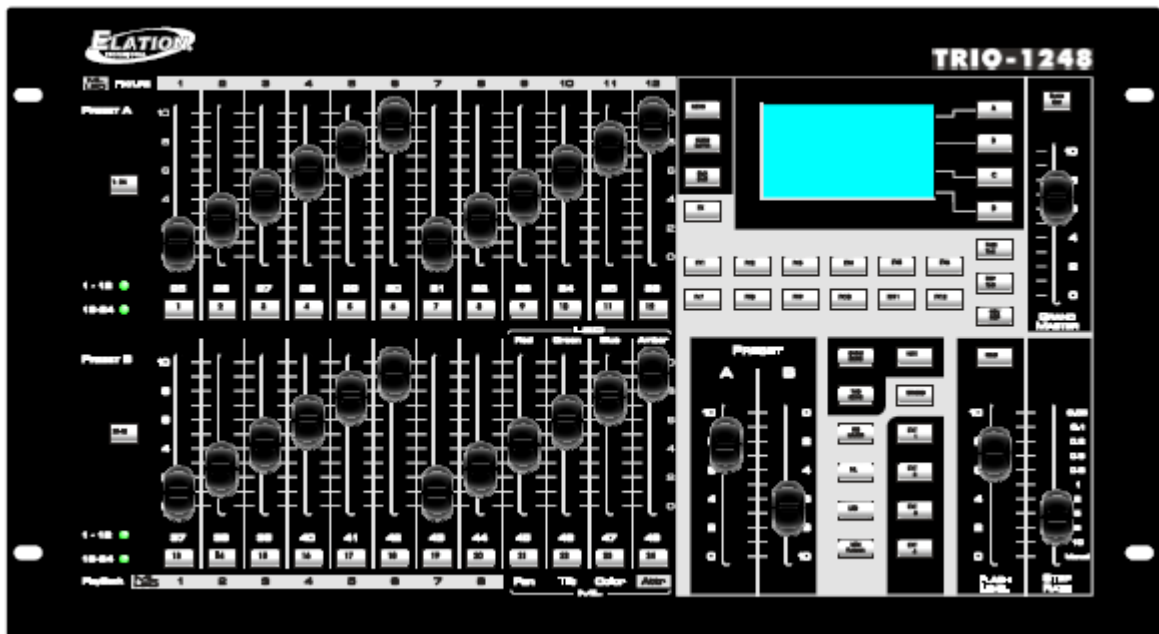




# Trio- 1248



Elation Professional Europa  
Junostraat 2  
6468 EW Kerkrade  
Paesi Bassi  
[www.elationlighting.eu](http://www.elationlighting.eu)

## Indice

INTRODUZIONE GENERALE .....	3
INFORMAZIONI GENERALI.....	4
INTRODUZIONE .....	5
CARATTERISTICHE PRINCIPALI.....	6
CONTROLLI E FUNZIONI.....	7
PORTE DI CONNESSIONE .....	9
TERMINI CONVENZIONALI UTILIZZATI NEL MANUALE.....	10
FUNZIONAMENTO - MODALITÀ SCENA SINGOLA.....	10
FUNZIONAMENTO - MODALITÀ DUE SCENE .....	12
FUNZIONAMENTO - MODALITÀ SUBMASTER .....	13
FUNZIONAMENTO - FUNZIONE REGISTRAZIONE .....	15
FUNZIONAMENTO - MODALITÀ ML .....	21
FUNZIONAMENTO - MODALITÀ LED .....	30
FUNZIONAMENTO - MODALITÀ RIPRODUZIONE DA MEMORIA.....	35
MENU .....	38
IMPOSTAZIONE DMX.....	51
PULIZIA .....	53
SPECIFICHE TECNICHE .....	54
ROHS e WEEE.....	55

## INTRODUZIONE GENERALE

### 1.1 Grazie per aver scelto Trio-1248

Grazie per aver scelto la consolle da illuminazione Trio-1248 di Elation Professional. Si prega di leggere attentamente le istruzioni riportate nel presente manuale prima di mettere in funzione questa unità. Queste istruzioni contengono importanti informazioni sulla sicurezza relative all'uso e alla manutenzione dell'unità. Compilare la cartolina di garanzia allegata per convalidare l'acquisto e la garanzia.

### 1.2 Assistenza Clienti

Elation fornisce un Numero Verde per l'assistenza ai Clienti per offrire supporto tecnico in fase di installazione e rispondere a qualsiasi domanda relativa a problemi che si dovessero presentare nelle prime fasi di funzionamento. È possibile inoltre visitare il sito Web [www.elationlighting.com](http://www.elationlighting.com) per commenti o suggerimenti.

Tutti i materiali resi, in garanzia o meno, devono essere spediti in porto franco ed accompagnati dal numero di Autorizzazione al Reso (R.A.). Il numero di Autorizzazione al Reso (R.A.) deve essere scritto chiaramente sulla parte esterna dell'imballo. Tutti i materiali resi senza numero di R.A. chiaramente riportato all'esterno dell'imballo non saranno accettati e verranno rispediti a spese del cliente. È possibile ottenere il numero di R.A. contattando l'assistenza clienti.

Nell'imballo dovrà essere inclusa anche una breve descrizione del problema e numero di R.A. Se l'apparecchiatura è in garanzia è necessario allegare copia della fattura d'acquisto.

**ASSISTENZA CLIENTI:** Per qualsiasi problema vi raccomandiamo di contattare il Vostro negozio di fiducia American Audio.

E' anche possibile contattarci direttamente, sia tramite il nostro sito Web [www.elationlighting.eu](http://www.elationlighting.eu) oppure inviando un e-mail a: [support@elationlighting.eu](mailto:support@elationlighting.eu)

Questo manuale è protetto da Copyright © 2008 Elation Professional. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte del presente manuale, allegato a questo prodotto, può essere riprodotta o trasmessa in alcuna forma, con alcun modo, per alcuno scopo, senza previa autorizzazione scritta.

Le informazioni contenute nel presente manuale sono soggette a variazioni in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. Si prega di contattare il Servizio Assistenza Elation oppure visitare il sito Web [www.elationlighting.com](http://www.elationlighting.com)

**Avvertenza!** Per prevenire o ridurre il rischio di shock elettrico o incendio, non esporre l'unità alla pioggia o all'umidità.

**Attenzione!** L'unità non contiene parti riparabili dall'utente. Non tentare di eseguire riparazioni: in tal modo si annullerebbe la garanzia del costruttore. Nell'improbabile caso di necessità di intervento tecnico sull'unità, si prega di contattare Elation®.

## INFORMAZIONI GENERALI

### 2. Informazioni generali

#### 2.1 Sicurezza

In questo manuale vengono utilizzati i seguenti simboli:



Segnala rischio di lesioni o di morte.



Segnala possibili danni all'apparecchiatura.



Segnala materiali che è possibile riciclare.

Le informazioni di sicurezza riportate di seguito si applicano alla consolle da illuminazione Trio-1248. Si raccomanda di leggere attentamente ciascuna voce per essere certi di averle pienamente comprese.

Per prevenire o ridurre il rischio di shock elettrico, non aprire questa unità. L'unità non contiene parti riparabili dall'utente. Non tentare di eseguire riparazioni in proprio. Ciò annullerebbe la garanzia del produttore. Nell'improbabile caso di necessità di intervento tecnico su questa unità, si prega contattare il concessionario di zona o l'Assistenza Clienti Elation.

Per prevenire o ridurre il rischio di shock elettrico o incendio, non esporre l'unità alla pioggia o all'umidità. Non rimuovere il connettore di terra e non collegare ad un circuito privo di messa a terra.

Questa unità non deve essere utilizzata da persone di età inferiore a 12 anni. Utilizzare soltanto sotto la supervisione di adulti.

Spegnere in caso di non utilizzo prolungato.

#### 2.2 Conformità:

la marcatura CE (acronimo dal Francese "Conformite Europeenne") certifica che un prodotto è risultato conforme alle norme EU in materia di salute, sicurezza ed ambiente che garantiscono la sicurezza del consumatore. La marcatura CE dei prodotti è consentita soltanto ai costruttori che abbiano superato il processo di verifica di conformità.

Il sistema Trio-1248 ha superato un collaudo interno basato sullo standard EN55015:2001 ed è risultato conforme CE al 100%. Certifichiamo che il prodotto è conforme ai requisiti di protezione delle direttive 73/23/EEC (LVD) e 89/336/EEC (EMC).

**INFORMAZIONI GENERALI (continua)****2.3 Abbreviazioni:**

<b>DMX</b>	Digital Multiplex
<b>Gb</b>	Gigabyte
<b>Ghz</b>	Gigahertz
<b>LAN</b>	Local Area Network
<b>Mb</b>	Megabyte
<b>PC</b>	Personal Computer
<b>RA</b>	Autorizzazione al Reso
<b>RAM</b>	Random Access Memory (memoria ad accesso casuale)
<b>RGB</b>	Rosso, Verde, Blu
<b>USB</b>	Universal Serial Bus
<b>XLR</b>	connettore X Cannon a 3 e 5 pin con Blocco e Protezione gommata

**INTRODUZIONE****3. Introduzione****3.1 Consolle da illuminazione Trio-1248:**

Trio-1248 di Elation è una consolle da illuminazione "tre in uno" progettata per il controllo di dimmer convenzionali, illuminazioni a LED e a testa mobile. Siamo certi che troverete Trio estremamente potente e semplice da utilizzare.

**3.2 Disimballaggio:**

Trio-1248 di Elation Professional è stato completamente collaudato e spedito in perfette condizioni. Verificare attentamente l'imballo per accertare eventuali danni che possano essersi verificati durante la spedizione. Se l'imballo appare danneggiato, esaminare con cura ciascun componente del sistema e, in caso si riscontrino danni, contattare l'Assistenza Clienti per ulteriori istruzioni. La confezione del sistema Trio-1248 di Elation Professional include le seguenti parti:

- 1 consolle da illuminazione Trio-1248
- 1 Adattatore CA esterno
- 1 Manuale utente

**3.3 Attenzione!**

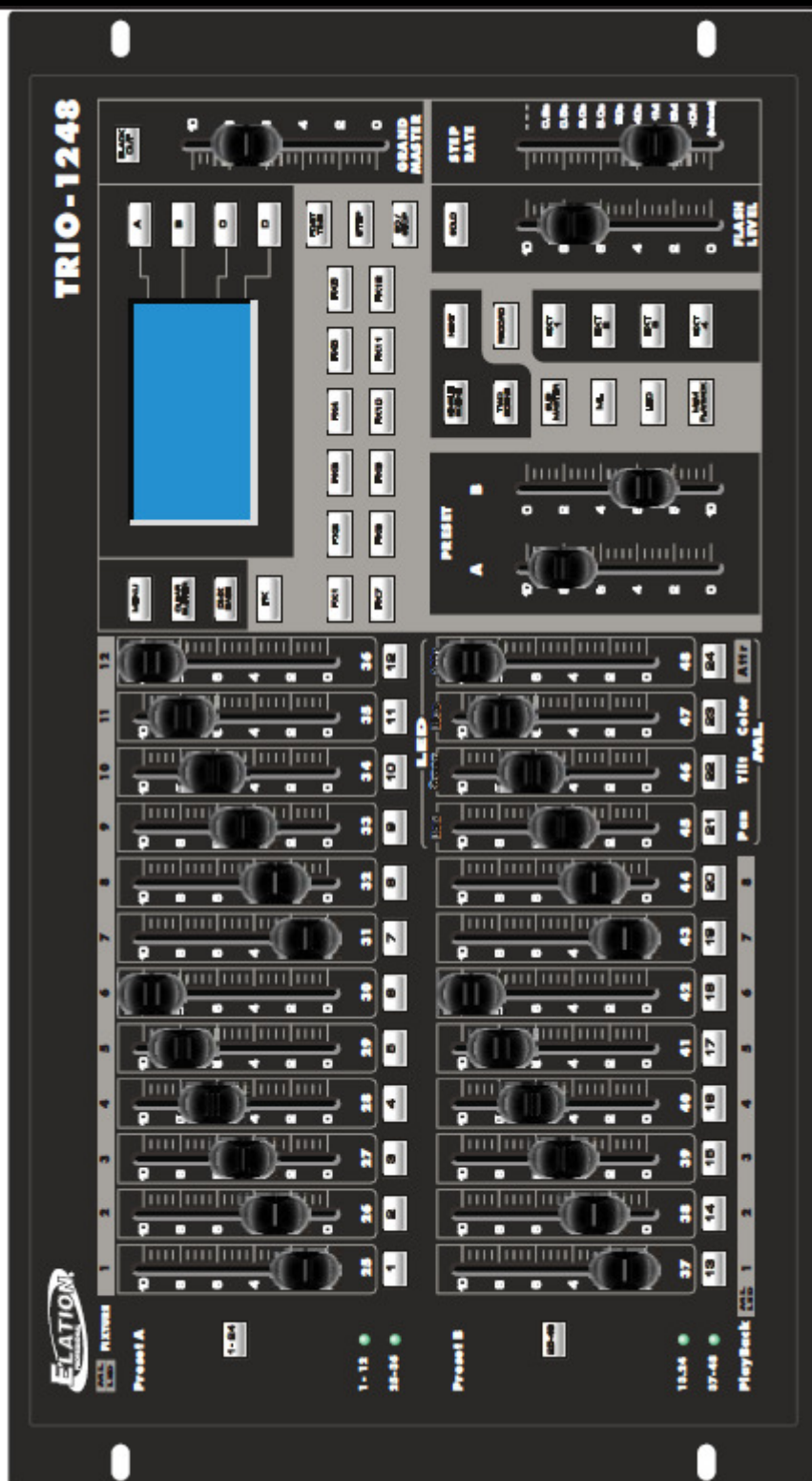
L'unità non contiene parti riparabili dall'utente. Non tentare di eseguire riparazioni: in tal modo si annullerebbe la garanzia del costruttore. Nell'improbabile caso di necessità di intervento tecnico sull'unità, si prega di contattare il rivenditore locale Elation Professional. Non gettare l'imballo nella spazzatura, riciclare se possibile. Dopo aver aperto l'imballo esaminare attentamente l'unità per accertare eventuali danni che possano essersi verificati durante la spedizione. In caso di danni non collegare l'unità. Contattare il rivenditore appena possibile.

## CARATTERISTICHE PRINCIPALI

### 3.4 Caratteristiche principali

1. Consolle da illuminazione DMX-512 professionale. Ideale per apparecchiature da illuminazione convenzionali, a testa mobile e a LED.
2. Potente e versatile, tre comandi in uno.
3. Display LCD di facile utilizzo con regolazione del contrasto. (scheda VGA opzionale).
4. Porta USB per carico/scarico dati e aggiornamento software. (Necessario USB Flash Drive... NON INCLUSO)
5. Porta Art-Net per comunicazioni più veloci con dispositivi compatibili.
6. Ingresso DMX per connessione tramite XLR a 3 pin da consolle esterna. (Riceve dati solo da dispositivi di riproduzione DMX).
7. Uscite DMX A e B per invio dati ad apparecchiature/dispositivi compatibili tramite XLR a 3 e 5 pin. L'uscita DMX **A** deve essere utilizzata solo per inviare dati ad apparecchiature/dispositivi DMX. L'uscita DMX **B** deve essere utilizzata per l'invio di dati a tutte le apparecchiature/dispositivi collegati a TRIO-1248.
8. Variazione del colore dei pulsanti in base alla funzione corrente.
9. Controllo Grand Master per la gestione di tutte le uscite.
10. 1.152 scene registrabili (24 pagine x 48 scene) in modalità Submaster per illuminazioni convenzionali.
11. 24 fader di controllo canale per apparecchiature di illuminazione convenzionali, a testa mobile e a LED.
12. Controlla 12 apparecchiature di illuminazione a testa mobile, ciascuna con 40 canali max. 20 riproduzioni x 99 passaggi in modalità illuminazione a testa mobile.
13. Controlla 12 apparecchiature a LED (RGB). 20 riproduzioni x 99 passaggi in modalità LED.
14. 12 tasti FX multifunzione che consentono all'utente di programmare ed eseguire 12 sequenze chase indipendenti; possono anche essere utilizzati per riproduzioni quando in modalità DMX e per inserire informazioni numeriche (p. es. la password) durante l'installazione.
15. 6 modalità di funzionamento: scena Singola, Due scene, Submaster, Illuminazione a testa mobile (ML), LED, Riproduzione da memoria.
16. Il pulsante Blackout controlla tutte le apparecchiature. Se tenuto premuto per 3 secondi, il pulsante Blackout esclude il sistema e riporta tutte le apparecchiature a 0 (p.es.: le apparecchiature mobili oltre ad oscurarsi torneranno in posizione "home").
17. La modalità riproduzione da memoria consente di combinare riproduzioni Submaster, Led ed illuminazioni mobili.
18. Alimentatore CC 9 - 12 V / 2 A (incluso).
19. Modulo DMX wireless disponibile (opzionale).
20. Uscita monitor VGA 800 x 600.

