

AUSPACKEN

Der Karton soll das folgende enthalten:

- 1 x Q24
- 1 x Bedienungsanleitung

ANSCHLUß UND EINSCHALTEN

Das Q124 benötigt eine Betriebsspannung von +18V DC bei einer maximalen Stromaufnahme von 800mA. Es kann entweder von einem optional erhältlichen Q24 Netzteil oder von einem Dimmer versorgt werden, z. B. Lightprocessor QPack. Siehe Abschnitt "Anschlüsse" in dieser Bedienungsanleitung.

Falls die Schalter auf dem Transport verstellt worden sein sollten, so müssen diese wie folgt zurückgesetzt werden:

- Desk On / DBO** in die Stellung DESK ON.
- Blind** in die Stellung AUS.
- Program/Run/Modify** in die Stellung RUN.

Das Q24 hat keinen Ein-Schalter. Sobald die Versorgungsspannung zugeschaltet wird, leuchtet die LED **DESK ON**.

STEUERSpannungSEINGÄNGE

Siehe Abschnitt **Anschlüsse** in dieser Bedienungsanleitung.

MASTERREGLER

Der Grand-Master regelt die Gesamthelligkeit.

Der Chase-Master regelt den Gesamt-Level der Chaser.

Der Flash-Master regelt den Gesamt-Level der Chaser.

Die Regler Preset A und Preset B regeln die Gesamthelligkeit der beiden Fader-Bänke A und B.

Normalerweise ist die Regelungsrichtung des Preset B-Reglers invertiert, um die weichen Überblendungen zwischen den Presets A und B zu erleichtern. Siehe Abschnitt **Optionen**.

MANUELLE BEDIENUNG

Stellen Sie den Grand-Master und den Preset A Regler auf Maximum und den Preset B Regler auf Minimum. Stellen Sie die einzelnen Regler der Fader-Bank A nach Wunsch ein. Eine solche Gesamteinstellung der einzelnen Regler nennt man **Preset**. Sobald Sie die einzelnen Fader verändern, werden Sie die Änderungen an den Ausgangsanzeigen bzw. den angeschlossenen Scheinwerfern erkennen. Mittels des B-Fader-Sets können Sie nun ein anderes Preset erstellen.

Wenn Sie den Level des Preset A Reglers reduzieren, reduzieren Sie auch die Level der entsprechenden Kanäle. Wenn Sie den Level des Preset B Reglers erhöhen, nehmen auch die Level der entsprechenden auf Fader-Bank B eingestellten Kanäle zu. Führen Sie so eine Überblendung zwischen Preset A und Preset B durch.

CROSSFADE-ZEITKONTROLLE

Die Preset A und B Regler sind über der internen Fade-Zeitkontrolle verbunden. Sie ermöglicht eine gesteuerte Überblendzeit, gleichgültig, wie schnell die Preset-Master umgestellt werden.

Die Überblendzeit wird mit dem Fade/Rate-Drehknopf gewählt und mit der Fade/Rate-Taste gespeichert. In der Minimum-Position (linker Anschlag) ergibt sich die längstmögliche Überblendzeit (ca. 1 Minute) in der Maximum-Position (rechter Anschlag) ergibt sich die kürzeste Überblendzeit (sofortige, harte Überblendung). Im Abschnitt **Optionen** ist beschrieben, wie auch verkürzte Überblendzeiten (0 - 10 Sekunden) realisiert werden können.

DBO (Black Out)

Der Black Out Schalter schaltet alle Outputs ab. Die rote LED blinkt, wenn **DBO** in Betrieb ist. Ein Zurückschalten auf **DESK ON** gibt die Outputs wieder frei.

FLASH-TASTEN

Jeder Kanal ist mit einer Flash-Taste ausgestattet. Wenn eine Flash-Taste gedrückt wird, wird der Kanal kurzzeitig mit dem durch den Flash-master eingestellten Wert aktiviert. Wenn **Solo** angewählt wird, so bewirkt das Drücken einer Flash-Taste eines Kanales, daß alle übrigen Kanäle abgeschaltet werden.

