

DC 1224

MANUALE D'USO

Questo regolatore di luce è provvisto delle seguenti funzioni:

- Gestione tramite microprocessore

Ideale per comandare l'illuminazione classica, così come quella asservita.

- Memoria attiva in caso di assenza di alimentazione generale.

Restituzione automatica dell'ultima memoria chiamata alla riaccensione della console.

- Connettori standard DMX USITT e MIDI.

Rispettare le connessioni degli apparecchi compatibili con queste uscite.

- Edizione delle memorie

Possibile l'edizione di diverse memorie secondo le esigenze. Ogni memoria può contenere 4000 passi e si possono creare 48 memorie.

- Diverse modalità di restituzione.

Possibile la restituzione delle memorie in modalità AUDIO, VELOCITA', BPM ecc...

- Sincronizzazione delle memorie in restituzione.

Più memorie possono essere lanciate contemporaneamente.

NOTA: per l'utilizzazione di questa unità è necessaria una buona conoscenza del DMX.

1.1 PANNELLO ANTERIORE

1	LED PRESET A	Questi LED indicano lo stato delle uscite dal canale 1 al 12
2	POTENZIOMETRI 1-12	Si usano per regolare i valori delle intensità sonore da 1 a 12
3	TASTI FLASH 1-12	Si usano per accendere individualmente i canali
4	LED PRESET B	Indicano lo stato delle uscite dei canali da 13 a 14

5	LED SCENA	Ogni led si illumina quando la scena corrispondente è attivata
6	Potenzimetri 13-24	Si usano per regolare i valori di intensità delle uscite da 13 a 24
7	TASTI FLASH 13-24	Si usano per accendere individualmente i canali. Servono anche in modalità programmazione.
8	TASTO DARK	Applica un momentaneo black out sulle uscite
9	DOWN/BEAT REV	Usare DOWN per modificare una scena in modalità EDIT. BEAT REV consente di invertire il senso di scorrimento di una sequenza a ritmo regolare.
10	MODALITA' SELECT/ BEAT REV SPEED	Ogni pressione seleziona una modalità operativa tra CHN/SCENES, doppio PRESET, PRESET semplice, REC SPEED: questa funzione registra la velocità di una memoria qualunque in modalità MIX.
11	UP/CHASE REV	Utilizzare il tasto UP per modificare la scena in modalità EDIT. Utilizzare la funzione BEAT REV per invertire il senso di scorrimento di una sequenza su una base di tempo fisso.
12	TASTO PAGE	Premere questo tasto per selezionare una pagina da 1 a 4.
13	DELETE/REV ONE	Questa funzione cancella un passo di una scena o inverte il senso di scorrimento di una sequenza
14	DISPLAY LED	Il display indica permanentemente lo stato della funzione che si sta utilizzando.
15	INSERT/% o 0-255	La funzione INSERT aggiunge uno o più passi di sequenza in una scena. La visualizzazione dei valori delle uscite può essere configurata tra % e 0-255.
16	EDIT o ALL REV	Il tasto EDIT si usa per attivare la modalità EDIT. ALL REV sia usa per invertire il senso di scorrimento di tutte le memorie.
17	ADD o KILL/REC EXIT	La modalità ADD autorizza l'invio di più scene o di più FLASH contemporaneamente. La modalità KILL applica un black out sulle memorie in corso a ogni pressione del tasto FLASH. REC EXIT si usa per uscire dalla modalità PROGRAM o dalla modalità EDIT.
18	RECORD/SHIFT	Il tasto RECORD si usa per attivare la modalità registrazione o per registrare un passo di memoria. Il tasto SHIFT si usa con gli altri tasti.
19	TASTO MASTER A	Colloca i canali 1-12 in piena luce.
20	TASTO PARK	Serve per selezionare SINGLE/MIX CHASE e applica luce piena sui canali da 13 a 24. Questo tasto si usa anche per programmare una scena sul potenziometro MASTER B temporaneamente secondo la modalità in corso di utilizzazione.
21	TASTO HOLD	Si usa per bloccare una scena in corso
22	TASTO STEP	Serve a passare al passo seguente quando il potenziometro SPEED è tutto abbassato o in modalità EDIT.
23	TASTO AUDIO	Attiva lo scorrimento a ritmo di musica e applica gli effetti audio sulle intensità delle uscite.
24	POTENZIOMETRO MASTER A	Controlla la tonalità delle uscite di tutti i canali.

25	POTENZIOMETRO MASTER B	Questo potenziometro controlla le sequenze di tutti i programmi.
26	TASTO BLIND	Questa funzione permette di spegnere le uscite azionate da un sequenziatore di un programma CHNS/SCENE.
27	TASTO HOME	Questo tasto disattiva la funzione BLIND.
28	TASTO TAP SYNC	La velocità media delle pressioni ripetute di questo tasto è attivata come base di tempo.
29	TASTO FULL ON	Questa funzione è applicata in piena luce su tutte le uscite.
30	TASTO BLACK OUT	Questo tasto si usa per spegnere tutte le uscite, tranne quelle risultanti dai tasti FLASH e FULL.
31	POTENZIOMETRO FADE TIME	Regola il tempo di dissolvenza incatenata
32	POTENZIOMETRO SPEED	Questo potenziometro regola la velocità di scorrimento dei sequenziatori.
33	POTENZIOMETRO AUDIO LEVEL	Questo potenziometro controlla la sensibilità audio di entrata del segnale.

1.2 PANNELLO POSTERIORE

35	Interruttore di avvio	Serve a mettere in tensione l'apparecchio
36	Entrata DC	Alimentazione DC 12-20V, 500mA
37	MIDI Thru/Out/In	Connessioni per il segnale MIDI.
38	Uscita DMX	Connettore di uscita del segnale DMX
39	Invertitore di polarità DMX	Inverte la polarità del segnale DMX
40	Ingresso audio	RCA d'ingresso allo standard da 100mV a 1V cresta/cresta
41	Controllo a distanza	Comando di luce piena o black out su connettore jack standard.
42	Connettore macchina del fumo	

2.1 AVVIARE LA PROGRAMMAZIONE

- 1 Premere e tenere premuto il tasto RECORD
- 2 Sempre tenendo premuto il tasto RECORD, premere i tasti FLASH 1,5,6 e 8 nell'ordine
- 3 Rilasciare il tasto RECORD; il LED RECORD si accende per segnalare che la modalità di registrazione è attivata.

NOTA Al primo utilizzo della vostra regia il codice d'accesso è 1,5,6,8.
Il codice può essere modificato per proteggere i programmi.

2.1.2 SICUREZZA DEI PROGRAMMI

Il codice d'accesso può essere modificato nella seguente modalità:

- 1 Entrare nel codice d'accesso in corso di validità
- 2 Tenere premuti i tasti RECORD e EDIT contemporaneamente
- 3 Sempre tenendo premuti questi tasti, inserire il nuovo codice assicurandosi che sia la combinazione di 4 tasti flash.
- 4 Inserire il codice una seconda volta; tutti i LED dei canali lampeggiano 3 volte per indicare che il codice è variato.
- 5 Uscire dalla modalità RECORD, tenere premuto il tasto RECORD, premere il tasto REC EXIT e rilasciare i due tasti contemporaneamente.

