

# **coemar**

manual system 24 plus

manuale  
di istruzioni

1<sup>^</sup> edizione, luglio 1998

# manual system 24 plus

Complimenti per aver acquistato un prodotto **coemar**. Acquistando un prodotto **coemar** Vi siete assicurati un controller della massima qualità, nei componenti e nella tecnologia.

Per qualsiasi richiesta di informazione o di servizi riguardanti **manual system 24 plus**, Vi preghiamo di specificare il modello acquistato. Inoltre Vi consigliamo di registrare la data d'acquisto della vostra apparecchiatura, qualora necessitate del servizio assistenza in futuro.

Congratulations on having purchased a new **coemar** product. You have ensured yourself of a controller of the highest quality, both in the components and in the technology used.

In any request for information regarding the **manual system 24 plus**, we ask that you specify correctly the model purchased. To this end we request that you complete the purchase details listed below. This information will assist us in providing you with prompt and accurate information.

numero di serie/serial number

---

data di acquisto/date of purchase

---

fornitore/retailer

---

indirizzo/address

---

cap/città/suburb

---

provincia/capital city

---

stato/state

---

tel./fax

---

*Prendete nota, nello spazio apposito, dei dati relativi al modello e al rivenditore del vostro **manual system 24 plus**: in caso di richiesta di informazioni, pezzi di ricambio, servizi di riparazione o altro ci permetteranno di assistervi con la massima rapidità e precisione.*

*Please note in the space provided above the relative service information of the model and the retailer from whom you purchased your **manual system 24 plus**: This information will assist us in providing spare parts, repairs or in answering any technical enquiries with the utmost speed and accuracy.*

**ATTENZIONE:** la sicurezza dell'apparecchio è garantita solo con l'uso appropriato delle presenti istruzioni, pertanto è necessario conservarle.

**WARNING:** the security of the fixture is granted only if these instructions are strictly followed; therefore it is absolutely necessary to keep this manual.

# Indice

- 1. Caratteristiche generali**
- 2. Funzioni degli elementi del pannello di controllo**
- 3. Connessione di segnale DMX 512**
- 4. Settaggio del ricevitore DMX (riservato agli installatori)**
  - 4.1. indirizzo del ricevitore a dip-switches**
  - 4.2. indirizzo del ricevitore a display**
- 5. Alimentazione**
- 6. Accensione**
- 7. Connessione del segnale audio e regolazione della sensibilità di ricezione**
- 8. Funzionamento manuale**
  - 8.1. Regolazione del livello di uscita**
  - 8.2. Temporizzazione dell'effetto di master A e B**
  - 8.3. Tasti flash**
- 9. Utilizzo degli effetti pre-programmati**
  - 9.1. Generatore di effetti a zona singola**
  - 9.2. Generatore di effetti multi zona**
  - 9.3. Trasferimento di un effetto alle uscite**
  - 9.4. Funzioni avanzate del generatore di effetti**
- 10. DMX patch**
  - 10.1. Visualizzazione dell'assegnazione dei canali DMX (patch)**
  - 10.2. Variazione dell'assegnazione dei canali DMX (patch)**
- 11. Controllo dell'effetto strobo di un proiettore motorizzato**
  - 11.1. Zona 1 (cursori da 1 a 6)**
  - 11.2. Zona 2 (cursori da 7 a 12)**
  - 11.3. Zona 3 (cursori da 13 a 18)**
  - 11.4. Zona 4 (cursori da 18 a 24)**
- 12. Controllo dei colori di un proiettore motorizzato**
- 13. Manual system 24 plus come controllo di:**
  - 13.1. tas colore a.t.**
  - 13.2. tas colore fresnel e Versicolore**
  - 13.3. tas Versicolore**
- 14. Dip-Switches**
- 15. Caratteristiche tecniche**

## 1. Caratteristiche generali

### Controlli manuali:

- interruttore **ON/OFF** sul pannello posteriore
- 2 **preset** con 24 cursori ciascuno
- 24 tasti **flash** di canale
- 2 cursori **master preset**
- **flash master A e B**
- temporizzazione automatica dei **master preset** a tempi selezionabili
- **crossfade** incrociato
- led indicante lo stato delle uscite su ogni canale
- led monitor/**preview** su ogni canale
- possibilità di inibire l'azione dei tasti **flash**
- **patch DMX** fino a **72** canali
- possibilità di inibire la variazione del **patch**
- indicazioni di:
  - presenza di alimentazione
  - presenza di segnale **DMX 512** in uscita
  - corretta ampiezza del segnale audio
  - **patch** abilitato
  - settaggio per funzionamento con canali strobo di fari motorizzati
  - tasti **flash** disabilitati

### Generatore di effetti:

- 1 cursore **master effects**
- 2 tasti per l'avanzamento manuale degli effetti sequenziali
- 4 effetti sequenziali a 4 canali (zona singola)
- 8 effetti sequenziali a 6 canali (zona singola)
- 12 effetti sequenziali a 12, 18 o 24 canali (multi-zona)
- regolazione della velocità di esecuzione dei giochi sequenziali
- avanzamento degli effetti a ritmo di musica, manuale, a velocità programmata o in evanescenza.
- funzione **super auto** per uno spettacolo completo senza necessità di operatore
- monitoraggio delle uscite

### Controlli dedicati a tas colore:

- selezione colori a ritmo di musica o generazione casuale di sequenza di colori
- 2 cursori assegnabili a qualsiasi canale **DMX** particolarmente adatti al controllo di frost, e colori
- 1 cursore **master** per effetto stroboscopico

③

model/transfer

presets A

presets B

output

flash

④

model/transfer

presets A

presets B

output

flash

⑤

model/transfer

presets A

presets B

output

flash

⑥

model/transfer

presets A

presets B

output

flash

⑦

mode

effects generator

tipper

transfer

effects

flash strobe color

delay time(sec.)

random mode

MASTER A

MASTER B

flash MASTER

## 2. Funzioni degli elementi del pannello di controllo

<b>tasto power</b>	Alimenta <b>manual system 24 plus</b> .
<b>cursori preset A</b>	Regolano l'intensità di luce su ogni canale, in sovrapposizione ai <b>preset B</b> .
<b>cursori preset B</b>	Regolano l'intensità di luce su ogni canale, in sovrapposizione ai <b>preset A</b> .
<b>cursori master A/B</b>	Master generali per la regolazione di tutti i livelli impostati con i cursori <b>preset A</b> e <b>preset B</b> .
<b>potenziometri delay time</b>	Permettono la temporizzazione automatica dell'azione dei <b>master preset</b> ; anche per evanescenza incrociata.
<b>tasti flash</b>	Permettono il <b>flash</b> di ogni singolo canale, in sovrapposizione ai cursori <b>preset</b> e l'assegnazione del corrispondente cursore al canale DMX di uscita nella funzione <b>DMX patch</b> .
<b>tasti flash master</b>	Permettono il <b>flash</b> di tutti i <b>24</b> livelli impostati sui cursori <b>preset A</b> e <b>B</b> , in sovrapposizione all'effetto di <b>master A</b> e <b>B</b> . Permettono inoltre lo scorrimento dei canali <b>DMX</b> di uscita nella funzione <b>DMX patch</b> .
<b>leds output</b>	Monitorizzano lo stato delle uscite e l'assegnazione dei canali <b>DMX</b> nella funzione <b>DMX patch</b> .
<b>tasto mode</b>	Stabilisce diversi parametri di funzionamento del generatore di effetti: <b>single zone</b> : il generatore di effetti ( <b>selector</b> ) visualizza giochi di luce a <b>4</b> o <b>6</b> canali. <b>multi zone</b> : il generatore di effetti ( <b>selector</b> ) visualizza giochi di luce a <b>12</b> , <b>18</b> o <b>24</b> canali. <b>super auto</b> : il generatore di effetti visualizza giochi di luce in variazione continua. <b>preview</b> : monitorizza sui led <b>preview</b> lo stato delle uscite <b>clear all</b> : interrompe la generazione/esecuzione dei giochi.
<b>commutatore rotativo selector</b>	Permette la selezione dei giochi di luce preprogrammati a <b>4</b> , <b>6</b> , <b>12</b> , <b>18</b> o <b>24</b> canali.
<b>potenziometro speed</b>	Regola la velocità di scansione dei giochi di luce preprogrammati.
<b>tasto trigger</b>	Seleziona le diverse modalità di scansione dei giochi generati <b>full</b> : 2 livelli, acceso o spento. <b>crossfade</b> : effetto dissolvenza. <b>audio</b> : ritmo di musica, abbinabile a <b>full</b> e <b>crossfade</b> . <b>manual</b> : manuale, abbinabile a <b>full</b> e <b>crossfade</b> , attivato dai tasti <b>+1</b> o <b>-1</b> .
<b>leds preview</b>	Monitorizzano gli effetti creati con il generatore, permettendone la visualizzazione prima del trasferimento alla uscita. Generano le unità dei canali <b>DMX</b> nella funzione <b>DMX patch</b> .
<b>tasto transfer</b>	In combinazione con i tasti <b>mode/transfer</b> assegna il gioco di luce generato con l' <b>effects generator</b> alle uscite; la pressione dei 2 tasti deve essere simultanea.
<b> cursore effects</b>	Master generale degli effetti di luce trasferiti alle uscite.
<b>tasto mode/transfer</b>	In combinazione con il tasto <b>transfer</b> assegna il gioco di luce generato con l' <b>effects generator</b> alle uscite; la pressione dei 2 tasti deve essere simultanea. Permette anche modifiche sui modi di avanzamento dei giochi trasferiti. <b>full</b> : 2 livelli, acceso o spento <b>crossfade</b> : effetto dissolvenza. <b>audio</b> : ritmo di musica, abbinabile a <b>full</b> e <b>crossfade</b> . <b>manual</b> : manuale, abbinabile a <b>full</b> e <b>crossfade</b> , attivato dai tasti <b>+1</b> o <b>-1</b> . <b>direct</b> : trasferimento diretto dal generatore di effetti. <b>standby</b> : annulla il gioco trasferito fino alla successiva pressione del tasto <b>mode/transfer</b> .
<b>leds DMX patch</b>	Generano le decine dei canali <b>DMX</b> nella funzione <b>DMX patch</b> .
<b>tasti +1 -1</b>	Scansionano gli effetti sequenziali in funzione <b>manual</b> , inoltre permettono l'assegnazione in fase di <b>patch</b> dei cursori <b>frost</b> e <b>strobo</b> , la loro azione viene visualizzata dall'accensione dai rispettivi leds.
<b>tasto color</b>	Genera la variazione automatica del livello di uscita dei canali assegnati con la funzione <b>DMX patch</b> al cursore <b>color</b> . L'effetto può essere casuale ( <b>random</b> ) o a ritmo di musica ( <b>music</b> ) Permette anche l'assegnazione in fase di <b>patch</b> di qualsiasi canale al cursore <b>color</b> , la sua azione viene visualizzata dall'accensione dei rispettivi leds.

<b>cursori frost e color</b>	Cursori aggiuntivi per l'assegnazione di canali speciali, anche di proiettori motorizzati, particolarmente adatti al controllo di filtro frost e cambia colori.
<b> cursore strobo</b>	Cursore aggiuntivo per l'assegnazione di canali speciali, anche di proiettori motorizzati, particolarmente adatti al controllo di effetti stroboscopici. Il cursore è automaticamente assegnato all'attivazione dei dip-switches <b>strobo 1/6, 7/12, 13/18 o 19/24</b> . Genera l'effetto stroboscopico su proiettori adatti a questa funzione. <b>NOTA TECNICA:</b> la sua azione sovrappone un livello da <b>150 a 245</b> su tutti i canali <b>dimmer</b> che avranno funzione da <b>0 a 125</b> .
<b> leds funzionali</b>	<b>DMX 512 out:</b> presenza di segnale <b>DMX 512</b> in uscita <b>audio in:</b> monitor del segnale audio <b>+ 20 V DC:</b> presenza di alimentazione <b>flash inhibit:</b> tasti <b>flash</b> disabilitati <b>DMX patch: patch</b> abilitato <b>strobe setting:</b> settaggio per funzionamento con canali strobo di fari motorizzati attivo.

### 3. Connessione di segnale DMX 512

**manual system 24 plus** genera, sulla presa XLR 5, **72 canali DMX 512**; agendo sui cursori e sui comandi otterrete la variazione del livello di uscita da 0 a 255, come prevede lo standard internazionale in materia di segnale digitale **DMX 512**, regolamentato da USITT (U.S Institute of Theatre Technology)

Tutti i dispositivi compatibili con questo segnale sono controllabili da **manual system 24 plus**.

Il collegamento tra **manual system 24 plus** e qualsiasi ricevitore **DMX 512** è conforme allo standard:

Segnale di uscita su presa tipo XLR5 su **manual system 24 plus**:

**Pin 1= Ground (GND)**

**Pin 2= DATA -**

**Pin 3= DATA +**

**Pin 4= Optional -**

**Pin 5= Optional +**

Nel caso vi fosse utile ordinare i componenti per il cablaggio di segnale, potete farlo con i seguenti codici **coemar**:

**ME 1344** (Spina volante XLR 3)

**ME 1230** (Presa volante XLR 3)

**ME 4966** (Spina volante XLR 5)

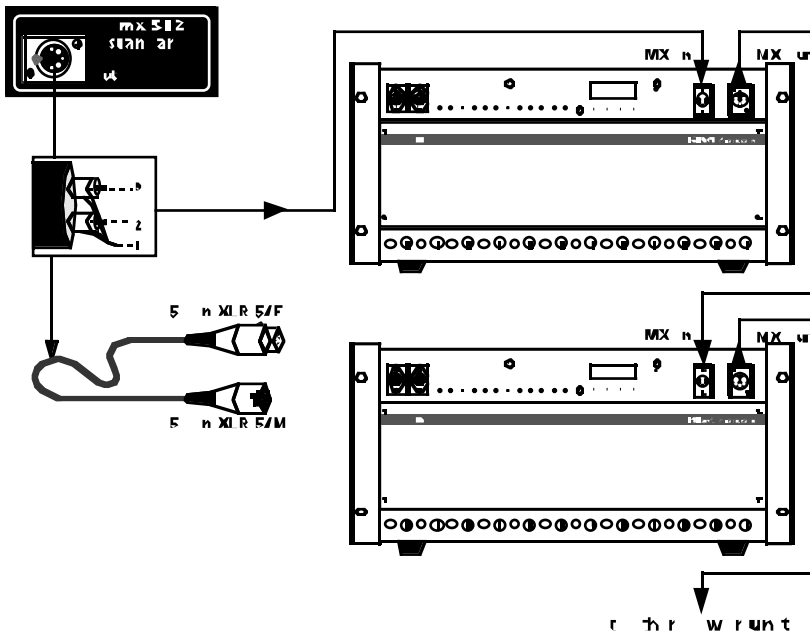
**ME 4965** (Presa volante XLR 5)

**CV 4158** (un metro di cavo a 2 poli schermato Ø 0,5)

Per il collegamento dovete utilizzare cavo di segnale a 2 poli schermato e attenervi a tutte le prescrizioni del protocollo standard del segnale di trasmissione.

La schermatura deve sempre essere collegata al polo numero 1 dei connettori XLR e deve essere perfettamente isolata dalla custodia metallica del connettore, rispettate le polarità.

Esempio dei collegamento **DMX**:



Se il ricevitore **DMX 512** che dovete controllare con **manual system 24 plus** ha come presa di ingresso di segnale un XLR 3, semplicemente non collegate i poli 4 e 5 che sono internazionalmente riconosciuti come NON collegati in un sistema **DMX 512**.

