



DMX OPERATOR 384 Console DMX

MANUEL D'UTILISATION

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

Table des matières

INFORMATIONS GÉNÉRALES.....	3
CARACTÉRISTIQUES.....	4
PRÉCAUTIONS DE MANIPULATION	5
CONSIGNES DE SÉCURITÉ.....	5
CONTRÔLES ET FONCTIONS	6
ADRESSAGE DE VOS APPAREILS DMX	8
INSTALLATION	11
CONFIGURATION DES CANAUX PAN/TILT.....	12
CONTRÔLE MANUEL	13
PROGRAMMATION : CRÉER UNE SCÈNE.....	14
PROGRAMMATION : ÉDITER UNE SCÈNE.....	15
PROGRAMMATION : COPIER UNE SCÈNE	16
PROGRAMMATION : EFFACER UNE SCÈNE	16
SCÈNES ET SÉQUENCES – LANCEMENT MANUEL D’UNE SCÈNE	16
SCÈNES ET SÉQUENCES – LANCEMENT AUTOMATIQUE D’UNE SCÈNE.....	17
SCÈNES ET SÉQUENCES – SYNCHRONISATION AUDIO.....	17
PROGRAMMATION : CRÉER UNE SÉQUENCE.....	17
PROGRAMMATION : AJOUTER UN PAS À UNE SÉQUENCE.....	18
PROGRAMMATION : EFFACER UN PAS D’UNE SÉQUENCE	18
PROGRAMMATION : EFFACER UNE SÉQUENCE COMPLÈTE	19
PROGRAMMATION : EFFACER TOUTES LES SÉQUENCES.....	19
SCÈNES ET SÉQUENCES – LANCEMENT MANUEL DES PAS D’UNE SÉQUENCE	19
SCÈNES ET SÉQUENCES – LANCEMENT AUTOMATIQUE D’UNE SÉQUENCE	19
SCÈNES ET SÉQUENCES – LANCEMENT MUSICAL D’UNE SÉQUENCE.....	20
COPIES : COPIER TOUTES LES SCÈNES D’UN BANC	20
COPIES : COPIER UNE UNITÉ (« FIXTURE »)	20
TEMPS DE FONDU	20
UTILISATION D’UN CONTRÔLEUR MIDI : CONFIGURATION DU CANAL MIDI.....	20
VALEUR DES CANAUX MIDI.....	21
SPÉCIFICATIONS	22
RoHS et DEEE.....	23
NOTES.....	25

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Déballage : Nous vous remercions d'avoir choisi la console d'éclairage DMX OPERATOR 384 d'American DJ®. La DMX OPERATOR 384 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 384 est une console d'éclairage DMX capable de gérer 384 canaux DMX (canal DMX 1 à 384).

La DMX OPERATOR 384 comprend 12 boutons d'accès direct aux unités DMX (fixtures) à 32 canaux DMX chacun. Il possède 8 boutons de scènes et 12 boutons de séquences et est capable de recevoir et d'envoyer des données MIDI. Il peut donc aussi être utilisé comme contrôleur 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, veuillez à ne pas exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité.

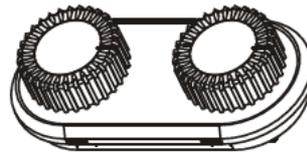
Afin d'optimiser le fonctionnement de cette unité, veuillez lire attentivement les instructions de fonctionnement pour vous familiariser avec le fonctionnement de base de cette unité. Ces instructions contiennent d'importantes consignes de sécurité relatives à l'utilisation et l'entretien de cette unité.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

CARACTÉRISTIQUES

- Protocole compatible DMX-512 (384 canaux DMX)
- 12 boutons d'accès direct (fixture) à 32 canaux DMX chacune
- Rackable en rack 19 pouces (19") 3U
- 8 boutons de scènes
- 8 faders de réglage de canal sur 4 bancs (32 canaux par unité DMX)
- 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
- 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 bouton de pilotage de machine à fumée/brouillard
- Affichage LCD à 7 segments
- Port USB pour éclairage de console ou stick USB (backup de données)
- Livré avec un joystick pour faciliter la programmation des mouvements Pan/Tilt – deux roues de contrôle peuvent être commandés optionnellement



Module Joystick



Module 2 roues DATA

Quand la console DMX OPERATOR 384 est utilisé en tant que contrôleur MIDI il offre les fonctions suivantes :

- Choix du canal MIDI 1-16
- Note MIDI
- Changement de Contrôle
- Changement de Programme

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.

