Uscire dalla modalità di registrazione. Premendo e tenendo premuto il pulsante Record, battere leggermente sul pulsante Rec Exit e poi rilasciare contemporaneamente i due pulsanti per disinserire la modalità di registrazione.

IMPORTANTE!!!
Ricordarsi sempre di uscire dalla modalità di registrazione quando non si desidera continuare la programmazione; in caso contrario è possibile perdere il controllo dell'unità.
NOTA:
La seconda volta che si inserisce un nuovo codice diverso da quello della prima volta, i LED non lampeggiano, indicando così che la modifica non è riuscita.
Dopo aver inserito un nuovo codice la prima volta, e si desidera invece cancellarlo, è sufficiente premere e tenere premuti contemporaneamente i pulsanti Record e Exit.

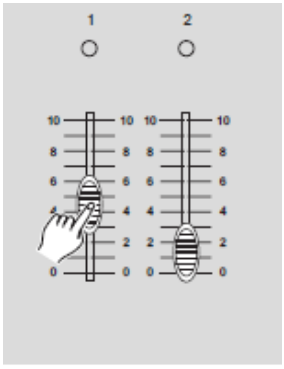
2.1.3. Programmazione Scene



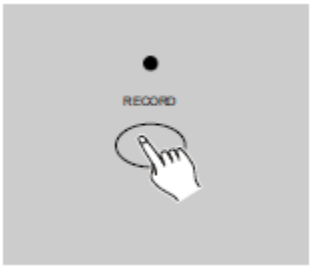
1. Attivare registrazione.
2. Selezionare la modalità singola 1-24 battendo leggermente sul pulsante Mode Select. In tal modo si ottiene il controllo di tutti i 24 canali mentre si programma.

Assicurarsi che Master A e B siano entrambi impostati sul massimo.

(Il cursore Master A è al massimo quando spostato completamente in alto, mentre il cursore Master B è al massimo quando spostato completamente in basso).

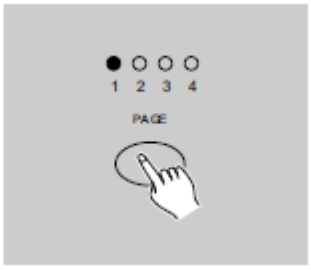


3. Creare la scena desiderata utilizzando i cursori di canale da 1 a 24. A 0% o a DMX 0, i cursori devono essere in posizione 0, mentre a 100% o a DMX 255 devono essere in posizione 10.

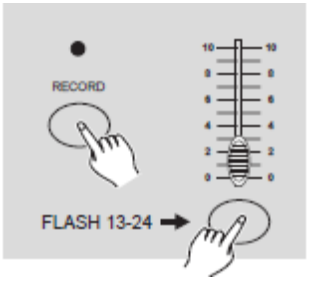


4. Quando la scena è completa, battere leggermente sul pulsante Record per programmare la scena come passaggio nella memoria.
5. Ripetere i passaggi 3 e 4 fino a programmare tutti i passaggi desiderati nella memoria.

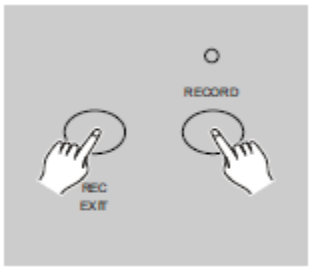
Nella memoria è possibile programmare fino a 1.000 passaggi.



6. Selezionare un banco di chase o un master di scena per memorizzare il programma. Battere leggermente sul pulsante Page (da 1 a 4) per selezionare una pagina in cui memorizzare le scene.



7. Tenendo premuto il pulsante Record, premere un pulsante Flash da 13 a 24. Tutti i LED lampeggiano per segnalare che le scene sono state programmate nella memoria.



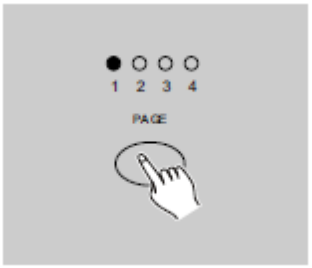
8. È possibile continuare la programmazione oppure uscire. Per uscire dalla modalità di programmazione, tenendo premuto il pulsante Record, battere leggermente sul pulsante Exit; il LED Record si spegne.

ESEMPIO: programmare consecutivamente una chase a 16 passaggi con i canali da 1 a 16 al massimo in sequenza nel pulsante Flash 15 di Pagina 1.

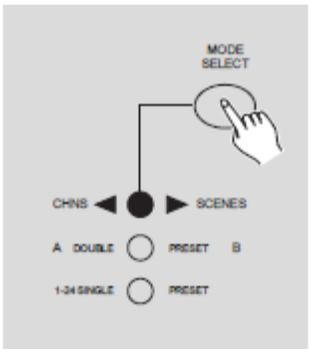
1. Attivare registrazione.
2. Portare i cursori Master A e B al massimo ed il cursore Fade in alto.
3. Battere leggermente sul pulsante Mode Select per selezionare la modalità Single da 1 a 24.
4. Spostare in alto il cursore del canale 1; il relativo LED si illumina completamente.
5. Battere leggermente sul pulsante Record per programmare questo passaggio nella memoria.
6. Ripetere i passaggi 4 e 5 fino a programmare i cursori di canale da 1 a 16.
7. Battere leggermente sul pulsante Page; il LED Page 1 si illumina.
8. Tenendo premuto il pulsante Record, battere leggermente sul pulsante Flash 15; tutti i LED lampeggeranno per segnalare che la chase è stata programmata nella memoria.

