

MODE D'EMPLOI



ATTENTION

**Si un raccordement sur un bornier 380V est utilisé pour faire
fonctionner ce pupitre d'éclairage :**

**Nous vous recommandons vivement de débrancher
l'alimentation électrique du Secteur avant le
raccordement ou la coupure du réseau.**

**D'IMPORTANTES DÉGÂTS surviendraient si l'alimentation électrique était
branchée en parallèle sur 2 phases.**

Ce matériel est exclusivement destiné à l'éclairage de scène professionnel et ne convient donc pas à n'importe quel autre usage. Il ne doit être utilisé que par, ou sous le contrôle d'un personnel qualifié ou formé à cet effet.

Zero 88 Lighting Ltd. se réserve le droit de procéder à toute modification des fonctions décrites dans ce manuel sans préavis.

Édition du 1^{er} septembre 1998

Logiciel version 1.0

Zero 88 Lighting Ltd.

Usk House

Llantarnam Park

Cwmbran

Gwent NP44 3HD

LCB

Sommaire



Introduction

Ce Mode d'Emploi	5
Le Pupitre d'Éclairage Elara	5
Généraux et Affichages	6
Mise en Marche du Pupitre	6
Configuration par Défaut	6

Mode Manuel (Preset)

Commandes Preset et Affichages	9
En Fonction « Deux Préparations »	11
Activation de la Fonction « Deux Préparations »	11
Pour Restituer un Effet à partir de La Preset A	11
Pour Restituer un Effet à partir de La Preset B	11
Transferts Manuels entre Effets	11
Transferts Temporisés entre Effets	12
FLASH de circuits	12
Fonction WIDE	13
Activation de la Fonction WIDE	13
Pour Mémoriser et Transférer des Effets en Mode WIDE	14
Transferts Manuels et Temporisés	15
FLASH de circuits en Mode WIDE	15

Mode Programmation (Program)

Cordialement,
Anne

Mémoires et chenillards	19
Programmer mémoires et chenillards	19
Touches et afficheurs de programmation	20
Mise en mode programmation	22
Sélection d'une mémoire	22
Programmer une mémoire	22
Modifier une mémoire (EDIT)	23
Effacer une mémoire	23
Sélection d'un chenillard	24
Programmer un chenillard	24
Insérer un pas dans un chenillard	24
Modifier un pas de chenillard	25
Supprimer un pas de chenillard	25
Effacer un chenillard	26
Visualiser un chenillard	26

Sommaire



LCB

Mode Restitution (Run)

Commandes Run et Affichages	30
Activation du Mode Run	32
Envoyer les effets en mémoire	33
Accès aux mémoires sur les 2 pages	33
Mémoires FLASH	34
Envoyer un chenillard	34
Se déplacer entre les pas d'un chenillard	35
Défilement manuel d'un chenillard	35
Défil' automatique de chenillard	35
Contrôle d'un chenillard par une entrée audio	36
Changement de pas d'un chenillard	36
Contrôle du sens d'un chenillard	36

Mode Super User

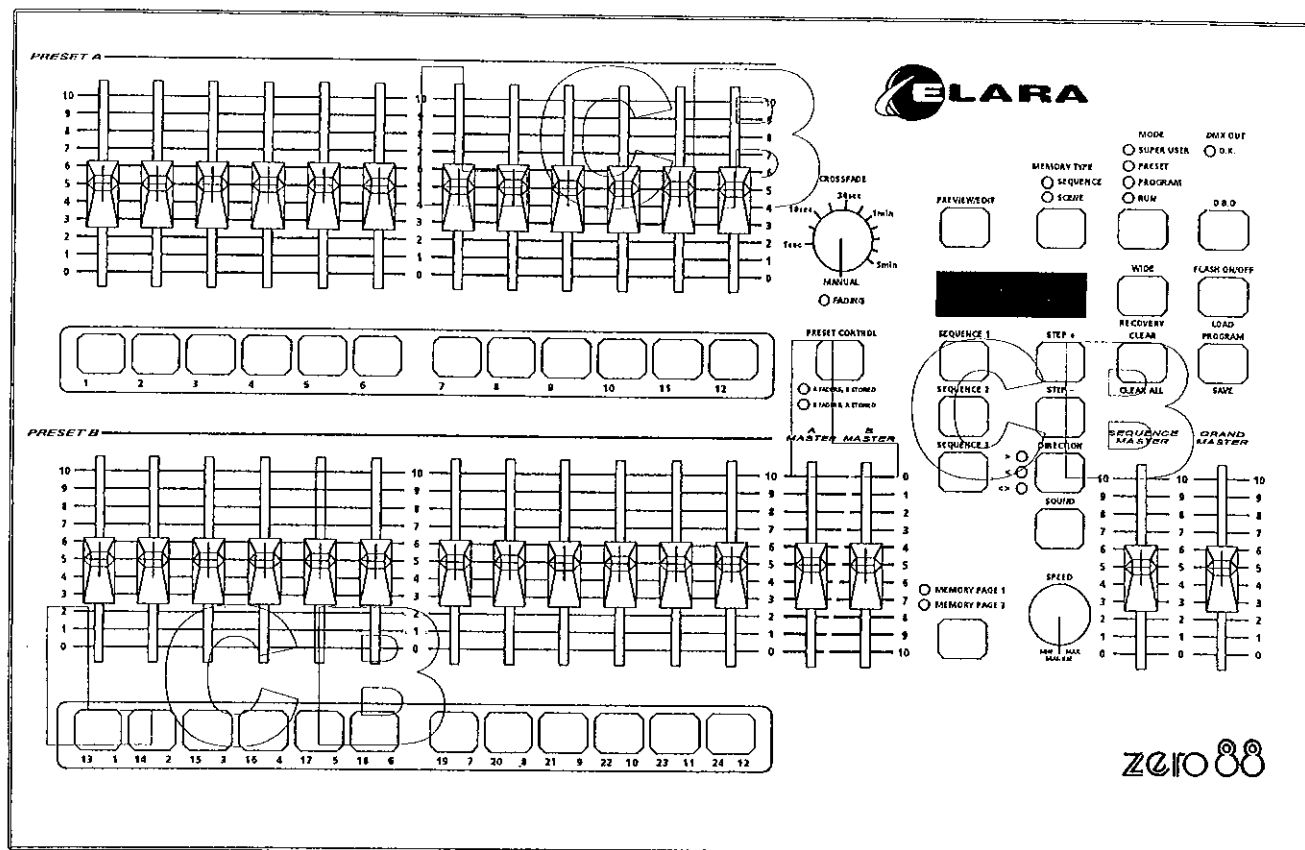
Activation du Mode Super User	37
Quitter le Mode Super User	37
Activation de la Fonction « Recovery »	38
Effacer Toutes les Mémoires	38
Sauvegarder un Programme	38
Charger un Programme	38
Codes d'Erreur du Module Mémoire	38

Caractéristiques Techniques

Alimentation	39
Entrée Audio	39
Déclenchement à distance	39
Module Mémoire Zero 88	40
Sortie DMX	40
Sortie Analogique (option)	40

LCB

LCB



LCB

LCB

Introduction



Ce Mode d'Emploi

Ce mode d'emploi décrit le fonctionnement et la programmation du pupitre d'éclairage Elara. Il commence par une description générale du pupitre suivie de celles des touches de commande, de sa mise en marche et de sa configuration par défaut. Puis, les principales parties de ce guide d'utilisation traitent des différents modes de fonctionnement du pupitre à savoir : les Modes PRESET, PROGRAM et RUN. Chacune de ces parties contient une description élémentaire des boutons de commande et de l'affichage ainsi qu'un guide « pas à pas » des différentes fonctions disponibles.

Pour finir ce manuel contient des parties traitant des fonctions Super User et des Caractéristiques Techniques du pupitre.

Dans ce mode d'emploi, les références aux Généraux, boutons de réglage et voyants lumineux du pupitre apparaissent en lettres majuscules (ex : GRANDMASTER, PRESET CONTROL).

Le Pupitre d'Éclairage Elara

C'est un pupitre d'éclairage à mémoires, compact et convivial qui enregistre des circuits. Il peut sauvegarder jusqu'à 48 Mémoires. Les mémoires sont accessibles par deux pages de 24 Mémoires grâce aux potentiomètres des PRESETs utilisés comme submasters. Les mémoires enregistrées peuvent aussi être utilisées pour programmer 3 chenillards, chacun d'entre eux pouvant contenir jusqu'à 99 pas. Les temps de transfert ainsi que la vitesse et l'orientation du chenillard peuvent être réglés par l'utilisateur. C'est un pupitre 12 circuits - 24 en mode étendu (WIDE).

Le signal de sortie du pupitre est le DMX 512. Le système de contrôle des circuits a pour sortie DMX les circuits 1-24 (contrôle du circuit 1 = DMX circuit 1, contrôle du circuit 2 = DMX circuit 2, etc....)

Options disponibles :

Kit de sortie analogique Code N° 00-118-00
Module Mémoire Code N° 00-115-00

Introduction



Général et Affichages

Ces touches commandent les conditions générales de fonctionnement du pupitre.

• MODE

La touche MODE est utilisée pour sélectionner le mode de fonctionnement du pupitre. Les voyants rouges au-dessus de la touche, indiquent le mode de fonctionnement en cours (SUPER USER, PRESET, PROGRAM, RUN).

• GRAND MASTER

Le potentiomètre GRAND MASTER est utilisé pour le contrôle général des niveaux de sortie maximum de tous les circuits du pupitre.

• DBO (Dead Black Out = Noir Général)

La touche DBO met toutes les sorties du pupitre à zéro et fonctionne dans tous les modes, excepté en SUPER USER. Appuyer sur la touche DBO fait commuter DBO actif (Dead Black Out- tous les circuits à zéro) en DBO non actif (sorties normales du pupitre). Le voyant rouge à l'intérieur de la touche DBO indique l'état en cours (clignotant = DBO actif, éteint = DBO non actif).

• DMX OUT OK

Ce voyant allumé indique le bon fonctionnement de la sortie DMX.

• WIDE

La touche WIDE est utilisée pour sélectionner/annuler la fonction WIDE (mode étendu). Quand il est sur WIDE, le pupitre est un 24 circuits, 1 préparation, plutôt qu'un 12 circuits, 2 préparations. Quand WIDE est activé, il est toujours possible d'effectuer un transfert entre deux effets (cf. § sur le Mode Manuel (Preset) pour plus de détails). Quand la fonction WIDE est sélectionnée, le voyant rouge à l'intérieur de la touche est allumé.

• FLASH ON/OFF

La touche FLASH ON/OFF est utilisée pour actionner/couper la fonction FLASH. Quand la fonction FLASH est activée, le voyant rouge à l'intérieur de la touche est allumé et les touches CHANNEL FLASH actives.

