

M A L I G H T I N G

Lightcommander 12 / 2

Manuel d'Utilisation

**Version 1.X
15.06.1995**

Les symboles ci dessous sont utilisés tout au long de ce manuel:



Sujet Important! à lire attentivement.



Ici, une fonction sera décrite plus en détail.



Donne un exemple sur la façon de procéder.



Celui ci vous demande d'appuyer sur une touche.

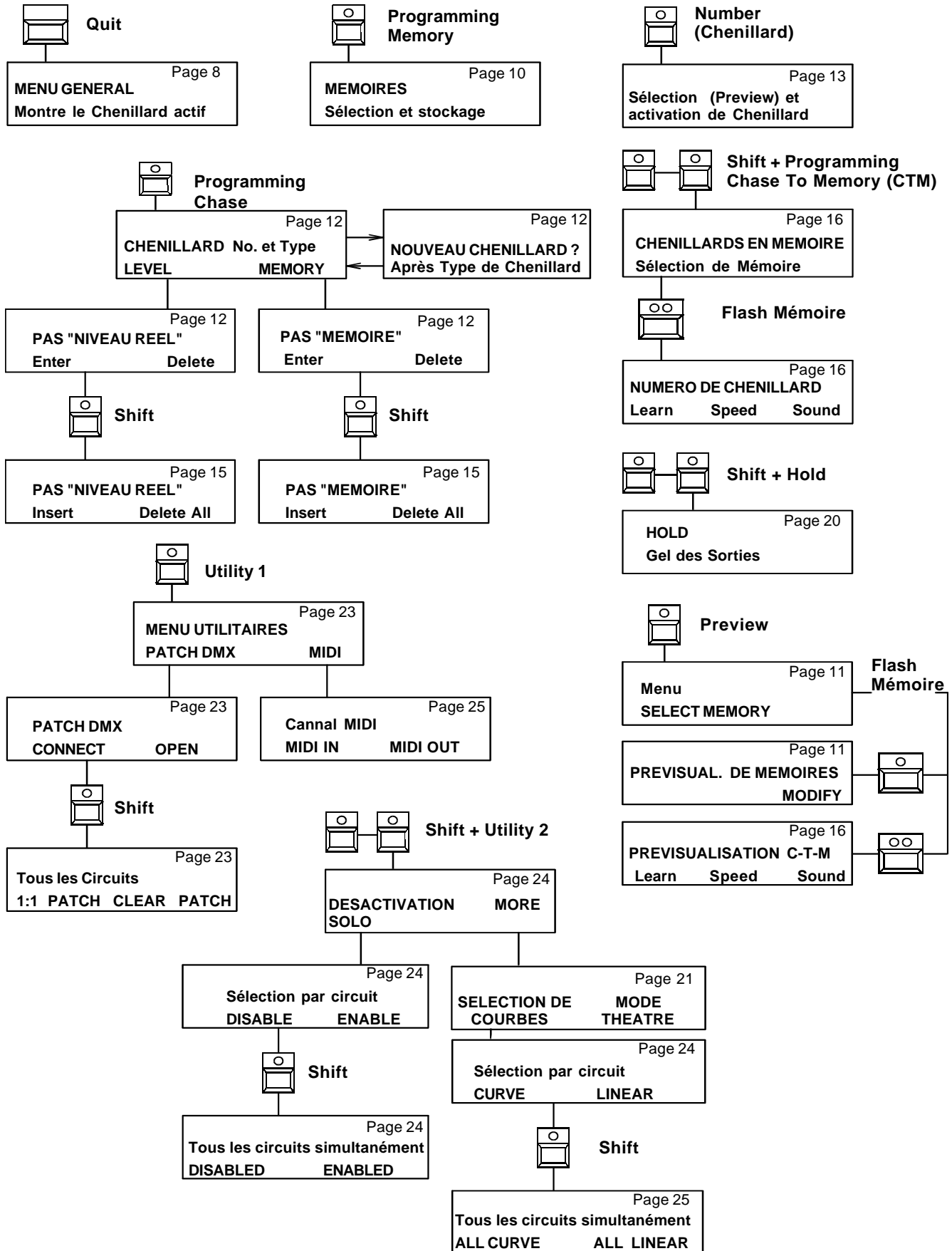
Sommaire

Vue générale des Fonctions	5
Lightcommander 12 / 2: Descriptif	6
Préparations manuelles	8
Utilisation des touches Flash	8
Restitutions sur Préparation-A-	8
Flash Solo	9
Travail sur deux préparations	9
Sélection du mode manuel	9
Transferts d'effets scéniques	9
Flash circuits	9
Mémoires (Effets Programmables)	10
Programmation de Mémoires	10
Passage du mode Manuel au mode Mémoire	10
Programmation d'une mémoire	10
Utilisation des Généraux Manuels	10
Mémoires	10
Sélection discrète de Page	10
Transferts d'effets (Mode Insert)	11
Prévisualisation et Edition d'une Mémoire	11
Prévisualisation de mémoire avant la sélection	11
Edition d'une Mémoire	11
Programmation de Mémoires en aveugle	11
Chenillards	12
Programmation de pas de chenillards	12
Chenillards de circuits (Level)	12
Chenillards de mémoires (Memory)	12
Type de chenillard	12
Section Chaser	12
Restitution d'un chenillard	13
Défilement automatique (Mode Run)	13
Restitution séquentielle	14
Déclenchement manuel / GO	14
Transfert manuel	14
Mode Insert	14
Modification de chenillards	15
Edition et Insertion de pas de chenillard	15
Programmation aveugle de pas de chenillard	15
Assignation d'un chaser dans une Mémoire (CTM)	16
Programmation de chenillards en mémoire	16
Restitution de chenillards en mémoire	16
Prévisualisation de chenillards en mémoire	16

Fonctions Générales	17
Mode Sound to Light	17
Introduction	17
Mise en oeuvre du mode Sound to Light	17
Changement brusque des programmes	17
Déclenchement des pas / GO	17
Circuits directs (Specials 1/2)	18
Introduction	18
Position des contacts	18
Sauvegarde des données sur Carte Mémoire	18
Backup	18
Chargement et Sauvegarde	18
Changement de la Batterie	18
Vue générale des Fonctions Shift	19
Fonctions de Restitution	19
Fonctions de Programmation	19
Gel temporaire des Sorties (Hold)	20
Fonction Live / Aveugle	20
Mode Theatre	21
Travail sur 24 Circuits (Mode Wide)	22
Accession aux circuits supérieurs	22
Utilisation de la préparation en 24 circuits	22
Effacement de la sélection	22
Configuration des Sorties	23
Connexion des circuits console sur la ligne DMX	23
Introduction: Patch DMX	23
Connexion des circuits DMX	23
Indication des assignations DMX	23
Assignation standard	23
Sélections pour les sorties Analogiques et DMX	24
Désactivation Solo	24
Sélection des courbes	24
MIDI	24
Introduction	24
Couplage de deux Lightcommanders	24
Enregistrement vers un Séquenceur	25
Restitution d'un Show MIDI avec un Séquenceur	25
Format MIDI et Commandes MIDI	26
Fonctions Importantes	27
Effacement Total	27
Verrouillage du mode Manuel	27
Verrouillage d'accès à la programmation	27
Indication sur la mémoire libre disponible	27
Version du Software	27