2.2 Modifica

2.2.1 Abilitazione modifica

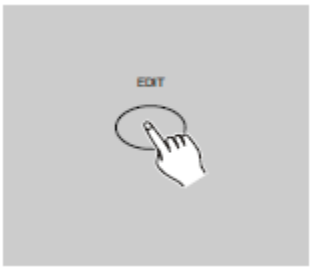


1. Attivare registrazione.
2. Con il pulsante Page selezionare la pagina in cui si trova il programma che si desidera modificare.



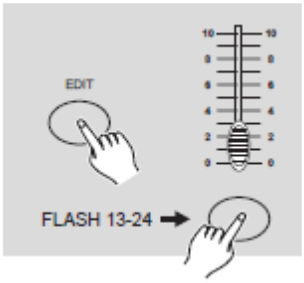
3. Selezionare battendo leggermente sul pulsante Mode Select.

CHNS ◀ ▶ SCENES.



4. Premere e tenere premuto il pulsante Edit.

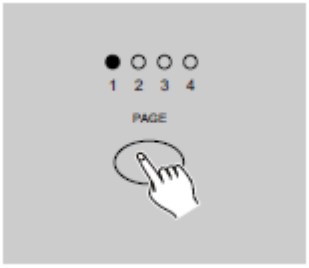
2.2.1 Modifica programmi



5. Tenendo premuto il pulsante Edit, battere leggermente sul pulsante Flash corrispondente al programma che si desidera modificare.

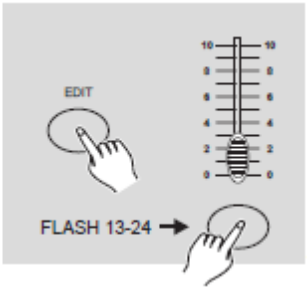
6. Rilasciare il pulsante Edit; il LED della scena relativa si illumina per segnalare che la modalità Edit (modifica) è attiva.

2.2.2 Cancellazione di un programma



1. Attivare registrazione**.**

2. Con il pulsante Page selezionare la pagina in cui si trova il programma che si desidera cancellare.



Battere leggermente due volte su questo pulsante

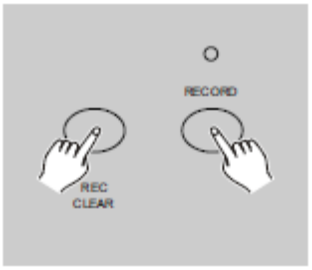
3. Tenendo premuto il pulsante Edit, battere leggermente due volte sul pulsante Flash (da 13 a 24).

4. Rilasciare i due pulsanti; tutti i LED lampeggiano per segnalare la cancellazione del programma.

2.2.3 Cancellazione di tutti i programmi

1. Premere e tenere premuto il pulsante Record.
2. Tenendo premuto il pulsante Record, battere leggermente, in sequenza, sui pulsanti Flash 1, 4, 2 e 3. Tutti i LED lampeggiano per segnalare che tutti i programmi memorizzati solo stati cancellati.

2.2.4 Cancellazione di una o più scene



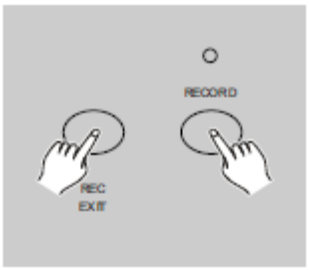
1. Attivare registrazione.
2. Registrare una o più scene.
3. Ove una o più scene non soddisfino,tenendo premuto il pulsante Record, battere leggermente sul pulsante Rec Clear; tutti i LED lampeggeranno per segnalare che le scene sono state cancellate.

2.2.5 Cancellazione di uno o più passaggi

1. Accedere alla modalità Edit (modifica).
2. Battere leggermente sul pulsante Step per andare al passaggio che si desidera cancellare.

3. Quando si raggiunge il passaggio che si desidera cancellare, battere leggermente sul pulsante Delete; tutti i LED lampeggeranno brevemente per segnalare la cancellazione del passaggio.

4. Ripetere i passaggi 2 e 3 fino a cancellare tutti i passaggi non richiesti.



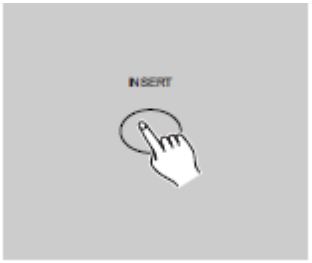
5. Tenendo premuto il pulsante Record, battere leggermente sul pulsante Rec Exit; il LED Scene si spegne, segnalando l'uscita dalla modalità Edit.

ESEMPIO: cancellare il terzo passaggio del programma sul pulsante Flash 15 di Pagina 12.

1. Attivare registrazione.
2. Battere leggermente sul pulsante Mode Select per selezionare la modalità CHNS ◀▶ SCENE.
3. Battere leggermente sul pulsante Page; il LED Page 2 si illumina.
4. Tenendo premuto il pulsante Edit, battere leggermente sul pulsante Flash 15; il LED Scene si illumina.
5. Battere leggermente sul pulsante Step per andare al terzo passaggio.
6. Battere leggermente sul pulsante Delete per cancellare il passaggio.
7. Tenendo premuto il pulsante Record, battere leggermente sul pulsante Rec Exit per uscire dalla modalità Edit.