Mise en Marche du Pupitre

1. Brancher le câble DMX.
2. Brancher l'alimentation du pupitre et raccorder au réseau.
3. S'assurer que la touche DBO n'est pas activée (le voyant rouge de la touche est éteint).
4. Régler le potentiomètre GRAND MASTER sur 10.
5. Positionner les potentiomètres MASTER A et MASTER B sur 0.
6. Mettre le bouton de temporisation (CROSSFADE) sur la position « Manuel ».

Configuration par Défaut

Quand on met le pupitre en marche pour la première fois ou lorsqu'il est rallumé par la suite et que la fonction « Recovery » est désactivée, sa configuration par défaut est la suivante :

MODE	PRESET (Manuel)
DBO	Non activé
DISPLAY (Affichage)	Non activé
WIDE	Non activé
FLASH ON/OFF	Activé
SOUND	Non activé
Tous les autres voyants	Eteints

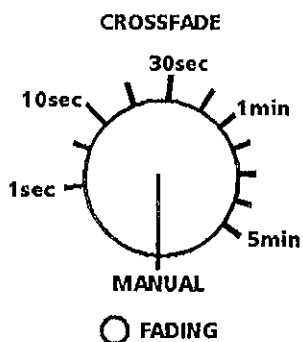
Introduction



LCB



LCB



PREVIEW/EDIT



MEMORY TYPE

- ☐ SEQUENCE
- ☐ SCENE



MODE

- ☐ SUPER USER
- ☐ PRESET
- ☐ PROGRAM
- ☐ RUN



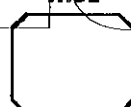
DMX OUT

- ☐ O.K.

D.B.O



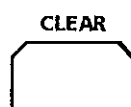
WIDE



FLASH ON/OFF



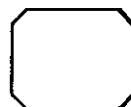
RECOVERY



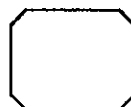
LOAD



CLEAR



PROGRAM



CLEAR ALL



SAVE



PRESET CONTROL

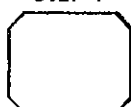


- ☐ A FADERS, B STORED
- ☐ B FADERS, A STORED

SEQUENCE 1



STEP +



SEQUENCE 2



STEP -



SEQUENCE 3



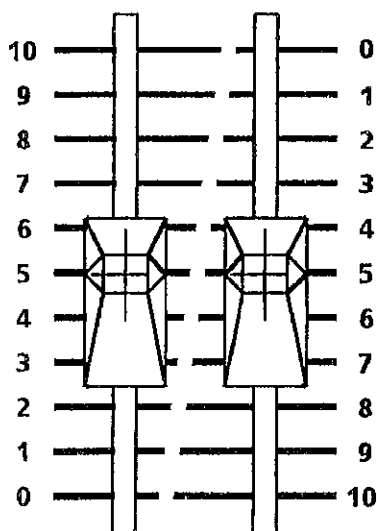
DIRECTION



SEQUENCE MASTER

GRAND MASTER

A MASTER B MASTER



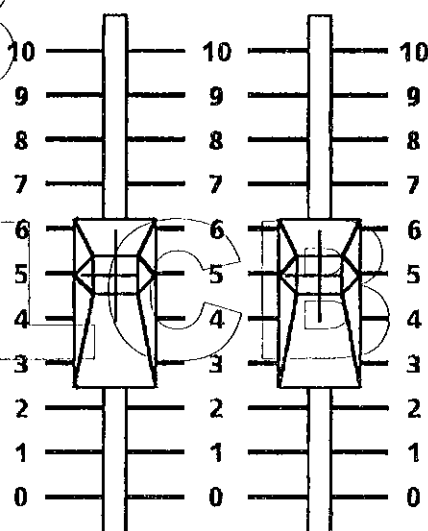
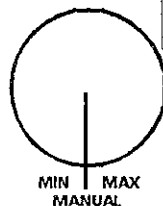
- ☐ MEMORY PAGE 1
- ☐ MEMORY PAGE 2



SOUND



SPEED



LCB

LCB

LCB

LCB

LCB

LCB

Preset Mode : Mode Manuel



Quand le pupitre est en Mode PRESET, toutes les fonctions mémoire sont inaccessibles, ce qui permet à l'utilisateur d'avoir un système complètement manuel.

Ce pupitre fonctionne soit en 12 circuits, 2 préparations contrôlant 12 circuits, soit en pupitre simple 24 circuits en fonction WIDE.

En fonction 2 préparations, les effets séparés sont réglés sur les PRESET A et PRESET B, à l'aide des potentiomètres correspondant à chacun des circuits. Les potentiomètres MASTER A et MASTER B sont utilisés pour le transfert entre deux effets.

Quand WIDE est sélectionné, il est toujours possible d'effectuer un transfert entre deux effets. Le premier effet est réglé sur les potentiomètres des PRESET A et PRESET B et est temporairement mémorisé grâce à la touche PRESET CONTROL. Une fois un effet mémorisé, un autre effet peut être réglé sur les potentiomètres des PRESET A et PRESET B. Les potentiomètres MASTER A et MASTER B sont alors utilisés pour effectuer un transfert entre l'effet mémorisé et l'effet réglé sur les potentiomètres des PRESETs.

Les transferts peuvent être manuels ou temporisés.

La sortie générale est sous le contrôle du GRAND MASTER.

LCB

Preset Mode : Mode Manuel

↓

Commandes Preset et Affichages

• PRESETS A ET B

12 potentiomètres composant la PRESET A, commandent respectivement les circuits de 1 à 12.

12 potentiomètres composant la PRESET B, commandent respectivement les circuits de 1 à 12 ou de 13 à 24 si la fonction WIDE est activée.

• TOUCHES CHANNEL FLASH

Il y a 24 touches CHANNEL FLASH correspondant aux 12 potentiomètres de la PRESET A et aux 12 potentiomètres de la PRESET B. Elles servent à faire clignoter les circuits respectifs. Elles peuvent être désactivées au moyen de la touche FLASH ON/OFF.

• MASTER A ET MASTER B (Généraux A et B)

En fonctionnement 2 préparations, le MASTER A sert à contrôler le niveau de sortie maximum des potentiomètres de la PRESET A. Le MASTER B sert à contrôler le niveau de sortie maximum des potentiomètres de la PRESET B.

En fonction WIDE, les potentiomètres MASTER A ET MASTER B servent à contrôler le niveau de sortie maximum des potentiomètres de la PRESET A et B à la fois ainsi que l'effet mémorisé.

Le potentiomètre MASTER B est inversé (il est à 100% en bas de son parcours) afin de faciliter les transferts manuels quand on déplace les MASTER A et B dans le même sens.

• CROSSFADE (TRANSFERT)

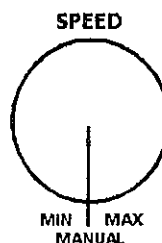
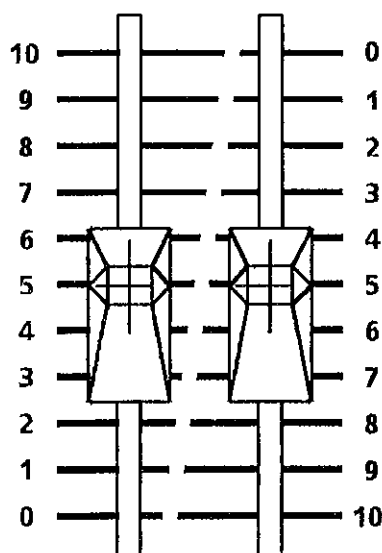
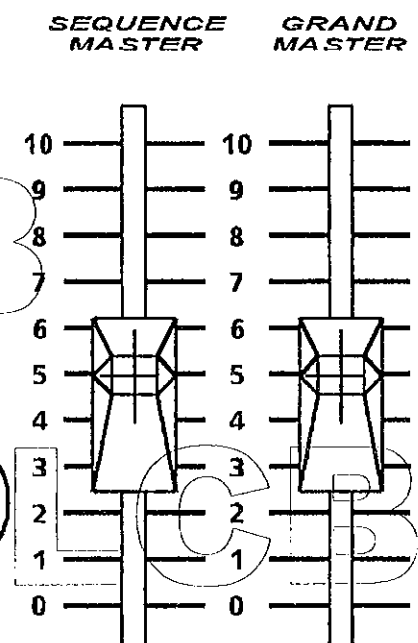
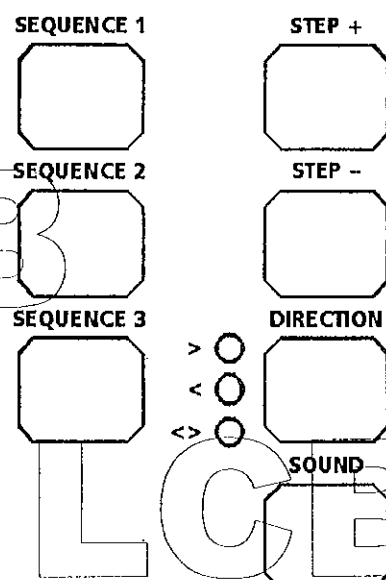
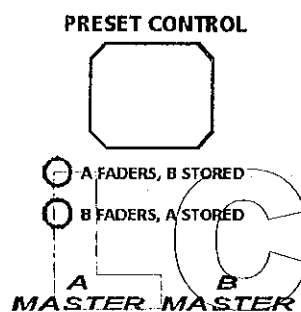
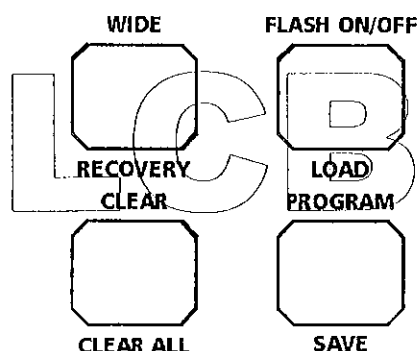
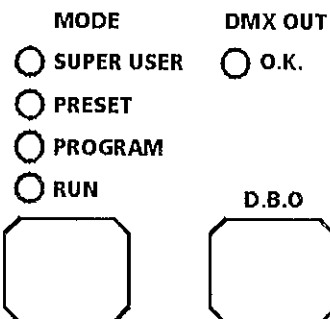
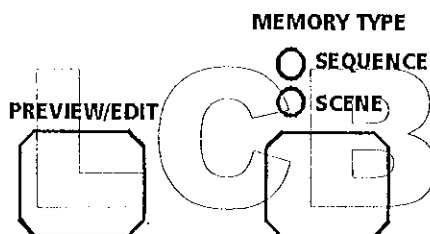
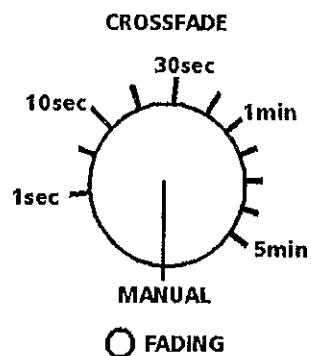
Le bouton de Transfert (ou de temporisation) permet de déterminer la temporisation quand on effectue un transfert entre deux effets. Le bouton peut être réglé sur la position «manuel» ou sur une durée variant de 1 seconde à 5 minutes.

