

# DIGILIGHT

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



**MC 7516 / MC 7524 / MC 7532**

Consoles série MC7500, version 1.10 et ultérieures

**MANUEL D'UTILISATION**  
**VERSION FRANÇAISE**  
(Traduit de l'anglais par nos soins)

# SOMMAIRE

<b>Table des matières</b>	<b>Page:</b>		
<b>INSTALLATION</b>	<b>1</b>	MENU 1	18
Alimentation	1	- Mode de fonctionnement	18
Raccordement gradateur	1	- Sélection de patch	18
Spécifications techniques	1	- Accès à la programmation d'un patch	18
		- Patch simple	18
		- Effacer un patch	18
		- Patch détaillé	19
<b>PRESENTATION</b>	<b>2 à 5</b>	MENU 2	20
Face avant – Section des registres	2	- Type de sortie	20
Face avant – Section master	3	- Préchauffage	20
Face avant – Section LCD	4	- Nombre de gradateurs	20
Panneau arrière	5	- Passage en mode étendu	20
		MENU 3	21
<b>MODES DE FONCTIONNEMENT</b>	<b>6</b>	- Canal MIDI	21
Généralités	6	- Device	21
3 modes de fonctionnement	6	- Sauvegarde des mémoires	21
		MENU 4	22
<b>RESTITUTION DES EFFETS</b>	<b>7 à 8</b>	- Horloge temps réel	22
Mémoires	7	- MIDI Send	22
Chasers	7	MENU 5	22
Séquences	7	- Accès enregistrement	22
		- Accès configuration	22
<b>SNAPSHOT</b>	<b>9</b>	- Valider et quitter	22
GO	9		
CLEAR	9	<b>MIDI</b>	<b>23 - 24</b>
Mode étendu	9	MIDI Show Control	23
		Format	23
<b>PROGRAMMATION ET</b>		Réceptions	23
<b>ENREGISTREMENT</b>	<b>10 à 17</b>	Note On	24
Généralités	10	MIDI Time Code SMPTE	24
Pages de mémoires	10		
Enregistrement d'une mémoire (submaster)	10	<b>PROBLEMES ET REINITIALISATION</b>	<b>25</b>
Prévisualisation du contenu d'une mémoire	11	Vérifications simples à effectuer	25
Modification d'une mémoire	11	Remise à zéro de la console et effacement des	
Enregistrement d'un chaser	12	mémoires	25
- Début de l'enregistrement	12		
- Sélection du numéro de chaser	12	<b>Index des illustrations</b>	<b>Page:</b>
- Enregistrement du chaser	12	Fig. 1 : Connecteurs pour le raccordement des gradateurs ...	1
- Valider et quitter	12	Fig. 2 : Section des registres (Preset MC7524)	2
Prévisualisation du contenu d'un chaser	13	Fig. 3 : Section des masters, série MC7500	3
Modification d'un chaser	13	Fig. 4 : Section LCD, série MC7500	4
- Insérer un pas	13	Fig. 5 : Panneau arrière série MC7500	4
- Supprimer un pas	13		
- Modifier les niveaux	13	<b>Index des exemples</b>	<b>Page:</b>
- Valider et quitter	14	EX.1 : Choisir le mode Submasters	6
Enregistrement d'une séquence (Stack)	15	EX.2 : Choisir la séquence 2	7
- Début de l'enregistrement	15	EX.3 : Faire débiter la séquence sur le pas 11	8
- Sélection du numéro de séquence	15	EX.4 : Effectuer 2 Snapshot	9
- Sélection des mémoires à enregistrer	15	EX.5 : Programmer le submaster 1 avec les circuits 1 et	
- Affecter un temps de transfert	15	6 à 100%, et 7 et 8 à 50%	10
- Rec / More	15	EX.6 : Programmer un chaser de 4 pas	12
- Sélection d'un chaser	16	EX.7 : Créer un patch de 2 gradateurs	19
- Temps d'attente	16	EX.8 : Démarrer le pas 2 de la séquence 4 (MIDI)	23
- Rec / More	16	EX.9 : Mémoire 2 au maximum (MIDI)	23
- Affecter un temps SMPTE, MIDI, Time code, ou		EX.10 : Circuit 16 à 50% avec circuit MIDI à 3 (MIDI)	24
temps réel	16		
- Valider et quitter	16	<b>Nomenclature spécifique utilisée dans ce manuel</b>	
Prévisualisation du contenu d'une séquence	16	[...] : Indique le numéro de la touche, potentiomètre ou autre	
Modification d'une séquence	17	référéncée dans le chapitre présentation. Permet de visualiser	
		rapidement son emplacement et sa fonction.	
<b>CONFIGURATION</b>	<b>18 à 22</b>	>> : Appuyer sur la touche indiquée	
Généralités	18	> : Procédure à suivre	
- Code d'accès	18		
- Menus	18		

# INSTALLATION

## ALIMENTATION

120 / 240V AC - Fusible: 1A

Sélection de la tension sur le boîtier alimentation

## RACCORDEMENT GRADATEUR

**DMX512:** Câble répondant à la norme RS285 sur connecteur XLR 5 broches femelle.

La sortie DMX512 est isolée optiquement afin d'éviter les bouclages de masse.

La broche 1 n'est pas connectée à la masse.

**Microplex:** Protocole de communication propre à N.S.I. de type analogique multiplexé.

Raccordement sur câble de type microphone 2 fils + masse par connecteur XLR 3 broches.

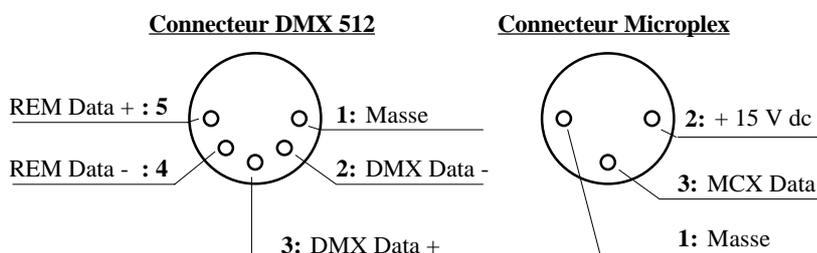


Fig. 1 : Connecteurs pour le raccordement des gradateurs

Note: REM DATA est utilisé uniquement pour l'éclairage de salle

## SPECIFICATIONS TECHNIQUES

SPECIFICATIONS / MODELES	MC 7516	MC 7524	MC 7532
<b>Circuits</b>	2 préparations de 16 c. ou 1 préparation de 32c.	2 préparations de 24 c. ou 1 préparation de 48c.	2 préparations de 32 c. ou 1 préparation de 64c.
<b>Gradateurs</b>	512	512	512
<b>Submasters</b>	16	24	32
<b>Nombre de pages</b>	16 8 en mode WIDE	16 8 en mode WIDE	16 8 en mode WIDE
<b>Chasers</b>	16 (total 400 pas) 203 pas en mode WIDE	24 (total 400 pas) 203 pas en mode WIDE	32 (total 400 pas) 203 pas en mode WIDE
<b>Type de mémoire</b>	EEPROM (sauvegarde 10 ans)	EEPROM (sauvegarde 10 ans)	EEPROM (sauvegarde 10 ans)
<b>Sorties</b>	NSI Microplex DMX 512	NSI Microplex DMX512	NSI Microplex DMX512
<b>Alimentation</b>	120/240V, 1A	120/240V, 1A	120/240V, 1A
<b>Dimensions (H x L x P)</b>	10,16 x 58,42 x 38,1	10,16 x 73,66 x 38,1	10,16 x 88,9 x 38,1
<b>Poids</b>	5,9 kg	6,8 kg	7,3 kg
<b>Code d'accès</b>	<b>6157</b>	<b>4257</b>	<b>2357</b>

# PRESENTATION

## FACE AVANT – SECTION DES REGISTRES

- Niveau des circuits :** La Led sensitive au-dessus de chaque potentiomètre indique le niveau du circuit correspondant de la préparation A.
- Scene A :** Ces potentiomètres contrôlent l'intensité des circuits de la première préparation : circuits 1 à 16, 1 à 24 ou 1 à 32. Le niveau général de la préparation créée est contrôlé par le potentiomètre général A (voir figure 3).
- Scene B:** Ces potentiomètres contrôlent l'intensité des circuits de la deuxième préparation:
  - circuits 17 à 24, 25 à 48 ou 33 à 64 en mode 1 préparation (Sngl)
  - circuits 1 à 16, 1 à 24 ou 1 à 32 en mode 2 préparations (ScnB)
  - submasters 1 à 16, 1 à 24 ou 1 à 32 en mode submasters (Subs)Le niveau général de la préparation créée est contrôlé par le potentiomètre général B (voir figure 3).  
Des chasers peuvent également être programmés sur ces submasters.