2.2.6 Inserimento di uno o più passaggi

1. Registrare una o più scene che si desiderano inserire.
2. Assicurarsi di non essere in CHNS ◀▶ SCENE ed accedere alla modalità Edit.
3. Battere leggermente sul pulsante Step per andare al passaggio che si desidera inserire prima. Il passaggio è visualizzato sul display a segmenti.



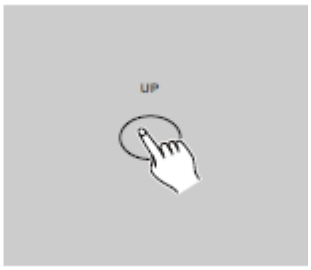
4. Battere leggermente sul pulsante Insert per inserire il passaggio creato in precedenza; tutti i LED lampeggeranno per confermare l'inserimento.
5. Uscire dalla modalità Edit.

ESEMPIO: inserire un passaggio alla volta con i canali da 1 a 12 completamente attivi tra i passaggi 4 e 5 del programma 35.

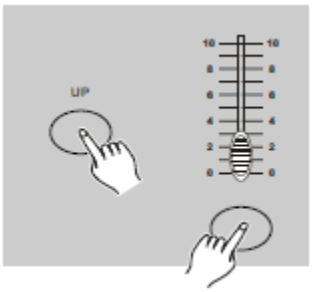
1. Attivare registrazione.
2. Spostare verso l'alto i cursori di canale da 1 a 12 e registrare la scena come passaggio.
3. Battere leggermente sul pulsante Mode Select per selezionare la modalità CHNS ◀▶ SCENE.
4. Battere leggermente sul pulsante Page; il LED Page 3 si illumina.
5. Tenendo premuto il pulsante Edit, battere leggermente sul pulsante Flash 23; il LED della scena corrispondente si illumina.
6. Battere leggermente sul pulsante Step per andare al quarto passaggio.
7. Battere leggermente sul pulsante Insert per inserire la scena creata in precedenza.

2.2.7 Modifica di uno o più passaggi

1. Accedere alla modalità Edit (modifica).
2. Battere leggermente sul pulsante Step per andare al passaggio che si desidera modificare.



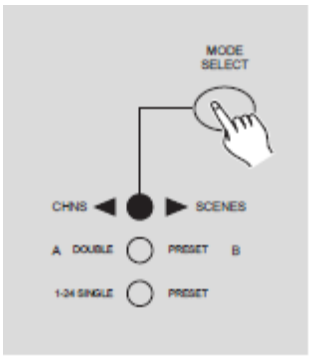
3. Se si desidera aumentare l'intensità, premere e tenere premuto il pulsante Up.Se si desidera diminuire l'intensità, premere e tenere premuto il pulsante Down.



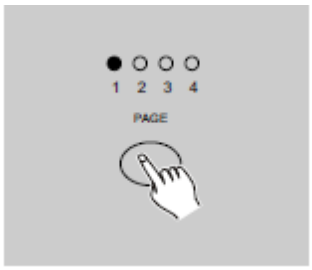
4. Tenendo premuti i pulsanti Up oppure Down, battere leggermente sul pulsante Flashcorrispondente al canale DMX della scena che si desidera modificare, fino a raggiungere il valore di intensità desiderato visualizzato sul display a segmenti. Successivamente, battere leggermente sui pulsanti Flash fino ad ottenere la nuova scena.
5. Ripetere i passaggi 2, 3 e 4 fino a modificare tutti i passaggi.
6. Uscire dalla modalità Edit.

2.3 Esecuzione

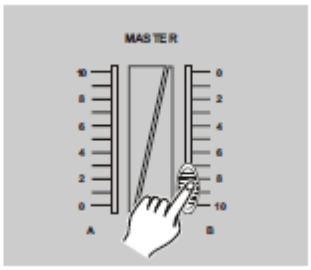
2.3.1 Esecuzione di programmi chase



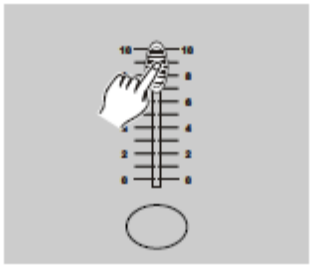
1. Battere leggermente sul pulsante Mode Select per selezionare la modalità CHNS ◀▶ SCENE segnalata dal LED Rosso.



2. Con il pulsante Page selezionare la pagina in cui si trova il programma che si desidera eseguire.

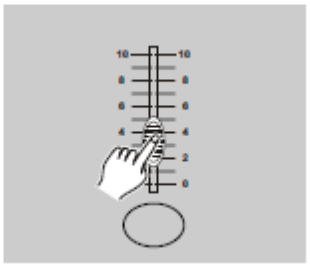


3. Spostare il cursore Master B alla posizione massima (completamente in basso).



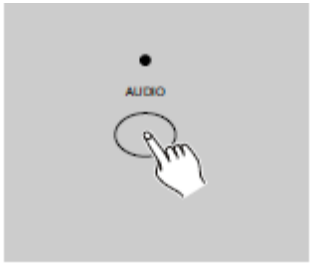
4. Spostare il cursore del canale desiderato (13-24) alla posizione massima per attivare il programma; la dissolvenza dipenderà dal tempo attualmente impostato.