IMPORTANTE

Uscire sempre dalla modalità registrazione dopo una cessione di programmazione, onde evitare il rischio di una perdita di controllo della regia.

NOTA: In mancanza di flash da parte di tutti i LED dei canali il cambiamento di codice non è riuscito.

2.1.3 PROGRAMMARE DELLE SCENE

- 1 Entrare in modalità registrazione
- 2 Selezionare la modalità SINGLE 1-24 premendo il tasto MODE SELECT. Questa azione dà accesso al controllo delle 24 piste per la programmazione.
- 3 Creare una scena utilizzando i potenziometri delle piste. A un valore di 0% corrisponde un valore DMX di 0. A un valore di 100% corrisponde un valore DMX di 255.
- 4 Una volta riprodotta la scena desiderata, premere il tasto RECORD per registrare questa scena nella memoria, come se fosse un passo.
- 5 Ricominciare la tappa 3 e 4 per registrare tutti i passi desiderati delle memorie. Ogni memoria può accettare mille passi di scena.
- 6 Selezionare un banco di sequenziatore o un potenziometro generale di scena. Premere il tasto PAGE (da 1 a 4) per scegliere una destinazione di registrazione delle scene.
- 7 Premere un tasto FLASH tra 13 e 24, sempre tenendo premuto il tasto RECORD. Tutti i led lampeggiano per indicare che la registrazione è stata effettuata.
- 8 Continuare la programmazione o lasciare. Per lasciare la modalità RECORD, premere sul tasto EXIT tenendo sempre premuto RECORD. Il LED RECORD si spegne.

2.2 EDIZIONE

2.2.1 ATTIVARE LA MODALITA' EDIZIONE

- 1 Passare in modalità registrazione
- 2 Utilizzare il tasto PAGE per selezionare la pagina corrispondente alla memoria da editare.
- 3 Premere il tasto Mode per selezionare SCNS ◀ ▶ SCENE.
- 4 Premere e tenere premuto il tasto EDIT.

2.2.1 EDIZIONE DI UNA MEMORIA

- 5 Sempre tenendo premuto il tasto EDIT, premere il tasto FLASH corrispondente alla memoria da editare
- 6 Rilasciare il tasto EDIT. Il tasto corrispondente alla memoria richiamata si accende indicando che la modalità di edizione è in corso.

2.2.2 CANCELLARE UNA MEMORIA

- 1 Passare in modalità registrazione
- 2 Utilizzare il tasto PAGE per selezionare il banco di memoria di destinazione da cancellare
- 3 Sempre tenendo premuto EDIT, premere il tasto FLASH (da 13 a 24) 2 volte.
- 4 Rilasciare i due tasti, tutti i LED lampeggiano per indicare che la memoria è stata cancellata.

2.2.3 CANCELLARE TUTTE LE MEMORIE

- 1 Premere e tenere premuto il tasto RECORD.
- 2 Premere successivamente i tasti FLASH 1,3,2 e 3, sempre tenendo il tasto RECORD premuto. Tutti i LED lampeggeranno per indicare che tutte le memorie sono state cancellate.

2.2.4 CANCELLARE UNA O PIU' SCENE

- 1 Passare in modalità registrazione
- 2 Registrare una o più scene
- 3 Se le scene create non sono soddisfacenti, premere il tasto REC CLEAR e tenere premuto il tasto RECORD. Tutti i LED lampeggeranno per indicare che le scene sono state cancellate.

2.2.5 CANCELLARE UNO O PIU' PASSI

- 1 Passare in modalità Edizione
- 2 Premere il tasto STEP per far scorrere i passi della sequenza e selezionare il passo da cancellare.
- 3 Premere il tasto DELETE una volta selezionato il passo. Tutti i LED lampeggeranno per indicare che il passo è stato cancellato.
- 4 Continuare con i passi 2 e 3 per cancellare tutti i passi non desiderati.
- 5 Premere il tasto REC EXIT sempre tenendo premuto il tasto RECORD. Il led SCENE si spegne per indicare l'uscita dalla modalità edizione.

2.2.6 INSERIRE UNO O PIU' PASSI

- 1 Registrare una scena da inserire
- 2 Assicurarsi che la funzione SCNS ◀ ▶ SCENE sia attiva e che la regia sia in modalità Edizione.
- 3 Premere il tasto STEP per far scorrere la sequenza delle scene. Bloccare lo scorrimento sul passo successivo all'intervallo di destinazione.
- 4 Premere il tasto INSERT per inserire la scena nell'intervallo di destinazione. Tutti i LED lampeggeranno per indicare che il passo è stato inserito.
- 5 Uscire dalla modalità Edizione.

2.2.7

- 1 Entrate nella modalità di registrazione
- 2 Premete il tasto STEP per iniziare la modifica
- 3 Premete e mantenete premuto il tasto UP per aumentare l'intensità dell'uscita corrispondente. Premete e mantenete premuto il tasto DOWN per diminuire l'intensità dell'uscita corrispondente.
- 4
- 5 Ripetete i passaggi 2,3 e 4 per modificare tutti i passaggi necessari.
- 6 Uscite dalla modalità di modifica

2.3 Modalità di richiamo

2.3.1 Richiamo di una sequenza programmata

- 1 Premete il tasto MODE SELECT per selezionare la funzione SCNS < > SCENE, il led rosso indica l'attivazione della modalità
- 2 Premete il tasto PAGE per selezionare il banco di memoria contenente la sequenza da riprodurre.
- 3 Premete il potenziometro MASTER B sulla posizione di valore massimo (cursore in basso)

- 4 Spostate il cursori (da 13 a 24) verso la posizione massima per avviare la programmazione corrispondente. Il programma verrà avviato con i tempi di dissolvenza selezionati dal potenziometro FADE. L'avviamento potrà essere effettuato tramite il tasto FLASH che terrete inserito per qualche istante.
- 5 Spostate il cursore per selezionare l'uscita della memoria in corso.

2.3.2 Richiamo di una memoria in audio

- 1 Utilizzate la capsula microfonica interna o una linea connessa alla presa RCA posteriore
- 2 Selezionare una memoria come descritto
- 3 Premete il tasto audio per accendere il led corrispondente che indicherà l'attivazione della modalità AUDIO
- 4 Utilizzate il potenziometro AUDIO LEVEL per regolare la sensibilità della ricezione musicale.
- 5 Per tornare alla modalità normale, premete sul tasto AUDIO una seconda volta. Il led AUDIO si spegnerà. La modalità è disattivata.

2.3.3 Richiamo di una memoria con variazione di velocità

- 1 Assicuratevi che la modalità audio sia disattivata (led AUDIO spento)
 - 2 Selezionare una memoria come descritto precedentemente
 - 3 Spostate il cursore SPEED sulla posizione SHOW MODE (in basso) quindi premete i tasti FLASH (da 13 a 24) pur mantenendo inserito il tasto REC SPEED. La memoria corrispondente non funzionerà più seguendo il ritmo.
 - 4 Spostate il cursore SPEED per scegliere la velocità desiderata.
- Nota: Il passo 3 non è necessario se la memoria non è stata registrata con un ritmo.

