



DMX OPERATOR 192 Console DMX

MANUEL D'UTILISATION

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
www.americandj.eu

07/14

Table des matières

INFORMATIONS GÉNÉRALES	4
CARACTÉRISTIQUES	4
PRÉCAUTIONS DE MANIPULATION	5
CONSIGNES DE SÉCURITÉ	5
CONTRÔLES ET FONCTIONS.....	6
REPÈRES IMPORTANTS DANS CE MANUEL	8
ADRESSAGE DE VOS APPAREILS DMX.....	8
INSTALLATION	11
PROGRAMMATION : CRÉER UNE SCÈNE	12
PROGRAMMATION : ÉDITER UNE SCÈNE	13
PROGRAMMATION : COPIER UNE SCÈNE	14
PROGRAMMATION : EFFACER UNE SCÈNE.....	14
PROGRAMMATION : REMISE A ZÉRO DE TOUTES LES SCÈNES.....	14
LANCEMENT DE SCÈNES ET DE SÉQUENCES – LANCEMENT MANUEL D’UNE SCÈNE.....	14
LANCEMENT DE SCÈNES ET DE SÉQUENCES – LANCEMENT AUTOMATIQUE D’UNE SCÈNE	14
LANCEMENT DE SCÈNES ET DE SÉQUENCES – SYNCHRONISATION AUDIO.....	15
PROGRAMMATION : CRÉER UNE SÉQUENCE	15
PROGRAMMATION : CRÉER UNE SÉQUENCE À PARTIR D’UN BANC COMPLET.....	15
PROGRAMMATION : ÉDITION D’UNE SÉQUENCE – AJOUTER UN PAS À UNE SÉQUENCE.....	16
PROGRAMMATION : ÉDITION D’UNE SÉQUENCE – EFFACER UN PAS D’UNE SÉQUENCE	16
PROGRAMMATION : ÉDITION D’UNE SÉQUENCE – EFFACER UNE SÉQUENCE COMPLÈTE	16
PROGRAMMATION : ÉDITION D’UNE SÉQUENCE – EFFACER TOUTES LES SÉQUENCES.....	16
LANCEMENT DE SCÈNES ET DE SÉQUENCES – LANCEMENT MANUEL D’UNE SÉQUENCE.....	17
LANCEMENT DE SCÈNES ET DE SÉQUENCES – LANCEMENT AUTOMATIQUE D’UNE SÉQUENCE.....	17
LANCEMENT DE SCÈNES ET DE SÉQUENCES – LANCEMENT MUSICAL D’UNE SÉQUENCE	17
COPIES : COPIER TOUTES LES SCÈNES D’UN BANC	17
COPIES : COPIER UNE « FIXTURE »	17
CONFIGURATION DES CANAUX PAN/TILT	18
CONFIGURATION DES CANAUX PAN/TILT – EFFACEMENT DE CANAUX PAN/TILT	19
CONFIGURATION DES CANAUX PAN/TILT – EFFACER TOUTS LES CANAUX PAN/TILT	19
CONFIGURATION DES CANAUX PAN/TILT – TEMPS DE FONDU	19
UTILISATION D’UN CONTRÔLEUR MIDI	19
VALEUR DES CANAUX MIDI	19

Table des matières Suite

ENVOI DE DONNÉES	20
RÉCEPTION DE DONNÉES	20
CLÉ USB.....	20
DÉPANNAGE	21
TABLEAU D'ASSIGNATION DES ADRESSES DMX POUR LES 12 FIXTURES.....	22
SPÉCIFICATIONS.....	23
RoHS et DEEE	24
NOTES.....	26

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Déballage : Nous vous remercions d'avoir choisi la console d'éclairage DMX OPERATOR 192 d'American DJ®. DMX OPERATOR 192 a été minutieusement testée et expédiée en parfait état de fonctionnement.

Veillez inspecter avec minutie le carton d'emballage et vérifier qu'il n'a pas été endommagé durant le transport. Si le carton semble endommagé, veuillez inspecter soigneusement votre appareil pour vérifier qu'il ne comporte aucun dommage et que tous les accessoires nécessaires au bon fonctionnement de l'unité sont arrivés intacts. Si l'unité venait à être endommagée ou des accessoires à manquer, veuillez-vous mettre en rapport avec notre service clientèle afin d'obtenir des renseignements supplémentaires. Veuillez ne pas renvoyer cette unité à votre revendeur agréé avant d'avoir contacté notre service clientèle.

Introduction : La console DMX OPERATOR 192 est une console d'éclairage DMX capable de gérer 192 canaux DMX (canal 1 à 192).

La DMX OPERATOR 192 comprend 12 boutons d'appareils DMX (fixtures) à 16 canaux DMX chacun. Il possède 8 boutons de scènes et 12 boutons de séquences et est capable de recevoir de données MIDI.

Service clientèle : Si vous veniez à rencontrer quelque problème que ce soit mettez-vous en rapport avec votre revendeur American DJ. Vous pouvez également nous contacter directement à travers notre site Web www.americandj.eu ou par email à support@americandj.eu

Attention ! Pour éviter ou réduire le risque de décharge électrique ou d'incendie, veillez à ne pas exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité.

Afin d'optimiser le fonctionnement de cette unité, veuillez lire attentivement les instructions de fonctionnement pour vous familiariser avec le fonctionnement de base de cette unité. Ces instructions contiennent d'importantes consignes de sécurité relatives à l'utilisation et l'entretien de cette unité. Veuillez garder ce manuel avec votre unité pour consultation future.

CARACTÉRISTIQUES

- Protocole compatible DMX-512 (192 canaux DMX)
- 12 boutons d'accès direct (fixture) à 16 canaux DMX chacune
- Rackable en rack 19 pouces (19") 3U
- 8 boutons de scènes
- 8 faders de réglage de canal
- 12 boutons de séquences à 240 scènes (pas) chacune
- Fader de réglage de vitesse
- Fader de réglage de temps de fondu entre 2 scènes
- Configuration du joystick PAN/TILT
- 30 bancs à 8 scènes (mémoires via batterie)
- Affichage numérique
- Entrée MIDI pour contrôler les scènes, séquences ou le noir général
- Séquence en mode musical via microphone intégré ou entrée audio
- Contrôle des pas externe et pilotage de machine à fumée/brouillard
- Affichage LCD à 7 segments
- Port USB pour éclairage de console ou stick USB (backup de données)

PRÉCAUTIONS DE MANIPULATION

Attention ! Il n'existe aucun composant pouvant être réparé par l'utilisateur à l'intérieur de cette unité. N'essayez pas de réparer l'unité vous-même, vous pourriez entraîner l'annulation de la garantie constructeur.

Si votre unité devait être envoyée en réparation, veuillez-vous mettre en rapport avec American DJ®.

American DJ® n'acceptera aucune responsabilité relative à des dommages résultant du non-respect des instructions reprises dans ce manuel ou d'une modification non autorisée de l'unité.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

Pour votre propre sécurité veuillez lire et assimiler ce manuel dans sa totalité avant d'essayer ou d'utiliser cette unité !

Afin de prévenir tout risque de décharge électrique ou d'incendie, veuillez ne pas exposer l'unité à l'humidité ou la pluie.

Veillez à ne pas renverser d'eau ou d'autre liquide dans ou sur l'unité.

Assurez-vous que l'alimentation électrique locale est adaptée à celle requise pour la bonne utilisation de l'appareil.

N'essayez en aucun cas d'utiliser l'appareil si vous vous apercevez que le cordon d'alimentation est dénudé ou cassé.

Débranchez l'unité de l'alimentation principale avant d'effectuer tout type de connexion.

N'ôtez en aucun cas le couvercle de l'unité. Aucun composant à l'intérieur de cette unité ne peut être réparé par l'utilisateur.

N'utilisez jamais l'unité si son couvercle est ôté.

Cette unité est conçue pour un usage intérieur exclusivement. L'utiliser en extérieur annule toute garantie.

Veillez à monter l'unité sur un support stable et fixe.

Les cordons d'alimentation doivent être disposés de manière à ce que personne ne marche dessus ou qu'ils ne soient pincés ni par les objets posés sur eux ni par ceux posés à leurs côtés. Faites attention également à leur sortie de l'unité.