   Per attivare il programma è possibile premere il relativo pulsante Flash (13-24).



5. Spostare il cursore di canale per regolare l'uscita del programma corrente.

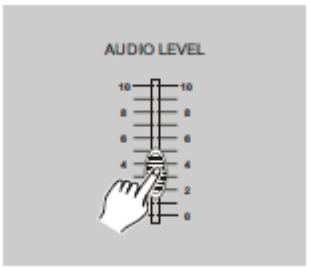
2.3.2 Esecuzione di un programma in attivazione sonora



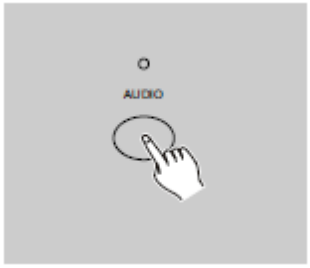
1. Utilizzare il microfono integrato o collegare la sorgente audioalla presa RCA Audio.

2. Selezionare il programma come descritto sopra.

3. Battere leggermente sul pulsante Audio; quando si illumina il LED la modalità Audio è attiva.

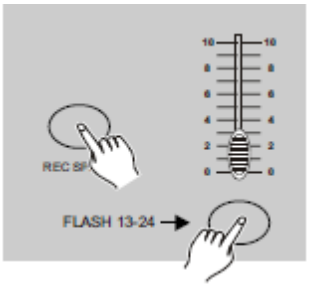


4. Utilizzare il cursore Audio Level per regolare la sensibilità sonora.

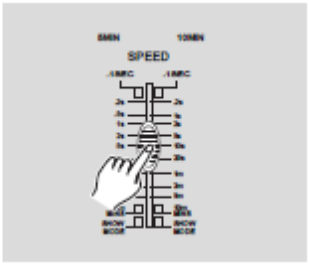


5. Battere leggermente sul pulsante Audio una seconda volta per tornare alla modalità normale;quando il LED si spegne, la modalità Audio è disinserita.

2.3.3 Esecuzione di un programma con il cursore Speed



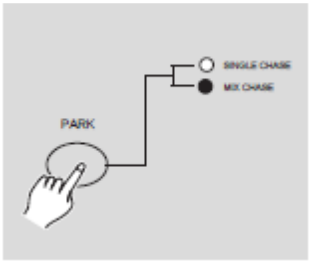
1. Assicurarsi che la modalità Audio sia disinserita, cioè il LED Audio sia spento.
2. Selezionare il programma come descritto sopra.
3. Spostare il cursore Speed nella posizione SHOW MODE (in fondo); premendo e tenendo premuto il pulsante RecSped, battere leggermente sul pulsante Flash (13-24). Il programma attuale non verrà più eseguito con il beat Standard.



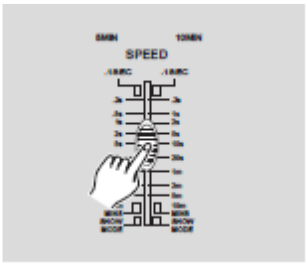
4. A questo punto è possibile spostare il cursore Speed sulla velocità desiderata.

NOTA:
il passaggio 3 non è necessario se il programma selezionatonon è registrato con il beat Standard.

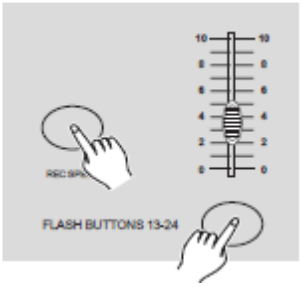
2.3.4 Esecuzione di un programma con beat standard



1. Assicurarsi che l'audio sia disattivato. Battere leggermente sul pulsante Mode Select per selezionare la modalità CHNS ◀▶ SCENE
2. Battere leggermente sul pulsante Park per selezionare la modalità Mix Chase; gli indicatori a LED segnalano la selezione.
3. Selezionare il programma come descritto sopra.



4. Spostare il cursore Speed fino a leggere sul display a segmentiil valore desiderato.È possibile battere leggermente due volte sul pulsante TapSync per definire il ritmo.

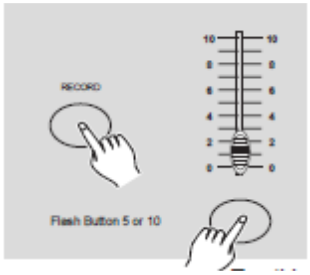


5. Tenendo premuto il pulsante RecSpeed, battere leggermente sul pulsante Flash (12-24) che memorizza il programma.
6. Il programma verrà quindi eseguito con il tempo impostato o sulla battuta stabilita.
7. Ripetere i passaggi 4 e 5 per impostare un nuovo tempo di battuta.

