



DMX Invader 2420 MK II contrôleur DMX

Musikhaus Thomann

Thomann GmbH

Hans-Thomann-Straße 1

96138 Burgebrach

Allemagne

Téléphone : +49 (0) 9546 9223-0

Courriel : info@thomann.de

Internet : www.thomann.de

17.09.2015, ID : 323499 | SW V1.0

Table des matières

1	Remarques générales.....	5
2	Consignes de sécurité.....	7
3	Performances.....	11
4	Installation.....	13
5	Connexions et éléments de commande.....	17
6	Utilisation.....	28
	6.1 Menu de configuration « Setting ».....	28
	6.2 Mode Programmation.....	67
	6.3 Mode Fonction.....	126
	6.4 Fonctionnement avec machine à brouillard.....	140
	6.5 Fonctionnement avec stroboscope.....	142
7	Liste de fonctions MIDI.....	146
8	Remarques sur la création de profil.....	151
9	Données techniques.....	162

10 Protection de l'environnement..... 163

1 Remarques générales

La présente notice d'utilisation contient des remarques importantes à propos de l'utilisation en toute sécurité de cet appareil. Lisez et respectez les consignes de sécurité et les instructions fournies. Conservez cette notice en vue d'une utilisation ultérieure. Veillez à ce que tous les utilisateurs de l'appareil puissent la consulter. En cas de vente de l'appareil, vous devez impérativement remettre la présente notice à l'acheteur.

Nos produits sont constamment perfectionnés. Toutes les informations sont donc fournies sous réserve de modifications.

Symboles et mots-indicateurs

Cette section donne un aperçu de la signification des symboles et mots-indicateurs utilisés dans cette notice d'utilisation.

Terme générique	Signification
DANGER !	Cette association du symbole et du terme générique renvoie à une situation dangereuse directe se traduisant par de graves lésions voire la mort si celle-ci ne peut être évitée.
REMARQUE !	Cette association du symbole et du terme générique renvoie à une situation dangereuse potentielle pouvant se traduire par des dommages matériels et sur l'environnement si celle-ci ne peut être évitée.
Symbole d'avertissement	Type de danger
	Avertissement en cas de tension électrique dangereuse.
	Avertissement en cas d'emplacement dangereux.

2 Consignes de sécurité

Utilisation conforme

Cet appareil est destiné à la commande de projecteurs, gradateurs, appareils à effets de lumière, lyres ou d'autres appareils pilotés par DMX. Utilisez l'appareil uniquement selon l'utilisation prévue, telle que décrite dans cette notice d'utilisation. Toute autre utilisation, de même qu'une utilisation sous d'autres conditions de fonctionnement, sera considérée comme non conforme et peut occasionner des dommages corporels et matériels. Aucune responsabilité ne sera assumée en cas de dommages résultant d'une utilisation non conforme.

L'appareil doit uniquement être utilisé par des personnes en pleine possession de leurs capacités physiques, sensorielles et mentales et disposant des connaissances et de l'expérience requises. Toutes les autres personnes sont uniquement autorisées à utiliser l'appareil sous la surveillance ou la direction d'une personne chargée de leur sécurité.

Sécurité



DANGER !

Dangers pour les enfants

Assurez-vous d'une élimination correcte des enveloppes en matière plastique et des emballages. Ils ne doivent pas se trouver à proximité de bébés ou de jeunes enfants. Danger d'étouffement !

Veillez à ce que les enfants ne détachent pas de petites pièces de l'appareil (par exemple des boutons de commande ou similaires). Les enfants pourraient avaler les pièces et s'étouffer.

Ne laissez jamais des enfants seuls utiliser des appareils électriques.



DANGER !

Décharge électrique due aux tensions élevées circulant à l'intérieur de l'appareil

Des pièces sous haute tension sont installées à l'intérieur de l'appareil. Ne démontez jamais les caches de protection.

Les pièces à l'intérieur de l'appareil ne nécessitent aucun entretien de la part de l'utilisateur.



DANGER !

Décharge électrique due à un court-circuit

Utilisez toujours un câble d'alimentation électrique à trois fils et isolé correctement avec une fiche à contacts de protection. Ne modifiez ni le câble d'alimentation ni la fiche électrique. En cas de non-respect, il y a risque de décharge électrique et danger d'incendie et de mort. En cas de doute, veuillez contacter votre électricien agréé.



REMARQUE !

Risque d'incendie

Ne recouvrez jamais l'appareil ou ses fentes d'aération. Ne montez pas l'appareil à proximité directe d'une source de chaleur. Tenez l'appareil éloigné des flammes nues.



REMARQUE !

Conditions d'utilisation

L'appareil est conçu pour une utilisation en intérieur. Pour ne pas l'endommager, n'exposez jamais l'appareil à des liquides ou à l'humidité. Évitez toute exposition directe au soleil, un encrassement important ainsi que les fortes vibrations.



REMARQUE !

Alimentation électrique

Avant de raccorder l'appareil, contrôlez si la tension indiquée sur l'appareil correspond à la tension de votre réseau d'alimentation local et si la prise de courant est équipée d'un disjoncteur différentiel. En cas de non-observation, l'appareil pourrait être endommagé et l'utilisateur risquerait d'être blessé.

Lorsqu'un orage s'annonce ou que l'appareil ne doit pas être utilisé pendant une période prolongée, débranchez-le du secteur afin de réduire le risque de décharge électrique ou d'incendie.

3 Performances

Ce contrôleur DMX convient particulièrement aux tâches d'éclairage professionnels, lors d'événements par exemple, sur les scènes de musique rock, pour les groupes de musique de danse, les trios et les duos comme pour une utilisation DJ mobile.

Caractéristiques particulières de l'appareil :

- 2 × sorties DMX tripolaires
- 484 canaux DMX au total (avec canal 481 pour une machine à brouillard DMX et les canaux 483-484 pour un stroboscope DMX)
- Bibliothèque d'appareils pour un maximum de 50 appareils définis par l'utilisateur
- 10 mouvements préprogrammés et éditables (Movements) avec décalage de phases réglable
- 60 chenillards (chaser) programmables (à 200 scènes par chenillard)
- 1200 scènes programmables (60 banques à 20 emplacements de mémoire)
- 20 presets à 10 couleurs et 10 gobos chacun
- 20 appareils avec jusqu'à 24 canaux chacun peuvent être définis
- Curseur maître pour la commande du canal du variateur de chaque appareil
- 24 curseurs (fader) pour contrôler les 24 canaux DMX de chaque appareil
- 60 cues programmables (un cue combine des chenillards en un show)

- 20 overrides pour interventions programmées en cours de spectacle
- 20 positions Center (un point zéro peut être défini pour chaque appareil raccordé)
- Possibilité de protection par mot de passe
- Connexion MIDI standard
- Connexion USB pour lampe à col de cygne (lampe comprise)
- Connexion USB pour les mises à jour du logiciel, pour la sauvegarde des données et l'importation des banques enregistrées.
- Possibilité de commande d'un stroboscope DMX et analogique

4 Installation

Sortez l'appareil de son emballage et vérifiez soigneusement l'absence de tout dommage avant de l'utiliser. Veuillez conserver l'emballage. Utilisez l'emballage d'origine ou vos propres emballages particulièrement appropriés au transport ou à l'entreposage afin de protéger l'appareil des secousses, de la poussière et de l'humidité pendant le transport et l'entreposage.

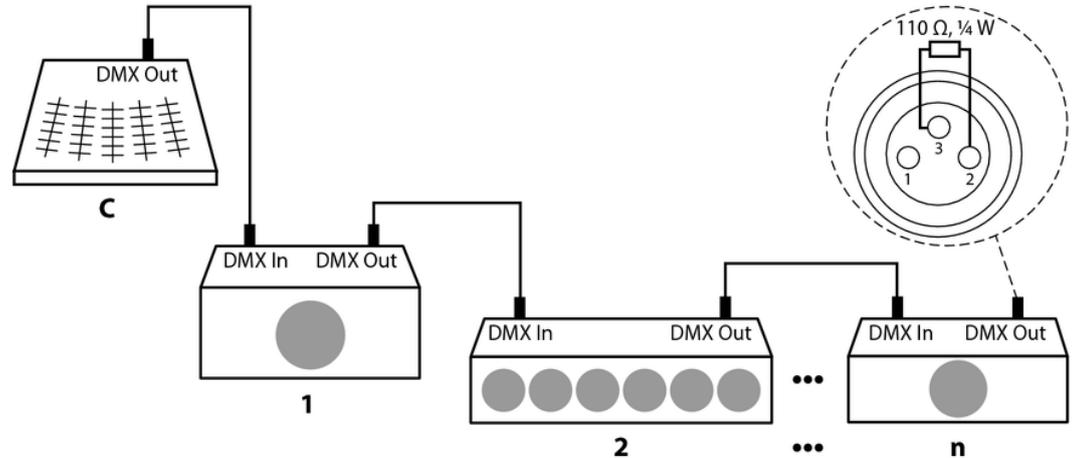
Etablissez les connexions tant que l'appareil n'est pas branché. Pour toutes les connexions, utilisez des câbles de qualité qui doivent être les plus courts possibles.

Montage en 19"

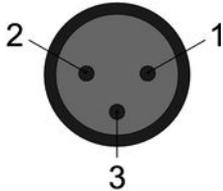
L'appareil est conçu pour un montage sur pupitre ou châssis (rack) 19 pouces, il occupe six unités en hauteur (UH).

Plan de connexions DMX

Connectez la sortie DMX de l'appareil (C) avec l'entrée DMX du premier appareil DMX (1). Connectez la sortie du premier appareil DMX à l'entrée du deuxième appareil, et ainsi de suite, afin d'obtenir un branchement en série. Vérifiez le raccordement de la sortie du dernier appareil DMX à une résistance (110Ω , $\frac{1}{4} W$).



Sorties DMX



Deux prises XLR tripolaires servent de sorties DMX. Le dessin et le tableau ci-dessous montrent le brochage des prises.

1	Terre
2	Données DMX (-)
3	Données DMX (+)

Adresse DMX et canaux de commande

Un canal de commande est prévu pour chaque fonction d'un appareil DMX (p. ex. la couleur, la luminosité, l'intervalle des flash, etc.). Les canaux de commande peuvent être associés à un bloc de curseurs de canal sur le pupitre de commande de la lumière. Par exemple, si les 10 canaux d'un appareil sont associés aux curseurs des canaux CH1 - CH10 sur le pupitre de commande de la lumière, vous devez régler l'adresse DMX 1 sur l'appareil à piloter. Le curseur du canal suivant CH11 sur le pupitre de commande de lumière doit alors piloter la fonction du premier canal de commande d'un autre appareil au sein de la chaîne DMX. Vous réglerez alors sur cet appareil l'adresse DMX 11. Poursuivez de la même manière avec les autres appareils.

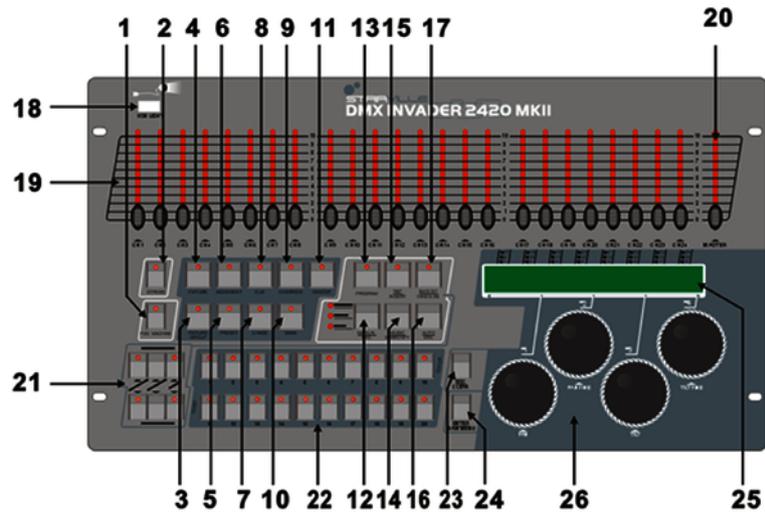
Une condition préalable à cette commande manuelle est l'activation de l'appareil n°1.



L'adresse DMX définit le numéro du premier canal de commande DMX d'un appareil (1 - 512).

5 Connexions et éléments de commande

Face avant



DMX Invader 2420 MK II

1	<p><i>[FOG MACHINE]</i></p> <p>Pour activer une machine à brouillard raccordée (via le canal DMX 481).</p>
2	<p><i>[STROBE]</i></p> <p>Pour déclencher un stroboscope raccordé (via les canaux DMX 483 et 484).</p>
3	<p><i>[FIXTURE GROUP]</i></p> <p>Pour choisir un ou plusieurs groupes d'appareils.</p>
4	<p><i>[FIXTURE]</i></p> <p>Si vous associez l'adresse DMX des appareils raccordés en fonction de la liste des canaux (☞ « <i>Liste de canaux à numéro fixe d'appareil</i> » à la page 23) (le premier appareil recevant ainsi l'adresse DMX 1, le suivant l'adresse 25, le suivant l'adresse 49, etc.), vous pouvez appuyer sur la touche <i>[FIXTURE]</i> puis sélectionner directement avec les touches numérotées de [1 – 20] les différents appareils dont les canaux de commande seront alors aussitôt associés aux 24 curseurs de canal.</p>
5	<p><i>[PRESET]</i></p> <p>Touche pour sélectionner subséquentement un preset de couleur ou de gobo à l'aide des touches numérotées de [1 – 10] ou [11 – 20].</p>

6	<i>[MOVEMENT]</i> Touche pour sélectionner subséquemment un mouvement programmé à l'aide des touches numérotées de [1 – 10].
7	<i>[CHASE]</i> Touche pour sélectionner subséquemment un chenillard programmé (suite de plusieurs scènes).
8	<i>[CUE]</i> Touche pour sélectionner subséquemment un cue programmé (suite de plusieurs chenillards).
9	<i>[OVERRIDE]</i> Touche pour sélectionner subséquemment une scène programmée qui désactive le show en cours.
10	<i>[BANK]</i> Touche pour sélectionner subséquemment une scène.
11	<i>[CENTER]</i> Si vous avez programmé des positions Center pour un appareil et que cet appareil est utilisé dans la scène actuelle, vous pouvez appuyer sur cette touche pour appliquer ensuite les positions Center à l'aide des touches numérotées de [1 – 20].