2.3.4 RESTITUIRE UNA MEMORIA CON UN BPM

- 1 Assicurarsi che la modalità AUDIO sia disattivata. Premere il tasto MODE SELECT per selezionare la funzione CHNS ◀ ▶ SCENE.
 - 2 Premere il tasto PARK per selezionare la modalità MIX CHASE. Il LED corrispondente indicherà la selezione.
 - 3 Selezionare la memoria come indicato in precedenza.
 - 4 Spostare il cursore del potenziometro SPEED fino a leggere nel display il valore desiderato.
- Il tasto TAP SYNC può essere utilizzato per definire una base di tempo. Premere più volte questo tasto. Il tempo tra due pressioni fa da riferimento.
- 5 Tenendo premuto il tasto REC SPEED, premere il tasto FLASH (da 13 a 24) per registrare di nuovo la memoria.
 - 6 La memoria scorrerà con la base di tempo così definita.
 - 7 Ripetere i passaggi 4 e 5 per registrare una nuova base di tempo.

2.4 REGOLAZIONE DE LA VELOCITA' DI MEMORIA DA 5 A 10 MINUTI.

- 1 Tenere premuto il tasto RECORD.
- 2 Premere il tasto FLASH 5 o 10 tre volte, sempre tenendo RECORD premuto.
- 3 Il LED 5 MIN o 10 MIN dovrebbe accendersi indicando se il corso del potenziometro di velocità è impostato su 5 o 10 min.

3.1 REGOLAZIONE DEI PARAMETRI MIDI IN

- 1 Premere il tasto FLASH 1 tre volte sempre tenendo premuto RECORD. Sul display compare CHI per indicare che l'accesso ai parametri MIDI IN è autorizzato.
- 2 Premere il tasto FLASH numerato da 1 a 16 per assegnare i canali MIDI IN da 1 a 16. I led corrispondenti si accendono indicando che i canali MIDI IN sono attivati.

3.2 REGOLAZIONE DEI PARAMETRI MIDI OUT

- 1 Premere il tasto FLASH 1 tre volte sempre tenendo premuto RECORD. Sul display compare CHO per indicare che l'accesso ai parametri MIDI OUT è autorizzato.
- 2 Premere il tasto FLASH 2 numerato da 1 a 16 per assegnare i canali MIDI OUT da 1 a 16. I led corrispondenti si accendono indicando che i canali MIDI OUT sono attivati.

3.3 USCIRE DALLA MODALITA' DI REGOLAZIONE MIDI

Tenere premuto il tasto RECORD. Sempre tenendo RECORD premuto, premere REC EXIT per uscire dalla modalità MIDI.

3.4 RICEZIONE DI UN SEGNALE MIDI

Premere il tasto FLASH 3 tre volte sempre tenendo premuto RECORD. Il display indica IN per indicare che la regia è pronta a ricevere dei segnali MIDI.

3.5 EMISSIONE DI UN SEGNALE MIDI

Premere il tasto FLASH 4 tre volte sempre tenendo premuto RECORD. Con OUT il DISPLAY indica che la regia è pronta ad emettere dei segnali MIDI.

NOTA:

1 Durante l'invio dei segnali MIDI tutte le altre funzioni della regia non funzionano più. Tutte le funzioni saranno attive una volta terminata l'emissione.

L'emissione di segnali MIDI si bloccherà se dovesse venir meno l'alimentazione generale.

3.6 IMPLEMENTAZIONE

1 Durante l'invio o la ricezione di informazioni MIDI, tutte le scene MIDI in corso di restituzione verranno messe in pausa automaticamente se non viene captata alcuna risposta nel giro di 10 minuti.

2 Durante l'invio o la ricezione di informazioni la regia cercherà automaticamente una periferica ID di 55H (85), un file chiamato DC 1224 con una estensione BIN(spazio).

3 I file emessi permettono a questa centralina di inviare propri segnali MIDI verso un altro connettore MIDI.

4 Ci sono due tipi di emissione di informazione come descritto qui sotto.

MODALITA' LOOP APERTO

MODALITA' LOOP CHIUSO

5 Questa regia riceve e invia delle NOTE ON o delle NOTE OFF tramite tasti FLASH.

NOTA N.	VELOCITA'	FUNZIONE
22-69	Memoria MASTER	Attiva o disattiva le memorie da 1 a 48
70-93	Intensità dei canali	Attiva i canali da 1 a 24
94		PIENA LUCE
95		NERO
96		HOLD
97		Attiva o disattiva la modalità audio
98		CHNS ◀ ▶ SCENE
99		Modalità doppio PRESET
100		Modalità PRESET semplice
101		Passo (STEP)
102		BLACK OUT

RIASSUNTO DELLE FUNZIONI PRINCIPALI

- 1 Invertire il senso di scorrimento di tutte le memorie:
Premere il tasto ALL REV: tutte le memorie cambieranno senso di scorrimento
- 2 Cambiamento del senso di scorrimento di tutti i sequenziatori comandati in velocità. Premere il tasto CHASE REV.
- 3 Invertire il senso di scorrimento di tutti i sequenziatori comandati da un ritmo BPM.
- 4 Invertire il senso di scorrimento di un sequenziatore:

Premere il tasto FLASH corrispondente al programma sempre tenendo il tasto REC ONE premuto, poi rilasciare i due tasti.

TEMPO DI DISSOLUZIONE INCATENATA

- 1 La base di tempo attivata servirà a creare la dissoluzione d'ingresso della memoria (da 0 a 100%) e vice versa.
- 2 La regolazione della dissoluzione incatenata si fa con l'aiuto del potenziometro FADE TIME, con una gamma di funzionamento da 0 a 10 min

TASTO TAP SYNC

- 1 Il tasto TAP SYNC si usa per creare una base di tempo di scorrimento dei sequenziatori. La base di tempo è calcolata sull'intervallo di tempo tra le ultime due pressioni del tasto. Il LED di visualizzazione situato al di sopra del tasto STEP si accenderà secondo la base di tempo così creata.
- 2 La velocità può essere variata in qualunque momento anche se nessun programma è in corso.
- 3 La funzione TAP SYNC è prioritaria su qualunque altra informazione di tempo o velocità.
- 4 Utilizzare la funzione TAP SYNC per parametrare una funzione manualmente. Essa ha la stessa funzione del potenziometro SPEED.

POTENZIOMETRO MASTER

Il potenziometro MASTER offre un controllo proporzionale al livello di uscita di tutti i canali e di tutte le scene inviate tranne che per i tasti FLASH.

Ad esempio, indipendentemente dalla posizione del cursore del potenziometro MASTER ogni pressione su un tasto FLASH applicherà una luce piena sul canale corrispondente. Ogni pressione sul tasto FULL ON applicherà una luce piena su tutti i canali.

Il potenziometro MASTER A comanda i sotto-generalisti della preparazione A e il potenziometro MASTER B comanda i sotto-generalisti della preparazione B, salvo che in modalità DOUBLE PRESET.

MODALITA' SINGLE

- 1 Tutte le memorie saranno restituite secondo il loro ordine di numero di programma e una dopo l'altra.
- 2 Il display indica il n. di programma in corso di restituzione
- 3 Tutti i programmi saranno comandati dallo stesso potenziometro SPEED.
- 4 Premere il tasto MODE SELECT e selezionare la funzione CHNS < > SCENES.
- 5 Premere il tasto PARK per selezionare la modalità MIX CHASE. Un LED rosso indicherà la selezione.