Ripartire

2.4 Modifica della modalità Speed (velocità) tra 5 e 10 minuti

1. Premere e tenere premuto il pulsante Record.



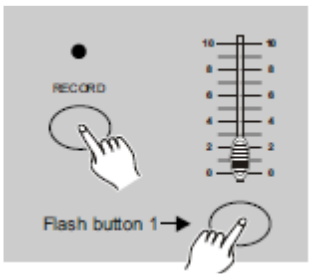
Battere su questo pulsante tre volte

2. Battere leggermente sul pulsante Flash 5 o 10 tre volte tenendo premuto il pulsante Record.

3. Si illuminerà 5MIN o 10MIN per indicare che il cursore Speed è stato impostato per l'esecuzione in modalità 5 o 10 minuti.

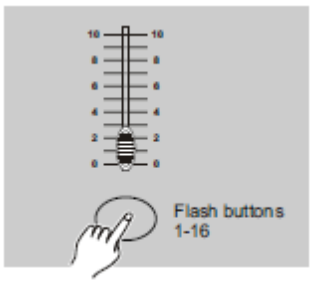
FUNZIONAMENTO MIDI

3.1 Impostazione MIDI IN



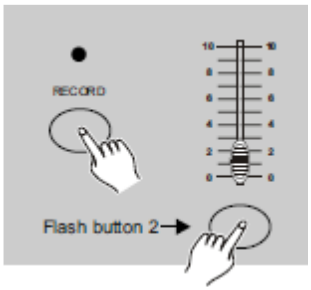
Battere su questo pulsante tre volte

1. Battere leggermente sul pulsante Flash 1 tre volte tenendo premutoil pulsante Record; sul display a segmenti verrà visualizzato "CHI" che indica che è possibile impostare il canale MIDI IN.



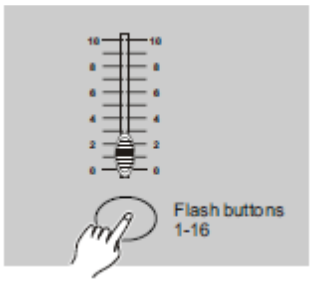
2. Battere leggermente sul pulsante Flash 1-16 perassegnare il canale MIDI IN 1-16; il relativo LED si illumina per indicare che il canale MIDI IN è impostato.

3.2 Impostazione MIDI OUT



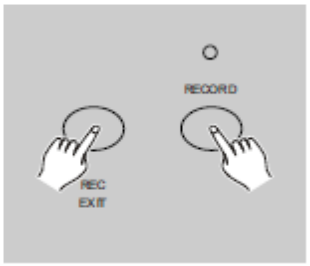
Battere su questo pulsante tre volte

1. Battere leggermente sul pulsante Flash 2 tre volte tenendo premutoil pulsante Record; sul display a segmenti verrà visualizzato "CHO" che indica che è possibile impostare il canale MIDI OUT.



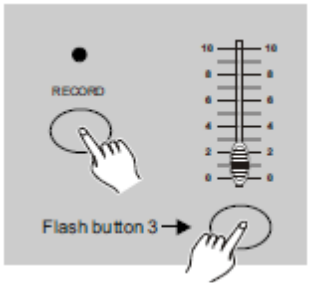
2. Battere leggermente sui pulsanti Flash 1-16 per assegnare il canale MIDI OUT 1-16; il relativo LED si illumina per indicare che il canale MIDI OUT è stato impostato.

3.3 Uscita dall'impostazione MIDI



Premere e tenere premuto il pulsante Record. Tenendo premuto il pulsante Record, battere leggermente sul pulsante Rec Exit per uscire dall'impostazione MIDI.

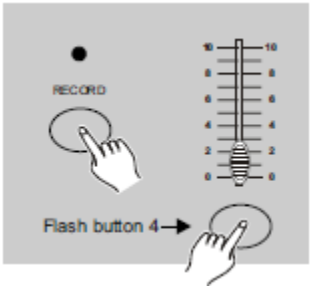
3.4 Ricezione file dump MIDI



Battere su questo pulsante tre volte

Battere leggermente sul pulsante Flash 3 tre volte tenendo premuto il pulsante Record; sul display a segmenti viene visualizzato "IN" per indicare che il controller è pronto a ricevere il file dump MIDI.

3.5 Invio file dump MIDI



Battere su questo pulsante tre volte

Battere leggermente sul pulsante Flash 4 tre volte tenendo premuto il pulsante Record; sul display a segmenti viene visualizzato "OUT" per indicare che il controller è pronto ad inviare il file dump MIDI.

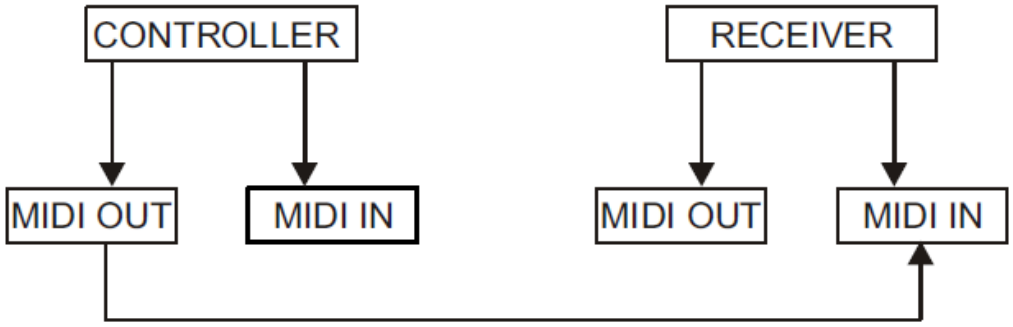
NOTA:

1. Durante il dump del file tutte le altre operazioni si interrompono. Una volta completato il dump, riprendono automaticamente.
2. Il dump del file si arresta in caso di errori o interruzione di energia elettrica.