12	<i>[MANUAL/REC]</i> En mode Fonction, vous activez le mode manuel avec cette touche. En mode Programmation, vous lancez l'enregistrement avec cette touche.
13	<i>[PROGRAM]</i> Maintenez enfoncée cette touche pendant 2 secondes afin d'activer le mode Programmation ou le désactiver.
14	<i>[MUSIC/BANK COPY]</i> En mode Fonction, vous activez le mode piloté par la musique avec cette touche. En mode Programmation, vous lancez les procédures de copie avec cette touche.
15	<i>[TAP/INSERT]</i> En mode Fonction (uniquement mode automatique), vous pouvez saisir la vitesse des séquences en actionnant cette touche à plusieurs reprises. En mode Programmation, vous ajoutez des éléments de programmation avec cette touche.
16	<i>[AUTO/DEL]</i> En mode Fonction, vous activez le mode automatique avec cette touche. En mode Programmation, vous effacez des éléments de programmation avec cette touche.

17	<i>[BLACKOUT/STAND ALONE]</i>	
	Appuyez brièvement sur cette touche en mode Fonction pour éteindre simultanément tous les appareils. Maintenez appuyée cette touche pendant 2 secondes pour activer le mode Fonctionnement autonome dans lequel la fonction DMX est désactivée. Vous quittez le mode Fonctionnement autonome en appuyant brièvement sur cette touche, la fonction BLACKOUT est alors activée que vous pourrez couper en appuyant à nouveau brièvement sur la touche.	
18	USB Light	
	Le port USB sert uniquement à raccorder une lampe USB.	
19	Fader	
	Ces curseurs (faders) permettent de régler les valeurs DMX des différents canaux.	
20	<i>[MASTER]</i>	
	Commande le canal du variateur de l'appareil sélectionné.	
21	STAND ALONE	
	Éléments de contrôleur pour les sorties 5 broches STAND ALONE.	
22	Touches numérotées de 1 à 20	
	avec touche de fonction	Description

	<i>[Fixture]</i>	Pour sélectionner jusqu'à 20 appareils.
	<i>[Fixture Group]</i>	Pour créer et sélectionner jusqu'à 20 groupes d'appareils.
	<i>[Movement]</i>	Pour sélectionner 10 séquences de mouvements (que 1-10).
	<i>[Preset]</i>	Pour créer et sélectionner des presets COLOR (touches <i>[1-10]</i>) et GOBO (touches <i>[11-20]</i>) sur un maximum de 20 pages de mémoire.
	<i>[Cue]</i>	Pour sélectionner et programmer jusqu'à 60 cues.
	<i>[Chenillard]</i>	Pour sélectionner et programmer jusqu'à 60 chenillards (chaser).
	<i>[Override]</i>	Pour sélectionner et programmer jusqu'à 20 overrides.
	<i>[Bank]</i>	Pour sélectionner et programmer jusqu'à 1200 scènes à partir de 60 banques.
	<i>[Center]</i>	Pour sélectionner et programmer jusqu'à 20 positions Center.
23	<i>[ESC/CLEAR]</i>	Pour revenir au niveau immédiatement supérieur du menu ou pour effacer des valeurs en mode de programmation.

24	<i>[ENTER/MAIN MENU]</i> Pour appeler le menu principal ou confirmer les saisies.
25	Écran LCD Affiche l'activité momentanée de l'appareil ou l'état du programme.
26	Molettes jog Ces molettes de données vous permettent d'entreprendre et de sélectionner des réglages pendant l'utilisation de l'appareil.

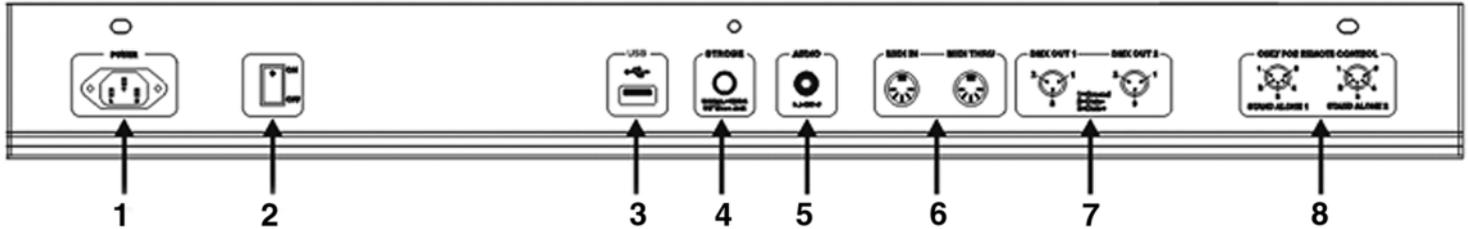
Liste de canaux à numéro fixe d'appareil



Le tableau suivant vous présente les canaux DMX associés aux 24 curseurs de canal par simple appui sur les touches numérotées [1 – 20] (la LED de la touche [FIXTURE] doit être allumée !).

Touche numérotée	Canaux DMX	Touche numérotée	Canaux DMX
1	1-24	11	241-264
2	25-48	12	265-288
3	49-72	13	289-312
4	73-96	14	313-336
5	97-120	15	337-360
6	121-144	16	361-384
7	145-168	17	385-408
8	169-192	18	409-432
9	193-216	19	432-456
10	217-240	20	457-480

Arrière



1 POWER

Branchez le connecteur du câble d'alimentation de l'appareil à une prise électrique à l'aide du câble d'alimentation électrique qui fournisse la tension spécifiée dans les données techniques.

2 Interrupteur ON/OFF

Pour la mise en marche / arrêt de l'appareil.

3	USB Connexion USB pour les mises à jour du logiciel, pour la sauvegarde des données et l'importation des banques enregistrées.
4	STROBE Pour déclencher des effets stroboscopes analogiques qui ne peuvent pas interpréter le signal DMX. Signal +12V $\overline{\text{---}}$.
5	AUDIO LINE IN Vous pouvez raccorder des signaux audio LINE (0,1 V ~ 1 V _{pp}) à cette prise Cinch pour le mode piloté par la musique. Lorsque cette prise de commutation est occupée, le microphone intégré est désactivé.
6	MIDI IN / MIDI THRU L'appareil reçoit des données MIDI par la prise MIDI IN, les données MIDI arrivant sont retransmises à l'appareil MIDI suivant via MIDI THRU.

7 DMX OUT

Ces deux connexions émettent des signaux DMX aux appareils compatibles DMX. Utilisez des câbles avec fiches XLR à trois broches pour raccorder les appareils.

8 STAND ALONE

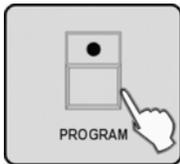
Ces connexions sont uniquement utilisées en mode maître/esclave. Utilisez des câbles avec fiches XLR à 5 broches sur des fiches jack en 6,3 mm pour le premier appareil, la télécommande du premier appareil commandera de cette façon les fonctions Stand-by, Fonction et Mode de tous les autres appareils.

6 Utilisation

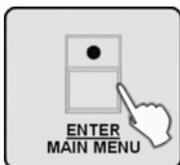
Après la mise en marche de votre Invader, le pupitre effectue un test automatique dont le déroulement est affiché à l'écran. Une fois ce test terminé, il est possible d'utiliser le pupitre.

6.1 Menu de configuration « Setting »

Ouvrir le menu



1. ➤ Activez le mode Programmation en maintenant la touche *[PROGRAM]* enfoncée pendant 2 secondes. Lorsque le mode Programmation est activé, la LED de la touche *[PROGRAM]* est allumée.



2. ➤ Maintenez la touche [ENTER / MAIN MENU] appuyée pendant 2 secondes pour ouvrir le menu principal.

Le menu principal comporte les 17 sous-menus suivants :

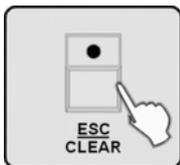
1. Créer un nouveau profil d'appareil (Create a new fixture profile)
2. Modifier un profil d'appareil (Modify a fixture profile)
3. Effacer un profil d'appareil (Delete a fixture profile)
4. Associer un profil (Patch a fixture)
5. Inverser la configuration du canal (Reverse channel setup)
6. Configuration du mode Fade (Fade mode select)
7. Sélectionner le mode Blackout (Blackout mode select)
8. Sélectionner le canal MIDI (MIDI channel select)
9. Séquence Chase selon une durée programmée ou à sélectionner librement (Chase run by inside/outside time)

10. Adresse Auto Remote (Auto remote address)
11. Lire le périphérique USB (Read U disk)
12. Écrire le périphérique USB (Write U disk)
13. Modifier le mot de passe (Modify password)
14. Activer/désactiver le mot de passe (Enable password)
15. Effacer toute la mémoire (Erase all memory)
16. Régler la sensibilité audio (Audio input range adjust)
17. Commuter la plage de valeurs du canal (Channel value display mode)

Vous sélectionnez l'option souhaitée dans le menu avec la molette jog # 1, puis appuyez sur la touche *[ENTER / MAIN MENU]* pour activer le sous-menu désiré afin d'effectuer les modifications.

Quitter le menu

Appuyez sur la touche *[ESC / CLEAR]* à plusieurs reprises pour revenir au niveau immédiatement supérieur du menu jusqu'à ce que vous remontiez au dernier et quittiez le menu complètement.

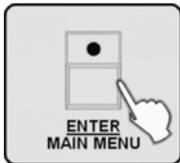
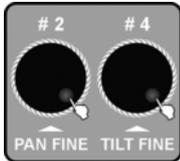


Vous pourrez arrêter le mode Programmation seulement après avoir quitté le menu. Maintenez la touche [PROGRAM] enfoncée pendant 2 secondes.

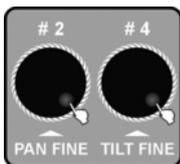
6.1.1 Créer un nouveau profil d'appareil



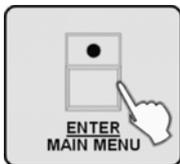
Lorsque vous créez des profils pour les appareils utilisés, vous pouvez remplacer à l'écran le numéro de canal du curseur par l'affichage de la fonction réelle du curseur de l'appareil sélectionné. Ceci améliore la clarté considérablement sans modifier la fonctionnalité.



1. ➤ Activez le menu principal.
2. ➤ L'écran affiche la première option du menu « 01. Create a new fixture profile ». Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.
3. ➤ Tournez les molettes jog # 2 et # 4 pour saisir le nom de l'appareil (FIXTURE). Tournez la molette jog # 2 pour modifier la position du curseur. Tournez la molette jog # 4 pour modifier le signe. Vous pouvez choisir parmi 26 lettres et 10 chiffres ainsi que le signe « — ». La longueur max. du nom de l'appareil est de 16 caractères.
4. ➤ Confirmez avec la touche [ENTER / MAIN MENU], le premier champ correspondant à la fonction associée des canaux de commande DMX 1-24 clignote.



5. ➤ Tournez la molette jog # 2 pour sélectionner le champ du canal souhaité. Tournez la molette jog # 4 pour modifier la fonction associée au canal actuel (ex. PAN, TILT, DIM, etc.). Les attributs « A » (couleur d'ambre) et « W » (blanc) sont pris en charge.



6. ➤ Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour confirmer.

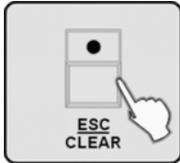


7. ➤ Tournez la molette jog # 2 pour sélectionner le recueil de profils (« STAIRVILLE profiles » ou « other profiles ») dans lequel vous souhaitez mémoriser le profil de l'appareil.



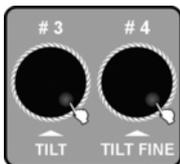
8. ➤ Appuyez sur la touche *[ENTER / MAIN MENU]*, toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer que le traitement du profil de l'appareil s'est terminé avec succès.

9. ➤ Répétez les étapes 3–8 pour créer jusqu'à 50 profils d'appareil.



10. ➤ Appuyez sur la touche *[ESC / CLEAR]* pour revenir au niveau immédiatement supérieur du menu.

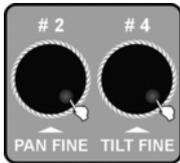
6.1.2 Modifier un profil d'appareil



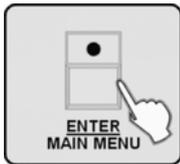
1. ➤ Activez le menu principal.
2. ➤ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à affichage de « 02. Modify a fixture profile » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.
3. ➤ Tournez la molette jog # 4 pour activer un profil du recueil de profils STAIRVILLE. Tournez la molette jog # 3 pour sélectionner un profil d'un recueil de profils d'un autre fabricant (other profiles). Le nom du profil sélectionné dans chacun de ces cas s'affiche en bas à gauche de l'écran.



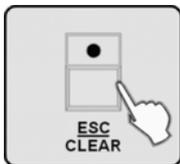
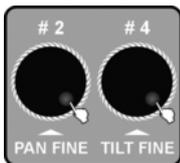
- 4.** ➤ Appuyez sur la touche *[ENTER / MAIN MENU]* pour activer le profil sélectionné. L'appareil propose tout d'abord de changer le nom.



- 5.** ➤ Tournez si nécessaire les molettes jog # 2 et # 4 pour modifier le nom de l'appareil. Tournez la molette jog # 2 pour modifier la position du curseur. Tournez la molette jog # 4 pour modifier le signe. Vous pouvez choisir parmi 26 lettres et 10 chiffres ainsi que le signe « — ». La longueur max. du nom de l'appareil est de 16 caractères.



- 6.** ➤ Appuyez sur la touche *[ENTER / MAIN MENU]* pour confirmer le nom modifié ou pour continuer avec l'association de fonction des canaux de commande DMX 1-24 sans modifier de nom.



- 7.** ➤ Tournez la molette jog # 2 pour sélectionner le champ du canal souhaité. Tournez la molette jog # 4 pour modifier la fonction associée au canal actuel (ex. PAN, TILT, DIM, etc.).
- 8.** ➤ Répétez les étapes 3–7 pour modifier d'autres profils d'appareils.
- 9.** ➤ Appuyez sur la touche [ESC / CLEAR] pour revenir au niveau immédiatement supérieur du menu.

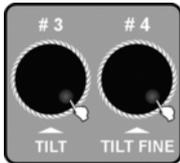


Si vous avez modifié un profil, il faut à nouveau procéder à l'association du profil à l'appareil afin que les modifications soient efficaces, voir ↪ Chapitre 6.1.4 « Associer un profil d'appareil » à la page 40.

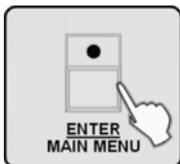
6.1.3 Effacer un profil d'appareil



1. ➤ Activez le menu principal.
2. ➤ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à affichage de « 03. Delete a fixture profile » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.



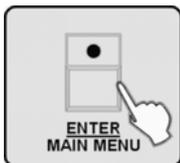
3. ➤ Tournez la molette jog # 4 pour effacer un profil du recueil de profils STAIRVILLE. Tournez la molette jog # 3 pour effacer un profil d'un recueil de profils d'un autre fabricant.



