

# DIGILIGHT

FABRICATION-CONCEPTION-INSTALLATION-LOCATION-MAINTENANCE-SYSTEMES ECLAIRAGES SCENIQUES



Série MC 7000 – révision 1.00 et ultérieure

*MC 7008 – MC 7016 – MC 7024*

## **MANUEL D' UTILISATION** **VERSION FRANÇAISE**

(Traduit de l'anglais par nos soins – maj.05/2003)

## TABLE DES MATIERES

<b>Installation</b>	<b>3</b>
- Raccordement.....	3
- Alimentation.....	3
<b>Spécifications techniques</b>	<b>3</b>
<b>Présentation</b>	<b>4</b>
- Détails de la face avant.....	4
- Détails de la face arrière.....	4
<b>Utilisation et programmation</b>	<b>5</b>
- 3 modes d'utilisation.....	5
o 2 X 8 (2 X 16) [ 2X 24]	
o 8 X 8 (16 X 16) [24 X 24]	
o 1 X 16 (1 X 32) [1 X 48]	
- Potentiomètres CROSSFADERS X et Y.....	5
- Potentiomètre MASTER LEVEL.....	5
- Touche BLACKOUT .....	5
- Mémoires .....	6
- Chasers et touche TAP SYNC.....	6
- Touches flash et mémoires de flash.....	6
<b>Défauts et vérifications à apporter</b>	<b>7</b>



## NOTES SUR L'UTILISATION DE CE MANUEL.

Ce manuel est valable pour toutes les consoles de la série MC 7000 : MC 7008, MC 7016 et MC 7024

Afin d'en simplifier la lecture, les informations concernant les 3 modèles de console sont définies comme suit:  
**MC 7008 (MC 7016) [MC 7024]**

Exemple :

1X8 concerne MC 7008

(1X16) concerne MC7016

[1X24] concerne MC 7024

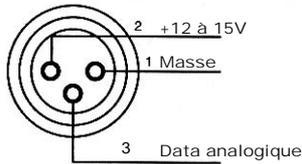
Pour toute information complémentaire, veuillez nous contacter.

## INSTALLATION

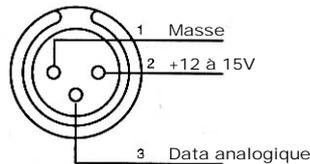
### Raccordement

Microplex : Un cordon microphone XLR 2 fils + masse entre la console et le démultiplexeur :

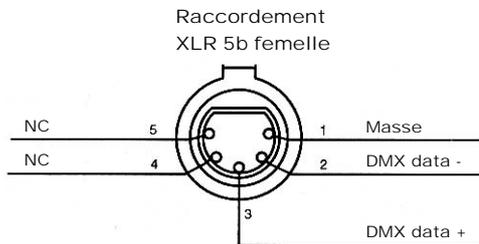
Raccordement  
XLR 3b femelle



Raccordement  
XLR 3b male



DMX512 : Un cordon homologué DMX512, RS485 :



### Alimentation

La console est alimentée par un adaptateur secteur :

- Sur AUX POWER IN, par un connecteur type ROCA 5.0x2.1, + au centre
- Sur la sortie MICROPLEX male ou femelle, par un connecteur XLR 3 broches (conseillé).

### **Attention**

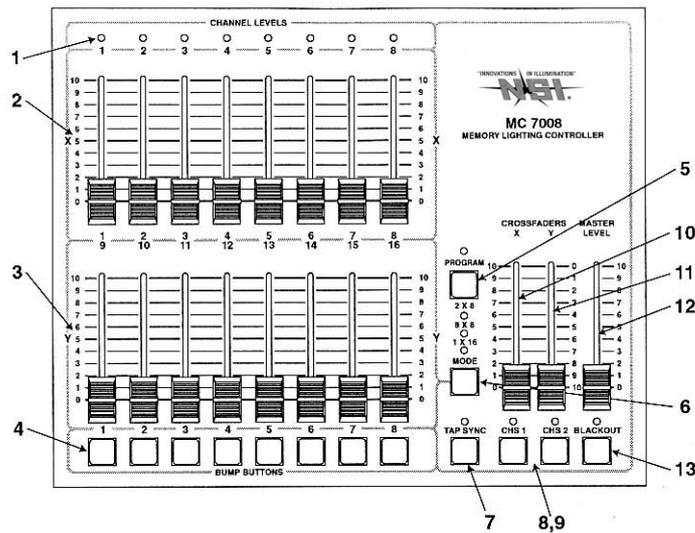
Vérifier que le câble est correctement réalisé : Fils non croisés !