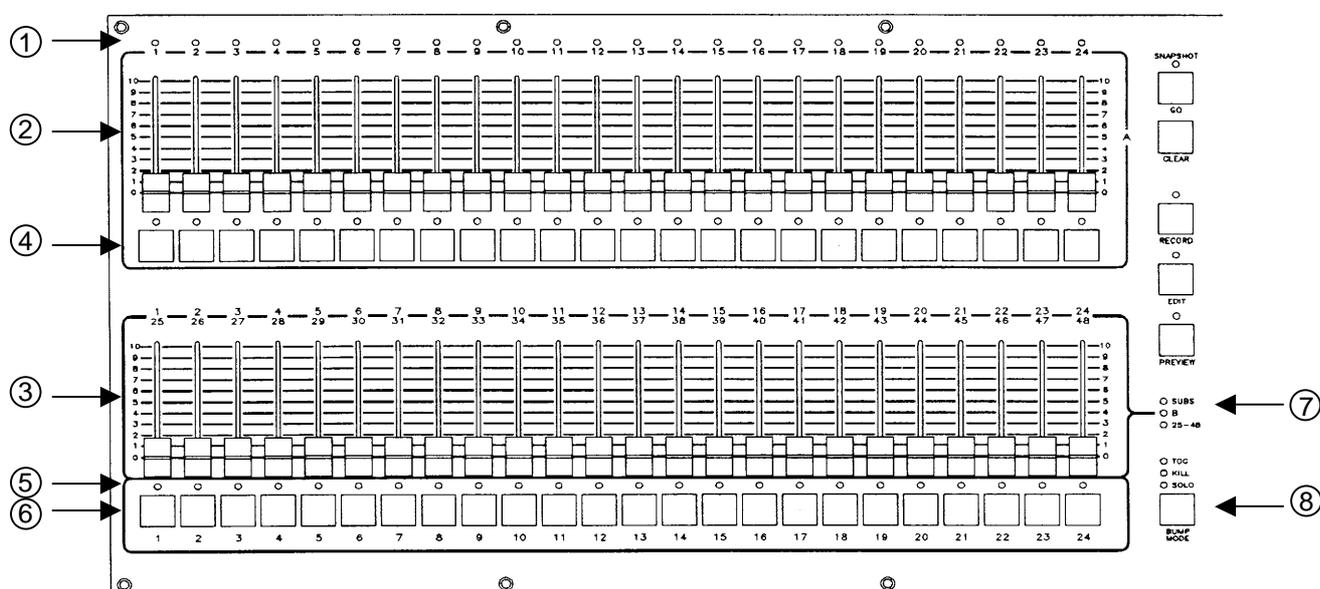


Fig. 2 : Section des registres (PRESET) modèle MC7524

- Touches Flash** Les touches flash amènent les circuits correspondants à l'intensité maximum définie par le master flash (*Bump*). Leur mode de fonctionnement est sélectionné par la touche MODE [24].
- Led de sélection de scène** Ces leds peuvent avoir trois couleurs correspondant à trois fonctions différentes des touches flash:
  - Vert: Mode flash des mémoires (*Scene Bump*)
  - Rouge: Mode prévisualisation (*Preview*)
  - Orange: Lorsqu'une scène est active et qu'une autre page est sélectionnée, la led respective clignotera orange pour indiquer que la nouvelle scène de la nouvelle page sera chargée dès que le niveau sera amené au minimum.
- Touches Flash** Contrôlent les mémoires de la page en cours selon le mode sélectionné par la touche BUMP MODE [8].
- Led de mode** Indique le mode de la scène B
  - Mode Submaster: SUBS
  - Mode 2 préparations: B
  - Mode 1 préparation: 17-32, 25-48 ou 33-64 selon le modèle

# PRESENTATION

## 8. Touche **BUMP MODE**

Contrôle la fonction des boutons flash des submasters. 4 modes:

- Normal (leds éteintes): Mode flash des mémoires
  - Toggle (TOG): Mode interrupteur maintenu: Allume ou éteint le submaster sélectionné, avec possibilité d'en additionner plusieurs.
  - Kill (KILL): Mode interrupteur maintenu: Un seul submaster à la fois peut être sélectionné; sélectionner un nouveau submaster éteindra le précédent
  - Solo (SOLO): Le submaster sélectionné coupera toutes les autres sorties de la console
- Le mode fondu (*Fade*) peut être alloué à ces modes, sauf au mode flash des mémoires.

## FACE AVANT – SECTION MASTER

### 9. Touche **RECORD**

Fonction enregistrement. Permet d'enregistrer des mémoires (*Memory scene*), chasers ou séquences (*Cue Stack*). N'est active que si la led est allumée.

### 10. Touche **EDIT**

Permet les modifications des mémoires, chasers ou séquences, lorsque la led est allumée.

### 11. Touche **PREVIEW**

Permet de prévisualiser une scène sur les led et l'afficheur LCD sans la visualiser sur scène.

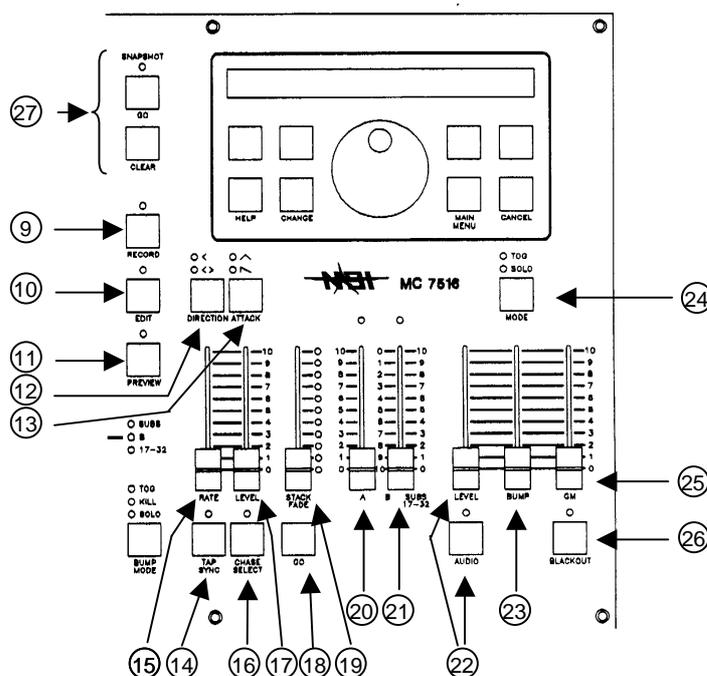


Fig. 3 : Section des masters de la série MC7500

### 12. **DIRECTION**

Permet de choisir le sens de défilement d'un chaser. Le sens sélectionné est visualisé sur les leds < et >. Le chaser voulu est sélectionné par le bouton flash correspondant. N'a pas d'effet sur les chasers contenus dans les submasters ou les séquences (*Cue stack*).

### 13. **ATTACK**

Sélectionne le mode d'attaque de chaque pas d'un chaser. Le mode d'attaque sélectionné est visualisé sur les leds  $\wedge$  et  $\searrow$ . Si aucune led n'est allumée, il n'y a pas d'attaque.

### 14. **TAP SYNC**

Appuyer 2 fois cette touche détermine la vitesse de défilement du chaser.

### 15. **Potentiomètre RATE**

Contrôle manuel de la vitesse des chasers programmés.

# PRESENTATION

---

16. **CHASE SELECT** Permet d'envoyer un chaser, par les touches flash des submasters.
17. **Potentiomètre LEVEL** Contrôle le niveau général du chaser sélectionné. N'affecte pas les submasters ou groupes de chasers.
18. **Touche GO** Envoie manuellement les mémoires d'une séquence (*Cue Stack*).  
(voir "Restitution d'une séquence" page 7)
19. **Potentiomètre STACK FADE** Envoie manuellement les mémoires d'une séquence (*Cue Stack*).  
La mémoire suivante est lancée dès que le potentiomètre atteint sa position maximale ou minimale.
20. **Potentiomètre A** Contrôle l'intensité générale des potentiomètres de la préparation A. Lorsque ce potentiomètre est à sa position maximale, l'intensité sera maximale. La led sensitive au-dessus de A reflète sa position.
21. **Potentiomètre B** Contrôle l'intensité générale des potentiomètres de la préparation B. Son sens est fonction du mode en cours
- En mode 2 scènes (B): La position basse est l'intensité maximale.
  - En mode submaster (SUBS) ou 1 préparation (17-32, 25-48 ou 33-64): La position haute est l'intensité maximale.
- La led sensitive au-dessus de B reflète sa position.
22. **Touche AUDIO et potentiomètre** Sélection du mode AUDIO. Le potentiomètre ajuste le niveau d'entrée du signal audio.
23. **Potentiomètre MASTER** Contrôle l'intensité générale des flash des circuits, et, uniquement en mode flash normal, l'intensité des flash des submasters.
24. **Touche BUMP** Sélectionne le mode de fonctionnement des touches flash des circuits.
- Mode normal (led éteinte): Flash sur le circuit, à l'intensité maximale
  - Mode toggle (TOG): Mode interrupteur maintenu: allume ou éteint le circuit, avec possibilité d'en additionner plusieurs.
  - Mode solo (SOLO): La touche sélectionnée coupera toutes les autres sorties de la console excepté le circuit correspondant.
25. **BLACKOUT** Fonction noir sec. Appuyer sur cette touche éteint tous les circuits de la console. Seules les touches flash restent actives.
- Blackout sélectionné: led rouge
  - Blackout non sélectionné: led verte
- La led rouge clignote lorsque le potentiomètre GM (*Grand Master*) n'est pas au maximum.
26. **Potentiomètre GM (Grand Master)** Contrôle l'intensité générale de tous les circuits de la console, excepté des touches flash. Lorsque que le Grand Master n'est pas au maximum, la led verte de la touche Blackout clignote.
27. **SNAPSHOT, GO et CLEAR** Touches pour l'envoi rapide d'effets. Leur utilisation est détaillée page 9.
- 

## FACE AVANT – SECTION LCD

28. **Touches de fonction F1, F2, F3, F4** Ces touches sont situées en dessous de l'afficheur LCD. Leur fonction correspond aux fonctions décrites dans l'afficheur juste au-dessus d'elles. Nous les nommerons F1, F2, F3 et F4.