Tutti i ricevitori **DMX 512** siano essi unità di potenza o proiettori motorizzati, devono essere settati con indirizzo **DMX** corretto per funzionare con **manual system 24 plus**.

Consultate i manuali di prodotto per una corretta assegnazione dei canali **DMX 512**.



## 4. Settaggio del ricevitore DMX (riservato agli installatori)

Con **manual system 24 plus** vengono solitamente controllate in **DMX** unità di potenza o proiettori motorizzati. **manual system 24 plus** genera **72** canali **DMX 512**, assegnabili ai comandi del pannello frontale con la funzione di **DMX patch**.

Il mixer viene abitualmente venduto con assegnazione di canali standard dove i canali **DMX** da **1** a **24** hanno perfetta corrispondenza con i cursori da **1** a **24**, se viene fatta un'assegnazione diversa il **led DMX patch** è acceso.

L'assegnazione dei canali da **1** a **24** viene ripetuta identicamente per i canali da **25** a **72**. Se desiderate modificare l'assegnazione, dovete farlo mediante la funzione **DMX 512 patch** descritta successivamente in questo stesso manuale. (par. 10)

Prima dell'accensione il ricevitore deve essere settato sull'indirizzo **DMX 1** per rispondere correttamente ai primi **24** canali generati da **manual system 24 plus**, dovete mantenere questo indirizzo per il perfetto scambio di dati digitali.

Dipendentemente dal numero di canali che utilizza il ricevitore **DMX** dovete settare i successivi a multipli di **3, 4, 6, 8** o **12**.

Per vostra comodità indichiamo di seguito 2 esempi di come dovete provvedere ad effettuare i settaggi di ricevitori che generalmente usano per il settaggio un display o dei dip-switches.

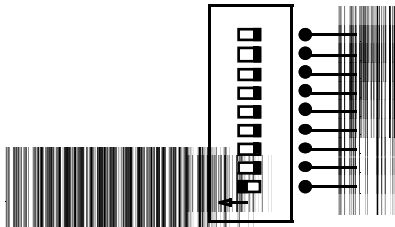
### 4.1. Indirizzo del ricevitore a dip-switches

Ogni interruttore miniatura del dip-switches ha un valore numerico, dovete posizionare in **ON** solo quello che ha valore **1** (Per indirizzo **DMX 1**) per ottenere il corretto scambio di informazioni tra il mixer e il primo canale **DMX 512**.

Dipendentemente dal numero di canali che utilizza il ricevitore **DMX** dovete settare i successivi a multipli di **3, 4, 6, 8**, o **12**.

La rappresentazione grafica che segue indica che solo il dip-switch numero **1** deve essere portato in posizione **on**.

Potete controllare altre unità di potenza con lo stesso indirizzo in parallelo, per maggiori informazioni, riferitevi al manuale dell'apparecchiatura collegata.



### 4.2. Indirizzo del ricevitore a display

Dovete indirizzare il primo ricevitore **DMX** sul numero **1**.

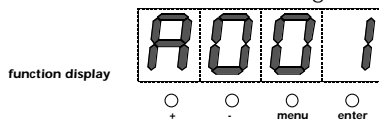
Dipendentemente dal numero di canali che utilizza il ricevitore **DMX** dovete settare i successivi a multipli di **3, 4, 6, 8**, o **12**.

La rappresentazione grafica che segue esemplifica il modo di indirizzamento adatto alla ricezione dati trasmessi da **manual system 24 plus** in connessione con unità di potenza **coemar DIGifactor 12 ch**.

Potete controllare altre unità di potenza con lo stesso indirizzo in parallelo, per maggiori informazioni, riferitevi al manuale dell'apparecchiatura collegata.

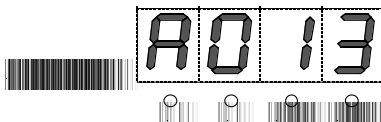
Dopo l'accensione di **DIGifactor 12 ch**:

1- Premete il tasto **+** o **-** fino a visualizzare il numero **DMX A001**, le cifre del pannello display lampeggiano ad indicare la variazione dell'indirizzo non registrata.



2- Premete il tasto **enter** per confermare la selezione; le cifre del pannello display smettono di lampeggiare, l'unità di potenza risponde ora al numero **DMX 1**.

3- Fissate ora con la stessa procedura la seconda **DIGifactor 12 ch** con indirizzo numero **13**.



Con le operazioni eseguite avrete il pieno controllo attraverso **manual system 24 plus** di 24 canali di unità di potenza.

## 5. Alimentazione

Per alimentare **manual system 24 plus** collegate alla presa sul pannello posteriore un alimentatore con tensione di uscita +20V DC e in grado di erogare una corrente minima di di 400 mA.

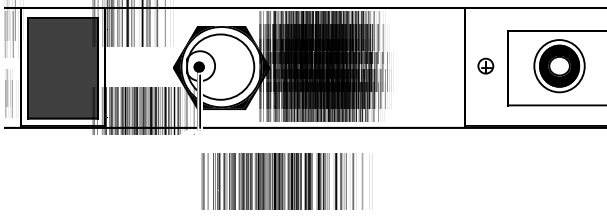
La presa di uscita deve essere compatibile con **manual system 24 plus**:

Presa coassiale di alimentazione con guida cavo, Ø interno 2,1mm, Ø esterno 5,5mm.

Per alimentazione a 230V 50/60 Hz, consigliamo l'uso dell'alimentatore **coemar** che potete trovare in tutti i centri vendita e assistenza con il codice:

**FO644/2** (con alimentazione 230V 50/60Hz)

---



## 6. Accensione

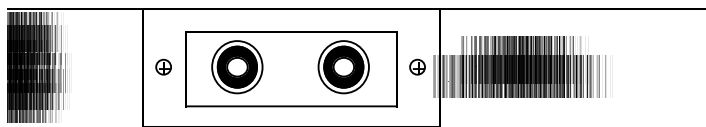
Dopo aver correttamente alimentato il **manual system 24 plus**, come descritto al paragrafo 5, accendetelo portando in posizione **ON** il tasto **power** sul posteriore del mixer.

Il led **+20 V DC** si accende ad indicare che **manual system 24 plus** è stato alimentato correttamente



## 7. Connessione del segnale audio e regolazione della sensibilità di ricezione

Il segnale musicale permette l'esecuzione dei giochi di luce pre-programmati a ritmo di musica; è possibile collegare il segnale tramite i 2 connettori PIN RCA di ingresso musicale stereo da 100mV a 10V RMS, posti sul pannello posteriore di **manual system 24 plus**



Il segnale musicale è prelevabile dall'uscita di un qualsiasi mixer audio con un'ampiezza variabile da 100mV fino a 10V RMS massimi. La corretta ricezione del segnale audio è monitorizzata dal led **audio in** lampeggiante a ritmo di musica, sincronizzato sulla frequenza bassa.

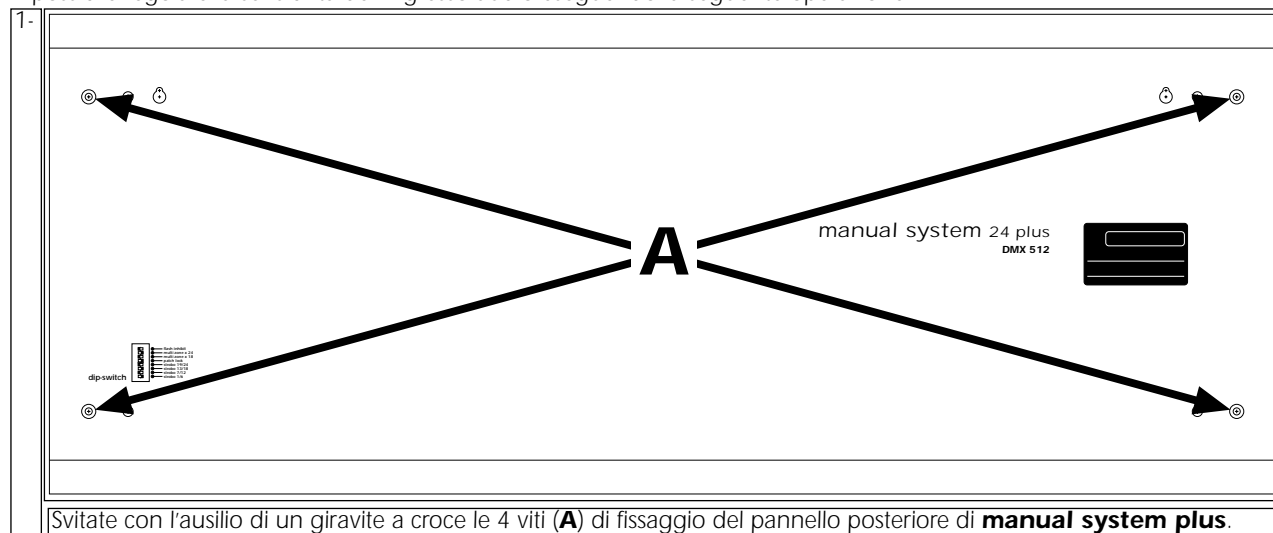


Il circuito di ricezione dati musicali è auto-regolante; esiste comunque la possibilità di ritoccare la soglia di intervento con un trimmer interno all'apparecchiatura che renderà il vostro **manual system 24 plus** perfettamente sincronizzato con il segnale audio generato da mixer audio con diverse impedenze di uscita.

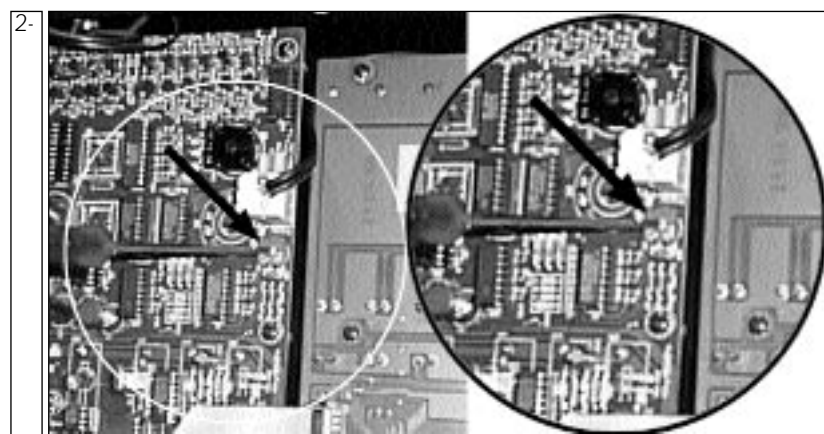
### 7.1 Regolazione della sensibilità di ricezione

Raccomandiamo di procedere alla regolazione solo se necessario.

È possibile regolare la sensibilità dell'ingresso audio eseguendo la seguente operazione:



Alimentate **manual system 24 plus** e generate il segnale audio che avete collegato alle prese pin RCA.



Identificate il trimmer (B) e regolatelo con un giravite a testa piana plastico di dimensioni adatte fino a che il led **audio IN** (sul pannello frontale del mixer) non si accende e spegne ritmicamente, perfettamente sincronizzato con il ritmo basso della musica.



Richiudete ora l'apparecchio

## 8. Funzionamento manuale

Il paragrafo si riferisce al funzionamento dei livelli di uscita; l'effetto che otterrete sui dispositivi collegati in uscita varia a seconda del tipo di dispositivo e all'assegnazione di canali effettuata; per semplicità di descrizione ci riferiremo sempre al mixer senza funzione **DMX patch** attivo, troverete questa funzione al paragrafo 10.

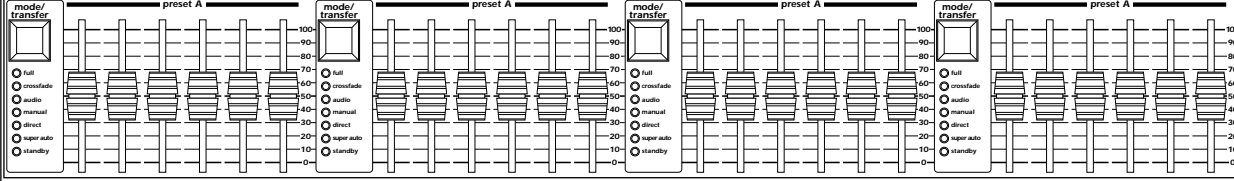
Controllate che il led **DMX 512 out** lampeggi ad indicare che **manual system 24 plus** genera segnale in uscita.e che il led **+ 20 V DC** sia acceso a conferma della corretta alimentazione.

Se il led **+ 20 V DC** è spento, procedete come descritto ai paragrafi 5 e 6 del presente manuale di istruzione.

### 8.1. Regolazione del livello di uscita

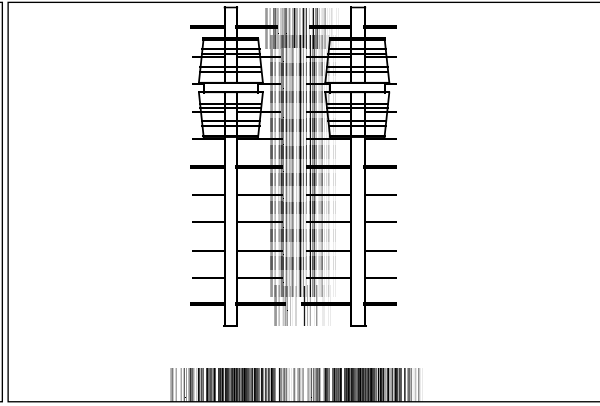
Mediante questa funzione è possibile regolare la percentuale di segnale digitale in uscita su tutti i 24 canali in modo differente.

1-



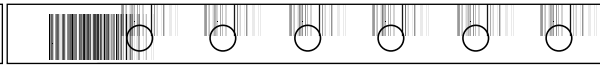
Regolate il livello dei **24 cursori A** fino a raggiungere quello desiderato.

2-



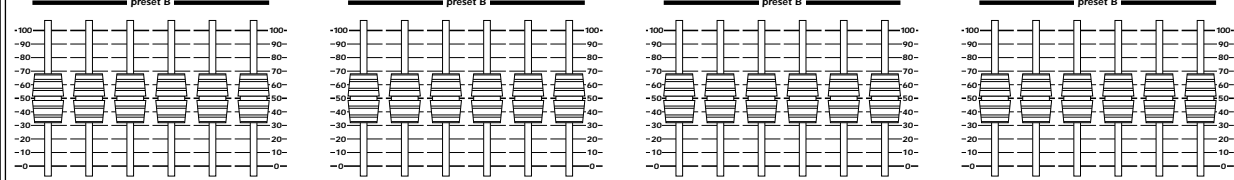
Regolate ora il cursore **master A** per vedere l'effetto sul ricevitore digitale collegato.

3-



I led verdi **output** si illuminano progressivamente mostrandovi l'incremento del livello di uscita.

4-



Potete ora preparare una nuova configurazione sui cursori **B**; quando desiderate attivarla, abbassate il **master A** e alzate il **master B**, ottenendo la dissolvenza dei livelli **A** a favore dei **B**.  
 Mantenendo i cursori **master A** e **B** ad un livello diverso da **0**, l'effetto sull'uscita risulta essere la sovrapposizione matematica dei 2 cursori.  
 Ad esempio, se il canale **1** del **preset A** è a livello 50% e lo stesso canale **1** è a livello 50% del **preset B**, il canale **1** in uscita sarà al 50%.  
 Se invece il canale **1** del **preset A** è a livello 50% e lo stesso canale **1** è a livello 70% del **preset B**, il canale **1** in uscita sarà al 70%; ovvero il livello più alto vince.