MODALITA' MIX

- 1 Questa modalità permette di restituire più memorie o programmi contemporaneamente.
- 2 Tutti i programmi possono essere controllati dallo stesso potenziometro di velocità SPEED oppure ogni programma può avere la propria velocità di scorrimento.
- 3 Premere il tasto MODE SELECT e selezionare la funzione CHNS < > SCENES.
- 4 Premere il tasto PARK per selezionare la modalità MIX CHASE. Un LED arancio indicherà la selezione.

VISUALIZZAZIONE DEL DIMMER

- 1 Il display a segmento di tre caratteri si usa per dispensare informazioni relative all'intensità dei canali selezionati o ai valori DMX.
- 2 Per cambiare l'unità di lettura da % a 0 - 255.
Tenere premuto il tasto SHIFT, premere il tasto % o 0-255, per selezionare un'unità di visualizzazione delle uscite DMX.
- 3 Per esempio il valore 076 sul display può avere due significati differenti a seconda dell'unità scelta. Nel primo caso 076=76% del valore massimale e nell'altro caso 076= al valore decimale 76 del DMX (da 0 a 255).

MODALITA' BLIND e HOME

- 1 La funzione BLIND permette di controllare manualmente i canali di un sequenziatore mentre questo è in corso.
- 2 Tenere premuto il tasto BLIND e premere il tasto FLASH corrispondente al canale da selezionare.
- 3 Per disattivare la funzione BLIND premere e tenere premuto il tasto HOME e premere sul tasto FLASH corrispondente per risSelected il canale disattivato precedentemente.

PARK

- 1 in modalità CHNS < > SCENES premere il tasto del sequenziatore da modificare per selezionare un modo di restituzione tra SINGLE e MIX.
- 2 In modalità DOUBLE PRESET, una pressione su questo tasto equivale a mettere il cursore del potenziometro MASTER B al massimo.
- 3 In modalità SINGLE PRESET, questo tasto può registrare temporaneamente un'uscita in corso con una regolazione possibile attraverso il potenziometro MASTER B.

ADD E KILL

Il tasto ADD/KILL cambia la funzione dei tasti FLASH. Normalmente i tasti FLASH sono collocati in modalità ADD e ciò significa che ad ogni pressione di un tasto FLASH una scena si sovrappone alle altre già inviate.
La modalità KILL è attivata da semplice pressione del tasto ADD /KILL, un LED rosso si accende per indicare che la funzione è attivata. In questo caso ogni pressione

su un tasto FLASH disattiverà le altre scene inviate, permettendo così soltanto l'invio di una scena dopo l'altra.

In modalità KILL, i programmi deselezionati non vengono bloccati: vengono spente solo le uscite.

DOPPIO PRESET

1 Premere il tasto MODE SELECT per accedere alla modalità DOUBLE PRESET.

2 Questa modalità permette di controllare direttamente i canali 1-24 con l'aiuto dei potenziometri delle piste da 1 a 12 e da 13 a 24.

3 Il potenziometro MASTER A controlla l'intensità generale dei canali da 1 a 12 e il MASTER B gestisce l'intensità dei canali 13-24.

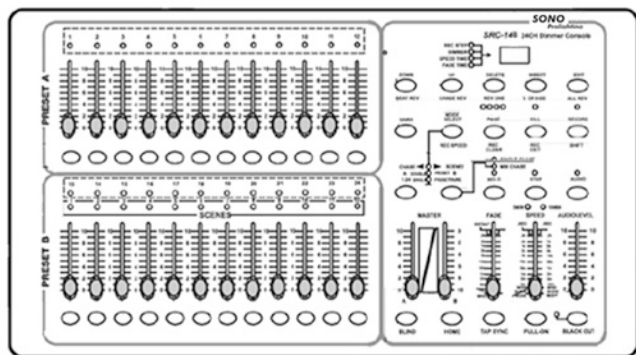
4 Questa modalità non autorizza alcuna registrazione delle scene.

Français



DC-1224

MODE D'EMPLOI



A lire avant utilisation



Cette régie de lumière est équipée des fonctions suivantes :

- Gestion par microprocesseur.
Idéale pour commander de l'éclairage classique comme de l'asservis.
- Mémoire active en cas d'absence d'alimentation générale.
Restitution automatique de la dernière mémoire appelée au ré-allumage de la console.
- Connecteur au standards DMX USITT et MIDI.
Respecter les connections des appareils compatibles avec ces sorties.
- Edition des mémoires.
Edition possible de différentes mémoires selon besoin. Chaque mémoire peut contenir 4600 pas et 48 mémoires peuvent être créées.
- Plusieurs mode de restitution.
Restitution possible des mémoires en mode AUDIO, VITESSE et BPM etc.
- Synchronisation des mémoires en restitution.
Plusieurs mémoires peuvent être lancées en même temps.

NOTE : Une bonne connaissance du DMX est requise pour une excellente exploitation de cette unité de puissance.

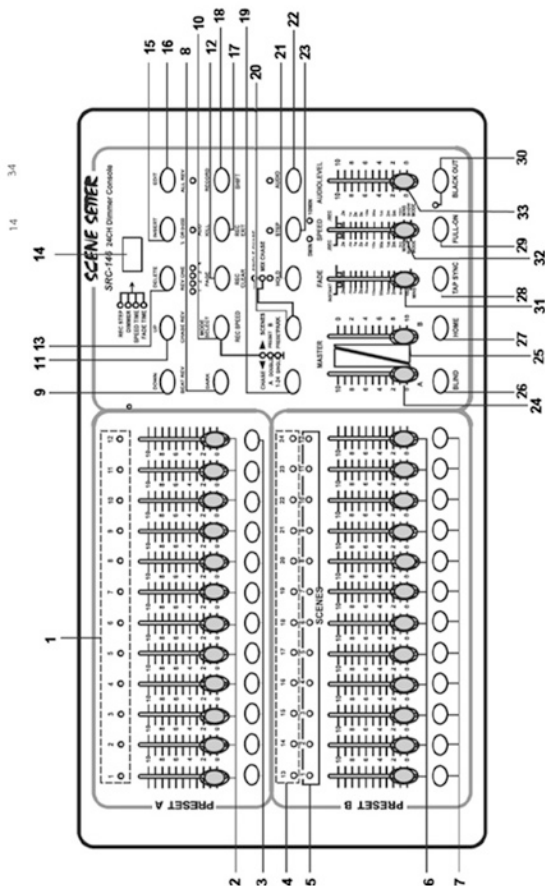
Veuillez lire attentivement ce manuel d'utilisation avant de procéder au montage de cette régie de lumière.
D'importantes informations concernant la sécurité d'installation et d'utilisation sont exposées dans ce manuel d'utilisation. C'est pourquoi nous vous conseillons de maintenir ce manuel dans les meilleures conditions de consultations.
Si cette régie de lumière est revendue à un autre utilisateur, veuillez à lui fournir ce manuel en même temps.

ATTENTION

- **NE PAS** verser de liquide à l'intérieur de l'appareil.
- En cas de déversement d'un liquide quel qu'il soit, veuillez **DECONNECTER** immédiatement la régie de lumière du réseau électrique.
- Stopper immédiatement l'utilisation de cette régie de lumière en cas de sérieux problème et contacter votre revendeur agréé le plus rapidement possible.
- **NE PAS** ouvrir l'appareil, aucune pièce de substitution ne se trouve à l'intérieur.
- **NE JAMAIS** essayer de réparer vous-même. Les réparations effectuées par une ou des personnes non qualifiées peuvent entraîner une aggravation des problèmes, contacter le revendeur le plus proche.