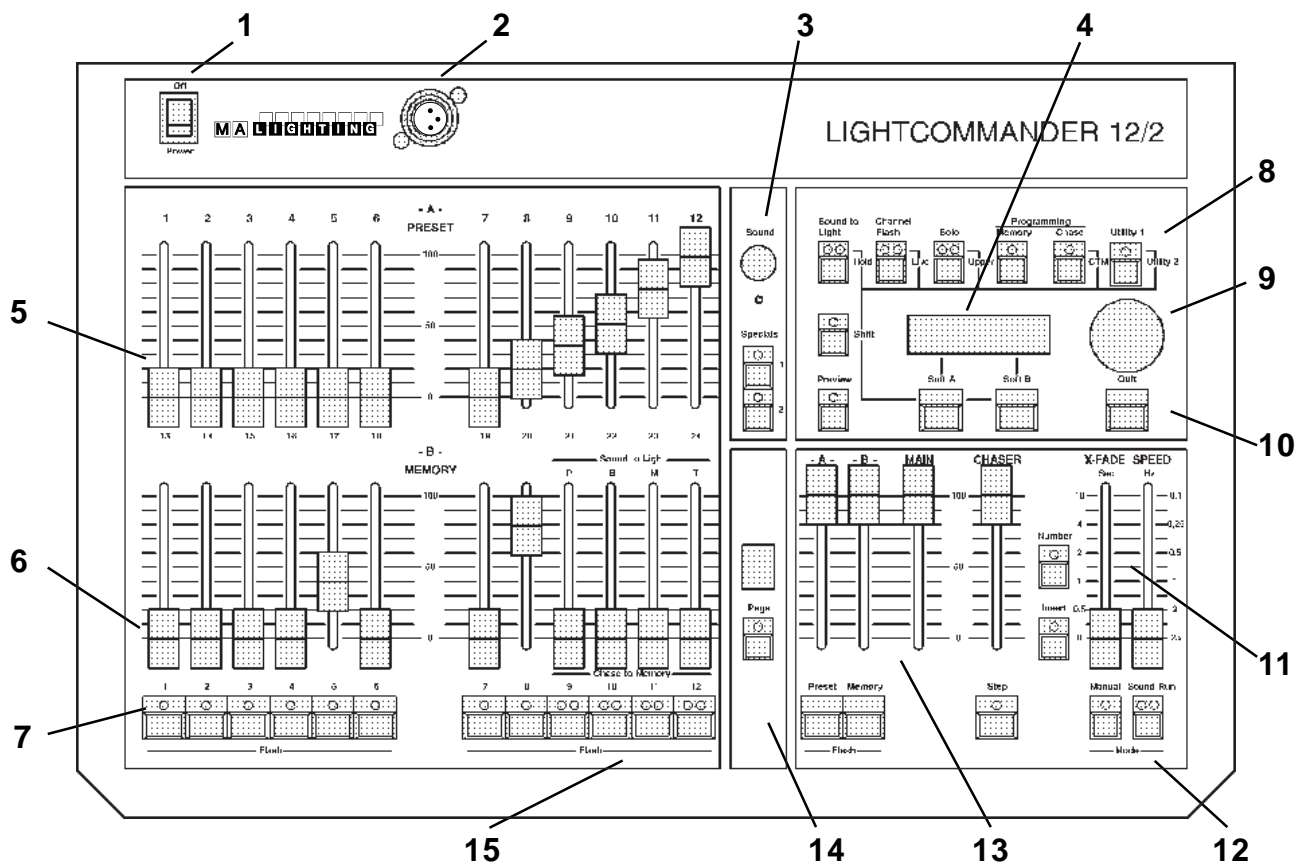
Spécifications Techniques	29
Entrées et Sorties (Brochage)	29
INDEX	30
Préconisations	32
Declaration de Conformite	33

Vue générale des Fonctions



Lightcommander 12 / 2: Fonctions et Commandes

1. **Interrupteur Marche / Arret**
2. **Embase XLR**
Connecteur pour Flexible d'éclairage (Brochage: voir spécific. techniques).
3. **Contrôle Audio et circuits directs**
4. **Section Afficheur**
Les fonctions de programmation et de restitution sont localisées ici.
5. **Curseurs de la Préparation-A- (Preset-A-)**
Maitre-A- Sélectionne le niveau d'intensité max. pour tous les circuits de la préparation. Les mémoires et chenillards sont programmés sur Preset -A-.
6. **Contrôle des mémoires; -B- MEMORY**
Maitre -B- Sélectionne le niveau d'intensité max pour tous les généraux de mémoire.
Les curseurs de mémoire -B peuvent être permutés pour permettre le contrôle de la préparation-B. (Voir page 9; Travail sur deux préparations)
7. **Touches Flash (Flash Circuits, Flash Mémoires, Solo)**
Quand elles sont actives, ces touches permettent différents effets de Flash. La fonction flash bascule entre les modes Flash Circuits et flash Mémoires. Dans ces deux modes, un Flash Solo flash peut être obtenu (substitution).
8. **Touches de programmation (Memoires, Chasers et Utilitaires)**
Il est possible de programmer 120 mémoires, et jusqu'à 9000 pas Chaser. Les menus Utilitaires offrent un guide pas à pas pour les configurations de sorties. (ex: Patch DMX).



9. Roue codeuse

Les sélections, ex. programmes Chaser ou fonctions modifiables à l'écran, sont effectuées par la roue codeuse au dessus de la touche Quit.

10. Touches Soft et Quit

Les deux touches soft permettent de sélectionner des fonctions affichées. Quit annule chaque fonction et ramène l'affichage au menu général.

11. Section Chaser

Les pas de chasers peuvent être de type automatique (Speed), déclenchés par synchronisation Audio (Sound), ou commandés manuellement (Touche Step / curseur X-Fade).

12. Touches Mode

Permettent de définir le type défilement des pas d'un chenillard.

13. Section Maître

Général Preset-A- sélectionne le niveau de sortie max pour tous les circuits de la Préparation-A.

Général Memory-B (Preset -B-) sélectionne le niveau de sortie max pour les généraux de mémoires.

Général MAIN sélectionne le niveau de sortie max pour la console entière.

Général Chaser sélectionne le niveau de sortie max pour les pas de chaser.

14. Touche Page

12 mémoires sont disponibles dans chacune des 10 pages (Page 0-9).

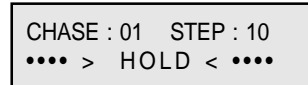
15. Sound to Light / Chase to Memory

Les effets Audio et chasers sont contrôlés dans cette section.

Une description détaillée fait l'objet d'un paragraphe, dans ce manuel.

A propos de ce manuel

MENU GENERAL



→ **MENU GENERAL:** Apparaît à la mise en route de la console.

- Le programme Chaser présélectionné est affiché.
- Sur la ligne inférieure HOLD, LIVE et UPPER sont affichés actifs, s'ils sont sélectionnés.

Notes:

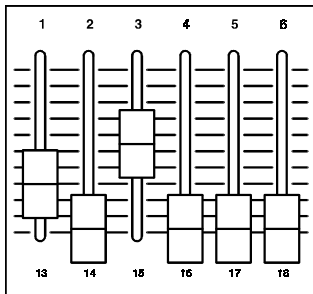
- MA Lighting Technology de réserve le droit de modifier les modes d'exploitation sans avertissement préalable.
- La Lightcommander est destinée à un usage de console d'éclairage uniquement.
- Toutes les fonctions de restitutions décrites sont cumulables, et offrent des possibilités accrues dans le domaine de la conception d'éclairages.
- Il est conseillé de se familiariser avec une fonction, avant de continuer.