## 8.2. Temporizzazione dell'effetto di master A e B

Mediante questa funzione è possibile ritardare l'effetto dei cursori **master**

1-		<p>Per ritardare l'effetto dei cursori <b>master A</b> o <b>B</b>, azionate i rispettivi potenziometri <b>delay time</b></p> <p>Potete azionare entrambe i potenziometri per una evanescenza incrociata a temporizzazione elettronica che passa per il <b>black-out</b> solo se manualmente attenderete la dissolvenza della prima scena, altrimenti le 2 scene si incroceranno come stabilito dai tempi impostati.</p> <p><b>Nota 1:</b> l'effetto dei potenziometri, si ha su ogni azione dei cursori, sia in incremento che in dissolvenza.</p> <p><b>Nota 2:</b> i potenziometri, agiscono su tutti i <b>24</b> canali perché si impongono sulla funzione dei cursori <b>master A</b> e <b>B</b>.</p>
----	--	---

## 8.3. Tasti flash

Con questa funzione è possibile generare il livello massimo del canale selezionato istantaneamente.

1-	<p>output 1 2 3 4 5 6</p> <p style="text-align: right;">flash</p>	<p>I tasti <b>flash</b> sono sempre attivi e mandano il canale al livello massimo di uscita quando il tasto è premuto.</p>
2-		<p><b>flash master</b>, sono 2 relativi alle 2 scene <b>A</b> e <b>B</b>; alla loro pressione otterrete in uscita il livello impostato dai cursori dei singoli canali.</p> <p>Il loro effetto è istantaneo e si sovrappone a quello dei cursori <b>master</b>.</p>

Avete la possibilità di inibire i tasti **flash**, per evitare che pressioni accidentali dei tasti **flash** generino effetti non desiderati.

3-	<p>dip-switch</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● flash inhibit</li> <li>● multi zone x 24</li> <li>● multi zone x 18</li> <li>● patch lock</li> <li>● strobo 19/24</li> <li>● strobo 13/18</li> <li>● strobo 7/12</li> <li>● strobo 1/6</li> </ul>	<p>Identificate nella parte inferiore di <b>manual system 24 plus</b> l'interruttore miniatura (dip-switches) che tra le sue funzioni vi da la possibilità di azionare la funzione di <b>flash inhibit</b>, azionate l'interruttore e portatelo in posizione <b>ON</b>.</p>
4-	<p>dip-switch</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● flash inhibit</li> <li>● multi zone x 24</li> <li>● multi zone x 18</li> <li>● patch lock</li> <li>● strobo 19/24</li> <li>● strobo 13/18</li> <li>● strobo 7/12</li> <li>● strobo 1/6</li> </ul>	<p>Il led <b>flash inhibit</b> nella zona <b>effects generator</b> si accende ad indicare l'inibizione dei tasti <b>flash</b>.</p>

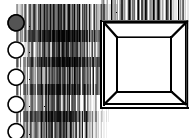
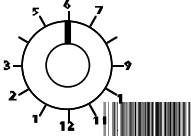
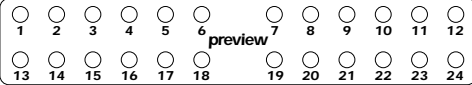
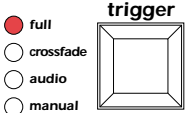
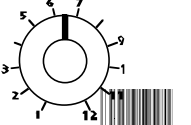
Da questo momento i tasti **flash** non hanno più alcuna funzione; ripetete l'operazione riportando l'interruttore **flash inhibit** in posizione **OFF** se desiderate nuovamente l'uso dei tasti.

## 9. Utilizzo degli effetti pre-programmati

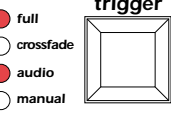
**manual system 24 plus** consente l'utilizzo di effetti sequenziali pre-programmati in grado di soddisfare molteplici esigenze. I giochi sequenziali possono essere a zona singola, per un gruppo di sei canali, oppure multi zona per **12, 18 o 24** uscite. Ricordiamo che gli effetti generati si sovrappongono sempre alla funzione manuale descritta nei precedenti paragrafi.

### 9.1. Generatore di effetti a zona singola

In zona singola gli effetti sequenziali a disposizione sono 8 a 6 canali (dal game **1** all' **8**) e 4 a 4 canali (dal game **9** al game **12**). Gli effetti a 4 canali vi consentono di utilizzare le restanti 2 uscite in funzione dimmer, slegate da effetti; lo scopo tipico di questa possibilità è quello di permettervi di collegare luci di sala e regolarne l'intensità luminosa, mentre le altre uscite generano effetti sequenziali ritmo di musica.

1-		<p>Premete il tasto <b>mode</b> nella zona <b>effects generator</b> fino all'accensione del led <b>single zone</b>.</p>
2-		<p>Selezionate il gioco sequenziale da <b>1</b> a <b>12</b> che desiderate trasferire alle uscite, mediante il selettore <b>selector</b>.</p>
3-		<p>I leds <b>preview</b> da <b>1</b> a <b>6</b> o da <b>1</b> a <b>4</b> si accendono eseguendo il gioco selezionato.</p>
4-		<p>Premete il tasto <b>trigger</b> fino all'accensione del led desiderato; per scegliere tra le modalità di scansione/avanzamento del gioco di luce selezionato: L'abilitazione dei canali in uscita può avvenire sia bruscamente con la sequenza dei 2 livelli acceso spento (<b>full</b>), che in modo evanescente (<b>crossfade</b>); scegliete quella più adatta al vostro spettacolo luci premendo il tasto <b>trigger</b> fino all'accensione del <b>led full</b> o <b>crossfade</b>.</p>
5-		<p>Regolate ora la velocità di scansione degli effetti con il potenziometro <b>speed</b>. I led <b>preview</b> variano la velocità in base alla velocità che state selezionando.</p>

In alternativa alla scansione dei giochi con il segnale interno con velocità regolata dal potenziometro **speed**, è possibile associare il modo di accensione dei canali **full** o **crossfade** all'avanzamento a ritmo di musica o manuale a discrezione dell'operatore.

6-		<p>Premete il tasto <b>trigger</b> fino all'accensione del led <b>audio</b>, unitamente al led <b>full</b> o <b>crossfade</b>. In questo modo la scansione degli effetti è regolata dal segnale musicale (vedi paragrafo 7).</p>
----	---	--

oppure

7-			<p>Premete il tasto <b>trigger</b> fino all'accensione del led <b>manual</b>, unitamente al led <b>full</b> o <b>crossfade</b>. In questo modo la scansione degli effetti di luce è regolata dall'operatore; che può fare avanzare o indietro di un passo il gioco di luce selezionato premendo i tasti <b>+1</b> o <b>-1</b>.</p>
----	---	---	--

Per visualizzare i giochi di luce generati sulle uscite, passate al paragrafo **9.3**.

## 9.2. Generatore di effetti multi zona

Vengono considerati effetti multizona gli effetti sequenziali che interessano **12, 18** o **24** canali di **manual system 24 plus**.

Potete scegliere se far generare a **manual system 24 plus 12, 18** o **24** canali, in dipendenza dalla disposizione dei proiettori che intendete controllare.

La selezione del numero di canali che genera il generatore di effetti quando selezionate la funzione multi zone si effettua tramite il dip-switches nella parte inferiore del mixer.

1-		<p>Identificate nella parte inferiore di <b>manual system 24 plus</b> l'interruttore miniatura (dip-switches) che tra le sue funzioni vi da la possibilità di azionare la funzione di <b>multi zone X 18 o multizona X 24</b>.</p> <p>Azionate l'interruttore della configurazione che desiderate, ricordandovi che se nessuno dei 2 interruttori è in posizione <b>on</b> il mixer genera effetti sequenziali multizona a 12 canali.</p> <p>Se azionate (<b>on</b>) entrambi gli interruttori, il generatore manterrà l'ultima configurazione valida impostata.</p>
----	--	--

Dopo aver scelto il numero di canali interesserà la funzione **multi zone**, procedete come segue:

Potete scegliere tra 12 giochi differenti:

2-		<p>Premete il tasto <b>mode</b> nella zona <b>effects generator</b> fino all'accensione del led <b>multi zone</b>.</p>
----	--	--

3-		<p>Selezionate il gioco sequenziale da <b>1</b> a <b>12</b> che desiderate trasferire alle uscite, mediante il selettore <b>selector</b>.</p>
----	--	---

4-		<p>I leds <b>preview</b> da <b>1</b> a <b>24</b> si accendono eseguendo il gioco selezionato.</p>
----	--	---

5-		<p>Premete il tasto <b>trigger</b> fino all'accensione del led desiderato; per scegliere tra le modalità di scansione/avanzamento del gioco di luce selezionato:</p> <p>L'abilitazione dei canali in uscita può avvenire sia bruscamente con la sequenza dei 2 livelli acceso spento (<b>full</b>), che in modo evanescente (<b>crossfade</b>); scegliete quella più adatta al vostro spettacolo luci premendo il tasto <b>trigger</b> fino all'accensione del led <b>full</b> o <b>crossfade</b>.</p>
----	--	--

6-		<p>Regolate ora la velocità di scansione degli effetti con il potenziometro <b>speed</b>.</p> <p>I led preview variano la velocità in base alla velocità che state selezionando.</p>
----	--	--

In alternativa alla scansione dei giochi con il segnale interno con velocità regolata dal potenziometro **speed**, è possibile associare il modo di accensione dei canali **full** o **crossfade** all'avanzamento a ritmo di musica o manuale a discrezione dell'operatore.

7-		<p>Premete il tasto <b>trigger</b> fino all'accensione del led <b>audio</b>, unitamente al led <b>full</b> o <b>crossfade</b>.</p> <p>In questo modo la scansione degli effetti di luce è regolata dal segnale musicale (vedi paragrafo 7).</p>
----	--	---

oppure

7-		<p>Premete il tasto <b>trigger</b> fino all'accensione del led <b>manual</b>, unitamente al led <b>full</b> o <b>crossfade</b>.</p> <p>In questo modo la scansione degli effetti di luce è regolata dall'operatore: che può fare avanzare o indietro di un passo il gioco di luce selezionato premendo i tasti <b>+1</b> o <b>-1</b>.</p>
----	--	---

Per visualizzare i giochi di luce generati sulle uscite, passate al paragrafo **9.3**



### 9.3. Trasferimento di un effetto alle uscite

Nei precedenti paragrafi **9.1** e **9.2** avete generato degli effetti sequenziali che avete visualizzato sui led monitor, ma che non sono stati visualizzati dal ricevitore da voi collegato sull'uscita **DMX 512** e neppure sui led verdi **output**. Se gli effetti generati sono esattamente quelli che volete vengano eseguiti, potete trasferirli all'uscita.

Se l'effetto da trasferire è **single zone** (paragrafo **9.1**), viene accettato dal mixer in tutte le 4 zone del mixer di sei canali:

- Zona 1: canali da **1 a 4** o da **1 a 6**.
- Zona 2: canali da **7 a 10** o da **7 a 12**.
- Zona 3: canali da **13 a 16** o da **13 a 18**.
- Zona 4: canali da **19 a 22** o da **19 a 24**.

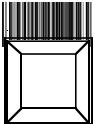

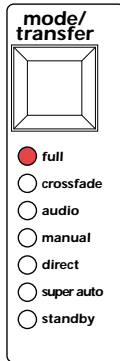
Nel caso in cui l'effetto da trasferire sia **multi zona** (paragrafo **9.2**) a 12 canali, viene accettato dal mixer in 2 zone del mixer a 12 canali:

- Multi Zona 1: canali da **1 a 12**.
- Multi Zona 2: canali da **13 a 24**.

Nel caso in cui l'effetto da trasferire sia **multi zona** (paragrafo **9.2**) a **18** o **24** canali, viene accettato dal mixer solo se assegnato alla prima zona:

Multi Zona: canali da **1 a 24**.

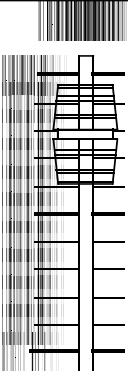
Per il trasferimento dei giochi generati con la sezione effect generator alle uscite effettive del mixer, seguite le istruzioni riportate di seguito:

1-			Dopo aver generato sui led monitor l'effetto desiderato, premete il tasto <b>transfer</b> nella zona <b>effects generator</b> , unitamente al tasto <b>mode/transfer</b> , della zona alla quale desiderate far eseguire l'effetto.
2-			Notate che dopo il trasferimento dell'effetto nella zona <b>mode/transfer</b> si accendono i led che mantengono in memoria l'effetto trasferito ed i suoi parametri caratteristici. In questo modo il generatore di effetti potrà essere variato per creare nuovi effetti sequenziali, con parametri differenti, che potranno poi nello stesso modo esser trasferiti alle uscite.


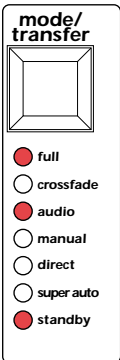
**Nota:** Potete trasferire effetti differenti a zone differenti del mixer, potete anche trasferire contemporaneamente effetti creati come multi zone e single zone; sempre che non eccedano il numero di canali di **manual system 24 plus**.

Gli effetti multi zone trasferiti alla prima zona (canali da 1 a 6) eliminano automaticamente i giochi presenti sulle zone interessate dal gioco di luce che state trasferendo.

Gli effetti **single zone** eliminano automaticamente i giochi multi zone eventualmente presenti sulla zona interessata al trasferimento.

3-		Alzate il cursore <b>effects</b> proporzionalmente all'intensità luminosa desiderata, per visualizzare sulla scena (sulle unità di potenza o sul ricevitore da voi collegato sull'uscita <b>DMX 512</b> ) l'effetto generato. Solo ora i led <b>output</b> si accendono proporzionalmente al segnale generato.
----	---	--

**manual system 24 plus** vi da la possibilità di variare l'effetto trasferito alla zona di assegnazione

4-		<p>Premete brevemente il tasto <b>mode/transfer</b> e notate l'immediata accensione del led <b>standby</b>, che corrisponde al congelamento del gioco di luce trasferito che resta memorizzato ma che sparisce dalla scena. Premete nuovamente il tasto <b>mode/transfer</b> ed il gioco riprende istantaneamente.</p>
5-		<p>Premete il tasto <b>mode/transfer</b> e mantenetelo premuto per alcuni secondi; notate l'immediata accensione del led <b>standby</b> e nello stesso tempo la variazione dei parametri del gioco da voi precedentemente trasferito; potete scegliere tra:</p> <p><b>full</b>: 2 livelli, acceso o spento  <b>crossfade</b>: effetto dissolvenza.  <b>audio</b>: ritmo di musica, abbinabile a <b>full</b> e <b>crossfade</b>.  <b>manual</b>: manuale, abbinabile a <b>full</b> e <b>crossfade</b>, attivato dai tasti <b>+1</b> o <b>-1</b>.  <b>direct</b>: permette il trasferimento diretto dal generatore di effetti; senza pressione del tasto <b>transfer</b>.  <b>standby</b>: annulla il gioco trasferito fino alla successiva pressione del tasto <b>mode/transfer</b>.</p>

6- Per attivare ancora il gioco da voi opportunamente modificato nei parametri, premere ancora brevemente il tasto **mode/transfer**; il led **standby** si spegne ed il gioco di luce riprende sulle uscite di **manual system 24 plus**.

**Nota:** La velocità di scansione (**speed**) non è più modificabile dopo il trasferimento ad una zona; se desiderate variarla dovete reimpostarla dal potenziometro **speed** nel generatore di effetti e ri-trasferire il gioco ripetendo le operazioni descritte fino a questo momento.

## 9.4. Funzioni avanzate del generatore di effetti

Oltre alle opzioni **single zone** e **multi zone**, il tasto **mode** permette di selezionare le funzioni **super auto**, **preview** e **clear all**.