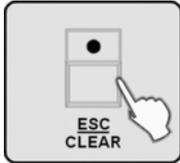
- 4.** ➤ Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour confirmer. L'écran affiche « *Delete the fixture? [NO]* ».



- 5.** ➤ Tournez la molette jog # 2 pour passer à « Yes ».



- 6.** ➤ Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU], toutes les LED clignotent trois fois de suite pour confirmer l'effacement.
- 7.** ➤ Répétez les étapes 3–6 pour effacer d'autres profils d'appareils.



8. ➔ Appuyez sur la touche [ESC / CLEAR] pour revenir au niveau immédiatement supérieur du menu.

6.1.4 Associer un profil d'appareil

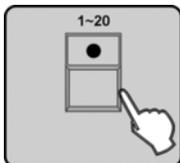


Cette fonction vous permet d'associer un profil créé auparavant à l'une des touches numérotées [1 – 20], avec laquelle vous activez les appareils raccordés.



1. ➤ Activez le menu principal.

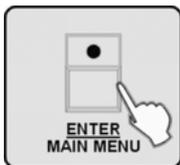
2. ➤ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à affichage de « 04. Patch a fixture » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer l'option.



3. ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] pour sélectionner l'appareil à associer.

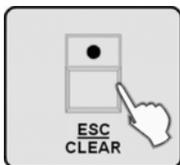


4. ➤ Tournez la molette jog # 4 pour sélectionner un profil dans le recueil de profils STAIR-VILLE. Tournez la molette jog # 3 pour sélectionner un profil dans le recueil de profils d'un autre fabricant.



5. ➤ Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour associer ce profil, toutes les LED clignotent trois fois de suite.

6. ➤ Répétez les étapes 3–5 pour associer d'autres appareils.

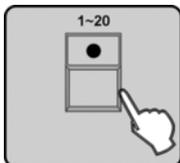


7. ➤ Appuyez sur la touche [ESC / CLEAR] pour revenir au niveau immédiatement supérieur du menu.

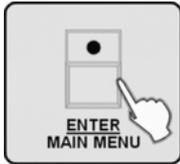
6.1.5 Inverser la configuration du canal



*Cette fonction vous permet d'inverser diverses fonctions de curseur afin que le fait de repousser ce dernier vers le haut déclenche un mouvement dans le sens **horaire** et non plus dans le sens **anti-horaire**.*

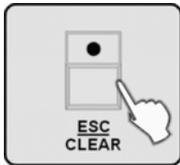


1. ➤ Activez le menu principal.
2. ➤ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à affichage de « 05. Reverse channel setup » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.
3. ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] pour sélectionner l'appareil pour lequel vous désirez inverser les fonctions du curseur.
4. ➤ Tournez la molette jog # 2 pour sélectionner le champ de fonction du canal souhaité. Tournez la molette jog # 4 pour inverser la fonction du curseur pour ce canal. L'affichage passe de « [NOM] » à « [REV] ».



5. ➤ Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour confirmer. Toutes les LED clignotent trois fois de suite.

6. ➤ Répétez les étapes 3–5 pour inverser d'autres canaux.



7. ➤ Appuyez sur la touche [ESC / CLEAR] pour revenir au niveau immédiatement supérieur du menu.

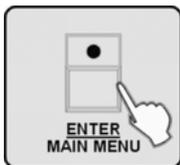
6.1.6 Configuration du mode Fade



Vous pouvez régler avec cette option les canaux pour lesquels des temps "Fade" programmés sont à prendre en compte lors des séquences en mode automatique.



1. ➤ Activez le menu principal.
2. ➤ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à affichage de « 06. Fade mode select » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.
3. ➤ Tournez la molette jog # 2 pour commuter du réglage de base « [only pan/tilt] » (uniquement Pan/Tilt) à « [pan/tilt + CH select] » (Pan/Tilt + sélection du canal) ou « [all channel] » (tous les canaux).

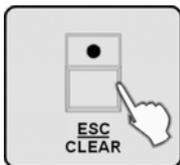


4. ➤ Appuyez sur la touche *[ENTER / MAIN MENU]* pour confirmer le réglage. Si vous avez sélectionné « *[all channel]* » ou « *[only pan/tilt]* », toutes les LED clignotent trois fois de suite. L'appareil quitte ensuite ce sous-menu.

Si vous avez sélectionné « *[pan/tilt + CH select]* » et confirmé avec la touche *[ENTER / MAIN MENU]*, vous pouvez ensuite sélectionner à l'aide des touches numérotées *[1–20]* l'appareil pour lequel vous pouvez activer les canaux choisis en mode « *FADE* » ou « *NORMAL* ». Vous choisissez le canal souhaité avec la molette jog # 2, la commutation se produit avec la molette jog # 4.



Certaines fonctions de canal ne peuvent pas être commutées.



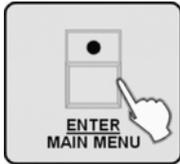
5. ➤ Appuyez sur la touche *[ESC / CLEAR]* pour revenir au niveau immédiatement supérieur du menu.

contrôleur DMX

6.1.7 Sélectionner le mode Blackout



1. ➤ Activez le menu principal.
2. ➤ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à affichage de « 07. Blackout mode select » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.
3. ➤ Tournez la molette jog # 2 pour commuter du réglage de base « [stand by] » à « [pan/tilt center] » ou « [black out scene] ».
 - « [stand by] » = le pupitre n'a plus de fonction de sortie
 - « [pan/tilt center] » = toutes les valeurs à l'exception de PAN & TILT sont remises à 0
 - « [black out scene] » = toutes les valeurs sont remises à 0

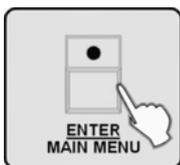


4. ➔ Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour confirmer le réglage, toutes les LED clignotent trois fois de suite. L'appareil quitte ensuite ce sous-menu.

6.1.8 Sélectionner le canal MIDI



Si l'appareil doit recevoir des informations via l'interface MIDI, ce sous-menu vous permet de sélectionner le canal de transmission souhaité. Vous pourrez obtenir une vue d'ensemble des fonctions MIDI au point suivant : ➔ Chapitre 7 « Liste de fonctions MIDI » à la page 146.



1. ➤ Activez le menu principal.
2. ➤ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à affichage de « 08. Midi channel select » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.
3. ➤ Tournez la molette jog # 2 pour sélectionner un canal MIDI « [00] » - « [16] ». Si vous choisissez pour le canal MIDI la valeur « [00] », des informations MIDI pourront être reçues sur tous les canaux 1 – 16.
4. ➤ Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour confirmer le réglage, toutes les LED clignotent trois fois de suite. L'appareil quitte ensuite ce sous-menu.

6.1.9 Séquence Chase selon une durée programmée ou à sélectionner librement



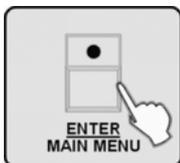
Cette option du menu vous permet de sélectionner si le déroulement d'un chenillard doit être piloté par les valeurs temporelles utilisées à la programmation des différentes scènes ou si la commande temporelle ne doit être définie qu'au moment du déroulement du chenillard.



1. ➤ Activez le menu principal.
2. ➤ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à affichage de « 09. Chase run by inside/outside time » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.



3. ➤ Tournez la molette jog # 2 pour sélectionner « *[inside time]* » ou « *[outside time]* ». Si vous choisissez « *[inside time]* », le déroulement d'un chenillard sera piloté par les valeurs temporelles utilisées à la programmation des différentes scènes. Si vous choisissez « *[outside time]* », la commande temporelle pourra être définie librement et adaptée pendant le déroulement du chenillard.

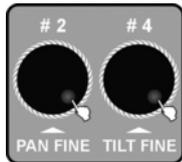


4. ➤ Appuyez sur la touche *[ENTER / MAIN MENU]* pour confirmer le réglage, toutes les LED clignotent trois fois de suite. L'appareil quitte ensuite ce sous-menu.

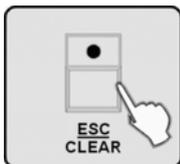
6.1.10 Adresse Auto Remote



Cette fonction permet d'adresser des lyres compatibles par l'intermédiaire du pupitre de commande. Il n'est pas alors nécessaire de régler l'adresse dans l'appareil. Les appareils incompatibles ignorent cette fonction. Pour la compatibilité, veuillez consulter la notice d'utilisation de l'appareil raccordé.



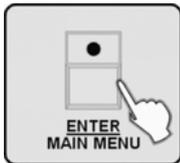
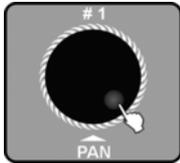
1. ➤ Activez le menu principal.
2. ➤ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à affichage de « 10. Auto remote address » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.
3. ➤ Tournez la molette jog # 2 pour modifier le réglage de base « [NO] » sur « [Yes] ». Si l'écran affiche « [NO] » et que vous appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU], l'appareil quitte ce sous-menu. Si l'écran affiche « [YES] » et que vous appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU], le dialogue de l'adresse s'ouvre.
4. ➤ Sélectionnez alors avec la molette jog # 2 le numéro de l'appareil 001-170 et avec les touches numérotées [1 – 20], l'adresse souhaitée. Toutes les LED clignotent trois fois de suite et l'adresse de l'appareil concerné est affichée à l'écran. Ceci signifie que l'adresse correspondante a été transmise à l'appareil.
Procédez de même avec la molette jog # 4.
5. ➤ Répétez les étapes 3–4 pour entrer les adresses d'autres appareils.



6. ➤ Appuyez sur la touche [ESC / CLEAR] pour revenir au niveau immédiatement supérieur du menu.

6.1.11 Lire le périphérique USB

Si des données de programme (*.PRO) ou de banques (*.CIF) sont mémorisées dans le répertoire DIR2420 d'un périphérique USB, vous pouvez lire les fichiers avec cette fonction. Les profils chargés (fichiers de banques) doivent être associés afin de pouvoir être utilisés (↪ *Chapitre 6.1.4 « Associer un profil d'appareil » à la page 40*). Pendant la lecture du périphérique USB, vous ne devez pas retirer le périphérique. Les fichiers ou le périphérique seraient sinon endommagés. Le périphérique USB doit être formaté FAT. S'il est autrement formaté, vous devez le reformater auparavant avec un ordinateur.

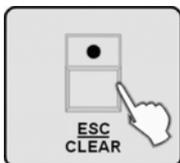


1. ▶ Activez le menu principal.
2. ▶ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à affichage de « 11. Read U disk » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.
3. ▶ Tournez la molette jog # 1 pour lire un fichier programme (« 01. Load program file ») ou un recueil de profils (« 02. Load a fixture library »). Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer l'option.
4. ▶ Les fichiers programme ou de profils disponibles sont affichés à l'écran. Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner le nom du fichier.
5. ▶ Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour confirmer.



6. ➤ Tournez la molette jog # 2 pour sélectionner « [Yes] » (charger) ou « [No] » (pas de chargement). Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour confirmer.

7. ➤ Répétez les étapes 3–6 pour lire d'autres fichiers.



8. ➤ Appuyez sur la touche [ESC / CLEAR] pour revenir au niveau immédiatement supérieur du menu.

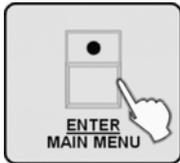


Vous devriez effectuer une sauvegarde du show en cours de traitement avant de charger de fichiers programme. Car le fichier programme que vous chargez écrasera tous les programmes dans le contrôleur. Sauvegardez donc vos fichiers sur le périphérique USB et/ou sur un ordinateur et ne lisez que les fichiers que vous voulez utiliser.

6.1.12 Écrire le périphérique USB

Vous pouvez enregistrer les programmes achevés sur un périphérique USB dans le répertoire DIR 2420. Pendant la lecture du périphérique USB, vous ne devez pas retirer le périphérique. Les fichiers ou le périphérique seraient sinon endommagés. Le périphérique USB doit être formaté FAT. S'il est autrement formaté, vous devez le reformater auparavant avec un ordinateur.

1. ➤ Activez le menu principal.
2. ➤ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à l'affichage de « 12. Write U disk » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.
3. ➤ L'écran affiche « 01. Save program file ». Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour confirmer.

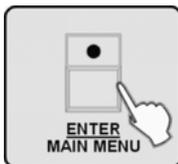




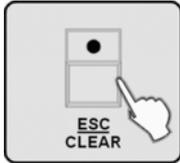
- 4.** ➤ Tournez la molette jog # 2 pour sélectionner « [Yes] » (enregistrer) ou « [No] » (pas d'enregistrement). Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour confirmer.



- 5.** ➤ Si vous sélectionnez « [Yes] », l'écran demandera d'entrer le nom du fichier. Tournez la molette jog # 2 pour modifier la position du curseur. Tournez la molette jog # 4 pour modifier le signe. Vous pouvez choisir parmi 26 lettres et 10 chiffres ainsi que le signe « — ». La longueur max. du nom de l'appareil est de 8 caractères.



- 6.** ➤ Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour enregistrer. Cette action dure quelques minutes.



7. ➤ Appuyez sur la touche [ESC / CLEAR] pour revenir au niveau immédiatement supérieur du menu.

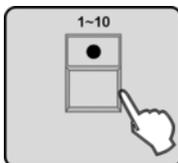
6.1.13 Modifier le mot de passe



1. ➤ Activez le menu principal.
2. ➤ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à affichage de « 13. Modify password » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.



- 3.** ➤ Tournez la molette jog # 2 pour naviguer entre « *power on password* » (mise en marche avec protection par mot de passe, réglage par défaut) et « *memory protect password* » (protection par mot de passe du contenu de la mémoire). Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer la fonction sélectionnée.

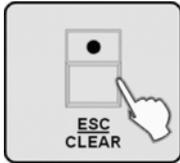


- 4.** ➤ Entrez les 6 chiffres du mot de passe actuellement valable à l'aide des touches numérotées [1-10] (10 à la place du 0). Si vous entrez un mot de passe erroné, les caractères génériques (*) disparaissent pour les emplacements déjà entrés si bien que le champ de saisie est de nouveau vierge à la fin.



Le mot de passe entré d'usine pour les deux domaines protégés par mot de passe est « 111111 ».

- 5.** ➤ Lorsque l'ancien mot de passe est correctement entré, l'appareil vous demande d'entrer 6 nouveaux chiffres à l'aide des touches numérotées [1-10]. Vous devez entrer le nouveau mot de passe deux fois. Une fois le mot de passe modifié, toutes les LED clignotent trois fois de suite et l'appareil revient automatiquement au niveau précédent du menu.



6. ➤ Vous pouvez ici aussi tourner la molette jog # 2 pour modifier le mot de passe de l'autre fonction de protection.
7. ➤ Appuyez sur la touche [ESC / CLEAR] pour revenir au niveau immédiatement supérieur du menu.