• LE TEMOIN LUMINEUX FADING

Le voyant rouge FADING, placé sous le bouton de Transfert (CROSSFADE) clignote lorsqu'un transfert temporisé est en cours.

• LA TOUCHE PRESET CONTROL

La touche PRESET CONTROL n'est utilisable que lorsque la fonction WIDE est activée. Cette touche sert à déterminer quel est celui des généraux (MASTER A ou MASTER B) qui commande les potentiomètres des PRESETS et celui des deux qui commande l'effet mémorisé. Les témoins lumineux respectifs, sur la face avant, indiquent l'état en cours. (A FADERS, B STORED ou B FADERS, A STORED).



Preset Mode : Mode Manuel



En Fonction «Deux Préparations»

Les potentiomètres des PRESETs A et B, les généraux MASTERS A et B ainsi que le GRAND MASTER servent à régler les niveaux de sortie du pupitre. Le bouton de transfert (CROSSFADE) est utilisé pour déterminer le temps de transfert entre les généraux (de programmation).

Activation de la Fonction «Deux Préparations»

1. Si le pupitre n'est pas déjà en Mode PRESET, appuyer sur la touche MODE en la maintenant enfoncée pendant une seconde. Le témoin lumineux PRESET au-dessus de la touche MODE va s'allumer.
2. S'assurer que WIDE n'est pas activé et que le bouton de transfert (CROSSFADE) est sur la position «manuel».

Pour Restituer un Effet à partir de la PRESET A

1. Régler les niveaux de chaque circuit, avec les potentiomètres de la PRESET A.
2. Positionner le général MASTER A sur 10 et le général MASTER B sur zéro. L'effet préparé sur la PRESET A est restitué en direct.

Pour Restituer un Effet à partir de la PRESET B

1. Régler les niveaux de chaque circuit, avec les potentiomètres de la PRESET B.

2. Positionner le général MASTER A sur zéro et le général MASTER B sur 10. L'effet préparé sur la PRESET B est restitué en direct.

Transfert Manuel entre Effets

1. S'assurer que le bouton Transfert (CROSSFADE) est sur la position «manuel».
2. Régler un effet à l'aide des potentiomètres de la PRESET A.
3. Régler un effet différent avec les potentiomètres de la PRESET B.
4. Mettre le général MASTER A en position maximum et le MASTER B sur zéro. L'effet préparé sur les potentiomètres de la PRESET A sera restitué.
5. Pour transférer l'effet préparé sur la PRESET B, déplacer simultanément le MASTER A sur zéro et le MASTER B sur 10. L'utilisateur a un contrôle direct sur la vitesse du changement d'effet. Alors que l'on déplace les potentiomètres des généraux dans le même sens, l'effet préparé sur la PRESET B va apparaître en fondu tandis que celui préparé sur la PRESET A va disparaître progressivement : le transfert est « dipless ».
6. On peut alors régler un nouvel effet sur la PRESET A en aveugle.
7. Pour transférer le nouvel effet de la PRESET A, déplacer simultanément le MASTER A sur la position 10 et le MASTER B sur zéro.
8. Alors que les potentiomètres des généraux se déplacent dans le même sens, l'effet préparé sur la PRESET B va disparaître en fondu tandis que celui préparé sur la PRESET A apparaît progressivement : le transfert est « dipless ».

Preset Mode : Mode Manuel



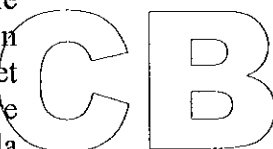
Transferts Temporisés entre Effets

1. Positionner les généraux MASTER A et MASTER B sur zéro.
2. Régler un effet à l'aide des potentiomètres de la PRESET A.
3. Régler un effet différent avec les potentiomètres de la PRESET B.
4. Positionner le bouton de Transfert (CROSSFADE) sur un temps pour faire apparaître l'effet A.
5. Déplacer rapidement le général MASTER A jusqu'à la position maximum. L'effet préparé sur les potentiomètres de la PRESET A va apparaître progressivement et sera restitué en direct. (Le temps de restitution de l'effet est déterminé par la valeur sélectionnée avec le bouton de transfert (CROSSFADE). Le voyant rouge FADING se met à clignoter en même temps qu'un transfert « dipless » se produit et s'arrête quand le transfert est terminé.
6. Pour transférer l'effet préparé sur la PRESET B, déplacer rapidement le général MASTER A jusqu'à la position zéro et le MASTER B sur 10. L'effet de la PRESET B va apparaître progressivement tandis que l'effet de la PRESET A va disparaître en fondu dans la limite du temps présélectionné. Le voyant rouge FADING clignote pendant la durée du transfert.
7. On peut alors régler un nouvel effet sur la PRESET A en aveugle.
8. Pour transférer un effet de la PRESET A, déplacer rapidement le général MASTER A sur la position maximum et le MASTER B sur zéro. L'effet de la PRESET A apparaîtra progressivement tandis que l'effet de la PRESET B disparaîtra en fondu dans la limite du temps présélectionné.

Le voyant rouge FADING clignote pendant la réalisation du transfert et s'éteint une fois le transfert achevé.

FLASH

1. S'assurer que la fonction FLASH est activée.
2. Appuyer, tout en la maintenant enfoncée, sur une touche CHANNEL FLASH d'un circuit individuel (ce sont les touches qui se trouvent sous les potentiomètres des PRESETs A et B). Le circuit s'ajoute alors à l'effet au niveau fixé sur le GRAND MASTER.
3. Relâcher la touche CHANNEL FLASH. Le circuit revient à son niveau initial.



Preset Mode : Mode Manuel



LCB

Fonction WIDE

En mode WIDE (mode étendu), l'utilisateur a la possibilité de réaliser un transfert entre deux effets ou de combiner deux effets sur 24 circuits.

On prépare un effet à l'aide des potentiomètres des PRESETs A et B (ceux de la PRESET A commandent les circuits 1 à 12, ceux de la PRESET B les circuits 13 à 24). En appuyant sur la touche PRESET CONTROL, cet effet est alors provisoirement mémorisé. On peut alors préparer un second effet à l'aide des potentiomètres des PRESETs A et B. On peut ensuite effectuer un transfert entre les deux effets en utilisant les potentiomètres MASTER A et MASTER B.

On utilise la touche PRESET CONTROL pour déterminer lequel des généraux commande les potentiomètres associés aux circuits pour chaque PRESET ainsi que l'effet mémorisé. Le GRAND MASTER commande les niveaux définitifs de sortie du pupitre. Le bouton CROSSFADE sert à déterminer la durée du transfert entre deux effets.

Activation de la Fonction WIDE

1. Si le pupitre n'est pas déjà en Mode PRESET, appuyer pendant 1 seconde sur la touche MODE : le voyant PRESET au-dessus de la touche MODE s'allume.
2. S'assurer que la Fonction WIDE est activée. Tout d'abord pour installer WIDE, les potentiomètres de la PRESET seront rattachés au général MASTER A tandis que l'effet mémorisé sera lui, rattaché au général MASTER B. Les témoins lumineux situés sous la touche PRESET CONTROL indiqueront :
(A FADERS, B STORED = potentiomètres A, mémorisé B).
L'effet provisoirement mémorisé sera effacé.

LCB

LCB

LCB

LCB

Preset Mode : Mode Manuel



Pour Mémoriser et Transférer des Effets en Mode WIDE

1. Positionner les généraux MASTER A et GRAND MASTER sur maximum et le général MASTER B sur zéro. Placer le bouton de temporisation sur «manuel».
2. S'assurer que les témoins lumineux, sous la touche PRESET CONTROL, indiquent bien A FADERS, B STORED.
3. Préparer un effet à l'aide des potentiomètres des PRESETs A et B. Cet effet sera restitué.
4. Pour mémoriser l'effet, appuyer sur la touche PRESET CONTROL. Les niveaux de sortie sont provisoirement mémorisés, les témoins lumineux situés sous la touche PRESET CONTROL changent pour indiquer B FADERS, A STORED= potentiomètres B, mémorisé A. Le général MASTER A a maintenant le contrôle de l'effet mémorisé tandis que le MASTER B a celui des potentiomètres de la PRESET ; les sorties demeurent ainsi inchangées.
5. Préparer l'effet suivant à l'aide des potentiomètres des PRESETs A et B. (les sorties ne sont pas modifiées puisque le général MASTER B est actuellement sur zéro).
6. Pour effectuer un transfert entre l'effet mémorisé et l'effet préparé sur les potentiomètres de la PRESET, déplacer simultanément le MASTER A sur zéro et le MASTER B sur 10.

Si l'on appuie de nouveau sur la touche PRESET CONTROL, les niveaux de sorties sont sauvegardés dans la mémoire temporaire (écrasant les données précédentes) et les témoins lumineux, situés sous la touche PRESET CONTROL changent alors pour indiquer : A FADERS, B STORED. Le général MASTER B a maintenant le contrôle de l'effet mémorisé tandis que le MASTER A a celui des potentiomètres de la PRESET ; les sorties demeurent ainsi inchangées.

8. Les opérations décrites dans les points 5 à 8 peuvent être répétées pour préparer un nouvel effet sur les potentiomètres, le transférer et le sauvegarder dans une mémoire temporaire, etc.

Preset Mode : Mode Manuel



LCB

Transferts Manuels et Temporisés

Réaliser un transfert entre l'effet préparé sur les potentiomètres des PRESETS (préparations) et l'effet mémorisé, s'accomplit en déplaçant les potentiomètres des généraux MASTER A et MASTER B dans le même sens.

Si le bouton CROSSFADE (transfert) se trouve sur la position «manuel», la durée du transfert est déterminée par la vitesse à laquelle on déplace les potentiomètres MASTER A et MASTER B. L'utilisateur agit directement sur la vitesse du changement d'effet.

Si le bouton CROSSFADE (transfert), ne se trouve pas sur la position «manuel», la durée du transfert sera celle indiquée sur le cadran de sélection du bouton CROSSFADE (entre 1 seconde et 5 minutes).

FLASH en Mode WIDE

1. S'assurer que la fonction FLASH est activée.
2. Appuyer tout en maintenant sur une touche CHANNEL FLASH. (celles qui se trouvent sous les potentiomètres de la PRESET A commandent les circuits 1 à 12, celles situées sous ceux de la PRESET B commandent les circuits 13 à 24). Le circuit correspondant s'ajoute alors à l'effet au niveau fixé sur le GRAND MASTER.
3. Relâcher la touche CHANNEL FLASH. Le circuit revient à son niveau initial.

LCB

LCB

NB :

• Effet Mémorisé

Tout effet mémorisé restituable en Mode PRESET, sera supprimé, si le pupitre passe en Modes PROGRAM, RUN ou SUPER USER.