SZENEN

Das Q24 kann 240 Szenen der 24 Kanäle und deren Level speichern. Auf 10 Pages werden je 24 Szenen (1 unter jeder Flash-Taste) gespeichert.

Der Zugang zu den Pages erfolgt über den Drehknopf **Page**. Jede Szene ist mittels der Schiebe-Regler oder der Flash-Tasten aufzurufen.

SZENEN-PROGRAMMIERUNG		
1	Program anwählen	Die Szenen und Chase-LED's blinken
2	Die Szene -Taste drücken	Die Chase-LED erlischt.
3	Mittels der Regler der Faderbank A die gewünschten Kanäle und Levels anwählen	
4	Mittels des Page-Drehknopfes eine Page anwählen und danach eine Flash-Taste drücken, um einen Speicher anzuwählen.	
5	Drücken Sie die Flash-Taste, unter der die Szene gespeichert werden soll.	
6	Wählen Sie die gewünschte Fade In-Zeit mit dem RATE -Drehkopf und drücken Sie anschließend FADE/CHASE .	Wenn keine Fade In-Zeit programmiert wurde,so wird der Wert 0 übernommen.
7	Legen Sie die Fade Out-Zeit mit dem RATE -Drehknopf fest und drücken Sie anschließend FADE/CHASE .	Wenn keine Fade Out-Zeit programmiert wurde,so wird der Wert 0 übernommen.
6	Run anwählen	Programmierung beenden.

SZENENMODIFIZIERUNG		
1	Modify anwählen.	Die Szene LED blinkt.
2	Szene drücken.	
3	Mittels des "Page"-Drehknopfes und der entsprechenden Flash-Taste die Szene anwählen.	
4	Die Regler der Faderbank A nach Wunsch verstellen. Um einen Level eines einzelnen Kanales zu verändern, verändern Sie den entsprechenden Regler in der Szene.	
5	Die Fade In-Zeit wählen.	Amsonsten wird diese auf 0 gesetzt.
6	Die Fade Out-Zeit wählen	Amsonsten wird diese auf 0 gesetzt.
5	Run anwählen.	Die Modifizierungen werden automatisch gespeichert.

BLIND-PROGRAMMIERUNG

Der **Blind**-Schalter wird normalerweise zusammen mit dem **Program/Run/Modify**-Schalter benutzt. Er erlaubt, daß man die Regler der einzelnen Kanäle verändern kann, ohne den derzeitigen Zustand an den Ausgängen zu verändern. Eine der wichtigsten Möglichkeiten ist, daß z. B. gewählte Kanäle bei Lampendefekt abgeschaltet werden können.

Wenn vor **Modify Blind** angewählt wird, sind die Level der A-Regler eingefroren, während die Modifizierungen gemacht werden. Es ist nicht erforderlich, den Regler in die gleiche Position wie in der entsprechenden Szene zu bringen, bevor die Modifizierung gemacht wird.

Vergessen Sie nicht, **Blind** nach Verwendung abzuschalten.

SUBMASTER

Während der manuellen Bedienung agieren die B-Regler direkt auf die einzelnen Kanäle. Im **Szene-Modus** funktionieren Sie als Submaster und rufen vorprogrammierte Szenen auf. Aber gleichzeitig kann so auf maximal 6 Szenen zugegriffen werden. Drücken Sie die **Szene**-Taste, so daß die LED leuchtet. Benutzen Sie jetzt die B-Regler, um die einzelnen Szenen aufzurufen und einzustellen. Alternativ zu den Reglern können die Szenen auch durch die Flash-Tasten aufgerufen werden (Vergleiche Abschnitt Optionen).

Wenn Sie über den gleichen Fader zwei Szenen von unterschiedlichen Pages aufrufen wollen, ist es erforderlich, den Regler zuvor auf 0 % zurückzustellen.

