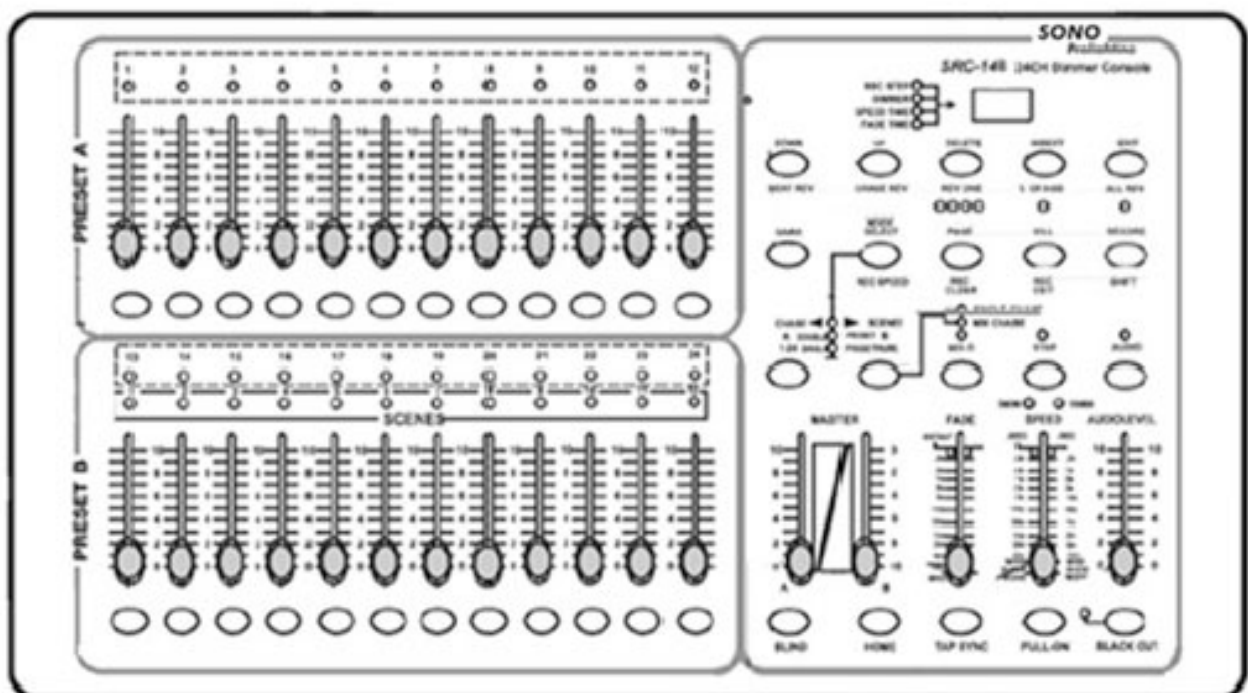


Italiano



DC 1224

MANUALE D'USO



CE

QUESTO REGOLATORE DI LUCE È PROVVISORIO DELLE SEGUENTI FUNZIONI:

- Gestione tramite microprocessore

Ideale per comandare l'illuminazione classica, così come quella asservita.

- Memoria attiva in caso di assenza di alimentazione generale.

Restituzione automatica dell'ultima memoria chiamata alla riaccensione della console.

- Connettori standard DMX USITT e MIDI.

Rispettare le connessioni degli apparecchi compatibili con queste uscite.

- Edizione delle memorie

Possibile l'edizione di diverse memorie secondo le esigenze. Ogni memoria può contenere 4000 passi e si possono creare 48 memorie.

- Diverse modalità di restituzione.

