

# DMX MASTER I

## Notice d'utilisation

Version 1.1- EF Mars 2008



stairville

Lisez soigneusement la notice d'utilisation avant d'utiliser l'appareil !



**Lyre/Scanner**



**Effets lumière avec DMX**



**Dimmer**

# SOMMAIRE

1.	Caractéristiques générales et fonctions .....	2
2.	Place à vos commentaires.....	3
3.	Vue d'ensemble.....	4
3-1.	Face Avant.....	4
3-2.	Face Arrière.....	5
4.	Utilisation.....	6
4-1.	Début du mode programmation.....	6
4-2.	Programmation de Scènes.....	7
4-2.1	Modification de Scènes.....	9
4-2.2	Copie de Scanner.....	10
4-2.3	Copie de Scènes.....	11
4-2.4	Effacer une Scène.....	12
4-2.5	Effacer toutes les Scènes.....	12
4-2.6	Copier une banque de mémoire.....	13
4-3	Programmation de chaser (chenillards).....	14
4-3.1	Asservir une banque de mémoire à une chaser.....	14
4-3.2	Ajouter un Pas / Step.....	15
4-3.3	Effacer un Pas / Step.....	16
4-3.4	Effacer un Chaser.....	16
4-3.5	Effacer tous les Chaser.....	17
4-4	Assignation des canaux DMX / inverser les Canaux DMX.....	17
4-4.1	Assigner un canal DMX.....	17
4-4.2	Inverser un canal DMX.....	19
4-4.3	Fade Time /Assign Fade Time.....	20
4-4.4	Effacer la programmation DMX d'un Scanner.....	21
4-4.5	Effacer la programmation DMX de tous les Scanners.....	21
4-4.6	Affichage /Edition des canaux DMX sélectionnés ou inversés.....	22
4-5	Lancement des Scènes.....	22
4-5.1	Mode manuel.....	22
4-5.2	Mode automatique.....	23
4-5.3	Mode musique.....	24
4-6	Lancement des Chasers (chenillards).....	24
4-6.1	Mode manuel.....	24
4-6.2	Mode automatique.....	25
4-6.3	Mode musique.....	25
4-7	Transmission des données.....	26
4-8	Réception des données.....	26
5.	Caractéristiques techniques.....	27

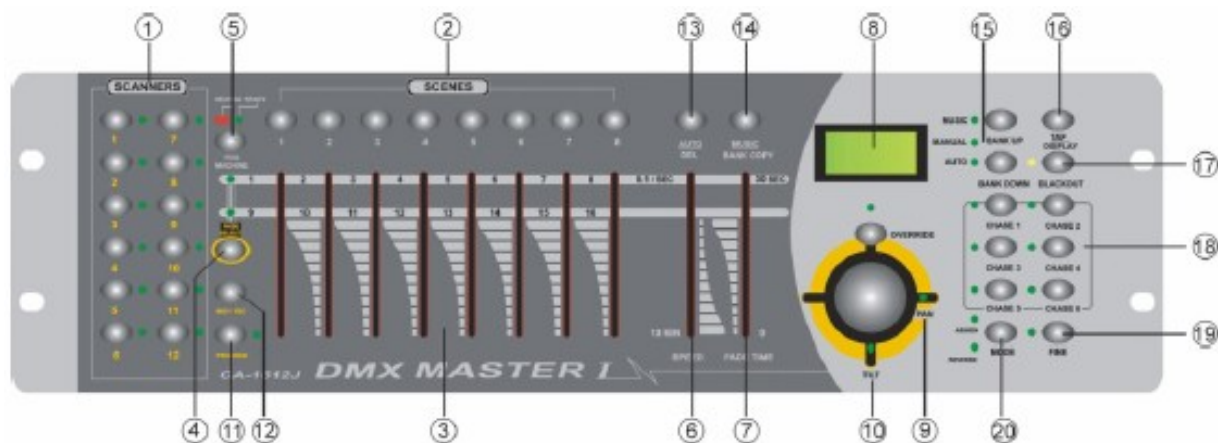
# 1. CARACTERISTIQUES GENERALES ET FONCTIONS

- 192 canaux DMX
- 12 Scanners à 16 canaux DMX
- 30 banques de mémoire chaque possédant 8 emplacements
- 6 Chasers (chenillards /séquences lumineuses) à 240 scènes chacune
- 8 Faders pour le pilotage manuel
- Possibilité de transmission de données entre deux contrôleurs
- 2 Faders séparés pour Fade (durée du fondu) et Speed (vitesse)
  
- Pilotage facile de Pan et Tilt par Joystick
- Canaux DMX inversables
- Affichage des canaux DMX sélectionnés ou inversés
- Mode 8 ou 16 canaux
- Blackout (tous les canaux de sorties à 0%)
- Enchaînement contrôlable manuellement
- Microphone intégré pour utiliser la fonction sound to light (jeu d'orgue)
- Écran LCD 7x8 symbole
- Polarité DMX réglable
- Mémoire anti-panne de courant

## 2. PLACE A VOS COMMENTAIRES

## 3. VUE D'ENSEMBLE

### 3-1. Face Avant



#### 1. Touches Scanner (1-12)

Sélectionnez avec cette touche le Scanner, Lyre, Effet souhaité (max. 16 canaux par Scanner). La touche commute le mode manuel sur le Scanner sélectionné. Les LED vous indiquent le statut.

Touche Scanner	Canaux DMX	Canaux Page A*	Canaux Page B*
1	1-16	1-8	9-16
2	17-32	17-24	25-32
3	33-48	33-40	41-48
4	49-64	49-56	57-64
5	65-80	85-72	73-80
6	81-96	81-88	89-96
7	97-112	97-104	105-112
8	113-128	113-120	121-128
9	129-144	129-136	137-144
10	145-160	145-152	153-160
11	181-176	181-188	169-176
12	177-192	177-184	185-192

\* regardez: Touche Page Select

#### 2. Touche Scenes

pour le lancement ou l'enregistrement de scènes. (240 scènes maximales)

#### 3. Fader

réglage de l'intensité/valeur des canaux 1-8 ou 9-16 (La sélection se fait par la touche Page Select)

#### 4. Touche Page Select

la touche permet la commutation manuelle entre Page A (canaux 1-8) et Page B (canaux 9-16)