Wenn Szenen von 2 oder mehreren Pages gleichzeitig abgerufen werden, blinkt die LED **MIX**.

COPY TO

Mittels der Copy-Taste können Sie Szenen von einem Speicherplatz auf einen anderen kopieren.

COPY TO		
1	Copy To drücken.	Die COPY TO LED blinkt.
2	Die Page anwählen, von der kopiert werden soll.	
3	Die Flash-Taste der Ursprungsszene drücken.	
4	Die Page anwählen, auf die kopiert werden soll.	
5	Drücken Sie die Flash-Taste der Szene, auf die kopiert werden soll.	
6	Copy To drücken.	Die Copy To LED erlischt.

PILE ADD

Mit der Pile Add Funktion können Sie den Inhalt von mehreren Submastern zu einem Submaster zusammenlegen. Hierbei wird jeweils der höchste Level für jeden einzelnen Kanal gespeichert.

PILE ADD		
1	COPY TO drücken.	Die COPY TO LED blinkt.
2	Die Page anwählen, auf die kopiert werden soll.	
3	Die Flash-Taste des Zielspeichers gedrückt halten.	
4	Die Page anwählen, von der kopiert werden soll.	
5	Die Flash-Taste der Szene drücken, von der kopiert werden soll.	
6	Schritt 4 und 5 für weitere Szenen wiederholen.	
7	Lösen Sie die unter 3 gedrückte Flash-Taste.	
8	COPY TO drücken.	Die Copy To LED erlischt.

Das Q24 kann maximal 24 Lauflichteffekte (Chaser) speichern. Hierbei werden auch die Level der einzelnen Kanäle gespeichert. Man benutzt die 24 Flash-Tasten, um die Chaser abzuspeichern bzw. aufzurufen. Die maximale Speicherkapazität beträgt 750 Chaserschritte, wobei für jeden einzelnen Chaser maximal 99 Schritte programmiert werden können.

CHASER-PROGRAMMIERUNG		
1	Program anwählen.	Die Szene und Chase-LED blinken.
2	Wählen Sie mit dem RATE -Drehknopf die Überblendungsgeschwindigkeit.	Wenn Sie keine Überblendgeschwindigkeit programmieren wollen, lassen Sie diesen Programmschritt aus.
3	FADE/CHASE gedrückt halten.	
4	Chase" drücken.	Die Szene-LED erlischt.
5	Einen Chase-Memory anwählen, indem Sie eine Flash-Taste drücken.	
6	FADE/CHASE lösen.	Wenn keine Überblendzeit programmiert werden soll, können Sie diesen Schritt auslassen.
7	Die A-Fader in den gewünschten Levels einstellen und Chase drücken.	Hierdurch wird diese Auswahl als ein Step gespeichert.
8	Schritt Nr. 7 für jeden einzelnen Chaser-Schritt wiederholen.	
9	Run anwählen	Programmierung beenden.

CHASER-ABLAUF		
1	Run anwählen.	
2	Chase drücken.	
3	Die entsprechende Flash-Taste drücken, unter der der Chaser gespeichert ist.	Der Chaser läuft ab.
4	Die Geschwindigkeit mittels des RATE -Drehknopfes nach Wunsch einstellen.	
5	Schritt 2, 3 und 4 mit einer anderen Flash-Taste wiederholen, um einen weiteren Chaser ablaufen zu lassen. Oder durch Drücken der selben Flash-Taste den ersten Chaser stoppen.	
6	Chase zweimal drücken, um alle Chaser zu stoppen.	