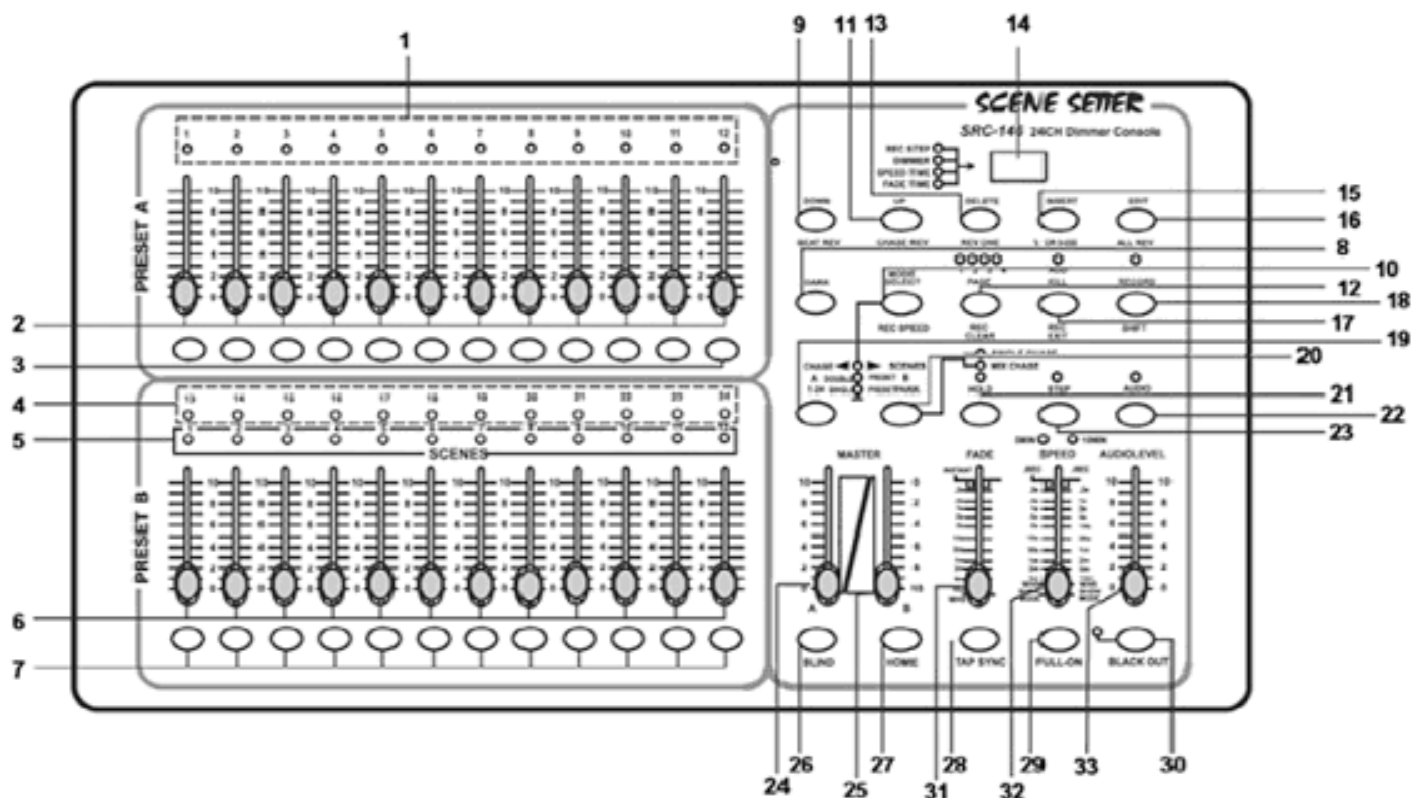
Possibile la restituzione delle memorie in modalità AUDIO, VELOCITA', BPM ecc...

- Sincronizzazione delle memorie in restituzione.

Più memorie possono essere lanciate contemporaneamente.

NOTA: per l'utilizzazione di questa unità è necessaria una buona conoscenza del DMX.

1. PANNELLO ANTERIORE



1. LED PRESET A

Questi LED indicano lo stato delle uscite dal canale 1 al 12

2. POTENZIOMETRI 1-12

Si usano per regolare i valori delle intensità sonore da 1 a 12

3. TASTI FLASH 1-12

Si usano per accendere individualmente i canali

4. LED PRESET B

Indicano lo stato delle uscite dei canali da 13 a 14

5. LED SCENA

Ogni led si illumina quando la scena corrispondente è attivata

6. Potenziometri 13-24

Si usano per regolare i valori di intensità delle uscite da 13 a 24

7. TASTI FLASH 13-24

Si usano per accendere individualmente i canali. Servono anche in modalità programmazione.

8. TASTO DARK

Applica un momentaneo black out sulle uscite

9. DOWN/BEAT REV Usare DOWN

per modificare una scena in modalità EDIT. BEAT REV consente di invertire il senso di scorrimento di una sequenza a ritmo regolare.

10. MODALITA' SELECT/ BEAT REV SPEED

Ogni pressione seleziona una modalità operativa tra CHN/SCENES, doppio PRESET, PRESET semplice, REC

SPEED: questa funzione registra la velocità di una memoria qualunque in modalità MIX.

11. UP/CHASE REV

Utilizzare il tasto UP per modificare la scena in modalità EDIT. Utilizzare la funzione BEAT REV per invertire il senso di scorrimento di una sequenza su una base di tempo fisso.

