



DC-1216

Contrôleur DMX

Musikhaus Thomann

Thomann GmbH

Hans-Thomann-Straße 1

96138 Burgebrach

Allemagne

Téléphone : +49 (0) 9546 9223-0

Courriel : info@thomann.de

Internet : www.thomann.de

05.03.2020, ID : 320371 (V2)

Table des matières

1	Remarques générales	6
	1.1 Informations complémentaires.....	7
	1.2 Conventions typographiques.....	8
	1.3 Symboles et mots-indicateurs.....	9
2	Consignes de sécurité	11
3	Performances	15
4	Installation et mise en service	16
5	Connexions et éléments de commande	18
6	Principes de base	24
7	Utilisation	27
	7.1 Préambule.....	27
	7.2 Activer le mode de programmation.....	27
	7.3 Programmation de scènes.....	28
	7.4 Programmer le Chase.....	34
	7.5 Activation de scènes.....	38

7.6	Charger les Chases.....	40
7.7	Les fonctions MIDI.....	41
8	Données techniques.....	45
9	Câbles et connecteurs.....	47
10	Protection de l'environnement.....	48



1 Remarques générales

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

Nos produits et notices d'utilisation sont constamment perfectionnés. Toutes les informations sont donc fournies sous réserve de modifications. Veuillez consulter la dernière version de cette notice d'utilisation disponible sous www.thomann.de.

1.1 Informations complémentaires

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

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

1.2 Conventions typographiques

Cette notice d'utilisation utilise les conventions typographiques suivantes :

Inscriptions

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

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

Affichages

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

Exemples : « *ON* » / « *OFF* »

Instructions


Les différentes étapes d'une instruction sont numérotées consécutivement. Le résultat d'une étape est en retrait et mis en évidence par une flèche.

Exemple :

1. ▶ Allumez l'appareil.
2. ▶ Appuyez sur *[AUTO]*.
 - ⇒ Le fonctionnement automatique est démarré.
3. ▶ Eteignez l'appareil.

1.3 Symboles et mots-indicateurs

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

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

2 Consignes de sécurité

Utilisation conforme

Cet appareil sert à contrôler les projecteurs à LED, gradateurs, appareils à effets de lumière, lyres et autres appareils commandés par DMX. Cet appareil a été conçu pour un usage professionnel et ne convient pas à une utilisation domestique. Utilisez l'appareil uniquement selon l'utilisation prévue, telle que décrite dans cette notice d'utilisation. Toute autre utilisation, de même qu'une utilisation sous d'autres conditions de fonctionnement, sera considérée comme non conforme et peut occasionner des dommages corporels et matériels. Aucune responsabilité ne sera assumée en cas de dommages résultant d'une utilisation non conforme.

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

Sécurité



DANGER

Dangers pour les enfants

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

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

Ne laissez jamais des enfants seuls utiliser des appareils électriques.



REMARQUE !

Alimentation électrique externe

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

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



REMARQUE !

Risque d'incendie

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



REMARQUE !

Conditions d'utilisation

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



REMARQUE !

Formation possible de taches

Le plastifiant contenu dans les pieds en caoutchouc de ce produit peut éventuellement réagir avec le revêtement de votre parquet, sol linoléum, stratifié ou PVC et provoquer des taches sombres qui ne partent pas.

En cas de doute, ne posez pas les pieds en caoutchouc directement sur le sol, mais utilisez des patins en feutre ou un tapis.

3 Performances

Caractéristiques particulières de l'appareil :

- 12 appareils exploitables avec jusqu'à 16 canaux DMX
- 30 banques avec 8 scènes librement programmables
- 6 programmes Chase avec fonction Loop
- 8 Faders pour les DMX-Output-Levels
- Microphone intégré pour la commande par la musique
- Déroulement de programme automatique avec commande Tap-Sync- ou Speed
- Commande MIDI
- Fonction Blackout
- Programmation Chase
- Contrôle du Fade Time

4 Installation et mise en service

Établissez toutes les connexions tant que l'appareil n'est pas branché. Pour toutes les connexions, utilisez des câbles de qualité qui doivent être les plus courts possibles. Posez les câbles afin que personne ne marche dessus ni ne trébuche.



REMARQUE !

Risque de perturbations durant la transmission des données

Afin de garantir un fonctionnement irréprochable, n'utilisez pas des câbles de microphone courants, mais des câbles DMX spéciaux.