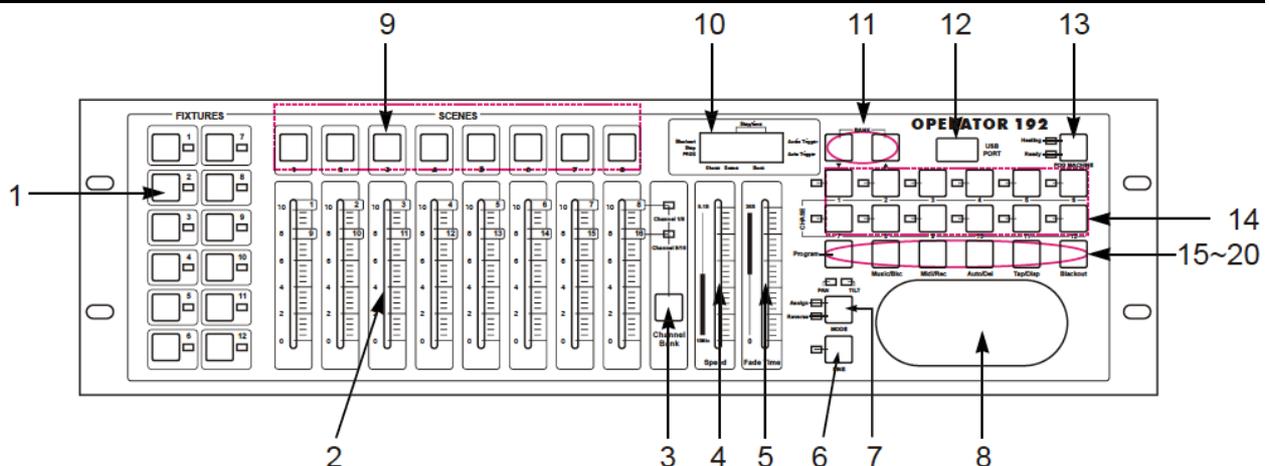
CONSIGNES DE SÉCURITÉ (Suite)

Chaleur : L'unité doit être placée loin des sources de chaleur telles que radiateurs, ventilation à air chaud, cuisinière ou autre appareil ménager produisant de la chaleur (y compris les amplis).

Cette unité ne doit être réparée que par du personnel qualifié quand :

- A. des objets ou des liquides sont tombés ou ont été renversés sur l'unité ;
- B. l'unité a été exposée à la pluie ou à l'eau ;
- C. l'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou montre des signes de fonctionnement anormal.

CONTRÔLES ET FONCTIONS

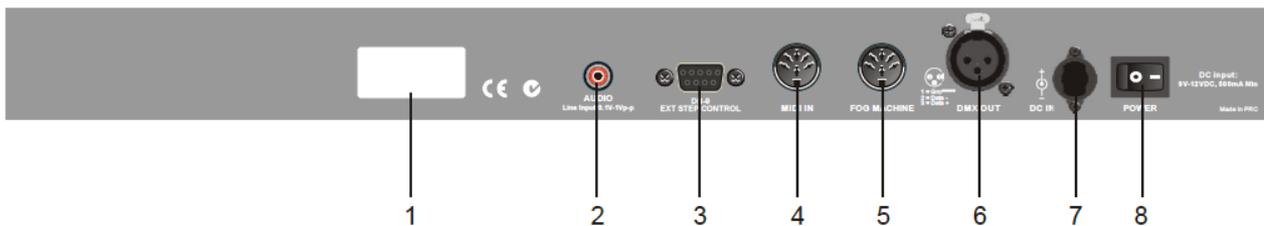


1. **Boutons « FIXTURES »** : ces 12 boutons permettent d'accéder directement à un ou plusieurs appareils DMX à la fois afin d'ajuster leurs valeurs DMX. Fixture 1 permet de piloter les canaux 1 à 16, fixture 2 les canaux DMX 17-32 et ainsi de suite. Veuillez aussi consulter le manuel de vos appareils DMX (scanners, lyres asservies, projecteurs PAR à LED, etc. afin de connaître les traits DMX de chacune d'entre elles. Lire aussi plus bas comment configurer une adresse DMX sur des appareils plus anciens à commutateur DIP.
2. Les faders (1 à 8) : ces faders vous permettent d'ajuster l'intensité de chaque canal de 0 à 100% (ce qui correspond à une valeur DMX de 0 à 255)
3. Bouton « PAGE SELECT » : ce bouton permet de choisir quel canaux DMX doivent être réglés avec les faders 1-8. PAGE A permet d'ajuster les canaux DMX 1 à 8, PAGE B permet de contrôler les canaux DMX 9 à 16 des vos appareils DMX via les 8 faders.
4. Fader « SPEED » : Ce fader permet d'ajuster la vitesse de défilement des séquences en mode automatique.
5. Fader « FADE TIME » : Utilisé pour ajuster le temps de fondu entre deux scènes. Le temps de fondu est le temps entre la fin d'une scène et le début de la prochaine scène d'une séquence. Exemple : si le fader est mis à 0 (zéro) le changement d'une scène à l'autre sera instantané. Quand le Fader est mis sur 30s, il faudra 30 secondes pour compléter le changement d'une scène vers la suivante. Ceci vous permet par exemple de faire des mouvement lents de scanners ou lyres asservies d'une position vers une autre.
6. Bouton « FINE » : permet l'ajustement précis des mouvements PAN/TILT.

CONTRÔLES ET FONCTIONS

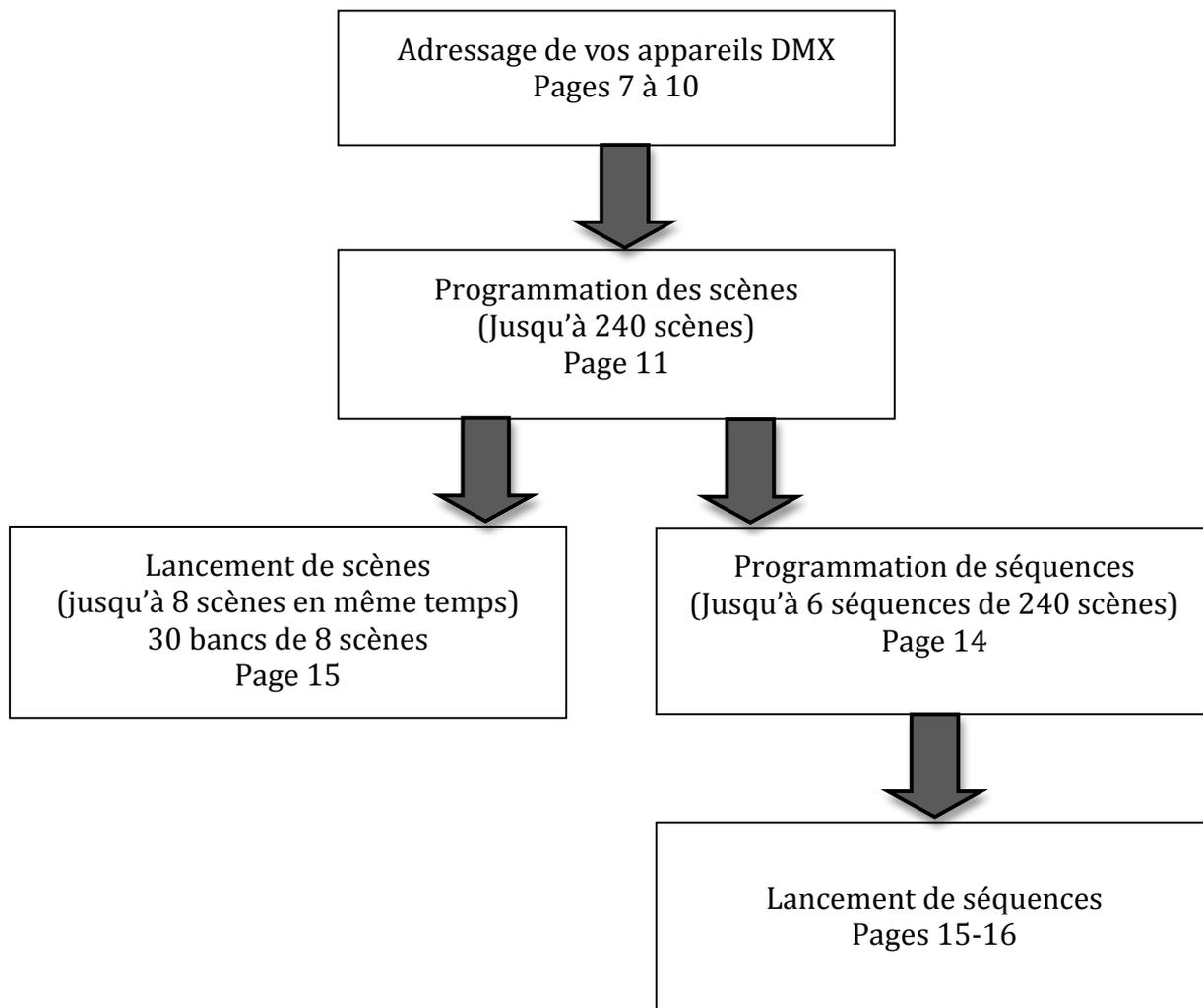
7. Boutons « MODE » : Ceci est un bouton multifonctionnel. Lisez plus bas pour connaître les fonctionnalités en détail.
8. Joystick pour ajuster les mouvements PAN (horizontal) et TILT (vertical).
9. Boutons « SCENES » : ces 8 boutons vous permettent d'y sauvegarder des scènes en mode PROGRAMMATION ou de les lancer en mode PLAYBACK
10. Affichage LCD : permet d'afficher les valeurs DMX ou de configuration dépendant de la fonction choisie.
11. Boutons de Banc ↑ ou ↓ : Vous permet de choisir le banc que vous désirez utiliser (parmi 30 bancs disponibles au total).
12. Port USB : pour sauvegarder vos scènes ou séquences sur un stick USB ou brancher un éclairage de console à fiche USB.
13. Bouton pour pilotage de machine à fumée
14. Boutons « CHASE » : Vous permet de choisir une des 12 séquences
15. Bouton « PROGRAM » : Utilisé pour activer le mode programmation. L'affichage clignotera quand le mode programmation est actif.
16. Bouton « MUSIC/BKC » : Utilisé pour activer le mode musical pendant le défilement de séquences ou afin de copier un banc de scènes vers un autre banc en mode programmation.
17. Bouton MIDI/REC : Utilisé pour contrôler la fonction MIDI ou pour enregistrer chaque « pas » dans les scènes ou séquences.
18. Bouton AUTO/DEL : permet de sélectionner le mode automatique ou afin d'effacer des scènes ou des séquences.
19. Bouton « TAP/DISP » : bouton multifonctionnel, veuillez lire plus bas pour le détails des fonctionnalités.
20. Bouton « BLACKOUT » : vous permet d'activer le Noir Général (plus de données DMX en sortie).