12. TASTO PAGE	Premere questo tasto per selezionare una pagina da 1 a 4.
13. DELETE/REV ONE	Questa funzione cancella un passo di una scena o inverte il senso di scorrimento di una sequenza
14. DISPLAY LED	Il display indica permanentemente lo stato della funzione che si sta utilizzando.
15. INSERT/% o 0-255	La funzione INSERT aggiunge uno o più passi di sequenza in una scena. La visualizzazione dei valori delle uscite può essere configurata tra % e 0-255.
16. EDIT o ALL REV	Il tasto EDIT si usa per attivare la modalità EDIT. ALL REV sia usa per invertire il senso di scorrimento di tutte le memorie.
17. ADD o KILL/REC EXIT	La modalità ADD autorizza l'invio di più scene o di più FLASH contemporaneamente. La modalità KILL applica un black out sulle memorie in corso a ogni pressione del tasto FLASH. REC EXIT si usa per uscire dalla modalità PROGRAM o dalla modalità EDIT.
18. RECORD/SHIFT	Il tasto RECORD si usa per attivare la modalità registrazione o per registrare un passo di memoria. Il tasto SHIFT si usa con gli altri tasti.
19. TASTO MASTER A	Colloca i canali 1-12 in piena luce.
20. TASTO PARK	Serve per selezionare SINGLE/MIX CHASE e applica luce piena sui canali da 13 a 24. Questo tasto si usa anche per programmare una scena sul potenziometro MASTER B temporaneamente secondo la modalità in corso di utilizzazione.
21. TASTO HOLD	Si usa per bloccare una scena in corso
22. TASTO STEP	Serve a passare al passo seguente quando il potenziometro SPEED è tutto abbassato o in modalità EDIT.
23. TASTO AUDIO	Attiva lo scorrimento a ritmo di musica e applica gli effetti audio sulle intensità delle uscite.
24. POTENZIOMETRO MASTER A	Controlla la tonalità delle uscite di tutti i canali.
25. POTENZIOMETRO MASTER B	Questo potenziometro controlla le sequenze di tutti i programmi.
26. TASTO BLIND	Questa funzione permette di spegnere le uscite azionate da un sequenziatore di un programma CHNS/SCENE.
27. TASTO HOME	Questo tasto disattiva la funzione BLIND.
28. TASTO TAP SYNC	La velocità media delle pressioni ripetute di questo tasto è attivata come base di tempo.
29. TASTO FULL ON	Questa funzione è applicata in piena luce su tutte le uscite.

30. TASTO BLACK OUT

Questo tasto si usa per spegnere tutte le uscite, tranne quelle risultanti dai tasti FLASH e FULL.

31. POTENZIOMETRO

FADE TIME

Regola il tempo di dissolvenza incatenata

32. POTENZIOMETRO

SPEED

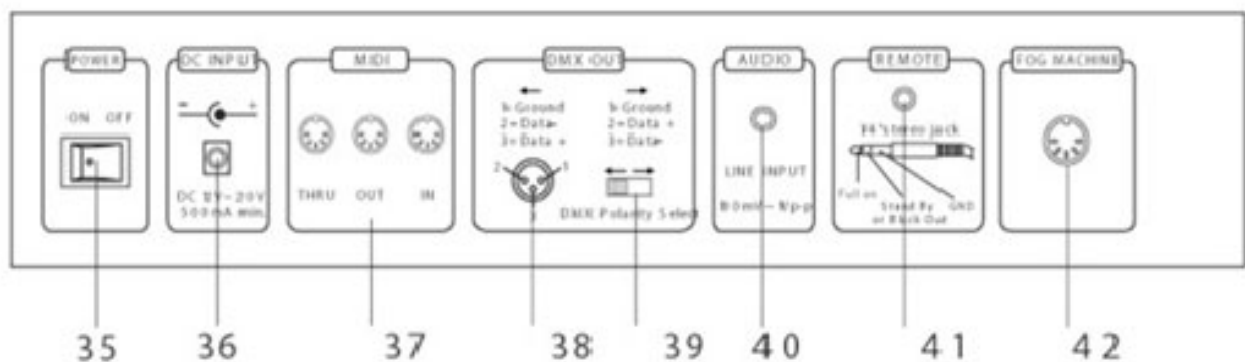
Questo potenziometro regola la velocità di scorrimento dei sequenziatori.

33. POTENZIOMETRO

AUDIO LEVEL

Questo potenziometro controlla la sensibilità audio di entrata del segnale.

1.2 PANNELLO POSTERIORE



35. Interruttore di avvio

Serve a mettere in tensione l'apparecchio

36. Entrata DC

Alimentazione DC 12-20V, 500mA

37. MIDI Thru/Out/In

Connessioni per il segnale MIDI

38. Uscita DMX

Connettore di uscita del segnale DMX

39. Invertitore di polarità DMX

Inverte la polarità del segnale DMX

40. Ingresso audio

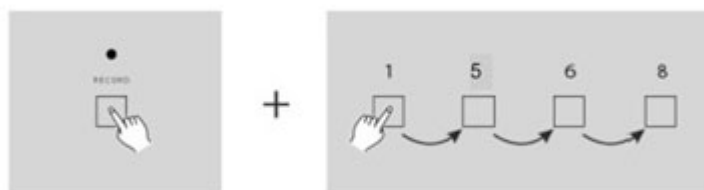
RCA d'ingresso allo standard da 100mV a 1V cresta/cresta

41. Controllo a distanza

Comando di luce piena o black out su connettore jack standard.

42. Connettore macchina del fumo

2.1 AVVIARE LA PROGRAMMAZIONE



1 Premere e tenere premuto il tasto RECORD

2 Sempre tenendo premuto il tasto RECORD, premere i tasti FLASH 1,5,6 e 8 nell'ordine

3 Rilasciare il tasto RECORD; il LED RECORD si accende per segnalare che la modalità di registrazione è attivata.

NOTA: Al primo utilizzo della vostra regia il codice d'accesso è 1,5,6,8.

Il codice può essere modificato per proteggere i programmi.