Ne raccordez jamais l'entrée ou la sortie DMX à des périphériques audio tels que tables de mixage ou amplificateurs.

Montage sur rack

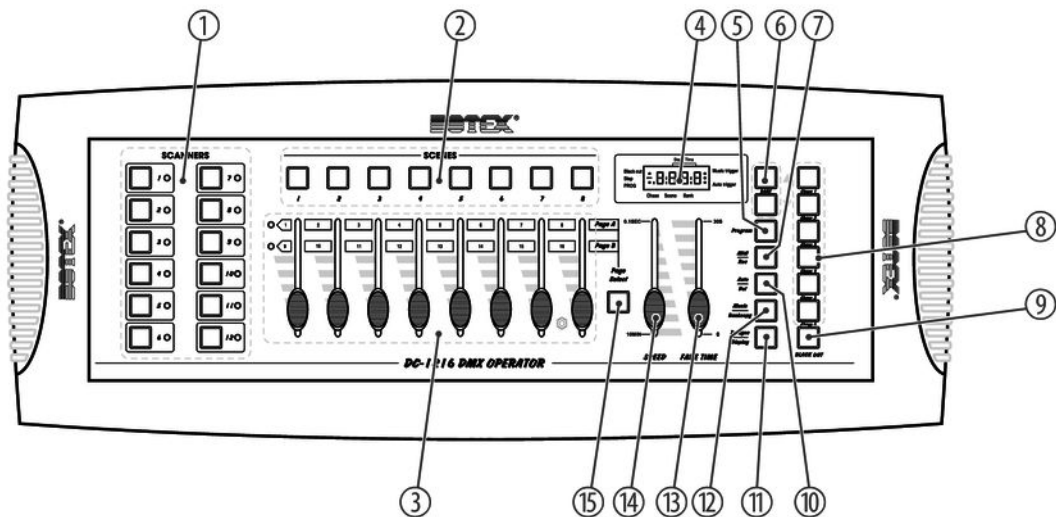
Cet appareil est conçu pour être monté dans un rack (châssis) de 19 pouces. Les équerres de fixation pour le montage du rack sont accessibles une fois les poignées placées sur les côtés de l'appareil dévissées.

Raccordement du bloc d'alimentation

Connectez le bloc d'alimentation fourni avec la prise de raccordement pour le bloc d'alimentation sur l'appareil, puis branchez ensuite la fiche secteur dans la prise. L'appareil est immédiatement prêt à fonctionner.

5 Connexions et éléments de commande

Face avant



1	<p><i>[SCANNERS]</i></p> <p>12 scanners à 16 canaux DMX et commande Fader</p> <p>Appuyez sur une des touches de scanner pour activer la commande Fader manuelle. Pour la désactiver, appuyez à nouveau sur la touche de scanner. La LED à côté de la touche s'allume ou s'éteint et affiche ainsi votre sélection. Pour l'attribution des canaux, voir le tableau ci-dessous.</p>
2	<p><i>[SCENES]</i></p> <p>Touches de scènes</p> <p>Appuyez sur l'une des touches de scène pour charger ou enregistrer vos scènes. 240 scènes au maximum peuvent être enregistrées.</p>
3	<p>Fader</p> <p>Ces régulateurs vous permettent de régler l'intensité des canaux 1-8 ou 9-16 selon si page A ou B a été sélectionné.</p>
4	<p>Écran</p>
5	<p><i>[Program]</i></p> <p>Active le mode programme</p>
6	<p><i>[BANK]</i></p> <p>Appuyez sur les touches Up/Down pour choisir entre 30 banques.</p>

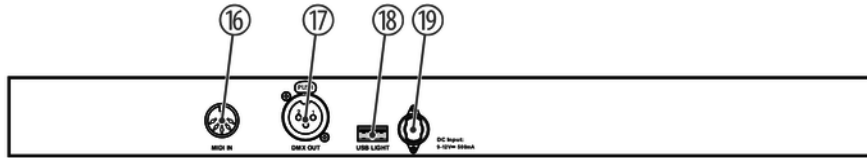
7	<i>[Midi/Rec]</i> Pour la commande d'opérations MIDI ou pour l'enregistrement de programmes
8	<i>[CHASE 1] ... [CHASE 6]</i> Pour afficher vos Chases programmés
9	<i>[BLACK OUT]</i> Appuyez sur cette touche pour remettre provisoirement à zéro tous les valeurs DMX existantes.
10	<i>[Auto/Del]</i> Activer le mode Auto ou supprime des scènes ou chases
11	<i>[Tapsync/Display]</i> Appuyez sur cette touche pour déterminer la rythme de ce déroulement de programme ou pour passer l'écran de l'affichage % en numérique (0-255).
12	<i>[Music/Bankcopy]</i> Active le mode musique ou pour copier une banque ou un chenillard avec des scènes