LCB

LCB

LCB

LCB

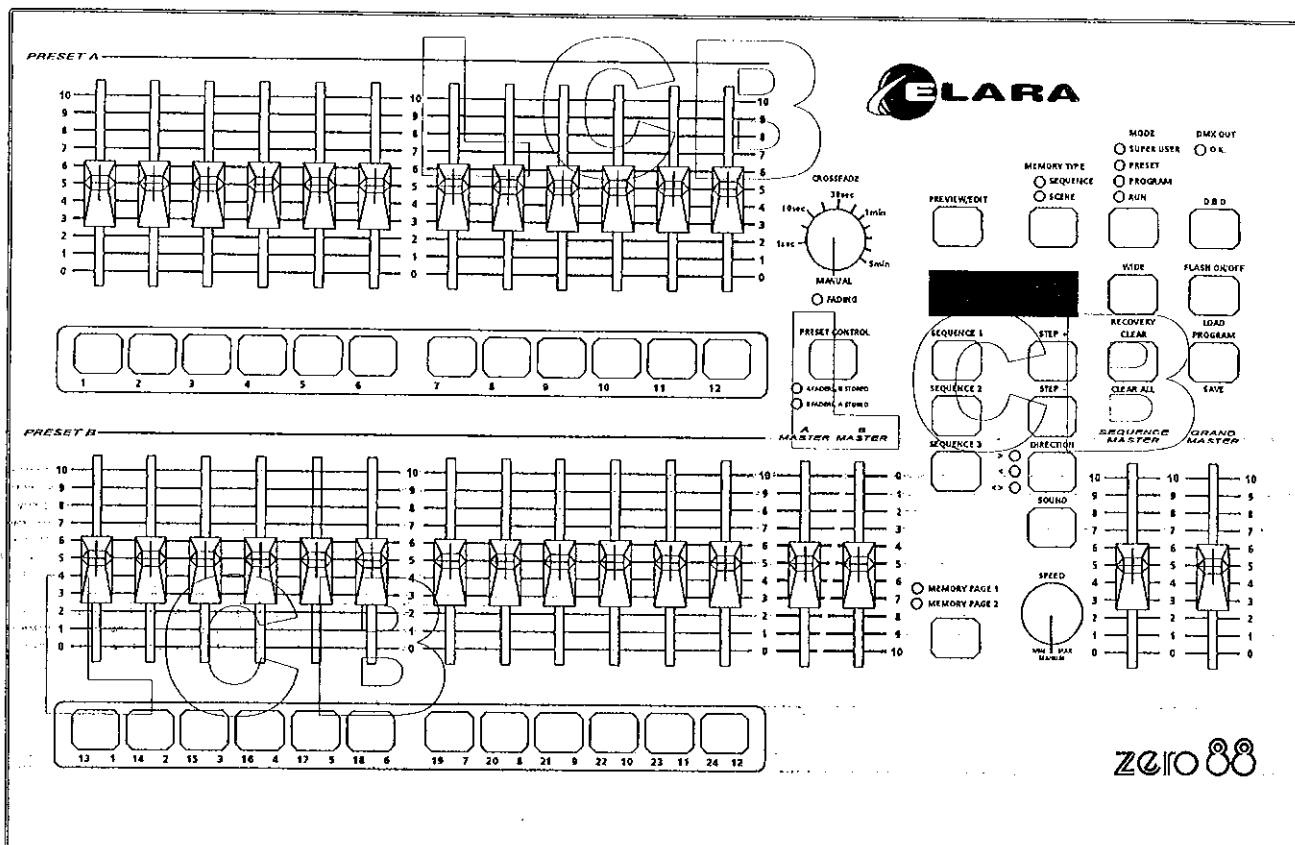
LCB

LCB

Program Mode : Mode Programmation



LCB



LCB

LCB



Program Mode : Mode Programmation



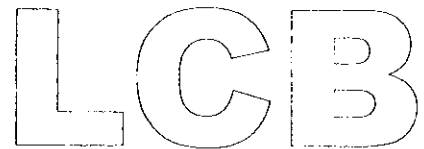
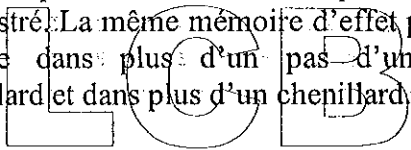
Mémoires et Chenillards



Le pupitre Elara permet d'enregistrer des EFFETS et des CHENILLARDS (3 maximum).

Un EFFET (SCENE) consiste en un état statique unique, qui enregistre le niveau de chaque circuit.

Le CHENILLARD (SEQUENCE) consiste en un nombre de pas (99 pas au maximum). Chaque pas étant un effet préalablement enregistré. La même mémoire d'effet peut être utilisée dans plus d'un pas d'un même chenillard et dans plus d'un chenillard.

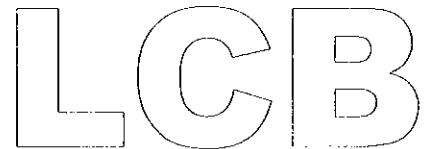


Programmation des Mémoires et des Chenillards

Le pupitre comporte 48 Mémoires programmables, accessibles par deux pages de 24 Mémoires. La touche MEMORY PAGE permet de sélectionner la page requise. Les touches de FLASH servent à sélectionner la mémoire. Les voyants jaunes des touches de FLASH indiquent les mémoires qui ont été programmées. Les niveaux de sortie sont réglés avec les potentiomètres des PRESETs et sont enregistrés dans une mémoire grâce à la touche PROGRAM.



Le pupitre comporte également 3 Chenillards programmables. Les touches SEQUENCE permettent de sélectionner le chenillard. Les touches MEMORY PAGE et de FLASH servent à programmer les mémoires requises dans chaque pas.



Program Mode : Mode Programmation

LCB

Programmation des touches de Commande et Affichages

Les touches de commande et les affichages suivants sont utilisés en Mode PROGRAM.

- PRESET A ET PRESET B
(PREPARATIONS A & B)

La Préparation A (PRESET A) est composée de 12 potentiomètres qui commandent les circuits individuels de 1 à 12.

La Préparation B (PRESET B) est composée de 12 potentiomètres qui commandent les circuits individuels de 1 à 12 ou 13 à 24 en WIDE.

- Touches CHANNEL FLASH

Les 24 touches de FLASH se trouvent en-dessous des 12 potentiomètres de la PRESET A et des 12 potentiomètres de la PRESET B. En Mode PROGRAM, elles sont utilisées comme touches de sélection des mémoires.

- MASTER A (général A)

Le potentiomètre MASTER A sert à contrôler le niveau de sortie maximum des potentiomètres de la préparation A (PRESET A). Quand WIDE est en fonction, le MASTER A sert à contrôler le niveau de sortie maximum des potentiomètres des préparations A et B à la fois.

- MASTER B (général B)

Le potentiomètre MASTER B sert à contrôler le niveau de sortie maximum des potentiomètres de la préparation B (PRESET B). Quand WIDE est en fonction, le Général B (MASTER B) est inopérant.

- PREVIEW/EDIT (prévisualisation/édition)

Quand EDIT est activé, l'utilisateur peut éditer (modifier) des circuits individuels d'un Effet déjà programmé ou visualiser les numéros de mémoires dans un Chenillard. Le voyant à l'intérieur de la touche s'allume quand EDIT est en fonction.

- MEMORY TYPE (type de mémoire)

La touche MEMORY TYPE permet de préciser si la mémoire en cours est un effet ou un pas de chenillard. Les voyants rouges au-dessus de la touche indiquent le type de mémoire-sélectionné.

- AFFICHAGE

L'Affichage indique le numéro du pas en cours quand on enregistre ou édite un chenillard.

- Touches SEQUENCE 1, SEQUENCE 2, SEQUENCE 3

On utilise ces touches pour sélectionner un chenillard à programmer/éditer. On ne peut sélectionner/activer qu'un seul chenillard à la fois. Le voyant rouge à l'intérieur de la touche s'allume quand un chenillard est sélectionné/activé.

- CLEAR (effacer)

Cette touche sert à effacer un effet ou un chenillard. On l'utilise aussi pour supprimer un pas dans un chenillard.

- STEP + et STEP -

Ces touches permettent de sélectionner le pas souhaité au cours de l'insertion, la suppression ou l'édition de pas dans un chenillard.

LCB

Program Mode : Mode Programmation



LCB

• MEMORY PAGE

Cette touche permet de passer d'une page de mémoires à l'autre. Les témoins lumineux rouges, au-dessus de la touche, indiquent la page sélectionnée en cours.

LCB

LCB

NB

• Les Potentiomètres des Préparations

En fonctionnement 2 préparations, soit la préparation A (preset A) ou la préparation B (preset B) peuvent être utilisées pour régler les niveaux des circuits 1 à 12. Les circuits 13 à 24 sont enregistrés à zéro. En fonctionnement WIDE, les potentiomètres de la PRESET A servent pour le réglage des circuits 1 à 12 et ceux de la PRESET B pour celui des circuits 13 à 24.

LCB

• Pour enregistrer des niveaux de sortie

Il est conseillé de régler les généraux MASTER A, MASTER B et GRAND MASTER sur leur position maximum (100%) quand on programme des mémoires.

Sinon les niveaux de sortie pourraient ne pas être ceux escomptés quand les mémoires seront repassées en Mode RUN. Les niveaux de sortie en cours sont enregistrés (pas les positions des potentiomètres de circuits).

• Circuits DMX

24 circuits de DMX sont toujours enregistrés, même si le pupitre n'est pas en WIDE.

Les circuits 13 à 24 sont à zéro si le pupitre n'est pas en WIDE.

LCB

Program Mode : Mode Programmation



LCB

Mise en Marche du Pupitre pour la Programmation

LCB

1. Si le pupitre fonctionne en Mode PRESET OU SUPER USER, appuyer, tout en la maintenant enfoncée pendant une seconde, sur la touche MODE pour passer en Mode PROGRAM. Si le pupitre fonctionne en Mode RUN, presser simplement sur la touche MODE afin de passer en Mode PROGRAM. Les témoins lumineux rouges, au-dessus de la touche MODE, indiquent le Mode actif.
2. S'assurer que DBO n'est pas activé. (Le voyant de la touche DBO est éteint.)
3. Sélectionner WIDE, si nécessaire.
4. Positionner tous les potentiomètres des préparations (PRESET) sur zéro.
5. Placer les généraux MASTER A, MASTER B et GRAND MASTER sur 10.

mémoires 13-24. Les voyants jaunes s'allument à l'intérieur des touches de FLASH quand la mémoire correspondante est programmée.

3. Appuyer sur une touche de FLASH pour sélectionner une mémoire respective. Le voyant de la touche clignote pour indiquer que cette mémoire a été sélectionnée. Les voyants de toutes les autres touches de FLASH s'éteignent. Les niveaux de sortie sont déterminés par les positions en cours des potentiomètres des PRESETS.

Programmer une Mémoire d'Effet.