CONTROLLI E FUNZIONI



**CONTROLLI E FUNZIONI (continua)****3.5 Controlli e Funzioni**

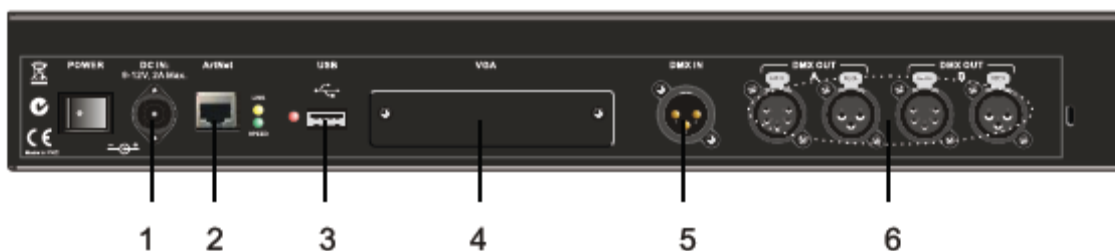
1. Tasti 1-24 e 25-48: utilizzati per selezionare la pagina Par Convenzionale.
2. Tasti Bump 1-24 (25-48 in base alla pagina): Bump singolo per relativo canale.
3. Scena singola: utilizzato per attivare la modalità Scena singola.
4. Due scene: utilizzato per attivare la modalità a due Scene.
5. ML (Illuminazione mobile): utilizzato per attivare la modalità Illuminazione mobile.
6. LED: utilizzato per attivare la modalità LED.
7. Mem. Playback: utilizzato per attivare la modalità Riproduzione da memoria.
8. Next : utilizzato insieme ai fader Preset A e B, modalità Scena singola, per crossfade manuale di scena.
9. Record: utilizzato per memorizzare impostazioni predefinite e submaster.
10. EXT 1-4: tasti EXT programmabili dall'utente; offrono la possibilità di definire un singolo canale come Latch o Momentary. **Latch**: attivazione/disattivazione, **Momentary**: Bump momentaneo. (Esempio: è possibile impostare come "Momentary" una macchina della nebbia, uno stroboscopio o un blinder in modo da attivare l'effetto mentre viene premuto il relativo tasto).
11. Menù: utilizzato per impostare parametri quali patch di canale DMX, patch di apparecchiatura, aggiornamento software, blocco memoria, ecc.
12. Tasto FX: lavora insieme ai tasti FX 1-12. È possibile, premendo il tasto FX insieme ai tasti FX 1-12, riprodurre chase da proiettori convenzionali (Par). I tasti FX 1-12 (chase Par) devono essere programmati dall'utente.
13. Tasti FX 1-12: sono tasti multifunzione da utilizzare per memorizzare/riprodurre chase di proiettori convenzionali (Par), memorizzare/avviare riproduzioni in modalità DMX Base nonché inserire informazioni, come p. es. password, quando nel menù.
14. Clear Buffer: azzerà il programmatore.
15. DMX Base: lavora insieme ai tasti FX 1-12. È possibile riprodurre i programmi 1-12 tenendo premuto il tasto DMX Base e premendo i tasti FX 1-12. I programmi DMX Base sono costituiti unicamente da dati registrati caricati da una consolle DMX esterna. È possibile eseguire le 12 chase simultaneamente.
16. Tasto FD/ST Time: tasto multi funzione. FD rappresenta il tempo di dissolvenza (fade time). Quando attivo si illumina in rosso. ST rappresenta i tempi di passaggio (step time). Quando attivo si illumina in giallo. È possibile regolare i tempi di dissolvenza e di passaggio muovendo il fader "Step Rate".
17. Tasto Step: da utilizzare per memorizzare passaggi mentre si programmano i tasti FX 1-12 (chase proiettori convenzionali) e per spostarsi manualmente attraverso i passaggi di programma ML e LED.
18. Go/Stop: da utilizzare per avviare/fermare la riproduzione dei tasti FX 1-12 (chase proiettori convenzionali).
19. Tasto Solo: funziona insieme al fader "Flash Level". In modalità Scena singola e Due scene, premendo i tasti Bump 1-24 si otterrà una temporanea esclusione di uscita basata sull'impostazione del fader Flash Level.



## CONTROLLI E FUNZIONI (continua)

20. Fader 1-24 (25-48 in base alla pagina attiva): ciascun fader può essere soft-patched per controllare uno o più canali. P. es.: il fader 1 può controllare i canali 1, 5, 10 e 20 simultaneamente.
21. Fader Preset A e Preset B: lavorano in modalità Scena singola e Due scene. In modalità Scena singola questi fader vengono utilizzati per attivare la funzione "Next" (successivo). In modalità Due scene questi fader controllano l'intensità Preset A e Preset B per i canali 1-12 e 13-24.
22. Flash Level: rappresenta il valore massimo di uscita Bump per tutti i canali dei proiettori convenzionali (Par).
23. Step Rate: da utilizzare per impostare i tempi di attesa e di dissolvenza per tutti i programmi durante la registrazione e la riproduzione.
24. Grand Master: controlla sempre l'uscita della consolle.

## PORTE DI CONNESSIONE



### 3.6 Porte di connessione

1. Ingresso CC: collega l'alimentazione elettrica ad un alimentatore CC 9-12 V / 2 A max. (incluso).
2. ArtNet: collega ArtNet ad apparecchiature/dispositivi compatibili.
3. USB: collega qualsiasi drive USB universale per poter caricare e scaricare dati da e verso TRIO.
4. VGA: (slot opzionale) collega un monitor con risoluzione 800x600 pixel max, tramite connessione VGA.
5. Ingresso DMX: collega e riceve segnali DMX da consolle universale DMX (solo dati in ricezione).
6. Uscita DMX:
  - Porta A: uscita segnale DMX solo per riproduzione DMX Base (programmi registrati da una sorgente di controllo esterna)
  - Porta B: uscita segnale DMX per tutti i dati patch e programmati in TRIO.

## TERMINI CONVENZIONALI UTILIZZATI NEL MANUALE

### 3.7 Termini convenzionali

In questo manuale vengono utilizzati i seguenti termini:

- tasti, descritti usando maiuscole e sillabazione corretti, racchiusi tra parentesi (p. es. premere il tasto [1-24]).
- Attivare viene usato per i tasti che commutano tra due valori o funzioni e significa impostare il controllo come attivo.
- Disattivare viene usato per i tasti che commutano tra due valori e significa impostare il controllo come non attivo.
- Selezionare significa puntare e fare clic su un pulsante o casella di controllo (in una schermata software) attivandoli. Ciò consente a una singola istruzione di descrivere l'azione senza conoscere lo stato precedente del comando. Per esempio, se non è stato selezionato il comando, cliccandolo una volta lo si seleziona. Se già selezionato non sarà necessaria alcuna altra azione.
- Evidenziare significa profilare con bordo colorato il testo o file selezionati per dar loro risalto. Per esempio **questo testo è evidenziato**. Il testo può essere evidenziato facendo click e trascinando il cursore sulla parte desiderata.

Questo manuale è protetto da Copyright © 2010 Elation Professional. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte del presente manuale allegato a questo prodotto può essere riprodotta o trasmessa in alcuna forma, con alcun modo, per alcuno scopo, senza previa autorizzazione scritta.

Le informazioni contenute nel presente manuale sono soggette a variazioni in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. Per la versione più recente di questo manuale contattare l'Assistenza Tecnica Elation o visitare il sito Web [www.elationlighting.com](http://www.elationlighting.com)

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ SCENA SINGOLA

### 4. Funzionamento

#### 4.1. Modalità Scena singola:

quando si accende l'unità viene visualizzato il display.

Scena singola	Fade A
01: 13: 25: 37:	
Master: XXX	Fade B

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ SCENA SINGOLA (continua)

### 4.1.1 Crossfading Singola scena

Un crossfade consente il fade in e fade out delle scene (dissolvenze incrociate).

In modalità Scena singola, quando viene attivato "NEXT", Trio funzionerà come consolle di crossfading a scena singola. I tempi di crossfade possono essere preimpostati o impostati manualmente "al volo".

1. Attivare la modalità Scena singola; il relativo tasto retroilluminato in verde ne indica l'attivazione. Attivare i fader Preset A e B portandoli completamente in alto. Attivare il fader Grand Master portandolo completamente in alto. Attivare il tasto "Next". La retroilluminazione in rosso ne indica l'attivazione. Regolare i fader di canale (1-24) per impostare i valori di canale desiderati per la prima scena. Tali canali dovrebbero ora essere attivi.
2. Attivare i fader Preset A e B portandoli completamente in basso. I canali precedentemente impostati rimarranno attivi. Regolare i fader di canale (1-24) per impostare i valori di canale desiderati per la prossima scena.
3. Attivare i fader Preset A e B portandoli completamente in alto, alla velocità di dissolvenza scena in apertura desiderata. La scena precedente dovrebbe chiudersi in dissolvenza mentre si apre la nuova. Per la preimpostazione dei tempi di Crossfade vedere la Sezione 4.1.2 "Impostazioni Fade A e Fade B".
4. Ripetere i passaggi 1-4 per continuare ad utilizzare la funzione "Next" del Crossfade. Per uscire dalla funzione "Next" attivare i fader Preset A e B portandoli completamente in alto e disattivando il tasto "Next".

#### **\*Nota:**

1. in modalità Scena singola (tasto retroilluminato in giallo), Due scene (tasto retroilluminato in giallo) e Submaster (tasto retroilluminato in rosso), uno o più canali Bump/scene possono essere impostati attivi in base all'impostazione del fader Flash Level. Per far ciò, mentre si è in una delle modalità suddette, tenere premuto il pulsante Bump oppure i pulsanti dei canali o delle scene che si desidera siano attivi. Attivare poi una delle altre due modalità. I canali selezionati rimarranno attivi mentre tutti gli altri canali o submaster potranno essere "spinti" o attivati. Mentre gli indicatori di Scena singola e Due scene sono illuminati in giallo, tutti i tasti funzione, ad eccezione di quello relativo al Grand Master, sono spenti.
2. Vi sono due modi per passare da una qualsiasi modalità alla modalità Scena singola:

#### 2.1 Crossfade

Il crossfade consente all'utente il passaggio uniforme dalla modalità di funzionamento corrente alla modalità Scena singola. Attivare il tasto Scena singola - L'inserto in giallo indica che le impostazioni correnti di fader si riferiscono ancora alla precedente scena. Attivando i fader Preset A e B, portandoli completamente in alto, l'indicatore si illumina in verde e l'utente non lavora in modalità Scena singola.

#### 2.2 Collegamento

Questo metodo consente all'utente di passare rapidamente dalla modalità di funzionamento corrente alla modalità Scena singola. Attivare il tasto Scena singola una volta cambiando così il colore dell'indicatore in giallo: la consolle sta funzionando con le impostazioni di fader correnti. Attivare il tasto Scena singola una seconda volta per passare alla modalità Scena singola (retroilluminazione in verde).

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ SCENA SINGOLA (continua)

### 4.1.2 Impostazioni Fade A e Fade B

1. Attivare il tasto Soft key A per scegliere ed evidenziare "Fade A".

MENU	Single Scene	Fade A	A
CLEAR BUFFER	01:		B
DMX BASE	13:		C
FX	25:	Fade B	D
	37:		
	Master:xxx		

2. Regolare il fader Step Rate per impostare il tempo di dissolvenza per Preset A.
3. Disattivare il tasto Soft key A.  
Attivare il tasto Soft key C, come spiegato per il precedente Soft key A, per scegliere ed evidenziare Fade B ed impostare il tempo di dissolvenza desiderato utilizzando il fader Step Rate.

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ DUE SCENE

### 4.2 Modalità Due scene

1. Quando viene attivata la modalità Due scene premendo il tasto "Two Scene" il display la visualizza:

MENU	Two Scene	Fade A	A
CLEAR BUFFER	01:		B
DMX BASE	13:		C
FX	25:	Fader B	D
	37:		
	Master:xxx		

I fader di canale nella pagina rappresentano la Scena A e la Scena B

I fader 1-12 controllano la Scena A

I fader 13-24 controllano la Scena B

Quando i fader Preset A e B sono completamente in alto, il display visualizza la Scena A e la dissolvenza in chiusura della Scena B. Quando i fader Preset A e B sono completamente in basso il display visualizza la Scena B e la dissolvenza in chiusura della Scena A.

Premendo i fader Preset A e B simultaneamente si ottiene un passaggio morbido tra scene.

2. Se si desidera passare da una qualsiasi modalità di funzionamento a quella a Due scene è possibile farlo con le stesse modalità della Scena singola.
  - 2.1. CrossFade
  - 2.2. Collegamento  
Fare riferimento ai dettagli relativi alla modalità Scena singola.

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ SUBMASTER

### 4.3 Modalità SubMaster

Quando attiva, la modalità SubMaster viene visualizzata sullo schermo LCD.

MENU	<b>SubMaster Mode</b>	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	01: 13: 25: 37:	Fade A	B
DMX BASE		Fade B	C
FX	P:01 Record Sub		D

In questa modalità sono disponibili un totale di 1.152 Submaster - 24 pagine x 48 Submaster per pagina.

#### 1. Registrazione dei Submaster

La modalità Submaster consente di registrare una scena o analizzare ciascun fader.

1.1 Per registrare un Submaster la consolle deve essere in modalità Scena singola o Due scene. Mentre in modalità Scena singola o Due scene, regolando i fader in una di tali modalità viene creato il Submaster; poi, passando alla modalità Submaster, si registra ed esegue il Submaster.

-Fare riferimento alla sezione funzione Registrazione per i dettagli.

#### 2. Pagine Submaster

Per cambiare le pagine Submaster tenere premuto il relativo tasto. Lo schermo LCD visualizza la pagina corrente. Utilizzare i pulsanti Bump per selezionare la pagina desiderata.

MENU	<b>SubMaster Mode</b>	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	01: 13: 25: 37:	Fade A	B
DMX BASE		Fade B	C
FX	SubMaster pg:08		D

-Tutti i Submaster registrati su ciascuna pagina verranno visualizzati con illuminazione in rosso (media intensità) dei pulsanti Bump.

#### 3. Assegnazione tempo di dissolvenza per un Submaster

MENU	<b>SubMaster Mode</b>	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	Xx: Xx: Xx: Xx:	Fade A	B
DMX BASE		Fade B	C
FX	SubMaster:xxx pg:xx		D

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ SUBMASTER (continua)

### 3.1 Premere il tasto A per evidenziare la funzione di assegnazione dissolvenza (Assign Fade Function).

3.2 Tenere premuto il pulsante Bump del Submaster registrato desiderato e regolare il fader Step Rate per modificare il tempo di dissolvenza.

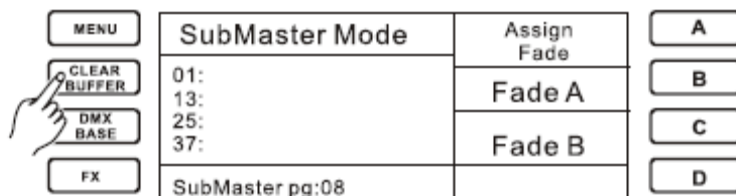
#### 4.3.1 Impostazioni Fade A e Fade B

L'utente può impostare il valore DMX sia per il Fade A che B

1. Premere il tasto Softkey B per scegliere ed evidenziare Fade A
2. Regolare il fader Step Rate per impostare il tempo di dissolvenza per Preset A.
3. Premere il tasto Softkey B una seconda volta per annullare la selezione
4. Ripetere quanto sopra per impostare Fade B utilizzando il tasto Softkey C.