6.1.14 Activer/désactiver le mot de passe



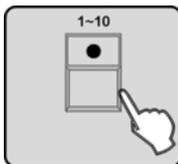
1. ➤ Activez le menu principal.
2. ➤ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à affichage de « 14. Enable password » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.

3. ➤ Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner le mot de passe « *user power* » ou « *user memory protect* ». Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour confirmer votre sélection.



Si vous avez choisi « user power », vous devrez entrer le mot de passe actuellement valable pour ce domaine de protection lors de la prochaine mise en marche pour pouvoir utiliser l'appareil.

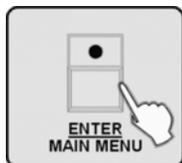
Si vous avez choisi « user memory protect », vous devrez entrer le mot de passe actuellement valable pour ce domaine de protection lors de la prochaine activation du mode Programmation.



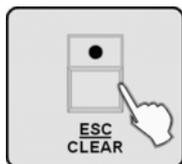
4. ➤ L'écran vous demandera d'entrer un mot de passe. Utilisez les touches numérotées [1-10] pour entrer le mot de passe valable à six positions (10 à la place du 0). Si vous entrez un mot de passe erroné, les caractères génériques (*) disparaissent pour les emplacements déjà entrés si bien que le champ de saisie est de nouveau vierge à la fin.



5. ➤ Après avoir entré le mot de passe correctement, tournez la molette jog # 2 pour sélectionner « *Enable* » (activé) ou « *Disable* » (désactivé).



6. ➤ Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour confirmer. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer que l'action a été correctement exécutée.

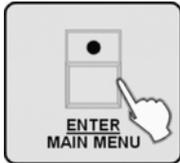


7. ➤ Appuyez sur la touche [ESC / CLEAR] pour revenir au niveau immédiatement supérieur du menu.

6.1.15 Effacer toute la mémoire



1. ➤ Activez le menu principal.
2. ➤ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à affichage de « 15. Erase all memory » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.
3. ➤ Si le contenu de la mémoire de l'appareil est protégé par un mot de passe, l'écran vous demande d'entrer le mot de passe à six chiffres actuellement valable à l'aide des touches numérotées [1-10] (10 à la place du 0). Confirmez cette entrée avec la touche [ENTER / MAIN MENU]. Si l'appareil accepte votre entrée, il passe à l'étape 4, dans tout autre cas, vous avez de nouveau la possibilité d'entrer le mot de passe.
4. ➤ L'écran affiche « Erase all memory? [No] ». Tournez la molette jog # 2 pour commuter l'affichage sur « [Yes] ».

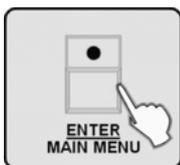


5. Si vous appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU], le contenu de la mémoire sera définitivement effacé sans autre interrogation. Le clignotement par trois fois de toutes les LED indique que l'effacement a été effectué.

6.1.16 Régler la sensibilité audio



Cette fonction permet de tester et de régler la sensibilité de l'appareil pour la commande par la musique.



1. ➤ Activez le menu principal.
2. ➤ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à affichage de « 16. Audio input range adjust » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.
3. ➤ Tournez la molette jog # 2 pour régler la sensibilité audio entre « 001 » et « 100 ». Plus le chiffre est élevé, plus la sensibilité l'est aussi. Vous pouvez la tester pendant le réglage. Dès que l'appareil détecte une impulsion audio, toutes les LED clignotent brièvement (exception faite des LED du stroboscope et de la fonction autonome).
4. ➤ Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour enregistrer et revenir au menu principal. Appuyez sur la touche [ESC / CLEAR] pour revenir au menu principal sans effectuer de changement.

6.1.17 Commuter la plage de valeurs du canal



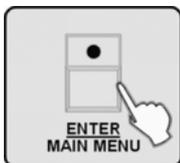
Avec cette fonction, vous pouvez choisir si les valeurs des différents canaux doivent être affichées dans une plage de « 0-100 » ou de « 0-255 ».



1. ➤ Activez le menu principal.
2. ➤ Tournez la molette jog # 1 jusqu'à affichage de « 17. Channel value display mode » à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour activer cette fonction.



3. ▶ Tournez la molette jog # 2 pour sélectionner la plage de valeurs « 0-100 » ou « 0-255 ».



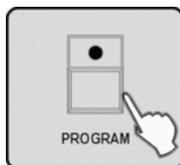
4. ▶ Appuyez sur la touche [ENTER / MAIN MENU] pour enregistrer et revenir au menu principal. Appuyez sur la touche [ESC / CLEAR] pour revenir au menu principal sans effectuer de changement.

6.2 Mode Programmation

Dans la description qui va suivre de la programmation, nous supposons que vous avez réglé les adresses DMX des appareils raccordés de manière à ce que celles-ci puissent être sélectionnées au moyen des touches numérotées [1 – 20].

Touche numérotée	Adresse DMX	Touche numérotée	Adresse DMX
1 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 1	11 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 241
2 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 25	12 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 265
3 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 49	13 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 289
4 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 73	14 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 313
5 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 97	15 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 337
6 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 121	16 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 361
7 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 145	17 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 385
8 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 169	18 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 409

Touche numérotée	Adresse DMX	Touche numérotée	Adresse DMX
9 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 193	19 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 432
10 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 217	20 pour l'appareil avec	l'adresse DMX 457

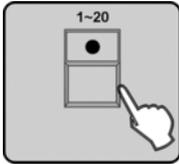


Activez le mode Programmation en maintenant la touche *[PROGRAM]* enfoncée pendant 2 secondes. Lorsque le mode Programmation est activé, la LED de la touche *[PROGRAM]* est allumée.

Pour interrompre une programmation en cours, appuyez sur la touche *[ESC/CLEAR]*.

Appuyez à nouveau sur la touche *[PROGRAM]* pendant 2 secondes pour quitter le mode de programmation. La LED de la touche *[PROGRAM]* s'éteint.

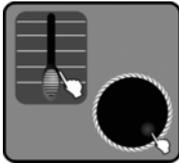
6.2.1 Programmation d'une scène



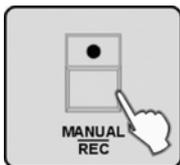
1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ La LED de la touche *[FIXTURE]* doit s'allumer. Appuyez sinon sur la touche *[FIXTURE]*. Sélectionnez un ou plusieurs appareils avec lesquels vous souhaitez programmer la scène à l'aide des touches numérotées *[1 - 20]*.



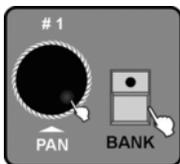
Pour activer une série d'appareils au choix avec des numéros qui se suivent, appuyez simultanément sur la première et la dernière touche numérotée de la série souhaitée.



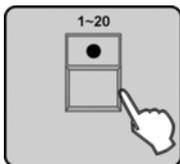
3. ➤ Réglez maintenant manuellement les valeurs souhaitées pour les différents canaux à l'aide des curseurs (Fader) *[1-24]*. Vous pouvez aussi utiliser les molettes jog # 1 et # 2 pour activer *[PAN]* et *[PAN FINE]* ou les molettes jog # 3 et # 4 pour *[TILT]* et *[TILT FINE]*.



4. ➤ Lorsque la scène souhaitée est réglée, appuyez sur la touche [MANUAL/REC] pour lancer la mémorisation.

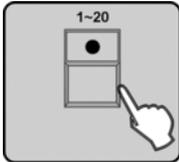


5. ➤ Appuyez sur la touche [BANK] puis tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la banque de mémoire (1–60) où la scène doit être mémorisée. Chaque banque peut contenir jusqu'à 20 scènes.

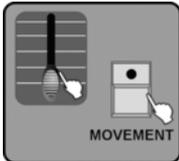


6. ➤ Les LED des touches numérotées correspondant aux emplacements où des scènes ont déjà été mémorisées sont alors allumées. Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] où la scène doit être mémorisée selon votre choix. Les emplacements de mémoire déjà occupés sont écrasés sans autre interrogation. Toutes les LED clignotent trois fois de suite brièvement afin de signaler que la mémorisation est correctement effectuée. L'écran confirme également la mémorisation avec « *Store a scene succeed* ». Le numéro de la banque et celui de la scène qui vient d'être programmée apparaissent dessous.
7. ➤ Répétez les étapes 2–6 pour programmer d'autres scènes.

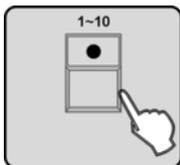
6.2.2 Programmation d'une scène avec mouvements



1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ La LED de la touche *[FIXTURE]* doit s'allumer. Appuyez sinon sur la touche *[FIXTURE]*. Sélectionnez un ou plusieurs appareils avec lesquels vous souhaitez programmer la scène à l'aide des touches numérotées *[1 – 20]*.



3. ➤ Réglez maintenant manuellement les valeurs souhaitées pour les différents canaux à l'aide des curseurs (Fader) *[1-24]*. Vous pouvez également régler « Pan » et « Tilt » avec les molettes jog # 1-# 4. Appuyez ensuite sur la touche *[MOVEMENT]*.



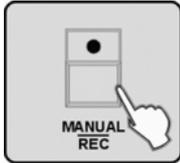
4. ➤ Dès que vous appuyez maintenant sur l'une des touches numérotées [1-10] pour sélectionner l'un des mouvements préprogrammés en usine, les appareils sélectionnés commencent à exécuter le mouvement.



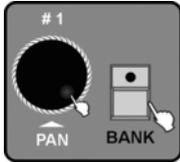
5. ➤ Une prochaine étape sera de définir les paramètres MOVEMENT afin d'adapter le mouvement selon votre objectif. Tournez dans ce cas la molette jog # 2 pour sélectionner les paramètres d'adaptation du mouvement. Vous pouvez définir les valeurs des paramètres avec les molettes jog # 3 et # 4.

Les paramètres suivants sont disponibles :

- **POSITION** avec PAN & TILT
- **RANGE** avec PAN & TILT
- **SPEED** avec Fade Time (FT) et Wait Time (WT)
- **PHASE** avec les valeurs suivantes possibles : 0 %, 6 %, 12 %, 18 %, 25 %, 31 %, 37 %, 43 %, 50 %, 56 %, 62 %, 68 %, 75 %, 81 %, 87 %, 93 %
- **LOOP**

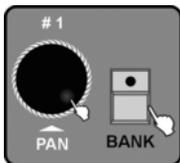


6. ➤ Appuyez sur la touche MANUAL/REC pour lancer la mémorisation. Les LED des touches CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK et BLACKOUT clignotent.

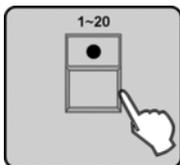


7. ➤ Appuyez sur la touche [BANK] puis tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la BANQUE de mémoire où la scène doit être mémorisée.
8. ➤ Les LED des touches numérotées correspondant aux emplacements où des scènes ont déjà été mémorisées sont alors allumées. Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] où la scène doit être mémorisée selon votre choix. Les emplacements de mémoire déjà occupés sont écrasés sans autre interrogation. Toutes les LED clignotent trois fois de suite brièvement afin de signaler que la mémorisation est correctement effectuée. L'écran confirme également la mémorisation avec « *Store a scene succeed* ». Le numéro de la banque et celui de la scène qui vient d'être programmée apparaissent dessous.
9. ➤ Répétez les étapes 2–8 pour programmer d'autres scènes avec mouvement.

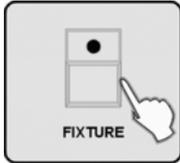
6.2.3 Édition d'une scène



1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche [BANK] puis tournez la molette jog # 1 pour sélectionner le numéro de la banque de mémoire dans laquelle vous voulez éditer une scène.



3. ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] de la scène que vous voulez éditer. La scène est affichée.

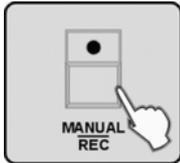


4. ➤ Appuyez maintenant sur la touche *[FIXTURE]* puis sur la touche numérotée *[1 – 20]* pour l'appareil participant à la scène, dont vous voulez modifier le réglage ou l'effet.



5. ➤ Vous pouvez maintenant modifier les fonctions des différents canaux au moyen des curseurs. Vous pouvez régler PAN & TILT à l'aide des molettes jog # 1–# 4 ou utiliser la touche *[MOVEMENT]* pour faire appel à la fonction MOVEMENT.

6. ➤ Si vous le souhaitez, répétez les étapes 4–5 pour modifier les réglages d'autres appareils participants à cette scène. N'oubliez toutefois pas de désélectionner l'appareil édité auparavant en appuyant sur la touche numérotée lui correspondant *[1 – 20]*.



7. ➤ Appuyez ensuite sur la touche *[MANUAL/REC]* pour lancer la mémorisation de la scène modifiée, les LED des touches CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK et BLACK OUT clignotent.

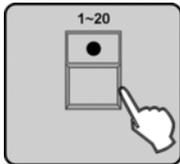
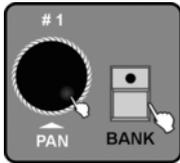
8. ➤ Appuyez sur la touche *[BANK]*.

9. ▶ Appuyez sur la touche numérotée correspondante [1 – 20] pour enregistrer la scène ainsi éditée en tant que nouvelle scène ou pour écraser l'ancienne. Toutes les LED clignent trois fois de suite brièvement pour indiquer que la mémorisation a été correctement exécutée. L'écran affiche ensuite les numéros de la banque et celui de la scène qui vient d'être mémorisée.
10. ▶ Répétez les étapes 2–9 pour éditer d'autres scènes.

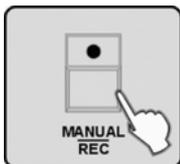


Si vous choisissez différentes scènes aux étapes 3 et 9, la scène d'origine ne sera pas modifiée.

6.2.4 Copie d'une scène



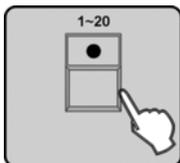
1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche [BANK] puis tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la BANQUE de mémoire à partir de laquelle vous désirez copier une scène.
3. ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] pour sélectionner la scène à copier. Cette scène est alors affichée.



4. ➤ Appuyez sur la touche [MANUAL/REC] pour lancer la mémorisation, les LED des touches CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK et BLACK OUT clignotent.

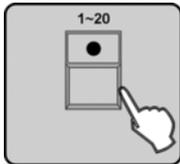
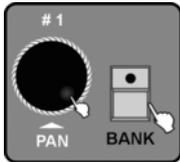


5. ➤ Appuyez sur la touche [BANK]. Tournez ensuite la molette jog # 1 pour sélectionner la BANQUE de mémoire dans laquelle vous désirez copier la scène.

