



CDR1

enregistreur 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

19.02.2018, ID : 416410

Table des matières

1	Remarques générales	5
	1.1 Informations complémentaires.....	6
	1.2 Conventions typographiques.....	7
	1.3 Symboles et mots-indicateurs.....	7
2	Consignes de sécurité	9
3	Performances	13
4	Installation et mise en service	14
5	Connexions et éléments de commande	17
6	Utilisation	22
	6.1 Commande sur l'appareil.....	22
	6.2 Commande avec la télécommande.....	29
7	Données techniques	30
8	Câbles et connecteurs	31
9	Protection de l'environnement	32



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.

1.1 Informations complémentaires

Sur notre site (www.thomann.de) vous trouverez beaucoup plus d'informations et de détails sur les points suivants :

Téléchargement	Cette notice d'utilisation est également disponible sous forme de fichier PDF à télécharger.
Recherche par mot-clé	Utilisez dans la version électronique la fonction de recherche pour trouver rapidement les sujets qui vous intéressent.
Guides en ligne	Nos guides en ligne fournissent des informations détaillées sur les bases et termes techniques.
Conseils personnalisés	Pour obtenir des conseils, veuillez contacter notre hotline technique.
Service	Si vous avez des problèmes avec l'appareil, notre service clients sera heureux de vous aider.

1.2 Conventions typographiques

Cette notice d'utilisation utilise les conventions typographiques suivantes :

Inscriptions

Les inscriptions pour les connecteurs et les éléments de commande sont entre crochets et en italique.

Exemples : bouton [*VOLUME*], touche [*Mono*].


Affichages

Des textes et des valeurs affichés sur l'appareil sont indiqués par des guillemets et en italique.

Exemples : « *ON* » / « *OFF* »

1.3 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 d'emplacement dangereux.

2 Consignes de sécurité

Utilisation conforme

Cet appareil sert à l'enregistrement et à la lecture de signaux 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.



REMARQUE !

Alimentation électrique externe

L'appareil est alimenté en électricité à partir d'un bloc d'alimentation externe. Avant de raccorder le bloc d'alimentation externe, contrôlez si la tension indiquée sur le bloc d'alimentation 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 bloc d'alimentation externe du réseau d'alimentation afin de réduire le risque de décharge électrique ou d'incendie.



REMARQUE !

Risque d'incendie

Ne recouvrez jamais les 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.

3 Performances

- Entrée DMX pour enregistrer les séquences DMX en temps réel
- Sortie DMX
- Enregistrement des données pour 12 séquences de poursuite (chases) avec respectivement 100 pas
- Lecture des séquences DMX sur la sortie DMX à commande manuelle ou par timer.
- Possibilité de lecture en boucle
- Vitesse et Fading sont réglables entre les scènes enregistrées
- Déroulement piloté par la musique via microphone intégré possible
- Approprié à un montage mural ou au mur
- Commande via les touches et l'affichage de l'appareil ou à l'aide de la télécommande à infrarouges fournie

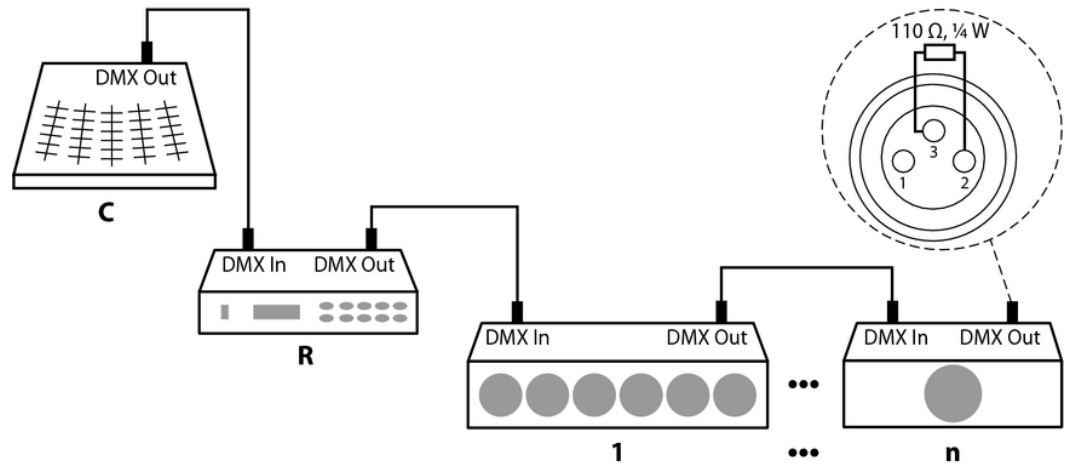
4 Installation et mise en service

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.

