

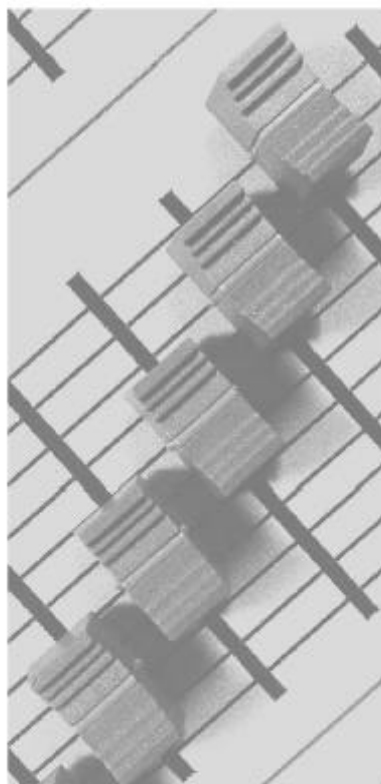


# MANUEL D'UTILISATION

*the*

INFORMATION

*pack*



zero 88



Cet équipement est conçu pour un usage professionnel de contrôle d'éclairage scénique, à l'exclusion de tout autre.

Il doit être utilisé uniquement par (ou sous le contrôle de) une personne dûment qualifiée et/ou formée sur ce matériel

**Version 1 – Septembre 1998**

Code Stock No. 73 - 700 - 00  
Version de Software 1.0  
© Zero 88 Lighting Ltd. 1998

Cooper Controls Ltd. se réserve le droit d'apporter toutes les modifications à l'équipement décrit dans ce manuel, sans préavis.

E & OE.

Cooper Controls Ltd.  
Usk House  
Llantarnam Park  
Cwmbran  
Gwent NP44 3HD  
United Kingdom

Tel: +44 (0)1633 838088 \*  
Fax: +44 (0)1633 867880  
e-mail: [sales@zero88.com](mailto:sales@zero88.com)  
Web: [www.zero88.com](http://www.zero88.com)

\* Hot Line 24h / 24



# MANUEL D'UTILISATION

## AVERTISSEMENT

**Si une alimentation triphasée mobile ou temporaire est utilisée en amont pour alimenter ce pupitre :**

**Nous recommandons de débrancher l'alimentation du pupitre avant de connecter/déconnecter l'alimentation principale . DE GRAVES DOMMAGES pourraient être occasionnés au pupitre si son alimentation était connectée entre deux phases .**

# Sommaire

---



## Introduction

Ce Mode d'Emploi	6
Le Pupitre d'Éclairage Alcora Généraux et Affichages	6
Mise en Marche du Pupitre	7
Configuration par Défaut	7

## Mode Manuel (Preset)

Commandes Preset et Affichages	10
Mode « Deux Préparations »	12
Activation du Mode « Deux Préparations »	12
Pour Restituer un Effet à partir de La Preset A	12
Pour Restituer un Effet à partir de La Preset B	12
Transferts Manuels entre Effets	12
Transferts Temporisés entre Effets	13
FLASH	13
Fonction WIDE	14
Activation de la Fonction WIDE	14
Pour Mémoriser et Transférer des Effets en Mode WIDE	15
Transferts Manuels et Temporisés	16
FLASH en Mode WIDE	16

## Mode Programmation (Program)

Types de Mémoires	19
Témoin de Réserve de Mémoire	19
Programmation des Touches de Commande et Affichages	20

Mise en Marche du Pupitre pour La Programmation	22
Sélectionner un Numéro de Mémoire	22
Mémoires d'Effet	22
Programmer une Nouvelle Mémoire d'Effet	22
Écraser une Mémoire d'Effet Programmé	22
Éditer des Niveaux de Circuits dans une Mémoire d'Effet	23
Effacer/Supprimer un Effet	23
Mémoires en Séquence	24
Programmer une Nouvelle Séquence	24
Insérer un Pas	24
Supprimer un Pas	25
Écraser un Pas	25
Éditer un Pas	26
Effacer/Supprimer une Mémoire En Séquence	26
Changer un Type de Mémoire	27
Utilisation des Touches COPY et PASTE	28
Copier un Effet	28
Copier un Pas de Séquence	28
Coller à l'intérieur d'un Effet	28
Coller à l'intérieur d'un Pas de Séquence	

# Sommaire



## Mode Restitution (Run)

Commandes Run et Affichages	32
Activation du Mode Run	34
Sélection de la Mémoire en Attente à Restituer	34
Déterminer la Mémoire en cours	34
Envoi d'une Mémoire Programmée	35
Exemple 1 – Pas de Fondu (Transfert « Sec »)	35
Exemple 2 – Fondu entre les Mémoires	35
Exemple 3 – Stopper un Transfert	35
Envoyer un Chenillard	36
Déplacements entre les Pas d'un Chenillard	36
Progression Manuelle à l'intérieur d'un Chenillard	36
Progression Automatique à l'intérieur d'un Chenillard	36
Utilisation de l'Entrée Audio pour Contrôler la vitesse d'un Chenillard	36
Transfert Sec ou Temporisé entre les Pas d'un Chenillard	37
Contrôle du Sens d'un Chenillard	37
Pré-visualisation d'une Mémoire	37

## Mode Super User

Activation du Mode Super User	38
Quitter le Mode Super User	38
Activation de la Fonction « Recovery »	39
Effacer Toutes les Mémoires	39
Sauvegarder un Programme	39
Charger un Programme	39
Codes d'Erreur du Module Mémoire	39

## Caractéristiques Techniques

Alimentation	40
Entrée Audio	40
Go à Distance	40
Module Mémoire Zero 88	41
Sortie DMX	41
Sortie Analogique	41

# Introduction



**PRESET A**

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

**PRESET B**

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

13 1 14 2 15 3 16 4 17 5 18 6 19 7 20 8 21 9 22 10 23 11 24 12

**MODE**

SUPER USER  DMX OUT

PRESET  O.K.

PROGRAM

RUN  D.B.O

FLASH ON/OFF

LOAD PROGRAM

CLEAR ALL  SAVE

**MEMORY TYPE**

SEQUENCE

SCENE

**PREVIEW/EDIT**

**ADD STEP**

**STEP +**

**STEP -**

**MEMORY +**

**MEMORY -**

**COPY**

**PASTE**

**PAUSE**

**GO NEXT**

**CROSSFADE**

10sec 30sec 1min

1sec 5min

**MANUAL**

CURR

NEXT

FADING  STEP

**PRESET CONTROL**

A FADER, B STORED

B FADER, A STORED

**A MASTER B MASTER**

>

<

<>

**DIRECTION**

**SOUND**

**SPEED**

MIN | MAX

MANUAL

**MEMORY MASTER GRAND MASTER**

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

# Introduction



## Ce Mode d'Emploi

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

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

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

## Le Pupitre d'Éclairage Alcora

C'est un pupitre d'éclairage à mémoires, compact et convivial qui enregistre des niveaux de circuits. Les mémoires peuvent être enregistrées en effets (scènes) et chenillards. Les temps de transfert ainsi que la vitesse et l'orientation du chenillard peuvent être réglés . C'est un pupitre 12 circuits - 24 en mode étendu (WIDE) -, qui offre un accès aux mémoires en séquences, façon « théâtre ».