# PRESENTATION

29. **Touche HELP** Fonction aide. Pour afficher un message d'aide au sujet de n'importe quel bouton, appuyer d'abord la touche HELP, puis la touche désirée. L'écran LCD indiquera un court message d'explication. Pour quitter la fonction aide, appuyer HELP à nouveau, ou n'importe quelle autre touche.
30. **Touche CHANGE** Permet les modifications par la roue de la plupart des paramètres indiqués au centre de l'afficheur. Maintenir la touche CHANGE appuyée et tourner la roue. Pour le temps de transfert, il est inutile d'appuyer CHANGE, les modifications se font directement par la roue.

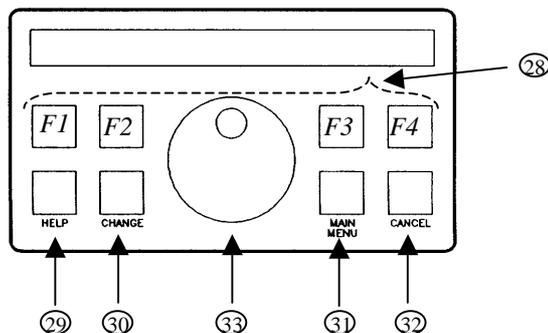


Fig. 4 : Section LCD de la série MC7500

31. **Touche MAIN MENU** Enregistre les modifications apportées et revient au menu général.
32. **Touche CANCEL** Annule les fonctions sélectionnées et les modifications de paramètres.
33. **Roue codeuse** Permet la modification des temps de transfert et toute autre entrée de donnée. En la tournant lentement, les modifications se font progressivement. En la tournant vite, on obtient directement les valeurs maximales ou minimales.

## PANNEAU ARRIERE

1. **Bloc interrupteur** Contient la fiche de connexion secteur, l'interrupteur et les fusibles.
2. **Sorties MICRO-PLEX** Fiches XLR 3 broches pour la connexion des appareils aux normes NSI Microplex.
3. **Sortie DMX512** Fiche XLR 5 broches pour la connexion de gradateurs de puissance aux normes USITT.

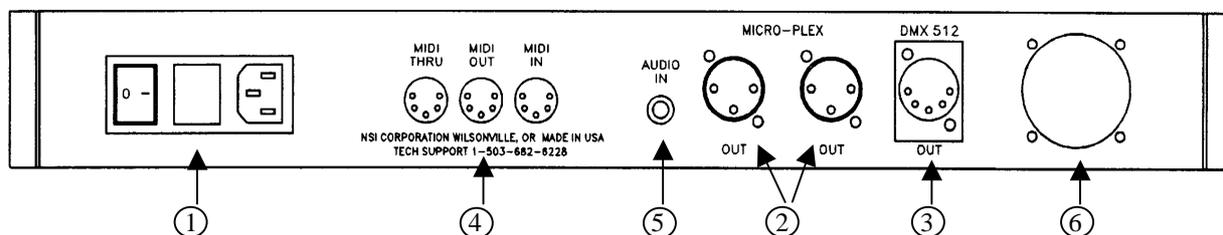


Fig. 5 : Panneau arrière de la série MC7500

4. **MIDI In-Out-Thru** Fiches DIN 5 broches pour la connexion d'appareils MIDI ou lecteur de disquette.
5. **Entrée AUDIO** Fiche jack pour l'entrée de signaux audio, permettant de contrôler certaines fonctions de la console.
6. **Sortie analogique** En option. Connecteur 35 broches pour la sortie analogique (se référer au revendeur pour tout autre détail).

---

# MODE DE FONCTIONNEMENT

---

## GENERALITE

Les consoles de la série MC7500 sont pourvues de 2 préparations manuelles contrôlées par un double transfert dipless, des boutons flash sur chaque circuit, des chasers programmables, un grand master et une fonction noir sec (*Blackout*). Plusieurs fonctions d'enregistrement et de modification sont accessibles par le menu LCD et dans la fonction aide. La seconde préparation (B) peut avoir plusieurs fonctions, pour permettre d'avoir des submasters (mode SUBS), une seconde préparation (mode B), ou une extension de circuits (mode 17-32, 25-48 ou 33-64 selon le modèle). Des leds sensibles, au-dessus de chaque potentiomètre de la préparation A, vous indiquent l'intensité de chaque circuit. Elles ne sont pas affectées par le grand master ou le blackout, et ne représentent pas les circuits du mode extension.

---

## 3 MODES DE FONCTIONNEMENT

Comme nous l'avons vu ci-dessus, la console a trois modes de fonctionnement: Mode submasters (mode SUBS), mode 2 préparations (mode B), et mode extension de circuits (mode 17-32, 25-48 ou 33-64 selon le modèle), qui peuvent être sélectionnés par les boutons de fonction de l'afficheur [28].

Pour choisir un mode, sélectionner la fonction "Setup" de l'afficheur par le bouton de fonction [28] correspondant et appuyer cette touche jusqu'à obtenir le mode voulu (indiqué sur l'afficheur).

### EX.1: Choisir le mode Submaster

➤ *S'assurer que l'afficheur est bien sur menu général (>> MAIN MENU)*

➤ *Fonction SETUP (>> F4 [28])*

➤ *Fonction MODE (>> F1 [28] jusqu'à visualisation du mot SUBS)*

>> *MAIN MENU [31] pour sauvegarder et revenir au menu général.*

### Mode B

Dans le mode standard 2 préparations (B), les potentiomètres de la préparation B contrôlent les niveaux individuels de chaque circuit, et le master B [21] contrôle l'intensité générale de toute la préparation B. Attention: la course du master B est inversée afin de faciliter les transferts avec la préparation A, l'intensité maximale est donc en bas.

### Mode SUBS

Dans le mode submasters (SUBS), les potentiomètres de la préparation B contrôlent les mémoires respectives de chaque page. Il peut y avoir autant de mémoires sur chaque page que de potentiomètres sur la scène B. Le master B [21] contrôle l'intensité générale des submasters, l'intensité maximale se trouvant en haut.

### Mode 17-32 25-48 33-64

Dans le mode étendu (mode 17-32, 25-48 ou 33-64), les potentiomètres de la préparation B contrôlent les circuits correspondants: MC7516: circuits 17 à 32, MC7524: circuits 25 à 48, MC7532: circuits 33 à 64. Le master B [21] contrôle l'intensité générale des submasters, l'intensité maximale se trouvant en haut.

- Normalement, seuls les circuits de la préparation A (1 à 16, 1 à 24 ou 1 à 32) peuvent être enregistrés dans les mémoires ou les chasers; à moins que la mémoire soit configurée pour les circuits additionnels (17 à 32, 25 à 48 ou 33 à 64). Cela réduit de moitié le nombre de pages de mémoires. Les touches flash des submasters [6] restitueront toujours les mémoires dans tous les modes.
- Les led des circuits [1] indiquent uniquement les circuits de la préparation A (1 à 16, 1 à 24 ou 1 à 32). Les niveaux des circuits additionnels (17 à 32, 25 à 48 ou 33 à 64) peuvent être visualisés sur l'afficheur LCD par la touche PREVIEW [11] si la mémoire est configurée pour les circuits additionnels.
- Après avoir effectué un enregistrement en mode étendu, il faut revenir au mode submasters (SUBS). Ce mode contiendra les circuits additionnels si la mémoire a été configurée pour cela. Les enregistrements et modifications doivent être faits dans le mode étendu afin d'effectuer les changements dans les circuits additionnels.
- Il faut veiller à ce que le patch soit bien configuré pour les circuits additionnels.
- **Attention: Le fait de changer de configuration mémoire entraîne un effacement de toutes les données enregistrées dans la console.**

# RESTITUTION DES EFFETS

---

## MEMOIRES

S'assurer que l'afficheur est bien sur menu général:

>> MAIN MENU [31]

➤ Afficheur:

Stack	Step	Fade	Page	Setup
*	< *	0:00.0	1	

- Sélectionner le mode submasters (SUBS) [EX.1]
- Choisir le numéro de la page, >> F3 [28]
- Envoyer les mémoires avec les potentiomètres de la préparation B

Il est possible d'affecter un temps de transfert (*Fade*) entre les mémoires:

- Sélectionner le temps avec la roue [33] (jusqu'à 2 minutes).
- 

## CHASERS

S'assurer que l'afficheur est bien sur menu général:

>> MAIN MENU [31]

➤ Afficheur:

Stack	Step	Fade	Page	Setup
*	< *	0:00.0	1	

>> CHASE SELECT [16]

➤ Afficheur:

**Select a chase by tapping one of the  
Memory button. Tap Blackout to clear.**

### Sélection d'un chaser

- "Sélectionner un chaser en appuyant sur une des touches de la préparation B [6]".