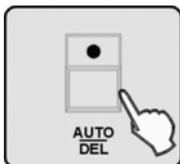


6. ➤ Appuyez sur l'une des touches numérotées [1 – 20] pour copier la scène à l'emplacement souhaité. Toutes les LED clignotent trois fois de suite brièvement pour indiquer que cette action a été correctement exécutée. L'écran affiche ensuite les numéros de la banque et celui de la scène copiée.
7. ➤ Répétez les étapes 2–6 pour copier d'autres scènes.

6.2.5 Effacement d'une scène

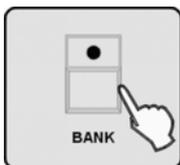


1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche *[BANK]* puis tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la BANQUE de mémoire dans laquelle vous désirez effacer une scène.
3. ➤ Si vous le souhaitez, appuyez sur les touches numérotées *[1 – 20]* pour afficher les scènes de cette banque.

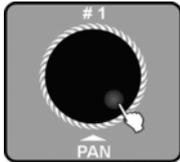


4. ➤ Maintenez la touche *[AUTO/DEL]* enfoncée, puis appuyez en plus la touche numérotée correspondant à la scène à effacer. Toutes les LED clignotent trois fois de suite brièvement pour confirmer l'action.
5. ➤ Répétez les étapes 2–4 pour effacer d'autres scènes.

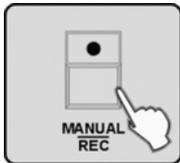
6.2.6 Copie d'une banque



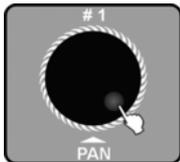
1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche *[BANK]*.



3. ➤ Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la banque que vous désirez copier.



4. ➤ Appuyez sur la touche *[MANUAL/REC]* pour lancer la mémorisation, les LED des touches CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK et BLACK OUT clignotent.



5. ➤ Tournez ensuite la molette jog # 1 pour sélectionner le numéro de la banque où la banque à copier doit être mémorisée.



6. ➤ Appuyez sur la touche [MUSIC/BANKCOPY], toutes les LED clignotent trois fois de suite pour confirmer l'action. L'écran affiche ensuite le numéro de la banque à copier et le numéro de la banque où la copie a eu lieu.
7. ➤ Répétez les étapes 3–6 pour copier d'autres banques.

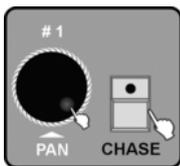


Une banque en entier ne peut pas être effacée. Effacez à la place toutes les scènes de la banque.

6.2.7 Programmation d'un chenillard (chaser)

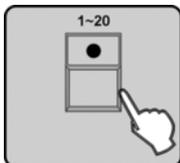


Un chenillard est formé à partir d'une suite de plusieurs scènes et ne peut donc être programmé que lorsque vous aurez créé des scènes. Chaque chenillard peut comporter 200 scènes maximum. 20 chenillards peuvent être créés sur 3 pages de mémoire, ce qui fait un total de 60.

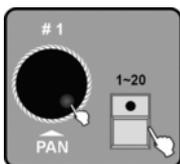


1. ➤ Activez le mode Programmation.

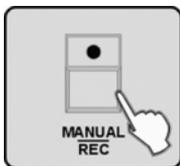
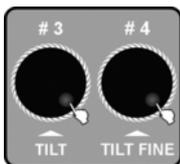
2. ➤ Appuyez sur la touche [CHASE]. Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner le numéro de la page de mémoire où vous voulez enregistrer le chenillard.



3. ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] où le chenillard doit être mémorisé selon votre choix. La LED de la touche [BANK] s'allume et l'écran affiche le numéro ainsi que les paramètres du chenillard pour BANK, SCENE, STEP, FADE et WAIT. Les LED des touches numérotées [1 – 20] où des scènes ont déjà été enregistrées dans la banque respectivement affichée clignotent ensuite.

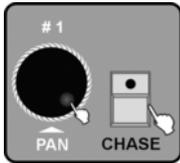


4. ➤ Tournez si nécessaire la molette jog # 1 pour activer l'une des autres banques. Sélectionnez ensuite à l'aide des touches numérotées [1 – 20] la première scène que vous désirez utiliser pour le chenillard. L'écran affiche en fonction « Step [001] ».

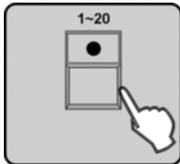


5. ➤ Tournez la molette jog # 3 pour régler la durée FADE TIME de la scène en édition. Cette valeur vous permet de définir dans quel délai les appareils en mouvement, comme les lyres, devront plus tard exécuter le changement de cette scène à la suivante lors du déroulement. Tournez la molette jog # 4 pour régler le WAIT TIME de la scène actuelle. Avec cette valeur, vous définissez la durée de représentation de cette scène lors du déroulement ultérieur. Si vous ne définissez rien, l'appareil reprend les durées FADE TIME et WAIT TIME dernièrement utilisées.
6. ➤ Appuyez sur la touche [MANUAL/REC] et toutes les LED clignotent trois fois de suite brièvement pour confirmer que la scène sélectionnée a été ajoutée au chenillard. L'affiche « Step » à l'écran passe à « [002] » et vous pouvez ajouter la scène suivante au chenillard.
7. ➤ Répétez les étapes 4–6 jusqu'à ce que toutes les scènes souhaitées sont ajoutées.

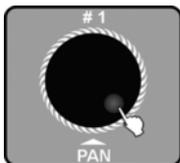
6.2.8 Programmation d'un chenillard à partir de toutes les scènes d'une banque



1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche [CHASE]. Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner le numéro de la page de mémoire où vous voulez enregistrer le chenillard.



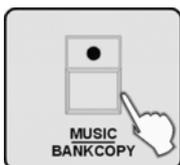
3. ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] où le chenillard doit être mémorisé selon votre choix. La LED de la touche [BANK] s'allume et l'écran affiche le numéro ainsi que les paramètres du chenillard pour BANK, SCENE, STEP, FADE et WAIT. Les LED des touches numérotées [1 – 20] où des scènes ont déjà été enregistrées dans la banque respectivement affichée clignotent ensuite.



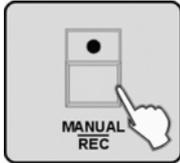
- 4.** ➤ Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner le numéro de la banque dont les scènes doivent être rassemblées pour former un chenillard.



- 5.** ➤ Tournez les molettes jog # 3 et # 4 pour régler les durées FADE TIME et WAIT TIME du chenillard en édition.

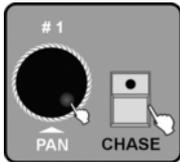


- 6.** ➤ Appuyez sur la touche *[MUSIC/BANKCOPY]*.

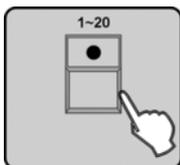


7. ➤ Appuyez sur la touche [MANUAL/REC], toutes les LED clignotent trois fois de suite et l'ensemble des scènes de la banque sélectionnée est ajouté au chenillard en édition.
8. ➤ Vous pouvez soit encore ajouter différentes scènes comme décrit au chapitre précédent (↪ Chapitre 6.2.7 « Programmation d'un chenillard (chaser) » à la page 83) aux étapes 4–6 soit ajouter d'autres scènes de banques complètes en répétant les étapes 3–7 de ce chapitre.

6.2.9 Échange de scène d'un chenillard



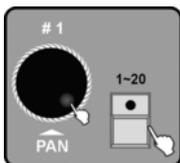
1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche [CHASE]. Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner le numéro de la page de mémoire où le chenillard que vous voulez modifier est enregistré.



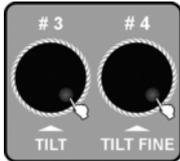
- 3.** ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] correspondant au chenillard enregistré que vous souhaitez. La LED de la touche [BANK] s'allume maintenant et l'écran affiche le numéro ainsi que les paramètres du chenillard pour BANK, SCENE, STEP, FADE et WAIT. Les LED des touches numérotées [1 – 20] où des scènes ont déjà été enregistrées dans la banque respectivement affichée clignotent ensuite.



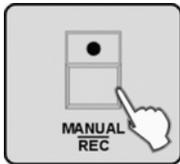
- 4.** ➤ Tournez la molette jog # 2 pour sélectionner la position (step) à modifier. L'écran affiche le numéro de la position « Step » et la scène respective s'affiche.



- 5.** ➤ Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la banque qui comporte la scène à intégrer. Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] de la scène pour l'ajouter au chenillard à l'étape actuellement sélectionnée.



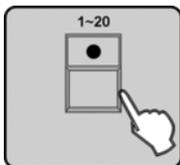
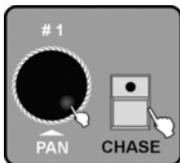
6. ➤ Tournez les molettes jog # 3 & # 4 pour régler les durées FADE TIME et WAIT TIME de la scène actuellement sélectionnée. Si vous ne définissez rien, le système reprend les durées FADE TIME et WAIT TIME dernièrement utilisées.



7. ➤ Appuyez sur la touche [MANUAL/REC]. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer qu'une scène a été échangée.

8. ➤ Répétez les étapes 4–7 pour échanger d'autres scènes.

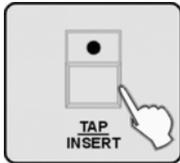
6.2.10 Ajout de scènes à un chenillard



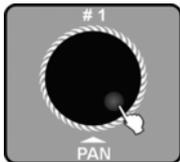
1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche *[CHASE]*. Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner le numéro de la page de mémoire où le chenillard que vous voulez modifier est enregistré.
3. ➤ Appuyez sur la touche numérotée *[1 – 20]* correspondant au chenillard enregistré que vous souhaitez. La LED de la touche *[BANK]* s'allume maintenant et l'écran affiche le numéro ainsi que les paramètres du chenillard pour BANK, SCENE, STEP, FADE et WAIT. Les LED des touches numérotées *[1 – 20]* où des scènes ont déjà été enregistrées dans la banque respectivement affichée clignotent ensuite.



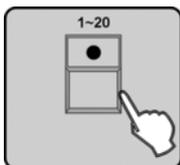
4. ▶ Tournez la molette jog # 2 pour sélectionner la position (step) de la scène à ajouter.



5. ▶ Appuyez sur la touche *[TAP/INSERT]* pour ajouter une scène à la position actuellement sélectionnée.



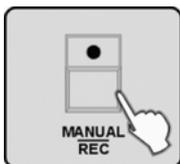
6. ▶ Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la banque qui comporte la scène à ajouter.



7. ▶ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] de la scène à ajouter.



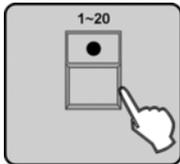
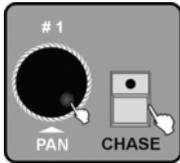
8. ▶ Tournez la molette jog # 3 pour régler la durée FADE TIME du chenillard en édition. Tournez la molette jog # 4 pour régler la durée WAIT TIME du chenillard en édition. Si vous ne définissez rien, le système reprend les durées FADE TIME et WAIT TIME dernièrement utilisées.



9. ▶ Appuyez sur la touche [MANUAL/REC]. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer qu'une scène a été ajoutée au chenillard.

10. ▶ Répétez les étapes 4–9 pour ajouter d'autres scènes à ce chenillard.

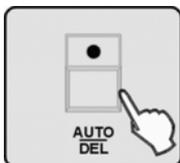
6.2.11 Effacement de scènes d'un chenillard



1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche *[CHASE]*. Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner le numéro de la page de mémoire où le chenillard que vous voulez modifier est enregistré.
3. ➤ Appuyez sur la touche numérotée *[1 – 20]* correspondant au chenillard enregistré que vous souhaitez. La LED de la touche *[BANK]* s'allume maintenant et l'écran affiche le numéro ainsi que les paramètres du chenillard pour BANK, SCENE, STEP, FADE et WAIT. Les LED des touches numérotées *[1 – 20]* où des scènes ont déjà été enregistrées dans la banque respectivement affichée clignotent ensuite.



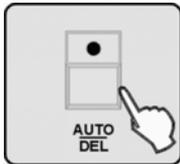
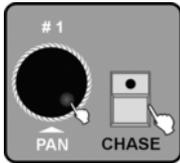
4. ➤ Tournez la molette jog # 2 pour sélectionner la scène à effacer à l'aide de l'affichage de la position « Step ».



5. ➤ Appuyez sur la touche [AUTO/DEL]. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer que la scène a été effacée.

6. ➤ Répétez les étapes 4–5 pour effacer d'autres scènes de ce chenillard.

6.2.12 Effacement d'un chenillard

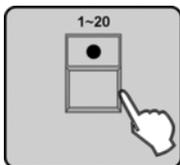


1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche *[CHASE]*. Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner le numéro de la page de mémoire où le chenillard que vous voulez effacer est enregistré.
3. ➤ Maintenez la touche *[AUTO/DEL]* enfoncée et appuyez en plus sur la touche numérotée *[1 – 20]* correspondant au chenillard à effacer. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer que le chenillard a été effacé.
4. ➤ Répétez les étapes 2–3 pour effacer d'autres chenillards.

6.2.13 Programmation d'un preset



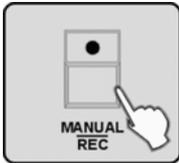
La fonction *PRESET* permet d'enregistrer les définitions des paramètres Couleur et Gobo.



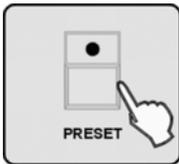
1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ La LED de la touche *[FIXTURE]* doit s'allumer. Appuyez sinon sur la touche *[FIXTURE]*. Appuyez sur la touche numérotée *[1 – 20]* pour sélectionner un ou plusieurs appareils pour lesquels un preset doit être programmé.



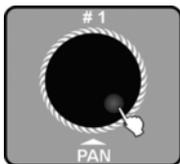
3. ➤ Utilisez les curseurs FADER 1–24 pour régler les valeurs de canal COLOR et GOBO comme vous le souhaitez (les abréviations de l’affichage du profil sont les suivantes : Color = Col1 ou Col2, roue de gobos = Gb1 ou Gb2).



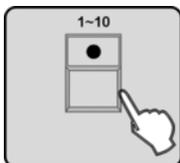
4. ➤ Appuyez sur la touche [MANUAL/REC], les LED des touches CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK et BLACK OUT clignotent.



5. ➤ Appuyez sur la touche [PRESET].



6. ▶ Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner le numéro du groupe Preset 1 – 20, dans lequel les réglages en cours pour la couleur et la roue de gobos doivent être enregistrés.