## SPECIFICATIONS TECHNIQUES

	MC 7008	MC 7016	MC 7024
Circuits .....	8 / 16 .....	16 / 32 .....	24 / 48
Canaux de gradateurs.....	16.....	32.....	48
Mémoires.....	8.....	16.....	24
Chasers .....	2 chasers de 32 pas max. ....	2 chasers de 32 pas max. ....	2 chasers de 32 pas max. ....
Sauvegarde .....	EEPROM 10 ans .....	EEPROM 10 ans .....	EEPROM 10 ans
Protocoles de communications .....	Microplex / DMX512.....	Microplex / DMX512.....	Microplex / DMX512
Alimentation .....	12-15V 200mA min.....	12-15V 200mA min.....	12-15V 200mA min.
Dimensions (PxLxH) .....	229x270x70mm.....	229x422x70mm.....	229x575x70mm
Poids (approx.) .....	2,1Kg.....	3,2 Kg.....	4,3Kg

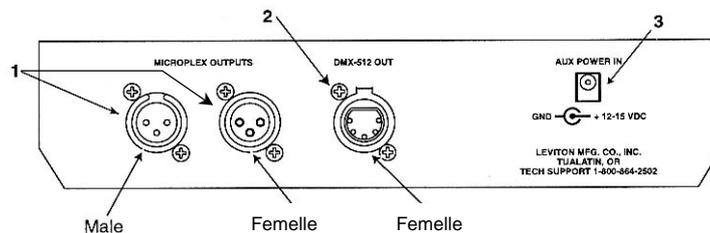
## PRESENTATION

### Détails de la face avant



- 1- **Leds** de visualisation de l'intensité des circuits. Sont inactives en mode 1 préparation 1X16 (1X32) [1X48].
- 2- **Scene X** : Potentiomètres de réglage d'intensité des circuits 1 à 8 (1 à 16) [1 à 24]
- 3- **Scene Y** : Potentiomètres de réglage d'intensité des circuits 1 à 8 (1 à 16) [1 à 24], ou des circuits 9 à 16 (17 à 32) [25 à 48], ou encore de contrôle des mémoires 1 à 8 (1 à 16) [1 à 24] selon le mode de fonctionnement en cours
- 4- **Touches flash** : Permettent d'envoyer 1 ou plusieurs circuits à 100% de leur intensité, selon le mode de fonctionnement en cours
- 5- **Touche PROGRAM** : Touche de programmation des mémoires, chasers et flash. Une programmation est en cours lorsque sa Led est éclairée
- 6- **Touche MODE** : Sélectionne l'un des 3 modes de fonctionnement de la console. Le mode en cours est indiqué par sa led éclairée
- 7- **Touche TAP SYNC** : Permet de programmer la vitesse du chaser
- 8- **Touche CHS 1** : Sélection du chaser 1
- 9- **Touche CHS 2** : Sélection du chaser 2
- 10- **CROSSFADER X** : Potentiomètre de contrôle de l'intensité de la préparation X
- 11- **CROSSFADER Y** : Potentiomètre de contrôle de l'intensité de la préparation Y
- 12- **MASTER LEVEL** : Potentiomètre de contrôle de l'intensité générale de tous les circuits de la console, excepté les flash. Les niveaux seront affectés proportionnellement à la valeur établie
- 13- **Touche BLACKOUT** : Amène tous les circuits à 0% (noir sec). Seuls les flash peuvent encore être activés.

### Détails de la face arrière



- 1- **Sorties Microplex**, (norme NSI) sur connecteurs XLR 3b mâle ou femelle. Permet l'alimentation de la console
- 2- **Sortie DMX512**, sur connecteur XLR 5b femelle, connexion aux gradateurs
- 3- **AUX POWER IN**, alimentation secteur sur fiche type ROCA 5.0x2.1mm. Permet également l'alimentation de la console

## UTILISATION ET PROGRAMMATION

### 3 modes d' utilisation

Sélection du mode d'utilisation par pressions sur la touche MODE  
La LED indique le mode en cours