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

Options disponibles

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

# Introduction



## Généraux et Affichages

Ces touches commandent les conditions générales de fonctionnement du pupitre.

### • MODE

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

### • GRAND MASTER

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

### • DBO ( Dead Black Out = Noir Général )

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

### • DMX OUT OK

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

### • WIDE

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

### • FLASH ON/OFF

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

## Mise en Marche du Pupitre

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

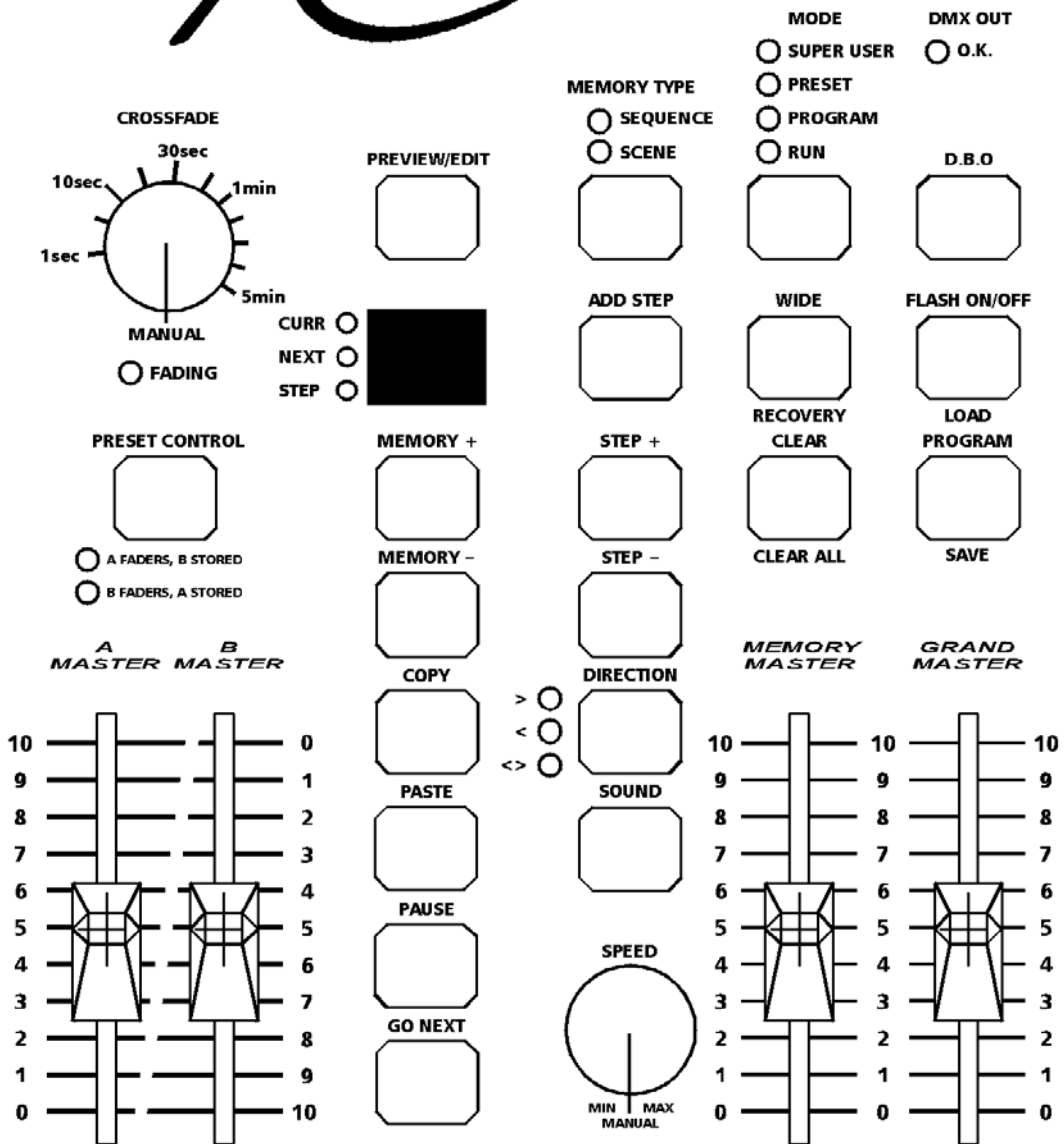
## Configuration par Défaut

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

MODE	PRESET (Manuel)
DBO	Non activé
DISPLAY (Affichage)	Non activé
LIGHTS (témoins lumineux)	CURR éteint NEXT éteint STEP éteint
WIDE	Non activé
FLASH ON/OFF	Activé
SOUND	Non activé
Tous les autres voyants	Eteints



# Introduction



## Preset Mode : Mode Manuel



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

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

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

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

Les transferts peuvent être manuels ou temporisés.

La sortie générale est sous le contrôle du GRAND MASTER.

## Preset Mode : Mode Manuel



### Commandes Preset et Affichages

- PRESETS A ET B

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

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

- TOUCHES CHANNEL FLASH

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

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

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

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

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

- CROSSFADE (TRANSFERT)