Vue arrière :



1. Etiquette
2. Entrée Audio (0,1V-1V p-p) pour mode musical
3. Connecteur DB-9 : pour brancher un contrôleur à pas externe
4. Entrée de signal MIDI
5. Connecteur vers machine à fumée
6. DMX OUT : sortie de signal DMX vers vos appareils DMX
7. DC INPUT : fiche d'alimentation électrique : branchez l'alimentation externe fournie sur cette fiche (DC 9V-15V, 500mA min.)
8. Commutateur ON/OFF

REPÈRES IMPORTANTS DANS CE MANUEL



ADRESSAGE DE VOS APPAREILS DMX

Quand vous adressez vos appareils DMX, vous devez les adresser en suivant l'adressage des fixtures de la console DMX OPERATOR 192.

Fixture 1 :	adresse DMX de départ : 1	canaux DMX 1 à 16
Fixture 2 :	adresse DMX de départ : 17	canaux DMX 17 à 32
Fixture 3 :	adresse DMX de départ : 33	canaux DMX 33 à 48
Fixture 4 :	adresse DMX de départ : 49	canaux DMX 49 à 64
Fixture 5 :	adresse DMX de départ : 65	canaux DMX 65 à 80
Fixture 6 :	adresse DMX de départ : 81	canaux DMX 81 à 96
Fixture 7 :	adresse DMX de départ : 97	canaux DMX 97 à 112
Fixture 8 :	adresse DMX de départ : 113	canaux DMX 113 à 128
Fixture 9 :	adresse DMX de départ : 129	canaux DMX 129 à 144
Fixture 10 :	adresse DMX de départ : 145	canaux DMX 145 à 160
Fixture 11 :	adresse DMX de départ : 161	canaux DMX 161 à 176
Fixture 12 :	adresse DMX de départ : 177	canaux DMX 177 à 192

Une lyre asservie utilisant 12 canaux DMX sur l'adresse DMX 017 (fixture 2) utilisera donc 12 canaux des 16 canaux réservés pour cette unité. Les canaux restant (13 à 16) restants inutilisés. Un projecteur PAR RGBW à 4 canaux DMX n'utilisera que les

ADRESSAGE DE VOS APPAREILS DMX (Suite)

4 premiers canaux, les autres canaux de 5 -16 ne sont pas utilisés, à moins que, par manque de canaux DMX, vous utilisez les 4 premiers canaux d'une « fixture » pour le premier PAR RGBW, les 4 suivants pour le deuxième PAR RGBW et ainsi de suite.

DMX-512 : DMX est l'abréviation de Digital Multiplex. Le DMX est un protocole universel utilisé comme moyen de communication entre appareils et consoles intelligentes. Une console d'éclairage DMX envoie des instructions DMX au format data (données) à l'appareil. Les données DMX sont envoyés en série de data qui voyagent d'un appareil à l'autre via des terminaux XLR (entrée) DATA « IN » et (sortie) DATA « OUT » situés sur tous les appareils DMX (la majorité des consoles d'éclairage ne possèdent qu'un terminal de sortie DATA).

Chaînage DMX : Le langage DMX permet aux appareils de toutes marques et modèles des différents constructeurs d'être raccordés entre eux et d'être pilotés depuis une seule commande, pour peu que tous les appareils et les commandes soient compatibles DMX. Lors de l'utilisation de plusieurs unités, pour s'assurer d'une bonne transmission DATA, essayez au possible d'utiliser le chaînage par câble le plus court. L'ordre dans lequel les unités sont chaînées dans un circuit DMX n'influence en aucun cas le pilotage DMX. Par exemple, une unité à laquelle on aurait affecté l'adresse 1 peut être placée à n'importe quel endroit de la chaîne, au début, à la fin ou n'importe où au milieu. Quand on affecte l'adresse 1 à une unité, la console d'éclairage DMX sait qu'il doit envoyer les DATA requises à l'adresse 1 de cette unité, quel que soit son emplacement dans le circuit.

Exigences de câble DMX (pour fonctionnement DMX et fonctionnement en configuration maître/esclave) :

L'adresse DMX est configurée électroniquement en utilisant les commandes situées sur le panneau avant de l'unité à contrôler.



Figure 1

Votre unité et votre console DMX requièrent un câble DATA (Données) 110 Ohm homologué DMX-512 pour entrée et sortie de DATA. (Figure 1). Nous recommandons l'utilisation de câbles DMX Accu-Cable.

Si vous faites vos câbles vous-même, veillez à bien utiliser un câble blindé standard 110-120 Ohm. (Ce câble peut être acheté chez tous les revendeurs d'éclairage professionnel.) Vos câbles doivent comporter des connecteurs mâle et femelle à chaque extrémité.

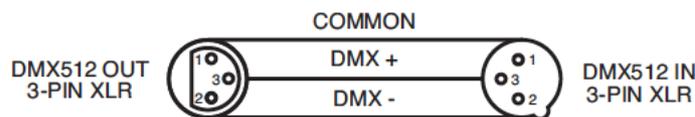


Figure 2

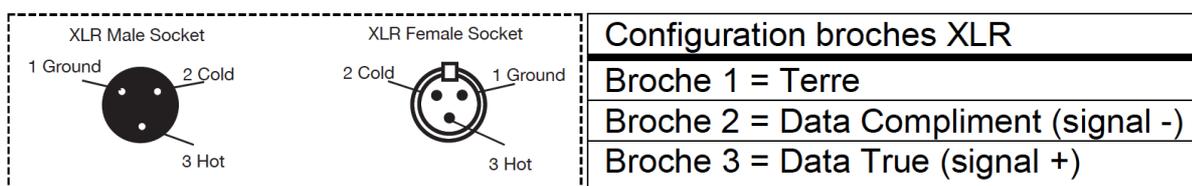


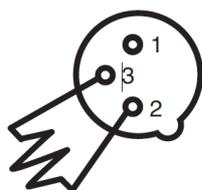
Figure 3

ADRESSAGE DE VOS APPAREILS DMX (Suite)

Rappelez-vous que les câbles DMX se montent en Daisy Chain et ne se divisent pas.