>> CHASE SELECT [16] puis BLACKOUT [26] pour quitter".

- Choisir la vitesse de restitution par le potentiomètre RATE [15] ou par la touche TAP SYNC [14] (taper 2 fois sur cette touche à la vitesse voulue)
- Arrêt du chaser: Vitesse à 0
- Choisir le niveau de restitution par le potentiomètre LEVEL [17]
- Il est possible de modifier le sens de défilement et l'attaque avec les touches DIRECTION [12] et ATTACK [13]

### Restitution d'un chaser dans un submaster

Les chasers peuvent être restitués par les submasters, ce qui permet de lancer plusieurs chasers à la fois, par les potentiomètres de la préparation B [3] ou les touches flash de la préparation B [6].

Les chasers dans les submasters utilisent la même vitesse que les autres chasers, et les commandes RATE [15] et TAP SYNC [14] ont la même fonction.

Pour programmer l'envoi d'un chaser dans un submaster, voir section envoi d'un chaser page 11.

---

## SEQUENCES

S'assurer que l'afficheur est bien sur menu général:

>> MAIN MENU [31]

➤ Afficheur:

Stack	Step	Fade	Page	Setup
*	< *	0:00.0	1	

### Sélection d'une séquence

- Sélection de la séquence à restituer par la touche F1 [28] (sous Stack):

**EX.2: Choisir la séquence (Stack) 5**

➤ Afficheur:

Stack	Step	Fade	Page	Setup
*	< 5 : 1	0:00.0		

---

# RESTITUTION DES EFFETS

---

Si l'afficheur indique:

Stack	Step	Fade	Page	Setup
*	< 5 : *	0:00.0		

< 5 : \* > Il n'y a pas de stack enregistré sous ce numéro

Il est possible de sélectionner un pas à partir duquel le stack débutera:

>> Touche F2 [28] (sous Step) ou F2 + roue

**EX.3: Faire débuter la séquence sur le pas 11:**

➤ Afficheur:

Stack	Step	Fade	Page	Setup
*	< 5 : 11	0:00.0		

➤ Envoi du stack par la touche GO [18].

➤ Afficheur:

Clear	Step	Fade	Page	Setup
5 : 11	< 5 : 12	0:00.0		

**Clear**

**Step**

5 : 11 ➤ Pas sur scène < 5 : 12 ➤ Prochain pas

## Défilement d'une séquence

➤ Faire défiler chaque pas par la touche GO [18]

➤ La progression du transfert de chaque pas se visualise sur le bandeau de leds vertes du potentiomètre STACK FADE [19]

Le transfert de chaque pas peut également se faire manuellement, avec le potentiomètre STACK FADE [19]. Il se visualise alors en leds rouges.

➤ Les pas sont envoyés directement par le potentiomètre STACK FADE [19] et passent au suivant à chaque fin de course du potentiomètre.

## Annuler ou stopper la séquence

>> F1 [28] (sous Clear)

➤ Afficheur:

Clear	Step	Fade	Page	Setup
5 : 11	< *	0:00.0		

>> GO [18]

➤ Retour à l'afficheur:

Stack	Step	Fade	Page	Setup
*	< *	0:00.0		

---

# SNAPSHOT

---

Cette fonction permet d'affecter automatiquement un transfert Dipless (Dipless Fade) entre chaque effet créé manuellement. Cette action est appelée SNAPSHOT.

**Les potentiomètres master A et B [20 et 21] doivent être mis à zéro.**

Permet un transfert de 0 à 2 minutes.

**GO [27]**

Passer d'un effet à un autre en affectant un Snapshot entre les deux.

**CLEAR [27]**

Eteint progressivement le dernier effet envoyé

**Mode étendu**

Le Snapshot fonctionne également sur les circuits additionnels (17 à 32, 25 à 48 ou 33 à 64) (voir sélection du mode de fonctionnement page 6).

**EX.4: Effectuer 2 Snapshot**

➤ Déterminer un temps de transfert (Fade) de 2 secondes avec la roue [33] (afficheur: 0:02.0)

➤ Réaliser un effet sur la préparation A [2], ou sur A et B si le mode étendu est sélectionné

>> SNAPSHOT GO [27]: on visualise la montée progressive de l'effet sur les leds [1]

➤ Descendre les potentiomètres du premier effet et réaliser un second effet de la même manière

>> SNAPSHOT GO [27]: on visualise la descente progressive du premier effet en même temps que la montée du deuxième sur les leds [1].

➤ Eteindre l'effet par CLEAR [27]: on visualise la descente progressive du dernier effet sur les leds [1].

# PROGRAMMATION ET ENREGISTREMENT

---

## GENERALITE

Pour entrer en mode programmation:

>> RECORD [9]. La led s'allume, le mode programmation est actif.

➤ Afficheur:

**Tap a Memory Button, Chase Select  
or Stack Go to record**

" Appuyer une touche flash [6], Chase Select [16] or Stack Go [18] pour l'enregistrement"

>> Appuyer une des touches ci-dessus pour sélectionner ce que vous voulez enregistrer.

Les données sont sauvegardées dans la mémoire interne, pour une durée minimum de 10 ans.

---

## PAGES DE MEMOIRES

Selon le mode de configuration de la mémoire, mode normal (submaster ou 2 préparations) ou mode étendu (17-32, 25-48 ou 33-64 selon le modèle), il y a 8 ou 16 pages de mémoires (voir les modes de fonctionnement page 6).

Une page contient un ensemble de mémoires, soit une mémoire par submaster.

Les pages sont sélectionnées par le menu général (*Main Menu*):

>> F3 [28] (sous Page) jusqu'à atteindre le numéro voulu

ou >> F3 [28] (sous Page) et sélectionner le numéro de page voulu par la roue [33].

Si la page est changée pendant qu'un submaster est actif, la led de ce submaster [5] clignote orange, pour indiquer qu'on est toujours sur le submaster de la page précédente. La led clignote jusqu'à ce que le submaster soit coupé. On arrive alors sur la nouvelle page.

---

## ENREGISTREMENT D'UNE MEMOIRE (SUBMASTER)

Les potentiomètres et boutons flash de la préparation B [3 et 6] permettent l'accès aux mémoires.

Enregistrer un effet créé sur scène dans un submaster est très facile:

➤ Sélectionner la page dans laquelle enregistrer le submaster par F3 [28]

➤ Les potentiomètres des préparations A et B [2 et 3] doivent être à zéro, et les masters A et B [20 et 21] au maximum

➤ Réaliser son effet

>> RECORD [9]

>> Touche flash [6] du submaster à enregistrer

Une mémoire correspondant à l'effet sur scène est enregistrée dans le submaster de la page en cours.

### ***EX.5: Programmer le submaster 1 avec les circuits 1 et 6 à 100% et 7 et 8 à 50%***

➤ *Mettre les potentiomètres de la préparation A [2] à zéro*

➤ *Mettre les masters A et B [20 et 21] au maximum*

➤ *Mettre les potentiomètres 1 et 6 au maximum*

➤ *Mettre des potentiomètres 7 et 8 à 50%*

>> *RECORD [9]. La led de la touche RECORD s'allume*

>> *Flash 1 [6]*

➤ *Remettre tous les potentiomètres de la préparation A à zéro*

➤ *Monter le potentiomètre du submaster 1 [3] pour visualiser l'effet enregistré.*

Si le submaster dans lequel on veut enregistrer est déjà envoyé sur scène, la led de ce submaster [5] clignote orange jusqu'à ce qu'il soit coupé (potentiomètre à zéro). Le nouveau contenu du submaster sera alors la totalité de l'effet sur scène.

# PROGRAMMATION ET ENREGISTREMENT

## PREVISUALISATION DU CONTENU D'UNE MEMOIRE

- Sélectionner la page dans laquelle se trouve la mémoire voulue
- >>> PREVIEW [11]
- Afficheur:

**Tap a Memory Button, Chase Select  
or Stack Go to preview**

"Appuyer une touche flash, Chase Select or Stack Go pour la prévisualisation"

- >>> Appuyer sur la touche flash [6] correspondant à la mémoire à visualiser.