#### **- 2 X 8 (2 X 16) [2 X 24] : 2 préparations manuelles – Flash sur les circuits**

	<b>MC 7008</b>	<b>MC 7016</b>	<b>MC 7024</b>
SCENE X .....	Circuits 1-8 .....	Circuits 1-16 .....	Circuits 1-24
SCENE Y .....	Circuits 1-8 .....	Circuits 1-16 .....	Circuits 1-24
FLASH .....	Circuits 1-8 .....	Circuits 1-16 .....	Circuits 1-24
CHASER .....	32 pas x 8 voies .....	32 pas x 16 voies .....	32 pas x 24 voies
LED .....	Circuits 1-8 .....	Circuits 1-16 .....	Circuits 1-24

#### **- 8 X 8 (16 X 16) [24 X 24] : 1 préparation manuelle + 1 préparation mémoires – Flash sur les circuits**

	<b>MC 7008</b>	<b>MC 7016</b>	<b>MC 7024</b>
SCENE X .....	Circuits 1-8 .....	Circuits 1-16 .....	Circuits 1-24
SCENE Y .....	Mémoires 1-8 .....	Mémoires 1-16 .....	Mémoires 1-24
FLASH .....	Circuits 1-8 .....	Circuits 1-16 .....	Circuits 1-24
CHASER .....	32 pas x 8 voies .....	32 pas x 16 voies .....	32 pas x 24 voies
LED .....	Circuits 1-8 .....	Circuits 1-16 .....	Circuits 1-24

#### **- 1 X 16 (1 X 32) [1 X 48] : 1 seule préparation – Flash programmables**

	<b>MC 7008</b>	<b>MC 7016</b>	<b>MC 7024</b>
SCENE X .....	Circuits 1-8 .....	Circuits 1-16 .....	Circuits 1-24
SCENE Y .....	Circuits 9-16 .....	Circuits 17-32 .....	Circuits 25-48
FLASH .....	Prog C 1-8 .....	Prog C 1-16 .....	Prog C 1-24
CHASER .....	32 pas x 16 voies .....	32 pas x 32 voies .....	32 pas x 48 voies
LED .....	Sans fonction .....	Sans fonction .....	Sans fonction

### **Potentiomètres CROSSFADER X et Y**

Ils contrôlent l'intensité de la préparation concernée (X et Y).

Ils permettent également le transfert entre l'une et l'autre; pour ce faire, leur course est inversée (X: 100% en position haute, Y: 100% en position basse), il suffit de les manœuvrer en même temps dans le même sens.

### **Potentiomètre MASTER LEVEL**

Potentiomètre Maître Général contrôlant l'intensité générale de tous les circuits de la console, mais n'a aucun effet sur l'utilisation des flash. Un Maître Général positionné en dessous de 10 (100%) affectera tous les circuits proportionnellement à cette valeur, chaque intensité de sortie sera donc diminuée d'autant.

Ex: Avec un master réglé à 50%, un circuit à 100% donnera un niveau de sortie de 50%, un circuit à 50% donnera un niveau de sortie de 25% etc... excepté le niveau de sortie des flash qui restera toujours à 100% .

### **BLACKOUT**

Cette touche amène tous les niveaux de sortie de la console à 0% (noir sec). Seuls les flash peuvent encore être activés, permettant ainsi des effets solo lorsqu'ils sont programmés.

### **Remarques**

- Le potentiomètre MASTER LEVEL et la touche BLACKOUT n'agissent qu'en sortie de console (n'ont pas d'incidence sur le niveau des Leds de visualisation).

- En mode programmation, le niveau de réglage du potentiomètre MASTER LEVEL ou la touche BLACKOUT n'ont pas d'incidence sur les niveaux des circuits.

## Mémoires

En mode 8X8 (16x16) [24X24], des mémoires peuvent être enregistrées pour être restituées à tout moment. Elles sont configurées d'usine afin d'envoyer plein feu sur toutes les voies, le mode PROGRAM permet de les modifier à volonté.

- Touche MODE pour valider si besoin le mode 8X8 (16x16) [24X24]
- Manœuvrer les potentiomètres de la préparation X pour créer un effet.
- Touche PROGRAM
- Presser une touche flash correspondant au numéro dans laquelle enregistrer cette mémoire
- La mémoire est ainsi enregistrée et peut être immédiatement restituée, par le potentiomètre de la préparation Y correspondant.

## Chasers et touche TAP SYNC

Les console MC 7000 dispose de 2 chasers, pouvant être appelés par les touches CHS1 et CHS2 correspondantes, séparément ou en même temps. Un chaser actif est désigné par sa Led éclairée. Chaque chaser a un maximum de 32 pas, et chaque pas est une combinaison de circuits tout ou rien.