Remarque : Assurez-vous de suivre les instructions décrites en figures 2 et 3 lors de la fabrication artisanale de vos câbles. N'utilisez pas la prise de terre de votre connecteur XLR. Ne reliez pas le blindage du connecteur de votre câble à la prise de terre et ne permettez pas au blindage du conducteur d'entrer en contact avec le boîtier externe du XLR. Relier le blindage à la terre pourrait entraîner un court-circuit et un fonctionnement erratique.

Remarque spéciale : Terminaison de ligne. Lorsque vous utilisez un long câble, il se peut que vous soyez amené à placer un bouchon sur la dernière unité pour éviter un fonctionnement erratique. Le bouchon est une résistance d'1/4W 110-120 Ohm qui est connectée entre la broche 2 et la broche 3 du connecteur XLR mâle (DATA + et DATA -). Cette unité est insérée dans le connecteur XLR femelle de la dernière unité de votre montage en Daisy Chain pour terminer la ligne. L'utilisation d'un bouchon de câble (Référence de composant 1613000030 AC-DMXTERM-3/SET) diminue la possibilité de fonctionnement erratique.



Le bouchon réduit les erreurs de signal et évite les problèmes de transmission de signal et les interférences. Il est toujours recommandé de connecter un bouchon DMX (résistance 120 Ohm 1/4W) entre la broche 2 (DMX-) et la broche 3 (DMX +) de la dernière unité

Connecteurs DMX XLR 5 broches:

Certains constructeurs utilisent des câbles data DMX-512 5 broches pour la transmission de DATA plutôt que des 3 broches. Ces câbles DMX 5 broches peuvent être intégrés dans un circuit DMX 3 broches. Il est impératif d'utiliser un adaptateur de câbles lorsque vous insérez un câble data 5 broches dans un circuit 3 broches, ils se trouvent généralement dans la plupart des magasins de vente de pièces électroniques. Le tableau suivant indique en détail la conversion correcte d'un câble.

Conversion XLR 3 broches en XLR 5 broches		
Conducteur	Femelle XLR 3 broches (sortie)	Mâle XLR 5 broches (entrée)
Terre/blindage	Broche 1	Broche 1
Data Compliment (signal -)	Broche 2	Broche 2
Data True (signal +)	Broche 3	Broche 3
Non utilisée		Broche 4 - Non utilisée
Non utilisée		Broche 5 - Non utilisée

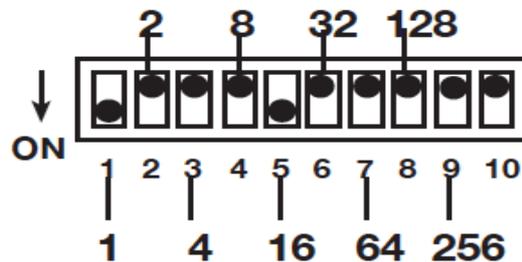
INSTALLATION

Quand vous installez des appareils DMX plus ancien qui ne sont pas muni d'un menu d'affichage de configuration, il est possible de devoir positionner des commutateur DIP afin d'adresser l'unité. D'habitude , ces appareils sont muni de 9 ou 10 commutateurs DIP pour configurer l'adresse DMX. Ces commutateurs se basent sur le code binaire :

Commutateur n°:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Valeur:	1	2	4	8	16	32	64	128	256	/

Vous calculez votre canal DMX en additionnant les valeurs.

Si vous désirez configurer un appareil DMX sur l'adresse DMX 017 (fixtue 2 de la console DMX OPERATOR 192), il faut mettre les commutateurs n°1 et n° 5 sur ON (1 + 16 = 17).



Un appareil sur l'adresse DMX 177 (l'adresse de départ du fixture 12 de la console DMX OPERATOR 192) sera donc configuré comme suit :

Commutateur n°:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Valeur:	1	2	4	8	16	32	64	128	256	/
Position:	ON	OFF	OFF	OFF	ON	ON	OFF	ON	OFF	/

$$1 + 16 + 32 + 128 = 177$$

Le commutateur n°10 n'est pas utilisé pour l'adressage DMX, mais suivant l'appareil, sert à configurer d'autres fonctions comme le MASTER/SLAVE, le Mode Musical ou les modes de programmes automatiques. Veuillez consulter le manuel de votre appareil DMX pour en savoir plus sur la configuration des commutateurs DIP.

PROGRAMMATION : CRÉER UNE SCÈNE

A l'allumage, la console se trouve automatiquement en mode manuel et la sortie DMX en état de Blackout (Noir Général) : la LED à côté du bouton « Blackout » clignote. Vous pouvez appuyer le bouton Blackout pour réactiver la sortie de signaux DMX.

1. Pressez et maintenez le bouton PROGRAM (6) pendant au moins 3 secondes pour activer le mode programmation. L'affichage LCD (10) indiquera l'activation du mode programmation avec un point clignotant à côté de « PROG ». Ré-appuyez sur ce bouton pendant 3 secondes si vous voulez quitter le mode programmation.
2. Sélectionnez le ou les appareils (fixture 1 - 12) que vous désirez programmer. Vous pouvez si vous le désirez, les choisir tous à la fois, mais les valeurs de chacun des 16 canaux DMX sera alors la même pour tous les appareils.
3. Ajustez les faders pour régler le choix du gobo, de la couleur, de l'effet stroboscopique ou encore des positions PAN/TILT via le joystick de votre (vos) appareil(s) DMX suivant vos désirs. Utilisez les boutons de page A ou B pour interagir entre les canaux 1 à 8 ou 9 à 16. Quand vous passez à la page B, n'oubliez pas avant de procéder aux réglages, de redescendre les faders à 0, puisque les valeurs DMX dans la mémoire de la console sont à 0, mais les faders se trouvent d'habitude sur une position intermédiaire.
4. Une fois que vous avez faits les réglages désirés, vous pouvez désélectionner le ou les appareils en appuyant les boutons « fixtures » correspondant et ensuite choisir un autre appareil ou plusieurs autres à régler.
5. Répétez les points 2 et 3 jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat.
6. Appuyez et relâchez le bouton MIDI/REC (7)
7. Appuyez un des boutons de scènes 1 – 8 (9) dans lequel vous désirez sauvegarder celle-ci. Toutes les LEDS s'allumeront 3 fois et l'affichage LCD indiquera le banc et la scène dans laquelle vous réglages ont été sauvegardés.
8. Répétez les points 2 à 8 pour enregistrer vos premières 8 scènes.

NOTE : Vous pouvez copier les réglages d'une unité sur une autre dans le cas où vous voulez ajouter plus d'appareils à votre show lumière. Appuyez et maintenez le bouton « fixture » que vous désirez copier, puis appuyez le bouton du « fixture » auquel vous voulez copier les réglages.

9. Utilisez les boutons de bancs UP  et DOWN  (11) pour enregistrer 8 autres scènes. La console DMX OPERATOR 192 est munie de 30 bancs pouvant contenir 8 scènes chacune pour un total de 240 scènes.
10. Pour quitter le mode programmation, appuyez et maintenez le bouton PROGRAM (6) pendant au moins 3 secondes. Quand vous quittez le mode de programmation, la LED du bouton BLACKOUT est allumée. Appuyez sur le bouton Blackout pour désactiver le noir général.

Exemple : Vous désirez programmer 4 scanners qui bougent en forme de carré. Pour faciliter la programmation, vous pouvez placer 4 objets à éclairer en forme de carré sur la piste de danse.