ATTENTION

- Cette régie de lumière n'a pas été prévue pour un usage domestique.
- Retirer les protections d'emballage, vérifier que la régie de lumière est en bon état et qu'aucune marque de choc n'est visible sur l'appareil.
- Les protections d'emballage (sac en plastique, mousse polystyrène, agrafes etc...) **DOIVENT** être stockées hors de portée des enfants.
- **NE PAS** utiliser cet appareil sous la pluie.
- **NE PAS** ouvrir ou modifier l'appareil.



1.1 Face avant.

1. **LED de PRESET A.** Ces LED indique l'état des sorties correspondant au canal de 1 à 12.
2. **Potentiomètres 1-12.** Ces 12 potentiomètres sont utilisés pour ajuster les valeurs des intensités des sorties de 1 à 12.
3. **Touche FLASH 1-12.** Ces 12 touches sont utilisées pour allumer individuellement les canaux à plein feu.
4. **LED de PRESET B.** Ces LED indique l'état des sorties correspondant au canal de 13 à 24.
5. **LED SCENE** Chaque LED s'allume quant la scène correspondante est activée.
6. **Potentiomètres 13-24.** Ces 12 potentiomètres sont utilisés pour ajuster les valeurs des intensités des sorties de 13 à 24.
7. **Touche FLASH 13-24.** Ces 12 touches sont utilisées pour allumer individuellement les canaux à plein feu. Ces touches servent aussi en mode programmation.
8. **Touche DARK** Cette touche applique un Black Out sur les sorties momentanément.
9. **DOWN/BEAT REV** Utiliser DOWN pour modifier une scène en mode EDIT, utiliser la fonction BEAT REV pour inverser le sens de défilement d'un séquenceur à un rythme régulier.
10. **MODE SELECT/BEAT REV SPEED.** Chaque pression de cette touche sélectionne un mode opératoire parmi CHN/SCENES, double PRESET, simple PRESET, REC SPEED : cette fonction enregistre une vitesse d'une mémoire quelconque en mode MIX.
11. **UP/CHASE REV** Utiliser la touché UP pour modifier une scène en mode EDIT et CHASE REV pour inverser le sens de défilement d'un séquenceur sur une base de temps fixe.
12. **Touche PAGE** Presser cette touche pour sélectionner une page de 1 à 4.
13. **DELETE/REV ONE** Cette fonction efface un pas d'une scène ou inverse le sens de défilement d'un séquenceur.
14. **Afficheur LED** L'afficheur indique en permanence l'état de la fonction en cours d'utilisation.
15. **INSERT/% ou 0-255** La fonction INSERT ajoute un ou plusieurs pas de séquence dans une scène. L'affichage des valeurs des sorties peut être configuré entre % et 0-255.
16. **EDIT ou ALL REV** La touche EDIT est utilisée pour activer le mode EDIT. ALL REV est utilisée pour inverser le sens de défilement de toutes les mémoires.
17. **ADD ou KILL/REC EXIT** Le mode ADD autorise l'envoi de plusieurs scènes ou de plusieurs FLASH simultanément. Le mode KILL applique un black out sur les mémoires en cours a chaque pression d'une touche FLASH. REC EXIT est utilisée pour sortir du mode PROGRAM ou du mode EDIT.
18. **RECORD/SHIFT** La touche RECORD est utilisée pour activer le mode enregistrement ou pour enregistrer un pas de mémoire. La touche SHIFT est utilisée avec les autres touches.
19. **Touche MASTER A** Cette touche place les canaux de 1 à 12 en plein feu.
20. **Touche PARK** Cette touche est utilisée pour sélectionner SINGLE/MIX CHASE et applique un plein feu sur les canaux de 13 à 24. Cette touche est aussi utilisée pour programmer une scène sur le potentiomètre MASTER B temporairement selon le mode en cours d'utilisation.

21. Touche HOLD
22. Touche STEP
23. Touche AUDIO
24. Potentiomètre MASTER A
25. Potentiomètre MASTER B
26. Touche BLIND
27. Touche HOME
28. Touche TAP SYNC
29. Touche FULL ON
30. Touche BLACK OUT
31. Potentiomètre FADE TIME
32. Potentiomètre SPEED
33. Potentiomètre AUDIO LEVEL

Cette touche est utilisée pour figer une scène en cours. Cette touche sert à passer au pas suivant quand le potentiomètre SPEED est descendu au maximum ou dans le mode EDIT.

Cette touche active le défilement au rythme de la musique et applique les effets audio sur les intensités de sorties.

Ce potentiomètre contrôle la totalité des sorties de tous les canaux.

Ce potentiomètre contrôle les séquenceurs de tous les programmes.

Cette fonction permet d'éteindre les sorties actionnées par un séquenceur d'un programme du mode CHNS/SCENE.

Cette touche désactive la fonction BLIND.

La vitesse moyenne des pressions répétées de cette touche est affectée comme base de temps.

Cette fonction appliquée un plein feu sur toutes les sorties.

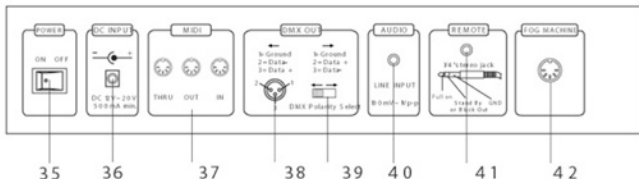
Cette touche est utilisée pour éteindre toutes les sorties exceptées celles résultant des touches FLASH et FULL ON.

Ce potentiomètre ajuste le temps de fondu enchaîné.

Ce potentiomètre ajuste la vitesse de défilement des séquenceurs.

Ce potentiomètre contrôle la sensibilité Audio d'entrée du signal

1.2 Face arrière.



35. Interrupteur de mise en marche
36. Entrée DC
37. MIDI Thru/Out/In
38. Sortie DMX
39. Inverseur de polarité DMX
40. Entrée AUDIO
41. Control à distance
42. Connecteur Machine à fumée.

Interrupteur de mise sous tension de l'appareil.

Alimentation DC 12 – 20 V, 500 mA.

Port de connections pour le signal MIDI.

Connecteur de sortie du signal DMX.

Cet interrupteur inverse la polarité du signal DMX.

RCA d'entrée audio au standard 100mV à 1V Crête /crête.

Commande de plein feu ou de Black Out sur connecteur JACK standard.

2.1 Débuter la programmation.

2.1.1 Activation du mode Enregistrement.



- 1 Presser et maintenir enfoncée la touche RECORD.
- 2 Tout en gardant la touche RECORD enfoncée, appuyer sur les touches de FLASH 1,5,6 et 8 dans cet ordre.
- 3 Relâcher la touche RECORD, la LED RECORD s'allume pour signaler que le mode Enregistrement est activé.

NOTE : A la première utilisation de votre régie le code d'accès est 1,5,6,8
Ce code peut être altéré pour protéger vos programmes.

2.1.2 Sécurité des programmes.

Pour protéger l'accès de vos programmes par une tierce personne, vous pouvez changer le code d'accès.