Préparations Manuelles

Utilisation des touches Flash
 Restitutions sur préparation A
 Travail sur deux préparations
 Transferts d'effets scéniques
 Flash circuits
 Flash Solo

Le Général Maitre controle le niveau d'intensité max. des touches Flash.

Lors de la programmation, les touches Flash sélectionnent un circuit ou un numéro de mémoire.



Utilisation des touches Flash

Flash Mémoire et Solo:

Quand les touches Flash sont pressées, les mémoires individuelles sont additionnées aux sorties courantes.

Quand **SOLO** est active, le flash mémoire substitue la sortie actuelle à la mémoire sélectionnée .

Flash Circuits et Solo:

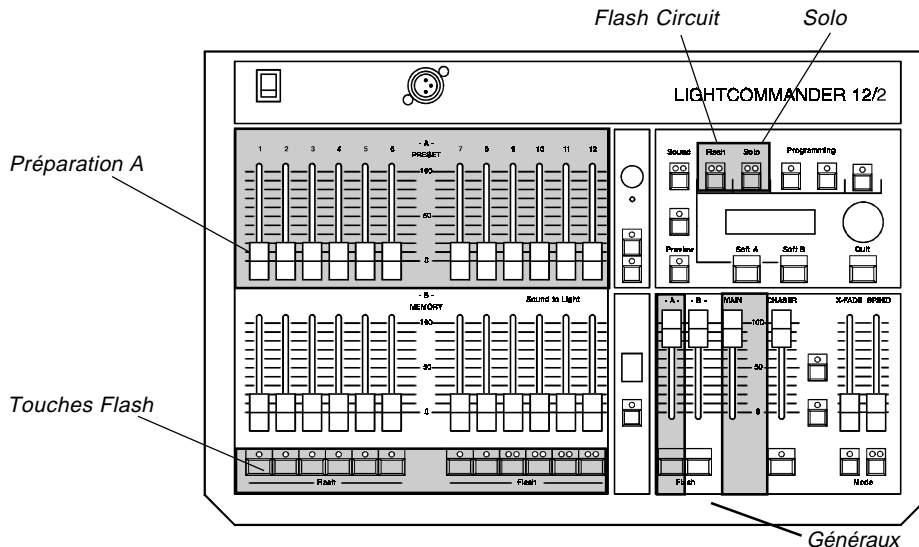
Si la touche "Channel flash" est active, les touches flashes additionnent les circuits individuels aux sorties courantes. Lorsque **SOLO** est active, le flash circuit substitue la sortie actuelle au circuit flashé uniquement.

Flash Préparation-A restitue la préparation A au niveau d'intensité du général Maitre.

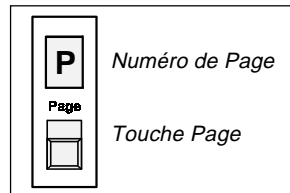
Flash Préparation-B restitue les généraux de mémoire au niveau d'intensité du Général Maitre.

Restitutions sur Préparation-A-

- Sélectionner **Général Maitre** et **Général Preset-A** à 100%.
- Régler les circuits individuels sur la préparation.
- ➔ Les niveaux de sortie sont visibles sur scène;
Les LED's indiquent l'intensité des circuits.
- Il est possible de temporiser la montée ou la descente de l'effet, en agissant sur le Général préparation-A, ou uniquement de préparer le nouvel effet avant de l'envoyer sur scène.
- Maintenant, testez les fonctions **Flash Circuit** et **Solo**

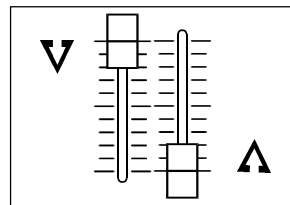


Travail sur deux préparations



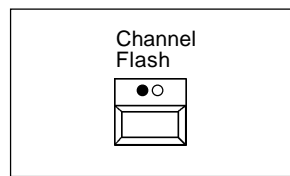
Sélection du mode Manuel

- Maintenir la **touche Page** et sélectionner **-P-** à l'aide de la roue codeuse (l'inscription clignote).
- ➔ Le **mode manuel** est sélectionné automatiquement après 3 secondes.
- ➔ La programmation mémoire est désactivée.
La section Chaser reste totalement fonctionnelle.



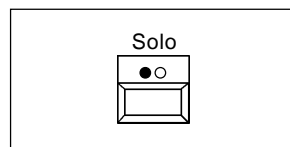
Transferts d'effets scéniques

- Sélectionner le général Maître et Général -A- à 100% (positionner le Général -B- à zéro).
- Ajuster un effet sur Preset -A- et sur Preset -B-.
- ➔ Effectuer un transfert en croisant **Général -A-** et **Général -B-** (Transfert manuel).
- ➔ Note: Lorsque le mode manuel est actif, les curseurs **Mémoire-B-** deviennent **Preset -B-**.



Flash Circuits

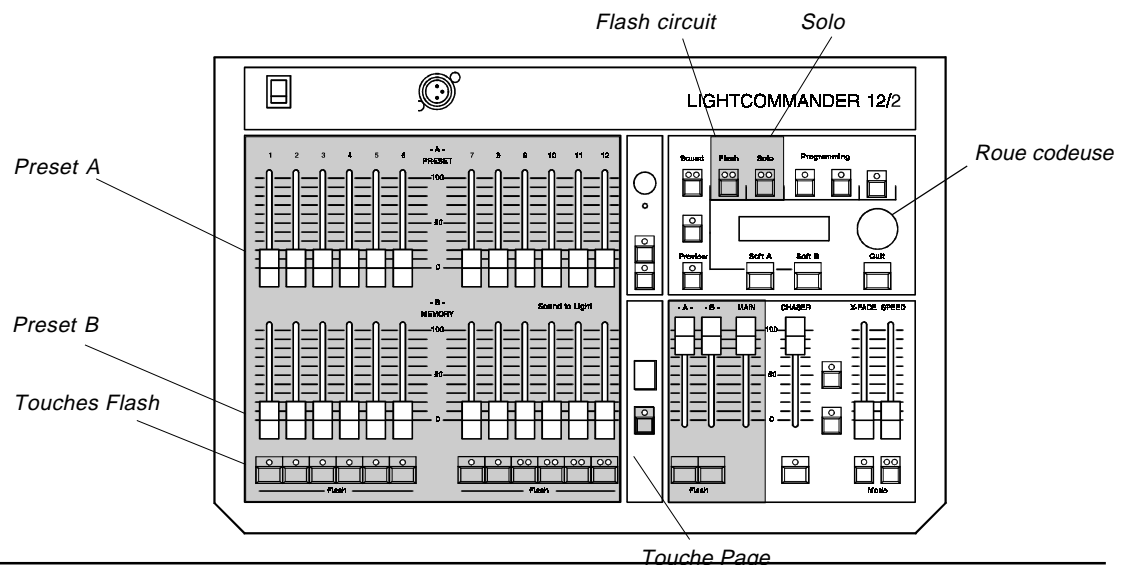
- ➔ En mode deux préparations, la fonction flash circuits est activée automatiquement.
- Utiliser les **Touches Flash**.
Le circuit, ou la préparation entière apparaît sur scène, même si les Généraux -A- et -B- sont à zéro.



Flash Solo

- Sélectionner **Solo** et presser les **touches Flash**:
- ➔ *Seul le circuit sélectionné* est envoyé sur scène.
(Tant que la touche est maintenue, les autres circuits ne sont pas restitués).