**Attention:** Seuls les niveaux montés à plus de 5 (50%) seront pris en compte, sachant que des niveaux de 100% uniquement seront visibles en sorties. C'est pourquoi il est préférable de monter les potentiomètres à leur maximum.

- En mode 2X8 (2X16) [2X24] et en mode 8X8 (16X16) [24X24] seuls les circuits de la préparation X sont disponibles.
- En mode 1X16 (1X32) [1X48], les circuits des 2 préparations X et Y sont disponibles.

Une fois programmé, le chaser gardera cette configuration quel que soit le mode d'utilisation dans lequel il est restitué. Cette fonction peut permettre d'étendre la capacité de circuits des 2 autres modes d'utilisation. Par exemple, avec une MC7016 : Programmer un chaser en mode 1X32 contrôlant uniquement les circuits 17 à 32, mettre ensuite la console en mode 16x16 pour permettre l'utilisation des mémoires, et des flash programmés.

- Touche MODE pour valider si besoin le mode voulu
- Touche PROGRAM
- Touche CHS1 ou CHS2 correspondant au chaser à programmer : La Led correspondante clignote
- Préparer le premier pas avec les potentiomètres de la préparation X, ou X et Y selon de mode en cours (niveaux à 100%)
- Touche PROGRAM
- Préparer le second pas de la même manière et valider par PROGRAM
- Ainsi de suite jusqu'au dernier pas
- Touche BLACKOUT pour terminer l'enregistrement (lorsque les 32 pas sont atteints, le mode programmation est automatiquement quitté)

La vitesse du chaser est programmée par pressions sur la touche TAP SYNC. La vitesse entre les 2 dernières pressions sur cette touche déterminera la vitesse de défilement du chaser. Elle restera active jusqu'à de nouvelles pressions sur cette touche.

## Touches flash et mémoires de flash

Presser une touche flash amène l'intensité du circuit correspondant à 100%. Le Master général ou la touche Blackout n'ont pas d'incidence sur leur utilisation.

Comme il n'y a que 8 (16) [24] touches flash, les circuits 9 à 16 (17 à 32) [25 à 48] ne peuvent pas être flashés en mode 1X8 (1X16) [1X24]. Pour cette raison, les touches flash peuvent être programmées.

Elles sont programmées d'usine afin d'envoyer plein feu sur toutes les voies, le mode PROGRAM permet de les modifier à volonté.

Ces mémoires de flash consistent en une combinaison de circuits tout ou rien, à partir des préparations X et Y.

- Touche MODE pour valider si besoin le mode 1X16 (1x32) [1X48]
- Manœuvrer les potentiomètres des circuits voulus au maximum
- Touche PROGRAM
- Presser la touche flash dans laquelle enregistrer cette mémoire de flash
- La mémoire de flash est ainsi enregistrée et peut être immédiatement restituée par sa touche correspondante

Les touches flash sont également utilisées lors de la programmation des mémoires (voir § Mémoires ci-dessus)

**DEFAUTS ET VERIFICATIONS A APPORTER**

Symptôme	Vérifications
Les Leds ne répondent pas	Vérifier le mode d'utilisation : En mode 1X16 (1X32) [1X48], les Leds sont inactives
La fonction chaser ne fonctionne pas	S'assurer qu'une vitesse a bien été affectée (touche TAP SYNC)
Aucun niveau en sortie, alors que les Leds de visualisation s'allument	Vérifier que le niveau du Maître Général (MASTER LEVEL) n'est pas réglé à 0%
Les potentiomètres des préparations X et/ou Y n'ont aucun effet sur les circuits	Vérifier la position des potentiomètres CROSSFADERS X et Y
Des niveaux sur scène sont envoyés, mais ne répondent pas correctement	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'assurer que les gradateurs sont programmés correctement; l'adressage de circuits programmés au-delà de 16 (32) [48] ne correspond pas à la console</li> <li>- Vérifier le câble de liaison</li> <li>- Le gradateur utilisé peut être défectueux</li> <li>- Un câble de liaison supérieur à 100 mètres peut causer des défauts, ou peut nécessiter une alimentation supplémentaire du fait de la perte de la puissance due à la longueur (liaison Microplex uniquement)</li> </ul>
Opération erronée lorsqu'un potentiomètre particulier est manœuvré	Le potentiomètre est défectueux
Un circuit non sélectionné est envoyé lorsque qu' un potentiomètre adjacent est manœuvré	Le potentiomètre est défectueux

Pour tout autre problème et / ou question, veuillez nous contacter.