Sélectionner une Mémoire d'Effet

1. Si cela n'est pas déjà fait, appuyer sur la touche MEMORY TYPE afin de sélectionner EFFET.(SCENE).
2. Utiliser la touche MEMORY PAGE pour sélectionner la page souhaitée. Les touches de FLASH, sous les potentiomètres de la PRESET A correspondent désormais aux mémoires 1-12 et celles, au-dessous des potentiomètres de la PRESET B, aux

1. Sélectionner une mémoire d'effet pour la programmation comme décrit plus haut.
2. Utiliser les potentiomètres des Préparations A et/ou B pour régler les niveaux de sortie requis.
3. Appuyer sur la touche PROGRAM. Les niveaux de sortie sont désormais enregistrés dans la mémoire sélectionnée. Les voyants jaunes, à l'intérieur des touches de FLASH, arrêtent de clignoter pour rester allumés afin d'indiquer que la mémoire est maintenant programmée. Les voyants des autres touches de FLASH se rallument si leurs mémoires respectives sont programmées.

Mode Program : Mode Programmation



LCB

Éditer des Niveaux de Circuits dans une Mémoire d'Effet

Des circuits individuels d'une mémoire d'Effet peuvent être édités sans pour autant affecter les autres niveaux programmés dans la mémoire.

1. Appuyer sur la touche MEMORY TYPE afin de sélectionner EEFET (SCENE).
2. Activer la fonction EDIT en appuyant sur la touche PREVIEW/EDIT. Le voyant rouge de la touche s'allume.
3. Sélectionner la page souhaitée à l'aide de la touche MEMORY PAGE.
4. Maintenir une touche de FLASH enfoncée afin de sélectionner la mémoire à éditer. Le voyant de la touche clignote et seul le contenu de la mémoire sélectionnée est restitué. (les potentiomètres des préparations ne sont pas combinés avec les sorties).
5. On peut maintenant régler le niveau d'un circuit individuel à l'aide du potentiomètre de la PRESET lui correspondant. Pour cela il convient de reprendre le niveau existant en amenant le potentiomètre de la préparation correspondant, au niveau . Une fois le niveau repris, régler le nouveau niveau à l'aide du potentiomètre.
6. Régler les niveaux des autres circuits en fonction de vos besoins.
7. Appuyer sur la touche PREVIEW/EDIT : cela enregistre le(s) nouveau(x) niveau(x) dans la mémoire et désactive la fonction EDIT. Les voyants des touches de FLASH arrêtent de clignoter et les sorties retournent aux niveaux réglés sur les potentiomètres de la préparation.

Effacer/Supprimer un Effet

1. Sélectionner une mémoire d'effet comme décrit précédemment.
2. Presser sur la touche CLEAR (effacer) et maintenir appuyé pendant une seconde. Toutes les valeurs du circuit en mémoire seront remises à zéro et le Voyant de la touche de FLASH s'éteindra pour indiquer que la mémoire est vidée.

NB

• Les Potentiomètres des Presets

Quand la fonction WIDE n'est pas activée, soit la préparation A (preset A) ou la préparation B (preset B) peuvent être utilisées pour régler les niveaux des circuits 1 à 12. Les circuits 13 à 24 sont enregistrés à zéro. En fonctionnement WIDE, les potentiomètres de la PRESET A servent pour le réglage des circuits 1 à 12 et ceux de la PRESET B pour celui des circuits 13 à 24.

• Écraser des Mémoires

Si on sélectionne une mémoire programmée et que l'on appuie sur la touche PROGRAM, le contenu initial de la mémoire sera ÉCRASÉ de même que les niveaux de sortie en cours.

Aucun avertissement n'est donné.

• Abandonner des modifications

Pour abandonner des modifications apportées à une mémoire, appuyer sur la touche de FLASH correspondant à la mémoire sélectionnée (pour annuler sa sélection) ou bien appuyer sur une autre touche de FLASH (pour sélectionner une mémoire différente). Cela doit être fait AVANT d'appuyer sur la touche PREVIEW/EDIT qui permet de désactiver la fonction EDIT.

• Supprimer des Mémoires

Si on supprime un effet enregistré par ailleurs dans l'un des trois chenillards programmables, le(s) pas dont il relève dans ces chenillards, seront AUTOMATIQUEMENT SUPPRIMÉS. Par exemple, si on programme un chenillard avec les effets 1.2.3.4.1.5.6.7.8 et que l'on supprime la mémoire n°1, le chenillard deviendra automatiquement 2.3.4.5.6.7.8.

Mode Program : Mode Programmation



LCB

Sélectionner un Chenillard

Pour sélectionner un chenillard, appuyer sur l'une des touches SEQUENCE 1, 2 ou 3. Le voyant rouge de la touche s'allume pour indiquer le chenillard sélectionné. Les témoins lumineux au-dessus de la touche MEMORY TYPE indiquent SEQUENCE.

Si le chenillard sélectionné est déjà programmé, l'affichage indiquera le numéro du dernier pas du chenillard. Seul le contenu du dernier pas sera restitué en direct. (les potentiomètres des préparations ne sont pas combinés avec les sorties)

Si le chenillard sélectionné n'est pas programmé, l'affichage indiquera "00" et la sortie sera à zéro.

Programmer un Chenillard

On utilise les touches de FLASH pour ajouter un pas et inscrire le numéro d'une mémoire sélectionnée à l'intérieur d'un pas en une seule opération.

1. Sélectionner un chenillard non programmé comme décrit ci-dessus. L'affichage indique "00". Les sorties sont à zéro, les réglages des potentiomètres des PRESETs, ignorés.
2. Pour ajouter et programmer un pas, appuyer sur la touche de FLASH correspondant à la mémoire d'effet souhaitée. Le voyant jaune de la touche de FLASH s'allume, le contenu de la mémoire d'effet est restitué en direct et le numéro affiché augmente de 1 pour indiquer le numéro du pas en cours.
3. Répéter l'étape 2 jusqu'à programmation de tous les pas souhaités.

Insérer un Pas dans un Chenillard

1. Sélectionner un chenillard programmé comme décrit précédemment.
2. Avec les touches STEP+ ou STEP- , sélectionner le pas qui précède l'endroit où vous souhaitez insérer le nouveau pas. (par exemple, pour insérer un pas entre les pas 4 et 5, sélectionner le pas 4). La mémoire d'effet dans le pas en cours sera restituée et le voyant de la touche de FLASH correspondant s'allume.
3. Pour insérer et programmer un pas, sélectionner la page souhaitée à l'aide de la touche MEMORY PAGE et presser ensuite sur la touche de FLASH correspondant à la mémoire d'effet requise. Le voyant jaune de la touche de FLASH s'allume, le contenu de la mémoire d'effet est restitué en direct et à l'affichage le numéro augmente de 1.

NB

• *Sélection de Mémoires non programmées*

Si on sélectionne une mémoire non programmée, l'affichage clignote brièvement. Le chenillard et les sorties ne sont pas affectées.

• *Maximum de Pas Programmés*

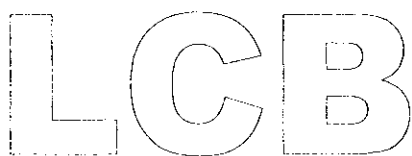
Si l'on tente d'insérer un pas dans un chenillard quand le maximum de 99 pas a déjà été programmé, le nombre "99" clignote pendant une seconde à l'affichage puis le numéro du pas précédemment inscrit réapparaît. Le chenillard et les sorties ne sont pas affectées.

• *Renommer les Pas*

Tout pas initial d'un chenillard sera renuméroté en conséquence après l'insertion d'un pas.

Par exemple, si vous commencez avec un chenillard de 10 pas et que vous ajoutiez un pas entre les pas 4 et 5, le nouveau pas deviendra le pas 5 et les pas d'origine 5 - 10 deviendront les pas 6 - 11.

Mode Program : Mode Programmation



Editer un Pas dans un Chenillard

On peut éditer (modifier) chacun des pas d'un chenillard programmé (c'est-à-dire que le numéro de mémoire change) sans pour autant affecter les autres pas de ce même chenillard.

1. Sélectionner un chenillard programmé comme précédemment décrit.
2. Appuyer sur la touche PREVIEW/EDIT pour activer la fonction EDIT. Le voyant de la touche s'allume.
3. Utiliser les touches STEP+ et STEP- pour sélectionner le pas à éditer. L'affichage indique le numéro du pas en cours. Les témoins lumineux, au-dessus de la touche MEMORY PAGE, indiquent le numéro de la page et un voyant d'une touche de FLASH est allumé pour indiquer la mémoire programmée dans le pas en cours. La mémoire est restituée.
4. Pour éditer un pas, changer de page, si nécessaire, avec la touche MEMORY PAGE, puis sélectionner la mémoire souhaitée en appuyant sur la touche de FLASH correspondante. La mémoire initialement restituée disparaît, le voyant de la touche de FLASH sélectionnée s'allume et la nouvelle mémoire est restituée.
5. Appuyer sur la touche PREVIEW/EDIT. Cela sauvegarde les modifications et désactive la fonction EDIT.

Supprimer un Pas dans un Chenillard

Lorsqu'on sélectionne un pas dans un chenillard en Mode PROGRAM, il est possible de retirer ce pas du chenillard, à n'importe quel moment.

1. Sélectionner un chenillard programmé, comme décrit précédemment.
2. Avec les touches STEP+ et STEP-, sélectionner le pas à supprimer. L'affichage indique le numéro du pas en cours.
3. Appuyer sur la touche CLEAR. Le pas sélectionné est retiré du chenillard. L'affichage indique le numéro du pas précédent, sauf en cas de suppression du pas n°1 : il y aurait alors un bref clignotement et l'affichage indiquerait ensuite " 1".

NB

• Pas unique

Si un chenillard ne comporte qu'un seul pas et qu'on le supprime, l'affichage inscrira "00" pour indiquer que le chenillard est désormais non programmé.

• Renuméroter les Pas

Tout pas initial d'un chenillard sera renuméroté en conséquence après la suppression d'un pas.

Par exemple, si vous commencez avec un chenillard de 10 pas et que vous supprimez le pas 5, les pas d'origine 6 - 10 deviendront les pas 5 - 9.

• Abandonner des modifications

Pour abandonner des modifications apportées à un chenillard, appuyer sur la touche MEMORY TYPE, la touche MODE, ou sur une touche SEQUENCE. Le pupitre quittera la fonction EDIT.

Mode Program : Mode Programmation



LCB

Effacer/Supprimer un Chenillard

LCB

Il est possible d'effacer totalement un chenillard en une seule opération.

1. Sélectionner un chenillard comme décrit précédemment.
2. Presser sur la touche CLEAR (effacer) en la maintenant enfoncée pendant une seconde. Tous les pas programmés seront effacés et l'affichage indiquera "00", pour signaler un chenillard non programmé.