#### 5. Touche Fog Machine

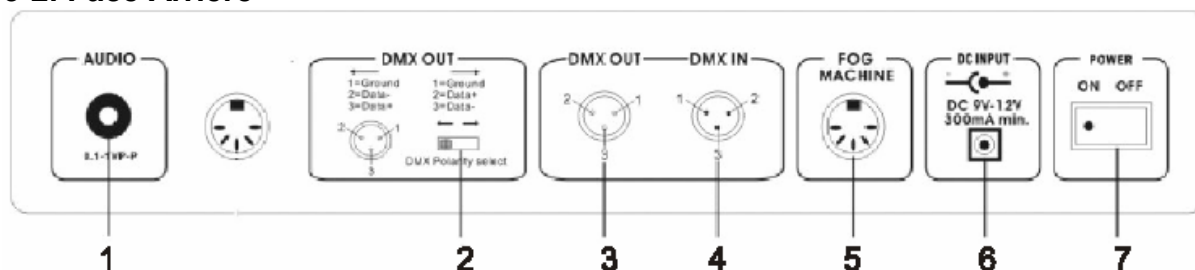
commande la machine à fumée

#### 6. Speed Fader

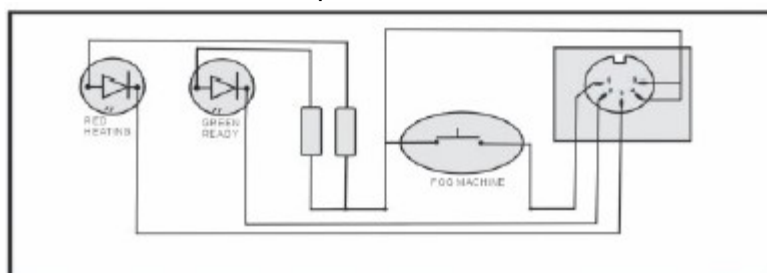
réglage de la vitesse de défilement des programmes de 0,1 secondes à 10 minutes

- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>7. Fade Time Fader</b>     | réglage de la durée du fondu entre les scènes   |
| <b>8. Écran LCD</b>           | affichage du statut actuel de l'appareil  |
| <b>9. Pan</b>                 | cet axe du Joystick contrôle l'axe Pan d'un Scanner ou d'une lyre                                       |
| <b>10. Tilt</b>               | cet axe du Joystick contrôle l'axe Tilt d'un Scanner ou d'une lyre                                      |
| <b>11. Touche Program</b>     | pour activer le mode de programmation   |
| <b>12. MIDI/Rec</b>           | pour activer le réglage MIDI ou pour l'enregistrement d'un pas de programme                             |
| <b>13. Auto/Del</b>           | pour activer le mode automatique ou pour effacer des scènes / des Chaser                                |
| <b>14. Music/Bank Copy</b>    | pour activer le mode musique ou pour copier les banques de mémoire                                      |
| <b>15. Bank Up/Down</b>       | pour sélectionner la banque de mémoire  |
| <b>16. Tap/Display</b>        | cette touche permet la commutation de l'affichage % à 0-255 mais aussi de régler la mesure manuellement |
| <b>17. Touche Blackout</b>    | l'interrupteur permet d'éteindre tous les éclairages  |
| <b>18. Touche Chase (1-6)</b> | lancement d'un Chaser (chenillard) préprogrammé   |
| <b>19. Touche Fine</b>        | activer cette touche pour l'ajustement du Pan et Tilt   |
| <b>20. Touche Mode</b>        | pour la sélection des modes différents  |

### 3-2. Face Arrière



- |                               |  |
|-------------------------------|--|
| <b>1. AUDIO IN</b>            | 0.1V 1Vp~p.                                      |
| <b>2. DMX Polarity Select</b> | touche pour modifier la polarité DMX             |
| <b>3. DMX Out</b>             | sortie DMX                                       |
| <b>4. DMX in</b>              | entrée DMX                                       |
| <b>5. Fog Machine</b>         | sortie pour le branchement d'une machine a fumée |



- |                    |                                      |
|--------------------|--------------------------------------|
| <b>6. DC input</b> | DC9-12V, 300mA min.                  |
| <b>7. POWER</b>    | l'interrupteur général de la console |

## 4. UTILISATION

### Introduction

Le DMX Master I vous permet de contrôler jusqu'à 12 Scanner de max. 16 canaux DMX. La mémoire interne vous met à disposition 30 banques de mémoire chaque possédant 8 emplacements.

Grâce aux fonctions spécialisées la programmation et le réglage sont très faciles:

Avec la fonction Assign vous êtes capable d'assigner n'importe quel canal DMX au Joystick!

Inversez simplement les canaux DMX par la fonction Reverse.

La fonction Send et Receive File Dump le rend possible de transmettre des données entre deux contrôleurs. Vous pouvez par exemple programmer un appareil et ensuite faire plusieurs copies.

### Informations d'écran

L'écran peut afficher au maximum 7x8 symboles.

#### Affichage LCD :

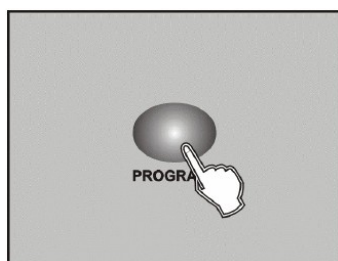
CHASE 5  
STEP 002  
DATA 151  
SP: 1M36S  
TP: 5.32S

FT:10.05S  
ASS 07 08  
RES 10 13  
SN 6  
BK03

#### Signification :

le Chase numéro 5 est activé  
le deuxième pas d'un Chaser  
la valeur DMX (0-255)  
la vitesse actuelle: 1 minute 36 secondes  
l'intervalle entre les deux derniers actionnements  
de la touche Tap  
la durée du fondu entre les scènes est de 10,5 secondes  
Assign, canaux DMX 7 et 8  
Reverse, canaux DMX 10 et 13  
Scène 6  
banque de mémoire 3

### 4-1 Début du mode de programmation



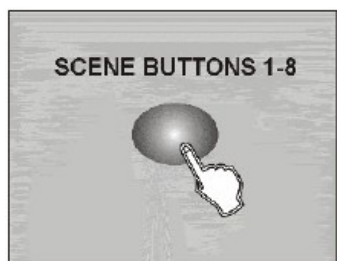
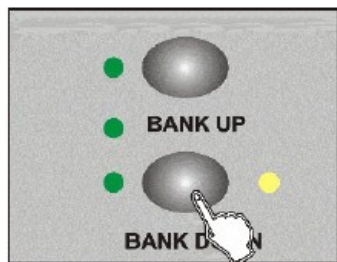
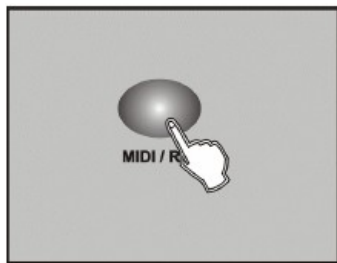
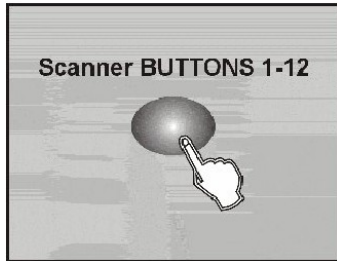
En allumant la console le mode manuel est actif!