2.1.2 SICUREZZA DEI PROGRAMMI

Il codice d'accesso può essere modificato nella seguente modalità:

1 Entrare nel codice d'accesso in corso di validità

2 Tenere premuti i tasti RECORD e EDIT contemporaneamente

3 Sempre tenendo premuti questi tasti, inserire il nuovo codice assicurandosi che sia la combinazione di 4 tasti flash.

4 Inserire il codice una seconda volta; tutti i LED dei canali lampeggiano 3 volte per indicare che il codice è variato.

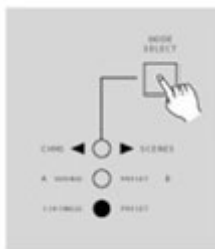
5 Uscire dalla modalità RECORD, tenere premuto il tasto RECORD, premere il tasto REC EXIT e rilasciare i due tasti contemporaneamente.

IMPORTANTE

Uscire sempre dalla modalità registrazione dopo una sessione di programmazione, onde evitare il rischio di una perdita di controllo della regia.

NOTA: In mancanza di flash da parte di tutti i LED dei canali il cambiamento di codice non è riuscito.

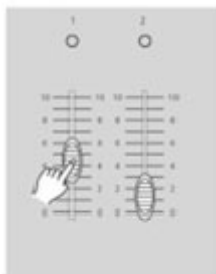
2.1.3 PROGRAMMARE LE SCENE



1 Entrare in modalità registrazione

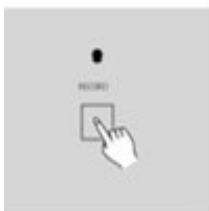
2 Selezionare la modalità SINGLE 1-24 premendo il tasto MODE SELECT.

Questa azione dà accesso al controllo delle 24 piste per la programmazione.



3 Creare una scena utilizzando i potenziometri delle piste. A un valore di 0% corrisponde un valore DMX di 0.

A un valore di 100% corrisponde un valore DMX di 255.



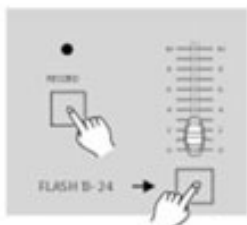
4 Una volta riprodotta la scena desiderata, premere il tasto RECORD per registrare questa scena nella memoria, come se fosse un passo. 5 Ricominciare la tappa 3 e 4 per registrare tutti i passi desiderati delle memorie.

Ogni memoria può accettare mille passi di scena.

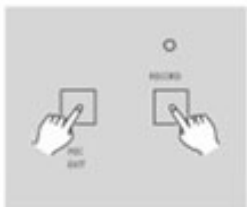


6 Selezionare un banco di sequenza o un potenziometro generale di scena.

Premere il tasto PAGE (da 1 a 4) per scegliere una destinazione di registrazione delle scene.



7 Premere un tasto FLASH tra 13 e 24, sempre tenendo premuto il tasto RECORD. Tutti i led lampeggiano per indicare che la registrazione è stata effettuata.



8 Continuare la programmazione o lasciare. Per lasciare la modalità RECORD, premere sul tasto EXIT tenendo sempre premuto RECORD. Il LED RECORD si spegne.

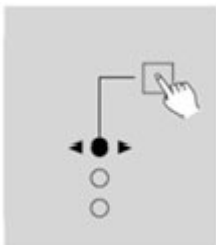
2.2 EDIZIONE

2.2.1 ATTIVARE LA MODALITA' EDIZIONE



1 Passare in modalità registrazione

2 Utilizzare il tasto PAGE per selezionare la pagina corrispondente alla memoria da editare.

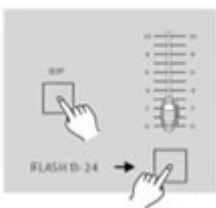


3 Premere il tasto Mode per selezionare SCNS ◀ ▶ SCENE.



4 Premere e tenere premuto il tasto EDIT.

2.2.1 EDIZIONE DI UNA MEMORIA



5 Sempre tenendo premuto il tasto EDIT, premere il tasto FLASH corrispondente alla memoria da editare

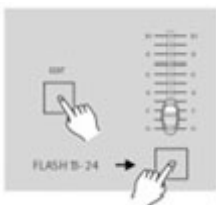
6 Rilasciare il tasto EDIT. Il tasto corrispondente alla memoria richiamata si accende indicando che la modalità di edizione è in corso.