PROGRAMMIERUNG EINES SZENEN-CHASERS		
1	Die Szene -Taste drücken.	
2	Program anwählen.	Die Chase- und Szene-LED blinken.
3	Wählen Sie Überblendgeschwindigkeit mittels des RATE -Drehknopfes.	Wenn Sie keine Überblendgeschwindigkeit programmieren wollen, lassen Sie diesen Programmschritt aus.
4	FADE/CHASE gedrückt halten.	
5	Die Chase -Taste drücken.	Die Szene-LED erlischt.
6	Eine der 24 Flash-Tasten drücken.	Anwahl des gewünschten Speicherplatzes.
7	FADE/CHASE lösen.	
8	Eine Szene aufrufen	mittels des Page -Drehknopfes und der B-Regler.
9	Die Chase -Taste drücken.	Hierdurch wird diese Szene als ein Chaser-Schritt gespeichert.
10	Schritte 8 und 9 wiederholen, bis alle gewünschten Steps programmiert worden sind.	
11	Run anwählen und Szene drücken,	Programmierung beenden.

CHASER-MODIFIZIERUNG		
1	MODIFY anwählen.	
2	Wählen Sie eine andere Überblendgeschwindigkeit mittels des RATE -Drehknopfes.	Falls keine Geschwindigkeit eingegeben wird, so wird die Überblendzeit auf 0 gesetzt.
3	FADE/CHASE drücken.	
4	CHASE drücken.	
5	Die entsprechende FLASH -Taste drücken.	
6	Die Fader entsprechend verstellen.	
7	CHASE drücken	Der nächste Step wird über die Ausgangs-LED angezeigt.
8	Schritte 6 und 7 bis zum Erreichen des Ende des Chasers wiederholen.	
9	RUN anwählen.	

Wenn nur die Überblendgeschwindigkeit verändert werden soll, wählen Sie **MODIFY**. Stellen Sie die Geschwindigkeit über den **RATE**-Drehknopf ein und drücken zuerst **FADE/CHASE**, und danach die entsprechende Flash-Taste, unter der der zu modifizierende Chaser gespeichert ist. Schalten Sie danach um auf **RUN**.

EINMALIGER ABLAUF EINES CHASERS

Wenn ein Chaser nur einmal

durchlaufen werden soll, drücken Sie **CHASE**

und halten Sie die Taste **FADE/CHASE** gedrückt, während Sie den Chaser über die entsprechende Flash-Taste aufrufen. Lösen Sie nun **FADE/CHASE**.

VORPROGRAMMIERTE CHASER

Wenn diese Option gewählt worden ist, werden die vorprogrammierten Chaser unter den Speicherplätzen 1 bis 4 zu finden sein. Diese Chaser können auf Wunsch modifiziert bzw. überschrieben werden.

CHASER-ABLAUF STOPPEN

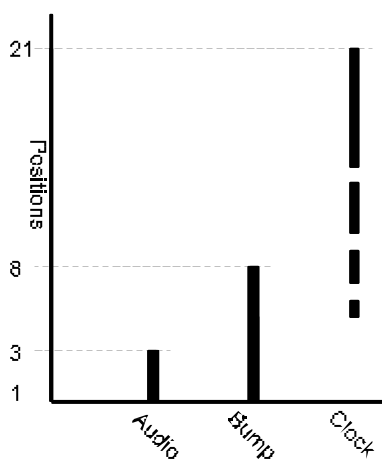
Wenn man die Chase-Taste zweimal drückt, werden alle zur Zeit laufenden Chaser abgeschaltet. Wenn man die Chase-Taste und anschließend eine Flash-Taste drückt, so wird nur der unter dieser Flash-Taste gespeicherte Chaser abgeschaltet.

CHASERGESCHWINDIGKEIT

Der **RATE**-Knopf hat insgesamt 21 Unterteilungen. Ein Chaser läuft in Betrieb immer mit der Geschwindigkeit, die während der Programmierung eingestellt war. Während des Ablaufens eines Chasers können Sie mit dem **FADE/RATE** Drehknopf nach Wunsch die Geschwindigkeit verändern. Die über den **FADE/RATE**-Drehknopf eingestellte Geschwindigkeit bezieht sich jeweils auf den zuletzt aufgerufenen Chaser.