### super auto

La funzione **super auto** è utilizzabile solo se avete collegato il segnale audio nell'ingresso musicale. Questo effetto è da considerarsi come una sequenza di giochi di luce con tempi e modalità di esecuzione variabili generate in modo automatico e casuale. Questa funzione permette all'operatore di assentarsi senza sacrificare la movimentazione degli ambienti controllati.

Vi ricordiamo che i giochi generati sono prelevati casualmente dalla memoria interna del mixer e troverete quindi assolutamente imprevedibile il suo effetto.

L'effetto **super auto** può essere generato e trasferito sia per zona singola (6 canali) che per multi zona.

Quando desiderate assegnare questa funzione ad una zona singola, è necessario premere il tasto **mode** sino all'accensione contemporanea dei led **single zone e super auto**, se invece desiderate assegnarla ad una multi zona dovete premere il tasto **mode** fino all'accensione contemporanea dei led **multi zone e super auto**.

Il trasferimento dell'effetto **single zone /super auto** ad una delle zone del mixer, vi permette di avere alcune zone in evoluzioni automatiche ed altre a completo controllo da parte dell'operatore.

1-		<p>Premete il tasto <b>mode</b> nella zona <b>effects generator</b> fino all'accensione del led <b>super auto</b> in concomitanza del led <b>single</b> o <b>multi zone</b>.</p>
2-		<p>I leds <b>preview</b> si accendono eseguendo il primo gioco di luce di una serie casuale.</p>

3- procedete ora come descritto nel paragrafo **9.3** se desiderate trasferire la sequenza di giochi di luce casuale **super auto** alle uscite del vostro **manual system 24 plus**.

### preview

Permette di visualizzare anticipatamente l'effetto generato dal cursore master effects, senza disturbare la scena durante lo spettacolo.

I led **preview** visualizzano gli effetti sequenziali generati e trasferiti alle uscite con la sezione **effects generator**, anche se il **master effects** è a livello 0; in questo modo potrete visualizzare il gioco attivo nelle diverse zone del mixer e modificarlo a piacimento al buio, senza che nulla accada in scena.

I livelli dei cursori **preset A e Preset B** si sovrappongono agli effetti sequenziali quando i rispettivi cursori **master** sono attivi; in questo modo avrete la completa e reale sensazione dei livelli che avrete in uscita attivando il cursore **master effects**.

1-		<p>Premete il tasto <b>mode</b> nella zona <b>effects generator</b> fino all'accensione del led <b>preview</b>.</p>
2-		<p>I leds <b>preview</b> da monitor del generatore di effetti diventano monitor dell'uscita in modo da poter essere utilizzati per visualizzare cosa uscirà sui canali alzando il cursore <b>master effects</b>. Il livello reale dei singoli canali, il cui livello è regolato dai cursori <b>master A e B</b>, si sovrappone agli effetti sequenziali già generati e trasferiti ai 24 canali di <b>manual system 24 plus</b>.</p>

### clear all

Trasferendo questa condizione del generatore di effetti alle zone potete interrompere l'esecuzione dei giochi e ottenere lo spegnimento di tutti i led che possono risultare fastidiosi nell'esecuzione di spettacoli di prosa.

1-		<p>Premete il tasto <b>mode</b> nella zona <b>effects generator</b> fino all'accensione del led <b>clear all</b>.</p>
----	--	---

2- procedete ora come descritto nel paragrafo **9.3** se desiderate trasferire la condizione di **clear all** alle uscite del vostro **manual system 24 plus**.

## 10. DMX patch

La funzione **DMX patch** serve per assegnare la dislocazione dei **72** canali che **manual system 24 plus** può generare sui comandi del pannello frontale.

Questa funzione permette di assegnare ad uno stesso cursore (canale), più di un elemento in uscita, ad esempio più cambia colori con indirizzi differenti, o più canali (senza limite di numero massimo) di unità di potenza che per praticità e rapidità di utilizzo intendete controllare in parallelo.

Vi consigliamo di leggere attentamente il paragrafo 10.1 per comprendere il significato di un **DMX patch** e poi passare all'esecuzione di una variazione (se necessaria), effettuando le operazioni descritte al paragrafo 10.2.

### 10.1 visualizzazione dell'assegnazione dei canali DMX (patch)


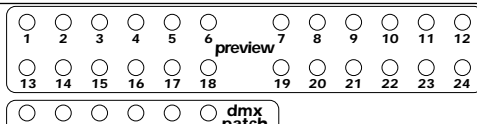
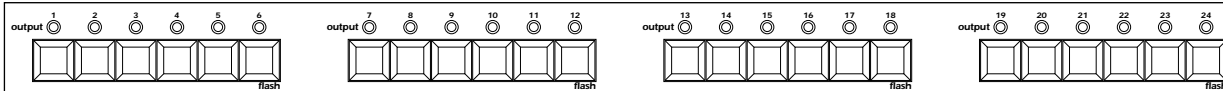
1-		<p>Accendete il mixer mantenendo premuti <b>insieme</b> i tasti <b>mode</b> e <b>transfert</b>.</p>																												
2-		<p><b>manual system 24 plus</b> testa tutti i led del pannello frontale che si accendono in sequenza; questa procedura dura circa 15 secondi. Al termine del test i led del pannello frontale, si spengono simultaneamente e di seguito il mixer entra nel funzionamento di assegnazione dei canali (<b>DMX patch</b>).</p>																												
3-		<p>I led <b>preview (gialli)</b> assieme ai led <b>DMX patch (verdi)</b>, danno l'informazione del canale <b>DMX 512</b> attivo. I led <b>preview</b> rappresentano le unità e i <b>DMX patch</b> le decine (es. il canale numero <b>52</b> è generato dal led <b>verde 50</b> e il led <b>giallo 2</b> accesi contemporaneamente).</p>																												
4-		<p>Il cursore a cui il canale generato è assegnato è rappresentato dal <b>led output (verde)</b> corrispondente acceso.</p>																												
5-		<p>Premete i tasti <b>flash master</b> per variare il canale <b>DMX 512</b> attivo; il <b>flash master A</b> decrementa, mentre il <b>flash master B</b> incrementa; mantenendo il tasto premuto ottenete il conteggio veloce.</p>																												
6-		<p>I led <b>preview</b> e <b>DMX patch</b> scorrono con l'assegnazione dei canali standard:</p> <table border="0"> <tr> <td><b>DMX 1</b> = canale 1</td> <td><b>DMX 2</b> = canale 2</td> </tr> <tr> <td><b>DMX 3</b> = canale 3</td> <td><b>DMX 4</b> = canale 4</td> </tr> <tr> <td><b>DMX 5</b> = canale 5</td> <td><b>DMX 6</b> = canale 6</td> </tr> <tr> <td><b>DMX 7</b> = canale 7</td> <td><b>DMX 8</b> = canale 8</td> </tr> <tr> <td><b>DMX 9</b> = canale 9</td> <td><b>DMX 10</b> = canale 10</td> </tr> <tr> <td><b>DMX 11</b> = canale 11</td> <td><b>DMX 12</b> = canale 12</td> </tr> <tr> <td><b>DMX 13</b> = canale 13</td> <td><b>DMX 14</b> = canale 14</td> </tr> <tr> <td><b>DMX 15</b> = canale 15</td> <td><b>DMX 16</b> = canale 16</td> </tr> <tr> <td><b>DMX 17</b> = canale 17</td> <td><b>DMX 18</b> = canale 18</td> </tr> <tr> <td><b>DMX 19</b> = canale 19</td> <td><b>DMX 20</b> = canale 20</td> </tr> <tr> <td><b>DMX 21</b> = canale 21</td> <td><b>DMX 22</b> = canale 22</td> </tr> <tr> <td><b>DMX 23</b> = canale 23</td> <td><b>DMX 24</b> = canale 24</td> </tr> <tr> <td><b>DMX 25</b> = canale 1</td> <td><b>DMX 26</b> = canale 2</td> </tr> <tr> <td><b>DMX 27</b> = canale 3</td> <td><b>DMX 28</b> = canale 4</td> </tr> </table> <p>etc..., la sequenza di <b>24</b> canali viene ripetuta fino all'ultimo canale generabile che è il: <b>DMX 72</b> = canale 24.</p>	<b>DMX 1</b> = canale 1	<b>DMX 2</b> = canale 2	<b>DMX 3</b> = canale 3	<b>DMX 4</b> = canale 4	<b>DMX 5</b> = canale 5	<b>DMX 6</b> = canale 6	<b>DMX 7</b> = canale 7	<b>DMX 8</b> = canale 8	<b>DMX 9</b> = canale 9	<b>DMX 10</b> = canale 10	<b>DMX 11</b> = canale 11	<b>DMX 12</b> = canale 12	<b>DMX 13</b> = canale 13	<b>DMX 14</b> = canale 14	<b>DMX 15</b> = canale 15	<b>DMX 16</b> = canale 16	<b>DMX 17</b> = canale 17	<b>DMX 18</b> = canale 18	<b>DMX 19</b> = canale 19	<b>DMX 20</b> = canale 20	<b>DMX 21</b> = canale 21	<b>DMX 22</b> = canale 22	<b>DMX 23</b> = canale 23	<b>DMX 24</b> = canale 24	<b>DMX 25</b> = canale 1	<b>DMX 26</b> = canale 2	<b>DMX 27</b> = canale 3	<b>DMX 28</b> = canale 4
<b>DMX 1</b> = canale 1	<b>DMX 2</b> = canale 2																													
<b>DMX 3</b> = canale 3	<b>DMX 4</b> = canale 4																													
<b>DMX 5</b> = canale 5	<b>DMX 6</b> = canale 6																													
<b>DMX 7</b> = canale 7	<b>DMX 8</b> = canale 8																													
<b>DMX 9</b> = canale 9	<b>DMX 10</b> = canale 10																													
<b>DMX 11</b> = canale 11	<b>DMX 12</b> = canale 12																													
<b>DMX 13</b> = canale 13	<b>DMX 14</b> = canale 14																													
<b>DMX 15</b> = canale 15	<b>DMX 16</b> = canale 16																													
<b>DMX 17</b> = canale 17	<b>DMX 18</b> = canale 18																													
<b>DMX 19</b> = canale 19	<b>DMX 20</b> = canale 20																													
<b>DMX 21</b> = canale 21	<b>DMX 22</b> = canale 22																													
<b>DMX 23</b> = canale 23	<b>DMX 24</b> = canale 24																													
<b>DMX 25</b> = canale 1	<b>DMX 26</b> = canale 2																													
<b>DMX 27</b> = canale 3	<b>DMX 28</b> = canale 4																													
7-		<p>Per ritornare all'utilizzo normale del mixer, premete nuovamente <b>insieme</b> i tasti <b>mode</b> e <b>transfert</b>; oppure spegnetelo e riaccendetelo .</p>																												

Vi consigliamo di fare pratica con questa funzione e ripeterla più volte prima di passare al paragrafo successivo ed effettuare una variazione dell'assegnazione dei canali **DMX**.


## 10.2 Variazione dell'assegnazione dei canali DMX (patch)

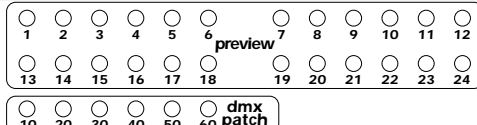
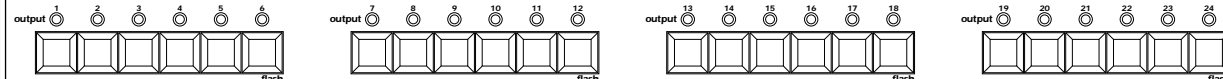
Leggete accuratamente il capitolo **10.1** prima di procedere all'esecuzione di una variazione di indirizzo **DMX**.

**ATTENZIONE!** attivare questa funzione può compromettere il funzionamento degli apparecchi collegati all'uscita **DMX 512**, la funzione deve essere utilizzata solo da personale specializzato, con sufficienti conoscenze del segnale **DMX 512** standard.

1-		<p>Accendete il mixer mantenendo premuti <b>insieme</b> i tasti <b>mode</b> e <b>transfert</b>.</p>
2-		<p><b>manual system 24 plus</b> testa tutti i led del pannello frontale che si accendono in sequenza; questa procedura dura circa 15 secondi. Al termine del test, i led del pannello frontale si spengono e di seguito il mixer entra nel funzionamento di assegnazione dei canali (<b>DMX patch</b>).</p>
3-		<p>Si accende il led <b>preview (giallo)</b> numero <b>1</b>, il canale <b>DMX 1</b> è attivo.</p>
4-		<p>Premete il tasto <b>flash</b> del canale a cui volete assegnare il canale <b>DMX</b> numero <b>1</b>; il <b>led output (verde)</b> si accende.</p>

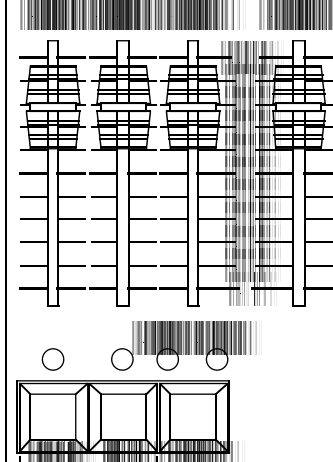
**Nota:** in corrispondenza di qualsiasi led giallo **preview** esiste sempre un cursore già assegnato; premere il tasto flash significa variarne l'assegnazione.

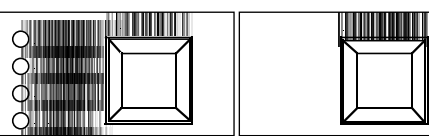
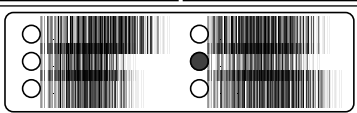
5-		<p>Premete i tasti <b>flash master</b> per variare il canale <b>DMX 512</b> attivo; il <b>flash master A</b> decrementa, mentre il <b>flash master B</b> incrementa; mantenete il tasto premuto per il conteggio veloce.</p>
----	--	--

6-		<p>Ad ogni pressione di uno dei tasti <b>flash master (A o B)</b>, corrisponde un nuovo numero di canale <b>DMX</b> attivo. I led <b>preview</b> rappresentano le unità e i <b>DMX patch</b> le decine (es. il canale numero <b>31</b> è generato dal led verde <b>30</b> e il led giallo <b>1</b> accesi contemporaneamente). Generate tutti i canali a cui volete variare l'assegnazione e corrispondentemente premete il tasto <b>flash</b> a cui desiderate assegnarli.</p>
		

**Nota:** tutti i **72** canali che **manual system 24 plus** genera possono essere assegnati anche ad uno stesso cursore ovviamente non è vero il contrario, dove 2 cursori non possono mai essere assegnati ad uno stesso canale **DMX**, se non nei 2 diversi presets.