Fade A e Fade B possono essere scelti simultaneamente utilizzando il fader Step Rate per impostare lo stesso tempo di dissolvenza per Preset A e B.

Se l'utente desidera passare da una certa modalità alla modalità Submaster, la consolle manterrà le impostazioni correnti di fader così come la scena di fondo. Se l'utente desidera cancellare le impostazioni correnti di fader, può farlo premendo il tasto Clear Buffer.



#### 4.3.2 Crossfade in Submaster



In modalità Submaster è possibile la dissolvenza incrociata (crossfading). Iniziare portando i fader Preset A e B completamente in basso.

Spostare i fader Preset A e B completamente in alto - il primo indicatore Bump lampeggia in giallo.

Spostare i fader Preset A e B verso il basso per la dissolvenza in entrata (fade in) della prima scena - la prima dissolvenza registrata smette di lampeggiare durante il fade in.

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ SUBMASTER (continua)

### Informazioni aggiuntive per il crossfading:

1. per interrompere una dissolvenza incrociata (crossfading) spostare in basso solo il fader Preset A e poi riportarlo in alto. Ciò consentirà di eseguire la dissolvenza in uscita dell'ultima scena.
2. Cambiando la modalità di funzionamento si interrompe immediatamente la dissolvenza incrociata annullando l'ultima dissolvenza.
3. Tutti i Submaster, Submaster con effetti o Submaster con livello saranno ignorati. Esempio: se un Submaster è già in alto (uscita), la dissolvenza incrociata sequenziale partirà dalla scena immediatamente successiva dopo il fader più alto in uscita (cioè, se i fader 1, 3 e 5 sono in alto, la dissolvenza parte dalla scena 6.)
4. Sullo schermo LCD verranno visualizzati i valori percentuali del fader in entrata ed in uscita durante la dissolvenza.

## FUNZIONAMENTO - FUNZIONE REGISTRAZIONE

### 4.3.3 Funzione Registrazione

#### 1. Registrazione di un Submaster

Per registrare un Submaster la consolle deve essere in modalità Scena singola o Due scene per poter consentire la regolazione dei livelli di fader.

1.1 Premere il tasto Record per illuminare il relativo indicatore. Se il canale è libero il pulsante Bump relativo lampeggerà. Se in quel canale è registrato un Submaster il pulsante Bump si spegne.

1.2 Regolare il fader StepRate per impostare il tempo di dissolvenza del Submaster.

1.3 Per assegnare il Submaster ad un Bump, premere il tasto Bump desiderato.

MENU	Record SubMaster	Del Sub	A
CLEAR BUFFER	01:	Del Page	B
DMX BASE	13:	Del All	C
FX	25:	Exit	D
	37:		
	Pg08 Record sub		

Ripetere quanto sopra per la registrazione di ulteriori Submaster

Dopo che il Submaster è stato registrato, l'indicatore si illumina in rosso ed il tasto Record si spegne.

## FUNZIONAMENTO - FUNZIONE REGISTRAZIONE (continua)

Inoltre, in modalità Registrazione Submaster l'utente può selezionare le funzioni "Del Sub" (cancella submaster), "Del Page" (cancella pagina), oppure "Del All". (cancella tutto).

Premere il pulsante Bump del Submaster che si desidera cancellare. Premere il tasto A per selezionare "Del Sub" come mostrato sotto nella schermata del display LCD Premere A per confermare "Yes" oppure C per uscire.

MENU	Del Pg08 Subxx?	Yes	A
CLEAR BUFFER	01:		B
DMX BASE	13:		C
FX	25:	No	D
	37:		
	Pg08 Record Sub		

Per cancellare l'intera pagina premere il tasto B per scegliere "Del Page" come mostrato nella schermata riportata di seguito. Premere A per confermare oppure C per uscire.

MENU	Del Pg:08 ?	Yes	A
CLEAR BUFFER	01:		B
DMX BASE	13:		C
FX	25:	No	D
	37:		
	Pg08 Record Sub		

Per cancellare tutti i Submaster e le pagine premere il tasto C per scegliere "Del All" come mostrato nella schermata riportata di seguito. Premere A per confermare oppure C per uscire.

MENU	Del All Sub ?	Yes	A
CLEAR BUFFER	01:		B
DMX BASE	13:		C
FX	25:	No	D
	37:		
	Pg08 Record Sub		

## 2. Registrazione su tasti Fx1- Fx12

I tasti FX sono tasti multifunzione che possono essere utilizzati per memorizzare Chase, avviare riproduzioni in DMX Base ed inserire di informazioni numeriche come la Password.

I tasti FX consentono all'utente di programmare scene e chase come Submaster indipendenti. Possono funzionare indipendentemente dalla modalità operativa con 99 passaggi max. per FX.

Per registrare Fx1- Fx12 la consolle deve essere in modalità Scena singola o Due scene per poter consentire la regolazione dei fader.

2.1 Premere il tasto Record (registrazione). Il tasto Record si illumina.

2.2 Premere il tasto Fx1- Fx12 sul quale si desidera registrare. Esempio: Fx1

2.3 il tasto Fx1 si illumina in blu. Lo schermo LCD visualizza quindi le informazione per Fx1.



**FUNZIONAMENTO - FUNZIONE REGISTRAZIONE (continua)**

MENU	Record FxBase	Del Step	A
CLEAR BUFFER	01:	Del FxBase	B
DMX BASE	13:	Next	C
FX	25:	Back	D
	37:		
	FX: 01 Sxxx Txxx		

Sxxx rappresenta il passaggio corrente

Txxx rappresenta il numero totale di passaggi

2.4 Premere il tasto Step per registrare la scena ed eseguire Sxxx e Txxx. Una volta completata la scena per Fx1, premere il tasto Step per registrarla nel passaggio corrente.

MENU	Record FxBase	Del Step	A
CLEAR BUFFER	01:	Del FxBase	B
DMX BASE	13:	Next	C
FX	25:	Back	D
	37:		
	FX: 01 Sxxx Txxx		

2.5 Se si desidera annullare/cancellare un passaggio (Step), selezionarlo utilizzando il pulsante C (successivo) oppure D (precedente). Premere il pulsante A (cancellazione passaggio) per eliminarlo.

2.6 Per inserire una scena prima di un passaggio (Step), utilizzare i pulsanti C (successivo) oppure D (precedente) per selezionare il passaggio che si desidera sia preceduto dalla scena. Premere il tasto Step per inserire la Scena.

MENU	Record FxBase	Del Step	A
CLEAR BUFFER	01:	Del FxBase	B
DMX BASE	13:	Next	C
FX	25:	Back	D
	37:		
	FX: 01 Sxxx Txxx		

2.7 Per regolare il Tempo di dissolvenza (Fade Time) ed il tempo di passaggio (Step Time) per un Fx, premere il tasto FD/ST Time. Il tasto FD/ST si illumina. Il rosso indica il tempo di dissolvenza (Fade Time) mentre il giallo il tempo di passaggio (Step Time). Regolare il Fader Step Rate per impostare il tempo di dissolvenza/passaggio come desiderato.

Record FxBase	Del Step
01:	Del FxBase
13:	Next
25:	Back
37:	
Fade Time:2.00	

Record FxBase	Del Step
01:	Del FxBase
13:	Next
25:	Back
37:	
Step Time: 7:00	

## FUNZIONAMENTO - FUNZIONE REGISTRAZIONE (continua)

### 3. Editare una scena

In modalità Record Fx, premere il tasto Fx che si vuole editare. Gli indicatori Bump si illuminano in rosso lampeggiante. Spingere il Fader dei Bump che si vuole editare. Premere il tasto FD/ST ed il relativo Fader, oppure il Fader SteRate per impostare il valore (Fadetime e Steptime). Premere il tasto Step per registrare il valore nello Step corrente. Ripetere quanto sopra per tutti gli altri Step che si vuole editare.

MENU	Record FxBase	Del Step	A
CLEAR BUFFER	01:	Del FxBase	B
DMX BASE	13:	Next	C
FX	25:	Back	D
	37:		
	FX: 01 S001 T001		

Dopo aver completato le modifiche, premere il pulsante Fx sul quale si sta lavorando per registrare il valore. Ripetere quanto sopra per tutti i pulsanti Fx.

### 4. Come attivare FX

Dopo aver completato la registrazione, i canali Fx con sequenze registrate si illuminano in rosso. Premere il tasto Fx desiderato - l'indicatore si illumina in giallo intermittente. Premere il tasto Go/Stop per avviare FX. Il tasto Fx si illuminerà in rosso intermittente ed eseguirà in sequenza (Runstep).

Per interrompere l'esecuzione FX premere nuovamente il tasto Fx. L'indicatore si illuminerà in giallo intermittente. Premere nuovamente il tasto Go/Stop per fermare la sequenza e l'indicatore tornerà ad essere illuminato in rosso fisso.

**\*Nota** -È possibile eseguire contemporaneamente un massimo di 12 Chase con 99 passaggi ciascuna.

### 5. Come Cancellare Fx

In modalità Registrazione Fx premere il tasto B per scegliere Del FxBase. Selezionare lo Fx che si desidera cancellare premendo il tasto corrispondente. Premere il tasto A per confermare oppure il tasto C per annullare.

MENU	Record FxBase	Del Step	A
CLEAR BUFFER	01:	Del FxBase	B
DMX BASE	13:	Next	C
FX	25:	Back	D
	37:		
	FX: 01 S001 T001		

### 6. Come impostare i tasti EXT

I tasti EXT agiscono come pulsanti Bump diretti per i canali da 49 a 52. È possibile collegarli ad apparecchiature convenzionali oppure ad una macchina per la nebbia. È possibile scegliere di far funzionare i tasti EXT come Bump oppure come interruttori di attivazione/disattivazione.

Non è possibile creare tasti EXT in un Submaster o in una Chase.

**FUNZIONAMENTO - FUNZIONE REGISTRAZIONE (continua)**

Quando si accede alla schermata Channel Setup (impostazione canale) l'utente noterà che ci sono 52 impostazioni di canale per i dimmer mentre sulla consolle ci sono solo 48 Fader per controllarli. Gli altri 4 dimmer sono collegati ai tasti EXT. È possibile scegliere di far funzionare i tasti EXT sia come Bump sia come interruttori di attivazione/disattivazione.

**7. Registrazione DMX Base**

Trio-1248 consente anche di registrare su DMX Base dati DMX provenienti da un dispositivo DMX esterno - questa operazione viene definita come DMX Base Record.

In modalità "Record Submaster", premere "DMX Base" ed uno qualsiasi dei tasti Fx1-Fx12. La consolle verrà portata in modalità "Record DMXBase"

**FUNZIONAMENTO - FUNZIONE REGISTRAZIONE (continua)**

MENU	<b>Record DmxBase</b>	BBT Record	A
CLEAR BUFFER	A: BBT RECORD	DMX Record	B
DMX BASE	B: DMX RECORD	Delete Base	C
FX	C: DEL BASE	Del All	D
	D: DEL ALL BASE		
	Record Key:EXIT		
	<b>Pg08 Record sub</b>		

**Registrazione BBT:**

BBT è l'acronimo di "Blackout Blackout Technology". È stata creata per consentire l'esecuzione a ciclo continuo di chase e show. Il concetto è quello di creare un passaggio "blackout" all'inizio di una chase o di uno show ed un passaggio "blackout" alla fine della chase o dello show in modo tale che il controller riconosca automaticamente i passaggi "blackout" e riproduca a ciclo continuo chase o show.

In caso si utilizzi una consolle esterna per registrare una Chase in Trio-1248, si dovrà semplicemente utilizzare la funzione BBT Record assicurandosi di inserire un blackout all'inizio ed alla fine della Chase.

MENU	<b>BBT Record Sel.</b>	Yes	A
CLEAR BUFFER	Yes: Will Cancel other function		B
DMX BASE	No: Exit	No	C
FX	Free space : 51200k		D
	<b>Pg01 Record sub</b>		

Premere il tasto A per confermare

Premere il tasto C per uscire

**DMX Record (registrazione DMX):**

Per scegliere DMX Record premere il tasto A per confermare e selezionare "Start". La consolle inizierà a registrare tutte le informazioni DMX.

**Delete Base (cancellazione base):**

utilizzato per cancellare un singolo file DMX Base.

**Del All (cancella tutto):**

utilizzato per cancellare tutti i dati DMX Base

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ ML

### 4.4.1 Concetto

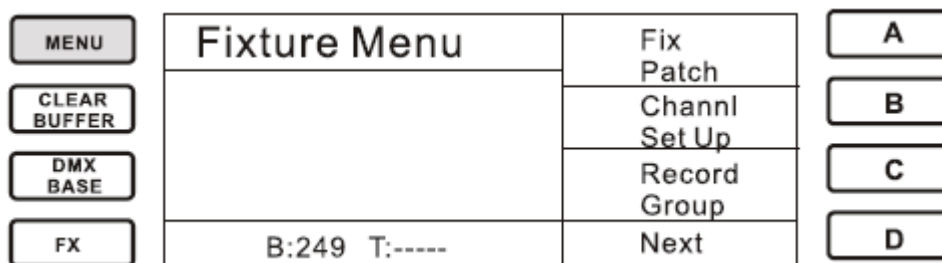
Trio-1248 può controllare un massimo di 12 proiettori a testa mobile. È possibile assegnare un massimo di 40 attributi per ciascun proiettore ed un massimo di 512 canali DMX in uscita.

È possibile registrare un massimo di 20 riproduzioni di 99 passaggi ciascuna. Ciascun passaggio ha un proprio tempo di dissolvenza (Fade Time) e tempo di attesa (Wait Time)

Il Bank del proiettore a testa mobile viene memorizzato in: TRIO1248/FLIB. Il primo livello è il file del costruttore del proiettore a testa mobile. Il secondo livello è il file del proiettore a testa mobile fornito dal costruttore.

### 4.4.2 Menù

In modalità ML premere il tasto Menu e lo schermo LCD visualizzerà:



### 1. Patching di apparecchiature a testa mobile

Ogni apparecchiatura ML deve essere assegnata ad un Preset Fader della consolle. Ciò rende più semplice il controllo di ciascuna specifica apparecchiatura.

I Fader in basso ed i sottostanti pulsanti vengono utilizzati per manovrare le apparecchiature. Il Fader controlla l'intensità dell'apparecchiatura ed il pulsante viene utilizzato per la selezione dell'apparecchiatura durante la programmazione.

È inoltre necessario specificare il tipo di apparecchiatura assegnata a ciascun punto di controllo. Una volta inserita tale informazione, la consolle potrà fornire l'indirizzo DMX, da impostare sull'apparecchiatura, che si abbina alle impostazioni in uso

Questo processo di impostazione viene chiamato Patching.

Su Trio-1248 è possibile eseguire il patching di 12 apparecchiature max..

#### 1.1 Patching di Apparecchiature di illuminazione a testa mobile

Un proiettore a testa mobile può avere molti attributi come rotazione, brandeggio, colore, gobo, ecc.

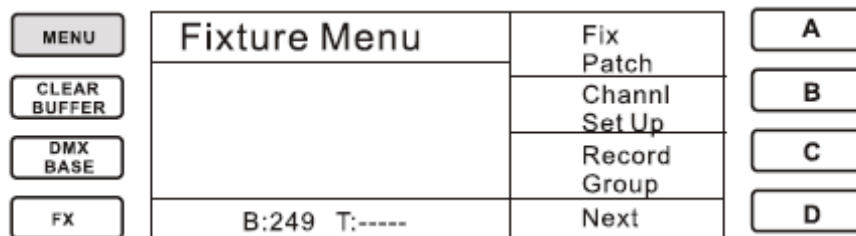
Trio-1248 dispone di File personality per la maggior parte delle apparecchiature di illuminazione nel mondo. Sia questi file che l'ultima versione del software sono disponibili alla pagina Trio-1248 su [www.elationlighting.com](http://www.elationlighting.com). L'utente dovrà caricare i file tramite unità Flash USB.

Trio-1248 riconoscerà automaticamente i profili personality come precedentemente nominati. Proprio per questo il profilo non dovrà mai essere rinominato in quanto ciò renderebbe la consolle incapace di riconoscerlo e recuperarlo.