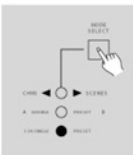
- 1 Entrer le code d'accès en court de validité (1,5,6,8)
- 2 Appuyer et maintenir enfoncée la touche RECORD et EDIT simultanément.
- 3 Tout en maintenant ces deux touches enfoncées, entrer votre nouveau code, s'assurer que le code est une association de 4 touches FLASH.
- 4 Entrer le nouveau code une deuxième fois, toutes les LED des canaux clignote 3 fois pour indiquer que le code est changé.
- 5 Sortir du mode RECORD, appuyer et maintenir enfoncée la touche RECORD, presser la touche REC EXIT et relâcher les deux touches en même temps.

IMPORTANT !

Toujours sortir du mode Enregistrement après une cession de programmation, autrement cela peut entraîner une perte de contrôle de la régie.

Note : Si l'accès au mode enregistrement suivant n'est pas sanctionné par un flash général des LED des canaux cela indique que le changement de code a échoué.

2.1.3 Programmer des scènes.



- 1 Entrer dans le mode enregistrement.
- 2 Sélectionner le mode SINGLE 1-24 en pressant la touche MODE SELECT. Cette action donne l'accès au contrôle des 24 voies pour la programmation. S'assurer que les MASTER A et B sont placés sur leur valeur maximum. (MASTER A Max. Position Haute, MASTER B Max. Position basse)



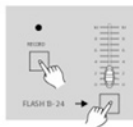
- 3 Créer une scène en utilisant les potentiomètres de voies. Pour une valeur de 0% correspond une valeur DMX de 0, en contrepartie, pour une valeur de 100% correspond une valeur DMX de 255.



- 4 Une fois la scène désirée reproduite, presser la touche RECORD pour enregistrer cette scène dans la mémoire comme étant un pas.



- 5 Recommencer l'étape 3 et 4 pour enregistrer tous les pas de mémoires voulus. Chaque mémoire peut accepter 1000 pas de scène.



- 6 Sélectionner une banque de séquenceur ou un potentiomètre général de scène. Appuyer sur la touche PAGE (de 1 à 4) pour choisir une destination d'enregistrement des scènes.

- 7 Appuyer sur une touche de FLASH entre 13 et 24 tout en gardant la touche RECORD enfoncée. Toutes les LED clignotent pour indiquer que l'enregistrement a été effectué.



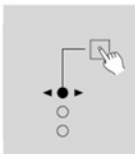
- 8 Continuer la programmation ou quitter. Pour quitter le mode RECORD, appuyer sur la touche EXIT tout en gardant la touche RECORD enfoncée, la LED RECORD s'éteint.

2.2 Editer.

2.2.1 Activer le mode Edition.



- 1 Passer en mode enregistrement.
- 2 Utiliser la touche de PAGE pour sélectionner la page correspondante à la mémoire à éditer.

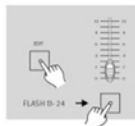


- 3 Appuyer sur la touche Mode pour sélectionner SCNS <=> SCENE.



- 4 Appuyer et maintenir enfoncée la touche EDIT

2.2.1 Editer une mémoire.

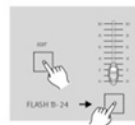


- 5 Tout en gardant la touche EDIT enfoncée, appuyer sur la touche FLASH correspondante à la mémoire à éditer.
- 6 Relâcher la touche EDIT, la LED correspondante à la mémoire appelée s'allume indiquant que le mode d'édition est en cours.

2.2.2 Effacer une mémoire.



- 1 Passer en mode Enregistrement.
- 2 Utiliser la touche PAGE pour sélectionner la banque de mémoires de destination à effacer.



- 3 Tout en gardant la touche EDIT enfoncée, appuyer sur la touche FLASH (13 à 24) deux fois.
- 4 Relâcher les deux touches, toutes les LED flashent pour indiquer que la mémoire a été effacée.

Presser cette touche deux fois

2.2.3 Effacer toutes les mémoires



- 1 Appuyer et maintenir enfoncée la touche RECORD.
- 2 Appuyer successivement sur les touches de FLASH 1, 3, 2 et 3 tout en gardant la touche RECORD enfoncée. Toutes les LED flasheront pour indiquer que toutes les mémoires sont effacées.

2.2.4 Effacer une ou plusieurs scènes



- 1 Passer en mode enregistrement.
- 2 Enregistrer une ou plusieurs scènes.
- 3 Si les scènes créées ne sont pas satisfaisantes, presser la touche REC CLEAR tout en appuyant et en maintenant la touche RECORD enfoncée, toutes les LED flasheront pour indiquer que les scènes ont été effacées.

2.2.5 Effacer un ou plusieurs pas



- 1 Passer en mode Edition.
- 2 Appuyer sur la touche STEP pour faire défiler les pas de la séquence et sélectionner le pas à effacer.
- 3 Appuyer sur la touche DELETE une fois le pas sélectionné, toutes les LED flasheront pour indiquer que le pas a été effacé.
- 4 Continuer les étapes 2 et 3 pour effacer tous les pas indésirables.
- 5 Appuyer sur la touche REC EXIT tout en maintenant la touche RECORD enfoncée, la LED SCENE s'éteint pour indiquer la sortie du mode Edition.

2.2.6 Insérer un ou plusieurs pas



- 1 Enregistrer une scène à insérer.
- 2 S'assurer que la fonction SCNS ◀▶ SCENE est active et que la régie est en mode Edition.
- 3 Appuyer sur la touche STEP pour faire défiler la séquence de scènes. Arrêter le défilement sur le pas suivant l'intervalle de destination.
- 4 Presser la touche INSERT pour insérer la scène dans l'intervalle de destination, toutes les LED flasheront pour indiquer que le pas a été inséré.
- 5 Sortir du mode Edition

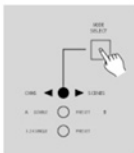
2.2.7 Modifier un ou plusieurs pas



- 1 Entrer dans le mode Enregistrement.
- 2 Appuyer sur la touche STEP pour accéder au pas à modifier.
- 3 Appuyer et maintenir enfoncée la touche UP pour augmenter l'intensité de sortie correspondante. Appuyer et maintenir enfoncée la touche DOWN pour diminuer l'intensité de sortie correspondante.
- 4 Tout en gardant les touches UP ou DOWN enfoncées, presser la touche de FLASH correspondante au canal DMX de la scène à modifier et ce jusqu'à lire la valeur désirée dans l'afficheur.
- 5 Répéter les étapes 2, 3 et 4 jusqu'à modifier tous les pas nécessaires.
- 6 Sortir du mode Edition.

2.3 Mode Restitution

2.3.1 Restituer une séquence programmée



- 1 Appuyer sur la touche MODE SELECT pour sélectionner la fonction SCNS ◀▶ SCENE, la LED rouge indique l'activation du mode.



- 2 Appuyer sur la touche PAGE pour sélectionner la banque de mémoire contenant le programme à restituer.



- 3 Pousser le potentiomètre MASTER B sur sa position de valeur maximale (curseur en bas)



- 4 Déplacer le curseur de voie (13 à 24) vers sa position maximale pour déclencher le programme correspondant. Le programme défilera avec le temps de fondu affecté par le potentiomètre FADE. Le déclenchement peut se faire par l'intermédiaire de la touche de FLASH correspondante en la maintenant enfoncée quelques instant.