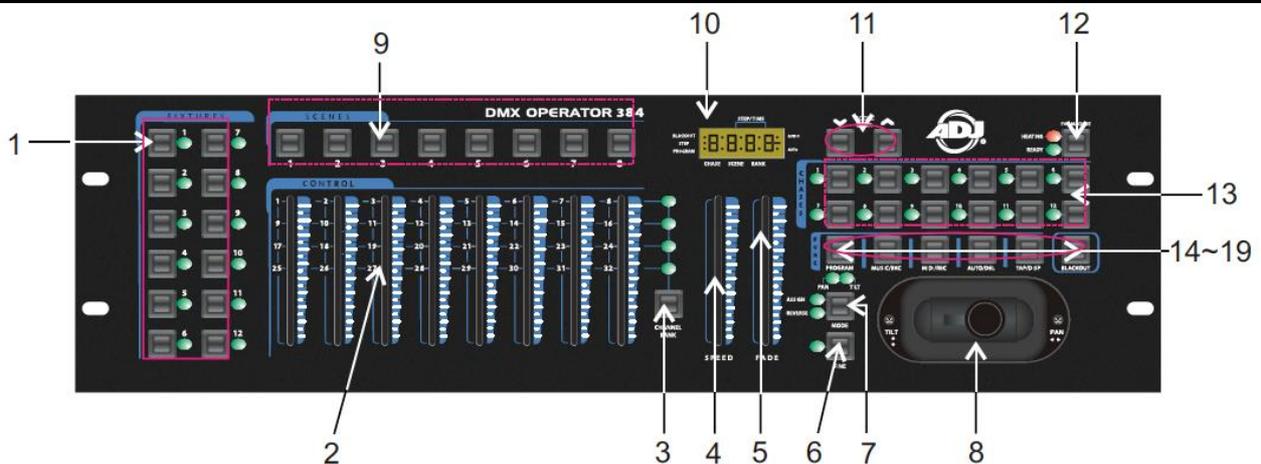
CONSIGNES DE SÉCURITÉ (Suite)

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



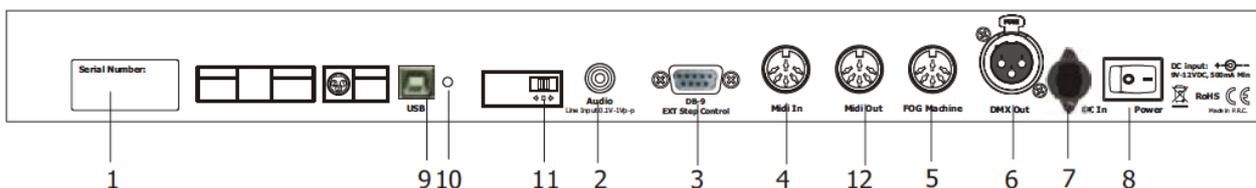
1. **Boutons « FIXTURES »** : ces 12 boutons permettent d'accéder directement à un ou plusieurs appareils DMX à la fois afin d'ajuster leurs valeurs DMX. Fixture 1 permet de piloter les canaux 1 à 32, fixture 2 les canaux DMX 33 -64 et ainsi de suite. Veuillez aussi consulter le manuel de vos appareils 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. Via 4 pages, vous accéder les canaux 1-8, 9-16, 17-24 et 25-32.
4. **Fader « SPEED »** : Ce fader permet d'ajuster la vitesse de défilement des séquences en mode automatique de 0,1 seconde à 10 minutes par pas (step)
5. **Fader « FADE »** : 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 mouvements lents de scanners ou lyres asservies d'une position vers une autre. Le temps de fondu minimal est de 0 secondes et le temps de fondu maximal est de 30 secondes.
6. **Bouton « FINE »** : permet l'ajustement précis des mouvements PAN/TILT.