Wenn der **FADE/RATE**-Drehknopf auf 1-3 steht, ist die Audio-Funktion angewählt. Der Chaser läßt sich dann über das eingebaute Mikrophon oder über einen Baß-Impuls am Audio-Eingang weiterschalten. Sobald ein Klinkenstecker in den Audio-Eingang gesteckt wird, wird das Mikrophon abgeschaltet.

Die **BUMP**-Funktion ist in den Stellungen 1-8 aktivierbar. Hiermit läßt sich der Chaser Schritt für Schritt manuell durch Drücken der **BUMP**-Taste weiterschalten. Diese Einstellung kann z.B. genutzt werden, um manuell die gewählte Audio_Funktion zu überschreiben. Ab Schalterposition 5 ist der interne Chaser-Takt aktiviert. Im Uhrzeigersinn erhöht sich die Geschwindigkeit. Zwischen Schalter-Stellung 5 und 8 ist ebenso die **BUMP**-Funktion noch aktiviert, d.h. über den **BUMP**-Taster kann manuell der interne Chaser-Takt überschrieben werden. Im einzelnen ist die Funktionsweise der drei Chase-Funktionen in dem folgenden Diagramm dargestellt.



DMX 512
Mit dem DMX-512
Protokoll für
Lichtsteuerungen ist eine

effektive Kontrolle der angeschlossenen Scheinwerfer und eine vereinfachte Verkabelung möglich. Die 12 Ausgangskanäle des Pultes sind an maximal 72 verschiedene Adressen zu übersenden.

In Ihrem Q12 ist ein DMX-Default-Plan vorprogrammiert. Hierin sind die 12 Ausgangskanäle des Q12 jeweils in 12er-Gruppen an maximal 72 Adressen "gepatcht". Das heißt, der Q12-Kanal Nr. 1 ist auf DMX-Kanal 1, 13, 25, 37, 49 und 61 vorhanden, der Q12-Kanal Nr. 2 ist auf DMX-Kanal 2, 14, 26, 38, 50 und 62 vorhanden. Das gleiche gilt entsprechend für die Q12-Kanäle 3 bis 12.

DAS Q12 FÜR SOFTWARE-PATCHING VORBEREITEN

Wenn man das Software-Patching zwischen einem Q12 und den möglichen angeschlossenen Dimmern nutzen will, ist es zunächst nötig, alle früheren Programmierungen zu löschen und die oben genannten Default-Voreinstellungen zu löschen. Hierdurch werden alle DMX-Kanäle abgeschaltet.

Es gibt in diesem Zusammenhang drei unterschiedliche Möglichkeiten:

1. Flash-Taste 2 - Die frühere Programmierung wird gelöscht.
2. Flash-Taste 7 - DMX-Programmierung ermöglichen/sperren.
3. Flash-Taste 8 - Einen Voll-Reset durchführen.

Aus diesem Grund ist es erforderlich, bevor ein neues Softpatching programmiert wird, zunächst die DMX-Programmierungsmöglichkeit mit Flash-Taste 7 frei zu geben und danach existierende Softpatching-Programme (Flash-Taste 2) zu löschen.

SCANNER/MOVING LIGHTS

Hierbei ist es notwendig, einige oder alle der folgenden Funktionen zu steuern:

1. Spiegel-X-Achse
2. Spiegel-Y-Achse
3. Farbwechsel
4. Gobo-Wechsel
5. Strobegeschwindigkeit
6. Dimmer
7. Iris

Das Schema am Ende dieses Kapitels zeigt eine Methode, die 14 Kanäle zweier solcher Geräte mit den 12 Kanälen eines Q12 zu steuern. Angenommen sei, daß die beiden Geräte die Startadressen 1 und 8 haben. Selbstverständlich könnten parallel weitere Geräte mit den Startadressen 1 oder 8 hinzugefügt werden, die sich dann exakt gleich wie Gerät Nr. 1 bzw. Gerät Nr. 2 verhalten würden. Bei der gewählten Konfiguration ist zu beachten, daß der Q12-Kanal Nr. 11 die DMX-Kanäle 6 und 13 steuert und der Q12-Kanal Nr. 12 die DMX-Kanäle 7 und 14.