13	<i>[FADE TIME]</i> Temporisation Pour le réglage du temps Fade. Le temps Fade indique le laps de temps dont a besoin un scanner pour le déplacement d'une position à une autre, ou un gradateur de la projection au masquage.
14	<i>[SPEED]</i> Régulateur de vitesse Pour le réglage de la vitesse Chase. La vitesse Chase indique la vitesse ou la lenteur à laquelle les scènes souhaitées se déroulent.
15	<i>[Page Select]</i> Touche de sélection de page Pour sélectionner la page souhaitée A (1-8) ou B (9-16)

Appareil	Canaux DMX
1	1 ... 16
2	17 ... 32

Appareil	Canaux DMX
3	33 ... 48
4	49 ... 64
5	65 ... 80
6	81 ... 96
7	97 ... 112
8	113 ... 128
9	129 ... 144
10	145 ... 160
11	161 ... 176
12	177 ... 192

Arrière



16	<i>[MIDI]</i> Prise d'entrée MIDI
17	<i>[DMX OUT]</i> Prise de sortie DMX pour le raccordement d'un gradateur ou d'autres appareils commandés par DMX
18	<i>[USB LIGHT]</i> Port USB pour l'installation d'une lampe à col de cygne par exemple.
19	<i>[DC INPUT]</i> Prise de raccordement pour le bloc d'alimentation 9 V pour l'alimentation électrique.

6 Principes de base

Ce chapitre fournit des informations basiques sur la transmission des données via un protocole DMX.

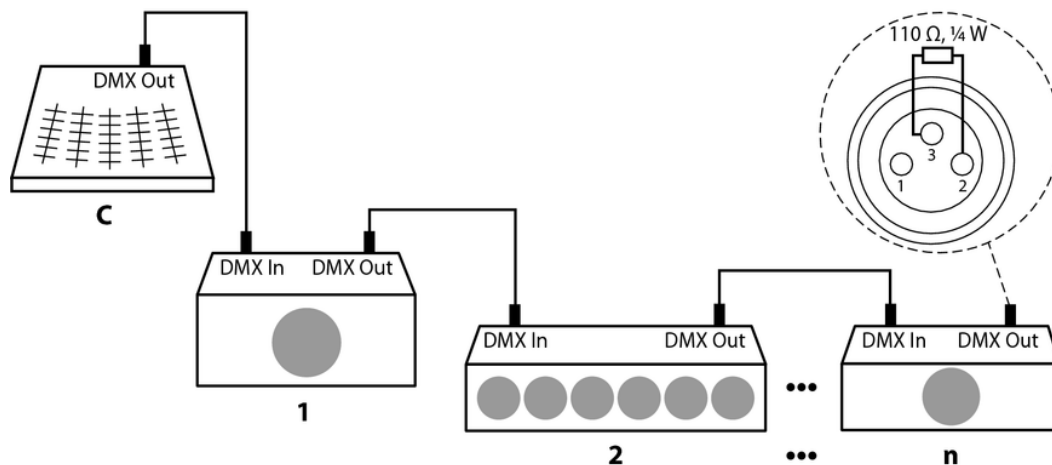
Transmission du signal

Les signaux DMX sont produits par un contrôleur DMX et transmis aux appareils raccordés par un câble DMX. Il est possible de transmettre par liaison jusqu'à 512 canaux, une valeur comprise entre 0 et 255 étant communiquée pour chaque canal. Les 512 canaux forment ce que l'on appelle l'univers DMX.

Câblage

Les appareils DMX sont câblés en série, une unité émettrice transmet donc des signaux à tous les récepteurs raccordés. La disposition des récepteurs dans le branchement en série peut être choisi librement, étant donné que tous les appareils filtrent et traitent les données adéquates indépendamment les uns des autres.

Pour un branchement en série, l'entrée DMX du premier récepteur doit être connectée avec la sortie DMX du contrôleur ou d'un autre maître DMX, la sortie du premier récepteur est ensuite connectée à l'entrée du deuxième, et ainsi de suite. La sortie du dernier récepteur d'une chaîne DMX doit être terminée par une résistance (110Ω , $\frac{1}{4} W$).



