

Manuale rapido per uso consolle Teatro Regina Margherita di Marcialla

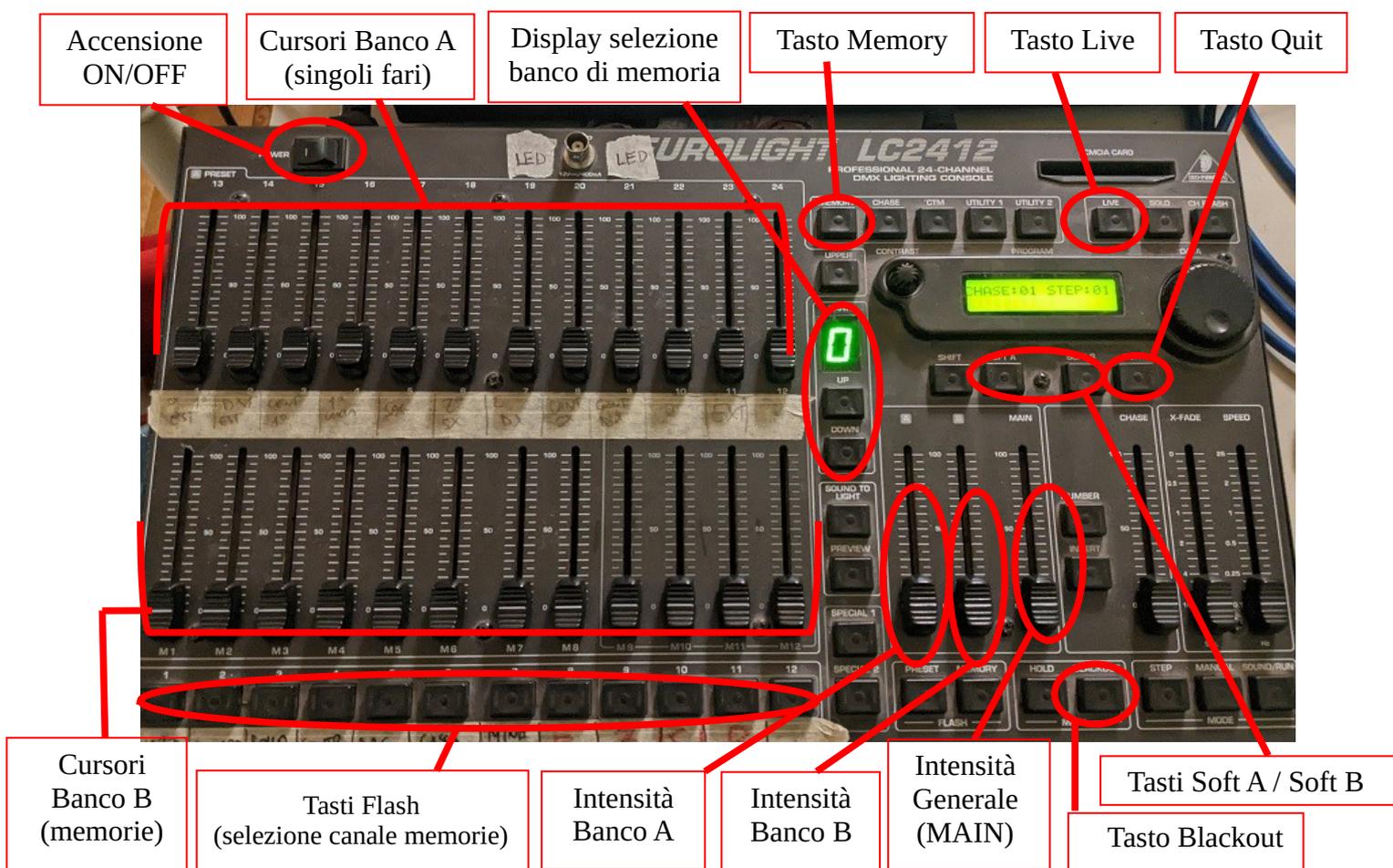
Accensione dispositivi

Nella stanza sottoscala vanno accesi i tre interruttori industriali che alimentano i dimmer e le casse.

NOTA: Accanto agli interruttori c'è la disposizione dei ritorni tra dimmer e canali sul palco.

Al tavolo delle consolle ci sono da accendere un interruttore a parete e uno sulla ciabatta sotto al tavolo.

Utilizzo consolle Luci



Accensione consolle

Accensione Tasto (on/off) In alto a sinistra sulla consolle

Alzare il cursore Main che abilita l'intera consolle

Alzare il cursore Banco A e/o Banco B per selezionare il banco di lavoro

Utilizzo singoli fari

Sul **Banco A** preset (in alto) le luci possono essere comandate singolarmente perché ci sono separatamente i dodici canali che provengono dai dimmer. Se selezionando un canale si accendono più fari vuol dire che questi sono cablati e collegati assieme sul palco.