DMX LEISTUNGSENDSTUFEN/DIMMER

Während Multieffekt-Scheinwerfer und Scanner meistens eine direkte Stromversorgung haben, so werden z. B. Pinspots und PAR-Scheinwerfer von einem Dimmerpack versorgt. In

Verbindung mit einem Dimmerpack (z. B. dem Lightprocessor QPack) können so Startadressen für maximal 72 Beleuchtungskanäle zugeteilt werden. Die Startadresse ist mit den DIL-Schaltern an der Frontseite des Q-Packs einzustellen. Da das Q-Pack ein 6-kanaliges Gerät ist, werden die DMX-Signale entsprechend den Startadressen jeweils in Sechser-Gruppen zugeordnet (1 - 6, 7 - 12, 13 - 18 usw.).

SOFTWARE-PATCHING

Die 12 analogen Ausgangskanäle des Q12 können DMX-Daten an insgesamt 72 unterschiedliche DMX-Kanäle senden. Normalerweise (in der Default-Einstellung) wiederholen sich die Ausgänge der Kanäle 1 - 12 aufeinander folgend, je 12 Kanäle auf einer Page. Durch Umprogrammierung ist es möglich, die DMX-Belegung der einzelnen Leistungsendstufen individuell zu verändern und flexibel zu nutzen.

Zur Eingabe eines individuellen DMX-Plans sollte man sich noch einmal klar machen, in welcher Kanalgruppe sich der DMX-Kanal befindet, d. h. unter welcher Page er aufzurufen ist. Am einfachsten geht dies, wenn man zu Anfang eine eventuell bestehende DMX-Software-Patching-Programmierung löscht und dadurch alle DMX-Kanäle abschaltet. Nach dem Löschvorgang erhält man folgende Default-Einstellung zurück:

DMX-Kanäle	1-12	erscheinen auf	Page 1
DMX-Kanäle	13-24	erscheinen auf	Page 2
DMX-Kanäle	25-36	erscheinen auf	Page 3
DMX-Kanäle	37-48	erscheinen auf	Page 4
DMX-Kanäle	49-60	erscheinen auf	Page 5
DMX-Kanäle	61-72	erscheinen auf	Page 6