CONTRÔLES ET FONCTIONS

Quand le bouton FINE est choisi, le Joystick ou les 2 roues DATA seront plus précis. Ceci pour atteindre un endroit précis sur scène avec vos scanners ou lyres asservis.

7. **Bouton « 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) des automatisés.
9. **Boutons « SCENES »** : ces 8 boutons vous permettent d'y sauvegarder des scènes en mode PROGRAMMATION ou de les lancer en mode PLAYBACK. Ils seront aussi utilisés pour la sauvegarde de données sur une clé USB ou via la câble U-Link fourni.
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 ou le pas d'une séquence que vous désirez utiliser (parmi 30 bancs disponibles au total). Aussi utilisé pour voir les différents fichiers sur une clé USB.
12. **Bouton pour pilotage de machine à fumée**. Cette machine à fumée peut être branchée sur le port spécial à l'arrière de l'unité.
13. **Boutons « CHASE »** : Vous permet de choisir une des 12 séquences
14. **Bouton « PROGRAM »** : Utilisé pour activer ou désactiver le mode programmation. L'affichage clignotera quand le mode programmation est actif.
15. **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.
16. **Bouton MIDI/REC** : Utilisé pour contrôler la fonction MIDI ou pour enregistrer chaque « pas » dans les scènes ou séquences.
17. **Bouton AUTO/DEL** : permet de sélectionner le mode automatique ou afin d'effacer des scènes ou des séquences.
18. **Bouton « TAP/DISP »** : bouton multifonctionnel, veuillez lire plus bas pour le détail des fonctionnalités.
19. **Bouton « BLACKOUT »** : vous permet d'activer le Noir Général (toutes les valeurs DMX sont remis à zéro).

Vue arrière :



1. Étiquette de modèle, numéro de série et date de production
2. Entrée Audio (0,1V-1V p-p) pour le 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.)

CONTRÔLES ET FONCTIONS (Suite)

8. Commutateur POWER : Pour allumer/éteindre la DMX OPERATOR 384
9. Port USB : Envoie le signal DMX vers un logiciel compatible MIDI
Et permet pour sauvegarder vos scènes ou séquences sur un stick USB
10. LED : indique l'état de fonctionnement de l'interface USB
11. Commutateur : Permet de commuter la console DMX OPERATOR 384 d'une console DMX vers une console MIDI.
12. MIDI OUT : Permet d'envoyer un signal MIDI vers un logiciel compatible MIDI

ADRESSAGE DE VOS APPAREILS DMX

Quand vous adressez vos appareils DMX, vous devez les adresser en suivant l'adressage des unités DMX de la console DMX OPERATOR 384.

Fixture 1 :	adresse DMX de départ : 1	canaux DMX 1 à 32
Fixture 2 :	adresse DMX de départ : 33	canaux DMX 33 à 64
Fixture 3 :	adresse DMX de départ : 65	canaux DMX 65 à 96
Fixture 4 :	adresse DMX de départ : 97	canaux DMX 97 à 128
Fixture 5 :	adresse DMX de départ : 129	canaux DMX 129 à 160
Fixture 6 :	adresse DMX de départ : 161	canaux DMX 161 à 192
Fixture 7 :	adresse DMX de départ : 193	canaux DMX 193 à 224
Fixture 8 :	adresse DMX de départ : 225	canaux DMX 225 à 256
Fixture 9 :	adresse DMX de départ : 257	canaux DMX 257 à 288
Fixture 10 :	adresse DMX de départ : 289	canaux DMX 289 à 320
Fixture 11 :	adresse DMX de départ : 321	canaux DMX 321 à 352
Fixture 12 :	adresse DMX de départ : 353	canaux DMX 353 à 384

Une lyre asservie utilisant 12 canaux DMX sur l'adresse DMX 033 (fixture 2) utilisera donc 12 canaux des 32 canaux réservés pour cette unité. Les canaux restant (45 à 64) restants inutilisés. Un projecteur PAR RGBW à 4 canaux DMX n'utilisera que les 4 premiers canaux, les autres canaux de 5 -32 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.