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

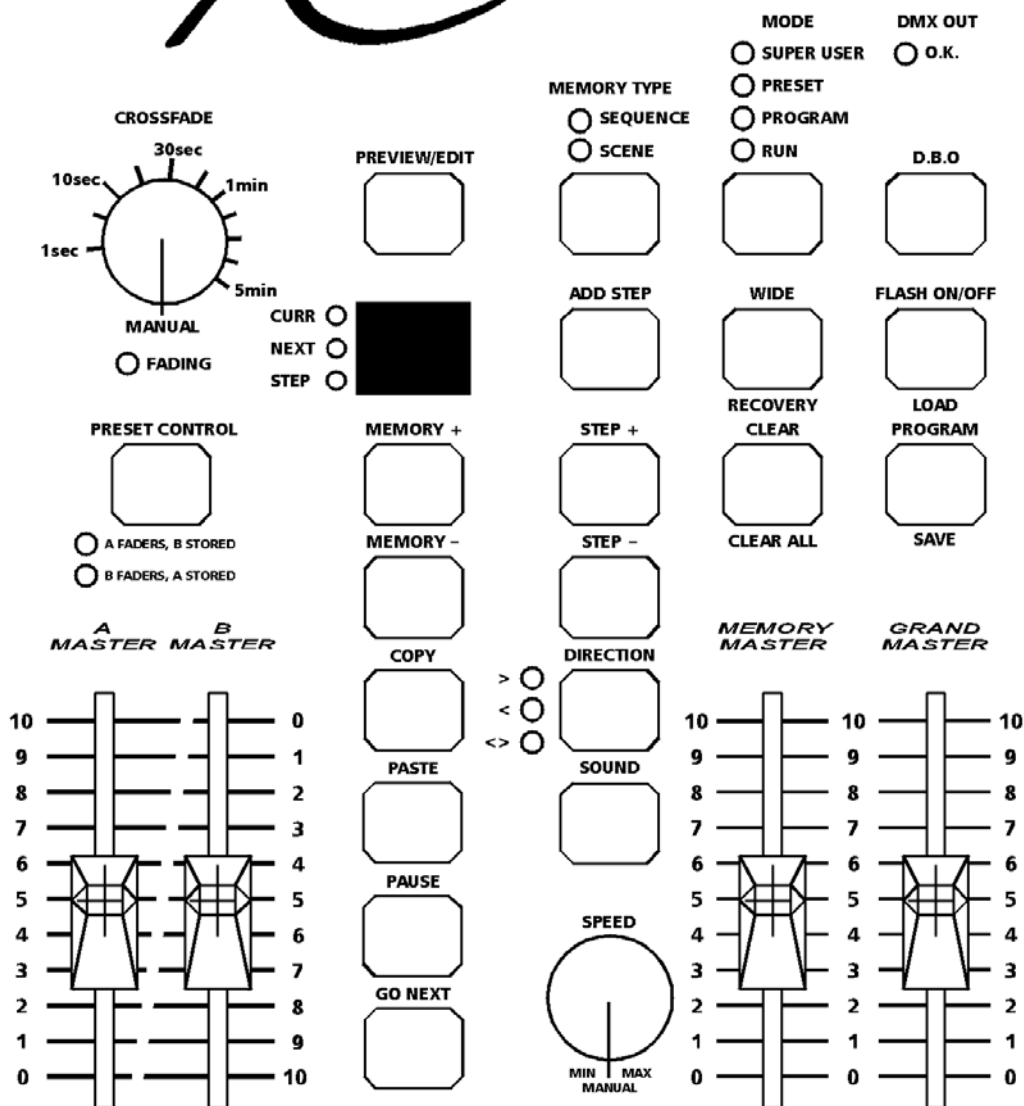
- LE TEMOIN LUMINEUX FADING

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

- LA TOUCHE PRESET CONTROL

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

# Preset Mode : Mode Manuel



## Préset Mode : Mode Manuel



### Mode «Deux Préparations »

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

### Activation du Mode «Deux Préparations »

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

### Pour Restituer un Effet à partir de la PRESET A

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

### Pour Restituer un Effet à partir de la PRESET B

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

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

### Transfert Manuel entre Effets

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

## Preset Mode : Mode Manuel



### Transferts Temporisés entre Effets

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

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

### FLASH

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

## Preset Mode : Mode Manuel



### Fonction WIDE

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

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

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

### Activation de la Fonction WIDE

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

## Preset Mode : Mode Manuel



### Pour Mémoriser et Transférer des Effets en Mode WIDE

1. Positionner les généraux MASTER A et GRAND MASTER sur maximum et le général MASTER B sur zéro. Placer le bouton de temporisation sur «manuel».
2. S'assurer que les témoins lumineux, sous la touche PRESET CONTROL, indiquent bien A FADERS, B STORED.
3. Préparer un effet à l'aide des potentiomètres des PRESETs A et B. Cet effet sera restitué.
4. Pour mémoriser l'effet, appuyer sur la touche PRESET CONTROL. Les niveaux de sortie sont provisoirement mémorisés, les témoins lumineux situés sous la touche PRESET CONTROL changent pour indiquer B FADERS, A STORED= potentiomètres B, mémorisé A. Le général MASTER A a maintenant le contrôle de l'effet mémorisé tandis que le MASTER B a celui des potentiomètres de la PRESET ; les sorties demeurent ainsi inchangées.
5. Préparer l'effet suivant à l'aide des potentiomètres des PRESETs A et B. (les sorties ne sont pas modifiées puisque le général MASTER B est actuellement sur zéro).
6. Pour effectuer un transfert entre l'effet mémorisé et l'effet préparé sur les potentiomètres de la PRESET, déplacer simultanément le MASTER A sur zéro et le MASTER B sur 10.
7. Si l'on appuie de nouveau sur la touche PRESET CONTROL, les niveaux de sorties sont sauvegardés dans la mémoire temporaire (écrasant les données précédentes) et les témoins lumineux, situés sous la touche PRESET CONTROL changent alors pour indiquer : A FADERS, B STORED. Le général MASTER B a maintenant le contrôle de l'effet mémorisé tandis que le MASTER A a celui des potentiomètres de la PRESET ; les sorties demeurent ainsi inchangées.
8. Les opérations décrites dans les points 5 à 8 peuvent être répétées pour préparer un nouvel effet sur les potentiomètres, le transférer et le sauvegarder dans une mémoire temporaire, etc.



## Preset Mode : Mode Manuel



### Transferts Manuels et Temporisés

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

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

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

### FLASH en Mode WIDE

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

**NB :**

**• Effet Mémorisé**  
*Tout effet mémorisé restituable en Mode PRESET, sera supprimé, si le pupitre passe en Mode PROGRAM ou en Mode SUPER USER. Si le pupitre passe en Mode RUN, l'effet mémorisé demeure restituable.*

## Program Mode : Mode Programmation



Le Mode Program sert à sélectionner et à créer de nouvelles mémoires, à définir le type de mémoire (effet ou Séquence) et à introduire des informations concernant les éclairages.

Une fois la Mémoire créée, elle peut être modifiée à l'aide de la fonction EDIT dans le Mode Program.

# Program Mode : Mode Programming



**PRESET A**

**PRESET B**

**CROSSFADE**  
 10sec  
 30sec  
 1min  
 5min

**MANUAL**  
 FADING  
 CURR  
 NEXT  
 STEP

**PREVIEW/EDIT**

**PRESET CONTROL**  
 A FACTOR, B STORED  
 B FACTOR, A STORED

**A MASTER B MASTER**

**MEMORY +**  
**MEMORY -**  
**COPY**  
**PASTE**  
**PAUSE**  
**GO NEXT**

**MEMORY TYPE**  
 SEQUENCE  
 SCENE

**MODE**  
 SUPER USER  
 PRESET  
 PROGRAM  
 RUN

**DMX OUT**  
 O.K.  
 D.B.G.

**ADD STEP**  
**STEP +**  
**STEP -**  
**DIRECTION**  
 >  
 <  
 0  
 0

**WIDE**  
**RECOVERY CLEAR**  
**CLEAR ALL**  
**FLASH ON/OFF**  
**LOAD PROGRAM**  
**SAVE**

**MEMORY MASTER**  
**GRAND MASTER**

**SPEED**  
 MIN  
 MAX  
 MANUAL

## Program Mode : Mode Programmation



### Types de Mémoires

IL existe deux sortes de mémoires que l'on peut programmer sur ce pupitre. Il y a la mémoire d'Effet et la mémoire en Séquence.