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ ML (continua)

È possibile effettuare il patching di un'apparecchiatura attenendosi ai passaggi seguenti.

- Assicurarsi di aver collegato un'unità Flash USB con i profili dell'apparecchiatura memorizzati.
- Premere Menu; il display LCD visualizzerà:



- Premere il tasto A per scegliere "Fix Patch"
- La consolle leggerà i file dell'apparecchiatura a testa mobile di ciascun costruttore dal disco USB.
- Utilizzare "More" oppure "Back" per selezionare il proiettore desiderato. Premere D per scegliere "Enter" per confermare la selezione.
- Il display LCD visualizzerà il nome e l'indirizzo DMX "patched" dell'apparecchiatura. Per modificare l'indirizzo DMX assegnato è possibile utilizzare i tasti Fx1-Fx10. Fx10 corrisponde a 0 e Fx1-Fx9 significano da 1 a 9 nell'ordine.
- Per effettuare il "Patching" di una singola apparecchiatura premere un pulsante di controllo Bump. Per effettuare il "Patching" di una serie di apparecchiatura tenere premuto il pulsante Bump della prima apparecchiatura della serie. Premere l'ultimo pulsante Bump della serie. Tutte le apparecchiature avranno lo stesso indirizzo DMX.
- Ripetere i passaggi suddetti per il "Patching" di qualsiasi altro punto di controllo.

### 1.2 Modifica e Registrazione di varie scene per un Proiettore a testa mobile.

Trio-1248 consente di modificare e registrare varie scene per un proiettore a testa mobile patched. È possibile impostare rotazione, brandeggio, velocità, colore ed attributo di tale proiettore.

1.2.1 In modalità ML premere il pulsante Record.

1.2.2 Premere uno dei pulsanti Bump al quale è stato abbinato un proiettore a testa mobile (p. es. Bump 1). L'indicatore si illumina in rosso ed il display LCD visualizza il proiettore patched.

1.2.3 Premere il pulsante Bump del canale sul quale si desidera registrare la scena. Utilizzare il relativo Fader per controllare il proiettore a testa mobile abbinato al Bump. Selezionare "Playback 1" - si illumina in rosso intermittente. Il display LCD visualizza:

**FUNZIONAMENTO - MODALITÀ ML (continua)**

MENU	<b>Record Playback</b>	Focus Group	A
CLEAR BUFFER	Pan: 128	Group	B
DMX BASE	Tilt: 128	Attrib	C
FX	Color: 000	Next	D
	Dimmer: 200		
	Cyan: 000		
	<b>PL:01 S000 T000</b>		

1.2.4 Premere il tasto D per selezionare Next e poi la forma.

MENU	<b>ML Shape</b>	Circle	A
CLEAR BUFFER	Pan: 128	Figure	B
DMX BASE	Tilt: 128	Fan	C
FX	Color: 000	Stop!	D
	Dimmer: 200		
	Cyan: 000		
	<b>PL:01 S000 T000</b>		

1.2.5 Premere il tasto A per selezionare il cerchio. Poi selezionare Next.

MENU	<b>Circle</b>	Speed	A
CLEAR BUFFER	Canter Pan: 255	Run	B
DMX BASE	Center Tilt: 255		C
FX	Radius: 25	Back	D
	<b>PL:01 S000 T000</b>		

1.2.6 Premere il Fader "Pan" (rotazione) e "Tilt" (brandeggio) per regolare il valore.

1.2.5 Premere il tasto A per selezionare "Speed" (velocità). Regolare poi il Fader Step Rate sul valore di velocità. Premere il tasto B per l'esecuzione.

1.2.8 Premere il pulsante Menu per tornare all'interfaccia della Riproduzione Registrazione. Premere il tasto D per selezionare "Attrib".

MENU	<b>ML Attribute</b>	Cyan	A
CLEAR BUFFER	Pan: 128	Magenta	B
DMX BASE	Tilt: 128	Yellow	C
FX	Color: 000	More	D
	Dimmer: 200		
	Cyan: 000		
	<b>PL:01 S000 T000</b>		

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ ML (continua)

1.2.9 Premere il tasto softkey A-B per selezionare l'attributo desiderato. Premere Playback 1 per assegnare queste impostazioni come Step 1 (passaggio 1).

1.2.10 Ripetere quanto sopra per completare ulteriori passaggi.

1.2.11 Una volta completate le operazioni, premere Record per registrare le impostazioni dei proiettori a testa mobile abbinati al Bump.

Similarmente questo metodo può essere utilizzato per modificare e registrare scene per altri proiettori mobili abbinati o per assegnare un Fader differente per controllare un proiettore mobile abbinato.

**\*Nota:** assicurarsi che l'interfaccia utente sia in "Record Playback" prima di registrare qualsiasi valore come un passaggio (premendo il pulsante Menu). In caso contrario sarà inutile tentare di premere il Bump "Playback" per impostare un passaggio chase.

## 2. Utilizzo dei Gruppi

In presenza di più unità dello stesso tipo si può volerle selezionare tutte allo stesso tempo. Per evitare l'uso eccessivo del pulsante Bump, Trio-1248 consente di "raggruppare" le apparecchiature in modo da poterle selezionare premendo il pulsante Bump di gruppo.

### 2.1 Creazione di un gruppo

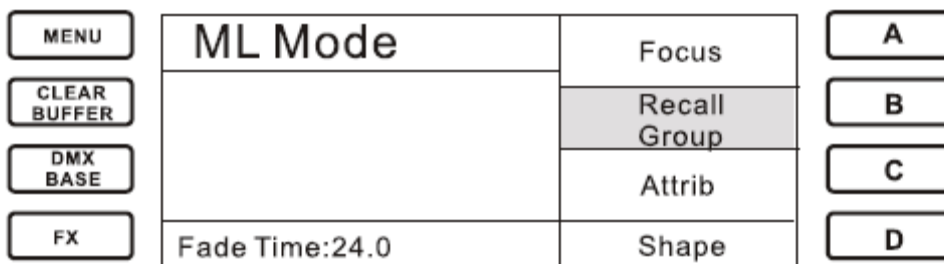
È possibile creare un gruppo di apparecchiature attenendosi ai passaggi seguenti:

- selezionare l'apparecchiatura che si desidera inserire nel gruppo.
- Premere Menu e poi il tasto C per scegliere "Record Group".
- Il pulsante 1-12 indicherà lo stato di registrazione del gruppo. La luce blu intermittente indica che il pulsante Bump è "vuoto". Il pulsante Bump spento indica che esiste una registrazione.
- Premere il pulsante Bump 1-12 per assegnare il gruppo.

### 2.2 Selezione di un Gruppo di apparecchiature

Una volta creato un gruppo è possibile selezionare velocemente tutte le apparecchiature in esso contenute.

- In modalità ML premere il tasto B per evidenziare "Recall Group".



- Il LED Bump illuminato in blu intermittente indica i gruppi registrati.
- Premere il relativo Bump. L'apparecchiatura registrata nel gruppo sarà selezionata e non saranno tutte le altre.



**FUNZIONAMENTO - MODALITÀ ML (continua)****2.3 Cancellazione**

Trio-1248 consente di cancellare i proiettori mobili collocati e le chase registrate.

**2.3.1 Cancellazione di apparecchiatura**

- In modalità ML premere il tasto Menu. Scegliere "Next" e poi "Delete".
- Nello scegliere "Delete Fix" (cancellazione apparecchiatura), Trio-1248 offre la possibilità di cancellare una singola unità oppure tutte le unità.
- Scegliere "Delete One" per cancellare una singola apparecchiatura. Il display LCD visualizza "Press a Preset <Bump> to Delete" (premere un pulsante Preset <Bump> per cancellare).
- Scegliere "Yes" per confermare la cancellazione oppure scegliere "No" per uscire.
- Scegliere "Delete All" per cancellare tutte le chase registrate.
- Scegliere "Yes" per confermare la cancellazione oppure scegliere "No" per uscire.

**2.3.2 Cancellazione Chase**

- In modalità ML premere Menu, scegliere "Next" e poi "Delete".
- Nello scegliere "Delete Chase" (cancellazione apparecchiatura), Trio-1248 offre la possibilità di cancellare una singola chase oppure tutte le chase.
- Scegliere "Delete One" per cancellare una singola chase. Il display LCD visualizza "Press Playback <Bump> to Delete" (premere il pulsante <Bump> Playback per cancellare).
- Scegliere "Delete All" per cancellare tutte le chase registrate.
- Scegliere "Yes" per confermare la cancellazione oppure scegliere "No" per uscire.

**2.4 List Fix (elenco apparecchiature)**

La funzione List Fix aiuta a visualizzare facilmente la collocazione delle apparecchiature ed i relativi indirizzi DMX.

- In modalità ML premere Menu, scegliere "Next" e poi "List Fix".
- Il display LCD visualizzerà il nome delle apparecchiature collocate nei relativi indirizzi DMX.

**2.5 Auto DMX**

Questa funzione consente l'ordinamento automatico in sequenza degli indirizzi DMX per quelle apparecchiature collocate.

- In modalità ML premere Menu, scegliere "Next" e poi "Auto DMX".
- Scegliere Yes; i proiettori mobili verranno ordinati in sequenza.
- Scegliere No per uscire.

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ ML (continua)

### 3. Controllo delle apparecchiature

#### 3.1 Selezione di un'apparecchiatura

Selezionare le apparecchiature che si desidera controllare utilizzando i pulsanti Bump. È possibile selezionare singole apparecchiature oppure più apparecchiature alla volta. È possibile controllare apparecchiature direttamente con il controllo Fader del Bump. Il valore è lo stesso del Fader. Gli attributi Pan (rotazione), Tilt (brandeggio) e Color (colore) del proiettore mobile vengono controllati dai Fader Pan, Tilt, Color. Gli altri attributi del proiettore mobile devono essere selezionati tramite tasto softkey. Mentre il Fader viene spinto in alto il valore aumenta; quando viene spinto in basso il valore diminuisce. Se viene premuto il pulsante Bump (di Pan, Tilt, ecc.) per mantenere il valore di uscita, tale valore non cambierà durante la regolazione del Fader.

#### 3.2 Selezione degli altri Attributi del proiettore mobile

- In modalità ML premere il pulsante Bump sul quale è stato allocato il proiettore mobile.
- Premere il relativo tasto softkey per assegnare gli attributi al Fader Attributi. Regolare il Fader Attributi per controllare il valore Attributo.

MENU	<b>ML Attribute</b>	Gobo	A
CLEAR BUFFER	Pan: 000	On/Off	B
DMX BASE	Tilt: 000		C
FX	Color: 001		D
	Dimmer: 001		
	Gobo: 001	More	
	Fade Time:24.0		

#### 3.3 Utilizzo del tasto Clear Buffer in modalità ML

Mentre si impostano i valori di canale di un proiettore mobile, la consolle predispone uno spazio per le proprie informazioni di canale. Tale spazio è chiamato "Scene Buffer" (buffer di scena). Se si desidera cancellare le informazioni di canale è necessario utilizzare il tasto Clear Buffer. Si raccomanda di premere il tasto Clear Buffer dopo ogni memorizzazione di scena in un Playback.

### 4. Tavolozza preimpostata

Durante il controllo di un'apparecchiatura è possibile che specifiche posizioni, colori, gobo, ecc. vengano utilizzati più frequentemente. La consolle consente di richiamare tali posizioni, colori, gobo, ecc. proprio come in una tavolozza d'artista. Vi sono 10 pagine di 10 inserimenti tavolozza. Le tavolozze preimpostate devono essere create nel programma creazione profilo di Trio. Quando un'apparecchiatura viene abbinata a Trio, vengono caricate anche tutte le informazioni della tavolozza.

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ ML (continua)

### Richiamo del valore di una tavolozza

Selezionare l'apparecchiatura da modificare. Per tutte le apparecchiature dello stesso tipo possono essere impostate tavolozze condivisibili.

- In modalità ML premere il pulsante Bump al quale è stato allocato il proiettore mobile.
- Premere il tasto A per scegliere Preset Palette. Il display LCD visualizza:

MENU	<b>ML Palette</b>	01. Colors	A
CLEAR BUFFER	Pan: 128	02. Gobos	B
DMX BASE	Tilt: 000	03. Positi	C
FX	Color: 230	More	D
	Dimmer: 164		
	Gobo: 000		
	Fade Time:24.0		

- Premere ora il relativo tasto softkey A-D per scegliere la tavolozza desiderata.

### 5. Shape (forma)

La consolle possiede un generatore di forma. Esso consente di creare rapidamente entusiasmanti spettacoli luminosi, molto movimentati e variati, con una minima programmazione. Una forma è semplicemente una sequenza di valori che può essere applicata a qualsiasi attributo di un'apparecchiatura. Una forma a "cerchio" per esempio, applicata agli attributi di rotazione e brandeggio, determina il movimento circolare del fascio luminoso. È possibile impostare il punto centrale, la dimensione e la velocità di movimento del cerchio.

#### 5.1 Selezione di una forma

In modalità ML, quando si sceglie una forma, questa sarà applicata a tutte le apparecchiature selezionate.

- Selezionare l'apparecchiatura alla quale si vuole applicare una forma.
- Selezionare la forma.
- Il display LCD visualizza:

MENU	<b>ML Shape</b>	Circle	A
CLEAR BUFFER	Pan: 128	Figure	B
DMX BASE	Tilt: 000	Fan	C
FX	Color: 230	Remove	D
	Dimmer: 164		
	Gobo: 000		
	Fade Time:24.0		

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ ML (continua)

- Selezionare Stop, per fermare i movimenti in corso;
- selezionare Circle (cerchio), il display LCD visualizza:

MENU	<b>Circle</b>	Radius UP	A
CLEAR BUFFER	Center Pan: 128	Radius Down	B
DMX BASE	Center Tilt: 000	CW	C
FX	Radius: 25	NEXT	D
	Fade Time:24.0		

“Center Pan”: valore centrale della rotazione quando il proiettore mobile proietta la forma.

“Center Tilt”: valore centrale del brandeggio quando il proiettore mobile proietta la forma.

“CW” e “CCW”: direzione della forma. CW=senso orario, CCW=senso anti-orario

“Speed”: velocità alla quale viene proiettata la forma.

“Run”: avvio della forma.

- Selezionare Fan, poi selezionare Wave. Il display LCD visualizza:

MENU	<b>Wave Move</b>	PanRD Up	A
CLEAR BUFFER	Center Pan: 128	TiltRd Up	B
DMX BASE	Center Tilt: 000	CW	C
FX	Pan Radius: 25	Next	D
	Tilt Radius: 25		
	Wave Number: 25		
	Master:237		

“Pan Radius”: raggio di rotazione. Regolabile tra 01 e 45.

“Tilt Radius”: raggio di brandeggio. Regolabile tra 01 e 45.

“Wave Number”: quantità di onde eseguite. Max. 12 onde.

- Selezionare “Figure”; ciò rappresenta una figura di 8 movimenti.

Il display LCD visualizza:

MENU	<b>Figure8</b>	Radius UP	A
CLEAR BUFFER	Center Pan: 128	Radius Down	B
DMX BASE	Center Tilt: 000	CW	C
FX	Radius: 25	NEXT	D
	Fade Time:24.0		

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ ML (continua)

### 6. Playback

#### 6.1 Programmazione di una Chase

Per programmare una chase è necessario configurare l'illuminazione per ciascun passaggio della chase e poi memorizzarla. I contenuti del programmatore vengono registrati come passaggio.

- Selezionare Record
- I tasti Playback liberi si illuminano in rosso intermittente. Un tasto Playback programmato non è illuminato.
- Premere il pulsante Bump del Playback dove si desidera memorizzare la chase.
- Impostare la scena per il passaggio.
- Impostare il tempo di dissolvenza del passaggio utilizzando il tasto "FD/ST" ed il Fader Step Rate.
- Premere il pulsante Bump del Playback per memorizzare i contenuti del programmatore come passaggio 1 della chase.
- Premere il tasto Clear Buffer (a meno che non si desideri riutilizzare i contenuti del programmatore) e ripetere i passaggi 4-6.
- Una volta memorizzati tutti i passaggi desiderati, premere Record per terminare. (consentiti max 99 passaggi)

**\*Nota:**

- una volta terminato di memorizzare la chase premere il tasto Clear Buffer. In caso contrario, quando si avvierà la riproduzione, il programmatore includerà tutti i valori precedentemente impostati e non sarà possibile un'esecuzione corretta della chase.
- In una chase vi sono fino a 99 passaggi.