- Afficheur:

P : X	1	2	3	4	5	6	7	8	Chs
S : X	x	x	x	x	x	x	x	x	X

**P : X** ➤ Numéro de la page      **chiffres** ➤ numéros des circuits

**S : X** ➤ Numéro du submaster      **x** ➤ intensité des circuits

**Chs** ➤ Chaser

**X** ➤ Numéro du chaser affecté  
(\* : aucun)

On visualise d'abord les 8 premiers circuits  
Les suivants se sélectionnent en tournant la roue

## MODIFICATION D'UNE MEMOIRE

- Sélectionner la page dans laquelle se trouve la mémoire voulue
- >>> EDIT [10]
- Afficheur:

**Tap a Memory Button, Chase Select  
or Stack Go to edit**

### Visualisation

"Appuyer une touche flash, Chase Select or Stack Go pour la modification"

- >>> Appuyer sur la touche flash [6] correspondant à la mémoire à modifier.

- Afficheur:

P : X	1	2	3	4	5	6	7	8	Chs
S : X	x	x	x	x	x	x	x	x	X

**P : X** ➤ Numéro de la page      **chiffres** ➤ numéros des circuits

**S : X** ➤ Numéro du submaster      **x** ➤ intensité des circuits

**Chs** ➤ Chaser

**X** ➤ Numéro du chaser affecté  
(\* : aucun)

On visualise d'abord les 8 premiers circuits  
Les suivants se sélectionnent en tournant la roue

### Modification des niveaux

La modification se fait soit:

- Directement par les potentiomètres
- Par la roue [33] en appuyant en même temps la touche CHANGE [30]

Modification Live (sur scène)

- Activer la mémoire par le potentiomètre submaster [6] correspondant.

### Envoi d'un chaser

Il est possible de programmer l'envoi d'un chaser depuis un submaster, la sélection se fait par la touche F4 [28].

### Sauvegarde des modifications

- >>> RECORD [9]
- >>> F3 [28] (sous MODS)

# PROGRAMMATION ET ENREGISTREMENT

## ENREGISTREMENT D'UN CHASER

Un chaser peut être enregistré dans une mémoire, comme séquence de pas de mémoire de différents niveaux. Quand un chaser est restitué, le niveau de chaque pas apparaît sur scène, à la vitesse sélectionnée par le potentiomètre RATE [15] ou par la touche TAP SYNC [14]. A la fin de la séquence enregistrée, le chaser repart au début.

### Début de l'enregistrement

>> RECORD [9]

➤ Afficheur:

<b>Tap a Memory Button, Chase Select or Stack Go to record</b>
--

" Appuyer une touche flash, Chase Select or Stack Go pour l'enregistrement"

>> CHASE SELECT [16]

➤ Afficheur:

<b>Record Chase</b>	<b>Do</b>
<b>1</b>	<b>Rec</b>

### Sélection du numéro de chaser

>> Touches flash des submasters [6] ou tourner la roue pour sélectionner un numéro de chaser

➤ Le nombre de chasers disponibles est égal au nombre de submasters de la console.

>> F4 [28] (sous Do rec) pour démarrer l'enregistrement.

➤ Si un chaser est déjà créé sous ce numéro, l'afficheur indiquera:

Chase is not empty	Clear ?	Yes	No
--------------------	---------	-----	----

"Le chaser n'est pas vide Effacer ? : Oui Non"  
F3 F4

➤ Yes: Efface le chaser déjà existant

➤ No: Retour au menu principal

Si le numéro est libre (ou si vous avez effacé le chaser existant):

➤ Afficheur par défaut:

Dir	Attk	Rec Chase: x	Rec
→	┌┐	Step: 1	Step

**Dir** ➤ Direction de défilement    **Attk** ➤ Mode d'attaque    **Rec Chase** ➤ N° du chaser    **Rec** ➤ Enregistrement  
**Step** ➤ N° du pas    **Step** ➤ du pas

### Enregistrement du chaser

➤ Créer son effet sur la préparation A, ou A et B selon le mode de configuration

>> F3 [28] (sous Rec Step) pour valider

➤ Créer un nouvel effet pour le pas suivant

➤ Procéder de la même façon jusqu'à la fin du chaser

➤ Choisir la direction de défilement:

→ : Avant (droite)    ← : Arrière (gauche)    < > : Avant et arrière

➤ Choisir l'effet d'attaque désiré:

┌┐ : Pas d'effet    ^ : Montée et descente progressive    └┘ : Descente progressive

Le choix de la direction et de l'attaque se fait par les touches F1 [28] (sous Direction) et F2 [28] (sous Attack), et seulement après la validation du dernier pas.

### Valider et quitter

>> MAIN MENU [31] pour valider et revenir au menu principal.

#### EX.6: Programmer un chaser de 4 pas et le nommer chaser 2

>> RECORD [9]. La led s'allume

>> CHASE SELECT

➤ Sélectionner le numéro 2 par la touche flash correspondante [6] ou la roue [33]

➤ Si le chaser n'est pas vide sélectionner Yes

➤ Mettre tous les potentiomètres de la préparation A [2] au minimum

➤ Mettre le potentiomètre 1 de la préparation A [2] au maximum

>> F3 [28] (sous Rec Step)

# PROGRAMMATION ET ENREGISTREMENT

- Baisser le potentiomètre 1 au minimum, monter le potentiomètre 2 [2] au maximum
- >> F3 [28] (sous Rec Step)
- Baisser le potentiomètre 2 au minimum, monter le potentiomètre 3 [2] au maximum
- >> F3 [28] (sous Rec Step)
- Baisser le potentiomètre 3 au minimum, monter le potentiomètre 4 [2] au maximum
- >> F3 [28] (sous Rec Step)
- >> MAIN MENU [31]

## PREVISUALISATION DU CONTENU D'UN CHASER

>> PREVIEW [11]

➤ Afficheur:

**Tap a Memory Button, Chase Select  
or Stack Go to preview**

"Appuyer une touche flash, Chase Select or Stack Go pour la prévisualisation"

>> CHASE SELECT [16]

➤ Afficheur:

Preview chase	Do
x	Prev

**Preview Chase** ➤ Numéro du chaser à visualiser      **Do Prev** ➤ Visualisation

➤ Sélectionner le numéro du chaser voulu par la roue [33] ou la touche flash [6] correspondante

>> F4 [28] (sous Do Prev)

➤ Afficheur:

Dir	Attk	Prev Chase: x	Prev	End
x	x	Step: x	Step	Prev

**Dir** ➤ Direction de défilement      **Attk** ➤ Attaque      **Prev Chase** ➤ N° du chaser      **Prev** ➤ Pas      **End** ➤ Fin de la visual.

**Step** ➤ N° du pas      **Step**      **Prev**

➤ Sélectionner le pas à visualiser par la roue [33]

➤ La visualisation se fait en même temps sur les leds de sortie [1]

>> F3 [28] (sous Prev Step) pour visualiser le pas

➤ Afficheur:

C : X	1	2	3	4	5	6	7	8	
S : X	x	x	x	x	x	x	x	x	End

**C : X** ➤ N° du chaser      **chiffres** ➤ N° des circuits

**S : X** ➤ N° du pas      **x** ➤ intensité des circuits

**End** ➤ Fin de la visualisation

On visualise d'abord les 8 premiers circuits

Les suivants se sélectionnent en tournant la roue

>> F4 [28] (sous End): Fin de la visualisation du pas et retour au premier afficheur de visualisation

➤ Procéder de la même façon pour chaque pas à visualiser

## Quitter

➤ F4 [28] (sous End Prev) ou MAIN MENU [31] pour quitter la prévisualisation et revenir au menu principal.