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

La SEQUENCE consiste en un nombre de pas (99 pas au maximum). Chaque pas étant un état statique unique dans lequel est enregistré le niveau de chaque circuit.

Les touches MEMORY + et MEMORY- servent à sélectionner le numéro de mémoire.

L'affichage indique le numéro de la mémoire en cours. Si la mémoire programmée est en SEQUENCE, l'affichage indique alors le numéro du pas en cours. Les potentiomètres des préparations servent à régler les niveaux de sortie et la touche PROGRAM est utilisée pour enregistrer les niveaux en mémoire.

### Témoin de Réserve de Mémoire

Le pupitre a une capacité maximum de 99 mémoires. Chaque mémoire pouvant être soit un EFFET soit un PAS de SEQUENCE. Le nombre de pas à l'intérieur d'une Séquence peut représenter le nombre total de mémoires.

Le logiciel du pupitre contrôle la quantité de mémoire utilisée (c'est-à-dire programmée) et signale quand la mémoire disponible diminue ou quand il n'y en a plus du tout de disponible. En Mode PROGRAM, quand l'affichage indique une mémoire non programmée ou un pas de séquence, l'affichage clignote doucement quand la mémoire disponible diminue et rapidement quand il n'y a plus du tout de mémoire disponible.

#### **NB**

##### **•Pour enregistrer des niveaux de sortie**

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

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

##### **•Circuits DMX**

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

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

##### **•Les Potentiomètres des Préparations**

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

## Program Mode : Mode Programmation



### Programmation des touches de Commande et Affichages

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

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

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

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

- touches CHANNEL FLASH

A chacun des potentiomètres d'une préparation correspond une touche de Flash. Elles servent à sélectionner le circuit à éditer.

- MASTER A (général A )

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

- MASTER B (général B )

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

- PREVIEW/EDIT ( prévisualisation/édition)

Quand EDIT est activé, l'utilisateur peut éditer (modifier) des circuits individuels pour un Effet déjà programmé ou pour une mémoire en Séquence. Le voyant à l'intérieur de la touche s'allume quand EDIT est en fonction.

- MEMORY TYPE (type de mémoire)

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

Pour changer le type de mémoire, il faut presser sur cette touche et la maintenir enfoncée pendant 1 seconde. Cela afin d'éviter à l'utilisateur de changer accidentellement le type des mémoires programmées.

- AFFICHAGE

L'Affichage indique soit le numéro de la mémoire soit le numéro du pas en cours.

Quand le témoin lumineux rouge CURR est allumé, l'affichage indique le numéro de la mémoire en cours. Une virgule après le numéro indique que la mémoire n'est pas programmée.

## Program Mode : Mode Programmation



- **AFFICHAGE** (suite)

Quand le témoin lumineux rouge STEP est allumé, l'affichage indique le numéro du pas en cours (pour une mémoire en séquence). Une virgule après le numéro indique que le pas n'est pas programmé.

L'affichage clignote lentement quand la mémoire disponible diminue et rapidement quand il n'y a plus de mémoire disponible.

- **ADD STEP** (ajouter un pas)

Cette touche sert à ajouter un pas dans la séquence.

- **CLEAR** (effacer)

Cette touche sert à effacer une mémoire ou un pas de séquence.

- **MEMORY +** et **MEMORY –**

Ces touches servent à sélectionner le numéro de la mémoire en cours à programmer.

- **STEP +** et **STEP –**

Ces touches permettent de sélectionner le pas en cours dans la séquence.

- **PROGRAM**

Cette touche sert à sauvegarder les niveaux de sortie dans la mémoire en cours. Si la mémoire est une séquence, les niveaux de sortie sont sauvegardés dans le pas en cours.

- **COPY** (copier)

Cette touche permet de copier les données en mémoire d'un effet en cours ou d'un pas de séquence afin de pouvoir les «coller» plus tard dans celles d'un effet ou d'un pas de séquence différents.

- **PASTE** (coller)

Cette touche est utilisée pour remplacer les données d'un effet ou d'un pas de séquence par d'autres données en mémoire préalablement copiées.

Le voyant rouge à l'intérieur de la touche PASTE s'allume quand il y a des données disponibles. Si le voyant est éteint, appuyer sur la touche PASTE ne produira aucun effet.

## Program Mode : Mode Programmation



### Mise en Marche du Pupitre pour la Programmation

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

### Sélectionner un Numéro de Mémoire

L'Affichage indique le numéro de mémoire en cours (le voyant CURR est allumé).

Le type de mémoire est indiqué par les témoins lumineux au-dessus de la touche MEMORY TYPE. Une mémoire non programmée a une virgule après son numéro. *Une mémoire non programmée est toujours une mémoire d'effet.*

Les touches MEMORY+ et MEMORY- servent à sélectionner le numéro de mémoire requis pour la programmation ou l'édition.

### Mémoires d'Effet

#### Programmer une Nouvelle Mémoire d'Effet.

1. Préparer le pupitre pour la programmation comme décrit plus haut.
2. Utiliser les touches MEMORY+ et MEMORY- pour sélectionner une mémoire non programmée.
3. Utiliser les potentiomètres des Préparations A et/ou B pour régler les niveaux de sortie requis.
4. Appuyer sur la touche PROGRAM. Les niveaux de sortie sont désormais enregistrés dans la mémoire sélectionnée. Le point disparaît à l'affichage pour indiquer que la mémoire est maintenant enregistrée. Les sorties demeurent inchangées.

#### Écraser une Mémoire d'Effet Programmé

1. Préparer le pupitre pour la programmation comme décrit plus haut.
2. Utiliser les touches MEMORY+ et MEMORY- pour sélectionner une mémoire programmée.
3. Utiliser les potentiomètres des Préparations A et/ou B pour régler les niveaux de sortie requis.
4. Appuyer sur la touche PROGRAM. Les niveaux de sortie sont désormais enregistrés dans la mémoire sélectionnée. Le contenu initial de la mémoire est écrasé. Le point clignote une fois à l'affichage. Les sorties demeurent inchangées.

## Program Mode : Mode Programmation



### Éditer des Niveaux de Circuits dans une Mémoire d'Effet

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

1. Utiliser les touches MEMORY+ et MEMORY- pour sélectionner la mémoire à éditer .
2. S'assurer que la fonction EDIT est activée. Le contenu de la seule mémoire sélectionnée est restitué (les potentiomètres des préparations ne sont pas combinés avec les sorties).
3. Maintenir une touche CHANNEL FLASH enfoncée. La valeur du circuit dans la mémoire est indiquée par l'affichage.
4. Reprendre le niveau existant en amenant le potentiomètre de la préparation correspondant, au niveau indiqué par l'affichage. Une fois le niveau repris, régler le nouveau niveau à l'aide du potentiomètre. L'affichage indique le niveau en cours. Relâcher la touche CHANNEL FLASH. Le niveau est sauvegardé dans la mémoire et l'affichage réapparaît pour indiquer le numéro de la mémoire.
5. Répéter les étapes 3 et 4 pour d'autres circuits.
6. Quand l'édition est achevée, appuyer sur la touche PREVIEW/EDIT pour quitter la fonction EDIT. La mémoire ne sera pas active sur les sorties qui retourneront aux niveaux réglés sur les potentiomètres de la préparation.