2.2.2 CANCELLARE UNA MEMORIA



1 Passare in modalità registrazione

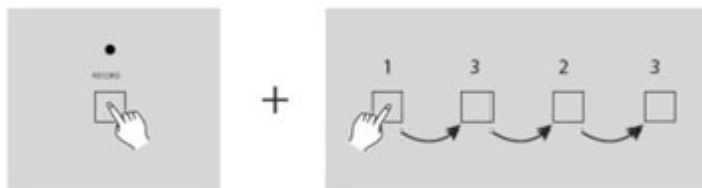
2 Utilizzare il tasto PAGE per selezionare il banco di memoria di destinazione da cancellare



3 Sempre tenendo premuto EDIT, premere il tasto FLASH (da 13 a 24) 2 volte.

4 Rilasciare i due tasti, tutti i LED lampeggiano per indicare che la memoria è stata cancellata.

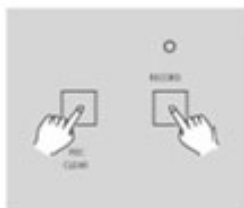
2.2.3 CANCELLARE TUTTE LE MEMORIE



1 Premere e tenere premuto il tasto RECORD.

2 Premere successivamente i tasti FLASH 1,3,2 e 3, sempre tenendo il tasto RECORD premuto. Tutti i LED lampeggeranno per indicare che tutte le memorie sono state cancellate.

2.2.4 CANCELLARE UNA O PIU' SCENE



1 Passare in modalità registrazione

2 Registrare una o più scene

3 Se le scene create non sono soddisfacenti, premere il tasto REC CLEAR e tenere premuto il tasto RECORD. Tutti i LED lampeggeranno per indicare che le scene sono state cancellate.

2.2.5 CANCELLARE UNO O PIU' PASSI



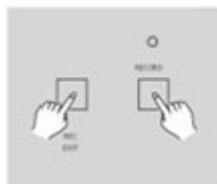
1 Passare in modalità Edizione

2 Premere il tasto STEP per far scorrere i passi della sequenza e selezionare il passo da cancellare.



3 Premere il tasto DELETE una volta selezionato il passo. Tutti i LED lampeggeranno per indicare che il passo è stato cancellato.

4 Continuare con i passi 2 e 3 per cancellare tutti i passi non desiderati.



5 Premere il tasto REC EXIT sempre tenendo premuto il tasto RECORD. Il led SCENE si spegne per indicare l'uscita dalla modalità edizione.

2.2.6 INSERIRE UNO O PIU' PASSI



1 Registrare una scena da inserire

2 Assicurarsi che la funzione SCNS ◀ ▶ SCENE sia attiva e che la regia sia in modalità Edizione.

3 Premere il tasto STEP per far scorrere la sequenza delle scene. Bloccare lo scorrimento sul passo successivo all'intervallo di destinazione.



4 Premere il tasto INSERT per inserire la scena nell'intervallo di destinazione. Tutti i LED lampeggeranno per indicare che il passo è stato inserito.

5 Uscire dalla modalità Edizione.

2.2.7 MODIFICA UNO O PIU' PASSI



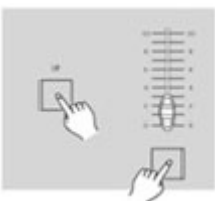
1 Entrate nella modalità di registrazione

2 Premete il tasto STEP per iniziare la modifica



3 Premete e mantenete premuto il tasto UP per aumentare l'intensità dell'uscita corrispondente.

Premete e mantenete premuto il tasto DOWN per diminuire l'intensità dell'uscita corrispondente.



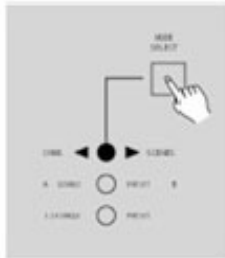
4

5 Ripetete i passaggi 2,3 e 4 per modificare tutti i passaggi necessari.

6 Uscite dalla modalità di modifica

2.3 MODALITÀ DI RICHIAMO

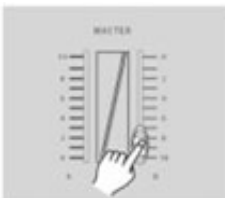
2.3.1 RICHIAMO DI UNA SEQUENZA PROGRAMMATA



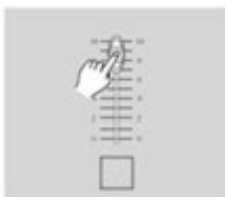
1 Premete il tasto MODE SELECT per selezionare la funzione SCNS < > SCENE, il led rosso indica l'attivazione della modalità



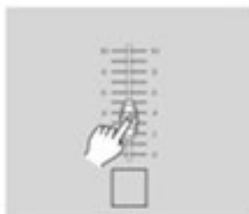
2 Premete il tasto PAGE per selezionare il banco di memoria contenente la sequenza da riprodurre.



3 Premete il potenziometro MASTER B sulla posizione di valore massimo (cursore in basso)

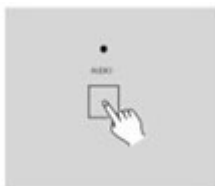


4 Spostate il cursori (da 13 a 24) verso la posizione massima per avviare la programmazione corrispondente. Il programma verrà avviato con i tempi di dissolvenza selezionati dal potenziometro FADE. L'avviamento potrà essere effettuato tramite il tasto FLASH che terrete inserito per qualche istante.