Per abilitare i canale del Banco A: prima accertarsi che i cursori Main e Banco A siano a 100 e poi alzare a piacimento i cursori dei dodici canali del Banco A.

NOTA: Se si desidera realizzare un solo quadro luci (es. un piazzato generale) lavorare solo sul Banco A impostando i singoli canali come necessario e poi per dare buio usare il cursore Main, (senza quindi toccare i canali del Banco A).

Blackout: La consolle è dotata di tasto blackout nella parte in basso a destra della Consolle

Banco Memorie

Sul **Banco B** (in basso) si registrano e comandano le memorie. Questo banco non attiva i singoli canali, ma una combinazione di questi, chiamata memoria. Per abilitare i canale del Banco B: prima accertarsi che i cursori Main e Banco B siano a 100.

Il banco B può comandare fino a dodici memorie contemporaneamente (i 12 cursori del banco), ma può memorizzarne fino a 120, avendo 10 banchi di memoria (da 0 a 9).

Il Banco in uso è indicato sul display verticale nel mezzo della consolle. Per passare da un Banco memorie all'altro usare i tasti Up e Down sotto il display.

NOTA: di default è impostato il banco 0 sul display, già sufficiente per registrare 12 mem.

Come Registrare una memoria sul Banco B

1. Selezionare il banco (di default banco 0 sul display)
2. Premere tasto Memory (in alto al centro)
NOTA: Per vedere i fari accesi tenere attivo anche il tasto Live (in alto a destra)
3. Preparare il quadro luci desiderato usando il Banco A
4. Premere il tasto in basso in corrispondenza del canale del Banco B (indicato come flash) sul quale si vuol fare la memoria
5. Premere Soft A (sotto il display orizzontale della consolle)
6. La memoria risulta salvata sul canale scelto
7. Per registrare una nuova memoria ripetere le istruzioni precedenti (punti 3- 6)
8. Per uscire dalla programmazione memorie premere tasto Quit sotto il display

Come Pulire/Azzerare una memoria

Il metodo più rapido per liberare una memoria sul Banco B già occupata per lasciarla vuota è fare una nuova registrazione sul quel canale dopo aver impostato tutti i cursori del Banco A a zero. La procedura di memorizzazione da seguire è la solita.

Lasciare Banco A con tutti canali a zero → Tasto Memory → selezionare canale Banco B → Soft A → La memoria risulta salvata.

Funzioni Avanzate Banco Memorie (per i più esperti)