➔ Vous pouvez aussi utiliser la **Fonction Autofade** avec les préparations. Pour plus de détails, voir page 11, "Transferts d'effets" et page 14, "Mode Insert".



Mémoires (Effets programmables)

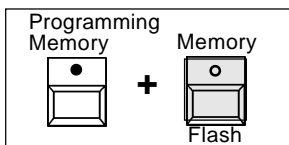
Programmation de Mémoires
 Restitution de Mémoires et Insertion Séquencielle
 Previsualisation de Mémoire (Modification de Mémoire)
 Programmation Aveugle

Programmation de Mémoires

Bascule entre le mode Manuel et le mode Mémoire

- *Maintenir Page* et sélectionner une nouvelle Page, à l'aide de la **Roue codeuse**,
 ex. **Page-1-**.
- *Attendre 3 secondes*. Le temps que le mode mémoire soit activé.
 → La LED de la touche Page clignote jusqu'à ce que tous les curseurs de mémoire soient à zéro.
 → **Les touches Flash** et la fonction **Solo flash** sont maintenant disponibles en tant que **flash Mémoire**

Programmation de Mémoires



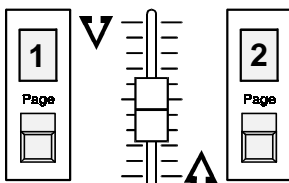
SEL MEMORY O8/5
 PRESET < SAVE > ALL

- Sélectionner **Program Memory**.
 L'effet préparé est visualisé par les LED's circuits, même si les Généraux sont positionnés à zéro.
- Utiliser une touche Flash pour sélectionner une **Mémoire**; si besoin, sélectionner une nouvelle **Page**.
- Ajuster l'effet sur Preset-A-.
- Presser la touche Soft **SAVE PRESET** pour stocker les intensités de la préparation dans la mémoire.
- **SAVE All** stocke l'état actuel des sorties.
 (Tout ce qui est visible sur scène, y compris les pas de Chasers).
- Presser **Quit** pour revenir au Menu Général.

Utilisation des généraux de Mémoires

Memoires

- Positionner **Main** et **Général -B-** à 100% (préparation à zéro).
- Pousser un curseur de restitution **Mémoire**.
 → La **Mémoire** est envoyée sur scène.



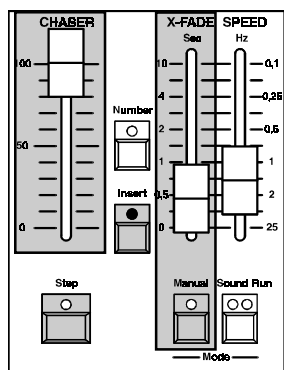
Selection discrète d'une nouvelle Page

- Pousser quelques curseurs de mémoire et sélectionner une nouvelle Page.
 → La mémoire reste active sur l'ancienne page, jusqu'à ce que le curseur soit de nouveau positionné à zéro.
- Note: Par contre, toutes les autres mémoires non encore montées sont actives sur la nouvelle **Page**.



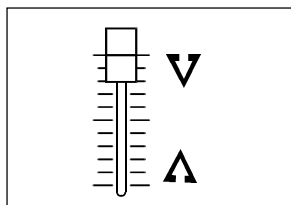
Entraînez vous à utiliser les fonctions décrites ci dessus avant d'aborder le prochain chapitre.

Transfert temporisé (Mode Insert)



Transfert d'une Mémoire par les touches Flash:

- Désactiver le mode **Flash Circuits**, pour libérer les touches flash.
- Monter le **Général Chaser** et activer **Insert** dans la section Chaser. (Si un Chenillard est restitué, il s'arrête au pas actuel)
- Utiliser le curseur **X-Fade** pour régler le **Temps de transfert**. Presser une touche **Flash Mémoire**.
 - ➔ La mémoire est envoyée avec le temps sélectionné.
- Toute autre mémoire sélectionnée va activer un transfert temporisé de l'ancienne mémoire vers la nouvelle, dans l'ordre de la sélection.
- ➔ Utiliser la **Touche Step** pour effectuer un transfert temporisé entre la mémoire actuelle et la précédente.
- ➔ Désactiver le mode **Insert** pour **continuer** à faire défiler le Chaser. Note: **Général Chaser** régule le **niveau d'intensité** max. des pas insérés.



Transfert Manuel de Mémoires:

- Activer les touches **Insert** et **Manual**.
- Pousser le curseur **X-Fade** d'un bout à l'autre. Après le transfert d'une mémoire (ex. curseur en butée haute ou basse) sélectionner la prochaine mémoire à transférer.
- Si aucune mémoire n'est sélectionnée, à l'action du curseur, la mémoire précédente est restituée, et le transfert s'effectue entre ces deux mémoires. Le Général Chaser contrôle l'intensité du transfert.

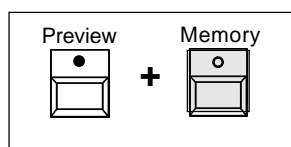
Terminer un transfert de Mémoires:

- Désactiver **Insert** et presser la touche **Step**, ou utiliser le curseur **X-Fade** pour terminer le transfert. (Ce transfert dépend du type d'insertion effectué lors de la sélection).
- Note: Si un Chaser était présélectionné, un pas est alors transféré.

Insertion de la Préparation -A

- ➔ Utiliser la **touche Flash Général-A-** pour insérer l'effet provenant de la **Préparation-A-**.

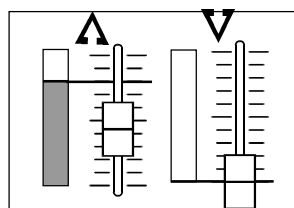
Prévisualisation et Edition d'une Mémoire



Prévisualisation du contenu d'une mémoire avant la restitution

- Activer la touche **Preview** et sélectionner une mémoire à l'aide de sa touche Flash.
- ➔ Le contenu de la mémoire est visualisé sur les LED's. Preview désactive automatiquement le mode Live (si sélectionné). Les sorties de la console ne sont pas affectées.

Edition du contenu d'une Mémoire



- ➔ Lors de la prévisualisation, sélectionner **Modify** dans l'afficheur.
- Utiliser les **curseurs de circuits** pour "atteindre" les niveaux préprogrammés.
- ➔ Modifier l'effet selon les besoins et sauver grâce à la touche **Quit**. Les sorties ne sont pas affectées par la modification.

Programmation de Mémoires en Aveugle

- Désactiver Live si besoin est, grâce aux touches Shift+Live.
 - Positionner **Général-A-** à zéro et programmer l'effet.
 - ➔ L'état des curseurs de la Préparation A n'affecte pas les sorties.
- NOTE: Quand la console est en mode **LIVE** lors de l'édition d'une mémoire, cette mémoire est présente sur les sorties.