Il est nécessaire de renforcer le signal au moyen d'un booster DMX si le câble dépasse une longueur de 300 m ou si plus de 32 appareils DMX sont raccordés.

Transposition de signal

Chaque appareil DMX fonctionne avec un certain nombre de canaux, ce qui dépend du fabricant, par lesquels les signaux de commande entrants sont transposés en mouvements, en changements de luminosité ou de couleurs, etc. Il faut assigner à chaque appareil DMX une adresse initiale, puisque tous les récepteurs d'un branchement DMX reçoivent toujours tous les signaux. Les signaux entrants du récepteur sont interprétés à partir de cette adresse (une valeur entre 0 et 511) et transposés selon le mode de fonctionnement réglé sur le récepteur (assignation interne des canaux).

Une adresse initiale peut être assignée plusieurs fois sans problème au sein d'un branchement DMX. Les récepteurs correspondants fonctionnent alors de manière synchrone (mêmes mouvements, même luminosité, même couleur, etc.)

Adressage

La manière de décompter de l'appareil est déterminante pour l'assignation des adresses DMX. Selon le modèle, les canaux sont décomptés en commençant par 0 ou 1, les canaux 0 à 511 ou 1 à 512 sont par conséquent disponibles.

7 Utilisation

7.1 Préambule

Le DC-1216 vous permet de commander jusqu'à douze appareils avec jusqu'à 16 canaux DMX par appareil. Vous disposez de 30 banques de respectivement huit scènes programmables comme mémoire de programme. Jusqu'à six Chases peuvent être programmés avec respectivement jusqu'à 240 scènes programmées.

7.2 Activer le mode de programmation

Dès que vous branchez l'appareil à l'alimentation électrique, le mode manuel est automatiquement activé. Pour passer au mode programmation, maintenez appuyée la touche *[Program]* pendant trois secondes. La LED *[PROG]* commence à clignoter à l'écran et indique ainsi que vous vous trouvez maintenant dans le mode de programmation. Vous pouvez programmer des scènes et le chenillard dans le mode programmation.

7.3 Programmation de scènes

1. ➤ Activer le mode de programmation.
2. ➤ Appuyez sur l'une des touches *[SCANNERS]* pour activer la commande Fader pour le scanner correspondant. La LED à côté de la touche *[SCANNERS]* sélectionnée s'allume. Vous pouvez sélectionner plusieurs scanners à la fois.
3. ➤ Réglez les valeurs DMX souhaitées à l'aide du Fader.
4. ➤ Avec *[Page Select]* vous pouvez passer du premier niveau *[PAGE A]* au second niveau *[PAGE B]* pour programmer les canaux 9 – 16.
5. ➤ Appuyez sur *[Midi/Rec]*, pour enregistrer les scènes programmées.
6. ➤ Avec la touche *[BANK UP/DOWN]* sélectionnez la banque dans laquelle vous voulez enregistrer vos scènes. Vous disposez de 30 banques de respectivement huit emplacements de mémoire.
7. ➤ Pour enregistrer la scène sur l'emplacement souhaité, appuyez sur la touche *[SCENES]* correspondante (1 – 8). Toutes les LED et l'écran clignotent brièvement et indiquent que la scène a été enregistrée. L'écran affiche ensuite banque et scènes.
8. ➤ Répétez les étapes 3 – 7 jusqu'à ce que toutes les scènes souhaitées soient programmées. Appuyez ensuite sur la touche *[SCANNERS]* pour désactiver la commande Fader.

9. ➤ Dès que l'opération de programmation est terminée, appuyez sur *[Program]* pendant trois secondes. La LED *[PROG]* s'éteint à l'écran et vous indique que vous avez quitté le mode de programmation. Suite à la fermeture, la fonction *[BLACK OUT]* est activée automatiquement.

Modifier les scènes

1. ➤ Activer le mode de programmation.
2. ➤ Avec la touche [BANK UP/DOWN] sélectionnez la banque qui renferme la scène à modifier.
3. ➤ Sélectionnez la scène souhaitée avec [SCENES].
4. ➤ Procédez aux modifications souhaitées à l'aide du Fader.
5. ➤ Appuyez sur [Midi/Rec], pour enregistrer les modifications.
6. ➤ Appuyez sur la touche [SCENES] pour écraser l'ancienne scène.