#### 6.2 Esecuzione di una Chase

Per eseguire una chase spostare il fader della riproduzione completamente in alto. La chase si avvia.

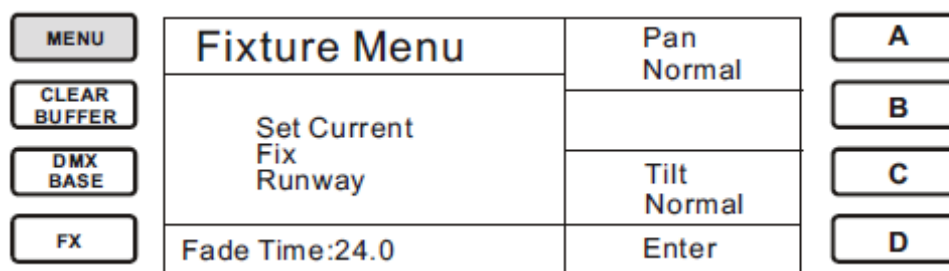
- I canali HTP (intensità) nella chase sono controllati dal Fader. Gli altri canali (LTP) vengono impostati non appena il fader viene spostato sopra lo zero in base ai tempi di fader LPT programmati nella chase. È possibile impostare il punto in cui canali LPT si attivano dal file di libreria dell'apparecchiatura.
- Per interrompere una chase, riportare a zero il Fader. La chase si interrompe e l'utente può controllarne manualmente i passaggi.
- Quando si esegue il Playback, premendo il corrispondente Bump si illumina in giallo il relativo indicatore.
- Premendo Step la chase verrà eseguita passaggio dopo passaggio.
- Premendo ulteriormente il corrispondente Bump verrà annullato il controllo manuale.

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ ML (continua)

### 7. Inversione Rotazione/Brandeggio

Nel Menù dell'apparecchiatura la rotazione/brandeggio di un proiettore mobile può essere cambiata da Normal (normale) a Invert (invertita).

Prima di impostare l'inversione di rotazione/brandeggio è necessario selezionare un proiettore mobile allocato.



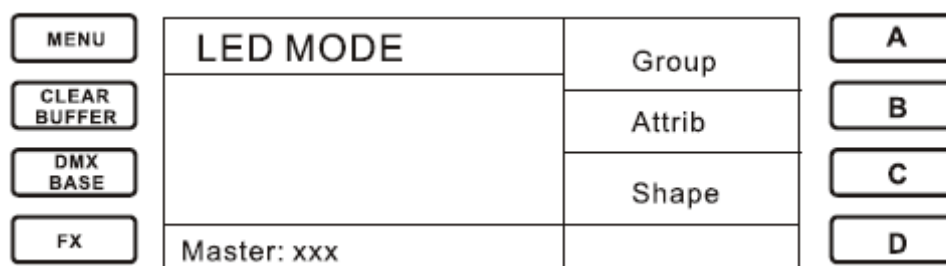
- Premere il pulsante Bump al quale sia stato assegnato un proiettore mobile.
- Premere B per selezionare "Pan/Tilt Invert" (inversione rotazione/brandeggio); il display LCD visualizza l'immagine di cui sopra.
- Premere A per variare tra Pan Normal (rotazione normale) e Pan Invert (rotazione invertita).
- Premere C per variare tra Tilt Normal (brandeggio normale) e Tilt Invert (brandeggio invertito).
- Premere D per selezionare Enter e confermare le impostazioni.
- Premere Menu per tornare al menù precedente.

Una volta completate le impostazioni di inversione rotazione/brandeggio, spostare in alto o in basso il Fader Pan/Tilt: il proiettore mobile reagirà come da impostazioni.

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ LED

### 4.5 Modalità LED

Similarmente alla modalità ML, la modalità LED consente la maggior parte delle stesse funzionalità. La consolle è in grado di controllare un massimo di 12 apparecchiature a LED (RGBA).



## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ LED (continua)

Premere il pulsante Menu: il display LCD visualizza:

MENU	Led Menu Mode	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channl Set Up	B
DMX BASE		Edit Group	C
FX		Solo: 231	Next

### 4.5.1 Patching (abbinamento) di un'apparecchiatura

Un'apparecchiatura a LED può avere molti attributi quali, ad esempio, i canali di controllo del Rosso, del Verde e del Blu.

È necessario innanzi tutto caricare i propri profili da un'unità Flash USB che contiene i file ottenuti da [elationlighting.com](http://elationlighting.com).

È possibile effettuare il "patching" di un'apparecchiatura attenendosi ai passaggi seguenti.

- Assicurarsi di aver collegato un'unità Flash USB con i file già caricati.
- Premere il tasto A per scegliere "Fix Patch"
- La consolle leggerà i file dell'apparecchiatura a LED di ciascun costruttore dal dispositivo USB.
- Utilizzare "More" oppure "Back" per selezionare l'apparecchiatura a LED desiderata.
- Premere D per scegliere "Enter" per confermare la selezione.

Il display LCD visualizzerà il nome e l'indirizzo DMX "patched" automatico dell'apparecchiatura. Per modificare l'indirizzo DMX assegnato è possibile utilizzare i tasti Fx1-Fx10. Fx10 corrisponde a 0 e Fx1-Fx9 significa da 1 a 9 nell'ordine.

Per effettuare il "Patching" di una singola apparecchiatura premere il pulsante Bump desiderato. Per effettuare il "Patching" di una serie di apparecchiature, premere e tenere premuto il pulsante Bump della prima apparecchiatura della serie, poi premere l'ultimo pulsante Bump della serie e poi rilasciare entrambi i pulsanti Bump simultaneamente. Verrà effettuato il "Patching" delle apparecchiature in tutte le posizioni tra i pulsanti Bump selezionati con indirizzi DMX sequenziali. Ripetere i passaggi suddetti per il "Patching" di ulteriori apparecchiature.

### 4.5.2 Impostazione di canale

L'opzione Channel Set Up (configurazione canale) consente il softpatch di indirizzo DMX di avvio e fine per Dim (canali dimmer), apparecchiature a LED e proiettori mobili.

MENU	Channel Set Up	Up	A
CLEAR BUFFER		Down	B
DMX BASE		<	C
FX		Solo: 231	Enter

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ LED (continua)

- Utilizzare “>” per muovere il cursore sui parametri che si desidera modificare.
- Utilizzare “Up” oppure “Down” per impostare gradualmente il valore corrispondente.
- Utilizzare il Fader “Flash Level” per variare rapidamente il corrispondente valore.
- Scegliere “Enter” per memorizzare le impostazioni ed uscire.

### 4.5.3 Utilizzo dei gruppi

La consolle è in grado di memorizzare fino a 12 gruppi. In presenza di più apparecchiature dello stesso tipo si può volerle selezionare tutte allo stesso tempo. Per evitare l'uso eccessivo dei pulsanti Bump, la consolle consente di "raggruppare" le apparecchiature.

Formazione di un gruppo

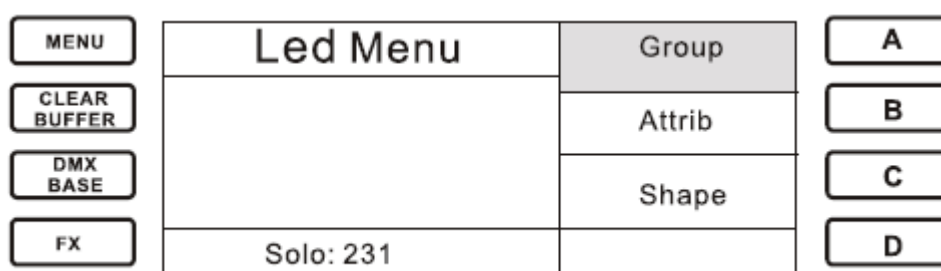
Formare un gruppo di apparecchiature attenendosi ai passaggi seguenti:

- selezionare le apparecchiature che si desidera inserire nel gruppo.
- Premere il pulsante Menu e poi premere C per scegliere “Edit Group” (modifica gruppo).
- I pulsanti Bump 1-12 indicheranno lo stato di registrazione del gruppo. I tasti illuminati in blu intermittente non contengono memorizzazioni di gruppi, quelli non illuminati contengono memorizzazioni di gruppi.
- Il display LCD visualizza “Record Group Select a Bump as a Group” (Registrazione gruppo selezionare un pulsante Bump come gruppo). Premere uno dei pulsanti Bump (1-12) per memorizzare il gruppo.

Selezione di un gruppo di apparecchiature

Una volta creato un gruppo è possibile selezionare velocemente tutte le apparecchiature in esso contenute.

- In modalità LED, premere A per evidenziare “Group”.



- I LED dei pulsanti Bump con memorizzazione gruppi si illuminano in blu.
- Premere il relativo pulsante Bump che contiene il gruppo da selezionare.



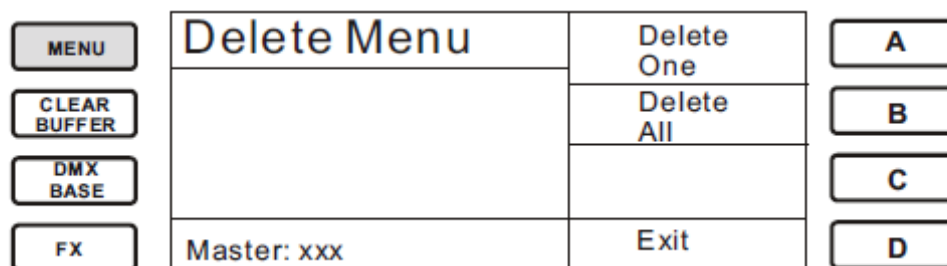
## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ LED (continua)

### 4.5.4 Cancellazione

La consolle consente di cancellare le apparecchiature a LED allocate e le chase registrate.

#### Cancellazione apparecchiatura

- In modalità Menu LED, scheggiare Next e poi Delete.
- Scegliere "Delete Fix"; il display LCD visualizza:



- Scegliere "Delete One" per cancellare una singola apparecchiatura. Il display LCD visualizza: "Press a preset <Bump> to Delete" (per cancellare premere un pulsante <Bump> preimpostato)
- Scegliere "Yes" per confermare la cancellazione. Scegliere "No" per uscire.
- Scegliere "Delete All" (cancella tutti) per cancellare tutte le apparecchiature a LED "patched".
- Scegliere "Yes" per confermare la cancellazione. Scegliere "No" per uscire.

#### Cancellazione Chase

- In modalità Menu LED, scheggiare Next e poi Delete per cancellare una chase.
- Scegliere "delete one" per cancellare una singola chase; il display LCD visualizza: "Press playback <Bump> to Delete" (premere il pulsante <Bump> playback per cancellare).
- Scegliere "Yes" per confermare la cancellazione. Scegliere "No" per uscire.
- Scegliere "Delete All" per cancellare tutte le chase registrate.
- Scegliere "Yes" per confermare la cancellazione. Scegliere "No" per uscire.

### 4.5.5 Elenco apparecchiature

La funzione List Fix aiuta a visualizzare facilmente la collocazione delle apparecchiature ed i relativi indirizzi DMX.

- In modalità Menu LED, scegliere Next e poi List Fix.
- Il display LCD visualizzerà il nome delle apparecchiature collocate ed i relativi indirizzi DMX.

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ LED (continua)

### 4.5.6 DMX Auto

Quando si utilizza questa funzione, la consolle consente l'ordinamento automatico in sequenza degli indirizzi DMX per quelle apparecchiature collocate.

- In modalità Menu LED, scegliere Next e poi Auto DMX.
- Scegliere "Yes": tutte le apparecchiature saranno ordinate in sequenza.
- Scegliere "No" per uscire.

### 4.5.7 Utilizzo della forma

In modalità LED, premere C per scegliere "shape" (forma); il display LCD visualizza:

MENU	Led Shape	Rain bow	A
CLEAR BUFFER		Knights Rider	B
DMX BASE		Chase	C
FX	Master: xxx	Exit	D

Premere A per scegliere "Rainbow"; il display LCD visualizza:

MENU	Rain Bow	Item Set	A
CLEAR BUFFER		DirBy Set	B
DMX BASE		Color Set	C
FX	Master: xxx	Run	D

- "Color Number" (numero colore) consente di selezionare la libreria colore nella gamma 1-10. Premere A (item set) per evidenziare "1: Color Number", poi premere FX1-10 per scegliere il tipo di colore da 1 a 10.
- "Color Size" consente di impostare la distanza tra due colori nella gamma 1-10. Premere A (item set) per evidenziare "2:Color Size" e premere FX1-10 per scegliere la dimensione da 1 a 10.
- "Speed" (velocità) può essere impostata tramite il Fader Step Rate. Premere A (item set) per evidenziare "3:Speed" e poi spostare il Fader Step Rate per impostare il valore velocità.
- "Direct" (direzione) può essere cambiata tra "Left" (sinistra) e "Right" (destra). Premere B per selezionare la direzione come sinistra o destra.
- Premere D per selezionare "Run" (esegui) oppure "Stop" (interrompi).

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ LED (continua)

In questa modalità la consolle consente di preimpostare il valore del colore selezionato. Premere C per scegliere "Color Set"; il display LCD visualizza:

MENU	Color Select	Back	A
CLEAR BUFFER	01:ALICEBLUE 02: ANTIQUEWHITE 03: AQUA ColorLib[01] R255 G000 B000	Next	B
DMX BASE		More	C
FX	Master: xxx	Enter	D

- È disponibile un totale di 57 tipi di colore per la selezione in ciascuna Libreria Colore. Se il colore attuale non è gradito, è possibile scegliere altri tipi di colori premendo il tasto C.
- Inoltre, se la configurazione RGB non è gradita, è possibile impostare il colore desiderato spostando i Fader Red, Green e Blue.
- Premere FX1-FX10 per selezionare "ColorLib 1-10".
- Il colore selezionato verrà proiettato dall'apparecchiatura a LED.
- Premere D per selezionare "Enter" e confermare le impostazioni.

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ RIPRODUZIONE DA MEMORIA

### 4.6 Modalità riproduzione da memoria

La riproduzione da memoria è una combinazione di programmi Submaster, ML e LED.

I pulsanti Bump 1-12 corrispondono ai Submaster, per un totale di 12 pagine.

I Fader 13-20 corrispondono alle riproduzioni ML e LED.

Se si desidera accedere alla modalità riproduzione da memoria (Memory Playback Mode) da altre modalità, il display LCD chiederà di confermare la modalità Playback:

MENU	Single Scene	Yes	A
CLEAR BUFFER	Are You Sure Into Playback?		B
DMX BASE		No	C
FX	Master: xxx		D

## FUNZIONAMENTO - MODALITÀ RIPRODUZIONE DA MEMORIA (continua)

Premere A per scegliere "Yes"; l'unità entra in modalità Riproduzione (Playback). La consolle rilascerà tutte le uscite DMX.

MENU	Mem PlayBack	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	SubMaster Page: [003]	Page UP	B
DMX BASE		Page Down	C
FX	Master: xxx		D

Premere C per scegliere "No": l'unità continuerà a funzionare nello stato corrente.

MENU	Mem PlayBack	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	SubMaster Page: [003]	Page UP	B
DMX BASE		Page Down	C
FX	Master: xxx		D

È possibile uscire dalla modalità riproduzione (Playback) premendo una delle altre modalità alla quale si desidera accedere. Il display LCD visualizza "Exit Playback? and Into...." come indicato di seguito.

MENU	Mem PlayBack	Yes	A
CLEAR BUFFER	Are You Sure Exit<PLAYBACK?> Into <Single Scene>		B
DMX BASE		No	C
FX	A:000 T:-----		D

Premere A per scegliere "Yes"; l'unità entra nella modalità selezionata..

Premere C per scegliere "No": l'unità continuerà a funzionare in modalità riproduzione (Playback). In modalità riproduzione (Playback) "Assign Fade" viene utilizzato per impostare il tempo di dissolvenza per il Submaster.