Chenillards

Programmation de Chenillards	
Restitution de Chenillards	
Modification de Chenillards	(Edition et insertion de pas)
Programmation Aveugle	
Chasers en Mémoire	(Assignment d'un Chaser sur un curseur de Mémoire)
Prévisualisation de Chasers en Mémoire	(Modification)

Programmation des Pas de Chaser

Chenillard de circuits (Level)

CHASE NO. 10 (00)
 ■ LEVEL ■ MEMORY

STEP: 01
 ENTER DELETE

FADETIME: 0.00S
 CONT



- Presser la touche **Chase** et sélectionner un **numéro de programme Chaser** à l'aide de la **Roue codeuse**, ex: **No. 10**.
- Presser **■LEVEL■** dans l'afficheur pour accéder à la programmation d'un chenillard de circuits.
- ➔ Les intensités de circuits sont visualisés par les LED's.
- Positionner les curseurs, et presser **ENTER** pour sauver l'effet obtenu dans un pas. (En mode Aveugle seule la préparation manuelle est prise en compte).
- Dans le menu suivant le temps de transfert désiré est sélectionné. Cette temporisation n'est uniquement prise en compte que si le **MODE THEATRE** est actif (voir p.21). La valeur par défaut pour les nouveaux pas est de 0.00 secondes. Confirmer cette valeur par **CONT**.
- **DELETE** efface un pas de Chaser.
- Tourner la roue codeuse pour voir apparaître les pas sur les LED's.
- Utiliser les touches **Shift+Live** pour visualiser les pas sur scène.
- ➔ La programmation en **Mode Live** sauve l'état de toutes les sorties dans un pas (Préparation manuelle, Mémoires, etc.).
- La touche **Quit** ramène l'affichage au **Menu Général**.

Chenillards de Mémoires (Memory)

STEP: 01 MEM: 11/5
 ENTER DELETE

FADETIME: 0.00S
 CONT



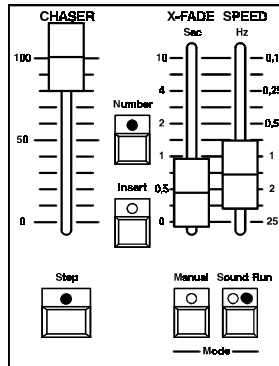
- Presser la touche **Chase** et tourner la roue codeuse pour sélectionner un numéro de programme Chaser ex. **No. 05**.
- Presser **MEMORY** dans l'afficheur, et sélectionner une mémoire à l'aide des touches **Flash Mémoire**.
- ➔ Presser **ENTER** pour sauver cette mémoire dans un pas;
- Dans le menu suivant le temps de transfert désiré est sélectionné. Cette temporisation n'est uniquement prise en compte que si le **MODE THEATRE** est actif (voir p.21). La valeur par défaut pour les nouveaux pas est de 0.00 secondes. Confirmer cette valeur par **CONT**.
- ➔ Tourner la Roue codeuse pour voir apparaître les pas sur les LED's.
- **DELETE** efface un pas Mémoire.
- Tant que **Shift+Live** est actif, les pas sont visibles sur **Scène**.

Type de Chenillard

- ➔ **■LEVEL■** ou **■MEMORY■** définit le type de Chenillard.
- Presser la touche Soft non marquée:
 Un menu demande: **NEW CHASER?** (nouveau chenillard?)
- ➔ si **YES** est sélectionné, la totalité du chaser sera effacé!

Transfert temporisé p.11
 Mode Théâtre p.21

Section Chaser



→ **Number:** Selection et Prévisualisation du Chaser (touche hold).
 → **Note:** Un Chaser contenant un pas au moins, va éclairer la LED de la touche Number, si le Général Chaser est réglé a un niveau d'intensité supérieur à 5%.

Step: La LED clignote en fonction de la vitesse (Step, Speed, Sound).

Run: Le chenillard défile en mode automatique:

L'intensité, le fondu et la vitesse sont sélectionnés individuellement.

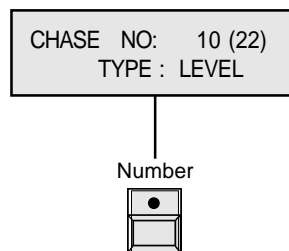
Sound : Synchronisation Audio des pas de Chaser.

Manual: Transferts manuels entre les pas.

Insert: Permet le transfert entre les pas de Chaser et les mémoires.

Restitution de Chenillards

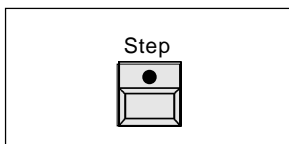
Défilement Automatique (Mode Run)



Touche pressée: Prévisualise le Chaser.
 Touche relâchée: Démarre le Chaser.
 Shift + Number Démarre le programme Chaser précédent.

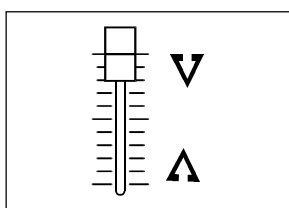
- **Désactiver** les touches Insert et Manual.
- Sélectionner **Run** (presser brièvement la touche **Sound / Run** à 2 reprises).
La LED de la touche Step clignote à la vitesse présélectionnée.
- Monter **Général Chaser** et régler la vitesse avec le curseur **Speed**.
Si besoin, ajuster un **temps de fondu** avec le curseur **X-Fade**.
- Maintenir la touche **Number** et sélectionner un programme Chaser, ex. Chaser **No. 10**.
- Le Chaser est visualisé sur les LED's **en Aveugle**.
Les sorties ne sont pas affectées.
- Pour **ACTIVER** et envoyer le Chaser sur scène, relâcher la touche.
- Pour **Redémarrer** le Chaser, presser brièvement la touche **Number**.
- **Arrêt d'un Chenillard:**
 1. Positionner **Général Chaser** à zéro (le Chaser continue), *ou...*
 2. **Activer** un Chaser vide (Chaser fictif).
(Le Chaser s'arrête; la LED de la touche Number LED s'éteint).
- Sélectionner **le Mode Sound** pour synchroniser le Chaser sur un **rythme musical** (Entrée Audio).

Restitution Séquencielle



Défilement Manuel / GO

- Désactiver la touche **RUN** et presser la touche **Step (GO)** pour rappeler les pas un par un.
- Les pas s'enchainent au temps de transfert présélectionné par le curseur **X-Fade**, ou (par l'utilisation du Mode Théâtre) avec les temps programmés pour chacun des pas.
Réactiver **RUN** : le Chaser continue automatiquement.

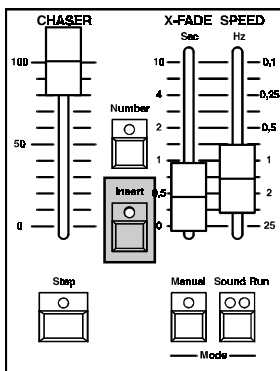


Transfert Manuel

- Activer la touche **Manual**: le Chaser s'arrête de défiler.
- Pousser le curseur **X-Fade** De butée à butée.
Les pas apparaissent dans l'ordre préprogrammé.
- **ARRET** d'un Chenillard manuel:

 1. Positionner **Général Chaser** à **zéro** (Le transfert reste actif), ou....
 2. Utiliser la touche Number pour activer un Chaser vide.

- Etant en restitution Manuelle, il est nécessaire de terminer la séquence manuellement.
Pour cela, utiliser la touche Step, ou le curseur X-Fade.



Mode Insert

Insertion de Pas, Mémoires, et Préparation-A-:

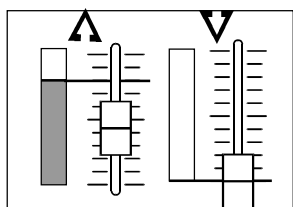
- Activer la touche **Insert** et presser la touche **Step**, ou.....
utiliser le curseur **X-Fade**, si la touche **Manual** est active.
- Le pas précédent est transféré (Insertion de pas).
Si une mémoire est sélectionnée, le transfert s'effectue entre la mémoire et le pas en cours.
- Note: **Flash Général-A-** insère la totalité de la **Préparation-A-**.