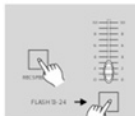
- 5 Déplacer le potentiomètre de voie pour ajuster la sortie de la mémoire en cours.

2.3.2 Restituer une mémoire en audio



- 1 Utiliser la pastille microphone interne ou une source LINE injectée dans le connecteur RCA d'entrée.
- 2 Sélectionner une mémoire comme décrit ci-dessus.
- 3 Presser la touche Audio pour allumer la LED correspondante indiquant que le mode AUDIO est activé.
- 4 Utiliser le potentiomètre AUDIO LEVEL pour ajuster la sensibilité de la détection musicale.
- 5 Pour revenir en mode normal, appuyer sur la touche AUDIO une deuxième fois, la LED AUDIO s'éteint, le mode audio est désactivé.

2.3.3 Restituer une mémoire ne variant la vitesse



- 1 S'assurer que le mode musical (Audio) est désactivé, la LED AUDIO est éteinte.
- 2 Sélectionner une mémoire comme décrit précédemment.
- 3 Déplacer le curseur du potentiomètre SPEED sur la position SHOW MODE (en bas), ensuite appuyer sur la touche FLASH (13 à 24) tout en gardant la touche REC SPEED enfoncée. La mémoire correspondante ne défilera plus en fonction d'un rythme.
- 4 Déplacer le curseur du potentiomètre SPEED pour choisir une vitesse de défilement.

NOTE :

L'étape 3 n'est nécessaire si la mémoire n'a pas été enregistrée avec un déclenchement rythmé.

2.3.4 Restituer une mémoire avec un BPM



- 1 S'assurer que le mode AUDIO est désactivé. Appuyer sur la touche MODE SELECT pour sélectionner la fonction CHNS ◀▶ SCENE.
- 2 Appuyer sur la touche PARK pour sélectionner le mode MIX CHASE, la LED correspondante indiquera la sélection.
- 3 Sélectionner la mémoire comme indiqué précédemment.
- 4 Déplacer le curseur du potentiomètre SPEED jusqu'à lire dans l'afficheur la valeur désirée.

La touche TAP SYNC peut être utilisée pour définir une base de temps. Presser plusieurs fois cette touche, le temps entre deux pressions est gardé comme référence.
- 5 Tout en pressant et en maintenant la touche REC SPEED enfoncée appuyer sur la touche FLASH (de 13 à 24) pour enregistrer à nouveau la mémoire.
- 6 La mémoire défilera avec la base de temps ainsi définie.
- 7 Recommencer les étapes 4 et 5 pour enregistrer une nouvelle base de temps.

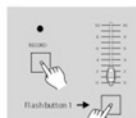
2.4 Réglage de la vitesse d'une mémoire de 5 à 10 minutes



Appuyer sur cette touche trois fois

- 1 Appuyer et maintenir la touche RECORD enfoncée.
- 2 Presser la touche FLASH 5 ou 10 trois fois tout en gardant la touche RECORD enfoncée.
- 3 La LED 5 MIN ou 10 MIN devrait s'allumer en indiquant si la course du potentiomètre de vitesse est sur 5 ou 10 min.

3.1 Réglages des paramètres MIDI IN

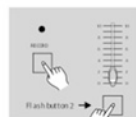


Presser cette touche
trois fois



- 1 Presser la touche FLASH 1 trois fois tout en gardant la touche RECORD enfoncée, l'afficheur indique « CHI » pour indiquer que l'accès aux paramètres MIDI IN est autorisé.
- 2 Presser la touche FLASH numérotée de 1 à 16 pour assignée les canaux MIDI IN de 1 à 16, les LED correspondantes s'allument pour indiquer que les canaux MIDI IN sont affectés.

3.2 Réglages des paramètres MIDI OUT



Presser cette touche
trois fois



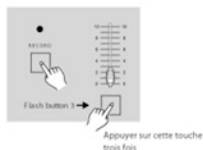
- 1 Presser la touche FLASH 2 trois fois tout en gardant la touche RECORD enfoncée, l'afficheur indique « CHO » pour indiquer que l'accès aux paramètres MIDI OUT est autorisé.
- 2 Presser la touche FLASH 2 numérotée de 1 à 16 pour assignée les canaux MIDI OUT de 1 à 16, les LED correspondantes s'allument pour indiquer que les canaux MIDI OUT sont affectés.

3.3 Sortir du mode de réglage MIDI



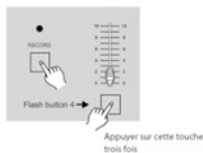
Appuyer et maintenir la touche RECORD enfoncée. Tout en gardant la touche RECORD appuyée, presser la touche REC EXIT pour sortir du mode MIDI.

3.4 Réception d'un signal MIDI



Appuyer sur la touche FLASH 3 trois fois tout en gardant la touche RECORD enfoncée, l'afficheur indique « IN » pour indiquer que la régie est prête à recevoir des signaux MIDI.

3.5 Emission d'un signal MIDI



Appuyer sur la touche FLASH 4 trois fois tout en gardant la touche RECORD enfoncée, l'afficheur indique « OUT » pour indiquer que la régie est prête à émettre des signaux MIDI.

NOTE :

- 1 Pendant l'envoi des signaux MIDI, toutes les autres fonctions de la régie ne fonctionnent plus. Toutes les fonctions seront actives une fois l'émission terminée.
- 2 L'émission de signaux MIDI s'arrêtera s'il se produit une défaillance de l'alimentation générale.

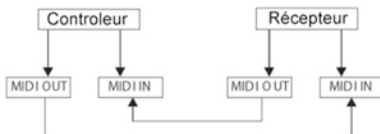
3.6 Implémentation

- 1 Pendant l'envoi ou la réception d'information MIDI, toutes les scènes MIDI en cours de restitution seront placer en pause automatiquement si aucune réponse n'est détectée dans un délai de 10 minutes.
- 2 Pendant l'envoi ou la réception d'information, la régie recherchera automatiquement un périphérique ID de 55 H (85), un fichier nommé DC 1224 avec une extension « BIN(espace) »
- 3 Les fichiers émis permettent à ce contrôleur d'envoyer ses propres signaux MIDI vers un autre connecteur MIDI.
- 4 Il y a deux types d'émission d'information comme décrit ci dessous.

Mode boucle ouverte



Mode boucle fermée



- 5 Cette régie reçoit et envoi des NOTES ON ou des NOTES OFF via les touches de FLASH

NOTE N°	VITESSE	FONCTION
22-69	Mémoire MASTER	Active ou désactive les mémoires de 1 à 48
70-93	Intensité des canaux	Active les canaux de 1 à 24
94		PLEIN FEU
95		NOIR
96		HOLD
97		Active ou désactive le mode AUDIO
98		CHNS ◀ ▶ SCENES
99		Mode Double PRESET
100		Mode Simple PRESET
101		Pas (STEP)
102		BLACK OUT

Sommaire des fonctions principales

Inverser le sens de défilement d'une mémoire.