Pour activer le mode de programmation, appuyer en maintenant la pression sur la touche PROGRAMME (min. 3 secondes).

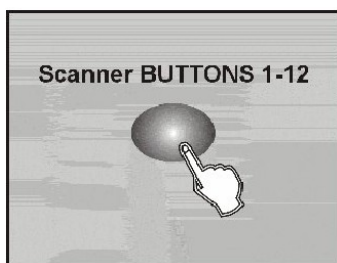
La LED Record s'allume et le mode de programmation est activé.



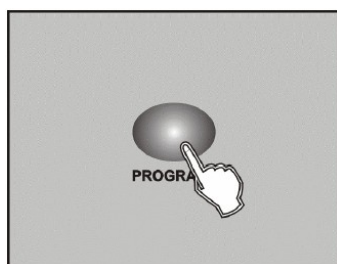
## 4-2 Programmations de Scènes



1. Activez le mode de programmation.
2. Pour programmer un Scanner sélectionnez la touche correspondante. (de 1 à 12)  
Vous pouvez sélectionner plusieurs touches de sorte à programmer différents Scanners en même temps.  
  
Les LED allumées indiquent les Chasers actifs!
3. Ajustez l'effet/ les canaux DMX à l'aide des Faders
4. N'oubliez pas que vous pouvez commuter entre Page A (canaux 1-8) et Page B (canaux 9-16) avec la touche Page Select. (pour la programmation d'effets avec plus que 8 canaux DMX)
5. A la fin de la préparation de la Scène, appuyez une fois sur la touche MIDI/REC.
6. Choisissez ensuite la banque de mémoire avec les touches BANK UP/DOWN (30 banques de mémoire chaque possédant 8 emplacements)
7. Sélectionnez maintenant la position d'enregistrement (Touches Scene 1-8).  
Tous les LED et l'écran clignotent trois fois (confirmation d'enregistrement de la scène).  
L'écran vous affiche ensuite la banque de mémoire et la scène.



8. Renouvelez les étapes 3 à 7 jusqu'à ce que toutes les scènes souhaitées soient enregistrées. Intégrez ou désactivez à volonté vos projecteurs, effets, etc. par les touches Scanner.



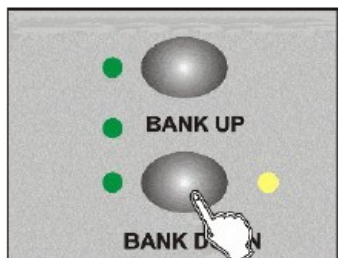
9. Afin de terminer le mode de programmation appuyer en maintenant la pression sur la touche PROGRAM (3 secondes).  
La LED Program s'éteint!

**Exemple: Nous effectuons une programmation du Scanner n° 1 comprenant 8 scènes (pas), sur les canaux de 1 à 8 à 100%. Les scènes seront mémorisées sur la banque de mémoire n° 3.**

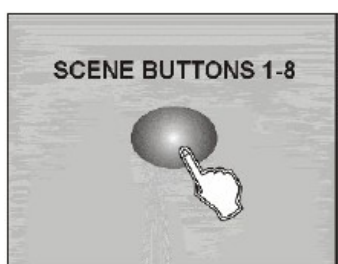
1. Activez le mode de programmation.
2. Sélectionnez le Scanner 1 avec la touche correspondante (Scanner 1).
3. Appuyez une fois sur la touche Page Select, afin d'activer Page A (canaux 1-8)
4. Réajustez la Fader du canal 1 sur 100%
5. Appuyez une fois sur la touche MIDI/Rec
6. Sélectionnez la banque de mémoire 3 (Touche BANK UP/DOWN)
7. Appuyez une fois sur la touche scène 1 afin d'enregistrer la première scène
8. Renouvelez les étapes 3 à 7 jusqu'à ce que les 8 scènes sont mémorisées.
9. Appuyez une fois sur la touche Scanner 1 pour le désactiver.
10. Terminer le mode de programmation en appuyant en maintenant la pression sur la touche Record (3 secondes). La LED Program s'éteint.

## 4-2.1 Modification de Scènes

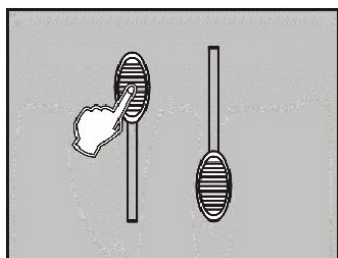
1. Activez le mode de programmation.



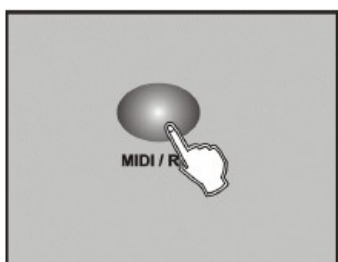
2. Sélectionnez la banque de mémoire à l'aide des touches BANK UP/DOWN qui contient la scène à modifier.



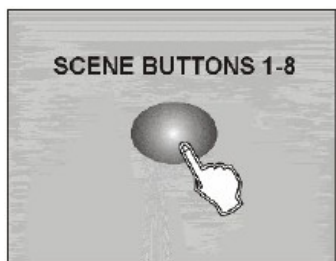
3. Sélectionnez ensuite la scène à l'aide de la touche SCENE correspondante.



4. Effectuez les modifications souhaitées avec les Fader ou à l'aide du Joystick.



5. Afin d'enregistrer la modification de scène, appuyez une fois sur la touche MIDI/REC.



5. En sélectionnant la touche SCENE correspondante vous écrasez la scène précédente.

#### **AVERTISSEMENT :**

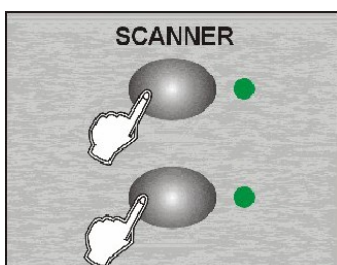
**Vérifiez bien que vous appuyez sur la même touche SCENE (pas: 3 et 6) afin d'éviter l'écrasement d'une scène différente non désirée.**

#### **4-2.2 Copie de Scanner**

Grâce à cette fonction vous êtes capable de copier la programmation d'un Scanner.