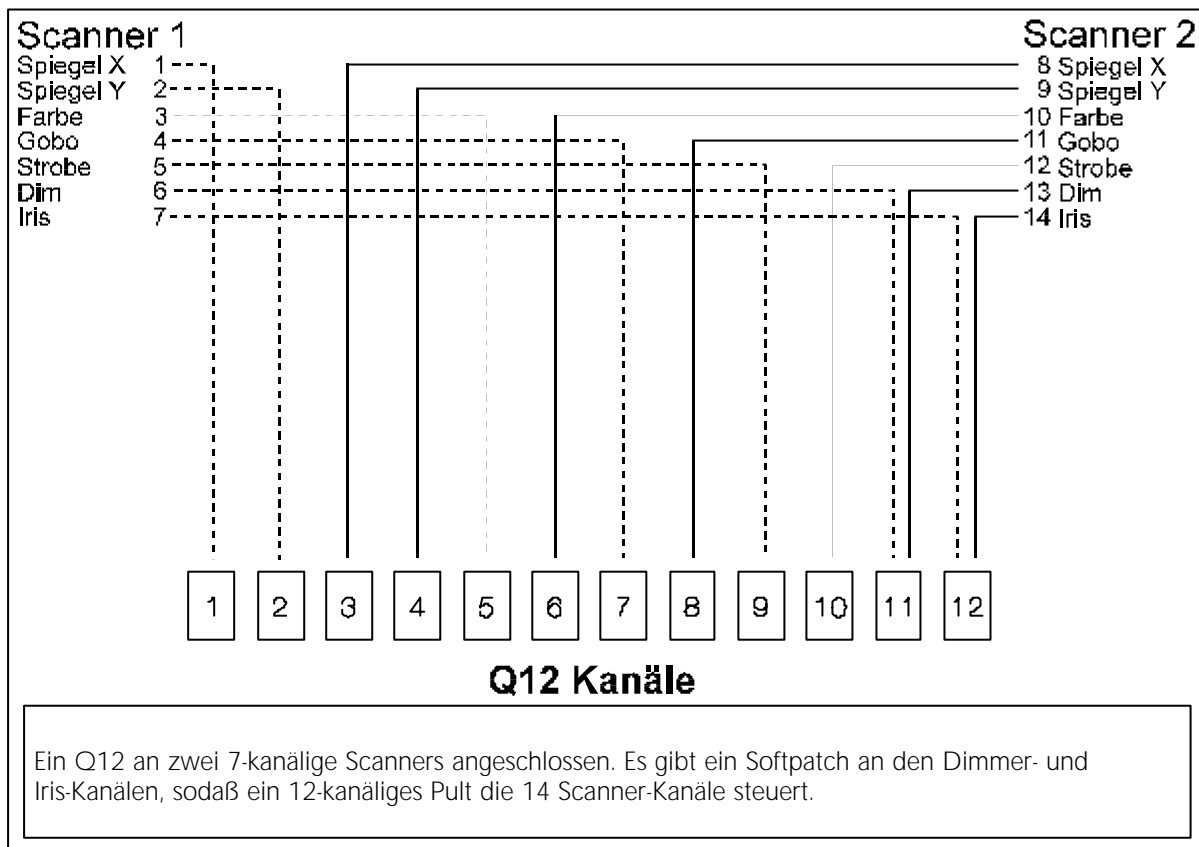
zum Beispiel:

- DMX-Kanal 4 befindet sich auf Page Nr. 1 unter Flash-Taste Nr. 4.
- DMX-Kanal 15 befindet sich auf Page Nr. 2 unter Flash-Taste Nr. 3.
- DMX-Kanal 34 befindet sich auf Page Nr. 3 unter Flash-Taste Nr. 10.

DMX-SOFTPATCHING	
1	Blind einschalten.
2	Mittels des Page -Drehknopfes und der entsprechenden Flash-Taste den gewünschten DMX-Kanal anwählen.
3	Über die entsprechende Flash-Taste den Kanal am Q12 anwählen, von dem aus der gewünschte DMX-Kanal angesteuert werden soll.
4	Blind abschalten.
	Schritte 1 - 4 wiederholen, bis alle gewünschten Kanäle programmiert worden sind.

EINEN DMX-KANAL ABSCHALTEN

Häufig kann es notwendig sein, einen Kanal z. B. bei Lampendefekt abzuschalten. Hierzu gehen Sie nach dem zuvor beschriebenen DMX-Softpatching-Schema vor und schalten hierdurch den entsprechenden DMX-Kanal ab.



OPTIONEN

Wie bereits schon in einigen Abschnitten dieser Bedienungsanleitung beschrieben, verfügt das Q12 über einige Einschaltoptionen, die im folgenden aufgelistet sind. Zur Aktivierung dieser Optionen halten Sie die entsprechende Flash-Taste gedrückt, während die Stromzufuhr für das Q12 hergestellt wird.