Établissez toutes 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. Posez les câbles afin que personne ne marche dessus ni ne trébuche.

Connexions DMX

Connectez l'entrée DMX de l'enregistreur DMX (R) avec la sortie DMX d'un contrôleur DMX (C). Connectez la sortie de l'enregistreur DMX (R) avec le premier appareil DMX (1) qui peut être un projecteur par exemple. Connectez la sortie du premier appareil DMX (1) 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 (n) à une résistance ($110\ \Omega$, $\frac{1}{4}\ \text{W}$).



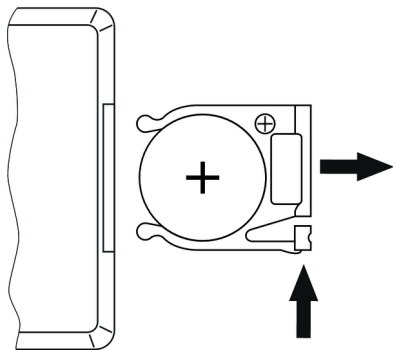
Indicateur DMX

Lorsque l'appareil et le contrôleur DMX sont en service, la LED [DMX] clignote, indiquant ainsi qu'un signal DMX est reçu à l'entrée.

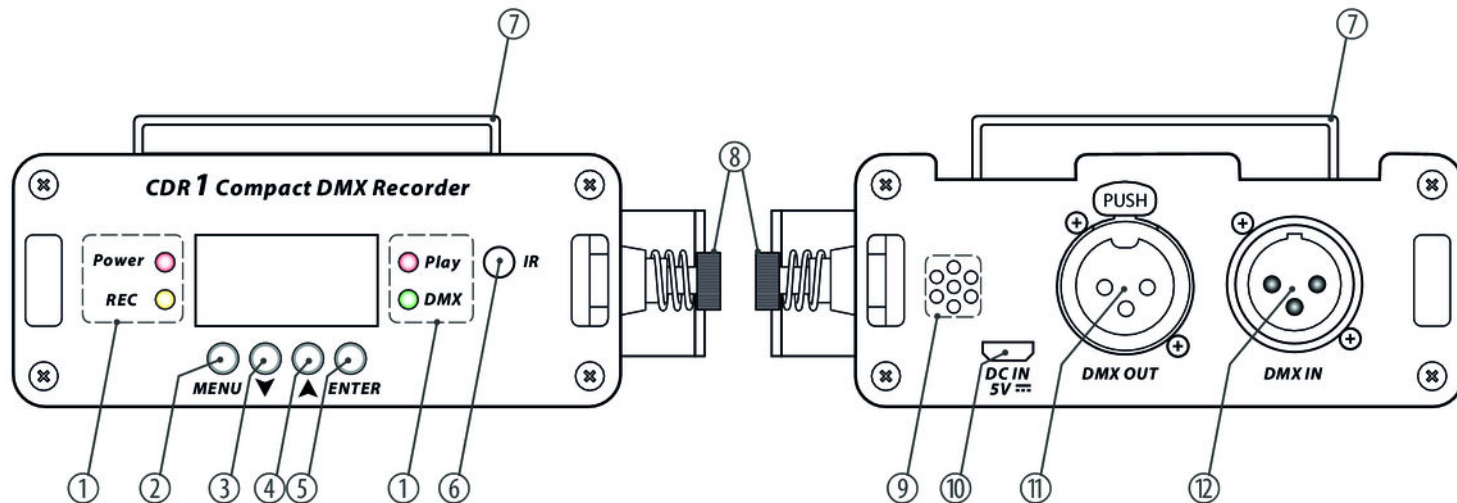
Mise en place de la pile dans la télécommande

Déplacez le curseur sur le support de pile vers le milieu du boîtier et tirez le support à la manière d'un tiroir. Placez la pile à l'intérieur. La pile est placée correctement lorsque le pôle positif est orienté vers le fond du boîtier de la télécommande. Repoussez le support de pile dans la télécommande jusqu'à enclenchement.