ADRESSAGE DE VOS APPAREILS DMX (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.

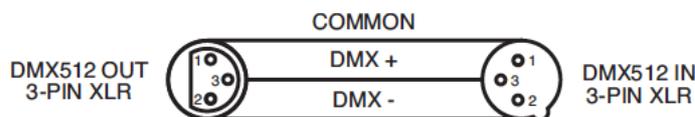


Figure 2

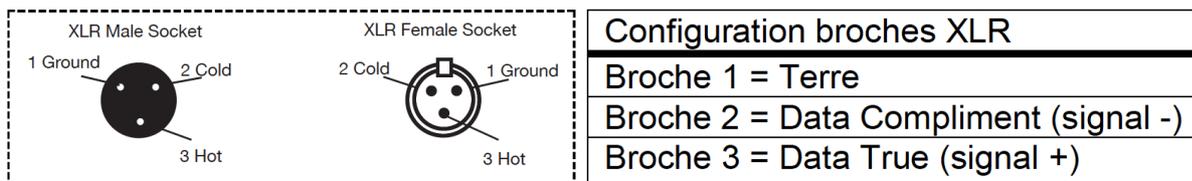


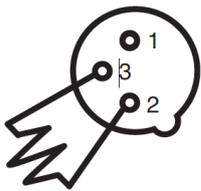
Figure 3

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 033 (fixture 2 de la console DMX OPERATOR 384), il faut mettre les commutateurs n°6 et n° 1 sur ON ($1 + 32 = 33$).

Un appareil sur l'adresse DMX 193 (l'adresse de départ du fixture 7 de la console DMX OPERATOR 384) 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	OFF	OFF	ON	ON	OFF	/

$$1 + 64 + 128 = 193$$

Le commutateur n°10 n'est pas utilisé pour l'adressage DMX, mais suivant l'appareil, sert à configurer d'autres fonctions comme la fonction 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.

CONFIGURATION DES CANAUX PAN/TILT

ASSIGN JOYSTICK : Ceci permet d'assigner un canal bien spécifique au contrôle du PAN de la console DMX Operator 384. 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 DMX OPERATOR 384 vers les bons canaux DMX de l'unité.

1. Pressez et maintenez le bouton **PROGRAM** pendant au moins 2 secondes jusqu'à ce que l'indicateur « PROG » dans l'affichage clignote. Ceci indique que vous vous trouvez en mode programmation, relâchez maintenant le bouton **PROGRAM**.
2. Pressez et maintenez le bouton **MODE**, puis appuyez le bouton **FINE** en même temps. Les LEDs « Assign » et « PAN » s'allumeront.
3. Appuyez le bouton de l'unité (fixture) pour laquelle vous désirez procéder à l'assignation. Vous pouvez choisir plusieurs unités à la fois.
4. Appuyez le bouton **TAP/DISP**, l'affichage vous montrera soit « PH.XX » ou « PL.XX ». Le PH signifie PAN, le PL signifie le PAN Fin, XX représente le canal DMX de l'unité (canal de l'unité est donc un chiffre de 1 à 32).
5. Choisissez d'abord « PH.XX » et appuyez et maintenez le bouton **MODE** puis appuyez le bouton de scène correspondant au canal DMX qui pilote le PAN de l'unité. Si le canal DMX 1 est le PAN de l'unité, vous appuyez donc sur le bouton de scène 1. Si votre unité comprend aussi un canal de PAN fin, appuyez le bouton « **TAP/SYNC** » jusqu'à apparaisse « PL.XX » puis appuyez et maintenez le bouton **MODE** et ensuite appuyez le bouton de scène correspondant au canal DMX du PAN fin de l'unité. Si c'est le canal 2, appuyez sur le bouton de scène 2.
6. Pressez les boutons **BANK UP** o **BANK DOWN** pour afficher « TH.XX » ou « TL.XX ». Vous allez maintenant configurer le canal TILT et TILT fin de l'unité.
7. Choisissez d'abord « TH.XX » et appuyez et maintenez le bouton **MODE** puis appuyez le bouton de scène correspondant au canal DMX qui pilote le TILT de l'unité. Si le canal DMX 3 est le TILT de l'unité, vous appuyez donc sur le bouton de scène 3. Si votre unité comprend aussi un canal de TILT fin, appuyez le bouton « **TAP/SYNC** » jusqu'à apparaisse « TL.XX » puis appuyez et maintenez le bouton **MODE** et ensuite appuyez le bouton de scène correspondant au canal DMX du PAN fin de l'unité. Si c'est le canal 4, appuyez sur le bouton de scène 4.
8. Pressez et maintenez le bouton **PROGRAM** pendant au moins 2 secondes jusqu'à ce que l'indicateur « PROG » dans l'affichage arrête de clignoter. Vous êtes sorti du mode programmation. L'indicateur « Blackout » dans l'affichage indique que vous êtes sorti du mode programmation.