Potete assegnare anche i cursori **color**, **flash** e **strobe**

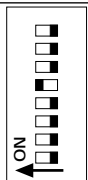
7-		<p>Il tasto <b>+1</b> assegna il cursore <b>frost</b>. Il tasto <b>-1</b> assegna il cursore <b>strobe</b>. Il tasto <b>color</b> assegna il cursore <b>color</b>.</p> <p>Alla pressione del tasto <b>frost</b>, <b>strobe</b> o <b>color</b> il led si deve accendere per confermare l'avvenuta assegnazione del canale <b>DMX</b> generato.</p> <p><b>Nota:</b> il cursore <b>strobe</b> agisce automaticamente sui canali <b>DMX</b> assegnati ai cursori di <b>preset</b> se i dip-switches <b>strobe</b> sul lato posteriore del mixer sono attivi (per maggiori informazioni, vedi i paragrafi 10 e 11).</p>
----	---	--

8-		<p>Premete <b>contemporaneamente</b> i tasti <b>mode</b> e <b>transfer</b> per tornare al funzionamento normale di <b>manual system 24 plus</b>. Il mixer registra in memoria la nuova assegnazione dei canali.</p>
9-		<p>Un <b>patch</b> diverso da quello di default (dove i primi 24 canali <b>DMX</b> corrispondono ai comandi del mixer in sequenza, <b>DMX 1</b>= canale <b>1</b>,... <b>DMX 24</b>= canale <b>24</b> viene sempre visualizzato dal led <b>DMX patch</b> acceso.</p>

Da questo momento Il mixer ha funzioni identiche a prima e i giochi di luce preprogrammati si comportano in modo assolutamente identico, le assegnazioni dei canali **DMX** dipendono invece dalle variazioni al **patch** che avete impostato.

Il dip-switch nella parte posteriore **patch lock** può impedire la variazione accidentale di questo settaggio.

Spostatelo in posizione **ON** se desiderate che l'assegnazione di canali (**patch**) che avete appena effettuato non venga variata.

10-	<p><b>dip-switch</b></p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● flash inhibit</li> <li>● multi zone x 24</li> <li>● multi zone x 18</li> <li>● patch lock</li> <li>● strobo 19/24</li> <li>● strobo 13/18</li> <li>● strobo 7/12</li> <li>● strobo 1/6</li> </ul>	<p>Identificate nella parte inferiore di <b>manual system 24 plus</b> l'interruttore miniatura (dip-switches) che tra le sue funzioni vi da la possibilità di azionare la funzione di <b>patch lock</b>, azionate l'interruttore e portatelo in posizione <b>ON</b>. Potete ancora visualizzare l'assegnazione dei canali, ma non sarà consentita alcuna modifica.</p>
-----	---	--

Ricordatevi di riportare il dip-switch **patch lock** in posizione **off** se desiderate rifare l'assegnazione dei canali **DMX**.

## 11. Controllo dell'effetto strobo di un proiettore motorizzato

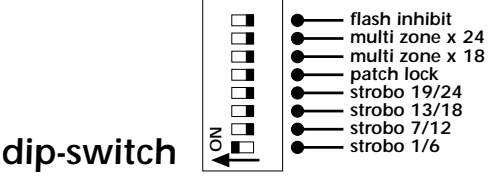
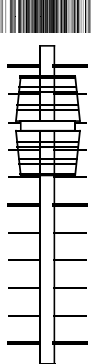
La funzione **strobe** permette di variare il funzionamento dei canali dimmer di una o più zone di 6 canali.

La particolare funzione è studiata per i proiettori che utilizzano lo stesso sistema meccanico sia per la graduazione dell'intensità luminosa (dimmer) che per l'effetto stroboscopico; questi necessitano di un valore da **0** a **125** per regolare l'intensità luminosa mentre da **150** a **245** (valori effettivi **DMX 512**), regolano la frequenza dell'effetto stroboscopico.

**ATTENZIONE!** attivare questa funzione può compromettere il funzionamento degli apparecchi collegati all'uscita **DMX 512**, la funzione deve essere utilizzata solo da personale specializzato, con sufficienti conoscenze del segnale **DMX 512** standard.

Quattro dip-switches nella parte posteriore **strobe 1-6**, **strobe 7-12**, **strobe 13-18** e **strobe 19-24** permettono l'attivazione della funzione.

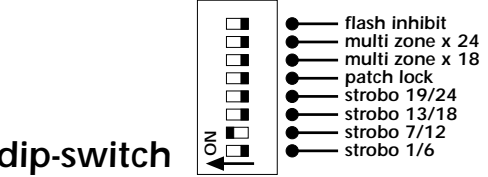
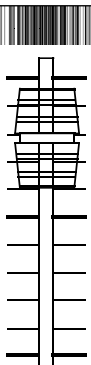
### 11.1 Zona 1 (cursori da 1 a 6)

1-		<p>Identificate nella parte inferiore di <b>manual system 24 plus</b> l'interruttore miniatura (dip-switches) che tra le sue funzioni vi da la possibilità di azionare la funzione di <b>strobe 1-6</b>. Azionate l'interruttore e portatelo in posizione <b>ON</b>; ora i canali <b>DMX</b> associati ai cursori da <b>1</b> a <b>6</b> regolano un livello da <b>0</b> a <b>125</b>.</p>
2-		<p>Automaticamente il cursore <b>strobe</b> permette la variazione contemporanea del livello <b>DMX</b> da <b>150</b> a <b>245</b> su tutti i canali <b>DMX</b> associati ai cursori da <b>1</b> a <b>6</b>.</p>


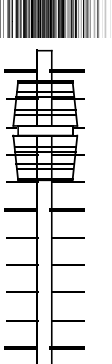
Con questa modifica funzionale potrete trasferire i giochi generati dalla sezione **effects generator** ai proiettori motorizzati (ad esempio tas colore che si comporteranno come un proiettore a lampada alogena).

L'effetto stroboscopico sarà controllato contemporaneamente su tutti i proiettori attraverso il cursore **strobe**.

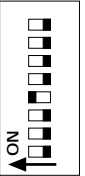
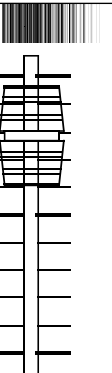
### 11.2 Zona 2 (cursori da 7 a 12)

1-		<p>Identificate nella parte inferiore di <b>manual system 24 plus</b> l'interruttore miniatura (dip-switches) che tra le sue funzioni vi da la possibilità di azionare la funzione di <b>strobe 7-12</b>. Azionate l'interruttore e portatelo in posizione <b>ON</b>; ora i canali <b>DMX</b> associati ai cursori da <b>7</b> a <b>12</b> regolano un livello da <b>0</b> a <b>125</b>.</p>
2-		<p>Automaticamente il cursore <b>strobe</b> permette la variazione del livello <b>DMX</b> da <b>150</b> a <b>245</b> su tutti i canali <b>DMX</b> associati ai cursori da <b>7</b> a <b>12</b> (o da <b>1</b> a <b>12</b> se avete azionato entrambi i dip-switches <b>strobe 1-6</b> e <b>7-12</b>).</p>

### 11.3 Zona 3 (cursori da 13 a 18)

1-	 <p><b>dip-switch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● flash inhibit</li> <li>● multi zone x 24</li> <li>● multi zone x 18</li> <li>● patch lock</li> <li>● strobo 19/24</li> <li>● strobo 13/18</li> <li>● strobo 7/12</li> <li>● strobo 1/6</li> </ul>	<p>Identificate nella parte inferiore di <b>manual system 24 plus</b> l'interruttore miniatura (dip-switches) che tra le sue funzioni vi da la possibilità di azionare la funzione di <b>strobo 13-18</b>.</p> <p>Azionate l'interruttore e portatelo in posizione <b>ON</b>; ora i canali <b>DMX</b> associati ai cursori da <b>13</b> a <b>18</b> regolano un livello da <b>0</b> a <b>125</b>.</p>
2-		<p>Automaticamente il cursore <b>strobo</b> permette la variazione del livello <b>DMX</b> da <b>150</b> a <b>245</b> su tutti i canali <b>DMX</b> associati ai cursori da <b>13</b> a <b>18</b> (o da <b>1</b> a <b>18</b> se avete azionato contemporaneamente i 3 dip-switches <b>strobo 1-6, 7-12 e 13-18</b>).</p>

### 11.4 Zona 4 (cursori da 19 a 24)

1-	 <p><b>dip-switch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● flash inhibit</li> <li>● multi zone x 24</li> <li>● multi zone x 18</li> <li>● patch lock</li> <li>● strobo 19/24</li> <li>● strobo 13/18</li> <li>● strobo 7/12</li> <li>● strobo 1/6</li> </ul>	<p>Identificate nella parte inferiore di <b>manual system 24 plus</b> l'interruttore miniatura (dip-switches) che tra le sue funzioni vi da la possibilità di azionare la funzione di <b>strobo 19-24</b>.</p> <p>Azionate l'interruttore e portatelo in posizione <b>ON</b>; ora i canali <b>DMX</b> associati ai cursori da <b>19</b> a <b>24</b> regolano un livello da <b>0</b> a <b>125</b>.</p>
2-		<p>Automaticamente il cursore <b>strobo</b> permette la variazione del livello <b>DMX</b> da <b>150</b> a <b>245</b> su tutti i canali <b>DMX</b> associati ai cursori da <b>19</b> a <b>24</b>.</p> <p>L'effetto dei dip-switches può anche essere contemporaneo nelle 4 zone, e vi permette tutte le combinazioni.</p>

**Nota:** il cursore **strobo** può essere assegnato anche ad un canale qualsiasi mediante la funzione di assegnazione **DMX patch**. In tal caso il suo livello varierà tra 0 e 255 e non sarà interessato dai giochi.



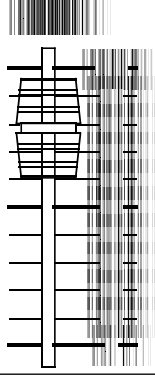
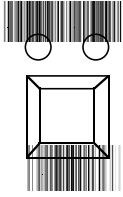
## 12. Controllo dei colori di un proiettore motorizzato

Il cursore **color** ha alcune funzioni che gli permettono di adattarsi perfettamente al controllo dei colori di un proiettore motorizzato.

La funzione è studiata per gli operatori che desiderano sia il controllo del colore manuale che la possibile generazione di cambi di colore casuali (**random**) o a ritmo di musica (**music**).

**Nota:** il cursore **color**, come il **frost**, possono essere assegnati indifferentemente al controllo di canali colore o a qualsiasi altro canale; compreso il reset di fari motorizzati o altre funzioni che non desiderate siano controllate dai giochi trasferibili dalla zona **effects generator**.

1- Per ottenere l'effetto del cursore **color** come controllo di funzioni di un proiettore motorizzato dovete prima assegnargli i canali che desiderate controllare tramite la funzione **DMX patch** descritta al paragrafo 10.

2-		Il cursore <b>color</b> permette la variazione del livello <b>DMX</b> dei canali a lui associati. Il livello di uscita è proporzionale, in base al livello a cui regolate il cursore.
3-		Premete il tasto <b>color</b> fino all'accensione del led <b>random</b> , i canali <b>DMX</b> associati al cursore <b>color</b> ricevono variazioni di segnale casuali che si sovrappongono all'effetto del cursore <b>color</b> . Premete ora il tasto <b>color</b> fino all'accensione del led <b>music</b> , i canali <b>DMX</b> associati al cursore <b>color</b> ricevono variazioni di segnale sincronizzate al ritmo di musica che si sovrappongono all'effetto del cursore <b>color</b> ; se volete apprezzare a pieno l'effetto della funzione <b>random</b> o <b>color</b> dovete mantenere il livello del cursore <b>color</b> a <b>0</b> .

Ricordiamo che se per il tipo di effetto che volete ottenere dai proiettori collegati a **manual system 24 plus** non dovesse bastarvi un solo controllo del colore, qualsiasi cursore può essere attivato come controllo del colore tramite la funzione di assegnazione **DMX 512 patch**.

### 13. manual system 24 plus come controllo di: tas Colore a.t. 20° - Colore fresnel - VersiColore

Le funzioni descritte ai paragrafi 10, 11 e 12 hanno utilizzi molteplici, ma sono particolarmente adatte a far controllare a **manual system 24 plus** i proiettori motorizzati della famiglia tas Colore.

I settaggi che di seguito proporremo sono da considerarsi esemplificativi di alcune delle possibili configurazioni che potete utilizzare; ovviamente le possibilità sono molte di più se avete compreso a fondo la funzione di **DMX patch** descritta al paragrafo 10 ed avete sufficienti nozioni sul segnale **DMX 512**.

Potrete trovare di seguito il settaggio consigliato di **manual system 24 plus** per controllare 3 differenti tipi di apparecchi:

#### 13.1 tas Colore a.t. 20°

#### 13.2 tas Colore fresnel

#### 13.3 tas VersiColore

#### 13.1 tas Colore a.t. 20°

Potete controllare i proiettori **Colore a.t. 20°** utilizzando alcune delle funzioni avanzate di **manual system 24 plus**.

Le funzioni sono già state descritte genericamente nel presente manuale; ripetiamo sommariamente le operazioni che dovette effettuare.

Se seguirete le istruzioni di settaggio di seguito elencate il controllo degli apparecchi vi risulterà particolarmente semplice.

#### settaggi da effettuare su Colore a.t. 20°

Ogni proiettore **tas Colore a.t. 20°** utilizza **3** canali di indirizzo per il suo completo funzionamento e controllo con un segnale **DMX 512**:

Canale **1**: **dimmer/strobo**

Canale **2**: **colore**

Canale **3**: **reset** ( da 20 a 50%) e ruota colori proporzionale (da 50 a 80%)

Affinché i segnali di controllo vengano correttamente indirizzati ad ogni proiettore occorre eseguire una operazione di codifica; qualsiasi numero tra **1** e **70** (**manual system 24 plus** genera come numero **DMX** massimo il **72**) può essere generato sommando il valore numerico degli interruttori (dip-switches).

L'operazione deve essere eseguita su ogni **Colore a.t. 20°** posizionando i dip-switches in **on** o **off** secondo la tabella esemplificativa e le modalità sotto descritte. Questa operazione, per essere efficace, deve essere effettuata a proiettore spento.

**N.B.** Il 10° dip-switch deve essere settato in **OFF**

#### esempio di settaggio dei dip-switches di 24 Colore a.t. 20°

Potrete utilizzare questa tabella anche per il settaggio di un numero inferiore di **Colore a.t. 20°**.

numero proiettori/ projector number	numero DMX/ DMX number	dip-switches	
01	01	1	
02	04	4	
03	07	1-2-4	
04	10	2-8	
05	13	1-4-8	
06	16	16	
07	19	1-2-16	
08	22	2-4-16	
09	25	1-8-16	
10	28	4-8-16	
11	31	1-2-4-8-16	
12	34	2-32	

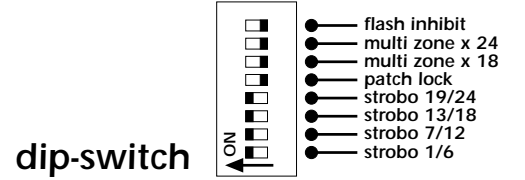
numero proiettori/ projector number	numero DMX/ DMX number	dip-switches	
13	37	1-4-32	
14	40	8-32	
15	43	1-2-8-32	
16	46	2-4-8-32	
17	49	1-16-32	
18	52	4-16-32	
19	55	1-2-4-16-32	
20	58	2-8-16-32	
21	61	1-4-8-16-32	
22	64	64	
23	67	1-2-64	
24	70	2-4-64	

## settaggi da effettuare su manual system 24 plus per controllare 24 Colore a.t. 20°

Di seguito esemplificheremo le operazioni da eseguire su **manual system 24 plus** per controllare nel modo più completo **24 Colore a.t. 20°**; le operazioni non saranno efficaci se non avrete eseguito correttamente le operazioni di settaggio dei dip-switches sui proiettori.

Al termine delle operazioni otterrete il seguente effetto dai comandi del pannello frontale:

- I 24 cursori **preset A** e **B** controlleranno individualmente l'intensità luminosa dei proiettori.
- Il cursore **strobe** ne controllerà la frequenza di lampeggio dell'effetto stroboscopico.
- Il cursore **color** e i relativi tasti random e music controlleranno il colore di tutti i proiettori.
- Il cursore **frost** vi permetterà di far funzionare la ruota a colori in modo proporzionale (livello da 50 a 80%) o di resettare tutti i proiettori ( livello da 20 a 50%).