### Effacer/Supprimer un Effet

1. Utiliser les touches MEMORY+ et MEMORY- afin de sélectionner l'Effet en mémoire à effacer.
2. Presser sur la touche CLEAR (effacer) et maintenir appuyé pendant une seconde. Toutes les valeurs du circuit en mémoire seront remises à zéro et le point apparaîtra à côté du numéro de l'effet sur l'affichage pour indiquer que la mémoire est vidée.

#### **NB**

#### **• Aperçu des Effets en Mémoire**

*Il est possible de faire défiler les effets en mémoire quand le pupitre est en mode EDIT : à l'aide des touches MEMORY+ et MEMORY- , on les restitue chacun à leur tour.*



## Program Mode : Mode Programmation



### Mémoires en Séquence

#### Programmer une nouvelle Séquence

1. Régler le pupitre pour la programmation comme décrit dans les pages précédentes ;
2. A l'aide des touches MEMORY+ et MEMORY- sélectionner une mémoire non programmée.
3. Presser sur la touche MEMORY TYPE en la maintenant enfoncée pendant une seconde afin de changer le type de mémoire en Séquence.
4. Appuyer sur la touche STEP+ ou STEP-. Le numéro du premier pas (1) apparaît à l'affichage et le témoin lumineux STEP s'allume. Une virgule s'affiche après le numéro du pas pour indiquer qu'il n'est pas programmé.
5. Régler les niveaux de sortie requis pour le pas à l'aide des potentiomètres des préparations A et/ou B. La restitution se fera en direct.
6. Appuyer sur la touche PROGRAM. Tous les niveaux de sortie sont enregistrés dans le pas en cours de la séquence. Le point disparaît à l'affichage, signe que le pas est désormais programmé. Les sorties demeurent inchangées.
7. Pour ajouter le pas suivant dans la séquence, appuyer sur la touche ADD STEP. L'affichage inscrit le numéro du pas suivant accompagné d'une virgule pour signaler qu'il n'est pas programmé.
8. Régler les niveaux de sortie requis pour le pas avec les potentiomètres des préparations A et/ou B. La restitution se fera en direct.

9. Appuyer sur la touche PROGRAM pour sauvegarder les niveaux de sortie en cours dans le pas. Le point disparaît de l'affichage. Les sorties demeurent inchangées.
10. Répéter les étapes 7 à 9 jusqu'à ce que tous les pas de la séquence soient programmés.

#### Insérer un Pas

1. Sélectionner la séquence en mémoire requise avec les touches MEMORY+ et MEMORY-
2. Appuyer sur la touche STEP+ ou STEP-. A l'affichage, on passera du numéro de la mémoire au numéro(1) du pas et le témoin lumineux STEP s'allumera.
3. Sélectionner un pas avec les touches STEP+ et STEP-. Le nouveau pas sera inséré après le pas sélectionné. (Par exemple, pour insérer un pas entre les pas 4 et 5, sélectionner le pas 4).
4. Appuyer sur la touche ADD STEP. L'affichage inscrit le numéro du pas inséré avec une virgule pour signaler qu'il n'est pas programmé.
5. Régler les niveaux de sortie requis pour le nouveau pas avec les potentiomètres des préparations A et/ou B. La restitution se fera en direct.
6. Appuyer sur la touche PROGRAM pour sauvegarder les niveaux de sortie dans le nouveau pas. Le point disparaît de l'affichage.

# Program Mode : Mode Programmation



## Supprimer un Pas

1. Sélectionner la séquence requise avec les touches MEMORY+ et MEMORY-
2. Appuyer sur la touche STEP+ ou STEP-. A l'affichage on passera du numéro de la mémoire à celui du pas (1) et le témoin lumineux STEP s'allumera.
3. Utiliser les touches STEP+ et STEP- pour sélectionner le pas à supprimer.
4. Presser sur la touche CLEAR en la maintenant enfoncée pendant une seconde. Le pas sélectionné sera alors retiré de la séquence. L'affichage indiquera le numéro du pas précédent, sauf en cas de suppression du pas n°1 : il y aurait alors un bref clignotement et l'affichage indiquerait ensuite pas 1.

## Écraser un Pas

1. Sélectionner la séquence requise avec les touches MEMORY+ et MEMORY-
2. Appuyer sur la touche STEP+ ou STEP-. A l'affichage on passera du numéro de la mémoire à celui du pas (1) et le témoin lumineux STEP s'allumera.
3. Utiliser les touches STEP+ et STEP- pour sélectionner le pas à écraser.
4. Régler les niveaux de sortie requis avec les potentiomètres des préparations A et/ou B. La restitution se fait en direct.
5. Appuyer sur la touche PROGRAM. Tous les niveaux de sortie sont sauvegardés dans le pas en cours. Les données initiales du pas sont écrasées. Le point clignote une fois à l'affichage.

### NB

#### •Ajouter des Pas

*On ne peut pas ajouter un nouveau pas tant que le pas en cours n'a pas été enregistré à l'aide d'une pression sur la touche PROGRAM. Si le pas en cours n'est pas sauvegardé, appuyer sur la touche ADD STEP ne produira aucun effet.*

#### •Renommer les Pas

*Tout pas initial d'une séquence sera renuméroté en conséquence après l'insertion d'un pas.*

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

*Tout pas initial d'une séquence sera renuméroté en conséquence après la suppression d'un pas.*

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

#### •Insertion de Pas

*On peut seulement insérer un pas avec la touche ADD STEP qu'après le pas en cours. Si l'utilisateur désire insérer un pas avant le Pas 1 d'une séquence, il doit procéder comme suit : insérer un nouveau pas après le Pas 1 à l'aide de la touche ADD STEP. Avec les touches COPY (copier) et PASTE (coller), copier les données du Pas 1 dans le nouveau pas. Re-programmer le Pas 1 en fonction des valeurs requises.*

#### •Suppression d'un Seul Pas

*S'il n'y a qu'un seul pas dans la séquence et qu'on le supprime à l'aide de la touche CLEAR (effacer), la mémoire sera alors changée en un Effet non programmé. L'affichage changera pour indiquer un numéro de mémoire ( suivi d'une virgule) et les témoins lumineux au-dessus de la touche MEMORY TYPE indiqueront SCENE ( effet).*

#### •Maximum de Pas Programmés

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

## Program Mode : Mode Programmation



### Éditer un Pas

Dans une Séquence, les circuits individuels d'un Pas peuvent être édités sans pour autant affecter les autres circuits enregistrés.