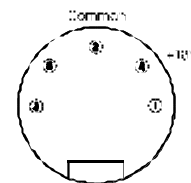
1. **Memory Lock**
Mit dieser Funktion kann die Programmierung erlaubt bzw. gesperrt werden.
2. **Löschen eines DMX-Softpatching-Plans**
3. **Invertieren des B-Master-Reglers**
4. **Software Version**
Die Software-Version wird durch die LED's der Ausgänge dargestellt.
5. **Szene-Flash**
Erlaubt das Aufrufen von Szenen durch Drücken der Flash-Tasten mit dem gespeicherten Szenen-Level. Die Fader behalten Ihre Funktion bei.
6. **Verkürzte Überblendzeiten**
(0 - 10 Sekunden an bzw. abwählen)
7. **DMX-Programmierung**
Freigabe, um DMX-Softpatching zu ermöglichen bzw. zu sperren.
8. **Voll-Reset**
Löschen aller Speicher und Re-Installation des voreingestellten DMX-Default-Patches.
9. **Solo**
Ersetzt die normale Flash-Funktion jeder einzelnen Kanal-Flash Taste durch die 'Kill'-Funktion, d.h. wenn diese Funktion aktiviert ist, bewirkt ein Betätigen einer Flash-Taste, daß alle anderen zu diesem Zeitpunkt aktivierten Kanäle bzw. Szenen abgeschaltet werden.
10. **Master/Slave**
Mit dieser Funktion wird festgelegt, ob das Pult als Master oder Slave betrachtet wird. Die Voreinstellung ist Master.
11. **Vorprogrammierte Chaser**
Aktivierung der vorprogrammierten Chaser unter den Flash-Tasten 1-4.
12. **Warmstart**
Der zuletzt genutzte Chaser läuft automatisch nach jedem Einschaltvorgang ab.

BEDIENUNGSANLEITUNG

Q₂₄

Das Q12 benötigt eine Betriebsspannung von + 18 V DC bei einer Stromaufnahme von ca. 300mA. Hierzu stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- ein optional erhältliches Netzteil mit einem Euro-Hohlstecker (mittlerer Pol: +) oder einem 5poligen, verriegelbaren DIN-Stecker.
- die Stromversorgung erfolgt über zwei angeschlossene QPacks (oder andere kompatible Dimmer)



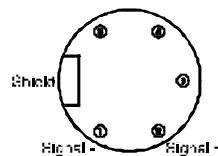
Stromeingang Über
DIN-Buchse

Je nach
Version

AUSGÄNGE

1. DMX

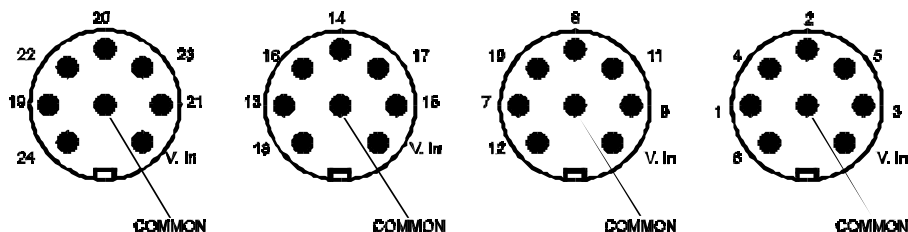
ist der DMX-Ausgang entweder über eine 5polige 240° DIN-Buchse geführt (vergleiche Anschlußbild) oder über eine 5polige XLR-Buchse (Pin 1 = Abschirmung, Pin 2 = Signal Minus, Pin 3 = Signal Plus)



DMX-Ausgang

2. Analog

Die Analog-Ausgänge erfolgen über 2 8-polige 270° DIN-Buchsen mit Verriegelung und folgender Belegung:



Auf Wunsch steht diese Bedienungsanleitung auch in englisch, französisch, spanisch und italienisch zur Verfügung.

Wir würden uns freuen, auch Ihre Anregungen und Kritikpunkte sowie Vorschläge zu den Lightprocessor Produkten zu erhalten.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolge mit den LightProcessor Produkten.

GARANTIE

Für die Lightprocessor Produkte besteht eine Herstellergarantie von einem Jahr ab Verkaufsdatum. Ausgeschlossen von jeglichen Garantieansprüchen sind Defekte, die auf Fehlbedienung sowie unsachgemäßen Gebrauch zurück zu führen sind.

Wir bitten Sie, dieses Blatt sorgfältig abzutrennen und es ausgefüllt an LightProcessor zu senden.

Q24 Serien-Nr.:

Käufer _____

Adresse _____

Staat: _____

Kauf-Datum: _____