PROGRAMMATION : CRÉER UNE SCÈNE (Suite)

1. Pressez et maintenez le bouton PROGRAM (15) pendant au moins 3 secondes pour activer le mode programmation.
2. Sélectionner le premier scanner à programmer
3. Ajustez la position du PAN (mouvement horizontal) et du TILT (mouvement vertical) du miroir pour éclairer le premier objet, puis réglez le gobo et la couleur désirée.
4. Désélectionnez le scanner 1 et sélectionnez le scanner 2.
5. Ajustez la position du PAN (mouvement horizontal) et du TILT (mouvement vertical) du miroir pour éclairer le premier objet, puis réglez le gobo et la couleur désirée. Procédez de la même façon pour les scanners 3 & 4.
6. Appuyez et relâchez le bouton MIDI/REC (7)
7. Appuyez le bouton de scène 1 (9). Toutes les LEDS s'allumeront 3 fois et l'affichage LCD indiquera le banc 1 et la scène 1.
8. Re-sélectionnez le scanner 1 et changez la position du miroir pour éclairer l'objet 2.
9. Désélectionnez le scanner 1 et sélectionnez le scanner 2, puis ajuster la position du miroir pour atteindre l'objet 2. Désélectionnez le scanner 2 et sélectionnez le scanner 10. Ajustez la position du miroir sur l'objet 2. Procédez de la même façon pour le scanner 4.
11. Appuyez et relâchez le bouton MIDI/REC (17)
12. Appuyez le bouton de scène 2 (9). Toutes les LEDS s'allumeront 3 fois et l'affichage LCD indiquera le banc 1 et la scène 2.
13. Répétez les points 2 à 7 pour les positions sur les objets 3 et 4 en les sauvegardant respectivement dans les scènes 3 et 4 du banc 1.
14. Quand vous appuyez maintenant les boutons de scènes 1 à 4, vous verrez les scanners d'abord éclairer l'objet 1, puis l'objet 2, ensuite les objets 3 et 4.

Vous pouvez maintenant utiliser les boutons de scènes 1 à 4 pour créer les scènes 5 – 8 suivantes :

1. Appuyez le bouton de scène 1, appuyez sur les fixtures 1 - 4 et choisissez une autre couleur et un autre gobo sans toucher aux réglages PAN et TILT.
 2. Appuyez et relâchez le bouton MIDI/REC (7)
 3. Appuyez le bouton de scène 5 (9). Toutes les LEDS s'allumeront 3 fois et l'affichage LCD indiquera le banc 1 et la scène 5.
 4. Procédez de la même façon avec le bouton de scène 2 que vous sauvegardez dans la scène 6 et ainsi de suite.
- Ceci vous donnera 8 scènes, les 4 premières d'une couleur, les 4 suivantes dans une autre couleur avec un autre gobo.

PROGRAMMATION : ÉDITER UNE SCÈNE

Cette fonction vous permet de procéder à des changements aux réglages d'une scène existante.

1. Pressez et maintenez le bouton PROGRAM (15) pendant au moins 3 secondes pour activer le mode programmation.
2. Sélectionnez le banc dans lequel se trouve la scène à éditer en utilisant les boutons Bank UP et Bank down.
3. Appuyez le bouton de scène du banc sélectionné.
4. Utilisez les Faders pour ajuster vos réglages.
5. Appuyez le bouton MIDI/REC (17) suivi du même bouton de scène pour sauvegarder vos changements. Assurez-vous d'avoir choisi la même scène que celle choisie dans le point 3, sinon vous risquez d'effacer une autre scène.

PROGRAMMATION : COPIER UNE SCÈNE

Une autre façon de créer de scènes additionnelles est de les copier d'une scène existante vers une autre, puis d'effectuer des ajustements.

1. Pressez et maintenez le bouton PROGRAM (15) pendant au moins 3 secondes pour activer le mode programmation.
2. Sélectionnez le banc dans lequel se trouve la scène à copier en utilisant les boutons Bank UP et Bank down.
3. Appuyez le bouton de scène du banc sélectionné.
4. Sélectionnez le banc dans lequel vous voulez copier la scène en utilisant les boutons Bank UP et Bank down.
2. Appuyez le bouton MIDI/REC (17) suivi du bouton de scène dans lequel vous voulez copier la scène. Vous pouvez maintenant éditer cette scène copiée pour ajuster les réglages

PROGRAMMATION : EFFACER UNE SCÈNE

Cette fonction remet les valeurs DMX d'une scène à 0.

1. En appuyant et maintenant le bouton AUTO/DEL (18), appuyez les bouton de scène que vous désirez effacer.

PROGRAMMATION : REMISE A ZÉRO DE TOUTES LES SCÈNES

Cette fonction permet d'effacer toutes les scènes dans tous les bancs (toutes les valeurs DMX seront mis à la valeur 0).

1. Avant d'allumer la console DMX, pressez et maintenez le bouton PROGRAM (15) et le bouton BANK DOWN (11), puis allumez la console DMX.
2. Les LEDs clignoteront un instant, vous indiquant l'effacement de toutes les scènes.

LANCEMENT DE SCÈNES ET DE SÉQUENCES – LANCEMENT MANUEL D'UNE SCÈNE

À l'allumage de la console, l'unité se trouve en mode de scène manuel. La console se trouve en état de Noir Général (la LED à côté du bouton BLACKOUT es allumée).

1. Appuyez le bouton BLACKOUT pour activer la sortie de signaux DMX.
1. Assurez-vous que les LEDs des boutons AUTO/DEL (18) et MUSIC/BKC (16) sont éteintes.
2. Sélectionnez un banc (11) en utilisant les boutons de banc UP et DOWN (11) contenant les scènes que vous désirez lancer.
3. Appuyez les boutons de scènes (9) pour lancer la (les) scène(s) désirée(s).

LANCEMENT DE SCÈNES ET DE SÉQUENCES – LANCEMENT AUTOMATIQUE D'UNE SCÈNE

Cette fonction lancera un banc de scènes entier en boucle à l'infini.

1. Pressez le bouton AUTO/DEL (18) pour activer le mode automatique.
Une LED clignotante dans l'affichage indiquera que vous vous trouvez en mode automatique.
2. Utilisez les boutons BANK UP et BANK DOWN pour sélectionner le banc de scènes à lancer.(1-30)
3. Utilisez le fader SPEED (4) (ou le bouton TAP/DISP) pour ajuster la vitesse de défilement des scènes ainsi que le fader FADE TIME (5) afin d'ajuster le temps de fondu entre les scènes.

Note : Vous pouvez changer de bancs pour lancer d'autres scènes à tout moment en appuyant les boutons BANK UP ou BANK DOWN (11).

Note : Quand vous réglez le temps de fondu, n'allez jamais plus bas que le réglage de la vitesse ou votre scène ne sera pas complétée avant que la nouvelle scène soit envoyée.

LANCEMENT DE SCÈNES ET DE SÉQUENCES – LANCEMENT AUTOMATIQUE D'UNE SCÈNE(Suite)

En appuyant plusieurs fois sur le bouton TAP SYNC, le DMX Operator 192 exécutera une vitesse de défilement égale au rythme défini en poussant ce bouton ce qui vous permet d'ajuster la vitesse de défilement au rythme de la musique.

LANCEMENT DE SCÈNES ET DE SÉQUENCES – SYNCHRONISATION AUDIO

1 Appuyez le bouton Music/BKC. La LED « Audio Trigger » s'allumera pour vous indiquer que la console se trouve en mode de synchronisation Audio.

2 Appuyez les boutons BANK UP ou BANK DOWN pour sélectionner le banc de scènes désiré (les scènes dans ce banc défileront au rythme de la musique via le microphone intégré)

3 Appuyez à nouveau sur le bouton AUDIO (la LED s'éteint) pour sortir du mode de synchronisation Audio.

PROGRAMMATION : CRÉER UNE SÉQUENCE

1. Pressez et maintenez le bouton PROGRAM (15) pendant au moins 3 secondes pour activer le mode programmation. L'affichage LCD (10) indiquera l'activation du mode programmation avec un point clignotant à côté de « PROG »

2. Sélectionnez une des 12 séquences (14) à programmer.

3. Sélectionnez une scène existante d'un banc enregistré ultérieurement pour l'ajouter comme premier pas de la séquence.

4. Appuyez le bouton MIDI/REC (17) pour ajouter la scène à la séquence.

5. Répétez les points 3 & 4 afin d'ajouter d'avantage de scènes. Vous pouvez ajouter un maximum de 240 scènes dans une séquence.

6. Quittez le mode programmation en appuyant le bouton PROGRAM (15) pendant au moins 3 secondes. La console indiquera le mode Blackout avec une LED clignotante à côté du bouton BLACKOUT. Vous pouvez maintenant lancer la séquence

PROGRAMMATION : CRÉER UNE SÉQUENCE À PARTIR D'UN BANC COMPLET

Vous pouvez copier toutes les scènes d'un banc dans une séquence en une seule fois.