1-		<p>Identificate nella parte inferiore di <b>manual system 24 plus</b> l'interruttore miniatura (dip-switches) che tra le sue funzioni vi da la possibilità di azionare la funzione di <b>strobe 1-6, 7-12, 13-18 e 19-24</b>. Azionate gli interruttori e portateli in posizione <b>ON</b>; ora i canali <b>DMX</b> associati ai cursori da <b>1 a 24</b> regolano un livello da <b>0 a 125</b>. L'effetto stroboscopico è invece automaticamente assegnato al cursore <b>strobe</b>.</p>
2-	<p>Eseguite l'assegnazione dei canali <b>DMX</b> sul pannello frontale come descritto al paragrafo 10, seguendo la tabella sotto riportata, ricordatevi che, una volta azionata la funzione di <b>DMX patch</b>:</p> <p>A- Il canale <b>DMX</b> si genera da <b>manual system 24 plus</b> sui led <b>preview</b> (gialli) e <b>DMX patch</b> (verdi). B- L'avanzamento dei canali <b>DMX</b> avviene tramite la pressione dei tasti <b>flash master A</b> e <b>flash master B</b>. C- Il canale <b>DMX</b> viene assegnato ai comandi del pannello frontale premendo i tasti flash di ogni singolo canale.</p>	

## tabella "esempio di settaggio di manual system 24 plus per controllare 24 Colore a.t. 20°"

Potrete utilizzare questa tabella anche per il controllo di un numero inferiore di **Colore a.t. 20°**.

canali/ channels	funzione di Colore at 20°/ functions Colore at 20°	Assegnazione sul pannello frontale/ front panel devices	canali/ channels	funzione di Colore at 20°/ functions Colore at 20°	Assegnazione sul pannello frontale/ front panel devices
ch 01	dimmer/shutter	preset 1	ch 37	dimmer/shutter	preset 13
ch 02	colour	colour	ch 38	colour	colour
ch 03	function	frost	ch 39	function	frost
ch 04	dimmer/shutter	preset 2	ch 40	dimmer/shutter	preset 14
ch 05	colour	colour	ch 41	colour	colour
ch 06	function	frost	ch 42	function	frost
ch 07	dimmer/shutter	preset 3	ch 43	dimmer/shutter	preset 15
ch 08	colour	colour	ch 44	colour	colour
ch 09	function	frost	ch 45	function	frost
ch 10	dimmer/shutter	preset 4	ch 46	dimmer/shutter	preset 16
ch 11	colour	colour	ch 47	colour	colour
ch 12	function	frost	ch 48	function	frost
ch 13	dimmer/shutter	preset 5	ch 49	dimmer/shutter	preset 17
ch 14	colour	colour	ch 50	colour	colour
ch 15	function	frost	ch 51	function	frost
ch 16	dimmer/shutter	preset 6	ch 52	dimmer/shutter	preset 18
ch 17	colour	colour	ch 53	colour	colour
ch 18	function	frost	ch 54	function	frost
ch 19	dimmer/shutter	preset 7	ch 55	dimmer/shutter	preset 19
ch 20	colour	colour	ch 56	colour	colour
ch 21	function	frost	ch 57	function	frost
ch 22	dimmer/shutter	preset 8	ch 58	dimmer/shutter	preset 20
ch 23	colour	colour	ch 59	colour	colour
ch 24	function	frost	ch 60	function	frost
ch 25	dimmer/shutter	preset 9	ch 61	dimmer/shutter	preset 21
ch 26	colour	colour	ch 62	colour	colour
ch 27	function	frost	ch 63	function	frost
ch 28	dimmer/shutter	preset 10	ch 64	dimmer/shutter	preset 22
ch 29	colour	colour	ch 65	colour	colour
ch 30	function	frost	ch 66	function	frost
ch 31	dimmer/shutter	preset 11	ch 67	dimmer/shutter	preset 23
ch 32	colour	colour	ch 68	colour	colour
ch 33	function	frost	ch 69	function	frost
ch 34	dimmer/shutter	preset 12	ch 70	dimmer/shutter	preset 24
ch 35	colour	colour	ch 71	colour	colour
ch 36	function	frost	ch 72	function	frost

Potete ora uscire dalla funzione di **DMX patch** e controllare i vostri **Colore a.t.20°**.

Come avrete sicuramente intuito la funzione di assegnazione dei canali vi permette tantissime possibilità; ne abbiamo esemplificate solo alcune; se incontrerete qualsiasi tipo di difficoltà nell'esecuzione di queste operazioni, rivolgetevi con fiducia ad un centro assistenza **coemar** che vi darà tutte le spiegazioni del caso su segnale **DMX 512** e adatterà il settaggio alla vostra specifica installazione.

### 13.2 tas Colore fresnel

Potete controllare i proiettori **Colore fresnel** utilizzando alcune delle funzioni avanzate di **manual system 24 plus**.

Le funzioni sono già state descritte genericamente nel presente manuale; ripetiamo sommariamente le operazioni che dovete effettuare.

Se seguirete le istruzioni di settaggio di seguito elencate il controllo degli apparecchi vi risulterà particolarmente semplice.

#### settaggi da effettuare su tas Colore fresnel

**Colore fresnel** utilizza abitualmente 4 canali **DMX 512**; è possibile controllare completamente 24 proiettori con i comandi a disposizione di **manual system 24 plus** solo accettando il compromesso di utilizzare l'apparecchio in "canali compatti"; questa configurazione è la più complessa da settare; per questo la esemplificheremo.

In configurazione "**Canali compatti**" (dip-switches numero 10 **ON**), ogni proiettore **tas Colore fresnel** utilizza **3** canali di indirizzo per il suo completo funzionamento e controllo con un segnale **DMX 512**:

Canale **1**: **dimmer/strobo**

Canale **2**: **frost**

Canale **3**: **colore**

























Affinché i segnali di controllo vengano correttamente indirizzati ad ogni proiettore occorre eseguire una operazione di codifica; qualsiasi numero tra **1 e 70 (manual system 24 plus** genera come numero **DMX** massimo il **72**) può essere generato sommando il valore numerico degli interruttori (dip-switches).

L'operazione deve essere eseguita su ogni **Colore fresnel** posizionando i dip-switches in **on** o **off** secondo la tabella esemplificativa e le modalità sotto descritte. Questa operazione, per essere efficace, deve essere effettuata a proiettore spento.

**N.B.** Il 10° dip-switch deve essere settato in **ON**

#### esempio di settaggio dei dip-switches di 24 Colore fresnel

Potrete utilizzare questa tabella anche per il settaggio di un numero inferiore di tas **Colore fresnel**.

numero proiettori/ projector number	numero DMX/ DMX number	dip-switches	numero proiettori/ projector number	numero DMX/ DMX number	dip-switches
01	01	1 	13	37	1-4-32 
02	04	4 	14	40	8-32 
03	07	1-2-4 	15	43	1-2-8-32 
04	10	2-8 	16	46	2-4-8-32 
05	13	1-4-8 	17	49	1-16-32 
06	16	16 	18	52	4-16-32 
07	19	1-2-16 	19	55	1-2-4-16-32 
08	22	2-4-16 	20	58	2-8-16-32 
09	25	1-8-16 	21	61	1-4-8-16-32 
10	28	4-8-16 	22	64	64 
11	31	1-2-4-8-16 	23	67	1-2-64 
12	34	2-32 	24	70	2-4-64 

#### settaggi da effettuare su manual system 24 plus per controllare 24 tas Colore fresnel

Di seguito esemplificheremo le operazioni da eseguire su **manual system 24 plus** per controllare nel modo più completo 24 tas **Colore fresnel**; le operazioni non saranno efficaci se non avrete eseguito correttamente le operazioni di settaggio dei dip-switches sui proiettori.

Al termine delle operazioni otterrete il seguente effetto dai comandi del pannello frontale:

- I 24 cursori **preset A e B** controlleranno individualmente l'intensità luminosa dei proiettori.
- Il cursore **strobe** ne controllerà la frequenza di lampeggio dell'effetto stroboscopico.
- Il cursore **color** e i relativi tasti **random** e **music** controlleranno il colore di tutti i proiettori.
- Il cursore **frost** vi permetterà di variare l'angolo del fascio di luce inserendo un filtro frost aggiuntivo su tutti i proiettori collegati.

1-		<p>Identificate nella parte inferiore di <b>manual system 24 plus</b> l'interruttore miniatura (dip-switches) che tra le sue funzioni vi dà la possibilità di azionare la funzione di <b>strobe 1-6, 7-12, 13-18 e 19-24</b>.</p> <p>Azionate gli interruttori e portateli in posizione <b>ON</b>: ora i canali <b>DMX</b> associati ai cursori da <b>1 a 24</b> regolano un livello da <b>0 a 125</b>. L'effetto stroboscopico è invece automaticamente assegnato al cursore <b>strobe</b>.</p>
----	--	--

2- Eseguite l'assegnazione dei canali **DMX** sul pannello frontale come descritto al paragrafo 10, seguendo la tabella sotto riportata, ricordatevi che, una volta azionata la funzione di **DMX patch**:

A- Il canale **DMX** si genera da **manual system 24 plus** sui led **preview** (gialli) e **DMX patch** (verdi).  
 B- L'avanzamento dei canali **DMX** avviene tramite la pressione dei tasti flash master A e flash master B.  
 C- Il canale **DMX** viene assegnato ai comandi del pannello frontale premendo i tasti flash di ogni singolo canale.

### tabella "esempio di settaggio di manual system 24 plus per controllare 24 tas Colore fresnel"

Potrete utilizzare questa tabella anche per il controllo di un numero inferiore di **Colore fresnel**.

canali/ channels	funzione di Colore fresnel/ functions Colore fresnel	Assegnazione sul pannello frontale/ front panel devices	canali/ channels	funzione di Colore fresnel/ functions Colore fresnel	Assegnazione sul pannello frontale/ front panel devices
ch 01	dimmer/shutter	preset 1	ch 37	dimmer/shutter	preset 13
ch 02	frost	frost	ch 38	frost	frost
ch 03	colour	colour	ch 39	colour	colour
ch 04	dimmer/shutter	preset 2	ch 40	dimmer/shutter	preset 14
ch 05	frost	frost	ch 41	frost	frost
ch 06	colour	colour	ch 42	colour	colour
ch 07	dimmer/shutter	preset 3	ch 43	dimmer/shutter	preset 15
ch 08	frost	frost	ch 44	frost	frost
ch 09	colour	colour	ch 45	colour	colour
ch 10	dimmer/shutter	preset 4	ch 46	dimmer/shutter	preset 16
ch 11	frost	frost	ch 47	frost	frost
ch 12	colour	colour	ch 48	colour	colour
ch 13	dimmer/shutter	preset 5	ch 49	dimmer/shutter	preset 17
ch 14	frost	frost	ch 50	frost	frost
ch 15	colour	colour	ch 51	colour	colour
ch 16	dimmer/shutter	preset 6	ch 52	dimmer/shutter	preset 18
ch 17	frost	frost	ch 53	frost	frost
ch 18	colour	colour	ch 54	colour	colour
ch 19	dimmer/shutter	preset 7	ch 55	dimmer/shutter	preset 19
ch 20	frost	frost	ch 56	frost	frost
ch 21	colour	colour	ch 57	colour	colour
ch 22	dimmer/shutter	preset 8	ch 58	dimmer/shutter	preset 20
ch 23	frost	frost	ch 59	frost	frost
ch 24	colour	colour	ch 60	colour	colour
ch 25	dimmer/shutter	preset 9	ch 61	dimmer/shutter	preset 21
ch 26	frost	frost	ch 62	frost	frost
ch 27	colour	colour	ch 63	colour	colour
ch 28	dimmer/shutter	preset 10	ch 64	dimmer/shutter	preset 22
ch 29	frost	frost	ch 65	frost	frost
ch 30	colour	colour	ch 66	colour	colour
ch 31	dimmer/shutter	preset 11	ch 67	dimmer/shutter	preset 23
ch 32	frost	frost	ch 68	frost	frost
ch 33	colour	colour	ch 69	colour	colour
ch 34	dimmer/shutter	preset 12	ch 70	dimmer/shutter	preset 24
ch 35	frost	frost	ch 71	frost	frost
ch 36	colour	colour	ch 72	colour	colour

Potete ora uscire dalla funzione di **DMX patch** e controllare i vostri tas **Colore fresnel**.

Come avrete sicuramente intuito la funzione di assegnazione dei canali vi permette tantissime possibilità; ne abbiamo esemplificate solo alcune; se incontrerete qualsiasi tipo di difficoltà nell'esecuzione di queste operazioni, rivolgetevi con fiducia ad un centro assistenza **coemar** che vi darà tutte le spiegazioni del caso su segnale **DMX 512** e adatterà il settaggio alla vostra specifica installazione.

### 13.3 VersiColore

Potete controllare i proiettori tas **VersiColore** utilizzando alcune delle funzioni avanzate di **manual system 24 plus**.

Le funzioni sono già state descritte genericamente nel presente manuale; ripetiamo sommariamente le operazioni che dovete effettuare.

Se seguirete le istruzioni di settaggio di seguito elencate il controllo degli apparecchi vi risulterà particolarmente semplice.

#### settaggi da effettuare su VersiColore

**VersiColore** utilizza abitualmente 5 canali **DMX 512**; è possibile controllare completamente 24 proiettori con i comandi a disposizione di **manual system 24 plus** solo accettando il compromesso di utilizzare l'apparecchio in "**canali compatti**"; questa configurazione è la più complessa da settare; per questo la esemplificheremo.

In configurazione "**Canali compatti**" (dip-switches numero 10 ON), ogni proiettore **tas VersiColore** utilizza **3** canali di indirizzo per il suo completo funzionamento e controllo con un segnale **DMX 512**:

Canale **1**: **dimmer/strobo**

Canale **2**: **frost**

Canale **3**: **colore**

Affinché i segnali di controllo vengano correttamente indirizzati ad ogni proiettore occorre eseguire una operazione di codifica; qualsiasi numero tra **1 e 70** (manual system genera come numero **DMX** massimo il **72**) può essere generato sommando il valore numerico degli interruttori (dip-switches).

L'operazione deve essere eseguita su ogni **VersiColore** posizionando i dip-switches in **on** o **off** secondo la tabella esemplificativa e le modalità sotto descritte. Questa operazione, per essere efficace, deve essere effettuata a proiettore spento.

**N.B.** Il 10° dip-switch deve essere settato in **ON**

#### esempio di settaggio dei dip-switches di 24 VersiColore

Potrete utilizzare questa tabella anche per il settaggio di un numero inferiore di tas **VersiColore**.

numero proiettori/ projector number	numero DMX/ DMX number	dip-switches	
01	01	1	
02	04	4	
03	07	1-2-4	
04	10	2-8	
05	13	1-4-8	
06	16	16	
07	19	1-2-16	
08	22	2-4-16	
09	25	1-8-16	
10	28	4-8-16	
11	31	1-2-4-8-16	
12	34	2-32	
13	37	1-4-32	
14	40	8-32	
15	43	1-2-8-32	
16	46	2-4-8-32	
17	49	1-16-32	
18	52	4-16-32	
19	55	1-2-4-16-32	
20	58	2-8-16-32	
21	61	1-4-8-16-32	
22	64	64	
23	67	1-2-64	
24	70	2-4-64	

#### settaggi da effettuare su manual system 24 plus per controllare 24 VersiColore

Di seguito esemplificheremo le operazioni da eseguire su **manual system 24 plus** per controllare nel modo più completo 24 tas **VersiColore**; le operazioni non saranno efficaci se non avrete eseguito correttamente le operazioni di settaggio dei dip-switches sui proiettori.