1. Inverser le sens de défilement de toutes les mémoires :
Presser la touche ALL REV, toutes les mémoires changeront de sens de défilement.
2. Changement du sens de défilement de tous les séquenceurs commandés en vitesse.
Appuyer sur la touche CHASE REV.
3. Inverser le sens de défilement de tous les séquenceurs commandés par un rythme BPM.
Appuyer sur la touche BEAT REV.
4. Inverser le sens de défilement d'un séquenceur :
Appuyer sur la touche de FLASH correspondant au programme tout en gardant la touche REC ONE enfoncée, puis relâcher les deux touches.

Temps de fondu enchaîné

1. La base de temps affectée sera prise en compte pour créer le fondu d'entrée de la mémoire (de 0 à 100%) et vice versa.
2. Le réglage du fondu enchaîné se fait à l'aide du potentiomètre FADE TIME avec une plage de fonctionnement de 0 à 10 minutes.

Touche TAP SYNC

1. La touche TAP SYNC est utilisée pour créer une base de temps de défilement des séquenceurs. La base de temps est calculée sur l'intervalle de temps utilisé entre les deux dernières pressions de la touche. La LED de visualisation située au-dessus de la touche STEP s'allumera selon la base de temps ainsi créée.
2. La vitesse peut être changée à n'importe quel moment même si aucun programme ne court.
3. La fonction TAP SYNC est prioritaire sur toute autre information de temps ou de vitesse.
4. Utiliser la fonction TAP SYNC pour paramétrer une vitesse manuellement, elle a la même fonction que le potentiomètre SPEED.

Potentiomètre MASTER

Le potentiomètre MASTER offre un contrôle proportionnel sur le niveau de sortie de tous les canaux et de toutes les scènes envoyées à l'exception des touches de FLASH, par exemple, quel que soit le niveau d'intensité des sorties ou quelle que soit la position du curseur du potentiomètre MASTER chaque pression sur une touche de FLASH appliquera un plein feu sur la voie correspondante, et chaque pression sur la touche FULL ON appliquera un plein feu sur toutes les voies.

Le potentiomètre MASTER A commande les sous-généralux de la préparation A et le potentiomètre MASTER B commande les sous-généralux de la préparation B, sauf en mode Double PRESET

Mode Single

1. Toutes les mémoires seront restituées selon leur ordre de n° de programme et l'une après l'autre.
2. L'afficheur indiquera le n° de programme en cours de restitution.
3. Tous les programmes seront commandés par le même potentiomètre SPEED.
4. Appuyer sur la touche MODE SELECT et sélectionner la fonction CHNS < > SCENES.
5. Appuyer sur la touche PARK pour sélectionner le mode SINGLE CHASE, une LED rouge indiquera la sélection.

Mode MIX

1. Ce mode permet de restituer plusieurs mémoires ou programmes simultanément.
2. Tous les programmes peuvent être contrôlés par le même potentiomètre de vitesse SPEED ou chaque programme peut avoir sa propre vitesse de défilement.
3. Appuyer sur la touche MODE SELECT et sélectionner la fonction CHNS < > SCENES.
4. Appuyer sur la touche PARK pour sélectionner le mode MIX CHASE, une LED orange indiquera la sélection.

Affichage du DIMMER

1. L'afficheur à segment de trois caractères est utilisé pour dispenser des informations relatives à l'intensité des canaux sélectionnés ou aux valeurs DMX.
2. Pour changer l'unité de lecture de % à 0-255 : Appuyer et maintenir la touche SHIFT enfoncée, presser sur la touche % OR 0-255 pour sélectionner une unité d'affichage des sorties DMX.
3. Par exemple, une valeur inscrite dans l'afficheur : 076, peut avoir deux significations différentes selon l'unité choisie. Dans le premier cas, 076 = 76% de la valeur maximale et dans l'autre cas, 076 = à la valeur décimale 76 du DMX (de 0 à 255)

Mode BLIND et HOME

1. La fonction BLIND retire temporairement des canaux d'un séquenceur pendant que celui ci est en cours et permet de les contrôler manuellement.
2. Appuyer et maintenir enfoncée la touche BLIND et presser la touche de FLASH correspondante au canal à sélectionner.
3. Pour désactiver la fonction BLIND appuyer et maintenir enfoncée la touche HOME et appuyer sur sa touche de FLASH correspondante pour re-sélectionner le canal désactivé précédemment.

PARK

1. Dans le mode CHNS< > SCENES, appuyer sur la touche du séquenceur à modifier pour sélectionner un mode de restitution parmi SINGLE ou MIX.
2. Dans le mode DOUBLE PRESET, une pression sur cette touche équivaut à placer le curseur du potentiomètre MASTER B à son maximum.
3. Dans le mode SINGLE PRESET, cette touche peut enregistrer temporairement une sortie en cours avec un réglage possible au travers du potentiomètre MASTER B.

ADD et KILL

La touche ADD/KILL change la fonction des touches FLASH. Normalement, les touches de FLASH sont placées en mode ADD, ce qui signifie qu'à chaque pression d'une touche de FLASH une scène viendra se superposer aux autres scènes déjà envoyées.

Le mode KILL est activé par simple pression de la touche ADD/KILL, une LED rouge s'allume pour signifier que la fonction est activée. Dans ce cas, chaque pression sur une touche de FLASH désactivera les autres scènes envoyées, ne permettant ainsi que l'envoi d'une scène après l'autre.

Dans le mode KILL, les programmes désélectionnés ne sont pas arrêtés, seules les sorties sont éteintes.

DOUBLE PRESET

1. Appuyer sur la touche MODE SELECT pour accéder au mode DOUBLE PRESET.
2. Ce mode permet de contrôler directement les canaux 1 à 24 à l'aide des potentiomètres de voies de 1 à 12 et de 13 à 24.
3. Le potentiomètre MASTER A contrôle l'intensité générale des voies de 1 à 12 et le potentiomètre MASTER B gère l'intensité des voies de 13 à 24.
4. Ce mode n'autorise aucun enregistrement de scènes.

Spécifications techniques

Tension d'alimentation	DC 12-20v, 500 mA Min.
Sortie DMX	Connecteur XLR 3 broches F
Signal MIDI	Connecteur DIN 5 broches Standard
Entrée Audio	sensibilité 100mA -1 V crête /crête
Fusible (interne)	F 0,5 A 250V 5x20 mm
Dimensions	482 x 264 x 85 mm
Poids	4,6 Kg

CONDITIONS DE GARANTIE :

Les équipements **Boost** sont couverts par une garantie d'1 an pièces et main d'œuvre sauf pour les crossfaders (90 jours).

Les principes suivants s'appliquent à partir du moment où l'appareil quitte nos usines.

La facture de mise à la consommation fera foi de date de départ de la garantie, dans la mesure où celle-ci n'excède pas 12 mois par rapport à la date de fabrication.

Seules les compagnies agréées par **Boost** sont autorisées à opérer sur ces équipements.

La garantie devient nulle si l'intervenant appartient à un autre groupe.

Durant la période sous garantie, tout matériel défectueux doit nous être retourné dans son emballage d'origine sous colis pré-payé.

Boost vous retournera vos biens par colis pré-payé au cours de l'année de garantie. Au-delà, les frais d'expédition seront à la charge du client.

Les potentiomètres ont une durée de vie limitée et ne sont pas garantis par le fabricant en cas d'utilisation très intensive.

Pour toute demande relative à ces services, adressez-vous à votre distributeur habituel, qui sera le plus apte à vous renseigner