## MODIFICATION D'UN CHASER

>> EDIT [10]

➤ Afficheur:

**Tap a Memory Button, Chase Select  
or Stack Go to edit**

"Appuyer une touche flash, Chase Select or Stack Go pour la modification"

>> CHASE SELECT [16]

# PROGRAMMATION ET ENREGISTREMENT

➤ Afficheur:

Edit Chase	Edit	Edit
x	Blind	Live

**Edit Chase** ➤ N° du chaser    **Edit** ➤ Modification  
**Blind** en aveugle    **Live** sur scène

➤ Choix du chaser par la roue [33]

➤ Sélection du mode de modification:

>> F3 [28] (sous Edit Blind) pour modifier en aveugle  
ou >> F4 [28] (sous Edit Live) pour modifier sur scène

➤ Afficheur:

Dir	Attk	Edit Chase: x	Edit	End
→	Γ		Steps	Edit

**Dir** ➤ Direction de défilement    **Attk** ➤ Mode d'attaque    **Edit Chase** ➤ N° du chaser    **Rec** ➤ Enregistrement  
**Step** ➤ N° du pas    **Step** du pas

>> F3 [28] (sous Edit Step) pour modifier un pas

➤ Afficheur:

Ins	Del	Edit Chase: x	Edit	End
Step	Step	Step: x	Levels	Edit

**Ins** ➤ Insérer un pas    **Del** ➤ Enlever un pas    **Edit Chase** ➤ N° du chaser    **Edit** ➤ Modificat°  
**Step** un pas    **Step** un pas    **Step** ➤ N° du pas    **Levels** des niveaux    **Edit** ➤ Fin

## Inserer un pas

Fonction Ins Step: >> F1 [28]

➤ Sélectionner un pas par la roue, puis F1 pour valider

➤ Positionner le nouveau pas par F1: Ins After (*insérer après*) ou F2: Ins Before (*insérer avant*)

➤ Afficheur:

C : X	1	2	3	4	5	6	7	8	
S : X	x	x	x	x	x	x	x	x	End

**C : X** ➤ Numéro du chaser    **chiffres** ➤ circuits    **End** ➤ Fin  
**S : X** ➤ Numéro du pas    **x** ➤ niveau des circuits

➤ Sélectionner le niveau: >> CHANGE [30] et roue [33]

➤ Valider et quitter la fonction par F4 [28] (sous End)

## Supprimer un pas

Fonction Del Step: >> F2 [28]

➤ Sélectionner un pas par la roue

➤ Confirmer (Are you sure?): F3: **Yes** ➤ Efface le pas / F4: **No** ➤ Quitte la fonction

## Modifier les niveaux

Fonction Edit Levels: >> F3 [28]

➤ Sélectionner un pas par la roue

➤ Afficheur:

C : X	1	2	3	4	5	6	7	8	
S : X	x	x	x	x	x	x	x	x	End

**C : X** ➤ Numéro du chaser    **chiffres** ➤ numéros des pas    **End** ➤ Fin  
**S : X** ➤ Numéro du pas    **x** ➤ niveau des pas

➤ Sélectionner le circuit par la roue [33]

➤ Modifier les niveaux par touche CHANGE [30] et roue [33]

➤ Valider la modification par F4 [28] (sous End)

## Valider et quitter

Retour à l'afficheur:

Ins	Del	Edit Chase: x	Edit	End
Step	Step	Step: x	Levels	Edit

>> F4 [28] (sous End Edit).



# PROGRAMMATION ET ENREGISTREMENT

## Sélection d'un chaser

➤ Afficheur:

Chs	Wait	Rec Stack: 1	Rec	More
*	*		1	

**More** ➤ Fonctions suivantes

**Chs** ➤ N° du Chaser      **Wait** ➤ Temps d'attente      **Rec Stack** ➤ N° de la séquence      **Rec** ➤ N° du pas de la séquence

>> F1 [28] (sous Chs) et roue [33] pour sélectionner le numéro du chaser désiré

## Temps d'attente

Il est utilisé pour l'exécution automatique de la séquence. Il détermine le temps et le transfert entre chaque pas de la séquence.

➤ Un temps de 0 secondes indique un déroulement manuel normal, par la touche GO [18] ou le potentiomètre STACK FADE [19].

>> F2 [28] (sous Wait) et roue [33] pour sélectionner un temps d'attente

Il est possible d'affecter un temps d'attente de 0.1 à 99:59.9 secondes

## Rec / More

Il est possible d'arrêter là l'enregistrement du pas et de le valider: >> F3 [28] (sous Rec)  
L'afficheur indique alors le pas suivant

Ou vous pouvez affecter des fonctions MIDI SMPTE: >> F4 [28] (sous More)

## Affecter un temps SMPTE, MIDI Time Code, ou temps réel

➤ Afficheur:

H : M	S : F	Rec Stack: 1	Rec	More
xx : xx	xx : xx		1	

**More** ➤ Retour au menu

**H : M**      **S : F**      **Rec Stack** ➤ N° de la séquence      **Rec** ➤ N° du pas de la séquence  
Heure : Minutes      Secondes : Fram

La console possède une horloge interne (SMPTE) pour l'ajustement des temps

➤ **H : M : S : F** : Heure : Minute : Seconde : Frame (frame: image)

>> F1 [28] (sous H : M) et roue [33] pour sélectionner les heures et minutes

>> F2 [28] (sous S : F) et roue [33] pour sélectionner les secondes et fram

Entrer un temps SMPTE effacera le temps d'attente éventuellement sélectionné précédemment

➤ Valider le pas par touche sous **Rec**

➤ Retour au menu et au pas suivant

Procéder de la même façon pour les pas suivants.

## Valider et quitter

>> MAIN MENU [31] ou RECORD [9]

Le nombre maximum de pas de séquence est 255.

## PREVISUALISATION DU CONTENU D'UNE SEQUENCE (STACK)

>> PREVIEW [11]

➤ Afficheur:

<b>Tap a Memory Button, Chase Select or Stack Go to preview</b>
---

"Appuyer une touche flash, Chase Select or Stack Go pour la prévisualisation"

>> GO [18]

➤ Afficheur:

Preview Stack	Do
x	Prev

**Preview Stack** ➤ Numéro de la séquence à visualiser      **Do Prev** ➤ Visualisation

➤ Sélectionner le numéro de la séquence voulue par la roue [33]

>> F4 [28] (sous Do Prev) pour valider

# PROGRAMMATION ET ENREGISTREMENT

➤ Afficheur:

P : x	S : x	F : x.x	W : x.x	C : x
		Sk : x	Step : x	

**P** ➤ Page    **S** ➤ Submaster    **F** ➤ Temps de transfert    **W** ➤ Temps d'attente    **C** ➤ Chaser  
**Sk** ➤ N° de la séquence    + horloge SMPTE  
**Step** ➤ N° du pas

➤ Sélection du pas à visualiser par la roue [33]

**Valider et quitter**

>> MAIN MENU [31]  
➤ Retour au menu général

## MODIFICATION D'UNE SEQUENCE

>> EDIT [10]

➤ Afficheur:

<b>Tap a Memory Button, Chase Select or Stack Go to edit</b>
--

"Appuyer une touche flash, Chase Select or Stack Go pour la modification"

>> GO [18]

➤ Afficheur:

Edit Stack	Edit	Edit
x	Blind	Live

**Edit Stack** ➤ Choix du numéro de séquence    **Edit** ➤ Modification  
**Blind** en aveugle    **Edit** ➤ Modification  
**Live** sur scène

➤ Sélectionner la séquence à modifier par les touches flash des submasters [6] ou la roue [33]

➤ Afficheur:

P : x	S : x	F : x.x	W : x.x	C : x
Ins	Del	Sk : x	Step : x	Edit

**P** ➤ N° de la page    **S** ➤ N° du submaster    **F** ➤ Temps de transfert    **W** ➤ Temps d'attente    **C** ➤ N° du chaser

**Ins** ➤ Insérer un pas    **Del** ➤ Effacer un pas    **Sk** ➤ N° de la séquence    **Step** ➤ N° du pas    **Edit** ➤ Modifier

➤ Insérer un pas par >> F1 [28] (sous Ins)

ou effacer un pas par >> F2 [28] (sous Del)

➤ Définir la position du nouveau pas:

>> F1 [28] (sous Ins After: *insérer après*) ou >> F2 [28] (sous Ins Before: *insérer avant*)

>> F4 [28] (sous Edit) pour valider et modifier

➤ Afficheur:

Page	Sub	Edit Stack: x	Rec	More
x	x	Fade: x	x	

**More** ➤ Fonctions suivantes

**Page** ➤ N° de Page    **Sub** ➤ N° de submaster    **Edit Stack** ➤ N° de la séquence    **Rec** ➤ N° du pas  
**Fade** ➤ Temps de transfert

➤ Modifier le numéro de page par F1 [28] (sous Page)

et/ou le numéro de submaster par F2 [28] (sous Sub)

et/ou le temps de transfert par la roue [33]

➤ Valider la modification par F3 [28] (sous Rec)

ou sélectionner les fonctions suivantes par F4 [28] (sous More)

Modifier les chasers, temps d'attente, ou temps SMPTE de la même façon que pour l'enregistrement (voir page 16)

**Valider et quitter**

>> MAIN MENU [31]

# CONFIGURATION DE LA CONSOLE

## GENERALITE

Pour accéder à la fonction Setup, il faut revenir au menu général: >> MAIN MENU [31], puis F3 [28] (sous Setup). A partir de là, toutes les données relatives à la configuration seront accessibles. Les informations sont sauvegardées en mémoire interne.

## Code d'accès

Si la console est condamnée, un code sera demandé pour l'accès à la configuration. La clé est le type de la console, à l'envers : 6157 , 4257 ou 2357.

## Menus

Dans le mode Setup, une série de menus permettent l'accès aux différentes fonctions. Les menus sont appelés par >> F4 [28] (sous More).  
Pour revenir à un menu précédent: >> MAIN MENU [31], puis F3 [28] (sous Setup)  
Pour quitter le mode configuration: >> MAIN MENU [31]

## MENU 1: MODE ET PATCH

Le premier menu permet l'accès au mode de fonctionnement de la console, à la sélection du patch et à la configuration du patch.