5 Spostate il cursore per selezionare l'uscita della memoria in corso.

2.3.2 RICHIAMO DI UNA MEMORIA IN AUDIO



1 Utilizzate la capsula microfonica interna o una linea connessa alla presa RCA posteriore

2 Selezionare una memoria come descritto



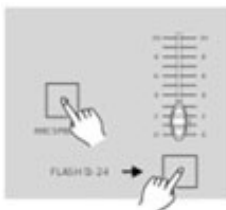
3 Premete il tasto audio per accendere il led corrispondente che indicherà l'attivazione della modalità AUDIO

4 Utilizzate il potenziometro AUDIO LEVEL per regolare la sensibilità della ricezione musicale.



5 Per tornare alla modalità normale, premete sul tasto AUDIO una seconda volta. Il led AUDIO si spegnerà. La modalità è disattivata.

2.3.3 Richiamo di una memoria con variazione di velocità



1 Assicuratevi che la modalità audio sia disattivata (led AUDIO spento)

2 Selezionare una memoria come descritto precedentemente

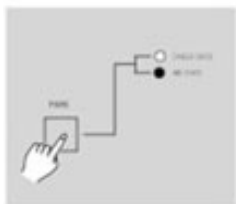
3 Spostate il cursore SPEED sulla posizione SHOW MODE (in basso) quindi premete i tasti FLASH (da 13 a 24) pur mantenendo inserito il tasto REC SPEED. La memoria corrispondente non funzionerà più seguendo il ritmo.

4 Spostate il cursore SPEED per scegliere la velocità desiderata.

Nota: Il passo 3 non è necessario se la memoria non è stata registrata con un ritmo.



2.3.4 RESTITUIRE UNA MEMORIA CON UN BPM



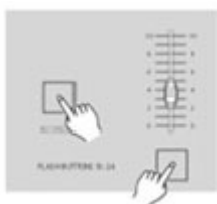
1 Assicurarsi che la modalità AUDIO sia disattivata. Premere il tasto MODE SELECT per selezionare la funzione CHNS . . SCENE.

2 Premere il tasto PARK per selezionare la modalità MIX CHASE. Il LED corrispondente indicherà la selezione.



3 Selezionare la memoria come indicato in precedenza.

4 Spostare il cursore del potenziometro SPEED fino a leggere nel display il valore desiderato. Il tasto TAP SYNC può essere utilizzato per definire una base di tempo. Premere più volte questo tasto. Il tempo tra due pressioni fa da riferimento.



5 Tenendo premuto il tasto REC SPEED, premere il tasto FLASH (da 13 a 24) per registrare di nuovo la memoria.

6 La memoria scorrerà con la base di tempo così definita.

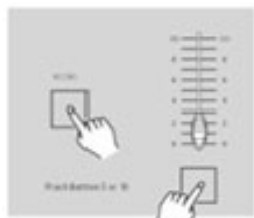
7 Ripetere i passaggi 4 e 5 per registrare una nuova base di tempo.

2.4 REGOLAZIONE DE LA VELOCITA' DI MEMORIA DA 5 A 10 MINUTI.



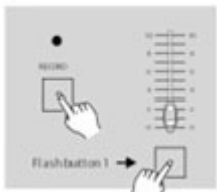
1 Tenere premuto il tasto RECORD.

2 Premere il tasto FLASH 5 o 10 tre volte, sempre tenendo RECORD premuto.

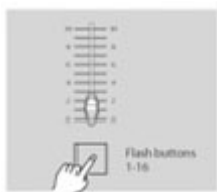


3 Il LED 5 MIN o 10 MIN dovrebbe accendersi indicando se il corso del potenziometro di velocità è impostato su 5 o 10 min.

3.1 REGOLAZIONE DEI PARAMETRI MIDI IN

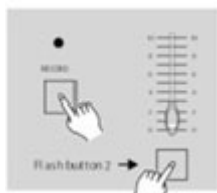


1 Premere il tasto FLASH 1 tre volte sempre tenendo premuto RECORD. Sul display compare CHI per indicare che l'accesso ai parametri MIDI IN è autorizzato.

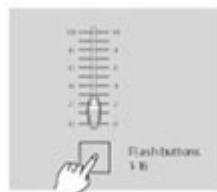


2 Premere il tasto FLASH numerato da 1 a 16 per assegnare i canali MIDI IN da 1 a 16. I led corrispondenti si accendono indicando che i canali MIDI IN sono attivati.

3.2 REGOLAZIONE DEI PARAMETRI MIDI OUT



1 Premere il tasto FLASH 1 tre volte sempre tenendo premuto RECORD. Sul display compare CHO per indicare che l'accesso ai parametri MIDI OUT è autorizzato.



2 Premere il tasto FLASH 2 numerato da 1 a 16 per assegnare i canali MIDI OUT da 1 a 16. I led corrispondenti si accendono indicando che i canali MIDI OUT sono attivati.

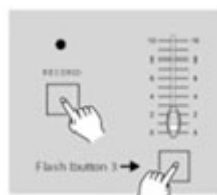
3.3 USCIRE DALLA MODALITA' DI REGOLAZIONE MIDI



Tenere premuto il tasto RECORD. Sempre tenendo RECORD premuto, premere

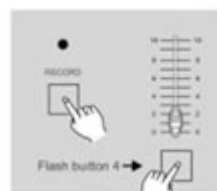
REC EXIT per uscire dalla modalità MIDI.