Lors de l'expédition, la pile est déjà placée dans la télécommande et protégée de la décharge par un film plastique transparent. Ôtez le film plastique avant la première utilisation.



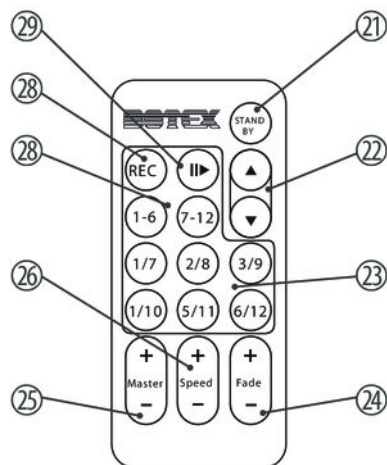
5 Connexions et éléments de commande



1	LED témoins : <i>[Power]</i> : Indique que l'appareil est raccordé à l'alimentation. <i>[REC]</i> : Clignote durant l'enregistrement en cours. <i>[Play]</i> : Clignote durant la lecture en cours. <i>[DMX]</i> : Clignote lorsqu'un signal DMX est reçu.
2, 3, 4,5	Touches de fonction et de pilotage <i>[MENU]</i> : ouvre le menu principal. ▼: décrémente la valeur affichée d'une unité. ▲: incrémente la valeur affichée d'une unité. <i>[ENTER]</i> : pour sélectionner une option du mode de fonctionnement concerné ou confirmer la valeur réglée.
6	<i>[IR]</i> Récepteur des signaux infrarouges de la télécommande fournie.
7	Élément de fixation variable pour un montage mural ou au plafond.

8	Adaptateur oméga pour un montage sur traverse.
9	Microphone pour la commande de musique
10	<i>[DC IN]</i> Prise micro-USB pour le branchement du bloc d'alimentation.
11	<i>[DMX OUT]</i> Sortie du signal DMX vers d'autres appareils à commande DMX.
12	<i>[DMX IN]</i> Entrée du signal DMX, provenant d'un contrôleur DMX par exemple.

Télécommande



- | | |
|----|--|
| 21 | [STANDBY]
Passe l'appareil en mode veille ou l'allume à nouveau. |
| 22 | ▼, ▲
Incrémente ou décrémente la valeur actuellement affichée. |
| 23 | [1/7] ... [6/12]
Choix d'une séquence de poursuite au sein du groupe sélectionné. |
| 24 | [Fade +/-]
Réglage de la vitesse de fondu |
| 25 | [Maître +/-]
Augmente ou réduit la valeur transmise à tous les canaux DMX de un. |
| 26 | [Speed +/-]
Réglage de la vitesse de déroulement |

27	[1-6], [7-12] Sélection d'un groupe.
28	[REC] Lance un enregistrement.
29	▶ Démarre ou arrête la lecture d'une séquence de poursuite.

6 Utilisation

Branchez l'appareil sur le secteur pour le faire démarrer.

6.1 Commande sur l'appareil

Admission

Appuyez sur *[MENU]* à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'écran affiche « *reC* ». Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*. À l'aide des touches fléchées, sélectionnez une séquence de poursuite dans la plage « *CS.01* » ... « *CS.12* ». Démarrez l'enregistrement avec *[ENTER]*. La LED *[REC]* clignote, l'écran affiche le numéro de l'étape actuellement enregistrée. Réglez sur votre contrôleur DMX la scène que vous souhaitez enregistrer et appuyez sur *[ENTER]*. Répétez cette opération jusqu'à l'enregistrement complet de la séquence de poursuite.

Appuyez sur la touche *[MENU]* pour arrêter l'enregistrement.

Lecture

Appuyez sur *[MENU]* à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'écran affiche « *PLAY* ». Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*. À l'aide des touches fléchées, sélectionnez la séquence de poursuite qui doit être restituée, dans la plage « *CS.01* » ... « *CS.12* ». Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*.

Pour démarrer la lecture, sélectionnez le point de menu « *run* » avec les touches fléchées et confirmez avec *[ENTER]*. Si la séquence de poursuite sélectionnée comporte un enregistrement, vous pouvez maintenant sélectionner entre « *YES* » (démarrer la lecture) et « *no* ».

