

# Manuale rapido per uso consolle Teatro Regina Margherita di Marcialla

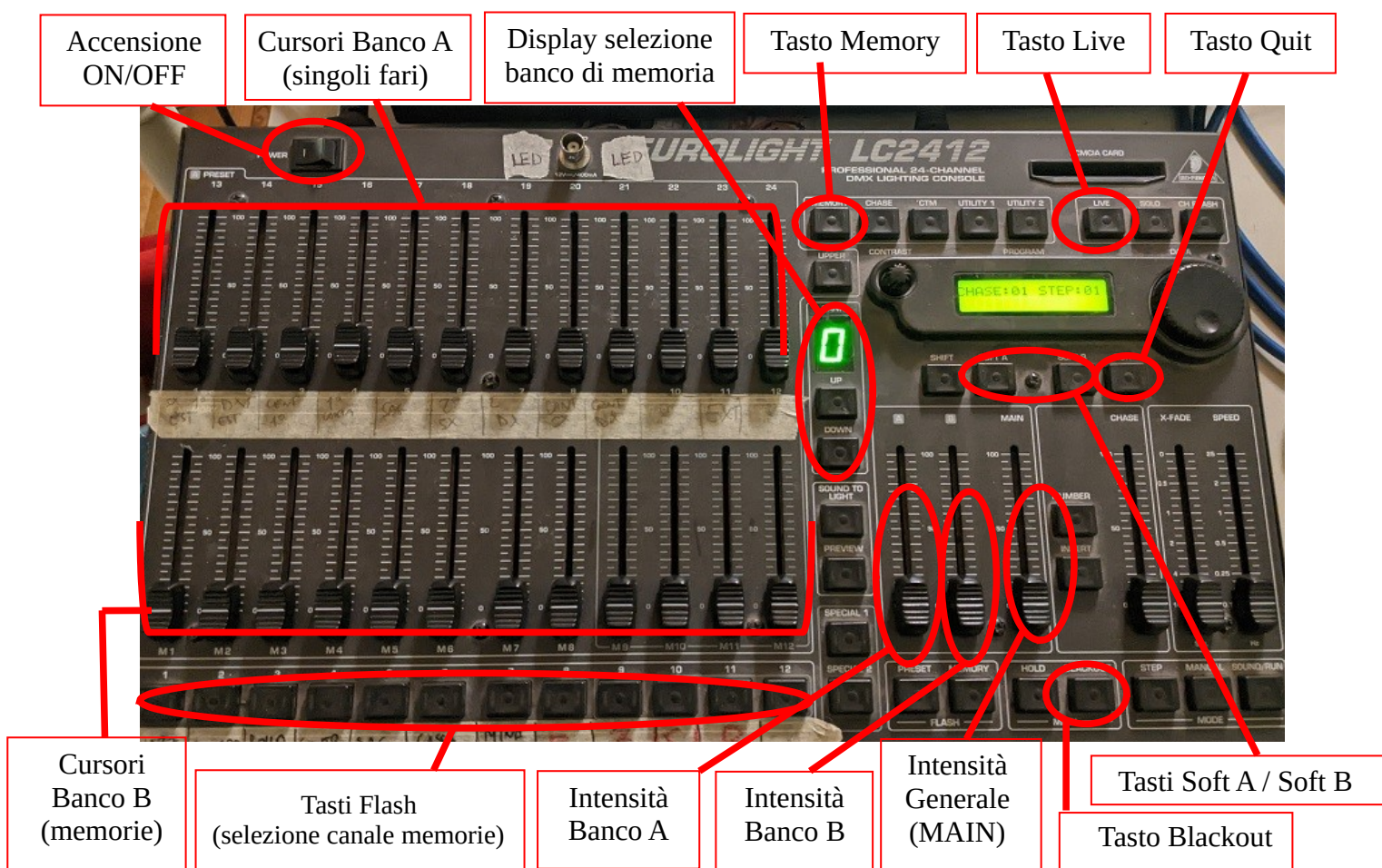
## Accensione dispositivi

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 BancoA 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*