**FUNZIONAMENTO - MODALITÀ RIPRODUZIONE DA MEMORIA (continua)**

1. Premere A per evidenziare "Assign Fade".
2. Tenere premuto il pulsante del Submaster registrato che si desidera configurare, poi regolare il Fader Step Rate per modificare il relativo tempo di dissolvenza.

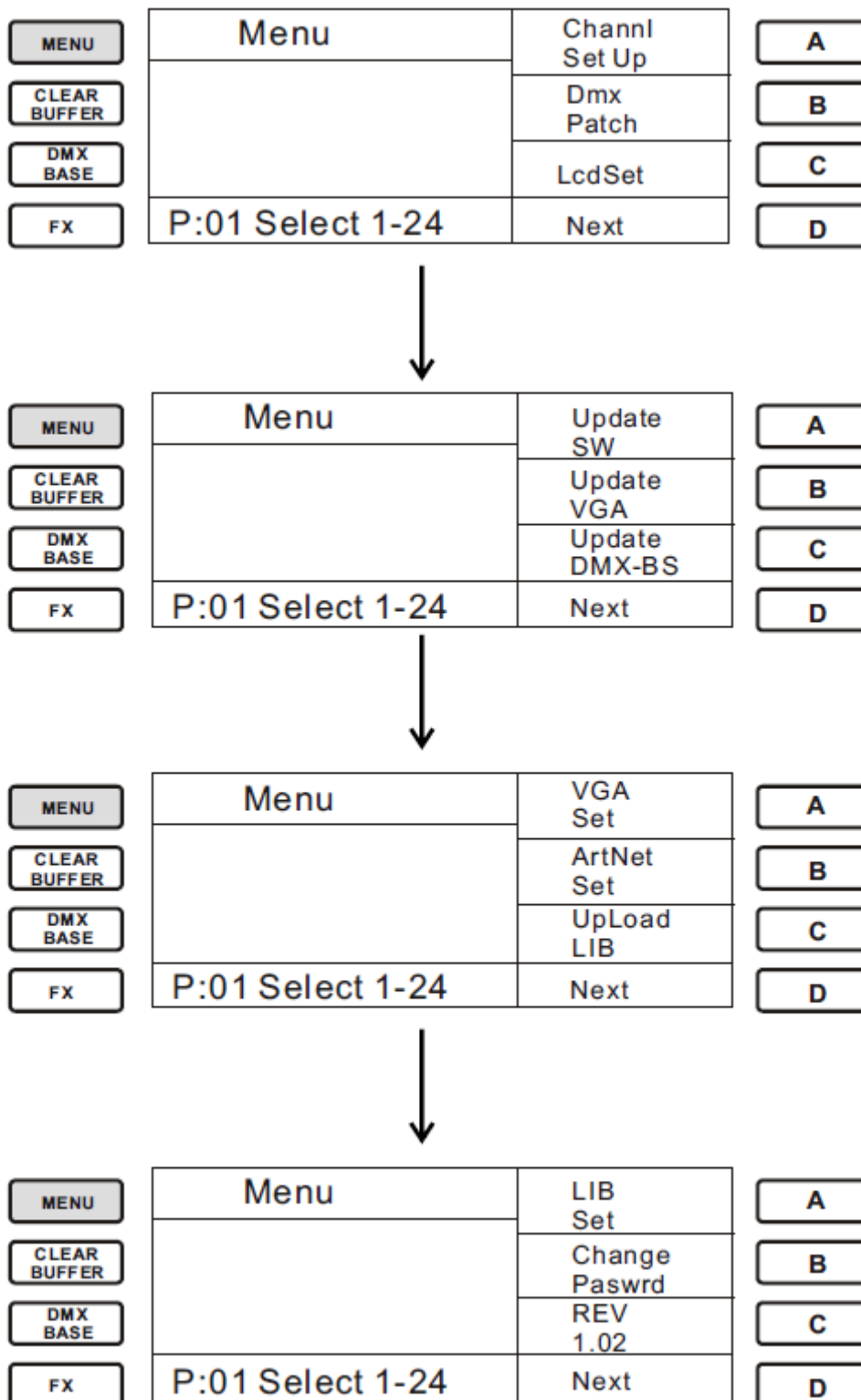
MENU	<b>Mem PlayBack</b>	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	SubMaster Page: [003]	Page UP	B
DMX BASE		Page Down	C
FX	Master: xxx		D

In questa modalità, per impostare la pagina del Submaster (Submaster Page), viene utilizzato "Page up" (pagina sù) e "Page Down" (pagina giù).

## MENU

### 4.7 Menù

È possibile accedere al menù principale quando si è in modalità Scena singola, Due scene o Submaster.



Premere D per visualizzare "Next" (opzioni successive).

## MENU (continua)

### 4.7.1 Configurazione canale:

Utilizzato per assegnare i canali DMX a ciascun tipo di apparecchiatura (Dimmer, LED e ML). “Up”, “Down” e “>” vengono utilizzati per impostare i relativi parametri.

MENU	Channel Set Up	UP	A
CLEAR BUFFER	Start End Dim: xxx > xxx	Down	B
DMX BASE	Led: xxx xxx ML: xxx xxx	>	C
FX	A: 000 T:-----	Enter	D

- Premere A per aumentare il valore.
- Premere B per diminuire il valore.
- Premere C per muovere il cursore “>” sull'opzione successiva.
- Premere D “Enter” per confermare e memorizzare l'impostazione.
- Premere Menu per cancellare oppure uscire.

Nota: è possibile allocare tutti i 512 canali a qualsivoglia apparecchiatura. Occorre soltanto impostare a 0 tutti gli altri valori (per esempio: se l'utente desidera utilizzare tutti i 512 canali per proiettori mobili, tutti i valori dei canali di avvio e fine Dimmer e LED devono essere impostati a 0).

### 4.7.2 Patch DMX

Utilizzato per il softpatch da canale a DMX oppure da DMX a canale. Il patch standard è 01 a 01, 02 a 02, ecc.

#### 1. Patch canale

Opzione patch da canale a DMX. È possibile collegare fino a 9 canali ad un fader . Lo stesso canale non può essere collegato a più di un fader.

MENU	address Patch	UP	A
CLEAR BUFFER	Patch By Cha>E1	Down	B
DMX BASE	Dimmer: 097	>	C
FX	A: 000 T:-----	Enter	D

- Premere A per aumentare il valore.
- Premere B per diminuire il valore.
- Premere C per muovere il cursore “>” sull'opzione successiva.
- Premere D “Enter” per confermare e memorizzare l'impostazione.
- Premere Menu per cancellare oppure uscire.

**MENU (continua)****2. Patch DMX**

Opzione patch da DMX a canale. È possibile collegare ad un fader tutti i 48 canali convenzionali.

MENU	address Patch	UP	A
CLEAR BUFFER	Patch By Dimmer D: > 001 C: 01	Down	B
DMX BASE		>	C
FX	A: 000 T:-----	Enter	D

- Premere A per aumentare il valore.
- Premere B per diminuire il valore.
- Premere C per muovere il cursore ">" sull'opzione successiva.
- Premere D "Enter" per confermare e memorizzare l'impostazione.
- Premere Menu per cancellare oppure uscire.

**3. Default (valore standard)**

Utilizzato per ripristinare le impostazioni patch di fabbrica.

MENU	Default Patch?	Yes	A
CLEAR BUFFER			B
DMX BASE		No	C
FX	A: 000 T:-----		D

- Premere A per scegliere "Yes" e confermare.
- Premere C per scegliere "No" e uscire.

**4.7.3 LCDSet (impostazione LCD)**

Utilizzato per impostare il contrasto e la luminosità della retroilluminazione del display LCD.

MENU	Lcd Contrast	Up	A
CLEAR BUFFER	Contrast: > xx% Light: High	Down	B
DMX BASE		>	C
FX	A: 000 T:-----	Enter	D



## MENU (continua)

Il contrasto può essere regolato tra 0 e FL% e la luminosità della retroilluminazione può essere cambiata da High (alta) a Middle (media) a Low (bassa).

- Premere A per aumentare il valore.
- Premere B per diminuire il valore.
- Premere C per muovere il cursore “>” sull'opzione successiva.
- Premere D “Enter” per confermare e memorizzare l'impostazione.
- Premere Menu per cancellare oppure uscire.

### 4.7.4 Memory Lock (blocco memoria)

È possibile bloccare e sbloccare tutte le impostazioni incluse patch, opzioni software ed impostazioni VGA utilizzando la password della consolle. Per fare ciò attenersi ai seguenti passaggi.

1. Premere il pulsante Menu per accedere alla modalità Menu.
2. Utilizzare il tasto D per scorrere le opzioni di menù.
3. Il display LCD visualizza l'opzione Lock Memory (blocca in memoria).
4. Premere il tasto C per bloccare/sbloccare in memoria (Lock/Unlock Memory).
5. Inserire la password della consolle (standard: 168168) e premere Enter.

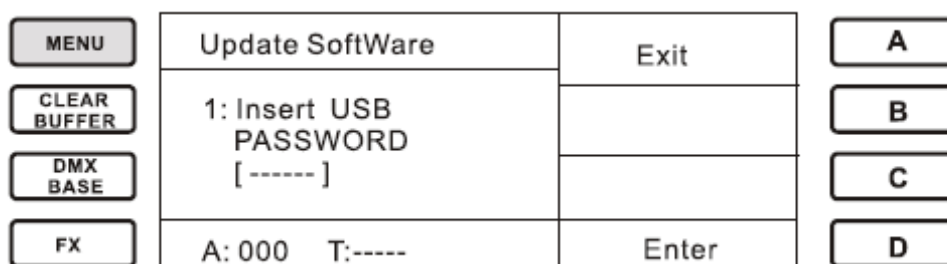
La consolle bloccherà immediatamente la memoria lasciando disponibili per l'uso le modalità operative.

### 4.7.5 Update Software (aggiornamento software)

Utilizzato per aggiornare il firmware della consolle.

- Il file di download viene salvato nel percorso: Trio1248/Software.Bin

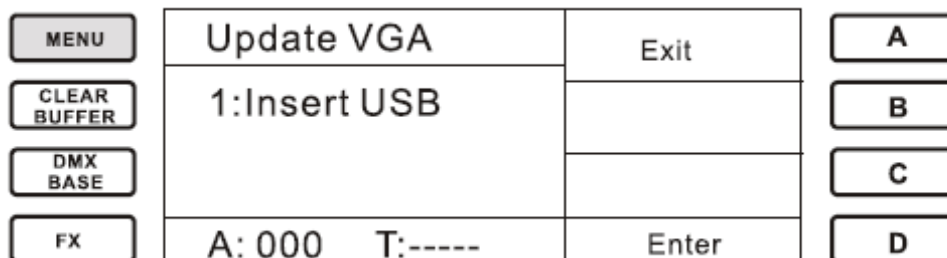
**N.B.:** il percorso ed il nome del file non possono essere cambiati.



1. Inserire l'unità USB contenente il file di aggiornamento del firmware.
2. In modalità Scena singola, accedere a Menu, >, Next, tasto “D”, >, poi premere il tasto A “Update SW” (aggiornamento software).
3. Immettere la password: 168168 (premere i tasti FX1, FX6, FX8...) oppure la password utente se è stata cambiata.
4. Premere il tasto D per invio (Enter) e conferma. Una volta completato l'aggiornamento, il display LCD visualizzerà la schermata iniziale.

**MENU (continua)****4.7.6 Update VGA (aggiornamento VGA):**

utilizzato per aggiornare il firmware della VGA e visualizzare immagini.

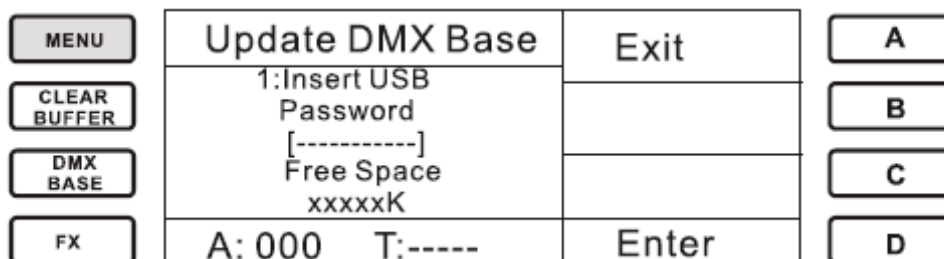


1. Inserire l'unità USB contenente il file di aggiornamento del firmware. Il file è memorizzato nel percorso TRIO1248/VGA/Main.
1. In modalità Scena singola, accedere a Menu, >, Next, tasto "D", >, poi premere il tasto B, "Update VGA" (aggiornamento VGA).
2. Premere il tasto D, Enter, >, tasto D ancora una volta, Enter e "Main" folder (raccoltore principale).
3. Dopo aver completato l'aggiornamento, riavviare Trio disattivando e riattivando l'alimentazione elettrica.

**4.7.7 Update DMX\_BS (aggiornamento DMX\_BS)**

Questa funzione viene utilizzata per aggiornare i programmi DMX Base.

I file DMX Base sono memorizzati nel percorso: Trio1248/DMXBase



1. Inserire l'unità USB contenente il file di aggiornamento del firmware.
2. In modalità Scena singola, accedere a Menu, >, Next, tasto "D", >, poi premere il tasto C, "Update Dmx\_Bs" (aggiornamento Dmx\_Bs).
3. Immettere la password: 168168 (premere i tasti FX1, FX6, FX8...) oppure la password utente se è stata cambiata.
4. Premere il tasto D per invio (Enter).
5. Una volta completato l'aggiornamento, il display LCD visualizzerà la schermata iniziale. La consolle leggerà i dati dal dispositivo USB.

## MENU (continua)

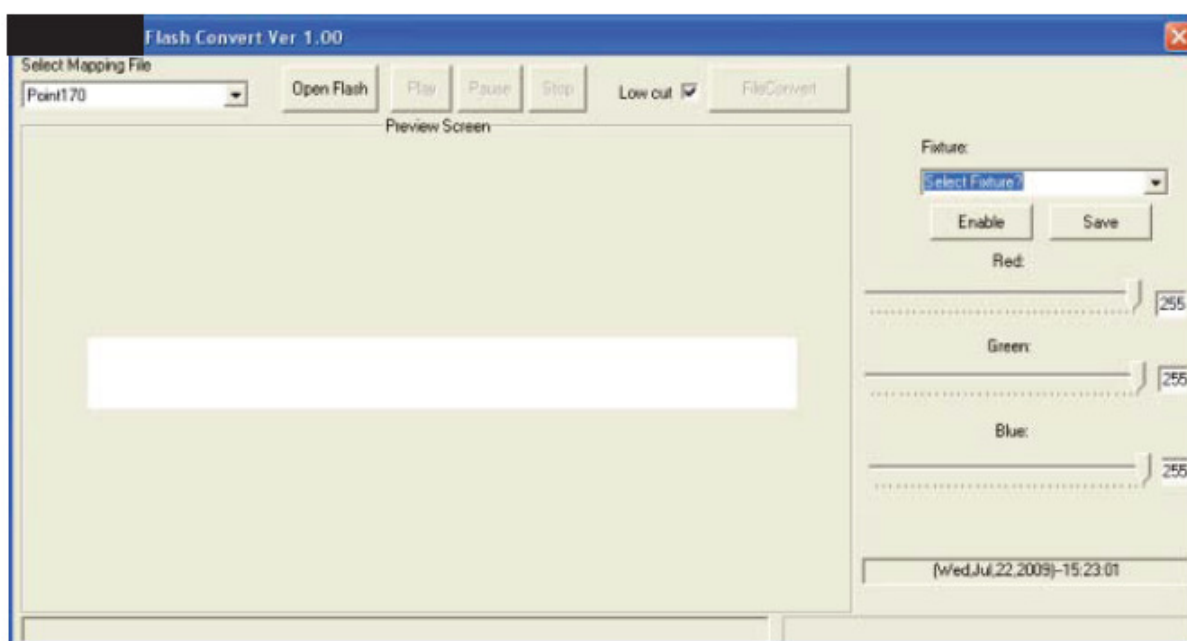
Scegliere Enter per completare l'aggiornamento di DMX Base.

In questa funzione viene utilizzato un software di conversione (Trio Flash Convert) per convertire i file flash in modo da poterli facilmente registrare nella consolle.