LCB

Re-Visualiser un Chenillard

LCB

L'utilisateur peut re-visualiser le contenu d'un chenillard en Mode PROGRAM.

1. Sélectionner un chenillard programmé comme décrit précédemment.
Avec les touches STEP+ et STEP-, se déplacer d'un pas à l'autre du chenillard. Les témoins lumineux, au-dessus de la touche MEMORY PAGE, indiquent le numéro de la page, et le voyant de l'une des touches de FLASH s'allume pour indiquer la mémoire programmée dans le pas en cours. Le contenu de la mémoire est restitué en direct.

LCB

LCB

LCB

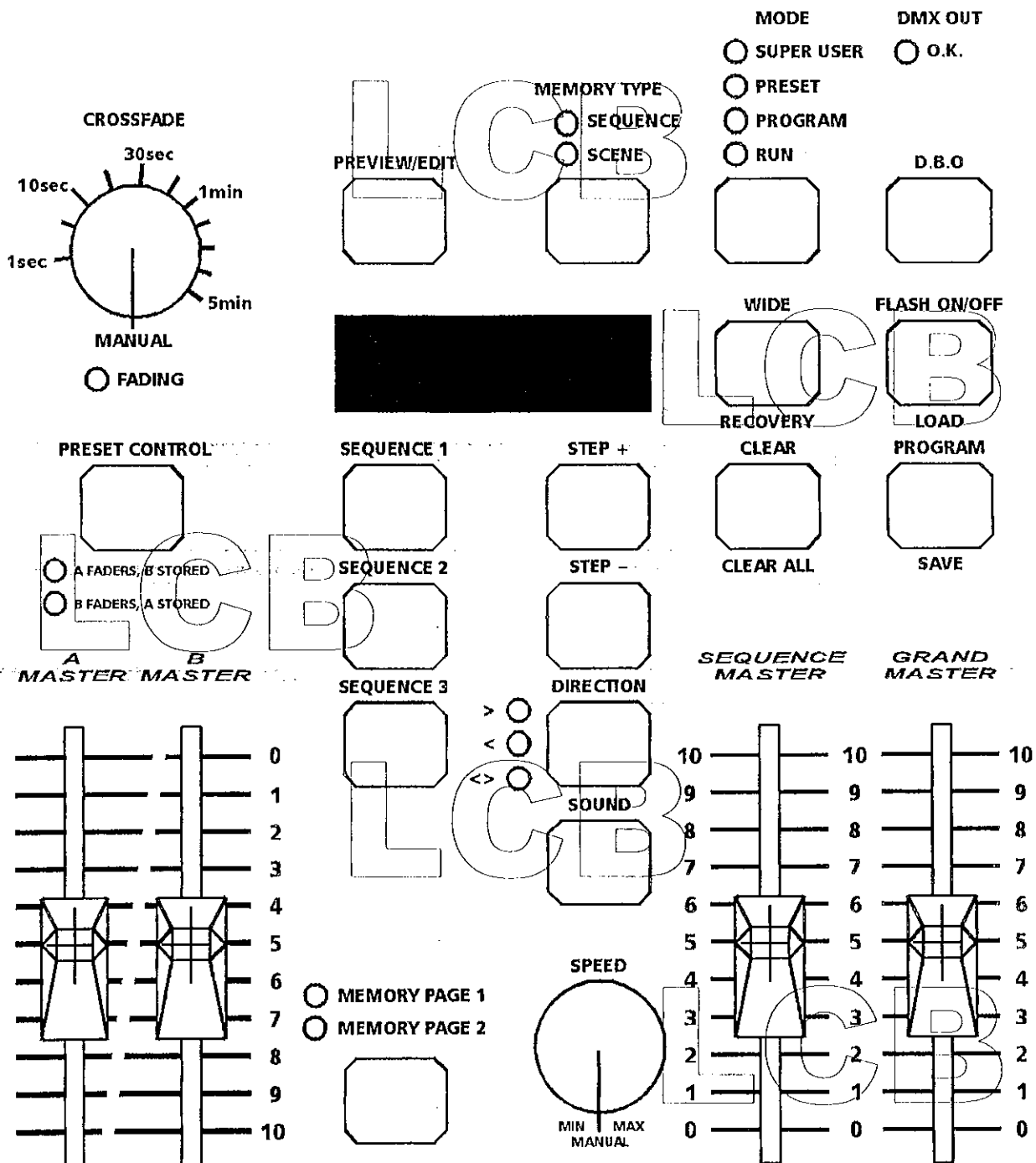
LCB

LCB

LCB

LCB

LCB



Run Mode : Mode Restitution



Le Mode Run permet à l'utilisateur de restituer une seule mémoire programmée ou un ensemble de mémoires. Les mémoires sont accessibles grâce à la touche MEMORY PAGE et aux 24 potentiomètres des PRESETS, utilisés comme submasters. La page de mémoire en cours est indiquée par les témoins lumineux, situés au-dessus de la touche MEMORY PAGE. Les potentiomètres de la PRESET A contrôlent les mémoires 1-12 et ceux de la PRESET B, les mémoires 13-24. Les voyants des touches de FLASH sont allumés quand leur mémoire respective est programmée.

Tout chenillard programmé peut aussi être restitué grâce aux touches SEQUENCE. On ne peut activer qu'un seul chenillard à la fois. On peut régler les niveaux de sortie, les temps de transfert, la vitesse du chenillard (ainsi que l'attaque), grâce aux différentes touches de commande du pupitre.

Les niveaux de sortie définitifs d'un effet sont déterminés par les niveaux enregistrés et par le submaster correspondant (potentiomètre d'une PRESET) et le GRAND MASTER.

Les niveaux de sortie définitifs d'un chenillard, sont déterminés par les niveaux enregistrés dans la mémoire du pas en cours, par le SEQUENCE MASTER et le GRAND MASTER.

Le pupitre a toujours 24 circuits en sortie DMX. Quand la fonction WIDE n'est pas activée, les circuits 13-24 sont à zéro.

Mode Run : Mode Restitution



LCB

Commandes Run et Affichages

- PRESETS A ET B

Les 12 potentiomètres composant la PRESET A, sont utilisés comme submasters afin de contrôler les niveaux de sortie des mémoires 1 à 12 de la page de mémoire sélectionnée.

Les 12 potentiomètres composant la PRESET B, sont utilisés comme submasters afin de contrôler les niveaux de sortie des mémoires 13 à 24 de la page de mémoire sélectionnée.

- TOUCHES de FLASH

Elles sont utilisées pour faire flasher les mémoires combinées. Elles peuvent être désactivées au moyen de la touche FLASH ON/OFF.

- SEQUENCE MASTER

Le potentiomètre SEQUENCE MASTER sert à contrôler le niveau de sortie maximum du chenillard sélectionné.

- SPEED (Vitesse)

Le bouton SPEED sert à régler la vitesse de la séquence en cours. Ce bouton permet de passer en manuel en position « minimum ».

- CROSSFADE (TRANSFERT)

Le bouton de TRANSFERT permet de déterminer la temporisation quand on effectue un transfert entre les pas d'un chenillard.

- DISPLAY (Affichage)

Quand un chenillard est déclenché, l'affichage indique le numéro du pas en cours. Si aucun chenillard n'est envoyé, il n'y a rien à l'affichage.

- Touches SEQUENCE 1, SEQUENCE 2, SEQUENCE 3

Elles servent à sélectionner/annuler un chenillard. Le voyant rouge de la touche s'allume quand le chenillard est sélectionné. On ne peut sélectionner qu'un seul chenillard à la fois.

- STEP+ et STEP-

Si la mémoire en cours de restitution est un chenillard, ces touches servent à se déplacer dans les pas du chenillard.

- DIRECTION

On utilise cette touche pour sélectionner la direction du chenillard indiquée par le voyant correspondant.

- SOUND (Son)

Cette touche permet d'activer l'entrée audio. Quand la fonction SOUND est activée le voyant de la touche est allumé.

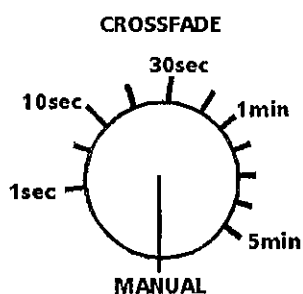
- MEMORY PAGE

Cette touche permet de sélectionner la page de mémoire en cours. Les témoins lumineux, au-dessus de la touche, indiquent la page sélectionnée.

Mode Run : Mode Restitution



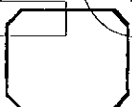
LCB



MANUAL

☐ FADING

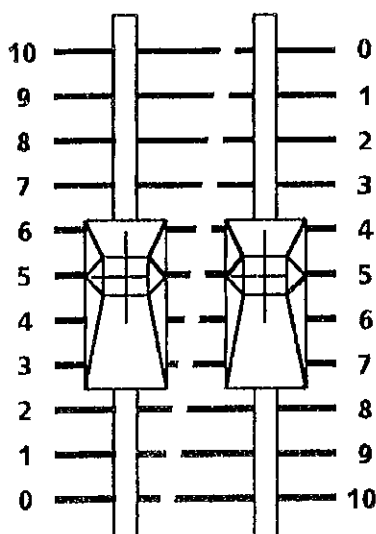
PRESET CONTROL



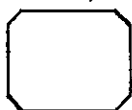
☐ A FADERS, B STORED

☐ B FADERS, A STORED

A MASTER B MASTER



PREVIEW/EDIT



MEMORY TYPE

☐ SEQUENCE

☐ SCENE



MODE

☐ SUPER USER

☐ PRESET

☐ PROGRAM

☐ RUN



DMX OUT

☐ O.K.

☐ D.B.O

☐ D.B.O

☐ D.B.O



WIDE



FLASH ON/OFF



RECOVERY
CLEAR



LOAD
PROGRAM



CLEAR ALL

SAVE

SEQUENCE 1



STEP +



SEQUENCE 2



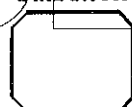
STEP -



SEQUENCE 3



DIRECTION



SEQUENCE MASTER

GRAND MASTER

SOUND



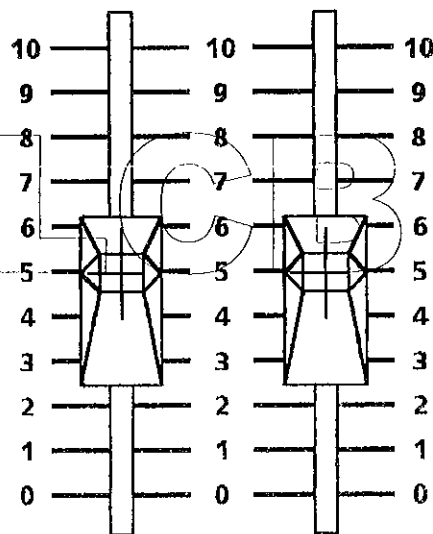
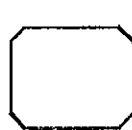
SPEED



MIN MAX
MANUAL

☐ MEMORY PAGE 1

☐ MEMORY PAGE 2



Run Mode : Mode Restitution



LCB

LCB

Activation du Mode Run

1. Si le pupitre est en Mode PRESET (manuel), appuyer sur la touche MODE en la maintenant enfoncée pendant une seconde. Le pupitre se mettra alors en Mode PROGRAM (programmation). Appuyer alors sur la touche Mode pour passer en Mode Run (restitution).
2. S'assurer que le D.B.O. (noir général) n'est pas activé.
3. Sélectionner la fonction WIDE si nécessaire ;
4. Positionner tous les potentiomètres des préparations sur zéro.
5. Régler le SEQUENCE MASTER et le GRAND MASTER sur 10.
6. Positionner le bouton de temporisation (CROSSFADE) sur "Manuel".