Insertion de Mémoires

- Répéter l'opération comme décrit dans le chapitre "Transferts temporisés". (Voir Page 11)

Modification de Chenillards

Edition et Insertion de Pas de Chenillard



FADETIME: 0.00S
CONT

STEP: 12
INSERT DELETE ALL

FADETIME: 0.00S
CONT



STEP: 12 MEM: O2/1
INSERT DELETE ALL

FADETIME: 0.00S
CONT



Edition de Pas "Niveau" (Menu Program. de Chaser Circuits)

- Utiliser la roue codeuse, pour **Choisir** le Pas à modifier. Les intensités des circuits sont visualisées par les LED's.
- **Modification d'un circuit:** Utiliser le curseur du circuit pour "atteindre" l'intensité actuelle, et repositionner le curseur à la bonne valeur. Il est possible d'ajouter des circuits supplémentaires.
- **ENTER** sauvegarde toute modification.
- Dans le menu suivant le temps de transfert désiré est sélectionné. Cette temporisation n'est uniquement prise en compte que si le MODE THEATRE est actif (voir p.21). La valeur par défaut pour les nouveaux pas est de 0.00 secondes. Confirmer cette valeur par CONT.

Insertion de Pas "Niveau" (Menu Program. de Chaser Circuits)

- Presser la touche **Shift** pour accéder à un menu supplémentaire.
- Ajuster l'effet à insérer par la Préparation-A-.
- **INSERT** insère le pas dans le chenillard existant. L'effet est inséré devant le pas actuellement affiché.
- Dans le menu suivant le temps de transfert désiré est sélectionné. Cette temporisation n'est uniquement prise en compte que si le MODE THEATRE est actif (voir p.21). La valeur par défaut pour les nouveaux pas est de 0.00 secondes. Confirmer cette valeur par CONT.
- **DELETE ALL** efface la totalité des pas.
- **Attention à cette fonction:**
Le Chenillard est effacée dans sa totalité!!!

Edition de Pas "Mémoire" (Menu Program. de Chaser Mémoire)

Une mémoire doit être modifiée à l'aide de la touche **Preview**.
Voir page 11, "Edition du contenu d'une Mémoire".

Insertion de Pas "Mémoire" (Menu Program. de Chaser Mémoire)

- Presser **Shift** pour accéder au menu supplémentaire, et sélectionner la mémoire à insérer à l'aide de sa touche Flash.
- **INSERT** stocke cette mémoire dans le Chaser existant. L'effet est inséré devant le pas actuellement affiché.
- Dans le menu suivant le temps de transfert désiré est sélectionné. Cette temporisation n'est uniquement prise en compte que si le MODE THEATRE est actif (voir p.21). La valeur par défaut pour les nouveaux pas est de 0.00 secondes. Confirmer cette valeur par CONT.
- **DELETE ALL** efface la totalité des pas.
- **Attention à cette fonction:**
Le Chenillard est effacé dans sa totalité!!!

Programmation Aveugle des pas de Chaser

- **Désactiver Live** si besoin, à l'aide des touches **Shift+Live**.
- Positionner **Général-A-** à zéro et programmer le chenillard (Circuits).
NOTE: Lors de la programmation de pas de mémoire, il n'est nul besoin de positionner le Général -A- à zéro.
Les sorties de la console ne seront pas affectées!

Chasers en Mémoire:

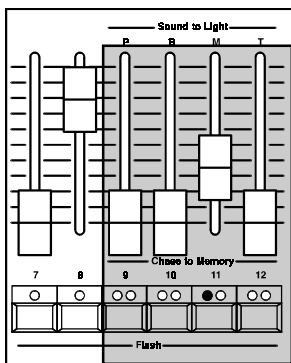
Assignation de Chaser sur un curseur Mémoire (CTM)

Programmation d'un Chaser en Mémoire

CHASE TO MEMORY
> SELECT MEMORY <

10/6 CHASE: 10
LEARN 1.00S BASS

- Utiliser les touches **Shift + CTM** et sélectionner une **Mémoire** (Touche Flash avec les LED's rouge et jaune)
- Utiliser la **Roue codeuse** pour sélectionner un **Programme Chaser**.
 - ➔ Le chenillard est visualisé sur les LED's de circuits de la console: Le chenillard défile en mode **Auto Preview**.
 - ➔ Le mode Auto Preview n'affecte pas les sorties.
- Régler la **Vitesse**, à l'aide d'appuis sur la touche **LEARN** pour donner le rythme de défilement, ou, garder **LEARN maintenue** et ajuster la vitesse par la roue codeuse.
- ➔ Presser **Quit** pour sauvegarder la sélection. La LED jaune clignote au rythme de la vitesse sélectionnée. (au rythme des basses musicales, si Sound est sélectionné).



Restitution d'un Chaser en Mémoire

- Monter le **Général Mémoire** assigné pour voir le chenillard s'exécuter sur scène. Il est possible d'utiliser les touches **Flash**, si les touches **Channel Flash** et **Insert** sont désactivées.
- ➔ L'appui sur une touche Flash, le positionnement du curseur à zéro provoque un **Redémarrage** du Chaser en Mémoire.
- ➔ Sur chaque page, 4 Chasers avec des vitesses différentes peuvent être assignés. En incluant le chenillard de la section Chaser, un maximum de cinq chenillards peuvent être envoyés simultanément sur scène.

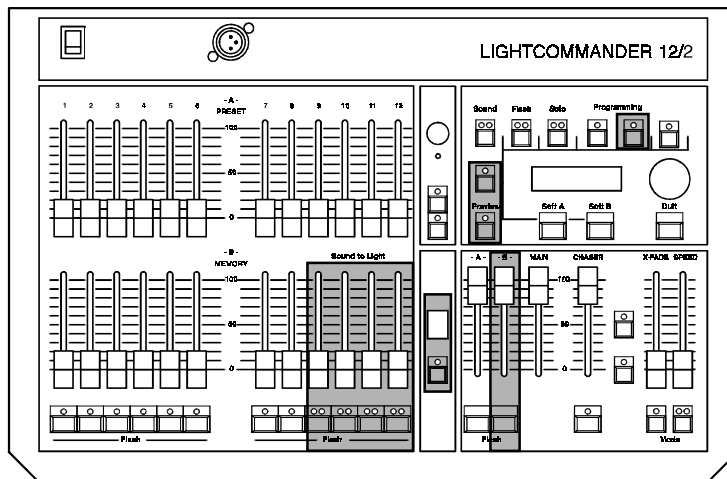
Prévisualisation d'un Chaser en Mémoire

10/2 NO O2 0.25S
LEARN BASS

- Activer la touche **Preview** et presser une Touche **Flash Mémoire**. Le Chaser est visualisé par les LED's.
- La **vitesse** peut maintenant être réglée *directement* par la roue codeuse.



Note: Si les touches Shift+Live sont utilisées, le Chaser est visible sur scène.