Veillez à sélectionner la même scène dans l'étape 3 et 6 pour éviter un écrasement inopiné de la mauvaise scène !

Copier une scène

1. ➤ Activer le mode de programmation.
2. ➤ Avec la touche *[BANK UP/DOWN]* sélectionnez la banque qui renferme la scène à modifier.
3. ➤ Avec la touche *[SCENES]* sélectionnez la scène à copier.
4. ➤ Appuyez sur *[Midi/Rec]*.
5. ➤ Avec la touche *[BANK UP/DOWN]* sélectionnez la banque dans laquelle la scène doit être copiée.
6. ➤ Appuyez sur *[SCENES]*, pour enregistrer la scène copiée sur l'emplacement mémoire souhaité.

Effacement d'une scène

1. ➤ Activer le mode de programmation.
2. ➤ Avec la touche *[BANK UP/DOWN]* sélectionnez la banque qui renferme la scène à supprimer.
3. ➤ Avec la touche *[SCENES]* sélectionnez la scène que vous souhaitez supprimer.
4. ➤ Maintenez *[Auto/Del]* appuyé. Appuyez en même temps sur la touche *[SCENES]* de la scène que vous souhaitez supprimer.
 - ⇒ La scène enregistrée sélectionnée est supprimée. Toutes les valeurs DMX de la scène sélectionnée sont réinitialisées sur zéro.

Effacer toutes les scènes

1. ➤ Débranchez l'appareil de l'alimentation électrique.
2. ➤ Appuyez en même temps sur *[Program]* et *[BANK DOWN]* et maintenez les touches appuyées.
3. ➤ Connectez à nouveau l'appareil avec l'alimentation électrique et maintenez *[Program]* et *[BANK DOWN]* appuyées en même temps.
 - ⇒ Toutes les scènes enregistrées sont supprimées. Les valeurs DMX de toutes les scènes sont réinitialisées sur zéro.

Copier une banque

1. ➤ Activer le mode de programmation.
2. ➤ Sélectionnez la banque à copier avec *[BANK UP/DOWN]*.
3. ➤ Appuyez sur *[Midi/Rec]*.
4. ➤ Sélectionnez la banque dans laquelle la copie doit être réalisée avec *[BANK UP/DOWN]*.
5. ➤ Appuyez sur *[Music/Bankcopy]*. Toutes les LED clignotent et confirment la copie de la banque.
6. ➤ clignotent et confirment la copie de la banque. Appuyez sur *[Program]*, pour quitter le mode de programmation.

7.4 Programmer le Chase

Afin de pouvoir programmer des Chases, les scènes doivent avoir été programmées au préalable. Chaque Chase peut contenir jusqu'à 240 scènes.

1. ➤ Activer le mode de programmation.
2. ➤ Sélectionnez le Chase à programmer avec la touche *[CHASE 1 – 6]*. Un seul type de Chase peut être choisi à la fois.
3. ➤ Sélectionnez la scène souhaitée dans une banque.
4. ➤ Appuyez sur *[Midi/Rec]*.
5. ➤ Répétez les étapes 3 et 4 jusqu'à ce que les scènes souhaitées soient programmées dans le Chase.

Enregistrer une banque entière dans un Chase.

1. ➤ Activer le mode de programmation.
2. ➤ Sélectionnez un Chase avec [CHASE 1 – 6].
3. ➤ Sélectionnez la banque qui renferme les scènes à copier avec [BANK UP/DOWN].
4. ➤ Appuyez sur [Music/Bankcopy].
5. ➤ Appuyez sur [Midi/Rec].
 - ⇒ Les scènes sont copiées dans l'ordre enregistré en mémoire dans le Chase. Toutes les LED clignotent pour confirmer.



Si la banque sélectionnée dans l'étape 3 ne renferme pas les scènes programmées, ces dernières sont enregistrées comme scènes vides dans le Chase.