LCB

Restituer des Mémoires d'Effet

On peut restituer des mémoires d'effet en utilisant les potentiomètres des Presets respectifs.

1. Sélectionner la page de mémoire souhaitée avec la touche MEMORY PAGE
2. Déplacer le potentiomètre de la Preset sur le niveau demandé. L'effet correspondant est restitué.

LCB

ode Run : Mode Restitution

Accéder aux Mémoires d'Effet sur Différentes Pages (Page Overlay)

Il est possible d'envoyer simultanément plusieurs mémoires des pages 1 et 2 à la fois, à condition qu'elles ne soient pas sous le contrôle du même potentiomètre d'une PRESET. (par exemple, on peut envoyer page 1 - mémoire 1 et page 2- mémoire 2 en même temps, mais pas page 1 -mémoire 1 et page 2- mémoire 1).

Si l'on change de page de mémoire, alors qu'un des potentiomètres des PRESET est au-dessus de zéro, les préparations restent sur la page d'avant et les niveaux sont maintenus pour la mémoire initiale. Quand le potentiomètre retourne sur zéro, les préparations passent sur la page en cours. On appelle cela un « Page Overlay ».

« Page Overlay » se produit aussi quand on maintient enfoncées des touches de FLASH. Une fois la touche relâchée, elle devient active pour la page en cours.

Quand on restitue une mémoire qui n'appartient pas à la page en cours, le voyant de sa touche de FLASH respective clignote et s'arrête lorsque l'on revient à la page correcte en appuyant sur la touche MEMORY PAGE.

Les exemples suivants expliquent le fonctionnement de « Page Overlay » :

1. S'assurer que les mémoires 1 et 6 sont programmées sur les pages 1 et 2 à la fois.
2. S'assurer que tous les potentiomètres des PRESETs sont sur zéro et que le GRAND MASTER est sur 10.
3. Avec la touche MEMORY PAGE, sélectionner la Page 1.
4. Déplacer le potentiomètre de la Preset correspondant à la mémoire 1 sur 10. (la mémoire 1 de la page 1 est restituée)
5. Appuyer sur la touche MEMORY PAGE pour passer à la page 2. Le voyant de la touche de FLASH correspondant à la mémoire 1 clignote. Les sorties demeurent inchangées.
6. Déplacer le potentiomètre de la Preset correspondant à la mémoire 6 sur 10. (la mémoire 6 de la page 2 vient s'ajouter sur les sorties)
7. Ramener le potentiomètre de la Preset correspondant à la mémoire 1 sur zéro (la mémoire 1 de la page 1 est retirée des sorties). Le voyant de la touche de FLASH respective arrête de clignoter. Le potentiomètre de la Preset contrôle maintenant la mémoire 1 de la page 2.
8. Déplacer le potentiomètre de la Preset correspondant à la mémoire 1 sur 10 (la mémoire 1 de la page 2 vient s'ajouter sur les sorties).
9. Appuyer sur la touche MEMORY PAGE pour revenir à la page 1. Les voyants des touches de FLASH correspondant aux mémoires 1 et 6 se mettent à clignoter.
10. Ramener le potentiomètre de la Preset correspondant à la mémoire 1 sur zéro. Le voyant de la touche de FLASH respective arrête de clignoter (la mémoire 1 de la page 2 est retirée des sorties). Le potentiomètre de la Preset contrôle désormais la mémoire 1 de la page 1.
11. Ramener le potentiomètre de la Preset correspondant à la mémoire 6 sur zéro. Le voyant de la touche de FLASH respective arrête de clignoter (la mémoire 6 de la page 2 est retirée des sorties). Le potentiomètre de la Preset contrôle désormais la mémoire 6 de la page 1.

Run Mode : Mode Restitution



Flasher des Mémoires

N'importe quelle mémoire d'effet programmée peut être flashée au niveau du général GRAND MASTER.

1. Sélectionner la page de mémoire souhaitée avec la touche MEMORY PAGE.
2. Appuyer, en maintenant enfoncé, sur la touche de FLASH correspondant à la mémoire à flasher. Cette dernière sera restituée.
3. Relâcher la touche de FLASH. La mémoire reviendra au niveau déjà réglé sur les potentiomètres des Presets.

Déclencher un Chenillard

On peut déclencher n'importe lequel des trois chenillards (à condition de les avoir enregistrés). Le niveau de sortie du chenillard s'ajoute à celui de n'importe quel effet déjà en cours.

1. Appuyer sur l'une des touches SEQUENCE pour le transférer sur les sorties. Le voyant de la touche s'allume pour indiquer que le chenillard est activé. L'affichage indique le numéro du pad en cours. Le chenillard commence par le pas n°1.
2. Avec la touche SEQUENCE MASTER, on contrôle le niveau de sortie du chenillard. La vitesse, le sens ainsi que la durée de transfert entre les pas peuvent être réglés en fonction des besoins (cf § suivants pour plus de détails).
3. Appuyer de nouveau sur la touche SEQUENCE afin d'inhiber le chenillard. Le voyant de la touche s'éteint pour indiquer que le chenillard n'est plus activé. L'affichage se vide.

LCB

Run Mode : Mode Restitution



LCB

Déplacements entre les Pas d'un Chenillard

Progression manuelle à l'intérieur d'un Chenillard

1. S'assurer que le bouton de réglage SPEED est sur la position « Manuel » et que la fonction SOUND n'est pas active.
2. Appuyer sur la touche STEP+ pour passer au pas suivant.
3. Appuyer sur la touche STEP- pour revenir au pas précédent.

Progression automatique à l'intérieur d'un Chenillard

1. S'assurer que le bouton de réglage SPEED n'est pas sur la position « Manuel » et que la fonction SOUND n'est pas active.
2. Avec la touche SPEED, régler le rythme auquel le chenillard doit avancer. (la vitesse du chenillard)

Utilisation de l'Entrée Audio pour Contrôler la Vitesse d'un Chenillard

On peut faire avancer un chenillard en mesure grâce aux basses fréquences d'une source musicale. On peut aussi fixer la vitesse de base du chenillard et utiliser les basses pour ajouter des pas.

1. Brancher une source musicale sur l'entrée audio du pupitre.
2. S'assurer que la fonction SOUND est active.
3. Si l'on n'utilise que le son pour déclencher le chenillard, positionner la touche de réglage SPEED sur « Manuel ».
4. Pour combiner fonctionnement automatique du pupitre et son, fixer la vitesse de base avec le bouton de réglage SPEED.

LCB

LCB

Run Mode : Mode Restitution



Transfert Sec ou Temporisé entre les Pas du Chenillard

Pour passer instantanément du pas d'un chenillard au pas suivant, positionner le bouton de temporisation sur « Manuel ».

Pour réaliser un transfert entre un pas de chenillard et le suivant, régler le bouton de temporisation sur n'importe quelle durée.

Si la progression est manuelle (via les touches STEP+ et STEP-) le temps du transfert est fixé par le bouton de temporisation.

Si la progression est automatique ou contrôlée par le son, les transferts s'effectuent à l'intérieur du chenillard au rythme fixé par le bouton de réglage SPEED.

Contrôle du Sens du Chenillard

Le sens d'un chenillard est contrôlé par la touche DIRECTION. Appuyer sur la touche DIRECTION pour sélectionner le sens désiré – en avant (>), en arrière (<) ou bien auto-reverse (<>).

NB

• Changer de Chenillard

Pour passer de la restitution d'un chenillard à celle d'un autre, appuyer simplement sur la touche SEQUENCE appropriée. Il n'est pas nécessaire d'arrêter d'abord le chenillard en cours. Par exemple, si le chenillard 1 est en cours et que l'on appuie sur la touche SEQUENCE 2, le chenillard 1 sera retiré des sorties et le chenillard 2 restitué.

• Touches STEP

Les touches STEP+ et STEP- restent actives à tout moment quand un chenillard se déroule. Elles permettent de faire avancer, à raison d'un pas en avant, le chenillard, ou de l'inverser, à raison d'un pas en arrière. Si l'on appuie sur l'une de ces deux touches pendant plus de deux secondes, le chenillard avancera aussi longtemps que l'on maintiendra l'une ou l'autre de ces touches enfoncées.

• Commande à distance du STEP

(déclenchement à distance du passage au pas suivant)

Appuyer sur un interrupteur branché sur l'embase Jack, placée à l'arrière du pupitre, produira le même effet que si l'on appuie sur la touche STEP.

• Entrée Audio

Si une source sonore externe est raccordée au pupitre pour faire avancer un chenillard, la fonction SOUND devra être activée à l'aide de la touche SOUND.

• Débrancher l'Entrée Audio

Si l'on débranche la source sonore externe, le chenillard progressera au rythme fixé sur le bouton de réglage SPEED. Si ce dernier est sur la position "Manuel", le chenillard s'arrêtera.

Mode Super User



En Mode SUPER USER, les fonctions des préparations ainsi que les fonctions mémoires sont déconnectées. L'utilisateur aura accès aux options suivantes :

1. Positionner le pupitre sur RECOVERY ON/OFF,
2. Effacer toutes les mémoires programmées,
3. Sauvegarder ou charger un programme.

ATTENTION

Seul un module mémoire Zero 88 peut être branché au connecteur SUB-D 9 contacts, situé à l'arrière du pupitre. Il est conseillé d'éteindre le pupitre avant de brancher ou de débrancher le module mémoire..

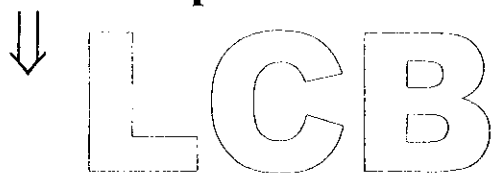
Activation du Mode Super User

Appuyer en même temps sur les touches STEP+ et STEP- et les maintenir enfoncées, presser ensuite sur la touche Mode pendant une seconde. Le témoin lumineux SUPER USER, au-dessus de la touche MODE s'allume. L'affichage indique la version du logiciel.

Quitter le Mode Super User

Pour quitter le Mode SUPER USER, presser sur la touche MODE pendant une seconde. Le pupitre reviendra en Mode Programmation (Mode Program).