ASSIGN JOYSTICK 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** pendant 2 secondes 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. Les LEDs « ASSIGN » et « PAN » s'allumeront.
2. Appuyez et maintenez à nouveau le bouton **MODE** puis appuyez le bouton « **FINE** ». La LED « Reverse » s'allumera.

CONFIGURATION DES CANAUX PAN/TILT (Suite)

3. Appuyez le bouton de l'unité (fixture) pour laquelle vous désirez procéder à l'assignation inverse. Vous pouvez choisir plusieurs unités à la fois.
4. Appuyez le bouton **TAP/DISP**, l'affichage vous montrera soit « PH.XX » ou « PL.XX ».
5. Choisissez d'abord « PH.XX » et appuyez et maintenez le bouton **MODE** puis appuyez le bouton de scène correspondant au canal DMX qui pilote le PAN de l'unité. Si le canal DMX 1 est le PAN de l'unité, vous appuyez donc sur le bouton de scène 1 pour l'inverser. Si votre unité comprend aussi un canal de PAN fin, appuyez le bouton « **TAP/SYNC** » jusqu'à apparaisse « PL.XX » puis appuyez et maintenez le bouton **MODE** et ensuite appuyez le bouton de scène correspondant au canal DMX du PAN fin de l'unité. Si c'est le canal 2, appuyez sur le bouton de scène 2.
6. Pressez les boutons **BANK UP** o **BANK DOWN** pour afficher « TH.XX » ou « TL.XX ». Vous allez maintenant inverser les canaux TILT et TILT FIN de l'unité.
7. Choisissez d'abord « TH.XX » et appuyez et maintenez le bouton **MODE** puis appuyez le bouton de scène correspondant au canal DMX qui pilote le TILT de l'unité. Si le canal DMX 3 est le TILT de l'unité, vous appuyez donc sur le bouton de scène 3. Si votre unité comprend aussi un canal de TILT fin, appuyez le bouton « **TAP/SYNC** » jusqu'à apparaisse « TL.XX » puis appuyez et maintenez le bouton **MODE** et ensuite appuyez le bouton de scène correspondant au canal DMX du PAN fin de l'unité. Si c'est le canal 4, appuyez sur le bouton de scène 4.
8. Pressez et maintenez le bouton **PROGRAM** pendant au moins 2 secondes jusqu'à ce que l'indicateur « PROG » dans l'affichage arrête de clignoter. L'indicateur « Blackout » indique que vous êtes sorti du mode 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
3. Pressez et maintenez le bouton **PROGRAM** pendant au moins 2 secondes jusqu'à ce que l'indicateur « PROG » dans l'affichage arrête de clignoter. L'indicateur « Blackout » indique que vous êtes sorti du mode programmation.

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

Avant d'allumer votre console DMX Operator 384, appuyez et maintenez les boutons **AUTO/DEL** et **MODE**, puis allumer la console DMX Operator 384. Toutes les LEDs clignoteront brièvement, ce qui signifie que tous les canaux PAN/TILT ont été effacés.