3.4 RICEZIONE DI UN SEGNALE MIDI



Premere il tasto FLASH 3 tre volte sempre tenendo premuto RECORD. Il display indica IN per indicare che la regia è pronta a ricevere dei segnali MIDI.

3.5 EMISSIONE DI UN SEGNALE MIDI



Premere il tasto FLASH 4 tre volte sempre tenendo premuto RECORD. Con OUT il DISPLAY indica che la regia è pronta ad emettere dei segnali MIDI.

NOTE:

1 Durante l'invio dei segnali MIDI tutte le altre funzioni della regia non funzionano più. Tutte le funzioni saranno attive una volta terminata l'emissione.

2 L'emissione di segnali MIDI si bloccherà se dovesse venir meno l'alimentazione generale.

3.6 IMPLEMENTAZIONE

1 Durante l'invio o la ricezione di informazioni MIDI, tutte le scene MIDI in corso di restituzione verranno messe in pausa automaticamente se non viene captata alcuna risposta nel giro di 10 minuti.

2 Durante l'invio o la ricezione di informazioni la regia cercherà automaticamente una periferica ID di 55H (85), un file chiamato DC 1224 con una estensione BIN(spazio).

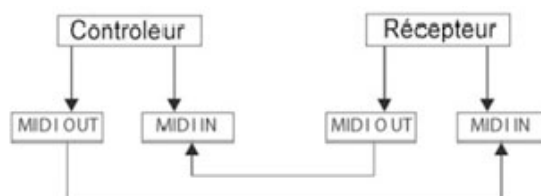
3 I file emessi permettono a questa centralina di inviare propri segnali MIDI verso un altro connettore MIDI.

4 Ci sono due tipi di emissione di informazione come descritto qui sotto.

MODALITA' LOOP APERTO



MODALITA' LOOP CHIUSO



5 Questa regia riceve e invia delle NOTE ON o delle NOTE OFF tramite tasti FLASH.

NOTA N.

22-69

70-93

94

95

96

97

98

99

100

101

102 BLACK OUT

VELOCITA' FUNZIONE

Memoria MASTER Attiva o disattiva le memorie da 1 a 48

Intensità dei canali Attiva i canali da 1 a 24

PIENA LUCE

NERO

HOLD

Attiva o disattiva la modalità audio

CHNS . . SCENE

Modalità doppio PRESET

Modalità PRESET semplice

Passo (STEP)

RIASSUNTO DELLE FUNZIONI PRINCIPALI

INVERTIRE IL SENSO DI SCORRIMENTO DI TUTTE LE MEMORIE:

1 Invertire il senso di scorrimento di tutte le memorie:

Premere il tasto ALL REV: tutte le memorie cambieranno senso di scorrimento

2 Cambiamento del senso di scorrimento di tutte le sequenze comandati in velocità. Premere il tasto CHASE REV.

3 Invertire il senso di scorrimento di tutti i sequenze comandati da un ritmo BPM.

4 Invertire il senso di scorrimento di un sequenza:

Premere il tasto FLASH corrispondente al programma sempre tenendo il tasto REC ONE premuto, poi rilasciare i due tasti.

TEMPO DI DISSOLUZIONE INCATENATA

1 La base di tempo attivata servirà a creare la dissoluzione d'ingresso della memoria (da 0 a 100%) e vice versa.

2 La regolazione della dissoluzione incatenata si fa con l'aiuto del potenziometro FADE TIME, con una gamma di funzionamento da 0 a 10 min

TASTO TAP SYNC

1 Il tasto TAP SYNC si usa per creare una base di tempo di scorrimento delle sequenze. La base di tempo è calcolata sull'intervallo di tempo tra le ultime due pressioni del tasto. Il LED di visualizzazione situato al di sopra del tasto STEP si accenderà secondo la base di tempo così creata.

2 La velocità può essere variata in qualunque momento anche se nessun programma è in corso.

3 La funzione TAP SYNC è prioritaria su qualunque altra informazione di tempo o velocità.

4 Utilizzare la funzione TAP SYNC per parametrizzare una funzione manualmente.

Essa ha la stessa funzione del potenziometro SPEED.

POTENZIOMETRO MASTER

Il potenziometro MASTER offre un controllo proporzionale al livello di uscita di tutti i canali e di tutte le scene inviate tranne che per i tasti FLASH.

Ad esempio, indipendentemente dalla posizione del cursore del potenziometro MASTER ogni pressione su un tasto FLASH applicherà una luce piena sul canale corrispondente. Ogni pressione sul tasto FULL ON applicherà una luce piena su tutti i canali.

Il potenziometro MASTER A comanda i sotto-generalisti della preparazione A e il potenziometro MASTER B comanda i sotto-generalisti della preparazione B, salvo che in modalità DOUBLE PRESET.