1. Pressez et maintenez le bouton PROGRAM (15) pendant au moins 3 secondes pour activer le mode programmation. L'affichage LCD (10) indiquera l'activation du mode programmation avec un point clignotant à côté de « PROG »

2. Sélectionnez une des 12 séquences (14) à programmer.

3. Sélectionnez un banc de scènes à copier dans la séquence.

4. Appuyez le bouton MUSIC/BKC, puis le bouton MIDI/REC.

5. Toutes les LEDs clignoteront un instant, vous indiquant que le banc a été copié dans la séquence

PROGRAMMATION : ÉDITION D'UNE SÉQUENCE – AJOUTER UN PAS À UNE SÉQUENCE

1. Pressez et maintenez le bouton PROGRAM (15) pendant au moins 3 secondes pour activer le mode programmation. L'affichage LCD (10) indiquera l'activation du mode programmation avec un point clignotant à côté de « PROG »
2. Sélectionnez une des 12 séquences (14) à laquelle vous voulez ajouter un pas (une scène)
3. Appuyez le bouton TAP/DISP (19) et utilisez les boutons UP et DOWN pour parcourir les pas existant de la séquence jusqu'à la scène derrière laquelle vous voulez insérer une nouvelle scène (un nouveau pas).
4. Appuyez le bouton MIDI/REC (17) et l'affichage indiquera un pas plus haut que celui que vous avez choisi.
5. Appuyez sur le bouton de scène que vous désirez insérer.
6. Appuyez à nouveau le bouton MIDI/REC (17) afin d'insérer la scène.
7. Appuyez à nouveau le bouton TAP/DISP (19) pour retourner à l'affichage d'origine.

PROGRAMMATION : ÉDITION D'UNE SÉQUENCE – EFFACER UN PAS D'UNE SÉQUENCE

1. Pressez et maintenez le bouton PROGRAM (15) pendant au moins 3 secondes pour activer le mode programmation. L'affichage LCD (10) indiquera l'activation du mode programmation avec un point clignotant à côté de « PROG »
2. Sélectionnez une des 12 séquences (14) qui contient les pas (la scène) que vous désirez effacer.
3. Appuyez le bouton TAP/DISP (19) et utilisez les boutons UP et DOWN pour parcourir les pas existant de la séquence jusqu'à la scène (le pas) que vous voulez effacer.
4. Appuyez le bouton AUTO/DEL (18) afin d'effacer le pas de la séquence. et l'affichage indiquera un pas plus haut que celui que vous avez choisi.

PROGRAMMATION : ÉDITION D'UNE SÉQUENCE – EFFACER UNE SÉQUENCE COMPLÈTE

1. Pressez et maintenez le bouton PROGRAM (15) pendant au moins 3 secondes pour activer le mode programmation. L'affichage LCD (10) indiquera l'activation du mode programmation avec un point clignotant à côté de « PROG »
2. Sélectionnez et maintenez la séquence (14) que vous désirez effacer, puis appuyez en même temps le bouton AUTO/DEL (18) afin d'effacer la séquence complète.
3. Relâchez le bouton de séquence. La séquence est effacée.

PROGRAMMATION : ÉDITION D'UNE SÉQUENCE – EFFACER TOUTES LES SÉQUENCES

Cette fonction vous permet d'effacer toutes les séquences de la console DMX OPERATOR 192.

1. Avant d'allumer la console, pressez et maintenez les boutons AUTO/DEL et BANK DOWN.
2. En maintenant les 2 boutons enfoncés, allumez la console DMX.
3. Quand les LEDs clignotent, la mémoire des séquences devrait être vidée de toute scène.

LANCEMENT DE SCÈNES ET DE SÉQUENCES – LANCEMENT MANUEL D'UNE SÉQUENCE

Cette fonction vous permet de manuellement parcourir les pas d'une séquence.

1. Pressez et maintenez le bouton PROGRAM (15) pendant au moins 3 secondes pour activer le mode programmation. L'affichage LCD (10) indiquera l'activation du mode programmation avec un point clignotant à côté de « PROG »
2. Exécutez une séquence en appuyant sur le bouton de séquence désiré. (14)
3. Appuyez le bouton TAP/DISP (19)
4. Utilisez les boutons BANK UP et BANK DOWN (11) pour parcourir la séquence.

Note : l'affichage montre le numéro du pas dans la séquence et non le numéro de la scène ou le numéro du banc.

LANCEMENT DE SCÈNES ET DE SÉQUENCES – LANCEMENT AUTOMATIQUE D'UNE SÉQUENCE

1. Sélectionnez la séquence (14) à lancer en mode automatique.
2. Appuyez le bouton AUTO/DEL (18). Une LED clignotante dans l'affichage indiquera que vous êtes en mode automatique.
3. Utilisez les boutons SPEED (4) et FADE TIME (5) pour ajuster la vitesse de défilement des scènes ainsi que le temps de fondu entre les scènes.

Note : Vous pouvez surpasser la vitesse en appuyant sur le bouton TAP/DISP (19) 3 fois au rythme de la musique pour synchroniser les pas de la séquence.

Note : Quand vous réglez le temps de fondu, n'allez jamais plus bas que le réglage de la vitesse ou votre scène ne sera pas complétée avant que la nouvelle scène soit envoyée.

Note : Si toutes les séquences doivent être lancées l'une derrière l'autre, appuyez le bouton AUTO/DEL avant de choisir la première séquence.

LANCEMENT DE SCÈNES ET DE SÉQUENCES – LANCEMENT MUSICAL D'UNE SÉQUENCE

1. Sélectionnez la séquence désirée en appuyant sur un des boutons de séquence (5)
2. Appuyez le bouton MUSIC/BKC (16) pour allumer la LED indiquant le mode musical dans l'affichage LCD (10)
3. La séquence défile au rythme de la musique.

COPIES : COPIER TOUTES LES SCÈNES D'UN BANC

Cette fonction permet de copier toutes les scènes d'un banc vers un autre banc.

1. Pressez et maintenez le bouton PROGRAM (15) pendant au moins 3 secondes pour activer le mode programmation.
2. Sélectionnez le banc que vous désirez copier.
3. Appuyez le bouton MIDI/REC (17)
4. Sélectionnez le banc dans lequel vous désirez copier le banc sélectionné.
5. Appuyez le bouton MUSIC/BKC (16).
6. L'affichage LCD clignotera pour indiquer que la copie a été exécutée.

COPIES : COPIER UNE « FIXTURE »

Cette fonction permet de copier les données DMX actuelles d'une unité vers une autre unité similaire.

1. Pressez et maintenez le bouton PROGRAM (15) pendant au moins 3 secondes pour activer le mode programmation.
2. Sélectionnez l'unité (Fixture) que vous désirez copier.
3. Faites les réglages des canaux DMX
3. Appuyez le bouton de l'unité à nouveau et maintenez-le en appuyant sur l'unité dans laquelle vous désirez copier ces réglages. Vous verrez le résultat sur l'écran LCD.

CONFIGURATION DES CANAUX PAN/TILT

ASSIGN : Ceci permet d'assigner un canal bien spécifique au contrôle du PAN de la console DMX Operator 192. En fait, pas toutes les lyres asservies ne se servent des 4 premiers canaux comme contrôle de PAN, Pan fin, TILT et Tilt fin. Il se peut qu'une unité utilise les canaux 6 à 8 ou d'autres canaux pour contrôler le PAN. Cette fonction vous permet donc de dispatcher le contrôle du PAN/TILT de la console DMX192 vers les bons canaux DMX de l'unité.

1. Pressez et maintenez le bouton MODE, puis appuyez le bouton FINE en même temps. La LED « Assign » s'allumera.
2. Appuyez les boutons UP ou DOWN pour choisir si vous voulez assigner le PAN ou le TILT de la console DMX Operator 192.
3. Appuyez le bouton de l'unité (fixture) pour laquelle vous désirez procéder à l'assignation.
4. Appuyez le bouton TAP/DISP, l'affichage vous montrera soit « PH'XX », « PL'XX », « TH'XX » ou « TL'XX ». Le P signifie PAN, le T Tilt, le H « High » et le L « Low », XX représente le canal DMX de l'unité (canal de l'unité est donc un chiffre de 1 à 16)
5. Appuyez et maintenez le bouton MODE puis appuyez sur un bouton de scène pour assigner le canal pendant au moins 3 secondes pour activer le mode programmation.
6. Sélectionnez l'unité (Fixture) que vous désirez copier.
7. Faites les réglages des canaux DMX
8. Appuyez le bouton de l'unité à nouveau et maintenez le en appuyant sur l'unité dans laquelle vous désirez copier ces réglages. Vous verrez le résultat sur l'écran LCD.