Al termine delle operazioni otterrete il seguente effetto dai comandi del pannello frontale:

- I 24 cursori **preset A e B** controlleranno individualmente l'intensità luminosa dei proiettori.
- Il cursore **strobo** ne controllerà la frequenza di lampeggio dell'effetto stroboscopico.
- Il cursore **color** e i relativi tasti **random** e **music** controlleranno il colore di tutti i proiettori.
- Il cursore **frost** vi permetterà di variare l'angolo del fascio di luce inserendo un filtro frost aggiuntivo su tutti i proiettori collegati.

1-		<p>Identificate nella parte inferiore di <b>manual system 24 plus</b> l'interruttore miniatura (dip-switches) che tra le sue funzioni vi da la possibilità di azionare la funzione di <b>strobo 1-6, 7-12, 13-18 e 19-24</b>.</p> <p>Azionate gli interruttori e portateli in posizione <b>ON</b>; ora i canali <b>DMX</b> associati ai cursori da <b>1 a 24</b> regolano un livello da <b>0 a 125</b>.</p> <p>L'effetto stroboscopico è invece automaticamente assegnato al cursore <b>strobo</b>.</p>
----	--	---

2- Eseguite l'assegnazione dei canali **DMX** sul pannello frontale come descritto al paragrafo 10, seguendo la tabella sotto riportata, ricordatevi che, una volta azionata la funzione di **DMX patch**:

A- Il canale **DMX** si genera da **manual system 24 plus** sui led **preview** (gialli) e **DMX patch** (verdi).

B- L'avanzamento dei canali **DMX** avviene tramite la pressione dei tasti flash master A e flash master B.

C- Il canale **DMX** viene assegnato ai comandi del pannello frontale premendo i tasti flash di ogni singolo canale.

### tabella "esempio di settaggio di manual system 24 plus per controllare 24 VersiColore"

Potrete utilizzare questa tabella anche per il controllo di un numero inferiore di tas **VersiColore**.

canali/ channels	funzione di Versicolore/ functions Versicolore	Assegnazione sul pannello frontale/ front panel devices	canali/ channels	funzione di Versicolore/ functions Versicolore	Assegnazione sul pannello frontale/ front panel devices
ch 01	dimmer/shutter	preset 1	ch 37	dimmer/shutter	preset
ch 02	frost/cto	frost	ch 38	frost/cto	frost
ch 03	colour	colour	ch 39	colour	colour
ch 04	dimmer/shutter	preset 2	ch 40	dimmer/shutter	preset 14
ch 05	frost/cto	frost	ch 41	frost/cto	frost
ch 06	colour	colour	ch 42	colour	colour
ch 07	dimmer/shutter	preset 3	ch 43	dimmer/shutter	preset 15
ch 08	frost/cto	frost	ch 44	frost/cto	frost
ch 09	colour	colour	ch 45	colour	colour
ch 10	dimmer/shutter	preset 4	ch 46	dimmer/shutter	preset 16
ch 11	frost/cto	frost	ch 47	frost/cto	frost
ch 12	colour	colour	ch 48	colour	colour
ch 13	dimmer/shutter	preset 5	ch 49	dimmer/shutter	preset 17
ch 14	frost/cto	frost	ch 50	frost/cto	frost
ch 15	colour	colour	ch 51	colour	colour
ch 16	dimmer/shutter	preset 6	ch 52	dimmer/shutter	preset 18
ch 17	frost/cto	frost	ch 53	frost/cto	frost
ch 18	colour	colour	ch 54	colour	colour
ch 19	dimmer/shutter	preset 7	ch 55	dimmer/shutter	preset 19
ch 20	frost/cto	frost	ch 56	frost/cto	frost
ch 21	colour	colour	ch 57	colour	colour
ch 22	dimmer/shutter	preset 8	ch 58	dimmer/shutter	preset 20
ch 23	frost/cto	frost	ch 59	frost/cto	frost
ch 24	colour	colour	ch 60	colour	colour
ch 25	dimmer/shutter	preset 9	ch 61	dimmer/shutter	preset 21
ch 26	frost/cto	frost	ch 62	frost/cto	frost
ch 27	colour	colour	ch 63	colour	colour
ch 28	dimmer/shutter	preset 10	ch 64	dimmer/shutter	preset 22
ch 29	frost/cto	frost	ch 65	frost/cto	frost
ch 30	colour	colour	ch 66	colour	colour
ch 31	dimmer/shutter	preset 11	ch 67	dimmer/shutter	preset 23
ch 32	frost/cto	frost	ch 68	frost/cto	frost
ch 33	colour	colour	ch 69	colour	colour
ch 34	dimmer/shutter	preset 12	ch 70	dimmer/shutter	preset 24
ch 35	frost/cto	frost	ch 71	frost/cto	frost
ch 36	colour	colour	ch 72	colour	colour

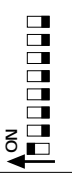





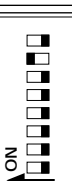

Potete ora uscire dalla funzione di **DMX patch** e controllare i vostri tas **VersiColore**.

Come avrete sicuramente intuito la funzione di assegnazione dei canali vi permette tantissime possibilità; ne abbiamo esemplificate solo alcune; se incontrerete qualsiasi tipo di difficoltà nell'esecuzione di queste operazioni, rivolgetevi con fiducia ad un centro assistenza coemar che vi darà tutte le spiegazioni del caso su segnale **DMX 512** e adatterà il settaggio alla vostra specifica installazione.

## 14. Dip-Switches

Nella parte inferiore di **manual system 24 plus** trovate 8 interruttori miniatura, con funzioni diverse tra loro, già descritte nel presente manuale.

Per vostra comodità riassumiamo di seguito le funzioni di ogni singolo interruttore.

<p>dip-switch</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● flash inhibit</li> <li>● multi zone x 24</li> <li>● multi zone x 18</li> <li>● patch lock</li> <li>● strobo 19/24</li> <li>● strobo 13/18</li> <li>● strobo 7/12</li> <li>● strobo 1/6</li> </ul>	<p><b>strobo 1/6:</b> Varia il livello <b>DMX</b> del segnale di uscita dei canali da 1 a 6, riducendolo dal normale 0/255 a 0/125. Automaticamente assegna il livello da 150 a 245 di tutti i 6 canali (1/6) al cursore strobe.</p> <p>(Pag. 24).</p>
<p>dip-switch</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● flash inhibit</li> <li>● multi zone x 24</li> <li>● multi zone x 18</li> <li>● patch lock</li> <li>● strobo 19/24</li> <li>● strobo 13/18</li> <li>● strobo 7/12</li> <li>● strobo 1/6</li> </ul>	<p><b>strobo 7/12:</b> Varia il livello <b>DMX</b> del segnale di uscita dei canali da 7 a 12, riducendolo dal normale 0/255 a 0/125. Automaticamente assegna il livello da 150 a 245 di tutti i 6 canali (7/12) al cursore strobe.</p> <p>(Pag. 24).</p>
<p>dip-switch</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● flash inhibit</li> <li>● multi zone x 24</li> <li>● multi zone x 18</li> <li>● patch lock</li> <li>● strobo 19/24</li> <li>● strobo 13/18</li> <li>● strobo 7/12</li> <li>● strobo 1/6</li> </ul>	<p><b>strobo 13/18:</b> Varia il livello <b>DMX</b> del segnale di uscita dei canali da 13 a 18, riducendolo dal normale 0/255 a 0/125. Automaticamente assegna il livello da 150 a 245 di tutti i 6 canali (13/18) al cursore strobe.</p> <p>(Pag. 25).</p>
<p>dip-switch</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● flash inhibit</li> <li>● multi zone x 24</li> <li>● multi zone x 18</li> <li>● patch lock</li> <li>● strobo 19/24</li> <li>● strobo 13/18</li> <li>● strobo 7/12</li> <li>● strobo 1/6</li> </ul>	<p><b>strobo 19/24:</b> Varia il livello <b>DMX</b> del segnale di uscita dei canali da 19 a 24, riducendolo dal normale 0/255 a 0/125. Automaticamente assegna il livello da 150 a 245 di tutti i 6 canali (19/24) al cursore strobe.</p> <p>(Pag. 25).</p>
<p>dip-switch</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● flash inhibit</li> <li>● multi zone x 24</li> <li>● multi zone x 18</li> <li>● patch lock</li> <li>● strobo 19/24</li> <li>● strobo 13/18</li> <li>● strobo 7/12</li> <li>● strobo 1/6</li> </ul>	<p><b>patch lock</b> impedisce la scrittura di un nuovo <b>DMX patch</b>; la funzione è molto utile quando personale specializzato ha eseguito una assegnazione di canali diversa dalla standard e non desidera che venga variata accidentalmente dall'operatore durante lo spettacolo luci.</p> <p>(Pag. 23)</p>
<p>dip-switch</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● flash inhibit</li> <li>● multi zone x 24</li> <li>● multi zone x 18</li> <li>● patch lock</li> <li>● strobo 19/24</li> <li>● strobo 13/18</li> <li>● strobo 7/12</li> <li>● strobo 1/6</li> </ul>	<p><b>flash inhibit</b> inibisce l'azione dei tasti flash evitando che ad una loro pressione accidentale corrisponda il flash del canale relativo al tasto premuto.</p> <p>(Pag. 15)</p>
<p>dip-switch</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● flash inhibit</li> <li>● multi zone x 24</li> <li>● multi zone x 18</li> <li>● patch lock</li> <li>● strobo 19/24</li> <li>● strobo 13/18</li> <li>● strobo 7/12</li> <li>● strobo 1/6</li> </ul>	<p><b>multi zone X 24</b> permette al generatore di effetti sequenziali (<b>effects generator in multi zone</b>) di creare sequenze che interessano tutti i 24 canali.</p> <p>(Pag. 17)</p>
<p>dip-switch</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● flash inhibit</li> <li>● multi zone x 24</li> <li>● multi zone x 18</li> <li>● patch lock</li> <li>● strobo 19/24</li> <li>● strobo 13/18</li> <li>● strobo 7/12</li> <li>● strobo 1/6</li> </ul>	<p><b>multi zone X 18</b> permette al generatore di effetti sequenziali (<b>effects generator in multi zone</b>) di creare sequenze che interessano 18 canali.</p> <p>(Pag. 17)</p>

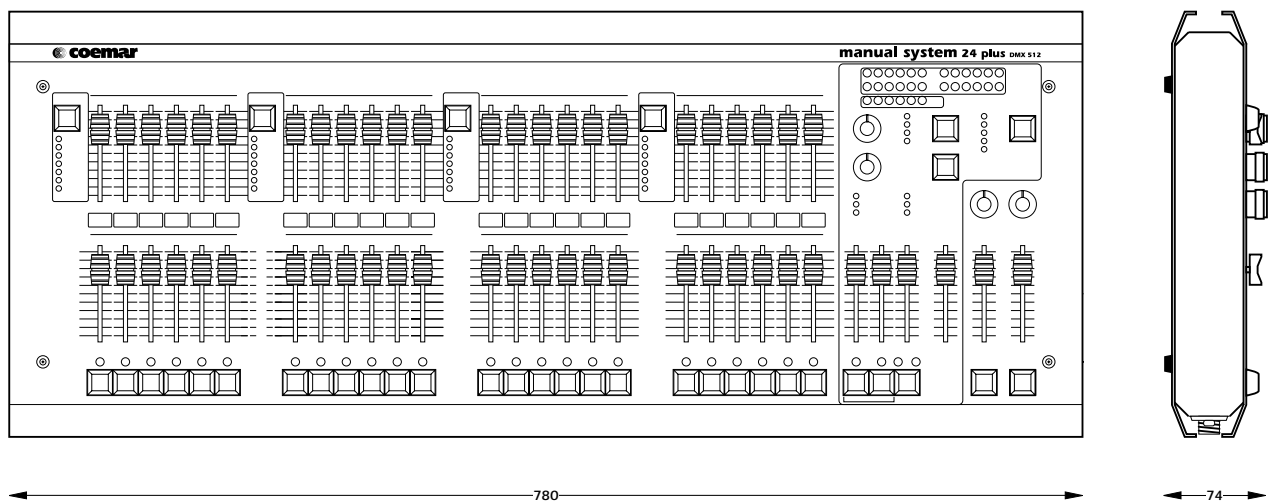
La selezione di più **dip-switches** contemporaneamente è possibile e genera i diversi effetti a cui ogni singolo interruttore è preposto; la selezione contemporanea di **multi zone x 18** e **x 24** mantiene l'ultima selezione valida effettuata.



## 15. Caratteristiche tecniche

- controllo di max.: 24 canali dimmer indipendenti  
24 tas Colore indipendenti
- **72** canali digitali di uscita in formato **DMX 512** con numerazione da 1 a **72**
- Alimentazione: +20 V DC V via spina coassiale, (caratteristiche della presa: Ø interno 2,1mm, Ø esterno 5,5mm).
- **DMX 512** rate: 2 Ø mS
- Tempo di evanescenza (**fade time A e B**): da 0,1 a 200 secondi
- ingresso audio auto-regolante da 100 mV a 10V RMS su 2 pin RCA
- micro processore risk a 8 bits
- cursori noble anti-polvere long life hi-endurance, auto lubrificanti
- tasti cherry a contatto argentato
- uscita **DMX 512** su presa XLR 5
- Protezione contro sovratensioni di alimentazione
- 4 piedini in gomma nella parte posteriore
- Asole posteriori per fissaggio a muro
- peso 11 Kg
- uniformato alle vigenti normative ◀◀

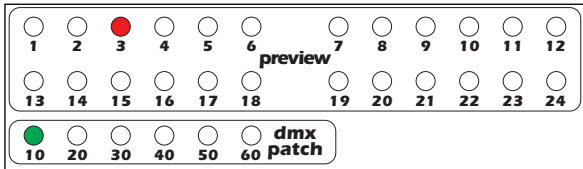
- Dimensioni:



# manual system 24 plus

## 16. Aggiornamento software versione 3.1

Potete riconoscere la versione caricata a bordo del vostro **manual system 24 plus** al momento dell'accensione. La versione software 3.1 è riconoscibile dall'accensione del led giallo **preview 3** e del led verde **dmx patch 1**.



La versione 3.1 aggiunge funzionalità al **manual system 24 plus**.

### 1. Programmazione di un effetto sequenziale

Consente la programmazione di un effetto sequenziale a singola zona o multizona.

L'effetto programmabile è il numero **1**, selezionabile con il pomolo **selector**.

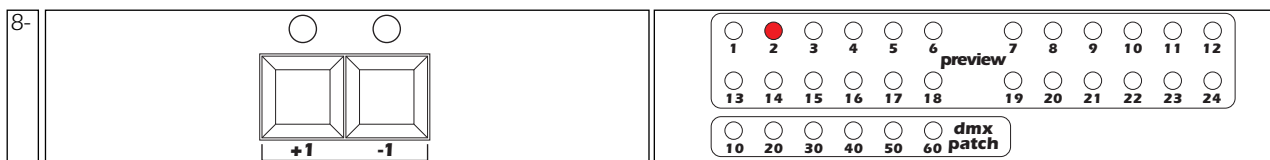
Il massimo numero di passi programmabili sia a singola che multizona è **60**.