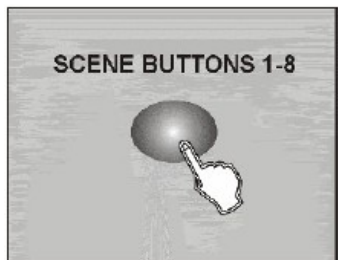
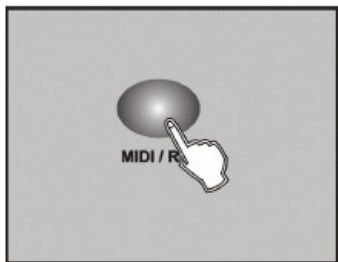
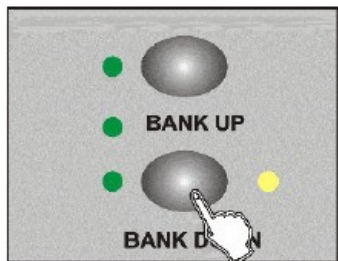
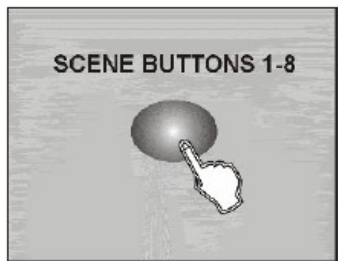
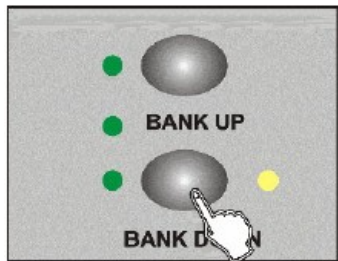


1. Afin de copier une programmation, appuyer sur la touche du Scanner correspondant en maintenant la pression.



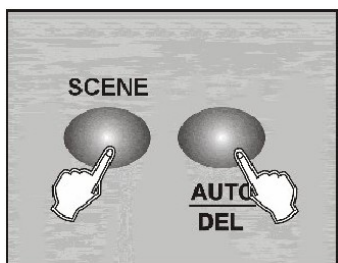
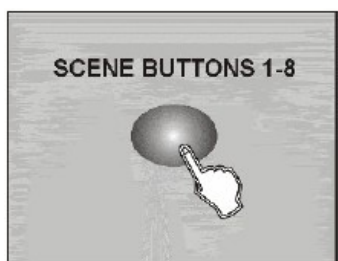
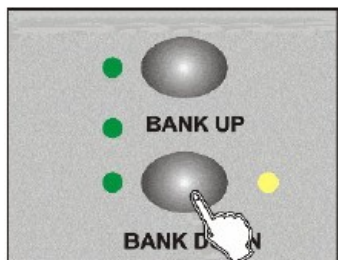
2. En maintenant la pression, appuyer ensuite sur la touche du SCANNER sur lequel vous souhaitez copier la programmation.

### 4-2.3 Copie de Scènes



1. Activez le mode de programmation.
2. Sélectionnez la banque de mémoire à l'aide des touches BANK UP/DOWN qui contient la scène à copier.
3. Sélectionnez ensuite la scène à l'aide de la touche SCENE correspondante.
4. Sélectionnez la banque de mémoire dans laquelle vous souhaitez copier la scène
5. Afin d'enregistrer la copie de scène, appuyez une fois sur la touche MIDI/REC.
6. Copier la scène, en appuyant sur la touche SCENE correspondante.

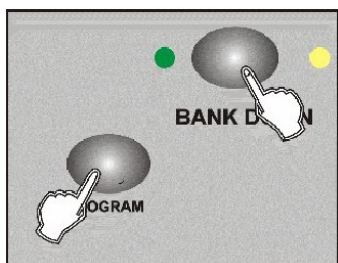
## 4-2.4 Effacer une scène



1. Activez le mode de programmation.
2. Sélectionnez la banque de mémoire à l'aide des touches BANK UP/DOWN qui contient la scène à effacer.
3. Sélectionnez ensuite la scène l'aide de la touche SCENE correspondante.
4. Appuyez sur la touche AUTO/DEL en maintenant la pression, appuyez ensuite sur la touche SCENE laquelle vous souhaitez effacer.

## 4-2.5 Effacer tous les scènes

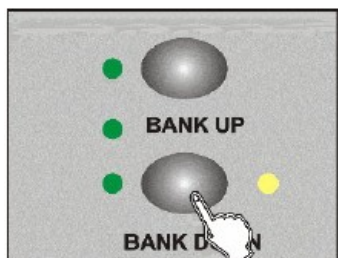
Cette fonction efface **tous** les scènes et remet tous les valeurs DMX à 0%.



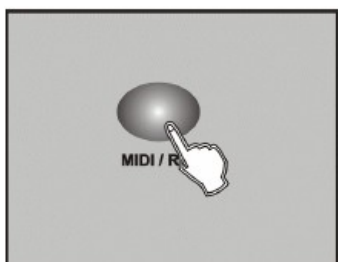
1. Eteignez la console!  
Appuyez sur les touches BANK DOWN et PROGRAM en même temps.
2. Rallumez la console, en maintenir la pression sur les deux touches.

## 4-2.6 Copier une banque de mémoire

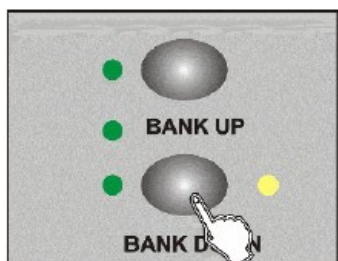
1. Activez le mode de programmation.
2. Sélectionnez la banque de mémoire à copier.



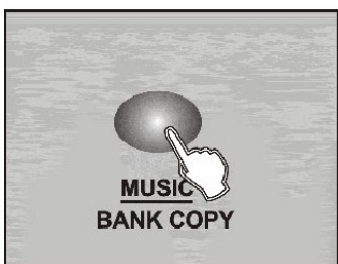
3. Appuyez une fois sur la touche MIDI/REC.



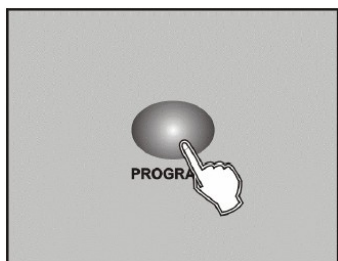
4. Sélectionnez la banque de mémoire sur laquelle vous souhaitez copier les données.



5. Appuyez ensuite sur la touche MUSIC/BANK COPY. Toutes les LED et clignotent trois fois. (Confirmation de copie).

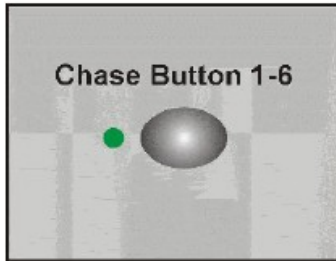


10. Afin de terminer le mode de programmation appuyez en maintenant la pression sur la touche PROGRAM (3 secondes).

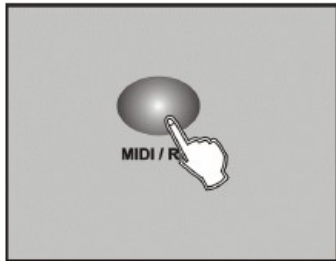


### 4-3 Programmation de Chaser (chenillards)

Les chenillards enchaînent des scènes lumineuses déjà sauvegardées de façon séquentielle. Pour pouvoir programmer un chaser les scènes doivent être préprogrammées et enregistrées. Chaque Chaser peut stocker un total de 240 scènes (pas de chenillard).