Exemple : Vous avez une lyre qui utilise le canal 6 pour le PAN, le canal 7 pour le PAN fin (16bits), le canal 8 pour le TILT et le canal 9 pour le TILT fin en 16 bits.

1. Pressez et maintenez le bouton MODE, puis appuyez le bouton FINE en même temps.
2. Appuyez les boutons UP ou DOWN pour choisir le PAN de la console DMX Operator 192.
3. Appuyez le bouton de l'unité (fixture) pour laquelle vous désirez procéder à l'assignation du PAN.
4. Appuyez le bouton TAP/DISP jusqu'à s'affiche « PL'XX ».
5. Appuyez et maintenez le bouton MODE puis appuyez sur un bouton de scène 6 pour assigner le canal 6 de la lyre asservie au PAN de la console DMX Operator 192
6. Recommencez la même procédure pour le PAN fin, le TILT et le TILT fin mais cette fois en appuyant les boutons de fixture suivant (7, 8 et 9)

REVERSE : Ceci permet d'inverser un canal PAN ou TILT d'une lyre asservie afin qu'il réagisse de manière symétrique vis à vis d'une autre lyre asservie. Ceci est utilisé surtout quand vous possédez des lyres asservies qui n'ont pas la possibilité d'une configuration interne d'inversion de PAN/TILT.

1. Pressez et maintenez le bouton PROGRAM pour entrer en mode programmation
Quand la LED « Assign » s'allumera, appuyez et maintenez le bouton MODE, puis appuyez le bouton FINE en même temps. La LED « Reverse » s'allumera.
2. Réglez vos canaux PAN/TILT comme pour l'assignation des canaux de PAN TILT (voir « ASSIGN » ci-dessus) puis appuyez et maintenez le bouton MODE, puis pressez le bouton FINE en même temps pour sortir de la programmation.

CONFIGURATION DES CANAUX PAN/TILT – EFFACEMENT DE CANAUX PAN/TILT

EFFACEMENT DE CANAUX PAN/TILT

1. Quand vous êtes en mode « Assign » ou « Reverse », appuyez le bouton de l'unité (fixture) concernée.
2. Appuyez et maintenez le bouton MODE, puis appuyez le bouton AUTO/DEL pour effacer les canaux de PAN/TILT

CONFIGURATION DES CANAUX PAN/TILT – EFFACER TOUTS LES CANAUX PAN/TILT

Avant d'allumer votre console DMX Operator 192, appuyez et maintenez les boutons DEL et MODE, puis allumer la console DMX Operator 192. Toutes les LEDs clignoteront brièvement, ce qui signifie que tous les canaux PAN/TILT ont été effacés.

CONFIGURATION DES CANAUX PAN/TILT – TEMPS DE FONDU

1. Appuyez et maintenez le bouton MODE, puis pressez le bouton TAP/DISP. L'affichage vous montrera soit « Only », soit « All ». Vous pouvez naviguer entre ces deux modes en appuyant sur la touche TAP/DISP.
2. « All » signifie que tous les canaux DMX sont affectés par le fader du temps de fondu (FADE TIME). « Only » signifie que seulement les canaux de PAN et TILT seront affectés par le fader du temps de fondu.
3. Cet affichage « Only » ou « All » s'éteindra après 3 secondes si aucune action n'est faite.

UTILISATION D'UN CONTRÔLEUR MIDI

Pour activer la configuration MIDI :

1. Appuyez et maintenez le bouton MIDI/REC (17) pendant au moins 3 secondes. L'affichage LCD vous montrera un texte de ce genre : « In :01 », ce qui signifie que le canal Midi est le canal 01. Vous pouvez utiliser les boutons UP ou DOWN pour changer le canal MIDI entre les valeurs 01 à 16.
2. Utilisez le bouton BLACKOUT pour sortir du Menu MIDI.

VALEUR DES CANAUX MIDI

Cette console peut recevoir des commandes MIDI pour contrôler le bancs 1 à 15, les séquences 1 à 6 ainsi que la fonction de Blackout (Noir Général)

BANC (Octave)	Numéro de note	Fonction
Banc 1	00 à 07	scène 1 à 8 du banc 1 ON ou OFF
Banc 2	08 à 15	scène 1 à 8 du banc 2 ON ou OFF
Banc 3	16 à 23	scène 1 à 8 du banc 3 ON ou OFF
Banc 4	24 à 31	scène 1 à 8 du banc 4 ON ou OFF
Banc 5	32 à 39	scène 1 à 8 du banc 5 ON ou OFF
Banc 6	40 à 47	scène 1 à 8 du banc 6 ON ou OFF
Banc 7	48 à 55	scène 1 à 8 du banc 7 ON ou OFF
Banc 8	56 à 63	scène 1 à 8 du banc 8 ON ou OFF
Banc 9	64 à 71	scène 1 à 8 du banc 9 ON ou OFF
Banc 10	72 à 79	scène 1 à 8 du banc 10 ON ou OFF
Banc 11	80 à 87	scène 1 à 8 du banc 11 ON ou OFF
Banc 12	88 à 95	scène 1 à 8 du banc 12 ON ou OFF
Banc 13	96 à 103	scène 1 à 8 du banc 13 ON ou OFF
Banc 14	104 à 111	scène 1 à 8 du banc 14 ON ou OFF
Banc 15	112 à 119	scène 1 à 8 du banc 15 ON ou OFF
Séquences	120 à 125	séquence 1 à 6 ON ou OFF
Blackout	126	Noir Général activé ou désactivé

VALEUR DES CANAUX MIDI (Suite)

NOTE : La console DMX OPERATOR 192 ne reçoit que des notes MIDI, il est possible que vous devez transposer votre console MIDI pour trouver les bonnes notes.

ENVOI DE DONNÉES

Avant d'envoyer des données, assurez vous de la bonne connection entre la console DMX Operator 12 et l'unité réceptrice DMX.

1. Avant d'allumer la console, appuyez et maintenez les boutons Fixture 1, Fixture 3 et Scene 1, puis allumer la console DMX. L'affichage clignotera et affichera « Read (Ready) ». Ce qui veut dire que la console est prête à envoyer des données.
2. Après l'opération décrite ci-dessus, appuyez et maintenez les boutons SCENE 7 et SCENE 8 pour envoyer les données, l'affichage LCD affichera « OUT » jusqu'à ce que l'envoi des données est terminé. Vous pouvez aussi appuyer le bouton SCENE 1 pendant l'envoi des données pour recommencer et renvoyer à nouveau les données complètes.

RÉCEPTION DE DONNÉES

Avant de recevoir des données, assurez vous de la bonne connection entre la console DMX Operator 12 et l'unité émettrice DMX.

1. Avant d'allumer la console, appuyez et maintenez les boutons Fixture 2, Fixture 3 et Scene 2, puis allumer la console DMX. L'affichage clignotera et affichera « Read » (Ready). Ce qui veut dire que la console est prête à recevoir des données.
2. Après l'opération décrite ci-dessus, l'affichage LCD affichera « Rece » (Recevoir) quand elle reçoit des données de l'unité émetteur (une autre console DMX par exemple). Vous pouvez aussi appuyer le bouton SCENE 1 pendant la réception des données pour recommencer et recevoir à nouveau les données complètes.

CLÉ USB

Vous pouvez utiliser une clé USB (vendue séparément) pour facilement enregistrer une copie de secours des données de la console DMX Operator 192



Clé USB (vendue séparément)

DÉPANNAGE

Les miroirs du scanner ne bougent pas quand je monte les faders

- Assurez-vous que l'adresse DMX configurée dans le scanner est correcte.
- Augmentez, si nécessaire, la vitesse de mouvement avec le fader SPEED. Pas toutes les lyres asservies n'ont un réglage de vitesse de mouvement.
- Si la longueur de câble DMX est trop longue (>30m), veuillez terminer la ligne DMX avec une terminaison fin de ligne (DMX Terminator)

Les couleurs ne répondent pas quand je bouge les faders

- Assurez-vous que l'adresse DMX configuré dans l'unité DMX est correcte.
- Si la longueur de câble DMX est trop longue (>30m), veuillez terminer la ligne DMX avec une terminaison de ligne (DMX Terminator)

Les scènes ne se lancent pas après que je les ai enregistrés

Assurez-vous d'appuyer le bouton MIDI/REC avant de sauvegarder la scène. Les LEDs devraient clignoter après avoir appuyé sur le bouton de scène.