>> F3 [28] (sous Setup)

➤ Afficheur par défaut:

Mode	Patch	Patch	More
Subs	1	Setup	

**More** ➤ Fonctions suivantes

**Mode** ➤ Mode de  
**Subs** fonctionnement

**Patch** ➤ N° du patch

**Patch** ➤ Configuration  
**Setup** du patch

## Mode de fonctionnement

>> F1 [28] (sous Mode)

(voir "3 modes de fonctionnement" page 6)

## Sélection du patch

>> F2 [28] (sous Patch): 2 patch sont disponibles

## Accès à la programmation d'un patch

>> F3 [28] (sous Patch Setup): Accès à la programmation du patch

➤ Afficheur:

Edit Patch	Default	Clr
	Patch	Patch

**Edit Patch** ➤ Configuration  
du patch

**Default** ➤ Patch par  
**Patch** défaut

**Clr** ➤ Remise à zéro  
**Patch** du patch

## Patch simple

Pour programmer un patch simple (par défaut), soit "1 au 1" (circuit 1 au gradateur 1 etc...):

>> F3 [28] (sous Default Patch)

➤ Afficheur:

Are you sure?	Yes	No
---------------	-----	----

*Etes-vous sûr?*

*Oui Non*

➤ Confirmer: >> F3 [28] (sous Yes), ou non: >> F4 [28] (sous No)

Dans les 2 cas: retour à l'écran précédent.

>> MAIN MENU [31] pour valider et revenir au menu principal

## Effacer un patch

>> F4 [28] (sous Clr Patch)

➤ Afficheur:

Are you sure?	Yes	No
---------------	-----	----

*Etes-vous sûr?*

*Oui Non*

➤ Confirmer: >> F3 [28] (sous Yes), ou non: >> F4 [28] (sous No)

Dans les 2 cas: retour à l'écran précédent.

>> MAIN MENU [31] pour valider et revenir au menu principal

---

# CONFIGURATION DE LA CONSOLE

---

## Patch détaillé

>> F2 [28] (sous Edit Patch)

Si vous modifiez un patch par défaut:

➤ Afficheur:

Dim :	1	2	3	Full	Clr
Ch:	1>100%	2>100%	3>100%		

**Dim** ➤ N° des gradateurs      **Ch** ➤ N° des circuits et intensités      **Full** ➤ 100%      **Clr** ➤ 0% (effacement)

Si vous créez un patch depuis un patch vide (ou effacé):

➤ Afficheur:

Dim :	1	2	3	Full	Clr
Ch:	*	*	*		

**Dim** ➤ N° des gradateurs      **Ch** ➤ N° des circuits et intensités maxi.      **Full** ➤ 100%      **Clr** ➤ 0% (effacement)

➤ Sélectionner le canal de gradateur par la roue [33] et placer le curseur de la roue sous le chiffre devant le signe > (ex: 6 > 100%) ou sous \* (ex: \*)

Le curseur reste toujours sur la ligne du bas (circuits de console)

➤ Affecter le circuit de console par >> CHANGE [30] + roue [33]

➤ Déplacer le curseur avec la roue et le placer sous la valeur après le signe >

➤ Affecter un niveau maximum d'intensité par >> CHANGE [30] + roue [33]

➤ Pour placer directement un circuit à 100%: >> F3 [28] (sous Full)

➤ Pour effacer un circuit (intensité à 0%): >> F4 [28] (sous Clr)

>> MAIN MENU [31] pour valider et retourner au menu principal

Attention!: Les modifications ou programmations du patch seront perdues si la console est coupée avant d'avoir appuyé sur MAIN MENU. Pour éviter cela, et pour éviter toute perte dans une programmation longue, vous pouvez valider par MAIN MENU souvent.

### EX.7: Créer un patch de 2 gradateurs avec des intensités différentes

➤ MAIN MENU

>> F4: Setup

>> F2 pour sélectionner le patch n°2

>> F3: Patch Setup

>> F4: Clr Patch pour effacer un patch déjà existant (ou le patch par défaut)

➤ Valider par F3: Yes

>> F2: Edit patch

➤ Sélectionner le canal de gradateur n° 5 en tournant doucement la roue

➤ Affecter le circuit n° 5 par touche CHANGE + roue

➤ Affecter une intensité de 50% en déplaçant une fois la roue seule, puis touche CHANGE + roue

➤ Sélectionner le canal de gradateur n° 6 en tournant doucement la roue

>> F3 (sous Full) pour lui donner une intensité de 100%

>> CHANGE + roue pour lui affecter le circuit de console n°10

>> MAIN MENU pour valider et revenir au menu principal

# CONFIGURATION DE LA CONSOLE

## MENU 2

Le second menu permet de changer le type de sortie (DMX, AMX ou MCX), de sélectionner un préchauffage (0 à 50), un nombre de sortie de gradateurs, et la taille de la mémoire.

- A partir du menu 1: >> F4 [28] (sous More)
- A partir du menu général: >> F4 [28] (sous Setup) et F4 [28] (sous More)
- Afficheur:

Out	Preheat	Max Dims	Size	More
DMX	0	32	32	

**More** ➤ Fonctions suivantes

**Out** ➤ Type de **Preheat** **Max Dims** ➤ Nombre **Size** ➤ Taille de la  
**DMX** sortie Préchauffage maxi. de gradateurs mémoire

## Type de sortie

>> F1 [28] sous (Out DMX) pour sélectionner le type de sortie (par défaut: DMX)  
DMX: Standard USITT  
AMX: en option  
MCX: Microplex: Standard NSI

## Préchauffage

>> F2 [28] (sous Preheat) ou F2 + roue  
Pour obtenir le meilleur ajustement de préchauffage, sa résolution est de 8 bit (DMX), soit 256 valeurs. Cela donne, pour un réglage maximum de 50 en préchauffage, in niveau de 20% en éclairage.

## Nombre de gradateurs

>> CHANGE [33] + roue  
Cela correspond au nombre maximum de gradateurs en sortie de console.  
Nombre maximum: 512

**Pour une performance optimale de la console, il est conseillé de sélectionner le nombre réel de gradateurs connecté à la console.**

## Sélection du mode étendu (16-32, 25-48 ou 33-64)

Ce paramètre doit obligatoirement être modifié lors de l'utilisation de la console en mode étendu (voir "3 modes de fonctionnement" page 6)

Augmenter la taille de la mémoire diminuera le nombre de pages disponibles de moitié.

**Toutes les programmations seront perdues si vous modifiez la taille de la mémoire, sauf la configuration et le softpatch.**

- >> F3 [28] (sous Size)
- Afficheur:

Changing memory size will require memory clearing. Proceed? Yes No
---

*"Changer la taille de la mémoire effacera toutes les mémoires. Confirmer? Oui Non"*

- >> F3 [28] (sous Yes) pour confirmer
- ou >> F4 [28] (sous No) pour annuler et revenir au menu général
- >> CHANGE [30] + roue [33] pour sélectionner la taille

# CONFIGURATION DE LA CONSOLE

---

## MENU 3

Le troisième menu permet d'accéder aux paramètres MIDI et de sauvegarder des mémoires par le MIDI

- A partir du menu 2: >> F4 [28] (sous More)
- A partir du menu général: >> F4 [28] (sous Setup) et F4 [28] (sous More) 2 fois
- Afficheur:

Chan	Device	MIDI Params	Save	More
1	1		Memory	

**More** ➤ Fonctions suivantes

**Chan** ➤ N° du circuit    **Device** ➤ N° du poste    **Save** ➤ Sauvegarde des **Memory** mémoires

## Canal MIDI

Sélectionne le canal MIDI d'envoi ou de réception

>> F1 [28] (sous Chan) ou F1 + roue

Nombre maximum: 16

## Device

Ne sert que pour le protocole MIDI SHOW CONTROL: Indique le numéro du poste

>> F2 [28] (sous Device) ou F2 + roue [33]

Valeur maximum: 111

## Sauvegarde des mémoires

Permet de sauvegarder des mémoires dans un appareil acceptant la norme MIDI (par exemple un Data Disk)

>> F3 [28] (sous Save Memory)

- Afficheur:

All		MIDI SAVE	Save	Exit
Mem	No			

**All** ➤ Type de mémoire    **Yes/No** ➤ Confirmation    **Save** ➤ Sauvegarde    **Exit** ➤ Sortie **Mem** à sauvegarder

>> F1 [28] (sous All Mem) pour sélectionner le type de mémoire à sauvegarder:

- Sub Mem: submasters
- Stack Mem: séquences
- Chase Mem: chasers
- Patch Mem: patch
- Audio Mem: audio
- All Mem toutes les mémoires

Pour chaque type de mémoire, il vous est demandé de confirmer ou non si vous voulez l'enregistrer, plusieurs types de mémoires peuvent être sélectionnées:

>> F2 [28] (sous Yes ou No) pour confirmer ou non

>> F3 [28] (sous Save) pour effectuer la sauvegarde dès que les mémoires ont été sélectionnées ou >> F4 [28] (sous Exit) pour annuler et quitter, et revenir au menu principal

# CONFIGURATION DE LA CONSOLE

---

## MENU 4

Le quatrième menu active ou non l'horloge temps réel interne, et l'envoi de commandes MIDI

- A partir du menu 3: >> F4 [28] (sous More)
- A partir du menu général: >> F4 [28] (sous Setup) et F4 [28] (sous More) 3 fois
- Afficheur:

Real Time Clock	MIDI Send	More
Off	Norm	

**More** ➤ Fonctions suivantes

**Real Time Clock** ➤ Horloge temps réel    **MIDI Send** ➤ Envoi des données MIDI

## Horloge temps réel

Permet l'envoi des séquences en temps réel si un MIDI Time Code (ou SMPTE) à été entré. La séquence continuera de défiler même le time code est reçu puis perdu.