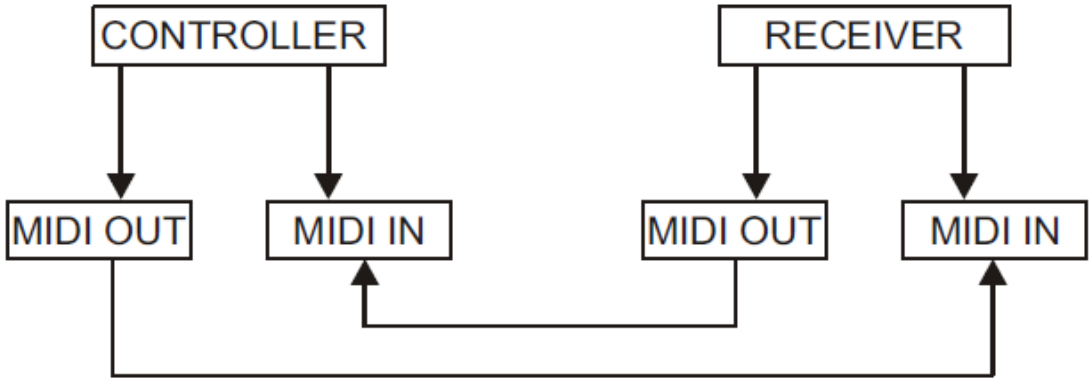
3.6 Implementazione

1. Durante la ricezione e l'invio dei dati MIDI, tutte le scene e i canali MIDI in esecuzione vengono sospesi automaticamente se non vi è risposta entro 10 minuti.
2. Durante la ricezione e l'invio del dump del file, il controller cerca o invia automaticamente l'ID dispositivo 55H(85), un file chiamato DC1224 con estensione "BIN(SPACE)".
3. Il dump del file consente a questo controller di inviare i propri dati MIDI all'unità successiva o ad altri dispositivi MIDI.
4. Esistono due tipi di modalità dump file e sono descritti di seguito:

Modalità a circuito aperto



Modalità a circuito chiuso



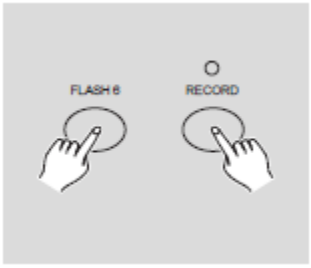
5. Il controller invia e riceve dati Note On e Note Off tramite i pulsanti Flash**.**

FUNZIONAMENTO MIDI (continua)

Note NO.	Velocità	Funzioni
22-69	Master programma	Attivazione o disattivazione programmi 1-48
70-93	Intensità canale	a t t i v a z i o n e canali 1-24
94		FULL -ON (COMPLETAMENTE ACCESO)
95		DARK (BUIO)
96		HOLD (MANTENERE)
97		Attivazione/disattivazione AUDIO
98		CHNS ◀ ▶ SCENES
99		Modalità DOPPIA PREIMPOSTAZIONE
100		Modalità SINGOLA PREIMPOSTAZIONE
101		Passaggio
102		BLACK OUT (OSCURAMENTO)

3.7 Impostazione canale DMX

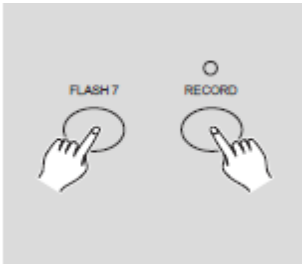
1. Assicurarsi che questa unità sia in modalità Record (registrazione).Premere e tenere premuto il pulsante Record.



2. Battere leggermente sul pulsante Flash 6 tre volte, tenendo premuto il pulsante Record, per accedere all'impostazione canale DMX. Sul display a segmenti viene visualizzato il canale DMX corrente.
3. È possibile selezionare il canale DMX tra 1 e 512 utilizzando il pulsante UP oppure DOWN.
4. Dopo aver selezionato il canale DMX, premere il pulsante Flash desiderato tra 1 e 24 in modo da assegnare il canale della console al canale DMX.
5. Battendo leggermente sul pulsante Full on, l'uscita del canale DMX correntesarà a piena intensità (255), come indicato da tutti i LED Flash 1-24 illuminati.Battendo leggermente sul pulsante Black out il valore del canale DMX corrente sarà zero, come indicato da tutti i LED Flash 1-24 spenti.
6. Per uscire da questa modalità di impostazione, battere leggermente sul pulsante Exit tenendo premuto il pulsante Record.

3.8 Azzeramento impostazione canale DMX

1. Assicurarsi che questa unità sia in modalità Record (registrazione).Premere e tenere premuto il pulsante Record.



2. Battere leggermente sul pulsante Flash 7 tre volte, tenendo premutoil pulsante Record, per azzerare l'impostazione canale DMX e ripristinare le impostazioni originalidel canale DMX, ovvero la sequenza dei canali 1-24.