Mode Super User



Activation de la Fonction « Recovery »

La fonction « Recovery » détermine l'état du pupitre à sa remise en marche.

Si la fonction « Recovery » est active (On)- le pupitre retrouvera l'état dans lequel il était au moment de sa fermeture, excepté si il fonctionnait en Mode SUPER USER, auquel cas il redémarrerait en Mode PROGRAM.

Si la fonction « Recovery » est désactivée (Off)- le pupitre retrouvera sa configuration par défaut à sa remise en marche.

Appuyer sur la touche WIDE pour basculer en position « Recovery ». Le voyant de la touche indique la fonction active (allumé = Recovery On, éteint = Recovery Off)

Effacer Toutes les Mémoires

Presser sur la touche CLEAR pendant 1 seconde pour effacer toutes les mémoires programmées. Une fois les mémoires effacées, l'affichage se vide puis se remet à indiquer la version du logiciel.

Sauvegarder un Programme

1. S'assurer qu'un module mémoire est branché sur l'embase de type D à l'arrière du pupitre.
2. Appuyer sur la touche PROGRAM (SAVE). Les données des mémoires programmées sont enregistrées dans l'unité mémoire. **ECRASANT TOUTES AUTRES DONNEES EXISTANTES.** Si l'opération réussit, l'affichage fera clignoter « 00 », sinon c'est un code d'erreur qui flashera. La version du logiciel apparaîtra ensuite à l'affichage.

Charger un Programme

3. S'assurer qu'un module mémoire est branché sur l'embase de type D à l'arrière du pupitre.
4. Appuyer sur la touche FLASH ON/OFF (LOAD). Les données de mémoire contenues dans l'unité mémoire sont chargées dans le pupitre. **ECRASANT TOUTES AUTRES DONNEES EXISTANTES.** Si l'opération réussit, l'affichage fera clignoter « 00 », sinon un code d'erreur flashera. La version du logiciel apparaîtra ensuite à l'affichage.

Codes d'Erreur du Module Mémoire

Code Erreur
Erreurs de Sauvegarde

- | | |
|----|------------------------|
| 01 | Pas de module connecté |
| 02 | Module défectueux |

Erreurs de Chargement

- | | |
|----|---------------------------|
| 03 | Pas de module connecté |
| 04 | Module défectueux |
| 05 | Type de pupitre incorrect |
| 06 | Version incompatible |

Caractéristiques Techniques



Alimentation

Alimentation séparée avec connecteur DIN verrouillable 4 contacts.

Secteur

230V -18% à +10% (190V-253V)

Raccordement

Contact 1 = 9V 400mA
Contact 2 = 0V Masse
Contact 3 = 20V 200mA
(20V uniquement nécessaire pour option analogique)
Contact 4 = Non utilisé
PIN=Contact

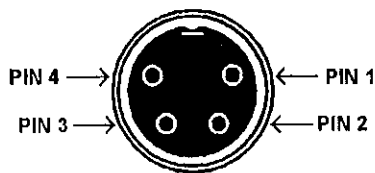


Figure A.
Connecteur d'Alimentation, vu de l'arrière du pupitre

Entrée Audio

Entrée Stéréo >10 k, minimum 100mV à maximum 10V

Raccordement

Tip (pointe) = Voie Gauche
Ring (bague) = Voie Droite
Sleeve (corps) = 0V Masse

Commande à distance du STEP +

Jack Stéréo 0,25 pouce.
Raccorder le corps (Sleeve) à la pointe (Tip) pour déclencher un STEP +.

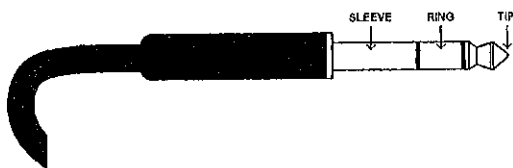


Figure B.
Raccordement d'une fiche Jack Stéréo

Caractéristiques Techniques



LCB

Module Mémoire Zero 88 (Option)

Module SUB D 9 contacts mâle contenant une EEPROM
N° de Code : 00-115-00

Sortie DMX

Connecteur XLR 5 contacts, non isolé, avec protection contre une présence de tension, avec témoin de data en sortie. Data sur circuits 1-24 seulement.

Raccordement

Contact 1 (pin 1) = 0V Masse
Contact 2 (pin 2) = 1- Conducteur DMX en réserve
Contact 3 (pin 3) = 1+ Conducteur DMX actif
Contacts 4 & 5 (pin 4 & 5) pas connectés.
Voir Figure C.

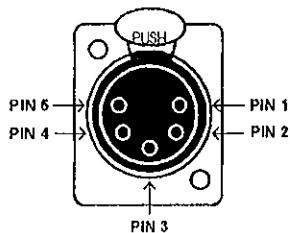


Figure C.

Connecteur DMX, vu de l'arrière du pupitre

Sortie Analogique (Option)

N° de Code 00-118-00

24 circuits de 0 à +10V

Protection contre les courts-circuits

Tous les circuits supportent 5 mA

Tous les circuits sont protégés par diode

4 Connecteurs DIN verrouillables, 8 Contacts.

Pas d'alimentation par les gradateurs.

Contact 1 (pin 1) = Circuit 1

Contact 2 (pin 2) = Circuit 2

Contact 3 (pin 3) = Circuit 3

Contact 4 (pin 4) = Circuit 4

Contact 5 (pin 5) = Circuit 5

Contact 6 (pin 6) = Circuit 6

Contact 7 (pin 7) = Pas utilisé

Contact 8 (pin 8) = 0V Masse

Voir Figure D.

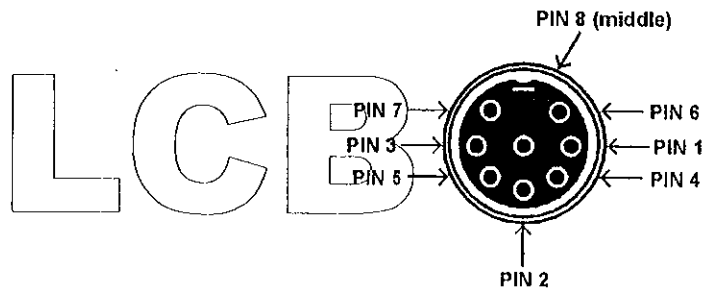
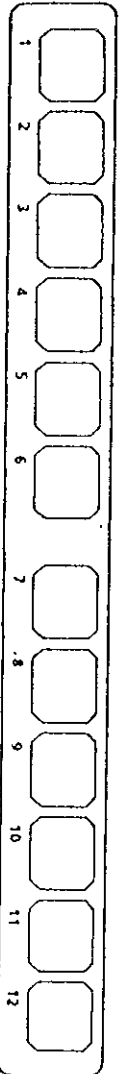
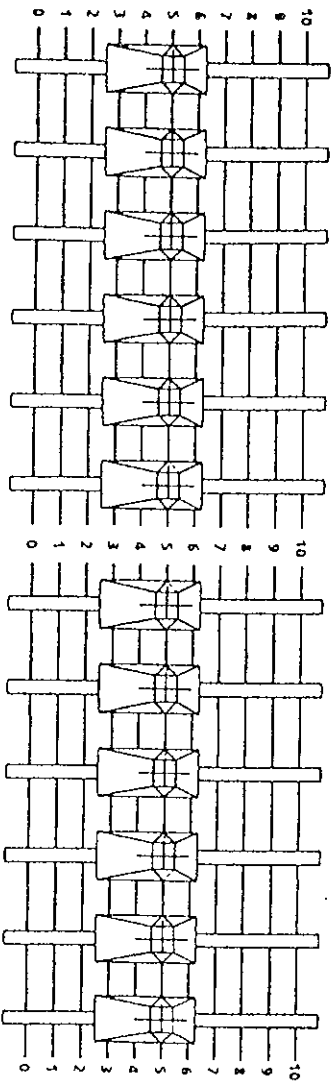


Figure D.

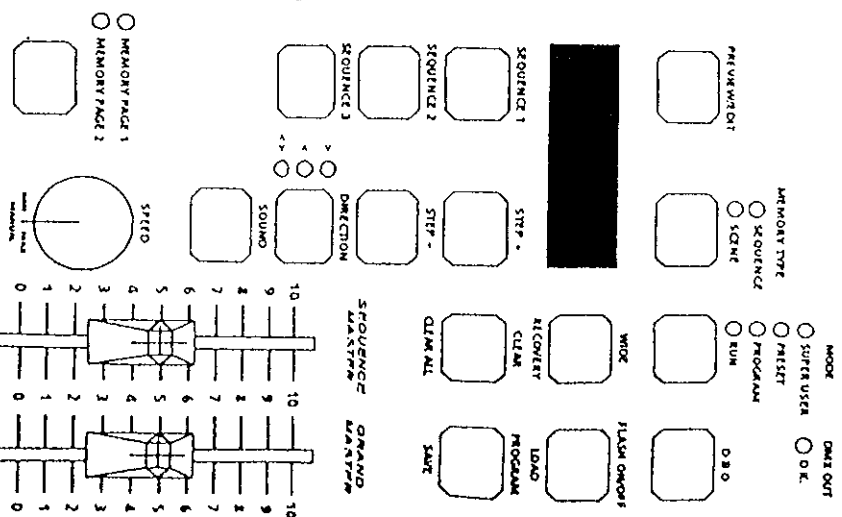
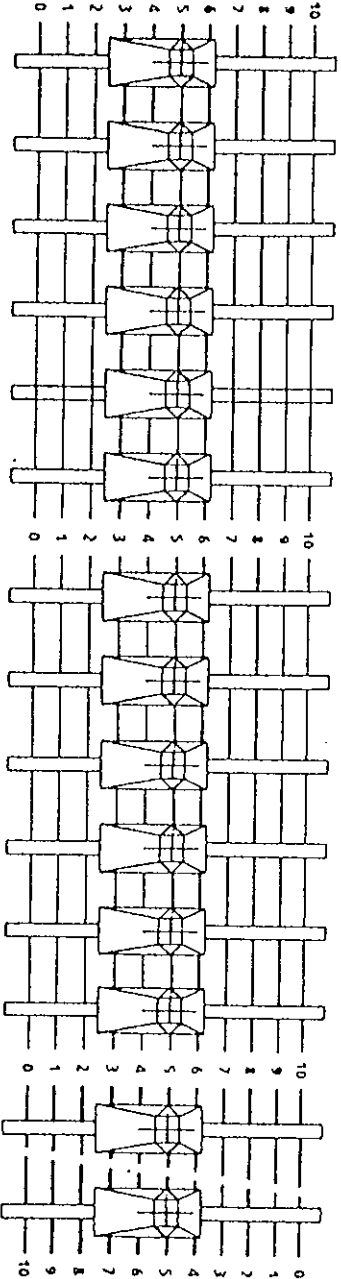
Connecteur Analogique, vu de l'arrière du pupitre.

PRESET A



PRESET B

MASTER MASTER



Zero 88