### Guida introduttiva al programma di conversione Trio Flash

Il programma Trio Flash consente di caricare dati DMX esterni nel proprio PC e di convertire i file Flash (.swf) per apparecchiature a LED RGB, in modo tale che possano essere trasferiti su Trio e conseguentemente riprodotti. Il software è progettato per essere utilizzato con sistemi operativi Microsoft Windows. Per scaricarlo una copia, si prega di visitare il sito Web [www.elationlighting.com](http://www.elationlighting.com)

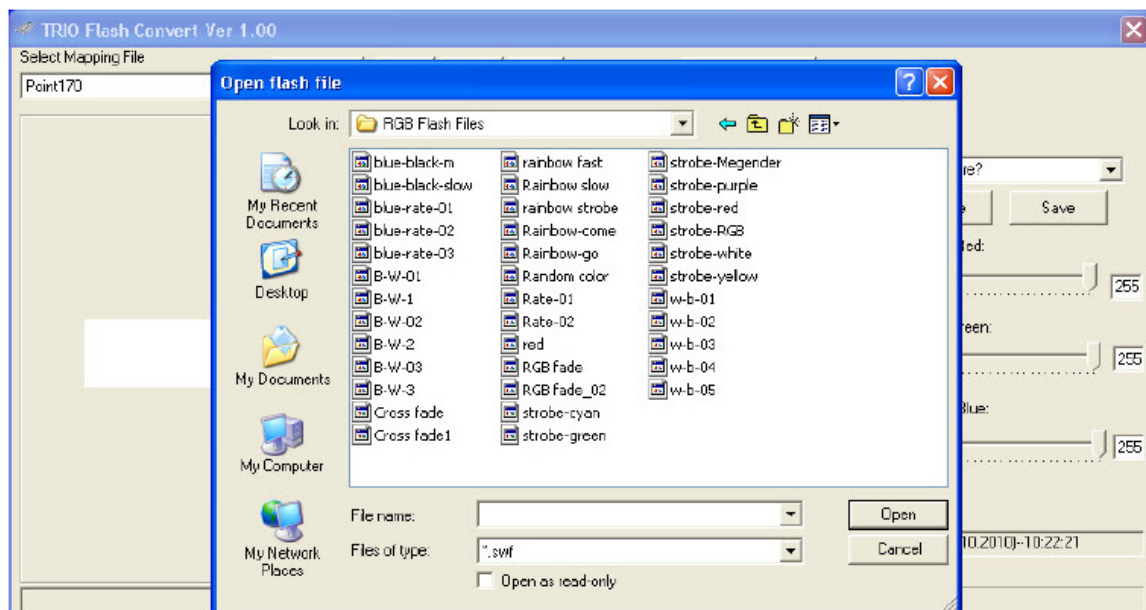
Quando si lancia il software TRIOFlash il display LCD visualizza la schermata principale.



### Anteprima

I file possono anche essere aperti utilizzando il pulsante [Open Flash]. I pulsanti [Play], [Pause] e [Stop] consentono il controllo manuale della riproduzione.

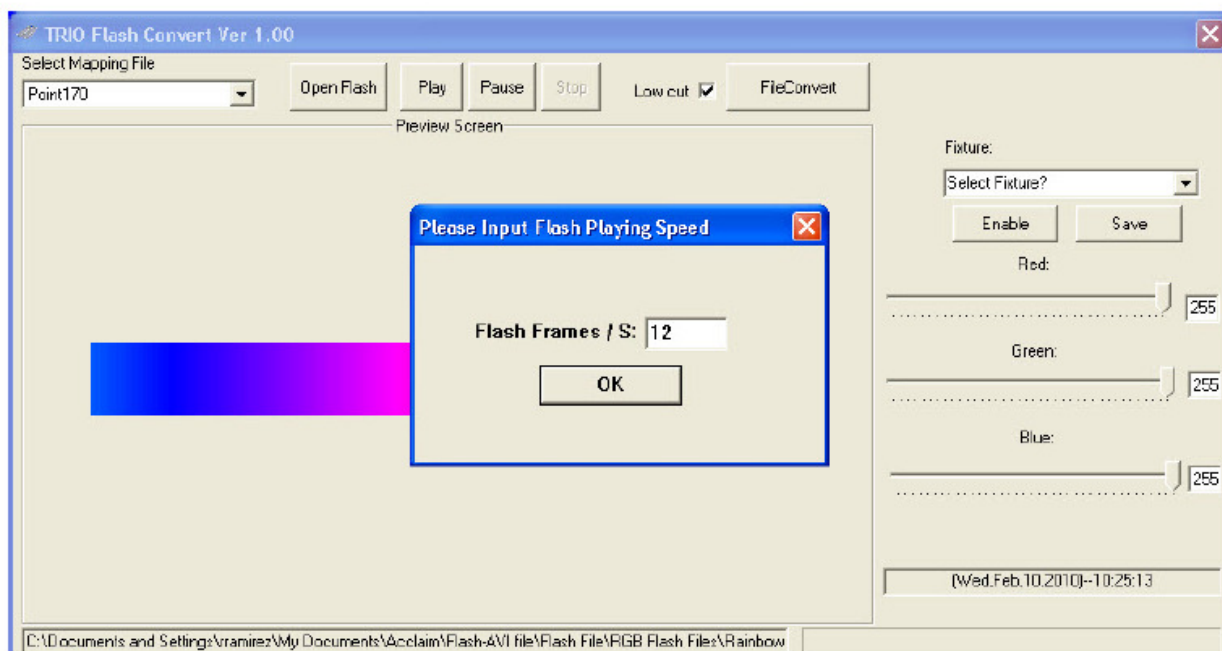
## MENU (continua)



per selezionare un file, fare clic su "Open" (apri) per vederlo in anteprima.

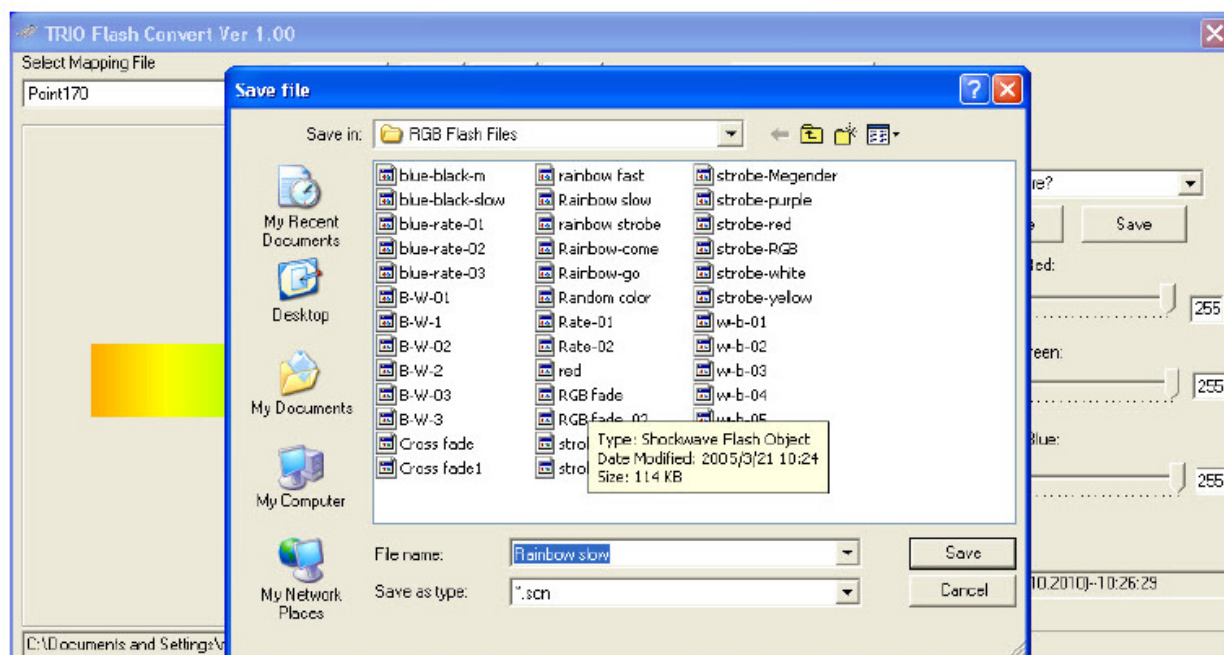
### File Convert (conversione file)

I file Flash possono essere convertiti in file DMX di scena (.scn) e caricati in Trio. Con il file caricato in Preview Screen (schermata di anteprima), selezionare [File Convert] Inserire la velocità di riproduzione del file Flash in fotogrammi al secondo (frame per second).

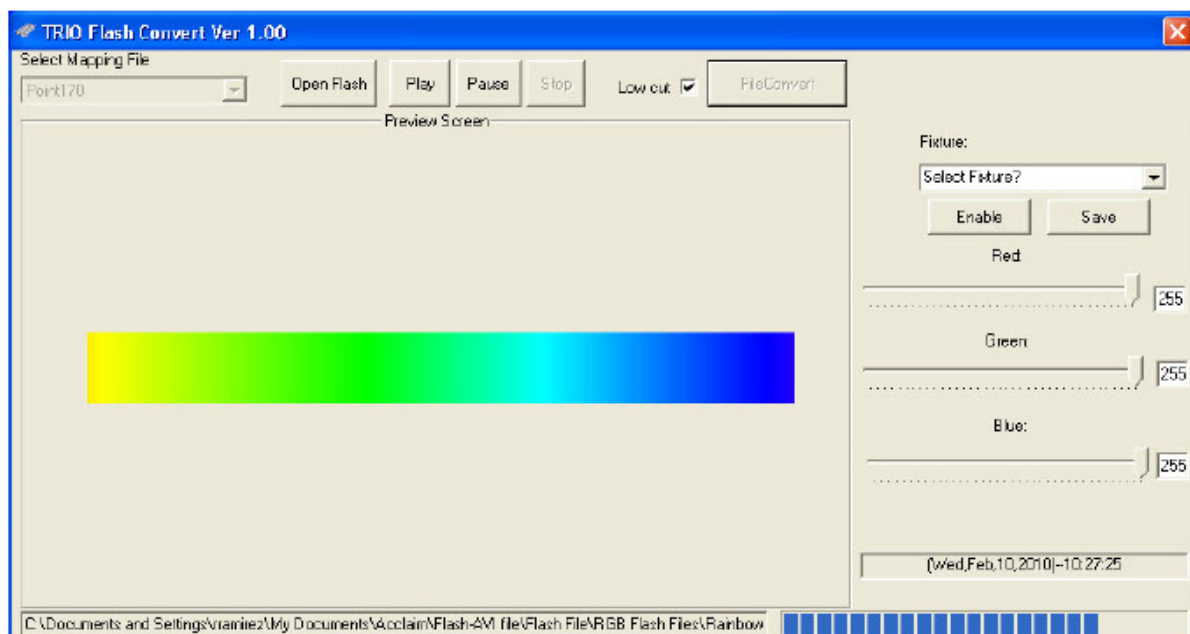


Selezionare [OK].

## MENU (continua)



Impostare il nome di archiviazione file desiderato (.scn) ed il percorso. Un indicatore di stato mostra la conversione in corso.

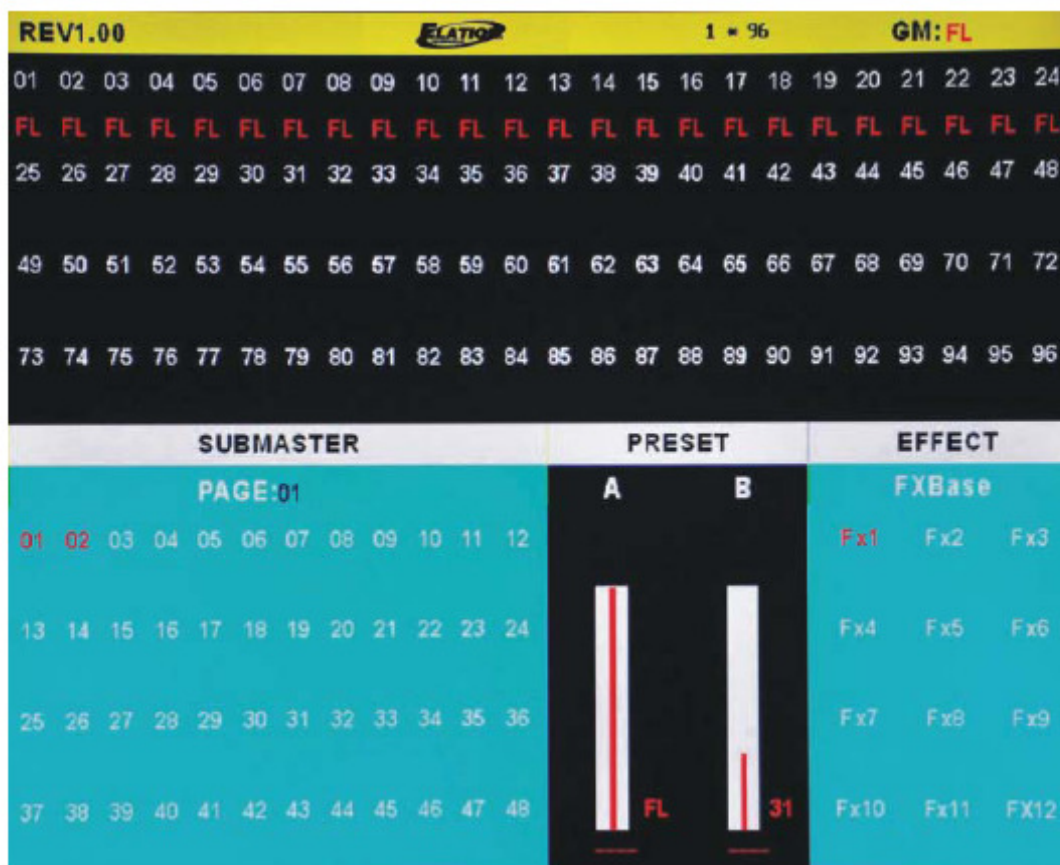


Una volta completata la conversione, copiare il file convertito nel percorso TRIO1248/DMXBASE dell'unità USB. È ora possibile aggiornare DMX Base tramite il file convertito.

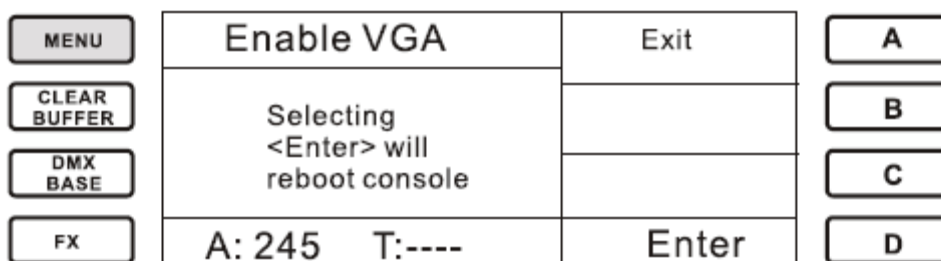
**MENU (continua)**

**4.7.8 VGA**

In caso sia stata acquistata la scheda VGA opzionale per Trio, sarà necessario abilitarla. L'opzione VGA consente di visualizzare in tempo reale informazioni di stato delle riproduzioni, effetti, contenuti submaster e dati preimpostati. Vedere la schermata principale di seguito.



In modalità Menu, premere il tasto D fino a visualizzare l'opzione "VGA Set". Premere il tasto A per selezionarla. Il display LCD visualizza quanto segue:



Premere il tasto D per selezionare Enter. Verrà così abilitata la scheda e l'uscita VGA del monitor.

Premere i tasto A per uscire (Exit).



**MENU (continua)**

**Nota:** prima di abilitare/utilizzare la scheda VGA, è necessario eseguire le operazioni appresso descritte.

1. Installare correttamente la scheda VGA (vedere par. 4.8 – Scheda VGA - Suggerimenti per l'installazione di schede VGA a pag. 49).
2. Caricare le immagini VGA (fare riferimento a “Aggiornamento VGA”).

**4.7.9 ArtNet Set:**

il set di opzioni ArtNet consente di configurare Trio per utilizzo con dispositivi compatibili ArtNet.