3.9 Richiamo di 12 programmi preimpostati

1. Assicurarsi che questa unità sia in modalità Record (registrazione).Premere e tenere premuto il pulsante Record.

2. Battere leggermente sui pulsanti Flash 6, 6, 8 e 8 in sequenza,tenendo premuto il pulsante Record, per richiamare12 programmi preimpostati della pagina 1.Come conseguenza, tutti gli altri programmi saranno cancellati.

BREVE DESCRIZIONE DELLE PRINCIPALI FUNZIONI

Inversione direzione scena

1. Inversione della direzione di tutte le scene:
   premere il pulsante ALL REV per modificare la direzione di tutte le scene.
2. Inversione della direzione chase di tutti i programmi con controllo della velocità:
   premere il pulsante Chase Rev.
3. Inversione della direzione chase di tutti i programmi con beat standard:
   premere il pulsante Beat Rev.
4. Inversione della direzione chase di tutti i programmi:
   premere e tenere premuto il pulsante RecOne, poi premere il pulsante Flash corrispondente al programma desiderato e rilasciarli insieme.

Tempo di dissolvenza

1. Tempo necessario al dimmer per passare da uscita zero a uscita massima e vice versa.
2. Il tempo di dissolvenza viene regolato tramite il cursore Fade Time e varia da istantaneo a 10 minuti.

Pulsante TapSync

1. Il pulsante TapSync viene utilizzato per impostare e sincronizzare la velocità di chase (velocità di sequenza di tutte le scene) battendolo leggermente più volte. La velocità di chase viene sincronizzata sul tempo delle ultime due battute. Il LED sul pulsante Step lampeggerà al ritmo della nuova velocità di chase. La velocità di chase può essere impostata in qualsiasi momento, con o senza programma in funzione.
2. Il pulsante TapSync esclude qualsiasi impostazione precedente del controllo del cursore di velocità fino al successivo spostamento di quest'ultimo.
3. Per impostare un beat standard, è possibile utilizzare il pulsante TapSync o il cursore di controllo della velocità.

Cursore Master

Il controllo del cursore Master fornisce un controllo di livello proporzionale su tutti i canali e le scene esclusi i pulsanti Flash. Per esempio:
se il cursore Master è al minimo, tutte le uscite di passaggio saranno a zero escluse quelle dei pulsanti Flash o FULL ON.
Se il cursore Master è al 50%, tutte le uscite saranno solo al 50% dell'impostazione di canale corrente o delle scene, escluse le uscite derivanti dai pulsanti Flash e FULL ON.
Se il cursore Master è al massimo, tutte le uscite seguiranno l'impostazione dell'unità.

Il cursore Master A controlla sempre le uscite dei canali. Il cursore Master B controlla il programma o la scena, ma non in modalità Doppia preimpostazione.

Modalità singola

1. Tutti i programmi vengono eseguiti in ordine sequenziale a partire dal numero di programma.
2. Il display a segmenti mostra il numero di programma in esecuzione.
3. Tutti i programmi vengono controllati dallo stesso cursore di velocita (Speed).
4. Premere il pulsante MODE SELECT e selezionare " CHNS ◄► SCENES".
5. Premere il pulsante PARK per selezionare la modalità SINGLE CHASE. Un LED Rosso indica la selezione.

Modalità mista

1. Consente di eseguire tutti i programmi in modo sincronizzato.
2. È possibile controllare tutti i programmi con lo stesso cursore di velocità (SPEED) oppure controllare la velocità di ciascun programma singolarmente (vedere impostazione velocità).
3. Premere il pulsante MODE SELECT e selezionare " CHNS ◄► SCENES".
4. Premere il pulsante PARK per selezionare la modalità MIX CHASE. Un LED Giallo indica la selezione.

Display dimmer

1. Il display a segmenti a 3 cifre viene utilizzato per visualizzare la percentuale di intensità o il valore DMX assoluto.
2. Per passare da percentuale a valore assoluto:premere e tenere premuto il pulsante Shift. Tenendo premuto il pulsante Shift, premere il pulsante "% or 0-255" per passare da percentuale a valori assoluti.
3. Se il display a segmenti mostra, per esempio, "076" significa un valore pari al 76%.Se il display a segmenti mostra "076.", significa il valore DMX 76.

Blind e Home

1. La funzione Blind esclude temporaneamente i canali da una chase, quando questa è in funzione, e consente il controllo manuale del canale.
2. Premere e tenere premuto il pulsante Blind e battere leggermente sul relativo pulsante Flash che si desidera escludere temporaneamente dalla chase.
3. Per tornare alla chase normale, premere e tenere premuto il pulsante Home e premere il pulsanteFlash.

Park

1. In modalità CHNS ◀ ▶ SCENES, premere questo pulsante per cambiare la modalità chase dei programmi da Single a Mix e vice versa.
2. In modalità Doppia preimpostazione, premere questo pulsante equivale a spostare completamente verso l'alto il cursore Master B.
3. In modalità preimpostazione singola, questo pulsante consente di registrare temporaneamente l'uscita corrente, eseguendo le regolazioni con il cursore Master B.

Add e Kill

Il pulsante ADD/KILL cambia la modalità dei pulsanti Flash. Normalmente i pulsanti Flash sono in modalità Add (aggiungi) mentre premendo un pulsante Flash non vengono terminate altre scene, consentendo così l'esecuzione di più scene allo stesso tempo.
La modalità Kill (termina) viene attivata premendo il pulsante Add/Kill con conseguente illuminazione del LED al di sopra. Premendo un qualsiasi pulsante Flash vengono terminate altre scene o programmi attivi.