1. Sélectionner la mémoire en séquence requise avec les touches MEMORY+ et MEMORY-
2. Appuyer sur la touche STEP+ ou STEP-. A l'affichage on passera du numéro de la mémoire à celui du pas (1) et le témoin lumineux STEP s'allumera.
3. Utiliser les touches STEP+ et STEP- pour sélectionner le pas à éditer.
4. S'assurer que la fonction EDIT est activée. Le contenu de la seule mémoire sélectionnée est restitué (les potentiomètres des préparations ne sont pas combinés avec les sorties).
5. Maintenir une touche de FLASH enfoncée. La valeur du circuit dans le pas est indiquée par l'affichage.
6. Reprendre le niveau existant en amenant le potentiomètre de la préparation correspondant au niveau indiqué par l'affichage. Une fois le niveau repris, régler le nouveau niveau à l'aide du potentiomètre. L'affichage indique le niveau en cours. Relâcher la touche CHANNEL FLASH. Le niveau est sauvegardé dans le pas et l'affichage réapparaît pour indiquer le numéro du pas.
7. Répéter les étapes 5 et 6 pour d'autres circuits.
8. Quand l'édition est achevée, appuyer sur la touche PREVIEW/EDIT pour quitter la fonction EDIT. Le pas ne sera plus actif sur les sorties qui retourneront aux niveaux réglés sur les potentiomètres de la préparation.

### Effacer/Supprimer une Mémoire en Séquence

1. Utiliser les touches MEMORY+ et MEMORY- afin de sélectionner la mémoire à effacer dans la séquence.
2. Presser sur la touche CLEAR (effacer) et maintenir enfoncé pendant une seconde. La mémoire deviendra un EFFET non programmé. Le point apparaîtra à côté du numéro de mémoire à l'affichage et les témoins lumineux au-dessus de la touche MEMORY TYPE indiqueront EFFET (SCENE).

#### **NB**

#### **•Aperçu des Pas en Mémoire**

*Il est possible de faire défiler les pas d'un chenillard en mémoire quand le pupitre est en mode EDIT : à l'aide des touches STEP+ et STEP- , on les restitue chacun à leur tour.*

## Program Mode : Mode Programmation



### Changer de Type de Mémoire

On peut faire passer une mémoire enregistrée du type EFFET au type SEQUENCE et vice versa : on sélectionne le numéro de la mémoire puis on presse sur la touche MEMORY TYPE que l'on maintient enfoncée pendant une seconde. Le témoin lumineux au-dessus de la touche s'allume pour indiquer tout changement de type de mémoire.

Quand on passe d'un EFFET à une SEQUENCE, les données de l'effet deviennent celles du Pas 1 de la Séquence.

Quand on passe d'une SEQUENCE à un EFFET, les données du Pas en cours deviennent celles de l'effet. **Tous les autres pas sont perdus.**

## Program Mode : Mode Programmation



### Utilisation des Touches COPY et PASTE

Les touches COPY et PASTE ( copier/coller) servent à copier des données enregistrées dans des mémoires pour les attribuer à d'autres. On peut copier les données d'un effet ou d'un pas de séquence pour les coller ensuite dans un effet ou un pas de séquence différents. Les mêmes données peuvent être copiées et collées ensuite à plusieurs endroits.

#### Copier un Effet

1. Sélectionner un effet avec les touches MEMORY+ et MEMORY-.
2. Appuyer sur la touche COPY. Les données de l'effet seront alors enregistrées à l'intérieur. Le voyant de la touche PASTE s'allume.

#### Copier un Pas de Séquence

1. Sélectionner une Séquence avec les touches MEMORY+ et MEMORY-.
2. Appuyer sur les touches STEP+ ou STEP-. A l'affichage, on passera du numéro de la mémoire à celui du pas (1) et le témoin lumineux STEP s'allume.
3. Sélectionner le pas à copier avec les touches STEP+ et STEP-.
4. Appuyer sur la touche COPY. Les données du pas de séquence seront alors enregistrées à l'intérieur. Le voyant de la touche PASTE s'allume.

### Coller à l'intérieur d'un Effet

1. Copier les données d'une mémoire souhaitées ( d'un effet ou d'un pas de séquence) comme précédemment décrit. S'assurer que le voyant de la touche PASTE est bien allumé.
2. Sélectionner un effet avec les touches MEMORY+ et MEMORY-.
3. Appuyer sur la touche PASTE. Les données copiées seront collées dans l'effet sélectionné.

### Coller à l'intérieur d'un Pas de Séquence

1. Copier les données d'une mémoire souhaitées ( d'un effet ou d'un pas de séquence) comme précédemment décrit. S'assurer que le voyant de la touche PASTE est bien allumé.
2. Sélectionner une séquence avec les touches MEMORY+ et MEMORY-.
3. Appuyer sur les touches STEP+ ou STEP-. A l'affichage, on passera du numéro de la mémoire à celui du pas (1) et le témoin lumineux STEP s'allume.
4. Sélectionner le pas de séquence dans lequel les données doivent être collées.
5. Appuyer sur la touche PASTE. Les données copiées seront collées dans le pas de séquence sélectionné.

## Program Mode : Mode Programmation



**NB**

- *Copie non enregistrée*

*Si l'utilisateur sélectionne un effet ou un pas de séquence non programmés et qu'il appuie sur la touche COPY, aucune donnée de mémoire copiée au préalable ne sera perdue. Le voyant de la touche PASTE restera éteint pour indiquer qu'il n'y a aucune donnée de mémoire disponible à coller.*

- *Écraser des données copiées*

*Quand on appuie sur la touche COPY, le voyant de la touche PASTE clignotera brièvement et s'arrêtera si des données de mémoires ont déjà été enregistrées.*

- *Voyant de la touche PASTE éteint*

*Si le voyant de la touche PASTE est éteint, appuyer sur la touche PASTE sera inopérant.*

- *Coller dans une mémoire ou un pas non programmés*

*Si des données de mémoires sont collées dans un effet ou un pas de séquence non programmés, l'effet ou le pas de séquence sera alors considéré comme programmé et le point accompagnant le numéro de mémoire ou de pas disparaîtra.*

- *Coller = Écraser*

*Si on colle des données de mémoire dans un effet ou un pas de séquence, le contenu initial de l'effet ou du pas de séquence est alors écrasé. Aucun avertissement n'est donné.*

# Program Mode : Mode Programming



**PRESET A**

Diagram showing 10 faders for Preset A, numbered 1 to 10. Below the faders is a row of 12 buttons numbered 1 to 12.

**MODE**

SUPER USER     DMX OUT  
 PRESET             O.K.  
 PROGRAM  
 RUN                     D.B.O.

**MEMORY TYPE**

SEQUENCE  
 SCENE  
 PROGRAM  
 RUN

**ADD STEP**    **WIDE**    **FLASH ON/OFF**

STEP +     RECOVERY CLEAR     LOAD PROGRAM

STEP -     CLEAR ALL     SAVE

**MEMORY +**    **MEMORY -**

COPY    **DIRECTION**  
 PASTE     SOUND  
 PAUSE  
 GO NEXT

**PREVIEW/EDIT**

CURR  
 NEXT  
 STEP

**PRESET CONTROL**

A FADERS, B STORED  
 B FADERS, A STORED

**A MASTER    B MASTER**

**MEMORY MASTER    GRAND MASTER**

>  
 <>  
 <

**SPEED**

MIN  
 MAX  
 MANUAL

**PRESET B**

Diagram showing 10 faders for Preset B, numbered 1 to 10. Below the faders is a row of 24 buttons numbered 13 to 12.