1. OpPoll: utilizzato per rilevare dispositivi ArtNet collegati alla porta ArtNet di Trio.
2. View Device: utilizzato per visualizzare dispositivi ArtNet già rilevati da Trio.
3. ArtNet Config: utilizzato per attivare/disattivare ArtNet, configurare ArtNet Sub Switch e Universe per Trio.

Scegliere ArtNet Config; il display LCD visualizza:

MENU	<b>Art Net</b>	Set SubSw	<b>A</b>
CLEAR BUFFER	Status: Disabled Sub Switch: 01 Universe: 01	Set Univer	<b>B</b>
DMX BASE		Enable	<b>C</b>
FX	<b>P: 01 Select:1-24</b>	Disabl	<b>D</b>

1. Premere A per impostare Sub Switch.
2. Premere B per impostare Universe.
3. Premere C per attivare (Enable) ArtNet.
4. Premere D per disattivare (Disable) ArtNet.

Premere MENU per uscire.

**4.7.10 Upload LIB**

L'opzione Upload LIB consente di caricare l'intera libreria di sistema o una singola apparecchiatura dalla consolle all'unità USB.

MENU	<b>Upload LIB</b>	System Upload	<b>A</b>
CLEAR BUFFER		FIX Upload	<b>B</b>
DMX BASE		SubMst Upload	<b>C</b>
FX	<b>P: 01 Select:1-24</b>	Next	<b>D</b>

1. System Upload: carica l'intera libreria di sistema dell'apparecchiatura.
2. Fix Upload: carica una singola apparecchiatura dalla libreria Trio.
3. SubMst Upload: carica i programmi SubMaster.....ecc.

**MENU (continua)**

Prima di caricare qualsiasi dato contenuto in "Upload Lib" è necessario collegare un'unità USB. Quando si desidera caricare uno qualsiasi dei dati, premere il relativo tasto softkey per sceglierlo; il display LCD vi guiderà attraverso il processo.

Per esempio, premere A per scegliere System Upload, il display visualizza:

MENU	Store System LIB	Yes	A
CLEAR BUFFER	Are you Sure Upload System?		B
DMX BASE	Yes: Upload No: Exit	No	C
FX	P: 01 Select:1-24		D

1. Premere A per selezionare "Yes" e caricare.
2. Premere B per selezionare "No" ed uscire.

**4.7.11 LIB Set**

L'opzione Download LIB consente di scaricare dalla libreria Trio l'intera libreria di sistema o una singola apparecchiatura .

MENU	DownLoad LIB	Exit	A
CLEAR BUFFER	1:Insert USB Password [-----]		B
DMX BASE			C
FX	P: 01 Select:1-24	Enter	D

1. Assicurarsi di aver collegato l'unità USB.
2. Inserire la password 1,6,8,1,6,8 premendo FX1, Fx6, FX8, FX1, FX6, FX8 in sequenza.
3. Premere il tasto D per invio (Enter). Il display LCD visualizza quanto segue:

MENU	DownLoad LIB	System DwLoad	A
CLEAR BUFFER		FIX DwLoad	B
DMX BASE		SubMst DwLoad	C
FX	P: 01 Select:1-24	Next	D

1. System Download: scarica l'intera libreria di sistema.
2. Fix Download: scarica la libreria dell'apparecchiatura.
3. SubMst Download: scarica la libreria del Submaster....ecc.
4. Empty System: per vuotare i contenuti principali nella consolle prima di scaricare.



**MENU (continua)**

Premere il relativo tasto softkey per selezionare la libreria che si desidera scaricare. Il display LCD visualizza:

MENU	Download System	Yes	A
CLEAR BUFFER	Are you Sure Download System?		B
DMX BASE	Yes: Upload No: Exit	No	C
FX	P: 01 Select:1-24		D

Premere A per selezionare Yes e scaricare.

Premere B per selezionare No ed uscire.

Quando si scaricano i file, quelli con lo stesso nome verranno sovrascritti.

Per cancellare completamente le configurazioni della consolle prima del download di file da dispositivo USB è possibile selezionare "Empty System".

Per completare il download la consolle impiegherà diversi minuti.

**4.7.12 Change Password (cambio password):**

L'opzione cambio password consente di cambiare la password della consolle.

Selezionare "Change Password", il display LCD chiede di inserire la vecchia password (Old Password) (password preimpostata standard: 168168)

MENU	Change Password	Exit	A
CLEAR BUFFER	Input Old Password		B
DMX BASE	[-----]		C
FX	P: 01 Select:1-24	Enter	D

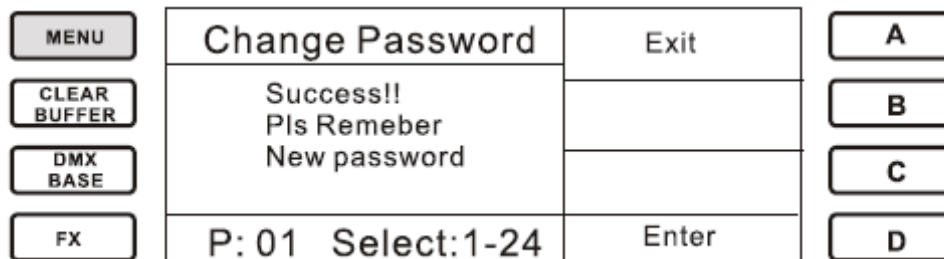
Premere Fx1, Fx6, Fx8, Fx1, Fx6, Fx8 per inserire la vecchia password e selezionare Enter. Il display chiederà di inserire la nuova password.

MENU	Change Password	Exit	A
CLEAR BUFFER	Input New Password		B
DMX BASE	[-----]		C
FX	P: 01 Select:1-24	Enter	D

**MENU (continua)**

Inserire una nuova password di 6 cifre e premere Enter. Il display chiederà di inserire la nuova password una seconda volta.

Una volta inserita con successo la nuova password, il display LCD visualizzerà:



Se viene inserita una password non corretta il display LCD visualizzerà "invalid password" (password non valida). Verrà quindi richiesto di inserire quella corretta. In caso venga dimenticata/persa la password, si prega di contattare l'Assistenza Clienti.

**4.7.13 REV1.21**

Mostra la versione corrente del software della consolle (1.21)

**4.8 Scheda VGA - suggerimenti per l'installazione:**

1. Salvare tutti i dati.
2. Scollegare l'alimentazione elettrica dal retro della consolle.
3. Rimuovere le viti dal pannello posteriore della consolle.
4. Inserire la nuova scheda VGA ed assicurarsi che sia correttamente installata.
5. Rimontare le viti di chiusura.
6. Collegare il monitor e ricollegare l'alimentazione elettrica della consolle.
7. Accendere il sistema e selezionare "set up" (impostazione).
8. Una volta abilitato, il monitor mostrerà lo stato corrente del sistema. È possibile che la posizione orizzontale del display sia leggermente disassata. Se necessario, utilizzare il controllo di posizione del monitor per correggerla. Regolare luminosità e contrasto del display secondo necessità.

## IMPOSTAZIONE DMX

**DMX-512:** DMX è l'abbreviazione di Digital Multiplex. Si tratta di un protocollo universale utilizzato dalla maggior parte dei produttori di impianti di illuminazione e controller come forma di comunicazione tra dispositivi intelligenti e controller. Il controller DMX invia dati dal controller all'apparecchiatura. I dati DMX vengono inviati in serie da apparecchiatura ad apparecchiatura (in cascata) tramite connettori XLR, in ingresso e in uscita, previsti su tutte le apparecchiature DMX (la maggior parte dei controller ha solamente un connettore dati in uscita).

**Collegamento DMX:** DMX è un linguaggio che permette di gestire, tramite singolo controller, modelli e marche diversi di apparecchiature collegate tra loro, purché compatibili DMX. Per assicurare una corretta trasmissione di dati DMX, nel caso di apparecchiature multiple, si consiglia di utilizzare percorsi dei cavi il più possibile corti. L'ordine di collegamento in sequenza delle apparecchiature non influenza l'indirizzamento DMX. Per esempio: un'apparecchiatura alla quale il DMX abbia assegnato l'indirizzo 1 può essere posizionata in un punto qualsiasi della linea, all'inizio, alla fine o in qualsiasi punto tra l'uno e l'altra. Pertanto la prima apparecchiatura controllata dal controller può anche essere l'ultima della catena. Quando ad una apparecchiatura viene assegnato l'indirizzo 1, il controller DMX invierà i dati, destinati all'indirizzo 1, a quella apparecchiatura indipendentemente dalla posizione che occupa nella catena DMX.

Requisiti del **cavo dati (cavo DMX) (per funzionamento DMX e Master/Slave)**: l'unità ed il controller DMX necessitano di cavo dati DMX-512 da 110 Ohm approvato per dati in ingresso e in uscita (Figura 1). Si raccomandano cavi Accu DMX. Se si intende adoperare cavi di propria fabbricazione, assicurarsi di utilizzare cavo schermato standard da 110-120 Ohm (è possibile acquistarlo nella maggior parte dei negozi di attrezzature professionali per audio e illuminazione). I cavi devono essere realizzati con connettore XLR maschio e femmina alle due estremità. Rammentare inoltre che il cavo DMX deve essere disposto in configurazione a cascata e non può essere sdoppiato.



Figure 1

**N.B.:** durante la fabbricazione dei cavi assicurarsi di seguire quanto riportato nelle Figure 2 e 3. Non utilizzare il terminale di messa a terra sul connettore XLR. Non collegare il conduttore schermato del cavo al terminale di messa a terra ed evitare che il conduttore schermato entri in contatto con il rivestimento esterno del connettore XLR. La messa a terra della schermatura potrebbe provocare un corto circuito o un malfunzionamento del dispositivo.

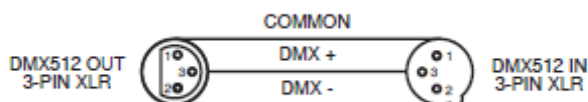
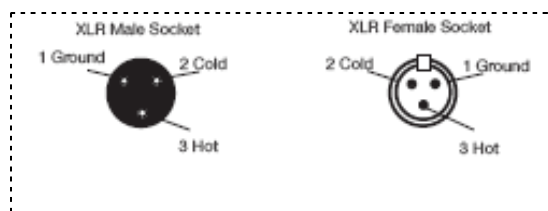


Figure 2



Configurazione Pin XLR	
Pin1	Terra
Pin2	= Data Complement (segnale -)
Pin3	= Data True (segnale +)

## IMPOSTAZIONE DMX (continua)

**Nota specifica: terminazione di linea.** Quando vengono utilizzati cavi molto lunghi, può essere necessario utilizzare un terminatore sull'ultima unità per evitare malfunzionamenti. Un terminatore è una resistenza da 90-120 ohm e 1/4 di Watt collegata tra i pin 2 e 3 di un connettore XLR maschio (DATA + e DATA -). Va inserito nel connettore XLR femmina dell'ultima unità della linea in cascata per terminarla. L'utilizzo di una terminazione per cavi (ADJ numero di parte Z-DMX/T) diminuirà le possibilità di malfunzionamenti.



La terminazione riduce errori di segnale ed evita problemi di trasmissione ed interferenze.

È sempre consigliabile collegare un morsetto DMX (resistenza da 120 ohm e 1/4 di watt ) tra il PIN 2 (DMX -) e il PIN 3 (DMX +) dell'ultima apparecchiatura.

Figura 4

**Connettori DMX XLR a 5-Pin.** Alcuni produttori utilizzano, per la trasmissione di dati, connettori XLR a 5 pin invece che a 3 pin. Gli XLR a 5 pin possono essere inseriti in una linea DMX XLR a 3 pin. Quando si inseriscono connettori XLR a 3 pin standard in una linea a 5 pin è necessario utilizzare un adattatore, acquistabile nella maggior parte dei negozi di elettronica. La tabella sottostante riporta in dettaglio le corrette modalità di conversione.

Conversione da XLR 3 pin a XLR 5 pin		
Conduttore	XLR 3 pin femmina (Out)	XLR 5 pin maschio (In)
Terra/Schermatura	Pin 1	Pin 1
Data Complement (segnale -)	Pin 2	Pin 2
Data True (segnale +)	Pin 3	Pin 3
Non utilizzato		Non utilizzare
Non utilizzato		Non utilizzare

## PULIZIA

### 6. Assistenza

#### 6.1 Manutenzione

La consolle per illuminazione Trio-1248 richiede minima manutenzione. Le seguenti regole di manutenzione di base aiuteranno ad assicurare prestazioni di sistema ottimali ed un aspetto piacevole e curato.

##### 6.1.1 Verifica generale

1. Verificare regolarmente i componenti del sistema. Controllare il corretto funzionamento di ciascun pulsante ed indicatore. Assicurarsi che i cavi dati siano collegati saldamente. Controllare l'eventuale presenza di sporco o umidità sulle superfici del sistema.
2. Correggere eventuali problemi esterni ed effettuare un test di sistema. Se qualcosa non funziona correttamente, contattare l'Assistenza Clienti Elation. Per prevenire o ridurre il rischio di shock elettrico, non aprire questa unità. L'unità non contiene parti riparabili dall'utente.

##### 6.1.2 Pulizia di base

1. Pulire regolarmente le superfici esterne del sistema utilizzando un panno asciutto, per prevenire l'accumulo di polvere. Se necessario, inumidire leggermente il panno con una soluzione di acqua e sapone delicato.

Non utilizzare mai per la pulizia delle superfici esterne del sistema una soluzione pulente abrasiva.

#### 6.2 Risoluzione dei problemi

La consolle per illuminazione Trio-1248 funziona perfettamente se utilizzata e mantenuta correttamente; ciò nonostante potrebbero verificarsi problemi. La tabella 5 riporta i sintomi, le cause e le soluzioni relative ai problemi più comuni.

**Tabella 5**

Sintomo	Causa	Risoluzione
Mancanza di alimentazione	Collegamento non corretto Nessuna alimentazione elettrica alla presa Fusibile danneggiato	Controllare il collegamento elettrico Ricollegare la presa, se necessario Accertarsi che la presa sia alimentata Controllare il fusibile. Sostituirlo se necessario.
Malfunzionamento dell'apparecchiatura	Indirizzamento DMX non corretto Cavo dati DMX non adatto Nessuna terminazione DMX	Controllare e correggere l'indirizzamento DMX Verificare il cavo dati DMX e sostituirlo, se necessario. Terminare correttamente l'esecuzione dati DMX.
Nessun controllo	Connessione dati non corretta Mancanza di alimentazione Batterie telecomando difettose/non adatte. Indirizzamento DMX non corretto	Controllare tutti i collegamenti dei cavi dati. Riparare o ricollegare secondo necessità. Vedere sopra "Mancanza di alimentazione". Sostituire le batterie del telecomando.  Controllare e correggere l'indirizzamento DMX

**SPECIFICHE TECNICHE**

<b>Alimentazione:</b>	CC 9 - 12 V CC / 2 A Max
<b>Ingresso/uscite:</b>	Uscita DMX Ingresso DMX Uscita ArtNet VGA USB Ingresso CC
<b>Dimensioni:</b>	(L) 264 mm. x (P) 482 mm. x (A) 70 mm. 10,4" (L) x 19" (W) x 2,75" (H)
<b>Peso:</b>	9 Lbs./ 4,5 Kg.

**Si prega di notare:** specifiche e miglioramenti della presente unità e del relativo manuale sono soggetti a variazioni senza alcun preavviso.

## ROHS e WEEE

Caro cliente,

### **ROHS – Un grande contributo alla conservazione dell'Ambiente**

L'Unione Europea ha adottato una direttiva sulla restrizione/proibizione dell'utilizzo di sostanze pericolose. Tale direttiva, denominata ROHS, è oggetto di molte discussioni nell'industria elettronica.

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

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

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

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

### **WEEE – Rifiuti di materiale Elettrico ed Elettronico**

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

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

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

(Registrazione: DE41027552)

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

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

Saremo lieti di rispondere a qualsiasi vostra domanda o suggerimento che desidererete inviarci scrivendoci al seguente indirizzo: [info@elationlighting.eu](mailto:info@elationlighting.eu)

Elation Professional Europa  
Junostraat 2  
6468 EW Kerkrade  
Paesi Bassi  
[www.elationlighting.eu](http://www.elationlighting.eu)