In modalità Kill, il programma terminato non si interrompe ma non può essere eseguito.

Doppia preimpostazione

1. Per accedere alla modalità di doppia preimpostazione A, premere il pulsante Select.
2. In questa modalità, i cursori dei canali 1-12 e 13-24 controllano entrambi i canali 1-12.
3. Il cursore Master A controlla i canali 1-12 mentre il cursore Master B controlla i canali 13-24.
4. In questa modalità non è possibile registrare alcuna scena.

Esempio

1. Accedere alla modalità Doppia preimpostazione.
2. Spostare verso l'alto i cursori dei canali da 1 a 6 e portare i cursori dei canali da 19 a 24 al massimo.
3. Portare i cursori Master A e B allo stesso livello e spingerli nella stessa direzione per ottenere una scena.

SPECIFICHE TECNICHE

Alimentazione..... CC 12~20 V, 500 mA min.

Uscita DMX ..... femmina XLR a 3 pin

Segnale MIDI ..... interfaccia standard a 5 pin

Ingresso audio ..... 100 mV~1Vpp

Fusibile (interno) F0.5A 250V 5x20mm

Dimensioni ..... mm 482x264x85

Peso (appros.) ..... 4,6 kg

Attenzione!

1. Per evitare di perdere i programmi, è necessario alimentare l'apparecchiatura per almeno due ore al mese.
2. Se la tensione è troppo bassa, il display a segmenti mostra "LOP".

ROHS - Un grande contributo alla conservazione dell'Ambiente

Egregio Cliente,

L'Unione Europea ha adottato una direttiva sulla restrizione/proibizione dell'utilizzo di sostanze pericolose. Tale direttiva, denominata RoHS, è un argomento molto discusso nell'industria elettronica.

Essa prevede, tra l'altro, restrizioni nell'uso di sei specifici materiali: Piombo (Pb), Mercurio (Hg), Cromo esavalente (CR VI), Cadmio (Cd), BifeniliPolibromurati (PBB) come ritardanti di fiamma, polibromodifelileteri (PBDE) anch'esso ritardante di fiamma. Questa direttiva si applica a quasi tutte le apparecchiature elettriche ed elettroniche il cui funzionamento comporti la creazione di campi elettrici o elettromagnetici, in breve: qualsiasi tipo di apparecchiatura elettronica di utilizzo domestico o lavorativo.

Quali fabbricanti di prodotti AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional e illuminazioni ACCLAIM, siamo obbligati a conformarci alla direttiva RoHS. Ecco perché, già due anni prima che tale direttiva entrasse in vigore, abbiamo avviato la nostra ricerca di materiali e processi di produzione alternativi e non dannosi per l'ambiente.

Molto prima della direttiva RoHS tutti i nostri prodotti erano fabbricati in accordo agli standard dell'Unione Europea. Grazie a costanti verifiche e test dei materiali, possiamo garantire che tutti i componenti da noi utilizzati sono sempre conformi RoHS e che il processo di produzione è, nei limiti della tecnologia attuale, non dannoso per l'ambiente.

La direttiva ROHS è un passo molto importante verso la protezione del nostro ambiente. Noi, quali produttori, ci sentiamo obbligati a dare il nostro contributo in tal senso.

WEEE – Rifiuti di materiale Elettrico ed Elettronico

Ogni anno migliaia di tonnellate di componenti elettronici, dannosi per l'ambiente, finiscono nelle discariche in tutto il mondo. Per assicurare il miglior smaltimento o ricupero possibili di componenti elettronici, l'Unione Europea ha adottato la direttiva WEEE.

Il sistema WEEE (Rifiuti di materiale Elettrico ed Elettronico) può essere paragonato al sistema "Green Spot" utilizzato per diversi anni. I produttori devono contribuire al recupero dei rifiuti derivanti dalla messa in commercio dei propri prodotti. Le risorse finanziarie ottenute in tal modo saranno destinate allo sviluppo di un sistema comune di gestione rifiuti. Ecco perché possiamo garantire un programma di rottamazione e riciclo professionale e non dannoso per l'ambiente.

Quali produttori siamo registrati presso l'EAR (Registro delle Apparecchiature Elettriche Usate) tedesco apportandovi anche il nostro contributo.

(Registrazione: DE41027552)

Ciò significa che i prodotti AMERICAN DJ e AMERICAN AUDIO possono essere depositati gratuitamente nei punti di raccolta e riutilizzati in base al programma di riciclo. Prodotti ELATION Professional di esclusivo utilizzo professionale dovranno essere gestiti da noi. Per assicurarne il corretto smaltimento, si prega di inviare i prodotti Elation non più utilizzabili direttamente a noi.

Come la RoHS di cui sopra, la direttiva WEEE rappresenta un contributo importante per la protezione dell'ambiente e noi siamo lieti di poter aiutare a mantenerlo pulito grazie a questo sistema.

Saremo lieti di rispondere a qualsiasi vostra domanda o suggerimento che desidererete inviarci scrivendoci al seguente indirizzo:info@americandj.eu

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
Paesi Bassi
www.americandj.eu