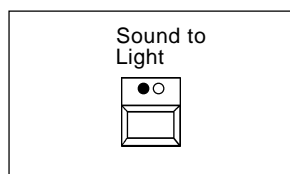


Fonctions Générales

Mode Sound to Light	
Commande externe	
Circuits Directs	(Specials)
Sauvegarde des Programmes sur carte	(Backup)
Vue Générale des fonctions Shift	
Gel des Sorties	(Hold)
Mode Live / Aveugle	
Travail sur 24 Circuits	(Upper)
Mode Theatre	

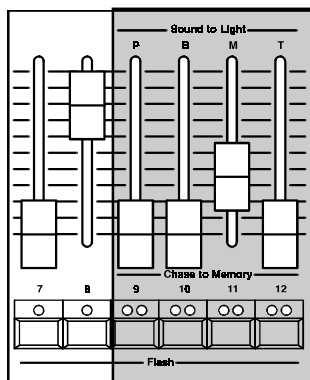
Mode Sound to Light

Introduction



- Dans ce mode, Les niveaux d'intensité des Mémoires 9-12 sont contrôlés par l'entrée Audio (Sound). Le Signal d'entrée est réparti en trois gammes de fréquences;
 - **-B-** ; **-M-** ; **-T-** ; **Bass, Medium et Treble** contrôlent les mémoires associées, en fonction du volume d'entrée.
 - **-P- = Pause**; Le niveau intensité de la mémoire est inversement proportionnel au volume d'entrée. (ex. Pas de signal Audio équivaut à une mémoire au plein feu).
- Les Généraux de mémoire reglent le niveau de sortie maximum des mémoires contrôlés par l'Audio. (100% quand le curseur est en position milieu).

Mise en oeuvre du mode Sound to Light

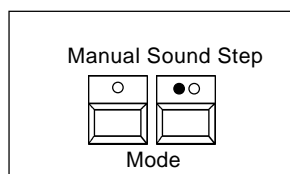


- Connecter une source sonore à l'**entrée Audio**. Tourner le potentiomètre **Sound**, jusqu'à ce que la **LED** clignote au rythme de la musique.
- Activer la touche **Sound to Light** et positionner les quatre curseurs de mémoire associés, en position milieu. Observer la restitution, et régler les intensités si besoin.

Changement brusque des Programmes

- Presser brièvement la touche **Page**.
- è Ces quatre mémoires effectuent un changement soudain de Page. (Il n'est pas nécessaire de positionner les curseurs à zéro.)

Commande Externe / GO

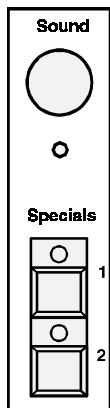


- Utiliser la touche Number pour charger un Chaser (RUN inactif).
 - Connecter une **Pédale** à l'entrée **Remote**.
- Le Chaser incrémente d'un pas, à chaque contact fermé, effectué par la pédale. Il est possible de commander ces mêmes pas de Chaser simultanément par l'Entrée Audio. (Voir page 13, "Restitution de Chasers").

Circuits Directs (Specials 1/2)

Introduction

- Les touches **Specials 1 et 2** sont deux circuits additionnels . Ils opèrent indépendamment des autres fonctions de la console, et sont directement reliés à la sortie analogique. (Ils peuvent être patchés, en liaison DMX. Voir page 23, "Patch DMX").



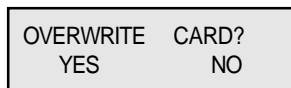
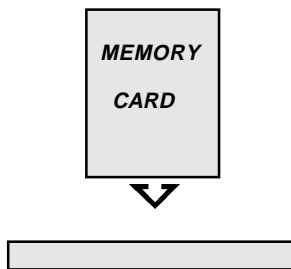
Position des touches

- **OFF** ou plein feu **ON** (Sorties Analogiques: 0/+10v DC).
 → Grâce à ces deux **Sorties Analogiques**, des machines à fumée, ou d'autres effets spéciaux commandés en 0 10 Volts peuvent être contrôlés *directement*.
 → **Attention:** Il est uniquement possible de contrôler des équipements ne présentant aucune tension sur l'entrée **(en aucun cas 230 V)**.

Sauvegarde des données sur Carte Mémoire

Backup

- L'utilisation d'une carte mémoire vous permettra de créer une librairie personnelle de configurations d'éclairage. Différents programmes peuvent être facilement chargés dans la console.
- Un Backup est aussi une copie de sécurité de vos travaux. Les programmes effacés accidentellement peuvent être récupérés grâce au chargement à partir de la carte.



Sauvegarde et Chargement

- Insérer la **Carte mémoire** dans le port prévu à cet effet, situé au dessus des touches de programmation, et suivez les instructions données par l'afficheur.

Echange de la Batterie

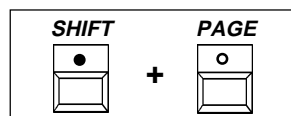
- Renouveler la batterie, si l'écran affiche une tension inférieure à 2,3 V. (ou après approx. 2 ans, au plus).
 → Charger les programmes de la carte, dans la console, changer la batterie, et sauver de nouveau les programmes sur la carte.



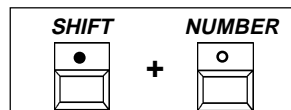
Vue Générale des Fonctions Shift

Fonctions de Restitution:

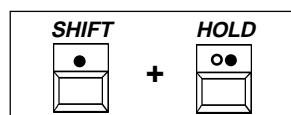
Note: Tant que la touche Shift est maintenue, chaque Fonction Shift peut être sélectionnée l'une après l'autre.



→ **Décrémente une Page (Page inférieure).**

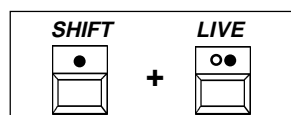


→ **Démarre le Chaser précédent.**



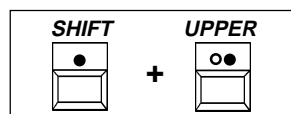
→ **Gèle les sorties de la Console.**

- Les nouveaux réglages n'affectent pas les sorties.
Une description détaillée suit, dans ce manuel.



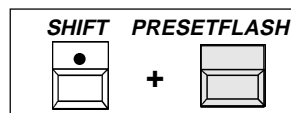
→ **Active le mode Live .**

- Le contenu programmes est envoyé sur scène.
Une description détaillée suit, dans ce manuel.



→ **Bascule la sélection entre les Circuits 1-12 et Circuits 13-24.**

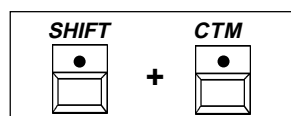
- Restitution sur 24 circuits par l'activation de la fonction Upper .
Modification des circuits par positionnement des curseurs au niveau actuel.



→ **Effacement de la sélection: Presser les touches Shift+Flash Préparation.**

- Sélectionne tous les circuits à zéro. Quit règle les niveaux de sortie à la position actuelle des curseurs.
Une description détaillée suit, dans ce manuel.

Fonctions de Programmation



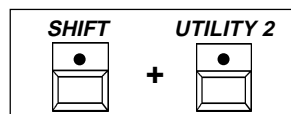
→ **Menu: Programmation de Chaser en Mémoire**

- Une description détaillée est disponible en page 16.
(Transfert de Chase sur un curseur de Mémoire)



→ **Menus: Programmation de Pas de Chaser**

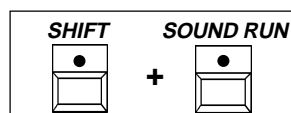
- Un menu supplémentaire apparait; Les pas peuvent être insérés, ou la totalité du Chaser peut être effacée (voir page 15).



→ **Activation du MODE THEATRE voir page 21**

→ **Menus spéciaux pour le réglage des circuits de sortie.**

- Pour une description détaillée, voir page 21:
"Configuration des Circuits de Sortie"



→ **Bascule la console en mode manuel.**

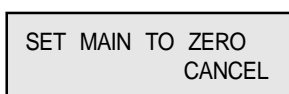
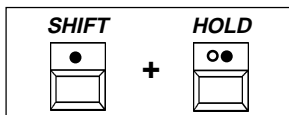
- Fonctionnement analogue à SOUND/RUN, mais accès différent.