Copiare una memoria su più canali

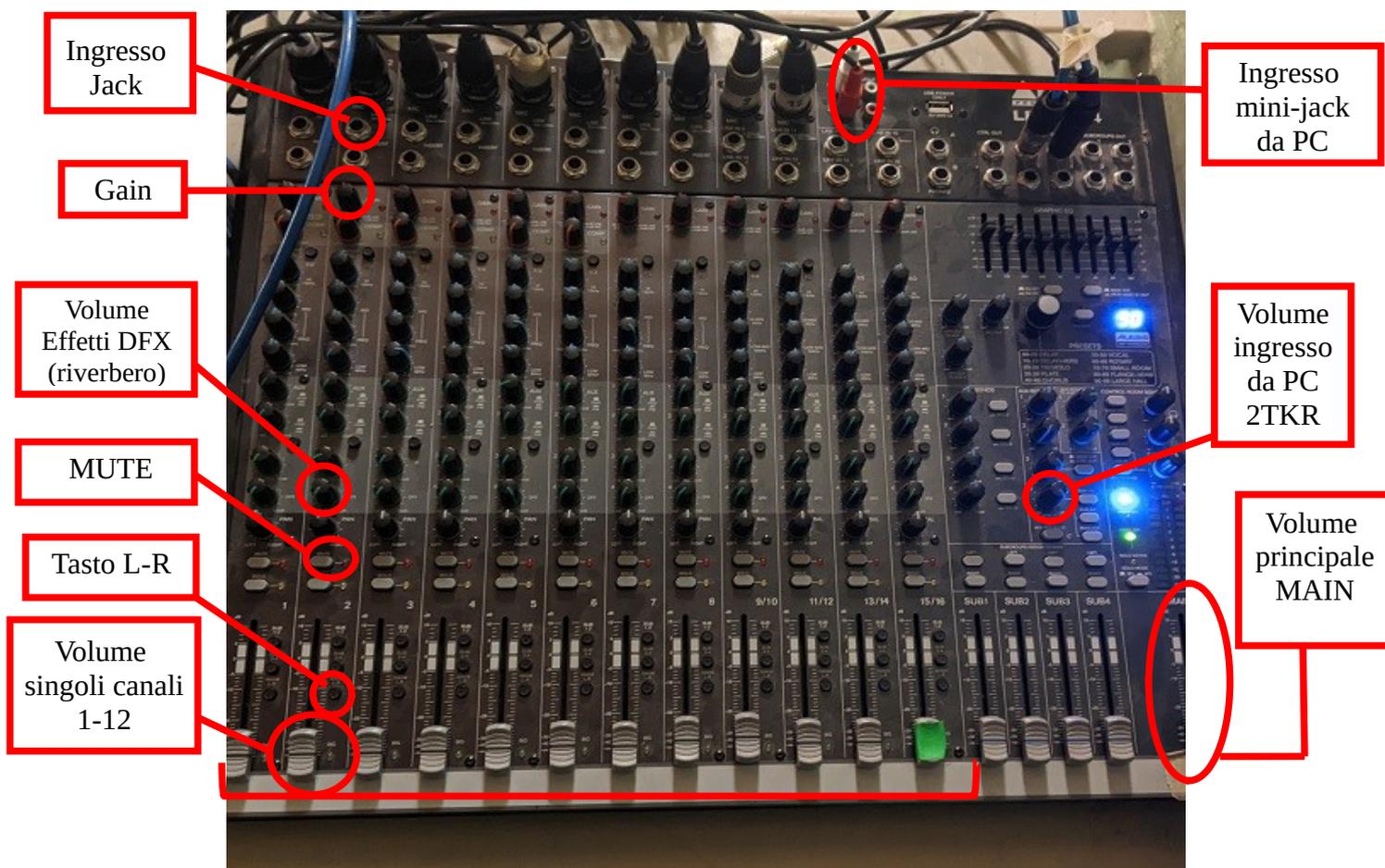
Si può registrare una memoria che sia la copia o la somma di memorie già salvate precedentemente sul banco B. Per farlo:

1. Selezionare il banco desiderato (default banco 0 sul display)
2. Premere tasto Memory (se non si è già in stato 'memorie')
3. Sollevare uno o più cursori sul banco B delle memorie che si intende replicare
4. Premere il tasto in basso in corrispondenza del canale del Banco B sul quale si vuol fare la memoria (indicati come flash)
5. Premere Soft B, sotto il display
6. La memoria risulta salvata sul canale scelto.

Passaggio da un banco di memorie all'altro

Se si cambia Banco (es da 0 a 1 col tasto Up) mentre una memoria in uso (es. da canale 1 Banco 0 a canale 1 Banco 1) per passare alla nuova memoria del banco si deve prima abbassare e poi rialzare la memoria scelta (la console tiene in memoria il cambio di banco).

Utilizzo Console Mixer Audio



Collegamento dei canali audio

Sono già predisposti i seguenti collegamenti:

Sulla ciabatta di palco ci sono 18 ritorni numerati (ingressi nel mixer audio) di cui 10 già collegati ai canali del mixer; il mixer audio ha 2 ritorni verso il palco (uscite Aux).

È presente un cavo mini jack per collegare il computer al mixer audio.

Per collegare un Jack esterno diretto su uno dei canali del mixer usare l'ingresso LINE del canale.

Accensione Mixer

Tasto (on/off) sul retro a destra

Regolazione dei volumi

Alzare il cursore Main che abilita l'intera consolle fino a 0 db

Il solo volume dell'ingresso dal PC (mini jack) è regolabile dalla manopola 2TRK (vicino al display)

Ogni singolo canale ha il suo cursore per regolare il volume.

È possibile escludere un canale col tasto Mute (ogni canale ha il suo)

NOTA: Qualora tutto risulti in ordine, ma da un canale il suono non esce dalle casse, controllare che l'opzione Main L-R del singolo canale sia selezionata (tasto piccolo accanto al cursore del canale)

Equalizzazione e riverberi

Ogni canale ha varie opzioni per l'equalizzazione, già settate di default. I principali settaggi su cui si può incidere sono:

Per evitare rientri: GAIN (manopola più in alto sul canale): regola il guadagno, la pre-amplificazione del mixer, incide sul volume e limita fischi e rientro dei microfoni

Per aggiungere effetto riverbero: DFX (manopola Aux 4 del canale) assegna un effetto riverbero

Per i più esperti: è possibile usare i canali SUB, su ogni canale ci sono i tasti per l'assegnazione.