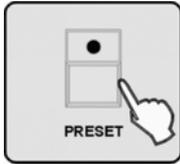
7. ▶ Appuyez sur l'une des touches numérotées [1 – 10] pour enregistrer les réglages de couleur dans un preset COLOR ou appuyez sur l'une des touches numérotées [11 – 20] pour enregistrer les réglages de gobos dans un preset GOBO. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer qu'un preset a été enregistré. Toutes les valeurs DMX réglées qui ne concernent ni la couleur ni le gobo ne sont pas dans ce cas enregistrées.



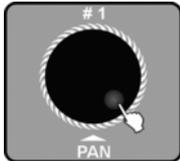
*Si vous voulez enregistrer un preset COLOR **et** un preset GOBO, vous devez effectuer les étapes 4–7 pour les deux actions d'enregistrement.*

8. ▶ Répétez les étapes 2–7 pour enregistrer d'autres presets.

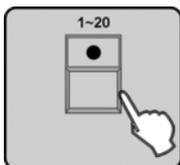
6.2.14 Édition d'un preset



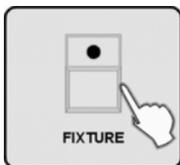
1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche *[PRESET]* pour parvenir au mode de programmation de preset.



3. ➤ Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner le numéro de la page de mémoire(1 – 20) où le preset que vous voulez modifier est enregistré.



4. ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] pour sélectionner le preset à éditer.

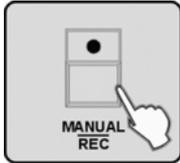


5. ➤ Appuyez sur la touche [FIXTURE].

6. ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] de l'appareil dont les réglages doivent être modifiés.



7. ➤ Utilisez les curseurs FADER 1–24 pour modifier les valeurs de canal COLOR et GOBO.

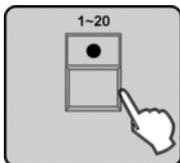


- 8.** ➤ Appuyez sur la touche [MANUAL/REC], les LED des touches CUE, OVERRIDE, CENTER, FIX-TURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK et BLACK OUT clignotent.
- 9.** ➤ Appuyez sur la touche [PRESET].
- 10.** ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] avec laquelle vous avez ouvert le preset à l'étape 4. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer que le preset a été édité.
- 11.** ➤ Répétez les étapes 2–10 pour modifier d'autres presets.

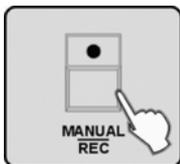


Si, aux étapes 4 et 10, vous appuyez sur des touches différentes, le preset modifié à l'étape 4 écrasera le preset sélectionné à l'étape 10.

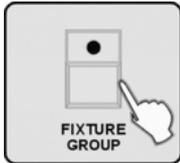
6.2.15 Programmation d'un groupe d'appareils



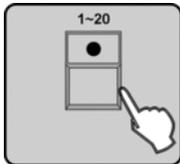
1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ La LED de la touche *[FIXTURE]* doit s'allumer. Appuyez sinon sur la touche *[FIXTURE]*. Appuyez sur les touches numérotées *[1 – 20]* pour sélectionner les appareils pour le groupe à créer.



3. ➤ Appuyez sur la touche *[MANUAL/REC]*, les LED des touches CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK et BLACK OUT clignotent.



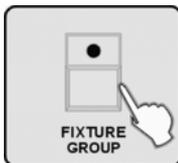
4. ➤ Appuyez sur la touche *[FIXTURE GROUP]*.



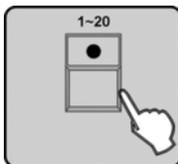
5. ➤ Appuyez sur la touche numérotée *[1 – 20]* pour sélectionner le numéro du groupe d'appareils. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour confirmer.

6. ➤ Répétez les étapes 2–5 pour créer d'autres groupes d'appareils.

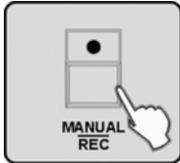
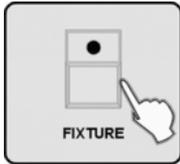
6.2.16 Édition d'un groupe d'appareils



1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche *[FIXTURE GROUP]*.



3. ➤ Appuyez sur la touche numérotée *[1 – 20]* pour sélectionner le numéro du groupe d'appareils à éditer.

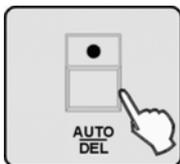
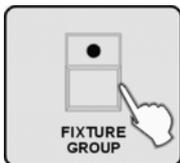


4. ➤ Appuyez sur la touche *[FIXTURE]*. Les LED des appareils appartenant à ce groupe s'allument.
5. ➤ Appuyez sur la touche numérotée *[1 – 20]* pour désélectionner des appareils déjà sélectionnés ou pour en ajouter d'autres.
6. ➤ Appuyez sur la touche *[MANUAL/REC]*, les LED des touches CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK et BLACK OUT clignotent.
7. ➤ Appuyez sur la touche *[FIXTURE GROUP]*.
8. ➤ Appuyez sur la touche numérotée *[1 – 20]* sélectionnée à l'étape 2 pour enregistrer les modifications sous ce numéro de groupe d'appareils. Toutes les LED clignotent à trois reprises.



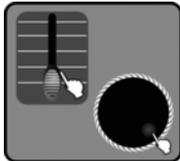
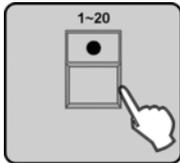
Si, aux étapes 2 et 8, vous appuyez sur des touches différentes, le groupe d'appareils sélectionné à l'étape 2, y compris toutes les modifications, écrasera le groupe d'appareils sélectionné à l'étape 8.

6.2.17 Effacement du groupe d'appareils

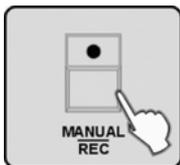


1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche *[FIXTURE GROUP]*.
3. ➤ Maintenez la touche *[AUTO/DEL]* enfoncée et appuyez en plus sur la touche numérotée *[1 – 20]* correspondant au groupe d'appareils à effacer. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer que le groupe d'appareils a été effacé.
4. ➤ Répétez les étapes 2–3 pour effacer d'autres groupes d'appareils.

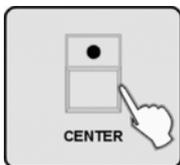
6.2.18 Programmation d'un Center



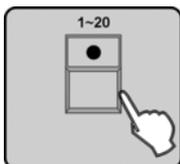
1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ La LED de la touche *[FIXTURE]* doit s'allumer. Appuyez sinon sur la touche *[FIXTURE]*. Appuyez sur la touche numérotée *[1 – 20]* pour sélectionner les appareils pour lesquels une position Center doit être enregistrée.
3. ➤ Réglez la position Center souhaitée avec les curseurs de canaux ou les molettes jog # 1 – # 4 pour les fonctions PAN et TILT (FINE).



- 4.** ➤ Appuyez sur la touche [MANUAL/REC], les LED des touches CUE, OVERRIDE, CENTER, FIX-TURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK et BLACK OUT clignotent.

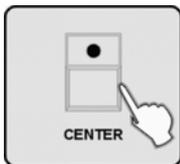


- 5.** ➤ Appuyez sur la touche [CENTER].



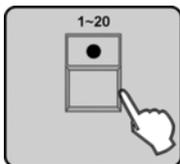
- 6.** ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] pour sélectionner un emplacement de mémoire pour Center. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer qu'une position Center a été enregistrée. Toutes les valeurs DMX réglées qui ne concernent ni PAN ni TILT ne sont pas dans ce cas enregistrées.
- 7.** ➤ Répétez les étapes 2–6 pour enregistrer d'autres positions Center.

6.2.19 Édition d'un Center

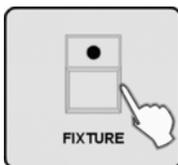


1. ➤ Activez le mode Programmation.

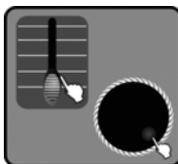
2. ➤ Appuyez sur la touche [CENTER].



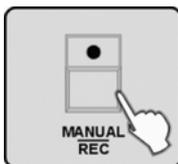
3. ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] pour sélectionner le numéro de la position Center à éditer.



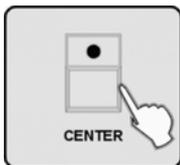
4. ➤ Appuyez sur la touche *[FIXTURE]*.
5. ➤ Appuyez sur la touche numérotée *[1 – 20]* pour sélectionner les appareils à éditer.



6. ➤ Réglez la position Center souhaitée avec les curseurs de canaux ou les molettes jog # 1 – # 4 pour les fonctions PAN et TILT (FINE).



7. ➤ Appuyez sur la touche *[MANUAL/REC]*, les LED des touches CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK et BLACK OUT clignotent.

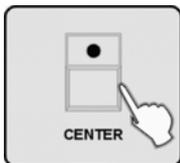


- 8.** ➤ Appuyez sur la touche [CENTER].
- 9.** ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] sélectionnée à l'étape 3 pour enregistrer les modifications de la position Center. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour confirmer l'enregistrement.

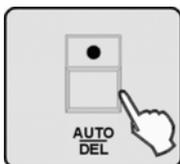


Si, aux étapes 3 et 9, vous appuyez sur des touches différentes, la position Center sélectionnée à l'étape 3, y compris toutes les modifications, écrasera la position Center sélectionnée à l'étape 9.

6.2.20 Effacement d'un Center



1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche [CENTER].

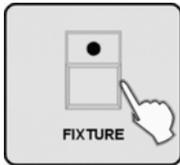


3. ➤ Maintenez la touche [AUTO DEL] enfoncée et appuyez en plus sur la touche numérotée [1 – 20] correspondant à la position Center à effacer. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer que la position Center a été effacée.

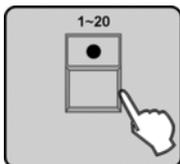
6.2.21 Programmation d'un override



Un override représente des scènes prioritaires sur les autres scènes issues de séquences automatiques. Vous pouvez utiliser la commande d'override pour intervenir dans le déroulement d'un show par des overrides programmés au préalable.



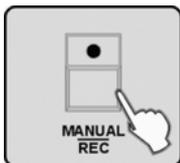
1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ La LED de la touche [FIXTURE] doit s'allumer. Appuyez sinon sur la touche [FIXTURE].



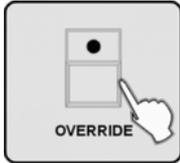
- 3.** ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] pour sélectionner les appareils avec lesquels un override doit être programmé.



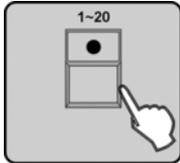
- 4.** ➤ Définissez l'effet souhaité à l'aide des curseurs de canaux ou des molettes jog # 1-# 4.



- 5.** ➤ Appuyez sur la touche [MANUAL/REC], les LED des touches CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK et BLACK OUT clignotent.



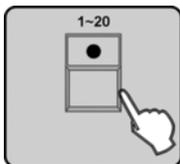
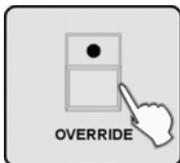
6. ➤ Appuyez sur la touche *[OVERRIDE]*.



7. ➤ Appuyez sur la touche numérotée *[1 – 20]* pour sélectionner le numéro de l'override à enregistrer. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer qu'un override a été programmé.

8. ➤ Répétez les étapes 3–7 pour programmer d'autres overrides.

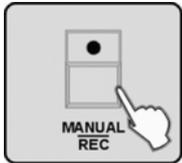
6.2.22 Édition d'un override



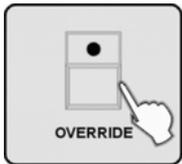
1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche *[OVERRIDE]*.
3. ➤ Appuyez sur la touche numérotée *[1 – 20]* pour sélectionner le numéro de l'override à éditer.
4. ➤ Appuyez sur la touche *[FIXTURE]*. Les numéros des touches *[1 – 20]* des appareils participant à cet override s'allument. Désélectionnez les appareils dont l'effet n'est pas à éditer à l'aide des touches numérotées.



5. ➤ Réglez l'appareil sélectionné comme vous le souhaitez à l'aide des curseurs de canaux ou des molettes jog # 1 – # 4.



6. ➤ Appuyez sur la touche *[MANUAL/REC]*, les LED des touches CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK et BLACK OUT clignotent.



7. ➤ Appuyez sur la touche *[OVERRIDE]*.
8. ➤ Appuyez sur la touche numérotée *[1 – 20]* sélectionnée à l'étape 3. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer qu'un effet override a été édité.
9. ➤ Répétez les étapes 3–8 pour éditer d'autres overrides.

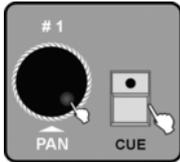


Si, aux étapes 3 et 8, vous appuyez sur des touches différentes, l'effet override sélectionné à l'étape 3, y compris toutes les modifications, écrasera l'effet override sélectionné à l'étape 8.

6.2.23 Programmation d'un CUE

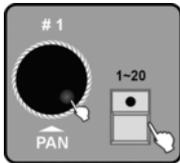


Plusieurs chenillards peuvent se dérouler ensemble avec un Cue.

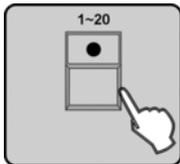


1. ▶ Activez le mode Programmation.

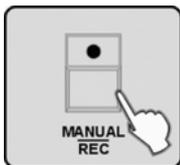
2. ▶ Appuyez sur la touche [CUE] puis tournez la molette jog # 1 pour sélectionner le numéro de la page de mémoire où le CUE doit être mémorisé. 20 CUES peuvent être créés sur 3 pages de mémoire, ce qui fait un total de 60.



3. ▶ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] pour sélectionner le numéro sous lequel le CUE doit être enregistré. La LED de la touche [CHASE] s'allume et les LED des touches numérotées déjà occupées par un chenillard clignotent. Vous pouvez changer la page de mémoire pour chenillards à l'aide de la molette jog # 1.

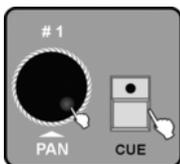


4. ▶ Appuyez sur les touches numérotées [1 – 20] du chenillard souhaité à enregistrer dans le CUE. Les LED des touches numérotées sélectionnées s'allument.

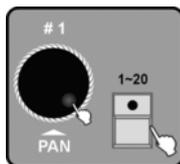


5. ➤ Appuyez sur la touche *[MANUAL/REC]*. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer qu'un CUE a été enregistré.
6. ➤ Répétez les étapes 2–5 pour enregistrer d'autres CUES.

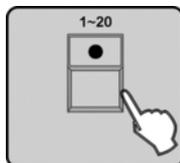
6.2.24 Édition d'un CUE



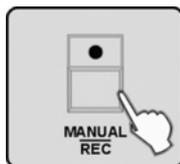
1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche *[CUE]* puis tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la page de mémoire à partir de laquelle vous désirez charger le CUE à éditer.



3. ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] correspondant au CUE enregistré à éditer. La LED de la touche [CHASE] ainsi que les LED des touches des chenillards utilisés dans le CUE s'allument pendant que le CUE se déroule. Les LED des touches sous lesquelles des chenillards non utilisés dans le CUE sont enregistrés clignotent. Tournez la molette jog # 1 pour pouvoir intervenir sur un chenillard des autres pages de mémoire.

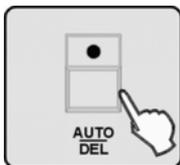
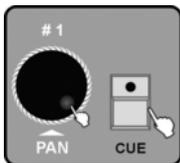


4. ➤ Appuyez sur les touches numérotées [1 – 20] pour désélectionner le chenillard actuellement utilisé ou pour en ajouter d'autres. Tournez les molettes jog # 3 (Fade Time) et # 4 (Wait Time) pour régler le contrôle séquentiel des durées.



5. ➤ Appuyez sur la touche [MANUAL/REC]. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer qu'un CUE a été édité. Le déroulement du CUE est ensuite suspendu.

6.2.25 Effacement d'un CUE

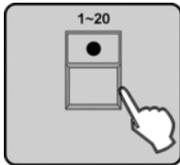


1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ Appuyez sur la touche *[CUE]* puis tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la page de mémoire où le CUE à effacer est enregistré.
3. ➤ Maintenez la touche *[AUTO/DEL]* enfoncée et appuyez en plus sur la touche numérotée *[1 - 20]* correspondant au CUE à effacer. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer que le CUE a été effacé.
4. ➤ Répétez les étapes 3-4 pour effacer d'autres CUES.

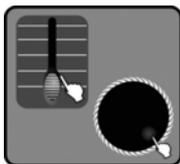
6.2.26 Programmation d'une scène BLACK OUT



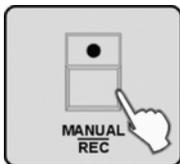
Une scène BLACK OUT est une scène programmable individuellement que vous pourrez activer ultérieurement par un appui bref sur la touche [BLACK OUT/STAND ALONE] pour créer par exemple une pause.



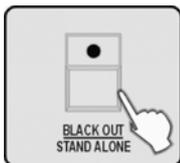
1. ➤ Activez le mode Programmation.
2. ➤ La LED de la touche [FIXTURE] doit s'allumer. Appuyez sinon sur la touche [FIXTURE]. Sélectionnez un ou plusieurs appareils avec lesquels vous souhaitez programmer la scène en appuyant sur les touches numérotées [1 – 20].



- 3.** ➤ Définissez la scène BLACK OUT souhaitée à l'aide des curseurs de canaux ou des molettes jog # 1–# 4.



- 4.** ➤ Appuyez ensuite sur la touche [MANUAL/REC] pour l'enregistrer. Les LED des touches CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK et BLACKOUT clignotent.



- 5.** ➤ Appuyez sur la touche [BLACK OUT/STAND ALONE]. Toutes les LED clignotent trois fois de suite pour indiquer qu'une scène BLACK OUT a été enregistrée.

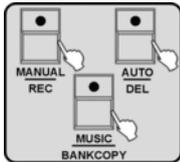
6.3 Mode Fonction

Après la mise en marche, la touche *[FIXTURE]* doit être allumée. Si vous avez réglé les adresses DMX des appareils raccordés comme nous le préconisons au chapitre *↳ Chapitre 6.2 « Mode Programmation » à la page 67*, vous pouvez les sélectionner à l'aide des touches numérotées *[1 – 20]* et les contrôler avec les curseurs de canal. Mais, pour des séquences d'effets complexes, vous allez certainement souhaiter intervenir sur les 3 modes de fonction :

- mode manuel (MANUAL)
- mode piloté par la musique (SOUND)
- mode automatique (AUTO)

Ces modes sont à votre disposition si vous appuyez au préalable sur la touche *[BANK]* pour activer les scènes programmées ou la touche *[CHASE]* pour activer une séquences de scènes.

Appuyez ensuite sur la touche *[MANUAL/REC]*, *[MUSIC/BANKCOPY]* ou *[AUTO/DEL]* pour activer le mode manuel, celui piloté par le son ou le mode automatique.

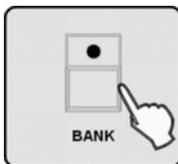


6.3.1 Activation de scènes

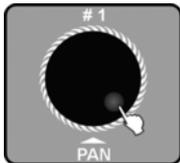
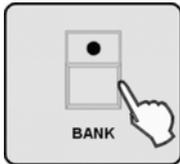
En mode manuel, on ne peut travailler qu'avec des scènes statiques de la banque de mémoire. En mode piloté par la musique ou en mode automatique, l'appareil active successivement les scènes programmées d'une banque.

1. Mode manuel

1. ➤ Appuyez sur la touche [BANK]. La LED « MANUAL » doit s'allumer. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur la touche [MANUAL/REC] pour activer le mode manuel.



2. ➤ Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la banque souhaitée 1 – 60. Les LED des touches numérotées [1 – 20] sous lesquelles des scènes sont déjà programmées, clignotent.
3. ➤ Appuyez sur les touches numérotées [1 – 20] pour activer les scènes qui y sont enregistrées.



2. Mode piloté par la musique

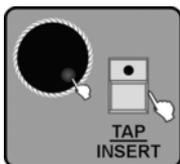
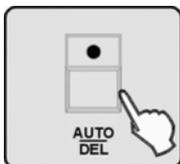
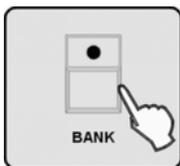
1. ➤ Appuyez sur la touche *[BANK]* ou tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la banque souhaitée 1 – 60.

2. ➤ Appuyez sur la touche *[MUSIC/BANK COPY]* pour activer le mode piloté par la musique. La LED « *MUSIC* » s'allume.

3. ➤ Les scènes de la banque sélectionnée se succèdent alors en suivant la cadence de la musique. Si des scènes avec mouvements se déroulent en mode piloté par la musique, ceci s'effectue en fonction de la durée de boucle mémorisée. Ensuite, le système passe à la scène suivante. Vous pouvez ici aussi sélectionner une autre banque à l'aide de la molette jog # 1.



Si la commande par la musique ne fonctionne pas ou ne fonctionne pas fiablement, il convient d'adapter la sensibilité audio de l'appareil selon la description sous  Chapitre 6.1 « Menu de configuration « Setting » » à la page 28.



3. Mode automatique

1. ➤ Appuyez sur la touche *[BANK]* ou tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la banque souhaitée 1 – 60.
2. ➤ Appuyez sur la touche *[AUTO/DEL]* pour activer le mode automatique. La LED « *AUTO* » s'allume.
3. ➤ Tournez la molette jog # 3 ou # 4 pour régler les durées FADE TIME ou WAIT TIME.



Cette valeur FADE TIME vous permet de définir dans quel délai les appareils en mouvement, comme les lyres, doivent exécuter le changement d'une scène à la suivante. La plage de réglage est de 0 – 30 s.

Avec la valeur WAIT TIME, vous définissez la durée de représentation de cette scène. La plage de réglage est de 0,1 s – 5 min.

Ou vous appuyez sur la touche [TAP/INSERT] pour régler la vitesse de déroulement automatique des scènes.

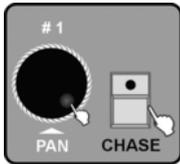


Si vous appuyez sur la touche [TAP/INSERT] pour régler la vitesse, la vitesse de déroulement des scènes se base sur la période écoulée entre deux appuis sur la touche [TAP/INSERT]. Ce double appui doit intervenir dans les 10 minutes. L'intervalle mesuré par l'appareil s'affiche brièvement à l'écran.

6.3.2 Déroulement d'un chenillard

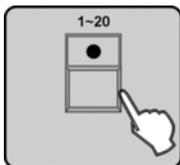


Avant de pouvoir faire dérouler un chenillard, terminez tout d'abord une scène éventuellement active issue de l'une des banques de mémoire en appuyant sur toutes les touches dont les LED sont allumées en permanence. Dans le cas contraire, la fonction BANK ne pourra pas être désactivée et donc aucune fonction ne pourra être lancée.



1. Mode manuel

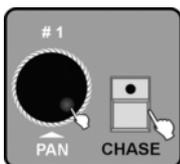
- Appuyez sur la touche [CHASE]. Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la page de mémoire où le chenillard souhaité est enregistré. Les LED des touches numérotées [1 – 20] sous lesquelles des chenillards sont déjà enregistrés, clignotent. La LED « MANUAL » doit s'allumer également. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur la touche [MANUAL/REC] pour activer le mode manuel.



2. ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] pour sélectionner le chenillard souhaité. Vous pouvez sélectionner plusieurs chenillards également. Leurs numéros s'affichent à l'écran. Le numéro du chenillard actuellement actif clignote. Pour activer le chenillard suivant, appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] du chenillard actuellement actif afin de le dés-activer.

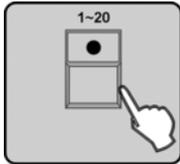


3. ➤ Tournez la molette jog # 2 pour passer à la position programmée avant ou après au sein du chenillard actif.



2. Mode piloté par la musique

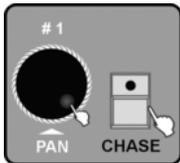
1. ➤ Appuyez sur la touche [CHASE]. Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la page de mémoire où le chenillard souhaité est enregistré. Les LED des touches sous lesquelles des chenillards sont déjà enregistrés, clignent.



2. ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] pour sélectionner le chenillard souhaité. Vous pouvez sélectionner plusieurs chenillards également. Leurs numéros s'affichent à l'écran. Le numéro du chenillard actuellement actif clignote. Pour activer le chenillard suivant, appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] du chenillard actuellement actif afin de le dés-activer.

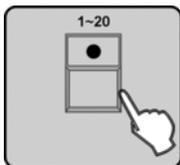


3. ➤ Appuyez sur la touche [MUSIC/BANK COPY] pour activer le mode piloté par la musique. La LED de cette touche s'allume. Les différentes scènes programmées dans le chenillard se déroulent successivement suivant la cadence de la musique. L'appareil passe ensuite au chenillard sélectionné suivant, s'il y en a un.

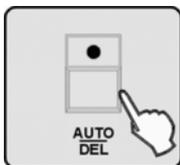


3. Mode automatique

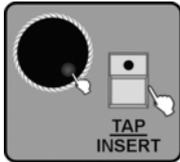
1. ➤ Appuyez sur la touche [CHASE]. Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la page de mémoire où le chenillard souhaité est enregistré. Les LED des touches sous lesquelles des chenillards sont déjà enregistrés, clignotent.



- 2.** ➤ Appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] pour sélectionner le chenillard souhaité. Vous pouvez sélectionner plusieurs chenillards également. Leurs numéros s'affichent à l'écran. Le numéro du chenillard actuellement actif clignote. Pour activer le chenillard suivant, appuyez sur la touche numérotée [1 – 20] du chenillard actuellement actif afin de le désactiver.



- 3.** ➤ Appuyez sur la touche [AUTO/DEL] pour activer le mode automatique. La LED de cette touche s'allume. Les différentes scènes programmées dans le chenillard se déroulent suivant les durées WAIT TIME et FADE TIME programmées. L'appareil passe ensuite au chenillard sélectionné suivant, s'il y en a un.



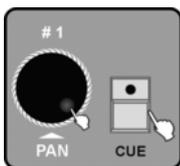
4. Si vous avez sélectionné CHASE RUN BY INSIDE TIME dans le menu de configuration, le déroulement du chenillard est contrôlé par les valeurs utilisées pour FADE TIME et WAIT TIME pour les différentes scènes lors de la programmation du chenillard.

Si vous avez sélectionné CHASE RUN BY OUTSIDE TIME dans le menu de configuration, les valeurs programmées pour FADE TIME et WAIT TIME sont ignorées. Le déroulement dans le temps du chenillard peut alors être contrôlé avec les molettes jog # 3 (FADE TIME) et # 4 (WAIT TIME) de manière globale pour toutes les scènes. Une autre solution est de définir la durée FADE TIME par l'intervalle entre deux appuis sur la touche [TAP/INSERT]. Si vous touchez ensuite à nouveau la molette jog # 3 ou # 4, les valeurs réglées par celles-ci sont de nouveau valables.

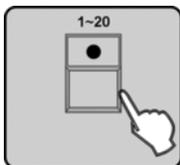


Si vous appuyez sur la touche [TAP/INSERT] pour régler la vitesse, la vitesse de déroulement des scènes se base sur la période écoulée entre deux appuis sur la touche [TAP/INSERT]. Ce double appui doit intervenir dans les 10 minutes.

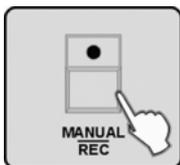
6.3.3 Déroulement d'un CUE



1. ➤ Appuyez sur la touche *[CUE]*. Tournez la molette jog # 1 pour sélectionner la page de mémoire où le CUE souhaité est enregistré. Les LED des touches sous lesquelles des CUES sont déjà enregistrés, clignotent.



2. ➤ Appuyez sur la touche numérotée *[1 – 20]* pour sélectionner le CUE souhaité. Si vous sélectionnez plusieurs CUES, ils se dérouleront dans l'ordre de la sélection.



3. ➤ Appuyez sur la touche *[MANUAL/REC]* pour activer le mode manuel, la touche *[MUSIC/BANK COPY]* pour activer le mode piloté par la musique ou la touche *[AUTO/DEL]* pour activer le mode automatique. La LED correspondante s'allume.

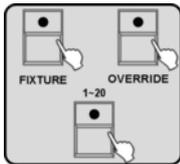


Si un CUE comporte divers chenillards de durée différentes, la durée du chenillard le plus long est considéré comme la durée la plus longue du CUE. Le chenillard ayant la durée la plus courte est automatiquement répété.

6.3.3.1 Commande d'override

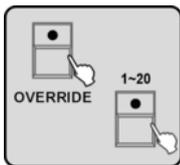
Vous pouvez intervenir de deux façons sur les séquences automatiques avec la commande d'override :

override manuel



- Appuyez sur la touche **[OVERRIDE]** pendant le déroulement de scènes CUE, CHASE ou BANK. Appuyez ensuite sur la touche **[FIXTURE]** et sélectionnez l'appareil dont vous voulez modifier manuellement l'effet à l'aide de la touche numérotée **[1 – 20]**. Déplacez les curseurs et/ou les molettes jog 1 – 4 pour modifier l'effet.
- Appuyez sur la touche **[OVERRIDE]** pour quitter la commande override. La LED de cette touche s'éteint et le show reprend son déroulement.