Ajouter une étape

- 1.** ▶ Activer le mode de programmation.
Passez entre les différents affichage à l'écran avec [*Tapsync/Display*]. Appuyez sur [*Tapsync/Display*], pour afficher le Chase et l'étape actuelle. Appuyez à nouveau sur [*Tapsync/Display*] pour afficher la scène et la banque.
- 2.** ▶ Sélectionnez le Chase auquel vous souhaitez ajouter une étape.
- 3.** ▶ Appuyez sur [*Tapsync/Display*], pour afficher le Chase et l'étape actuelle.
- 4.** ▶ Sélectionnez l'étape à laquelle vous souhaitez ajouter une étape avec [*BANK UP/DOWN*].
- 5.** ▶ Appuyez sur [*Midi/Rec*], pour ajouter une nouvelle étape.
Avec [*BANK UP/DOWN*] et [*SCENES*] sélectionnez la nouvelle scène souhaitée dans une banque.
- 6.** ▶ Appuyez sur [*Midi/Rec*].
⇒ La scène sélectionnée est ajoutée à l'endroit souhaité comme nouvelle étape.
Toutes les scènes suivantes sont décalées d'une étape en arrière.

Supprimer l'étape.

1. ➤ Activer le mode de programmation.
2. ➤ Sélectionnez l'étape à supprimer dans un Chase.
3. ➤ Appuyez sur *[Auto/Del]*.
 - ⇒ La scène sélectionnée est supprimée. Toutes les scènes suivantes sont décalées d'une étape en avant.

Effacer un chase

1. ➤ Activer le mode de programmation.
2. ➤ Choisissez le Chase que vous souhaitez supprimer.
3. ➤ Maintenez *[Auto/Del]* appuyé et appuyez à nouveau sur la touche *[CHASE]* souhaitée.
 - ⇒ Le Chase sélectionné est supprimé.

Supprimer tous les chases

1. ➤ Débranchez l'appareil de l'alimentation électrique.
2. ➤ Appuyez en même temps sur *[Auto/De]* et *[BANK DOWN]* et maintenez les touches appuyées.
3. ➤ Connectez à nouveau l'appareil avec l'alimentation électrique avec les touches appuyées.
⇒ Tous les Chases sont supprimés.

7.5 Activation de scènes

Mode manuel

1. ➤ Dès que vous connectez l'appareil à l'alimentation électrique, il se trouve automatiquement en mode manuel.
2. ➤ Veillez à ce que les LED *[Auto trigger]* et *[Music trigger]* ne s'allument pas à l'écran.
3. ➤ Sélectionnez la banque qui renferme la scène à supprimer avec *[BANK UP/DOWN]*.
4. ➤ Appuyez sur la touche *[SCENES]* correspondante pour sélectionner la scène souhaitée.

Mode automatique

Cette fonction vous permet de faire tourner une banque de scènes en boucle.

1. ➤ Assurez-vous que l'appareil est en mode manuel. Appuyez sur *[Auto/Del]*, pour activer le mode automatique. La LED *[Auto trigger]* à l'écran indique que le mode est actif.
2. ➤ Sélectionnez une banque avec des scènes pour le déroulement avec *[BANK UP/DOWN]*.
3. ➤ Réglez la vitesse de déroulement avec *[Tapsync/Display]* ou avec le Fader *[SPEED]*.
Réglez le délai de fondu avec le Fader *[FADE TIME]*.
4. ➤ Appuyez une nouvelle fois sur *[Auto/Del]* pour quitter le mode.

Commande par la musique

1. ➤ Appuyez sur *[Music/Bankcopy]*, pour activer la commande par la musique. La LED *[Music trigger]* à l'écran indique que le mode est actif.
2. ➤ Sélectionnez la banque souhaitée avec *[BANK UP/DOWN]*. Les scènes se déroulent maintenant en boucle au rythme de la musique, que l'appareil détecte via le microphone intégré.
3. ➤ Réglez le délai de fondu avec le Fader *[FADE TIME]*.
4. ➤ Appuyez sur *[Music/Bankcopy]*, pour quitter le mode.

7.6 Charger les Chases

Mode manuel

1. ➤ Dès que vous connectez l'appareil à l'alimentation électrique, il se trouve automatiquement en mode manuel.
2. ➤ Appuyez sur l'une des six touches *[CHASE]* pour sélectionner le Chase souhaité. Si vous appuyez de nouveau sur la touche, désactivez cette fonction.
3. ➤ Vous pouvez afficher les étapes du Chase à la suite avec *[BANK UP/DOWN]*.