CONTRÔLE MANUEL

Quand la DMX Operator 384 est mis sous tension, elle se met automatiquement en mode Noir Général (la LED à côté du bouton BLACKOUT est allumée). Tous les canaux DMX sont à la valeur 0 jusqu'à ce que le bouton BLACKOUT est désélectionné. Pour contrôler vos unités manuellement, désélectionnez le mode Blackout, puis choisissez les unités que vous désirez contrôler et ajustez les canaux DMX avec les faders, le joystick et les boutons de changement de banc. Pour pouvoir utiliser le joystick, il faudra d'abord assigner les canaux PAN/TILT pour tous vos unités (voir page 13)

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 2 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 2 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, choisir plusieurs unités à la fois.
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 le **bouton de page** pour interagir entre les canaux DMX 1 à 8, 9 à 16, 17 à 24 ou 25 à 32. Quand vous passez à la page suivante, 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 dû aux manipulations des faders de la page d'avant.
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.
Utilisez le bouton **BANK UP** et **BANK DOWN** pour changer de banc si vos premières 8 scènes sont déjà programmées.
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 384 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 2 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.

1. Pressez et maintenez le bouton **PROGRAM** (15) pendant au moins 2 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.

PROGRAMMATION : CRÉER UNE SCÈNE (Suite)

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 3. Ajustez la position du miroir sur l'objet 2. Procédez de la même façon pour le scanner 4 pour éclairer l'objet 2.
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 2 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 2 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. Pressez et maintenez le bouton **PROGRAM** (15) pendant au moins 2 secondes pour activer le mode programmation.
2. Sélectionnez le banc dans lequel se trouve la scène que vous désirez effacer en utilisant les boutons **Bank UP** et **Bank DOWN**.
3. Appuyant simultanément le bouton **AUTO/DEL** (18) et le bouton de scène que vous désirez effacer.
4. Répétez les points 2 & 3 si vous désirez effacer d'autres scènes

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.

SCÈNES ET 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 **Bank 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).

SCÈNES ET 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. Le bouton **TAP/DISP** permet de régler la vitesse au rythme appuyé sur ce bouton. Cela permet d'ajuster la vitesse au rythme de la musique par exemple.

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

Appuyez à nouveau sur le bouton **AUTO/DEL** pour désactiver le mode automatique.

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.

SCÈNES ET 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 ou l'entrée audio à l'arrière de l'unité)

3. Appuyez à nouveau sur le bouton **MUSIC/BKC** (la LED s'éteint) pour désactiver le mode de synchronisation Audio.

PROGRAMMATION : CRÉER UNE SÉQUENCE

La DMX Operator 384 comprend 12 séquences programmables. Chacune des séquences peut contenir 240 scènes/pas.

1. Pressez et maintenez le bouton **PROGRAM** (15) pendant au moins 2 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 (1-30) 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 2 secondes. La console indiquera que vous avez quitté le mode programmation en se mettant en mode Blackout avec une LED clignotante à côté du bouton **BLACKOUT**. Vous pouvez maintenant lancer la séquence en désactivant le mode blackout et en appuyant sur le bouton de séquence que vous venez de programmer.

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 2 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 en utilisant les boutons **BANK UP** ou **BANK DOWN**.
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
5. Répétez les points 3 et 4 pour ajouter des bancs de scènes à la séquence.
6. Quittez le mode programmation en appuyant le bouton **PROGRAM** (15) pendant au moins 2 secondes. La console indiquera que vous avez quitté le mode programmation en se mettant en mode Blackout avec une LED clignotante à côté du bouton **BLACKOUT**. Vous pouvez maintenant lancer la séquence en désactivant le mode blackout et en appuyant sur le bouton de séquence que vous venez de programmer.

PROGRAMMATION : 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 **BANK UP** ou **BANK 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 **TAP/DISP** (19) pour désactiver le mode PAS de séquence et utilisez les boutons **BANK UP** ou **BANK DOWN** pour sélectionner le banc de scènes dans laquelle se trouve la scène que vous désirez ajouter. Vous verrez les bancs et les scènes dans l'affichage digital. Appuyez sur le bouton de scène que vous désirez insérer.
5. Appuyez le bouton **MIDI/REC** (17) pour enregistrer la scène choisie dans la séquence. Toutes les LEDs clignoteront 3 fois pour indiquer que la scène a été copiée à l'endroit désiré de la séquence.
6. Répétez les pas 3 à 5 pour ajouter d'autres pas à votre séquence.
7. Quittez le mode programmation en appuyant le bouton **PROGRAM** (15) pendant au moins 2 secondes. La console indiquera que vous avez quitté le mode programmation en se mettant en mode Blackout avec une LED clignotante à côté du bouton **BLACKOUT**.