Override programmé

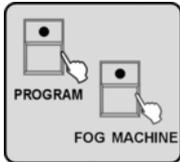


- Appuyez sur la touche *[OVERRIDE]* pendant le déroulement de scènes CUE, CHASE ou BANK. La LED de cette touche ainsi que les LED des touches numérotées *[1 – 20]* sous lesquelles des overrides sont déjà programmés clignotent. Appuyez sur la touche numérotée *[1 – 20]* pour activer l'override souhaité. La LED de cette touche s'allume.
- Pour quitter la commande d'override et reprendre le déroulement automatique du show, appuyez sur la touche numérotée *[1 – 20]* de l'override actif afin de le désactiver. Appuyez ensuite sur la touche *OVERRIDE* afin de désactiver cette fonction pour que les LED de la fonction actuellement active se rallument.

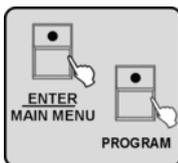
6.4 Fonctionnement avec machine à brouillard

Installation d'une machine à brouillard DMX

Installation

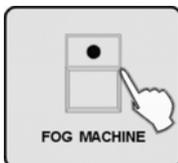


1. ➤ Raccordez la machine à brouillard au signal DMX.
2. ➤ Maintenez enfoncée la touche de la machine à brouillard [*FOG MACHINE*], puis appuyez sur la touche [*PROGRAM*] afin d'ouvrir le menu d'installation de la machine à brouillard.
3. ➤ Avec les molettes jog # 2, # 3 et # 4, réglez la durée d'émission de brouillard (1-100 s), l'intervalle (0-200 s) et la quantité de brouillard (0-255).



4. ➤ Appuyez sur la touche [ENTER/MAIN MENU] pour enregistrer. Appuyez sur la touche [PROGRAM] pour quitter le menu.

Commande



5. ➤ Appuyez sur la touche [FOG MACHINE] pour éjecter du brouillard hors de la machine en fonction des paramètres définis.

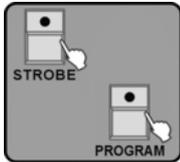


Chaque fois que l'appareil éjecte automatiquement du brouillard en fonction du réglage de l'intervalle, la LED sur la touche [FOG MACHINE] clignote deux fois de suite brièvement.

6.5 Fonctionnement avec stroboscope

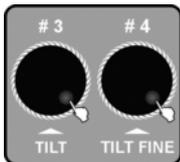
6.5.1 Installation d'un stroboscope DMX

Installation

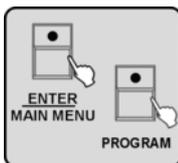


1. ► Raccordez le stroboscope DMX à la chaîne de signalisation DMX.

2. ► Sur votre Invader, maintenez enfoncée la touche STROBE, puis appuyez sur la touche [PROGRAM] afin d'ouvrir le menu de configuration.

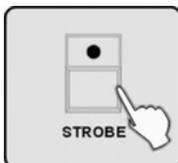


3. ► Tournez la molette jog # 3 ou # 4 pour régler la valeur de la vitesse (0-255) ou du DIMMER (0-255) d'un stroboscope DMX.



4. ➤ Appuyez sur la touche *[ENTER/MAIN MENU]* pour enregistrer. Appuyez sur la touche *[PROGRAM]* pour quitter le menu.

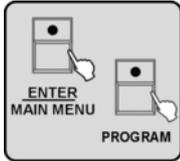
Commande



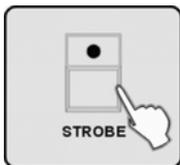
5. ➤ Appuyez sur la touche *[STROBE]*, pour que votre Invader puisse piloter le stroboscope DMX selon les valeurs réglées pour l'appareil.

6.5.2 Installation d'un stroboscope analogique

Installation



1. ➤ Raccordez le stroboscope à la sortie STROBE (3) à l'arrière de l'instrument.
2. ➤ Sur votre Invader, maintenez enfoncée la touche STROBE, puis appuyez sur la touche [PROGRAM] afin d'ouvrir le menu de configuration. Tournez la molette jog # 2 pour régler la vitesse du stroboscope analogique.
3. ➤ Appuyez sur la touche [ENTER/MAIN MENU] pour enregistrer. Appuyez sur la touche [PROGRAM] pour quitter le menu.

Commande

4. ➔ Appuyez sur la touche [*STROBE*], pour que votre Invader puisse piloter le stroboscope analogique selon les valeurs réglées pour l'appareil.

7 Liste de fonctions MIDI

Canal MIDI = 1~16

	Numéro de note	Fonction
Banque 1	00–19	Activer ou désactiver les scènes 1–20 de la banque 1
Banque 2	20–39	Activer ou désactiver les scènes 1–20 de la banque 2
Banque 3	40–59	Activer ou désactiver les scènes 1–20 de la banque 3
Banque 4	60–79	Activer ou désactiver les scènes 1–20 de la banque 4
Chase	80–99	Mettre en marche ou en arrêt les chenillards 1-20
CUE	100–119	Mettre en marche ou en arrêt les CUES 1-20
	120–125	Sans fonction
	126	BLACK OUT

Canal MIDI = 0

	Canal MIDI	Numéro de note	Instruction
Banques 1 - 4	1	00–79	Activer ou désactiver les scènes des banques 1-4
	1	80–99	Mettre en marche ou en arrêt les chenillards 1-20
	1	100–119	Mettre en marche ou en arrêt les CUES 1-20
	1	120–125	Sans fonction
	1	126	BLACK OUT
Banques 5 - 8	2	00–79	Activer ou désactiver les scènes des banques 5-8
	1	80–99	Mettre en marche ou en arrêt les chenillards 21–40
	1	100–119	Mettre en marche ou en arrêt les CUES 21–40
	1	120–127	Sans fonction

	Canal MIDI	Numéro de note	Instruction
Banques 9 - 12	3	00-79	Activer ou désactiver les scènes des banques 9-12
	1	80-99	Mettre en marche ou en arrêt les chenillards 41-60
	1	100-119	Mettre en marche ou en arrêt les CUE 41-60
	1	120-127	Sans fonction
Banques 13 - 16	4	00-79	Activer ou désactiver les scènes des banques 13-16
Banques 17 - 20	5	00-79	Activer ou désactiver les scènes des banques 17-20
Banques 21 - 24	6	00-79	Activer ou désactiver les scènes des banques 21-24
Banques 25 - 28	7	00-79	Activer ou désactiver les scènes des banques 15-28

	Canal MIDI	Numéro de note	Instruction
Banques 29 - 32	8	00-79	Activer ou désactiver les scènes des banques 19-32
Banques 33 - 36	9	00-79	Activer ou désactiver les scènes des banques 33-36
Banques 37 - 40	10	00-79	Activer ou désactiver les scènes des banques 37-40
Banques 41 - 44	11	00-79	Activer ou désactiver les scènes des banques 41-44
Banques 45 - 48	12	00-79	Activer ou désactiver les scènes des banques 45-48
Banques 49 - 52	13	00-79	Activer ou désactiver les scènes des banques 49-52

	Canal MIDI	Numéro de note	Instruction
Banques 53 - 56	14	00-79	Activer ou désactiver les scènes des banques 53-56
Banques 57 - 60	15	00-79	Activer ou désactiver les scènes des banques 57-60

8 Remarques sur la création de profil

PROFILE.CIF (comme Profil cyclostyle)

Le fichier terminé doit porter un nom de fichier court avec moins de 8 caractères, ne comprenant que des majuscules et ayant comme extension « .CIF » (les noms de fichier longs ne sont pas supportés par le contrôleur). L'appareil ne pourra pas, sinon, lire les informations du profil.

IM-1200S.CIF est le profil de ACME IM-1200S

Activation de codes spéciaux pour que le contrôleur puisse traiter certaines caractéristiques de canal.

CODE ARRT	
D = DIMMER	DIMMER
P = PAN	PAN
PF = PAN FINE	PAN FINE en mode 16 canaux
T = TILT	TILT
TF = TILT FINE	TILT FINE en mode 16 canaux

G = ALL GOBO CORRELATION CHANNELS	transmet les canaux de corrélation de gobos au preset Gobo
C = ALL COLOR CORRELATION CHANNELS	transmet les canaux de corrélation de couleurs au preset Gobo
N = ETCAETERAS CHANNELS	Tous les autres canaux doivent être marqués avec N

Le message d'affichage de canal ne doit pas dépasser plus de 4 lettres, sous-tirets ou chiffres et doit être présenté avec les signes typographiques suivants " ". Ne pas remplacer par des espaces lorsque le message comporte moins de 4 caractères.

Il est préférable d'entrer les saisies selon la méthode anglaise. Assurez-vous de bien écrire toutes les lettres en majuscules.

"DIM" – correct

"DIM " – incorrect en raison de l'espace

"dim" "DIm" – incorrect en raison des minuscules

' 'DIM' ' – incorrect en raison des signes en double



Enregistrez le profil que vous voulez entrer dans le contrôleur dans le répertoire racine de la carte CF. Si la carte CF est assignée à la lettre de lecteur « F » par exemple, le chemin d'enregistrement est le suivant : F:\DIR2402\IM-1200S. Le format de la carte CF doit être FAT16 et jamais FAT32.

DMX CHANNEL LIST

24 canaux maximum, sans répétition de caractère

CODE ARRT (2 caractères max.)	AFFICHAGE (4 caractères max., sans espace)	FONCTION CANAL	
1	N	SHUT	SHUTTER
2	D	DIM	DIMMER
3	C	C_C	CYAN
4	C	C_M	MAGENTA

CODE ARRT (2 caractères max.)	AFFICHAGE (4 caractères max., sans espace)	FONCTION CANAL	
5	C	C_Y	YELLOW
6	C	CTC	CTC
7	C	COLR	COLOUR
8	G	GOB1	GOBO1
9	G	R_G1	GOBO 1 ROT
10	G	RG1L	GOBO 1 ROT LOW
11	G	GOB2	GOBO2
12	G	R_G2	GOBO 2 ROT
13	G	RG2L	GOBO 2 ROT LOW
14	N	EFFT	EFFECT
15	N	R_EF	ROT EFFECT

CODE ARRT (2 caractères max.)	AFFICHAGE (4 caractères max., sans espace)	FONCTION CANAL	
16	N	IRIS	IRIS
17	N	FCUS	FOCUS
18	N	ZOOM	ZOOM
19	P	PAN	PAN
20	PF	P_F	PAN FINE
21	T	TILT	TILT
22	TF	T_F	TILT FINE
23	PT	PT_S	SPEED P/T
24	N	SPED	SPEED

CODE ARRT	
D	DIMMER
P	PAN
PF	PAN FINE
T	TILT
TF	TILT FINE
PT	OTHER PAN/TILE CORRELATION CHANNLES
G	ALL GOBO CORRELATION CHANNLES
C	ALL COLOR CORRELATION CHANNLES
N	ETCAETERAS CHANNELS

CODE ARRT (2 caractères max.)	AFFICHAGE (4 caractères max., sans espace)	FONCTION CANAL
D	DIM	DIMMER
N	SHUT	SHUTTER
P	PAN	PAN
PF	P_F	PAN FINE
T	TILT	TILT
TF	T_F	TILT FINE
PT	PT_S	P/T SPEED
G	GB1	GOBO 1
G	RGB1	GOBO 1 ROT
G	GB2	GOBO 2
G	RGB2	GOBO 2 ROT

CODE ARRT (2 caractères max.)	AFFICHAGE (4 caractères max., sans espace)	FONCTION CANAL
G	GB3	GOBO 3
G	ROB3	GOBO 3 ROT
C	COL1	COLOUR 1
C	COL2	COLOUR 2
C	CYAN	CYAN
C	YELO	YELLOW
C	MAGT	MAGENTA
C	CYMM	CMY MACRO
N	FROS	FROST
N	PRSM	PRISM
N	RPRS	PRISM ROT

CODE ARRT (2 caractères max.)	AFFICHAGE (4 caractères max., sans espace)	FONCTION CANAL
N	FCUS	FOCUS
N	IRIS	IRIS
N	BANG	BEAM ANGLE
N	CTC	CTC
N	REFT	EFFECT ROT
N	EFFT	EFFECT
N	FRAM	FRAME1
N	F_AG	FRAME1 ANGLE
PT	PT_M	PT_MACRO
N	ZOOM	ZOOM
N	SPEED	SPEED

CODE ARRT (2 caractères max.)	AFFICHAGE (4 caractères max., sans espace)	FONCTION CANAL
N	CONT	CONTROL
N	MACO	MACRO
N	F_A	FUNCTION A
N	F_B	FUNCTION B
N	F_C	FUNCTION C
N	F_D	FUNCTION D
N	F_E	FUNCTION E
N	F_F	FUNCTION F
N	F_G	FUNCTION G
N	F_H	FUNCTION H
N	F_I	FUNCTION I

CODE ARRT (2 caractères max.)	AFFICHAGE (4 caractères max., sans espace)	FONCTION CANAL
N	F_J	FUNCTION J
N	F_K	FUNCTION K
N	F_L	FUNCTION L



1. Toutes les lettres doivent être en majuscules, à l'exception de commentaires écrits avec „/”.
2. Le fichier terminé doit porter un nom de fichier court avec 8 lettres maximum, ne comprenant que des majuscules et ayant comme extension « .CIF ». Le contrôleur ne pourra pas, sinon, lire les informations du profil.
3. Ne changez jamais le nom du groupe comportant „:*****/”.
4. Les informations d'affichage ne doivent avoir que 4 lettres et aucune espace.

9 Données techniques

Alimentation	100 – 240 V ~ , 50/60 Hz
Fusible	T1A 250 V 5 × 20 mm
Sortie DMX	prise XLR tripolaire
Stand Alone	fiche XLR 5 broches
Signal MIDI	Interface standard DIN 5 pôles
Entrée audio	par microphone intégré ou LINE IN
Dimensions (L × l × H)	483 × 263 × 100 mm
Poids	5,8 kg

10 Protection de l'environnement

Recyclage des emballages



Pour les emballages, des matériaux écologiques ont été retenus qui peuvent être recyclés sous conditions normales. Assurez-vous d'une élimination correcte des enveloppes en matière plastique et des emballages.

Ne jetez pas tout simplement ces matériaux, mais faites en sorte qu'ils soient recyclés. Tenez compte des remarques et des symboles sur l'emballage.

Recyclage de votre ancien appareil



Ce produit relève de la directive européenne relative aux déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE) dans sa version en vigueur. Il ne faut pas éliminer votre ancien appareil avec les déchets domestiques.

Recyclez ce produit par l'intermédiaire d'une entreprise de recyclage agréée ou les services de recyclage communaux. Respectez la réglementation en vigueur dans votre pays. En cas de doute, contactez le service de recyclage de votre commune.