Afin de régler la durée de transition entre les étapes individuelles, sélectionnez le point de menu « *Send* » à l'aide des touches fléchées. Avec les touches fléchées, réglez une durée comprise entre 0,1 s et 30 s Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*.

Afin de régler la vitesse de fondu, sélectionnez le point de menu « *FAde* » à l'aide des touches fléchées. À l'aide des touches fléchées, réglez une vitesse dans la plage de « *0* » ... « *100* ». Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*.

La lecture tourne en boucle. Pour terminer la lecture, appuyez sur *[ENTER]*, sélectionnez l'option « *no* » avec les touches fléchées et confirmez avec *[ENTER]*.

Effacement d'enregistrement

Appuyez sur *[MENU]* à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'écran affiche « *deL* ». Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*. À l'aide des touches fléchées, sélectionnez la séquence de poursuite qui doit être supprimée, dans la plage « *CS.01* » ... « *CS.12* ». Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*.

À l'aide des touches fléchées, choisissez si la séquence de poursuite entière doit être supprimée (sélection « *all* ») ou uniquement une scène (sélection « *001* » ... « *100* ») et confirmez avec *[ENTER]*. La séquence de poursuite ou la scène sélectionnée est supprimée.

Appuyez sur *[MENU]* pour revenir au menu principal.

Activer la commande par la musique

Appuyez sur *[MENU]* à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'écran affiche « *Soun* ». Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*.

Sélectionnez à l'aide des touches fléchées si la lecture doit être commandée via le microphone intégré (sélection « *YES* ») ou pas (sélection « *no* ») et confirmez avec *[ENTER]*.

Appuyez sur *[MENU]* pour revenir au menu principal.

Régler la sensibilité du microphone

Appuyez sur *[MENU]* à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'écran affiche « *SoSe* ». Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*.

Pour régler la sensibilité du microphone intégré pour la commande par la musique, réglez à l'aide des touches fléchées une valeur dans la plage « *000* » ... « *100* ». Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*.

Appuyez sur *[MENU]* pour revenir au menu principal.

Test automatique

Appuyez sur *[MENU]* à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'écran affiche « *TeST* ». Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*.

À l'aide des touches fléchées, sélectionnez si durant les tests, la valeur 255 doit être émise sur tous les canaux DMX (sélection « *FuLL* ») ou toutes les valeurs de 0 à 255 à la suite puis de 255 à 0 (sélection « *UAue* ») et confirmez avec *[ENTER]*.

Le test automatique débute, la LED *[Play]* clignote.

Appuyez sur *[MENU]* pour enregistrer le test automatique et revenir au menu principal.

Send

Cette fonction vous permet de copier la séquence de poursuite actuelle avec toutes les étapes sur un second appareil, branché via un câble DMX à l'appareil.

Appuyez sur *[MENU]* à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'écran affiche « *Send* ». Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*.

Inverser l'écran

Appuyez sur *[MENU]* à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'écran affiche « *disp* ». Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*.

Sélectionnez à l'aide des touches fléchées si l'écran doit être représenté inversé (sélection « *dSIP* ») ou pas (sélection « *disp* ») et confirmez avec *[ENTER]*.

Appuyez sur *[MENU]* pour revenir au menu principal.

Mode écran

Appuyez sur *[MENU]* à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'écran affiche « *Led* ». Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*.

Sélectionnez à l'aide des touches fléchées si l'écran doit être automatiquement obscurcit sans opération de commande au bout de 30 secondes (sélection « *YES* ») ou pas (sélection « *no* ») et confirmez avec *[ENTER]*.

Appuyez sur *[MENU]* pour revenir au menu principal.