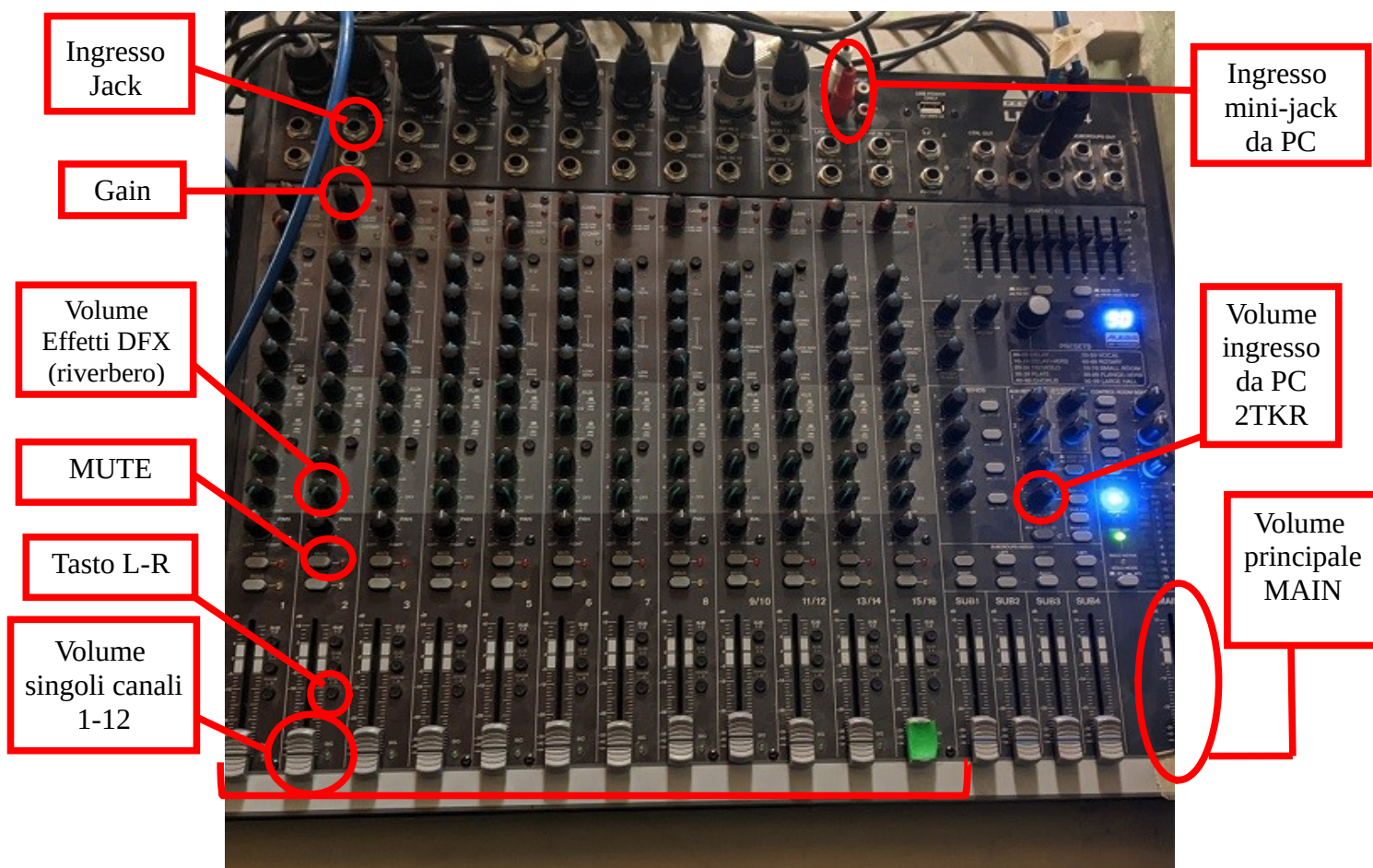
Si può registrare una memoria che sia la copia o la somma di memorie già salvate precedentemente sul banco B. Per farlo:

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.