Mode automatique

1. ➤ Appuyez sur *[Auto/Del]*, pour activer le mode automatique. La LED *[Auto trigger]* à l'écran indique que le mode est actif.
2. ➤ Appuyez sur l'une des six touches *[CHASE]* pour sélectionner le Chase souhaité. Si vous appuyez de nouveau sur la touche, désactivez cette fonction.
3. ➤ Réglez le Chase comme souhaité avec *[Tapsync/Display]* ou le Fader *[SPEED]*.
Vous pouvez sélectionner plusieurs Chases à la fois. Les Chases de déroulent dans l'ordre dans lequel vous les sélectionnez.

Commande par la musique

1. ➤ Appuyez sur *[Music/Bankcopy]*, pour activer la commande par la musique. La LED *[Music trigger]* à l'écran indique que le mode est actif.
2. ➤ Appuyez sur l'une des six touches *[CHASE]* pour sélectionner le Chase souhaité. Le Chase est commandé selon le rythme de la musique. Vous pouvez sélectionner plusieurs Chases à la fois.

7.7 Les fonctions MIDI

Commande MIDI

Pour activer la commande MIDI, connectez un appareil compatible MIDI, par ex. un clavier MIDI avec le contrôleur DMX.

MIDI permet de passer à tout moment entre les banques en mode automatique et en mode commande par la musique.

Réglage du canal MIDI

1. ➤ Appuyez et maintenez [*Midi/Rec*] pendant trois secondes. La troisième et la quatrième positions clignotent à l'écran.
2. ➤ La touche [*BANK UP/DOWN*] vous permet de sélectionner un canal DMX 01-16 que vous assignez comme canal MIDI.
3. ➤ Appuyez à nouveau sur [*Midi/Rec*] et maintenez la touche appuyée pour enregistrer le réglage. Si vous ne souhaitez pas enregistrer le réglage, appuyez sur une autre touche de votre choix (à l'exception de [*BANK UP/DOWN*]), pour quitter le mode MIDI.

Commande

Cet appareil reçoit les signaux « Note On ». Ces signaux permettent d'afficher 15 banques (0-15) avec des scènes et six Chases avec des scènes. De plus, la fonction Blackout peut être commandée avec MIDI.

Bank	Numéro de note	Fonction
Banque 1	00 ... 07	Activer/désactiver les scènes 1-8 de la banque 1
Banque 2	08 ... 15	Activer/désactiver les scènes 1-8 de la banque 2
Banque 3	16 ... 23	Activer/désactiver les scènes 1-8 de la banque 3
:	:	:
Banque 14	104 ... 111	Activer/désactiver les scènes 1-8 de la banque 14
Banque 15	112 ... 119	Activer/désactiver les scènes 1-8 de la banque 15
Chase 1	120	Activer/désactiver le Chase 1
Chase 2	121	Activer/désactiver le Chase 2
Chase 3	122	Activer/désactiver le Chase 3
Chase 4	123	Activer/désactiver le Chase 4

Bank	Numéro de note	Fonction
Chase 5	124	Activer/désactiver le Chase 5
Chase 6	125	Activer/désactiver le Chase 6
BLACKOUT	126	Blackout

8 Données techniques

Protocole de contrôle	DMX-512 Scan	
Nombre des appareils pouvant être raccordés	12 scanners avec max. 16 adresses DMX	
Connexions d'entrée	MIDI	1 × prise DIN, 5 pôles
	Interface USB	Port USB pour l'installation d'une lampe à col de cygne par exemple.
	Alimentation électrique	Prise de raccordement pour bloc d'alimentation 9 V
Connexions de sortie	Contrôle par DMX	Prise XLR, 3 pôles
Alimentation électrique	Bloc d'alimentation (9 V – 12 V $\overline{\text{=}}$ / 500 mA, polarité positive à l'extérieur)	
Installation	19 pouces, 3 UH	
Dimensions (L × H × P)	483 mm × 132 mm × 35 mm	
Poids	3,5 kg	

Conditions d'environnement	Plage de température	0 °C...40 °C
	Humidité relative	50 %, sans condensation

Informations complémentaires

Fonction Preset	Non
Possibilité d'enregistrement externe	Non
Univers DMX	1
Canaux de commande max.	192
Ethernet	Non

9 Câbles et connecteurs

Préambule

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

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

Connexion DMX



Une prise XLR tripolaire sert de sortie DMX. Le dessin et le tableau ci-dessous en montrent le brochage.

Pin	Brochage
1	masse (blindage)
2	signal inversé (DMX-, « cold »)
3	signal (DMX+, « hot »)

10 Protection de l'environnement

Recyclage des emballages



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

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

Recyclage de votre ancien appareil



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

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