Les scènes ne se lancent pas correctement comme je les ai sauvegardés

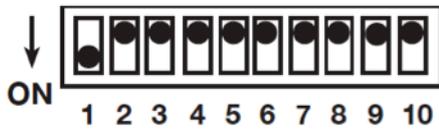
- Est-ce que toutes les fixtures ont été enregistrés ?
- Le temps de fondu n'est il pas trop long par rapport à la vitesse de défilement choisie ?
- Assurez-vous d'avoir choisi le bon BANC contenant les scènes désirés. Un banc vide ne se lancera pas.
- Utilisez une terminaison de ligne (DMX Terminator) si la ligne DMX est trop longue (>30m).

Les séquences ne se lancent pas après que je les ai enregistrés

- Assurez-vous d'appuyer le bouton MIDI/REC après avoir appuyé le bouton de séquence.
- Assurez-vous d'avoir choisi la bonne séquence contenant des pas (scènes). Une séquence vide ne se lancera pas.
- Si vous êtes en mode automatique, l'affichage LCD l'indiquera. Avez-vous réglé la vitesse après avoir choisi le mode AUTO ?
- Le temps de fondu n'est il pas trop long par rapport à la vitesse de défilement choisie ?
- Utilisez une terminaison de ligne (DMX Terminator) si la ligne DMX est trop longue (>30m).

TABLEAU D'ASSIGNATION DES ADRESSES DMX POUR LES 12 FIXTURES

Scanner 1 Channel 1



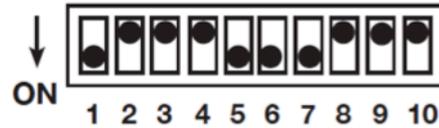
Scanner 7 Channel 97



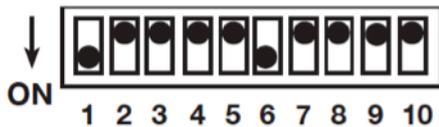
Scanner 2 Channel 17



Scanner 8 Channel 113



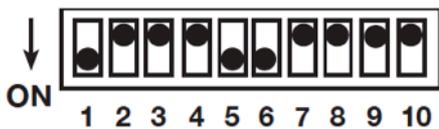
Scanner 3 Channel 33



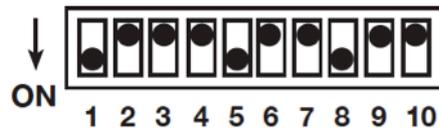
Scanner 9 Channel 129



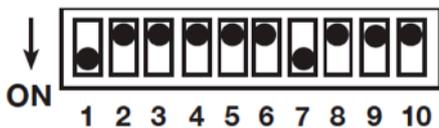
Scanner 4 Channel 49



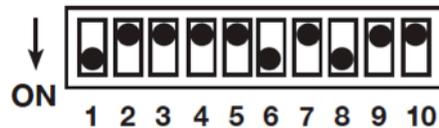
Scanner 10 Channel 145



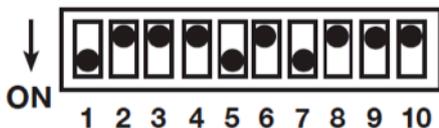
Scanner 5 Channel 65



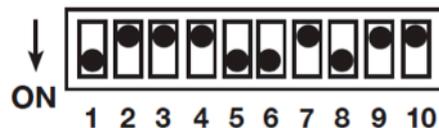
Scanner 11 Channel 161



Scanner 6 Channel 81



Scanner 12 Channel 177



SPÉCIFICATIONS

Modèle	DMX OPERATOR 192
Dimensions	135mm(L) x 483mm(l) x 82mm(H)
Poids	2,2kg
Alimentation électrique	Externe, DC 9-15V, 500mA
Sortie DMX	Fiche XLR 3 pôles
Entrée MIDI	MIDI 5 pôles (DIN5)
Nombre de scènes	240 scènes dans 30 bancs
Nombre de séquences	12 séquences
Nombre de faders	8 (pour 16 canaux via PAGE A/B)
Mode musical	Oui, via microphone intégré ou fiche RCA à l'arrière de l'unité
Mode automatique	oui
MIDI	oui
Hauteur de montage en rack 19"	3U
Nombre de canaux DMX pilotés	192 canaux

À noter : Les caractéristiques et améliorations dans la conception apportées à cette unité ainsi que ce manuel sont sujets à modification sans notice préalable écrite ou publiée.

RoHS – Une contribution sans précédent à la préservation de l'environnement

Cher client,

L'Union européenne vient d'adopter une directive de restriction/interdiction d'utilisation de substances nocives. Cette directive, connue sous l'acronyme RoHS, est un sujet d'actualité au sein de l'industrie électronique.

Elle restreint, entre autres, l'utilisation de six matériaux : le plomb (Pb), le mercure (Hg), le chrome hexavalent (CR VI), le cadmium (Cd), les polybromobiphényles utilisés en tant que retardateurs de flammes (PBB), et les polybromodiphényléther également utilisés comme retardateurs de flammes (PBDE). Cette directive s'applique à quasiment tous les appareils électriques et électroniques dont le fonctionnement implique des champs électriques ou électromagnétiques – en un ot, tout appareil que nous pouvons retrouver dans nos foyers ou au bureau.

En tant que fabricants de produits des marques AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional et ACCLAIM Lighting, nous devons nous conformer à la directive RoHS. Par conséquent, deux ans même avant l'entrée en vigueur de cette directive, nous nous sommes mis en quête de matériaux alternatifs et de procédés de fabrication respectant davantage l'environnement.

Bien avant la prise d'effet de la directive RoHS, tous nos produits ont été fabriqués pour répondre aux normes de l'Union européenne. Grâce à des contrôles et des tests de matériel réguliers, nous pouvons assurer que tous les composants que nous utilisons répondent aux normes RoHS et que, pour autant que la technologie nous le permette, notre procédé de fabrication est des plus écologiques.

La directive RoHS franchit un pas important dans la protection de l'environnement. En tant que fabricants, nous nous sentons obligés de contribuer à son respect.

DEEE – Déchets d'équipements électriques et électroniques

Chaque année, des milliers de tonnes de composants électroniques, nuisibles pour l'environnement, atterrissent dans des décharges à travers le monde. Afin d'assurer les meilleures collecte et récupération de composants électroniques, l'Union européenne a adopté la directive DEEE.

Le système DEEE (Déchets d'équipements électriques et électroniques) peut être comparé au système de collecte « verte », mis en place il y a plusieurs années. Les fabricants, au moment de la mise sur le marché de leur produit, doivent contribuer à l'utilisation des déchets. Les ressources économiques ainsi obtenues, vont être appliquées au développement d'un système commun de gestion des déchets. De cette manière, nous pouvons assurer un programme de récupération et de mise au rebut écologique et professionnel.

En tant que fabricant, nous faisons partie du système allemand EAR à travers lequel nous payons notre contribution.

(Numéro d'enregistrement en Allemagne : DE41027552)

Par conséquent, les produits AMERICAN DJ et AMERICAN AUDIO peuvent être déposés aux points de collecte gratuitement et seront utilisés dans le programme de recyclage. Les produits ELATION Professional, utilisés uniquement par les professionnels, seront gérés par nos soins. Veuillez nous renvoyer vos produits Elation directement à la fin de leur vie afin que nous puissions en disposer de manière professionnelle.

Tout comme pour la directive RoHS, la directive DEEE est une contribution de premier ordre à la protection de l'environnement et nous serons heureux d'aider l'environnement grâce à ce système de d'enlèvement des déchets.

Nous sommes heureux de répondre à vos questions et serions ravis d'entendre vos suggestions. Pour ce faire contactez-nous par e-mail à : info@americandj.eu

Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
www.americandj.eu