1. Activez le mode de programmation.
2. Pour programmer un Chaser sélectionnez la touche correspondante (1-6).
3. Sélectionnez les scènes souhaitez (cf. programmation de scènes)



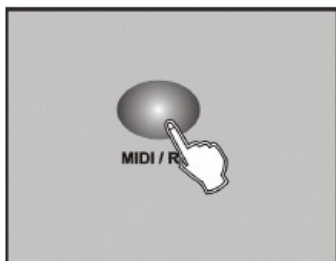
4. Appuyez une fois sur la touche MIDI/REC.

#### 4-3.1 Asservir une banque de mémoire à un Chaser

1. Activez le mode de programmation.
2. Sélectionnez le Chaser
3. Sélectionnez la banque de mémoire sur laquelle vous souhaitez copier les scènes (pas).
4. Appuyez sur la touche MUSIC/BANK COPY



5. Appuyez ensuite sur la touche MIDI/REC  
Toutes les LED et clignotent trois fois.  
(confirmation d'enregistrement).

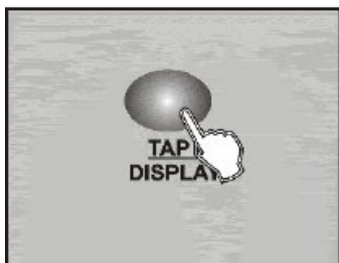




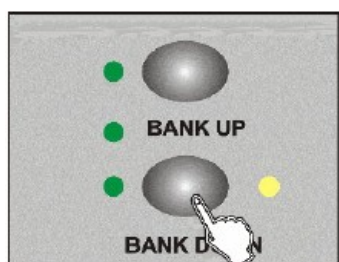
### 4-3.2 Ajouter un Step (pas de chenillard)

1. Activez le mode de programmation.

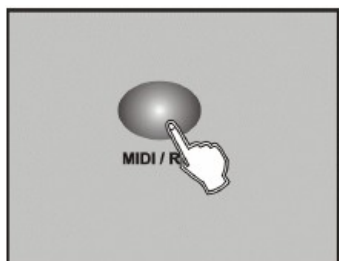
2. Sélectionnez le Chaser



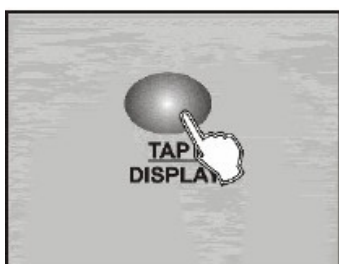
3. Appuyez sur la touche TAP/DISPLAY  
L'écran vous indique le Step (pas) actuel.



4. Sélectionnez avec la touche BANK UP/DOWN  
le Step (pas) après lequel vous souhaitez rajouter  
un Step (pas).

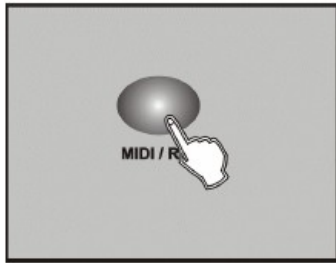


5. Appuyez une fois sur la touche MIDI/REC.  
L'écran affiche le prochain Step (pas).  
Exemple : Vous voulez rajouter un Step entre la  
position 3 et 4. Vous sélectionnez la position n° 3  
et appuyez ensuite sur MIDI/Rec. L'écran affiche  
maintenant « STEP 004 ». Il s'agit du Step  
sauvegarder! Les Step suivants sont tous déplacés  
d'une position.



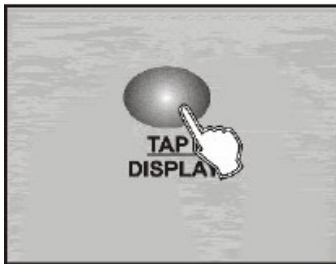
6. Appuyez encore une fois sur la touche  
TAP/DISPLAY. L'écran vous affiche:  
le Chaser, la scène et la banque de mémoire.  
Vous avez maintenant la possibilité de créer une  
nouvelle scène ou de rajouter une scène  
préprogrammée.

**REMARQUE:** La touche TAP/DISPLAY vous offre la  
possibilité de changer entre la programmation Step  
(pas) et Bank (banque de mémoire).



7. Afin de sauvegarder la scène, appuyez encore une fois sur la touche MIDI/REC.  
Toutes les LED clignotent trois fois.  
(confirmation d'enregistrement).

#### 4-3.3 Effacer un Step (pas de chenillard)

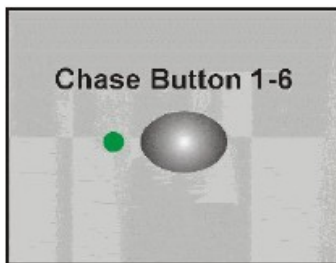


1. Activez le mode de programmation.
2. Sélectionnez le Chaser à effacer
3. Appuyez sur la touche TAP/DISPLAY  
L'écran vous indique le Step (pas) actuel.

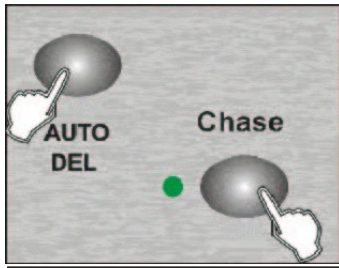


4. Sélectionnez avec la touche BANK UP/DOWN le Step (pas) lequel vous souhaitez effacer.
3. Appuyez sur la touche AUTO/DEL  
Toutes les LED clignotent trois fois.  
(confirmation d'effacement).

#### 4-3.4 Effacer un Chaser (chenillard)

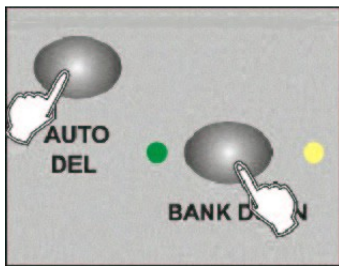


1. Pour effacer un Chaser sélectionnez la touche correspondante (1-6).



2. Appuyez sur la touche AUTO/DEL en maintenant la pression, appuyez ensuite sur la touche Chase (1-6) laquelle vous souhaitez effacer. Tous les LED clignotent trois fois. (confirmation d'effacement).

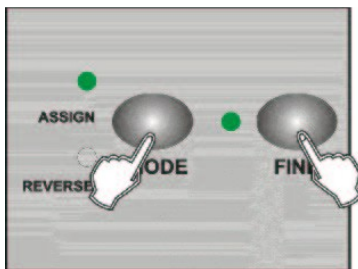
#### 4-3.5 Effacer tous les Chaser (chenillards)



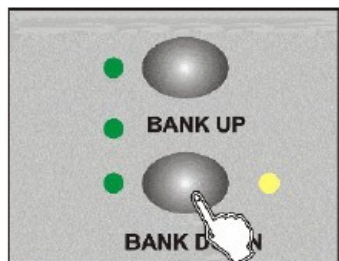
1. Eteignez la console!  
Appuyez sur les touches AUTO/DEL et BANK DOWN en même temps.
2. Rallumez la console, en maintenir la pression sur les deux touches.