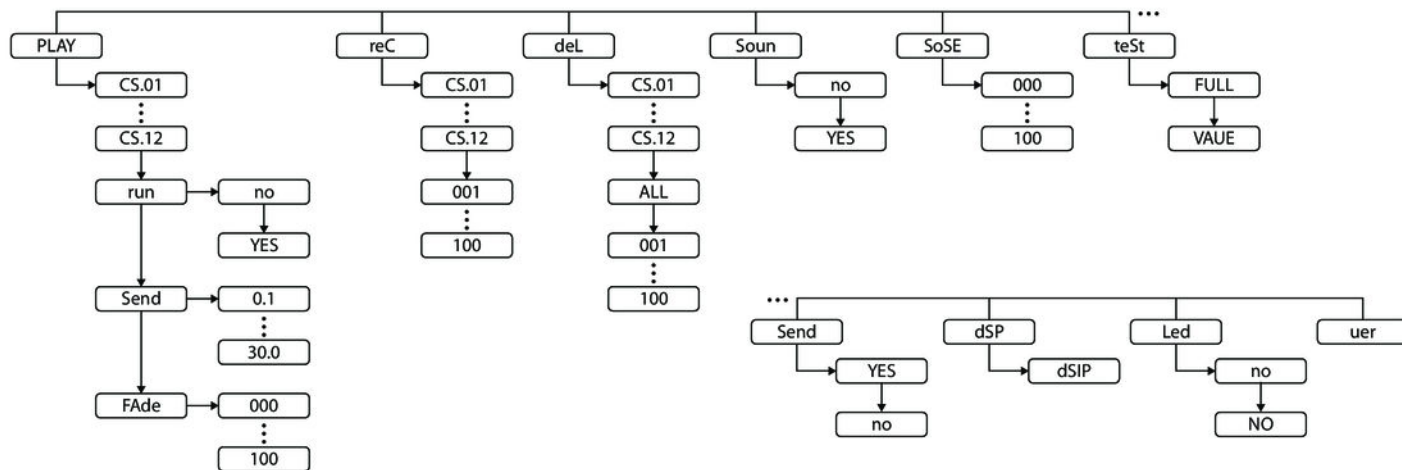
Version du logiciel

Appuyez sur *[MENU]* à plusieurs reprises jusqu'à ce l'écran affiche « *uer* ». Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*.

Validez à l'aide du bouton *[ENTER]*. La version du logiciel de l'appareil s'affiche à l'écran.

Appuyez sur *[MENU]* pour revenir au menu principal.

Vue d'ensemble du menu



6.2 Commande avec la télécommande

Admission

Appuyez sur *[REC]*. La LED *[REC]* clignote. À l'aide de *[1-6]*, *[7-12]* sélectionnez un groupe, ensuite avec *[1/7]* ... *[6/12]* le numéro de la séquence de poursuite à enregistrer. L'écran affiche « *CS.01* ».

Réglez sur votre contrôleur DMX la scène que vous souhaitez enregistrer et appuyez sur l'une des touches *[1/7]* ... *[6/12]*. L'écran affiche le numéro de l'étape enregistrée.

Appuyez sur la touche *[MENU]* pour arrêter l'enregistrement.

Lecture

Appuyez sur ►||. À l'aide de *[1-6]*, *[7-12]* sélectionnez un groupe, ensuite avec *[1/7]* ... *[6/12]* le numéro de la séquence de poursuite à restituer.

Utilisez *[Speed +/-]*, pour régler la vitesse de lecture *[Fade +/-]*, pour régler la vitesse de fondu.

Les touches fléchées vous permettent de passer d'étapes en avant et en arrière lors de la lecture. Vous pouvez arrêter la lecture en cours avec ►|| ou la redémarrer.

7 Données techniques

Alimentation électrique	5 V / 300 mA $\overline{\text{---}}$
Dimensions (L × H × P)	100 mm × 41,5 mm × 148,5 mm
Poids	0,5 kg

8 Câbles et connecteurs

Préambule

Ce chapitre vous aide à choisir les bons câbles et connecteurs et à raccorder votre précieux équipement de sorte qu'une expérience lumineuse parfaite soit garantie.

Veillez suivre ces conseils, car il est préférable d'être prudent, particulièrement dans le domaine des sons et lumières. Même si une fiche va bien dans une prise, le résultat d'une mauvaise connexion peut être un contrôleur DMX détruit, un court-circuit ou « seulement » un spectacle lumière qui ne fonctionne pas.

Connexions DMX

Une prise XLR tripolaire sert de prise DMX, une fiche XLR tripolaire d'entrée DMX. Le dessin et le tableau ci-dessous montrent le brochage d'un couplage adapté.



1	Terre (blindage)
2	Signal inverse, (DMX-, point froid)
3	Signal (DMX+, point chaud)

9 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 des batteries



Les batteries ne doivent être ni jetées ni brûlées, mais recyclées en conformité avec les prescriptions locales en matière de recyclage de déchets spéciaux. Utilisez les déchetteries mises en place pour ces déchets.

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.