## Run Mode : Mode Restitution



On utilise le Mode Run pour envoyer les mémoires déjà enregistrées. Les mémoires qui sont sauvegardées dans le pupitre, peuvent être envoyées une par une en ordre croissant. Cela permet de refaire tout le spectacle dans l'ordre en appuyant simplement sur la touche GO NEXT.

Avec les touches MEMORY+/MEMORY-, on peut aussi sélectionner une mémoire distincte que l'on fera apparaître ensuite en fondu en appuyant sur la touche GO NEXT.

L'affichage indique le numéro de la mémoire en attente. On peut régler la durée du transfert, la vitesse de la séquence (ainsi que l'attaque) grâce aux différentes touches de commande du pupitre.

Les niveaux de sortie d'une mémoire sont déterminés par les niveaux enregistrés et par le MEMORY MASTER et le GRAND MASTER. Grâce aux potentiomètres des préparations, on peut combiner des circuits individuels avec la mémoire en cours.

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



## Run Mode : Mode Restitution



### Commandes Run et Affichages

- PRESETS A ET B

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

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

- TOUCHES CHANNEL FLASH

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

- MASTER A ET MASTER B

(Généraux A et B)

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

Le MASTER B sert à contrôler le niveau de sortie maximum des potentiomètres de la PRESET B.

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

- MEMORY MASTER

On l'utilise pour contrôler le niveau de sortie de la mémoire en cours.

- CROSSFADE (TRANSFERT)

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

- LE TEMOIN LUMINEUX FADING

Le voyant rouge FADING, placé sous la touche de Temporisation (CROSSFADE) clignote lorsqu'un transfert temporisé est en cours. Il continue à clignoter même quand le transfert est interrompu à l'aide de la touche PAUSE. Il s'éteint quand le transfert est terminé.

- LA TOUCHE PRESET CONTROL

La touche PRESET CONTROL n'est utilisable que lorsque la fonction WIDE est activée. Cette touche sert à déterminer quel est celui des généraux (MASTER A ou MASTER B) qui commande les potentiomètres de circuits des PRESET ainsi que l'effet mémorisé.

- PREVIEW/EDIT (visualisation/édition)

La touche PREVIEW/EDIT permet à l'utilisateur d'avoir des informations sur le contenu de la mémoire en attente ( indiquées par l'affichage). Le voyant de la touche est allumé quand la fonction PREVIEW est activée.

## Run Mode : Mode Restitution



- MEMORY TYPE

Les témoins lumineux rouges au-dessus de la touche MEMORY TYPE indiquent la nature de la mémoire en attente (comme précisé à l'affichage).

- DISPLAY (Affichage)

L'affichage indique le numéro de la mémoire en attente à envoyer. Le voyant NEXT est allumé.

- MEMORY+ et MEMORY-

Ces touches permettent la sélection de la mémoire en attente.

- STEP+ et STEP-

Si la mémoire en cours de restitution est une séquence, ces touches servent à se déplacer dans les pas de la séquence.

- SPEED (Vitesse)

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

- DIRECTION

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

- SOUND (Son)

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

- GO NEXT

On utilise la touche GO NEXT pour exécuter un transfert entre la mémoire en cours de restitution et la mémoire en attente affichée. Quand on appuie sur la touche GO NEXT le numéro change pour passer à celui de la mémoire programmée à la suite.

- PAUSE

Cette touche permet d'arrêter un transfert. Quand un transfert est interrompu, le voyant rouge de la touche PAUSE clignote. On utilise également la touche PAUSE pour redémarrer le transfert.

### *NB*

- **Commande à Distance du Go**

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

## Run Mode : Mode Restitution



### Activation du Mode Run

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

### Sélection de la Mémoire en Attente à Restituer

La mémoire en attente est indiquée à l'affichage. Le voyant rouge NEXT est allumé. Les témoins lumineux rouges au-dessus de la touche MEMORY TYPE indiquent la nature de la mémoire en attente. On utilise les touches MEMORY+ et MEMORY- pour sélectionner la mémoire en attente à restituer.

Quand on appuie sur la touche MEMORY+, on passe à la mémoire suivante. Quand on arrive à la dernière mémoire, appuyer sur la touche MEMORY+ ramène à la première mémoire programmée.

Quand on appuie sur la touche MEMORY-, on revient à la mémoire précédente. Quand on arrive à la première mémoire, appuyer sur la touche MEMORY- conduit à la mémoire zéro (voir notes). L'affichage indique alors « 0 ». Appuyer de nouveau sur la touche MEMORY- amène à la dernière mémoire programmée.

Appuyer sur les touches MEMORY+ et MEMORY- en même temps conduit à la mémoire zéro.

### Déterminer la Mémoire en Cours

Utiliser les touches MEMORY+ et MEMORY- pour faire défiler les mémoires programmées. Quand le numéro de mémoire indiqué à l'affichage est le même que celui de la mémoire en cours, le témoin lumineux rouge CURR , à gauche du DISPLAY, est allumé.

## Run Mode : Mode Restitution



### Envoi d'une Mémoire Programmée

Avec les touches MEMORY+ et MEMORY-, on sélectionne la mémoire en attente. Une fois la sélection faite, on déclenche un transfert dipless entre la mémoire en cours et la mémoire en attente. L'affichage passe automatiquement à la mémoire suivante.

Le transfert dépend de la position du bouton de temporisation et peut être modifié pendant son déroulement ou son arrêt si nécessaire ( voir les exemples ci-dessous) ;

#### Exemple 1 – Pas de Fondu (Transfert « Sec »)

1. Mettre le bouton de temporisation sur la position « Manuel ».
2. Sélectionner la mémoire suivante à envoyer avec les touches MEMORY+ et MEMORY-.
3. Appuyer sur la touche GO NEXT. On passe instantanément en sortie de la mémoire en cours à la mémoire sélectionnée.

#### Exemple 2 – Fondu entre les Mémoires

1. Positionner le bouton de temporisation sur le temps de transfert requis.
2. Sélectionner la mémoire suivante à envoyer avec les touches MEMORY+ et MEMORY-.
3. Appuyer sur la touche GO NEXT. Cela déclenche le transfert de la mémoire sélectionnée. Pendant le déroulement du transfert, le voyant rouge FADING clignote.
4. Pour ralentir ou accélérer le transfert en cours, régler le bouton de

temporisation. Quand le transfert est terminé, le voyant rouge FADING s'éteint ;

#### Exemple 3 – Stopper un Transfert

1. Positionner le bouton de temporisation sur le temps de transfert requis.
2. Sélectionner la mémoire suivante à envoyer avec les touches MEMORY+ et MEMORY-.
3. Appuyer sur la touche GO NEXT. Cela déclenche un transfert de la mémoire sélectionnée. Pendant le déroulement du transfert, le voyant rouge FADING clignote.
4. Pour stopper le transfert, appuyer sur la touche PAUSE. Le voyant rouge de la touche clignote, le voyant rouge FADING continue à clignoter et les sorties sont immobilisées.
5. Pour relancer le transfert, réappuyer sur la touche PAUSE. Le voyant rouge de la touche s'éteint et le transfert continue. Une fois le transfert terminé, le témoin lumineux rouge FADING s'éteint.