PROGRAMMATION : 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 **BANK UP** et **BANK 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. Toutes les LEDs clignoteront 3 fois pour confirmer l'effacement du pas de la séquence.
6. Répétez les pas 3 à 5 pour ajouter d'autres pas à votre séquence.

PROGRAMMATION : EFFACER UN PAS D'UNE SÉQUENCE (Suite)

7. Quittez le mode programmation en appuyant le bouton **PROGRAM** (15) pendant au moins 2 secondes. La console indiquera que vous avez quitté le mode programmation en se mettant en mode Blackout avec une LED clignotante à côté du bouton **BLACKOUT**.

PROGRAMMATION : EFFACER UNE SÉQUENCE COMPLÈTE

1. Pressez et maintenez le bouton **PROGRAM** (15) pendant au moins 2 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 la séquence (14) que vous désirez effacer.
3. Appuyez et maintenez le bouton **AUTO/DEL** (18) puis appuyez à nouveau le bouton de séquence que vous désirez effacer. Toutes les LEDs clignoteront 3 fois pour confirmer l'effacement de la séquence.
3. Répétez les points 2 & 3 pour effacer d'autres séquences.
4. Quittez le mode programmation en appuyant le bouton **PROGRAM** (15) pendant au moins 2 secondes. La console indiquera que vous avez quitté le mode programmation en se mettant en mode Blackout avec une LED clignotante à côté du bouton **BLACKOUT**.

PROGRAMMATION : EFFACER TOUTES LES SÉQUENCES

Cette fonction vous permet d'effacer toutes les séquences de la console DMX OPERATOR 384.

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 3 fois, la mémoire des séquences devrait être vidée de toute scène.

SCÈNES ET SÉQUENCES – LANCEMENT MANUEL DES PAS 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 2 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. Appuyez sur le bouton d'une séquence que vous désirez. (14)
3. Utilisez les boutons **BANK UP** et **BANK DOWN** (11) pour manuellement parcourir les pas de la séquence. Vous pouvez aussi ajuster le fader « FADE TIME » pour régler le temps de fondu entre les pas de la séquence.
4. Répétez les points 2 & 3 pour lancer manuellement d'autres pas d'une autre séquence.

SCÈNES ET 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 vous trouvez en mode automatique.
 3. Appuyez le bouton de séquence que vous désirez lancer automatiquement. Vous pouvez aussi choisir plusieurs séquences à la fois qui se lanceront l'une après l'autre.
 4. 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 ajuster la vitesse en appuyant plusieurs fois sur le bouton **TAP/DISP** (19) au rythme de la musique pour synchroniser les pas de la séquence.

SCÈNES ET SÉQUENCES – LANCEMENT MUSICAL D'UNE SÉQUENCE

1. Appuyez le bouton **MUSIC/BKC** (16) pour allumer la LED indiquant le mode musical dans l'affichage LCD (10)
2. Sélectionnez la séquence désirée en appuyant sur un des boutons de séquence (5)
3. La séquence défile au rythme de la musique via la microphone intégré ou l'entrée audio à l'arrière de l'unité
4. Pour désactiver le mode musical, appuyez sur le bouton **MUSIC/BKC** (16)

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 2 secondes pour activer le mode programmation.
2. Utilisez les boutons **BANK UP** ou **BANK DOWN** pour sélectionner 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 avec les boutons **BANK UP** ou **BANK DOWN**.
5. Appuyez le bouton **MUSIC/BKC** (16).
6. L'affichage LCD clignotera pour indiquer que la copie a été exécutée.

COPIES : COPIER UNE UNITÉ (« 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 2 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 la même unité à nouveau et maintenez-le en appuyant sur l'unité dans laquelle vous désirez copier ces réglages.