#### Programmazione di un effetto a zona singola

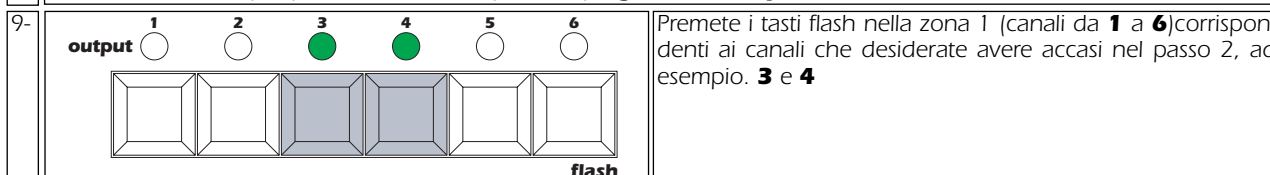
1-		<p>Premete il tasto <b>mode</b> nella zona <b>effects generator</b> fino all'accensione del led <b>single zone</b>.</p>
2-		<p>Selezionate il gioco sequenziale <b>1</b>, mediante il selettore <b>selector</b>.</p>
3-		<p>Tenendo premuto il tasto <b>transfer</b> premete il tasto <b>color</b>.</p>
4-		<p>Tutti i leds <b>trigger</b> si accendono confermando l'ingresso nella procedura di programmazione.</p>

Da questo momento i led **preview** (per le unità) e i **led dmx patch** (per le decine), indicano il numero di passo di programma; i led verdi **flash** indicano invece il contenuto dei passi di memoria.

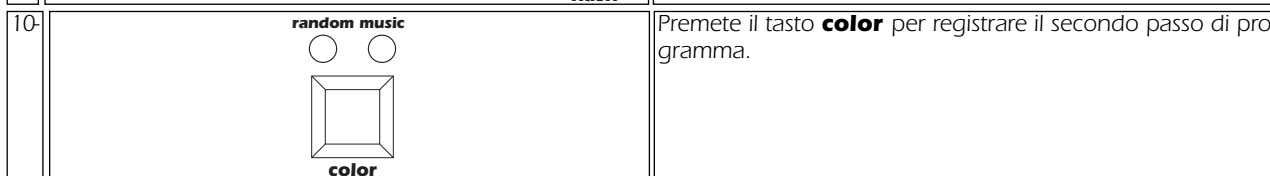
5-		<p>Il led <b>preview 1</b> si accende ad indicare che siete entrati nel passo 1 del programma registrabile. Sui led <b>flash</b> appare il primo passo di programma.</p>
6-		<p>Premete i tasti <b>flash</b> nella zona 1 (canali da <b>1</b> a <b>6</b>) corrispondenti ai canali che desiderate avere accesi nel passo 1, ad esempio <b>1</b> e <b>2</b>.</p>
7-		<p>Premete il tasto <b>color</b> per confermare la registrazione del passo di programma.</p>



Premete il tasto **+1** per passare al secondo passo di programma il led **preview 2** si accende.



Premete i tasti flash nella zona 1 (canali da **1** a **6**) corrispondenti ai canali che desiderate avere accesi nel passo 2, ad esempio. **3** e **4**

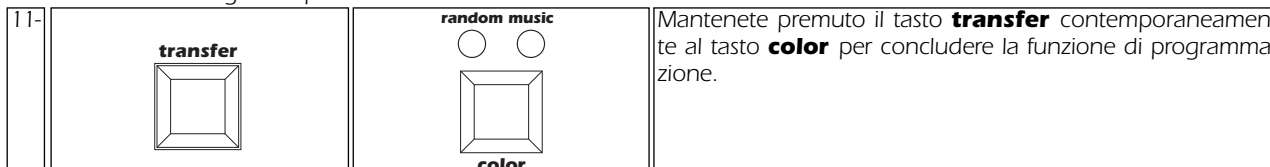


Premete il tasto **color** per registrare il secondo passo di programma.

**NOTA:** Il led **preview** lampeggiante indicherà che avete raggiunto il primo passo di programma vuoto, non ancora registrato, sui led **flash** rimane visualizzato l'ultimo passo di programma visualizzato e registrato.

Potete continuare la programmazione del **game 1** ripetendo le operazioni descritte al punto **8** e **9** per un massimo di 60 passi/step.

Quando avete raggiunto l'ultimo passo di programma che desiderate registrare, dovete terminare la registrazione con l'operazione descritta al seguente punto 11.



Mantenete premuto il tasto **transfer** contemporaneamente al tasto **color** per concludere la funzione di programmazione.

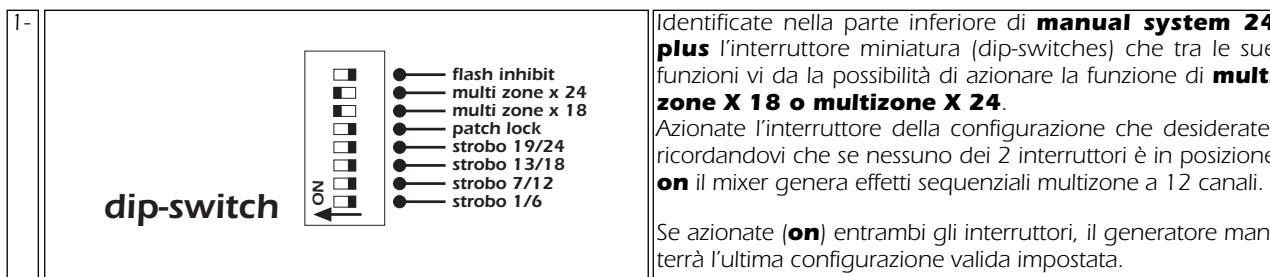
Per visualizzare i giochi di luce generati sulle uscite, passate al paragrafo **9. Utilizzo degli effetti pre-programmati.**

### Programmazione di un effetto multi zona

Gli effetti multizona sono effetti sequenziali creati per **12**, **18** o **24** canali.

Potete scegliere di programmare **manual system 24 plus** a **12**, **18** o **24** canali, in dipendenza dalla disposizione dei proiettori che intendete controllare.

La selezione del numero di canali che genera il generatore di effetti quando selezionate la funzione multi zone si effettua tramite il dip-switches nella parte inferiore del mixer.

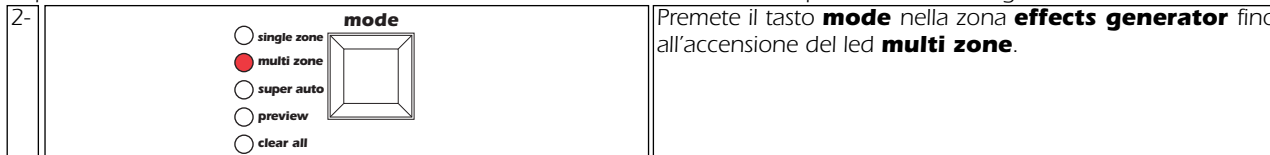


Identificate nella parte inferiore di **manual system 24 plus** l'interruttore miniatura (dip-switches) che tra le sue funzioni vi da la possibilità di azionare la funzione di **multi zone X 18 o multizona X 24.**

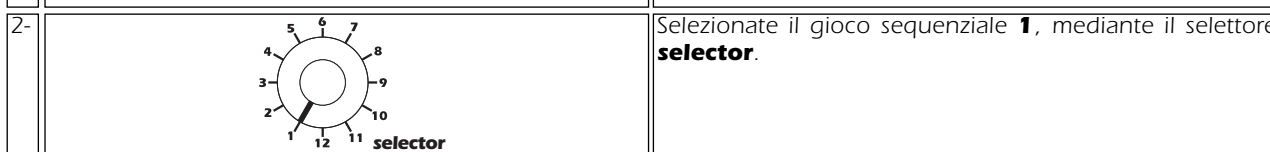
Azionate l'interruttore della configurazione che desiderate, ricordandovi che se nessuno dei 2 interruttori è in posizione **on** il mixer genera effetti sequenziali multizona a 12 canali.

Se azionate (**on**) entrambi gli interruttori, il generatore manterrà l'ultima configurazione valida impostata.

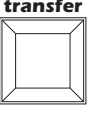

Dopo aver scelto il numero di canali che interesserà la funzione **multi zone**, procedete come segue:



Premete il tasto **mode** nella zona **effects generator** fino all'accensione del led **multi zone.**

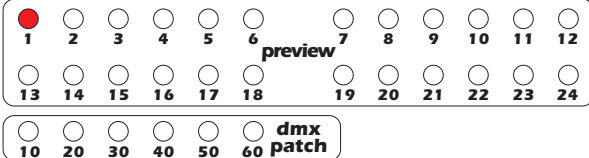


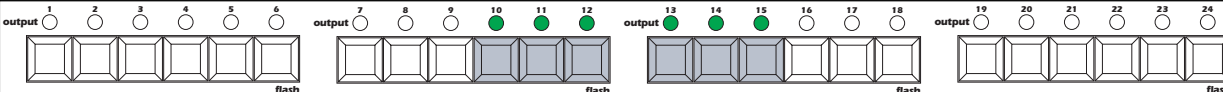
Selezionate il gioco sequenziale **1**, mediante il selettore **selector.**

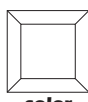
3-	 <p><b>transfer</b></p>	<p>random music</p>  <p><b>color</b></p>	Tenendo premuto il tasto <b>transfer</b> premete il tasto <b>color</b> .
----	--	---	--

4-	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: red;">●</span> full</li> <li><span style="color: red;">●</span> crossfade</li> <li><span style="color: red;">●</span> audio</li> <li><span style="color: red;">●</span> manual</li> </ul>	 <p><b>trigger</b></p>	Tutti i leds <b>trigger</b> si accendono confermando l'ingresso nella procedura di programmazione.
----	--	---	--

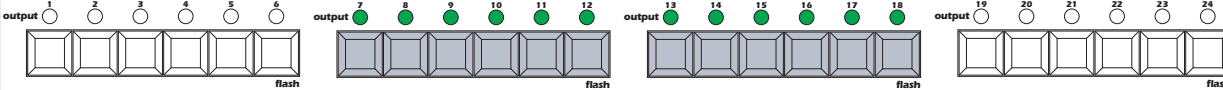
Da questo momento i led **preview** (per le unità) e i led **dmx patch** (per le decine), indicano il numero di passo di programma; i led verdi **flash** indicano invece il contenuto dei passi di memoria.


5-		Il led <b>preview 1</b> si accende ad indicare che siete entrati nel passo 1 del programma registrabile.
----	---	--

6-	
Premete i tasti <b>flash</b> corrispondenti ai canali che desiderate avere accesi nel passo 1, ad esempio da <b>10 a 15</b>	

7-	<p>random music</p>  <p><b>color</b></p>	Premete il tasto <b>color</b> per confermare la registrazione del passo di programma.
----	--	---

8-		
Premete il tasto <b>+1</b> per passare al secondo passo di programma il led <b>preview 2</b> si accende.		

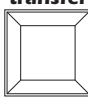

9-	
Premete i tasti <b>flash</b> corrispondenti ai canali che desiderate avere accesi nel passo 1, ad esempio da <b>7 a 18</b>	

10-	<p>random music</p>  <p><b>color</b></p>	Premete il tasto <b>color</b> per registrare il secondo passo di programma.
-----	---	---

**NOTA:** Il led **preview** lampeggiante indicherà che avete raggiunto il primo passo di programma vuoto, non ancora registrato, sui led **flash** rimane visualizzato l'ultimo passo di programma visualizzato e registrato.

Potete continuare la programmazione del **game 1** ripetendo le operazioni descritte al punto 8 e 9 per un massimo di 60 passi/step.

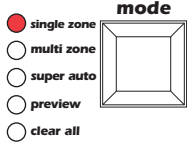
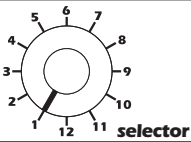
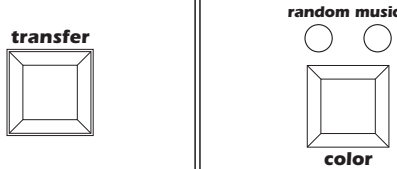
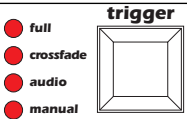
Quando avete raggiunto l'ultimo passo di programma che desiderate registrare, dovete terminare la registrazione con l'operazione descritta al seguente punto 11.

11-	 <p><b>transfer</b></p>	<p>random music</p>  <p><b>color</b></p>	Mantenete premuto il tasto <b>transfer</b> contemporaneamente al tasto <b>color</b> per concludere la funzione di programmazione.
-----	--	---	---

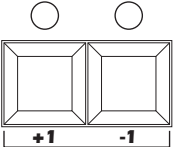
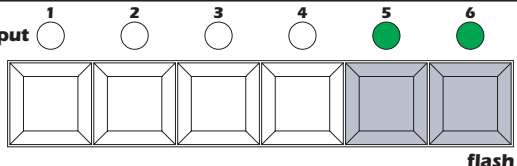
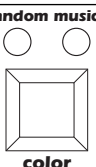
Per visualizzare i giochi di luce generati sulle uscite, passate al paragrafo **9.Utilizzo degli effetti pre-programmati.**

## Modifica di un passo di programma già registrato

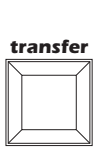
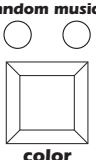
Nel caso in cui desideriate variare la programmazione di uno o più passi di programma, eseguite le seguenti istruzioni.

1-		<p>Premete il tasto <b>mode</b> nella zona <b>effects generator</b> fino all'accensione del led <b>single zone</b> o <b>multi zone</b> in dipendenza del <b>game</b> preregistrato che desiderate modificare.</p>
2-		<p>Selezionate il gioco sequenziale <b>1</b>, mediante il selettore <b>selector</b>.</p>
3-		<p>Tenendo premuto il tasto <b>transfer</b> premete il tasto <b>color</b>.</p>
4-		<p>Tutti i leds <b>trigger</b> si accendono confermando l'ingresso nella procedura di programmazione.</p>

Da questo momento i led **preview** (per le unità) e i **led dmx patch** (per le decine), indicano il numero di passo di programma; i led verdi **flash** indicano invece il contenuto dei passi di memoria.

5-		<p>Premete i tasti <b>+1</b> e <b>-1</b> fino a visualizzare il passo di programma che desiderate variare il led <b>preview</b> si accende.</p>
6-		<p>Premete i tasti <b>flash</b> corrispondenti ai canali che desiderate disattivare e premete quelli dei canali che volete avere accesi nel passo, ad esempio. <b>5</b> e <b>6</b></p>
7-		<p>Premete il tasto <b>color</b> per registrare la modifica.</p>

Ripetete le operazioni descritte dal punto 5 al punto 7 per modificare altri passi di un programma già esistente.

8-			<p>Mantenete premuto il tasto <b>transfer</b> contemporaneamente al tasto <b>color</b> per concludere la funzione di modifica di passi di un programma esistente.</p>
----	---	---	---

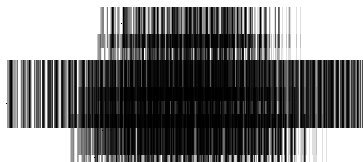
Per visualizzare i giochi di luce generati sulle uscite, passate al paragrafo **9.Utilizzo degli effetti pre-programmati.**

**Nota importante: manual system 24 plus** non vi consentirà di uscire dalla modalità di programmazione se avrete selezionato un passo non programmato, questa condizione sarà visualizzata da un led **preview** lampeggiante.

## Velocità di esecuzione dei passi di programma

Nella versione software di 3.1 la velocità di scansione dei passi di programma, selezionabile mediante il potenziometro **speed** varia da **60** sec. (**speed 1**) a **0,1** sec.

# CE



**coemar** si riserva il diritto di apportare modifiche senza preavviso.

manuale istruzioni

**manual system 24 plus**

1<sup>^</sup> edizione luglio 1998