MODALITA' SINGLE

1 Tutte le memorie saranno restituite secondo il loro ordine di numero di programma e una dopo l'altra.

2 Il display indica il n. di programma in corso di restituzione

3 Tutti i programmi saranno comandati dallo stesso potenziometro SPEED.

4 Premere il tasto MODE SELECT e selezionare la funzione CHNS < > SCENES.

5 Premere il tasto PARK per selezionare la modalità MIX CHASE. Un LED rosso indicherà la selezione.

MODALITA' MIX

- 1 Questa modalità permette di restituire più memorie o programmi contemporaneamente.
- 2 Tutti i programmi possono essere controllati dallo stesso potenziometro di velocità SPEED oppure ogni programma può avere la propria velocità di scorrimento.
- 3 Premere il tasto MODE SELECT e selezionare la funzione CHNS < > SCENES.
- 4 Premere il tasto PARK per selezionare la modalità MIX CHASE. Un LED arancione chiederà la selezione.

VISUALIZZAZIONE DEL DIMMER

- 1 Il display a segmento di tre caratteri si usa per dispensare informazioni relative all'intensità dei canali selezionati o ai valori DMX.
- 2 Per cambiare l'unità di lettura da % a 0 - 255.
Tenere premuto il tasto SHIFT, premere il tasto % o 0-255, per selezionare un'unità di visualizzazione delle uscite DMX.
- 3 Per esempio il valore 076 sul display può avere due significati differenti a seconda dell'unità scelta. Nel primo caso 076=76% del valore massimale e nell'altro caso 076= al valore decimale 76 del DMX (da 0 a 255).

MODALITA' BLIND e HOME

- 1 La funzione BLIND permette di controllare manualmente i canali di una sequenza mentre questo è in corso.
- 2 Tenere premuto il tasto BLIND e premere il tasto FLASH corrispondente al canale da selezionare.
- 3 Per disattivare la funzione BLIND premere e tenere premuto il tasto HOME e premere sul tasto FLASH corrispondente per rileselzionare il canale disattivato precedentemente.

PARK

- 1 in modalità CHNS < > SCENES premere il tasto della sequenza da modificare per selezionare un modo di restituzione tra SINGLE e MIX.
- 2 In modalità DOUBLE PRESET, una pressione su questo tasto equivale a mettere il cursore del potenziometro MASTER B al massimo.
- 3 In modalità SINGLE PRESET, questo tasto può registrare temporaneamente un'uscita in corso con una regolazione possibile attraverso il potenziometro MASTER B.

ADD E KILL

Il tasto ADD/KILL cambia la funzione dei tasti FLASH. Normalmente i tasti FLASH sono collocati in modalità ADD e ciò significa che ad ogni pressione di un tasto FLASH una scena si sovrappone alle altre già inviate. La modalità KILL è attivata da semplice pressione del tasto ADD /KILL, un LED rosso si accende per indicare che la funzione è attivata. In questo caso ogni pressione su un tasto FLASH disattiverà le altre scene inviate, permettendo così soltanto l'invio di una scena dopo l'altra.

In modalità KILL, i programmi deselezionati non vengono bloccati: vengono spente solo le uscite.

DOPPIO PRESET

- 1 Premere il tasto MODE SELECT per accedere alla modalità DOUBLE PRESET.
- 2 Questa modalità permette di controllare direttamente i canali 1-24 con l'aiuto dei potenziometri delle piste da 1 a 12 e da 13 a 24.
- 3 Il potenziometro MASTER A controlla l'intensità generale dei canali da 1 a 12 e il MASTER B gestisce l'intensità dei canali 13-24.
- 4 Questa modalità non autorizza alcuna registrazione delle scene.

Spécifications techniques

Tension d'alimentation	DC 12-20v, 500 mA Min.
Sortie DMX	Connecteur XLR 3 broches F
Signal MIDI	Connecteur DIN 5 broches Standard
Entrée Audio	sensibilité 100mA -1 V crête /crête
Fusible (interne)	F 0,5 A 250V 5x20 mm
Dimensions	482 x 264 x 85 mm
Poids	4,6 Kg

CONDITIONS DE GARANTIE :

Les équipements **Boost** sont couverts par une garantie d'1 an pièces et main d'œuvre sauf pour les crossfaders (90 jours).
Les principes suivants s'appliquent à partir du moment où l'appareil quitte nos usines.
La facture de mise à la consommation fera foi de date de départ de la garantie, dans la mesure où celle-ci n'excède pas 12 mois par rapport à la date de fabrication.
Seules les compagnies agréées par **Boost** sont autorisées à opérer sur ces équipements.
La garantie devient nulle si l'intervenant appartient à un autre groupe.
Durant la période sous garantie, tout matériel défectueux doit nous être retourné dans son emballage d'origine sous colis pré-payé.
Boost vous retournera vos biens par colis pré-payé au cours de l'année de garantie. Au-delà, les frais d'expédition seront à la charge du client.
Les potentiomètres ont une durée de vie limitée et ne sont pas garantis par le fabricant en cas d'utilisation très intensive.
Pour toute demande relative à ces services, adressez-vous à votre distributeur habituel, qui sera le plus apte à vous renseigner.