#### 4-4 Assignation des canaux DMX / inverser les Canaux DMX

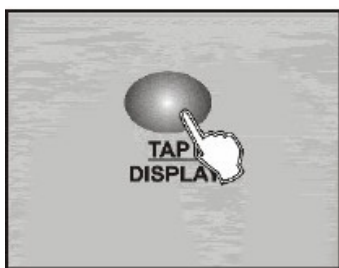
##### 4-4.1 Assigner un canal DMX



1. Activez le mode de programmation.
2. Appuyez deux fois en même temps sur les touches MODE et FINE.  
La LED allumée indique le mode ASSIGN actif!



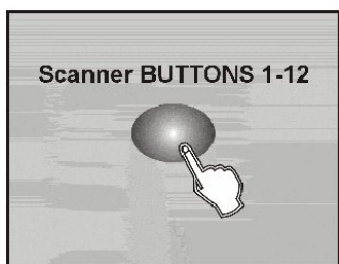
3. Vous pouvez commuter entre l'axe PAN et TILT du Joystick à l'aide des touches BANK UP/DOWN



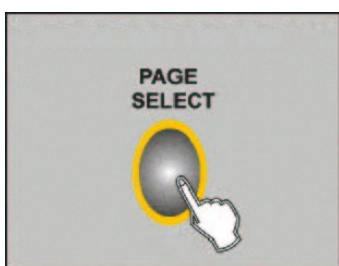
4. Commutez entre le mode 8 canaux et 16 canaux à l'aide de la touche TAP/DISPLAY.

Affichage :

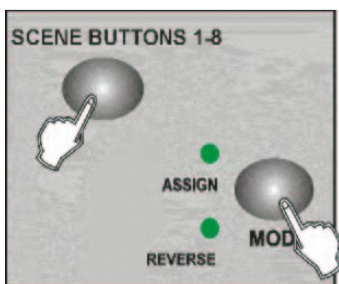
ASSXX XX                    ou                    ASSXX XX  
X/Y->08CH    X/Y->16CH



5. Sélectionnez un Scanner avec la touche correspondante.



6. Si nécessaire commutez entre Page A et Page B à l'aide de la touche PAGE SELECT.

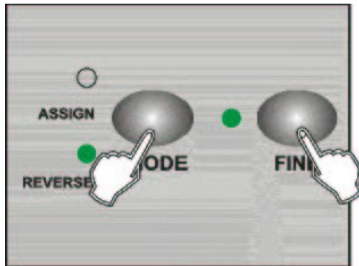


7. Afin d'assigner un canal, appuyez sur la touche MODE en maintenant la pression. Sélectionnez ensuite sur la touche SCENE (1-8) laquelle vous souhaitez.  
Ce canal est maintenant assigné au Joystick.

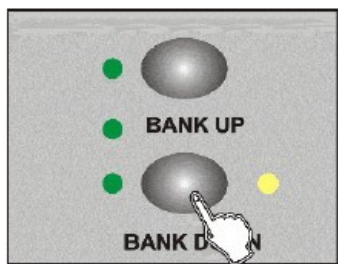
8. Renouvelez les étapes 3 à 7 jusqu'à ce que les tous les canaux souhaités soient assignés.  
(max. 48 canaux des 12 Scanner)

## 4-4.2 Inverser un canal DMX

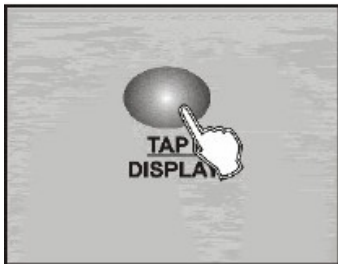
1. Activez le mode de programmation.
2. Appuyez un fois en même temps sur les touches MODE et FINE. La LED REVERSE allumée indique le mode REVERSE actif!



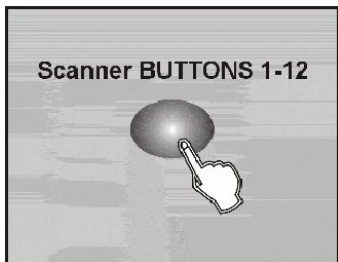
3. Vous pouvez commuter entre l'axe PAN et TILT du Joystick à l'aide des touches BANK UP/DOWN



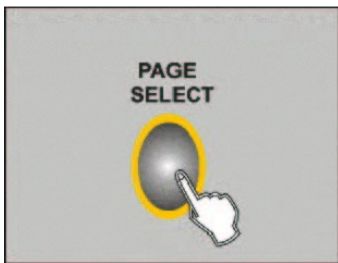
4. Commutez entre le mode 8 canaux et 16 canaux à l'aide de la touche TAP/DISPLAY.

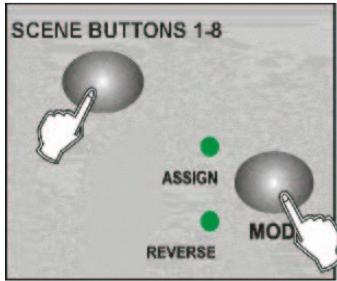


5. Sélectionnez un Scanner avec la touche correspondante.



9. Si nécessaire commutez entre Page A et Page B à l'aide de la touche PAGE SELECT.

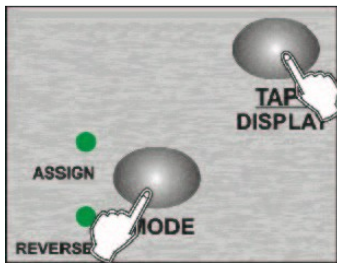




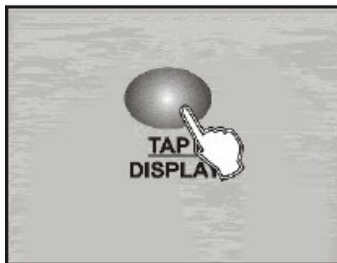
10. Afin d'inverser un canal, appuyez sur la touche MODE en maintenant la pression. Sélectionnez ensuite sur la touche SCENE (1-8) laquelle vous souhaitez inverser.

11. Renouvelez les étapes 3 à 7 jusqu'à ce que les tous les canaux souhaités soient inversés.  
(max. 48 canaux des 12 Scanner)

#### 4-4.3 Fade Time /Assign Fade Time



1. Eteignez la console!  
Appuyez sur les touches TAP/DISPLAY et MODE en même temps en maintenir la pression sur les deux touches.