>> F2 [28] (sous Off ou On) pour activer ou non l'horloge

## MIDI SEND

Protocole de communication MIDI

- Norm: normal (musical)
- Show: MIDI Show Control (éclairage)
- >> F3 [28] (sous Norm ou Show) pour sélectionner le protocole.

---

## MENU 5

Permet ou condamne les fonctions d'enregistrement et de configuration de la console

**Si vous condamnez ces fonctions, le code d'accès vous sera demandé à chaque essai d'enregistrement ou de modification.**

L'entrée du code d'accès se fait avec les touches flash de la préparation B.

(Le code d'accès est indiqué en page 1)

- A partir du menu 4: >> F4 [28] (sous More)
- A partir du menu général: >> F4 [28] (sous Setup) et F4 [28] (sous More) 4 fois
- Afficheur:

Rec Lock	Setup Lock	Exit
Off	Off	

**Exit** ➤ Sortie

**Rec Lock** ➤ Clé enregistrement    **Setup Lock** ➤ Clé configuration

## Accès enregistrement

Permet ou condamne l'accès à l'enregistrement

>> F2 [28] (sous Rec Lock)

- On : Clé active, enregistrement condamné
- Off : Accès permis

## Accès configuration

Permet ou condamne l'accès à la configuration

>> F3 [28] (sous Setup Lock)

- On : Clé active, configuration non accessible
- Off : Accès permis

## Valider et quitter

>> MAIN MENU [31]

# MIDI

---

## MIDI SHOW CONTROL

### Format:

<sys ex = FOH> <real time = 7FH> <dev ID> <msc = 02> <lighting = 01>  
<command> <data> <end sys ex = F7H>

### Réceptions:

#### Commande:

1. Go – Démarre le pas actuel de la séquence active ou charge la séquence et le pas indiqué dans le champ de donnée et l'exécute.

#### Donnée (optionnel):

nn ... nn Nombre de mémoires (pas), codées ASCII. 1 à 255 sont les seuls chiffres reconnus. Les chiffres après la virgule seront ignorés.

00: Délimiteur

ll ... ll Liste des mémoires (nombre de séquence), codées ASCII. 1 à 16 sont les seuls chiffres reconnus. Les chiffres après la virgule seront ignorés.

#### EX.8: Démarrer le pas 2 de la séquence 4

*FOH 7FH <ID> 02 01 <01> <32H 00 34H> F7H*

6. Set -

Data: nn nn Control number, 7-bit, LSB first

vv vv Control value, 7-bit, LSB first

Donnée: 0 – 31 = Fading Memories 1 – 32

Valeur: 0 – 255

Valeurs au-dessus de 255 ignorées

#### EX.9: Mémoire 2 au maximum (255)

*FOH 7FH <ID> 02 01 <06> <01 00 7FH 01> F7H*

Donnée: 32 – 63 = Flash des mémoires 1 – 32

Valeur: 0 – 255

Valeurs au-dessus de 255 ignorées

Donnée: 1024 = Page mémoire

Valeur: 15

Valeurs au dessus de 15 ignorées

Donnée: 512 – 631 = Circuits 1 – 64

Valeur: 0 – 255

Valeurs au-dessus de 255 ignorées

Donnée: 1026 = Chaser actif

Valeur: 0 - 32 = 0 = Chaser off, 1 – 32 = Chasers 1 – 32

Valeurs au-dessus de 32 ignorées

Donnée: 1027 = Vitesse du chaser

Valeur: 150 – 16383, BPM = ( 1 / (.0005 X valeur ) ) X 60

Valeurs en-dessous de 150 ignorées

Donnée: 1028 = Vitesse de transfert

Valeur: 0 – 1200, Secondes = Valeur / 10

# MIDI

---

## NOTE ON

### Format:

<note on = 9cH, C = canal MIDI > <note num = 0 – 27> <vélocité = 0-127>

### Réceptions:

Notes 0 – 63 représente le circuit 1 – 64

Adressage de vélocité avec un niveau 0 indique un circuit éteint, 127 représente la pleine puissance

**EX.10: Circuit 16 à 50% avec le circuit MIDI à 3**  
**93H 15H 64H**

---

## MIDI Time Code / SMPTE

En plus de lier les pas d'une séquence avec des temps d'attente pour créer une séquence automatique, chaque pas d'une séquence pour être assigné à un temps SMPTE. Ainsi, la séquence se mettra elle-même en synchronisation avec le time code, permettant à la console de suivre parfaitement un spectacle synchronisé SMPTE.

Le Time Code SMPTE sort de la console par les ports MIDI, il requiert alors une conversion en MIDI Time Code. Le code est découpé en heures, minutes, secondes et images.

Les 4 types de SMPTE (24, 25, 30 drop et 30 non-drop images) sont reconnus.

Si le Time Code est envoyé à la console n'ayant aucune séquence active, chaque séquence, à partir de la première, est scannée jusqu'à ce qu'une ayant un Time Code actif soit trouvée. Cette séquence est alors automatiquement activée. Cela permet à un spectacle de démarrer de lui-même sans avoir à charger la séquence.

Si une séquence est chargée, elle sera synchronisée avec le Time code, indifféremment si c'est la première séquence ou non à avoir un time Code programmé.

Le Time Code sera visualisé au-dessus du temps de transfert si le menu principal est actif.

Si le Time Code est enlevé ou stoppé, la séquence s'arrêtera au pas en cours, à moins que l'horloge temps réel interne soit activée, auquel cas elle prendra le relais pour permettre à la séquence de continuer. Si le Time Code est relancé, il reprend la place de l'horloge.

---

# PROBLEMES ET REINITIALISATION

---

## VERIFICATIONS SIMPLES A EFFECTUER

<i>Les LEDs de niveau des circuits [1] ne fonctionnent pas</i>	Vérifier si le mode étendu est sélectionné. Comme tous les circuits ne peuvent être visualisés dans ce mode, les leds ne sont pas actives.
<i>Les chasers ne fonctionnent pas</i>	S'assurer qu'une vitesse à bien été sélectionnée, par la touche TAP SYNC [14] ou le potentiomètre RATE [15]. La vitesse est visualisée par la led clignotante juste au dessus de la touche TAP SYNC [14].
<i>On ne visualise rien sur scène, malgré que les LED indiquent des intensités</i>	Vérifier que le potentiomètre MASTER [25] n'est pas mis au minimum et que la fonction BLACKOUT [26] n'est pas active.  S'assurer que le softpatch n'est pas effacé ou vide.
<i>Les potentiomètres des circuits [2] ou des submasters [3] n'ont aucun effet</i>	S'assurer que les potentiomètres masters A et B [20 et 21] ne sont pas en position minimum.
<i>Les projecteurs sont allumés, mais ne répondent pas ou mal</i>	S'assurer que les gradateurs sont programmés correctement.  Vérifier s'il n'y a pas un câble abîmé à remplacer.  Les gradateurs peuvent être en panne.
<i>La console n'enregistre pas les circuits en mode étendu</i>	Vérifier la taille de la mémoire dans le menu Setup
<i>La touche RECORD [9] ne fonctionne plus</i>	Vérifier si elle n'est pas condamnée, par le menu Setup
<i>Des messages d'erreur apparaissent à l'allumage de la console</i>	Vérifier les paramètres de programmation dans le Setup avant d'effectuer toute autre opération

---

## REMISE A ZERO DE LA CONSOLE ET EFFACEMENT DES MEMOIRES

La procédure suivante efface toutes les données programmées dans la console, et installe les paramètres par défaut. Toute programmation ainsi que les softpatch seront perdus. Cette procédure peut être utilisée pour effacer toutes les données avant une nouvelle programmation ou une location.

- Eteindre la console
- Maintenir les 4 touches suivantes: F1, F2, HELP, CHANGE [28, 29, 30]
- Allumer la console sans relâcher ces touches
- Compter 10 secondes et relâcher les touches

Les mémoires seront toutes effacées après quelques secondes.  
Un softpatch par défaut sera installé.