TEMPS DE FONDU

Pour activer la configuration MIDI :

1. Pressez et maintenez le bouton **MODE**, puis appuyez le bouton **TAP/DISP**
L'affichage montrera « OnLy » ou « ALL » pendant 3 secondes, dépendant de la configuration actuelle. « OnLy » indique que seulement les canaux Pan/Tilt seront affectés par le temps de fondu. « All » signifie que tous les canaux DMX seront affectés par le temps de fondu.
2. Pour changer ces réglages, appuyez simultanément les boutons **TAP/SYNC** et **MODE**
Ceci permet de choisir soit « ALL », soit « OnLy ».

UTILISATION D'UN CONTRÔLEUR MIDI : CONFIGURATION DU CANAL MIDI

Pour activer la configuration MIDI :

1. Appuyez et maintenez le bouton **MIDI/REC** (17) pendant au moins 2 secondes jusqu'à ce que l'affichage LCD vous montrera : « In :01 », ce qui signifie que le canal Midi est le canal 01. Vous pouvez utiliser les boutons **BANK UP** ou **BANK DOWN** pour changer le canal MIDI entre les valeurs 01 à 16.
2. Appuyez et maintenez le bouton **MIDI/REC** (17) pendant au moins 2 secondes. Toutes les LEDs clignoteront trois fois.

VALEUR DES CANAUX MIDI

Cette console peut recevoir des commandes MIDI pour lancer les scènes 1 – 8 dans les bancs 1 à 30, lancer les séquences 1 à 12 ou activer/désactiver les modes automatique, musical ainsi que la fonction de Blackout (Noir Général).

NOTE MIDI	Fonction
0 – 11	Lancer/arrêter les séquences 1 -12
12 – 19	Lancer/arrêter les scènes 1 - 8
20 – 49	Sélectionner les bancs 1 - 30
50	Activer/désactiver AUDIO
51	Activer/désactiver AUTO
52	Activer/désactiver BLACKOUT (Noir Général)

CONTRÔLEUR MIDI

Par unité 1-12, Scène 1-12, séquence 1-12 et le joystick, la DMX Operator 384 peut fonctionner comme simple contrôleur MIDI. Les fonctions MIDI sont subdivisées en 10 pages. Voici les détails :

PAGE	SÉQUENCE 1-12	SCÈNE 1-12	UNITÉ 1-12	FADER 1-8	FADER 9-16
1	NOTE 0-11	NOTE 12-19	NOTE 20-31	CC0-7	CC8-15
2	NOTE 0-11	NOTE 12-19	NOTE 32-43	CC16-32	CC24-31
3	NOTE 0-11	NOTE 12-19	NOTE 44-55	CC 32-39	CC40-47
4	NOTE 56-67	NOTE 68-75	NOTE 76-87	CC48-55	CC56-63
5	NOTE 88-99	NOTE 100-107	NOTE 108-119	CC64-71	CC72-79
6	NOTE 88-99	NOTE 120-127	NOTE 108-119	CC80-87	CC88-95
7	NOTE 08-19	NOTE 0-7	NOTE 20-31	CC96-103	CC104-111
8	NOTE 40-51	NOTE 32-39	NOTE 52-63	CC112-119	CC120-127
9	NOTE 64-75	NOTE 76-83	NOTE 84-95	CC0-7	CC8-15
10	NOTE 96-107	NOTE 108-115	NOTE 116-127	CC0-7	CC8-15

Le fader du temps de fondu contrôle la fonction de changement de programme.

Notes :

- CC est le raccourci de « Control Change », changement de contrôle
- Vous pouvez sélectionner la page avec les boutons **BANK UP** ou **BANK DOWN**
- Appuyez et maintenez le bouton MIDI/RED et appuyez les boutons **BANK UP** ou **BANK DOWN** pour changer de canal MIDI.

SPÉCIFICATIONS

Modèle	DMX OPERATOR 384
Dimensions	483mm(L) x 135mm(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
Fusible	500mA 250V, 5x20mm
Mode musical	Oui, via microphone intégré ou fiche RCA à l'arrière de l'unité
Mode automatique	oui
MIDI	Oui
Connecteur externe de pas	Connecteur DB-9
Hauteur de montage en rack 19"	3U
Nombre de canaux DMX pilotés	384 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