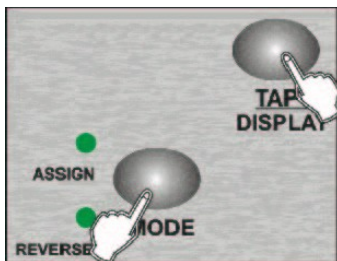


2. Rallumez la console. En appuyant sur la touche TAP/DISPLAY vous commuter entre Fade Time et Assign Fade Time.

#### Affichage :

ALL CH            ou            ONLY X/Y  
FD TIME            FD TIME

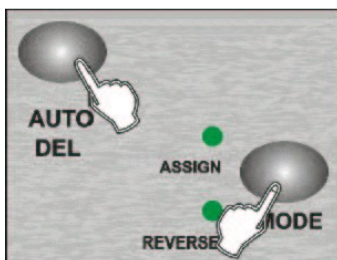
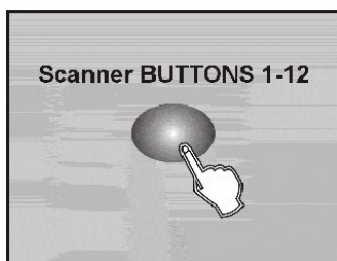
**All CH:** la Fade Time se reporte sur tous les canaux  
**ONLY X/Y:** la Fade Time se reporte sur les canaux assignés au Joystick



3. Appuyez en même temps sur les touches TAP/DISPLAY et MODE afin de sauvegarder les modifications ou sur la touche BLACKOUT pour abandonner la programmation.

#### 4-4.4 Effacer la programmation DMX d'un Scanner

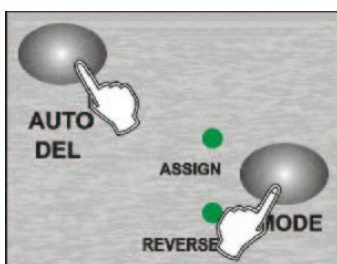
1. Activez le mode ASSIGN ou REVERSE (cf. chapitre 4-4.1 et 4-4.2)
2. Sélectionnez un Scanner à effacer avec la touche correspondante (1-12).



3. Appuyez en même temps sur les touches AUTO DEL et MODE. Tous les LED clignotent une fois brièvement. (confirmation d'annulation). Les canaux assignés ou inversés du Scanner sélectionnés sont effacer.

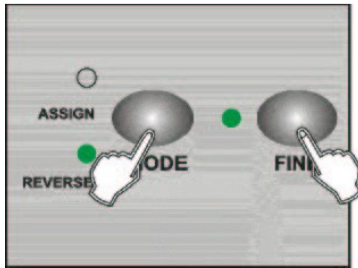
#### 4-4.5 Effacer la programmation DMX de tous les Scanners

1. Eteignez la console!
2. Appuyez en même temps sur les touches AUTO DEL et MODE en maintenant la pression.

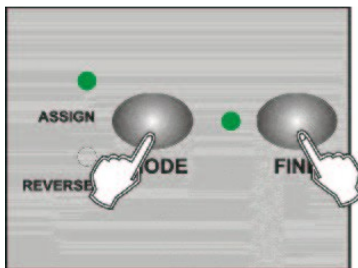


4. Rallumez la console, en maintenant la pression sur les deux touches. Tous les LED clignotent une fois brièvement. (confirmation d'annulation). Tous les canaux assignés ou inversés des Scanner sont effacer.

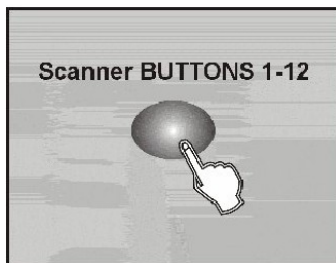
## 4-4.6 Affichage /Edition des canaux DMX sélectionnés ou inversés



1. Appuyez un fois en même temps sur les touches MODE et FINE. La LED REVERSE allumée indique le mode REVERSE actif!



2. En appuyant encore un fois en même temps sur les deux touches vous passez sur le mode ASSIGN. La LED ASSIGN allumée indique que le mode ASSIGN est actif!

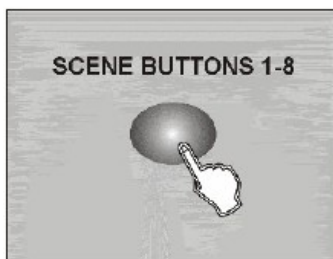


5. en appuyant sur les touches Scanner(1-12). L'écran vous affiche les canaux assignés ou inversés.

## 4-5 Lancement des Scènes

### 4-5.1 Mode manuel

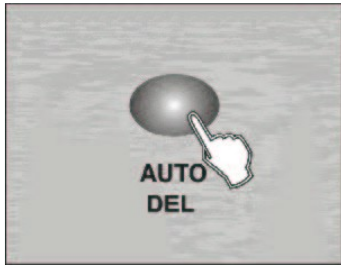
1. En allumant la console le mode manuel est actif!
2. Veuillez bien vérifier que les LED AUTO et MUSIC soient éteint.
3. Sélectionnez la banque de mémoire qui contient les scènes souhaiter.



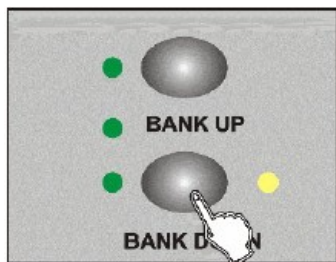
6. En appuyant sur les touches Scene (1-8). Les scènes associées sont lancées.



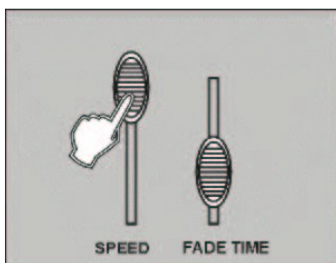
## 4-5.2 Mode automatique



1. La touche AUTO/DEL lance le mode automatique  
La LED allumée indique le mode actif!

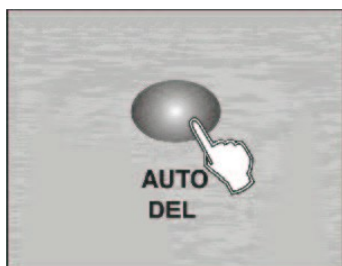


2. Sélectionnez la banque de mémoire à l'aide des touches BANK UP/DOWN qui contient la scène souhaitée.



3. Réglez le Fader SPEED sur la vitesse de défilement souhaitée. Alternativement vous pouvez utiliser la touche TAP/DISPLAY. Avec le Fader FADE TIME vous avez la possibilité d'affecter un temps de montée ou de descente concernant l'intensité des programmes/Chaser.