#### NB

##### • Mémoire Zéro

*Une Mémoire Zéro est une mémoire de noir ( tous les circuits sont à 0%) accessible uniquement en Mode Run. On peut la sélectionner en Mode Run comme n'importe quelle autre mémoire programmée et la transférer avec la touche GO NEXT.*

##### • Sélection des Mémoires

*Seules les mémoires programmées et la mémoire zéro peuvent être sélectionnées. Toute mémoire non programmée sera ignorée.*

## Run Mode : Mode Restitution



### Envoyer un Chenillard

1. Sélectionner le chenillard à envoyer avec les touches MEMORY+ et MEMORY-. La nature de la mémoire est indiquée par les témoins lumineux au-dessus de la touche MEMORY TYPE .
2. Appuyer sur la touche GO NEXT pour déclencher le transfert de la mémoire sélectionnée, avec ou sans temporisation ( cf. exemples précédents).
3. Quand on envoie le chenillard, le rythme de progression (speed/vitesse), le temps de transition entre les pas ainsi que la direction peuvent être réglés grâce aux différentes touches et boutons de commande de la face avant du pupitre, comme décrit ci-dessous.

### Déplacements entre les Pas d'un Chenillard

#### Progression manuelle à l'intérieur d'un Chenillard

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

#### Progression automatique à l'intérieur d'un Chenillard

1. S'assurer que le bouton de réglage SPEED n'est pas sur la position « Manuel » et que la fonction SOUND n'est pas active.

2. Avec la touche SPEED, régler le rythme auquel le chenillard doit avancer. ( la vitesse du chenillard)

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

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

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

**NB**

#### • Touches STEP

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

#### • Entrée Audio

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

#### • Débrancher l'Entrée Audio

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

## Run Mode : Mode Restitution



### Transfert Sec ou Temporisé entre les Pas du Chenillard

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

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

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

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

### Contrôle du Sens du Chenillard

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

### Pré-Visualisation d'une Mémoire

On peut obtenir des informations sur le contenu d'une mémoire en attente (inscrite à l'affichage) en la pré-visualisant.

1. Appuyer sur la touche PREVIEW/EDIT. Le voyant de la touche s'allume.
2. Les voyants de chaque touche de circuit CHANNEL FLASH s'allumeront quand leurs circuits respectifs seront dans la mémoire ou le pas de chenillard au-dessus de 5%. Si la mémoire pré-visualisée est un chenillard, les touches CHANNEL FLASH indiqueront les données de chaque pas, l'un après l'autre. La vitesse et la direction du chenillard seront déterminées par les réglages en cours fixés grâce aux touches de commande du pupitre ( cf. Envoyer un Chenillard).
3. Appuyer sur la touche PREVIEW/EDIT. Le voyant de la touche ainsi que tous ceux des touches de circuit CHANNEL FLASH s'éteindront.

## Mode Super User



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

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

### ATTENTION

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

### Activation du Mode Super User

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

### Quitter le Mode Super User

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

## Mode Super User



### Activation de la Fonction « Recovery »

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

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

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

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

### Effacer Toutes les Mémoires

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

### Sauvegarder un Programme

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

### Charger un Programme

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

### Codes d'Erreur du Module Mémoire

Code	Erreur
<u>Erreurs de Sauvegarde</u>	
01	Pas de module connecté
02	Module défectueux
<u>Erreurs de Chargement</u>	
03	Pas de module connecté
04	Module défectueux
05	Type de pupitre incorrect
06	Version incompatible



# Caractéristiques Techniques



## Alimentation

Alimentation séparée avec connecteur DIN verrouillable 4 contacts.

## Secteur

230V -18% à +10% (190V-253V)

## Raccordement

Contact 1 = 9V 400mA

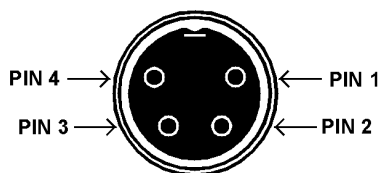
Contact 2 = 0V Masse

Contact 3 = 20V 200mA

(20V uniquement nécessaire pour option analogique)

Contact 4 = Non utilisé

**PIN=Contact**



**Figure A .**

Connecteur d'Alimentation, vu de l'arrière du pupitre

## Entrée Audio

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

## Raccordement

Tip (pointe) = Voie Gauche

Ring (bague) = Voie Droite

Sleeve (corps) = 0V Masse

## Go à Distance

Jack Stéréo 0,25 pouce.

Raccorder le corps ( Sleeve) à la pointe (Tip) pour déclencher un GO NEXT.



**Figure B.**

Raccordement d'une fiche Jack Stéréo

# Caractéristiques Techniques



## Module Mémoire Zero 88 (Option)

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

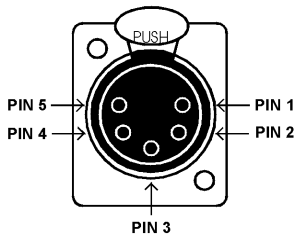
## Sortie DMX

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

### Raccordement

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

Voir Figure C.



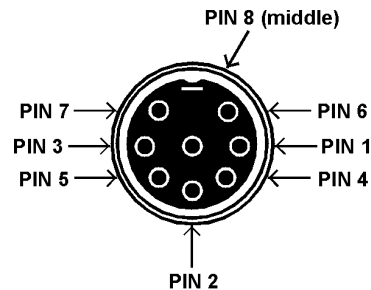
**Figure C.**  
Connecteur DMX, vu de l'arrière du pupitre

## Sortie Analogique (Option)

Numéro de Code 00-118-00  
24 circuits de 0 à +10V  
Protection contre les courts-circuits  
Tous les circuits supportent 5 mA  
Tous les circuits sont protégés par diode  
4 Connecteurs DIN verrouillables, 8 Contacts.  
Pas d'alimentation par les gradateurs.

Contact 1 (pin 1) = Circuit 1  
Contact 2 (pin 2) = Circuit 2  
Contact 3 (pin 3) = Circuit 3  
Contact 4 (pin 4) = Circuit 4  
Contact 5 (pin 5) = Circuit 5  
Contact 6 (pin 6) = Circuit 6  
Contact 7 (pin 7) = Pas utilisé  
Contact 8 (pin 8) = 0V Masse

Voir Figure D.



**Figure D.**  
Connecteur Analogique, vu de l'arrière du pupitre.