**REMARQUE:** Vous pouvez régler la vitesse de défilement par en appuyant plusieurs fois sur la touche TAP/DISPLAY. L'intervalle entre les deux derniers détermine la vitesse. (max. 10 minutes). En utilisant cette fonction le Fader est ignoré.

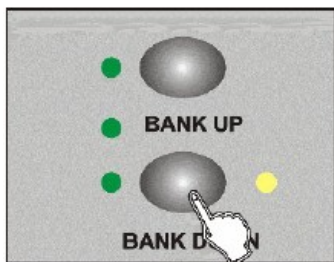


4. Rappuyez sur la touche AUTO/DEL afin d'abandonner le mode automatique.

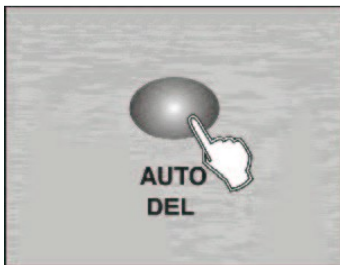
### 4-5.3 Mode musique



1. La touche MUSIC/BANK COPY lance le mode musique  
La LED Music allumée indique le mode actif!



2. Sélectionnez la banque de mémoire à l'aide des touches BANK UP/DOWN qui contiennent les scènes souhaitées. Le défilement tourne en boucle au rythme de la musique (jeu d'orgue). Utilisez pour le réglage le microphone intégré ou l'entrée LINE IN.

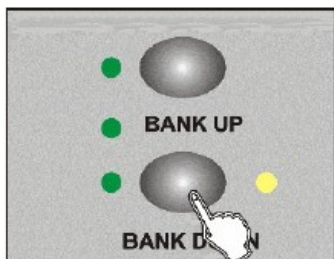


3. Rappuyez sur la touche AUTO/DEL afin d'abandonner le mode musique.

### 4-6 Lancement des Chasers

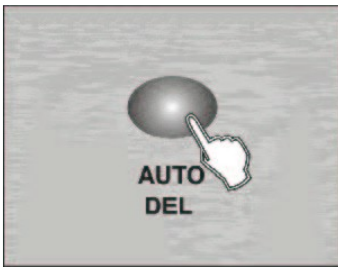
Pour pouvoir lancer un chaser les scènes doivent être préprogrammées et enregistrées !

#### 4-6.1 Mode manuel

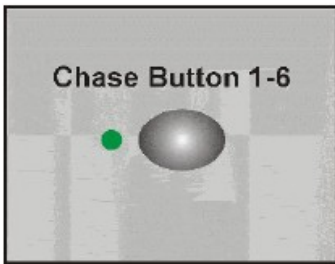


1. En allumant la console le mode manuel est actif!
2. Sélectionnez le Chaser souhaitez à l'aide des touches CHASER.
3. Avec le Fader FADE TIME vous avez la possibilité d'affecter un temps de montée ou de descente concernant l'intensité du Chaser.
4. Avec les touches BANK UP/DOWN vous pouvez lancer un pas après l'autre.

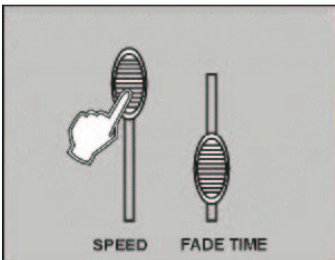
## 4-6.2 Mode automatique



1. La touche AUTO/DEL lance le mode automatique  
La LED allumée indique le mode actif!

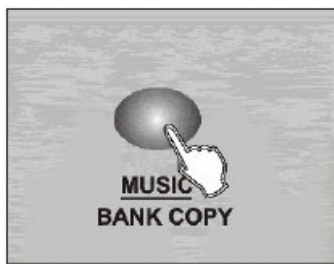


2. Sélectionnez le Chaser souhaité avec la touche correspondante (1-6).

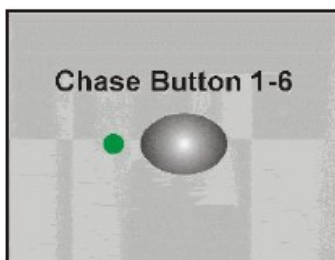


3. Réglez le Fader SPEED sur la vitesse de défilement souhaitée. Alternativement vous pouvez utiliser la touche TAP/DISPLAY. Avec le Fader FADE TIME vous avez la possibilité d'affecter l'intervalle entre deux scènes.

## 4-6.3 Mode musique



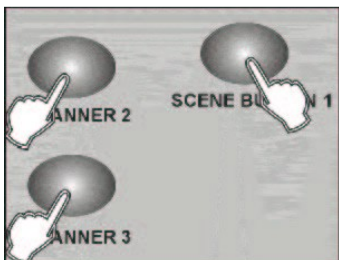
1. La touche MUSIK/BANK COPY lance le mode musique.  
La LED Music allumée indique le mode actif!



2. Sélectionnez le Chaser souhaité avec la touche correspondante (1-6). Le défilement tourne en boucle au rythme de la musique (jeu d'orgue). Vous pouvez lancer plusieurs Chaser en même temps.

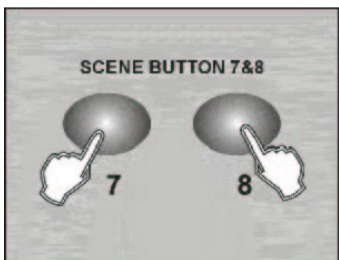
## 4-7 Transmission des données

INDICATION: Installez d'abord une connexion DMX entre deux contrôleurs.



1. Eteignez la console!  
Appuyez en même temps sur les touches SCANNER 2, SCANNER 3 et SCENE 1

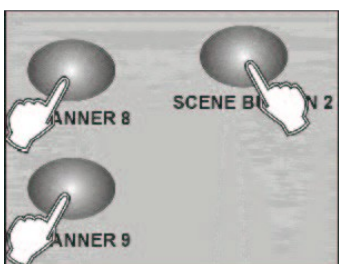
2. Rallumez la console, en maintenant la pression sur les trois touches. L'écran affiche « TRANSMIT ». Le contrôleur est prêt pour la transmission.



3. Afin d'initialiser la transmission, appuyez en même temps sur les touches SCENE 7 et SCENE 8

4. en cas d'anomalie de transmission l'écran affiche : « ERROR »

## 4-8 Réception des données



1. Eteignez la console!  
Appuyez en même temps sur les touches SCANNER 8, SCANNER 9 et SCENE 2

2. Allumez la console, en maintenant la pression sur les trois touches. L'écran affiche « RECEIVE ». Le contrôleur est prêt pour la transmission.

3. Dès la transmission terminée l'appareil se met en mode normal.

## 5. CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Tension.....	DC 9V, 300mA min.
Entrée DMX.....	3 pin male XLR
Sortie DMX.....	3 pin femelle XLR
Signal Audio.....	microphone intégré ou Line In
Dimensions.....	482x132x73mm
Poids.....	2.5 kg