Mode Shift en Restitution:

Gel des Sorties	(Hold)
ModeLive / Aveugle; la différence	(Live)
Mode Wide; Travail sur 24 Circuits	(Upper)

Gel des Sorties (Hold)

Vous voudriez régler une configuration complètement différente de la console, discrètement?

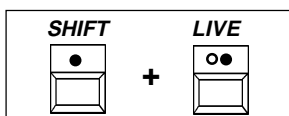


- Presser les touches **Shift + Hold**.
- ➔ Les sorties de la console sont gelées, Maintenant, toute action n'affecte plus les sorties.
Vous pouvez préparer la nouvelle configuration, discrètement.
- **Confirmation rapide:** Presser **CANCEL** pour prendre en compte la nouvelle configuration.
- **Enchaînement** vers la nouvelle config.: Positionner **Général Maître à Zéro** et repousser le curseur au **Plein Feu** de nouveau.
- ➔ **Hold** s'auto-désactive, lorsque le Général est à 100%

Mode Live / Aveugle

AVEUGLE:

- **NOTE:** Le mode **Aveugle** est la sélection **standard**.
- ➔ Les mémoires et Chasers prévisualisés, sélectionnés lors de la programmation sont visualisés **SUR les LED's exclusivement**.
- Cela permet **l'édition discrète**, et la modification d'effets, même durant le déroulement du spectacle, sans aucune affectation des sorties sur scène.



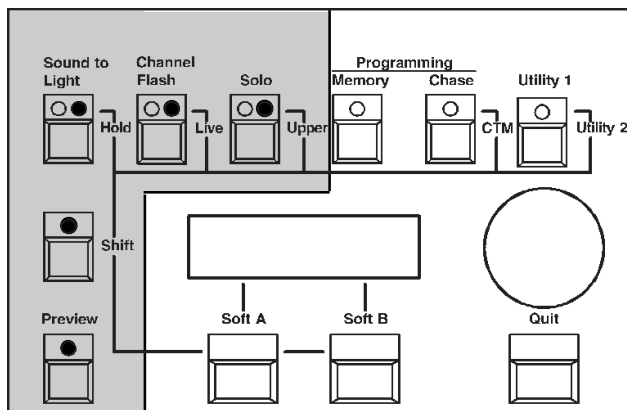
LIVE:

- ➔ Les mémoires et Chasers prévisualisés, sélectionnés lors de la programmation, apparaissent **SUR SCENE**.
- Note:** Seuls les programmes sélectionnés restent visibles si le Général Maître est à zéro.



- ➔ **Note: Preview** auto sélectionne le **Mode Aveugle**.
Activer le mode Live après l'activation du mode Preview pour voir le contenu de la mémoire sur la scène.

*Vue générale:
Fonctions Shift en Restitution*



MODE THEATRE

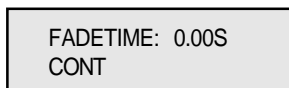
Depuis la version 1.26 un nouveau mode est disponible dans la Lightcommander 12/2 pour la programmation des chenillards. Il est maintenant possible d'assigner un temps de transfert propre à chaque pas de chenillard. Ce mode est appelé MODE THEATRE.

Conditions d'utilisation du MODE THEATRE



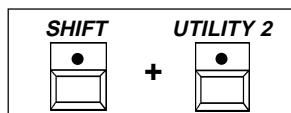
- Le chenillard ne doit pas être synchronisé par l'audio, ou défiler automatiquement
- Le transfert manuel doit être désactivé (Led de la touche Manual éteinte)
- Le mode INSERT doit être désactivé
- Le mode THEATRE doit être activé (voir plus bas)

Programmation des temps de transfert



- Le stockage d'un pas par l'appui sur la touche ENTER (voir manuel d'utilisation p.12 et 14) laisse apparaître ce menu .
- Durant l'édition des pas programmés, la temporisation correspondante est affichée à la place de 0.00
- L'action sur la roue codeuse permet d'ajuster la valeur du temps entre 0.00 et 10.0 secondes
- Stocker la valeur par l'appui sur la touche CONT
- Le pas suivant peut alors être édité ou programmé
- Les temporisations font partie intégrante du chenillard et seront aussi sauvegardées sur la carte mémoire.

Activation du MODE THEATRE



- **SHIFT +UTILITY"** et l'appel du menu suivant **MORE** laisse apparaître le MODE THEATRE
- Ce mode est activé par l'appui sur la touche THEATRE MODE (la petite marque devant le mot "MODE" indique que le mode est ON)
- Quand le mode THEATRE est actif, une ligne verticale est visible dans les cases de la rangée inférieure du menu général



Même si le MODE THEATRE est activé comme décrit ci-dessus, toute modification effectuée ne prendra effet que si toutes les conditions énoncées dans la section 1 sont réunies!

Utilisation du MODE THEATRE

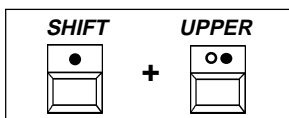
- Dès que les conditions mentionnées sont remplies, les temps de transfert correspondants au prochain pas sont pris en compte; les temporisations ajustées par le curseur XFADE sont invalides.

- La modification des temps de transferts actuels par l'action sur le curseur XFADE est néanmoins possible. Le curseur doit être positionné à la valeur indiquée, puis être ajusté au temps de transfert voulu. (mode grab, fonctionnement analogue à l'édition de mémoires).

- Après la désactivation du mode THEATRE par la procédure énoncée plus haut, le transfert se terminera, utilisant la valeur désignée par le curseur XFADE.

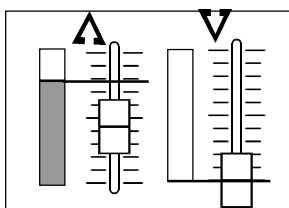
Travail sur 24 Circuits (Mode Wide)

Accès aux Circuits additionnels



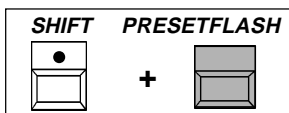
- La Lightcommander fonctionne en 24 circuits en permanence.
- Utiliser les touches **Shift + Upper** pour activer les circuits 13-24.
- Chaque fonction de Configuration, Programmation ou de Selection tiendra compte des circuits 13-24, y compris les touches Flash.
- Il est possible de programmer ou de modifier des pas de Chenillards Mémoire ou Niveaux, contenant une sélection de 24 circuits.
- Les touches Flash ont le même fonctionnement en mode standard qu' en mode étendu (ex. Sélection des circuits lors de l'utilisation du Patch DMX-Patch. Voir page suivante).

Utilisation de la Préparation en 24 Circuits



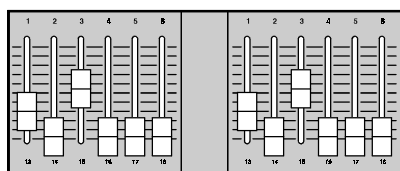
- Ajuster les circuits 1-12 suivant les besoins.
- Activer **Shift + Upper** pour accéder aux circuits 13-24.
- Positionner les curseurs aux niveaux actuels (s'ils sont à zéro, pousser simplement les curseurs), et régler les intensités suivant les besoins.
- La modification ultérieure d'un circuit suit le même processus. Positionner le **Curseur** au niveau actuellement restitué pour activer la modification du circuit, et réajuster l'intensité suivant les besoins.

Effacement de la sélection



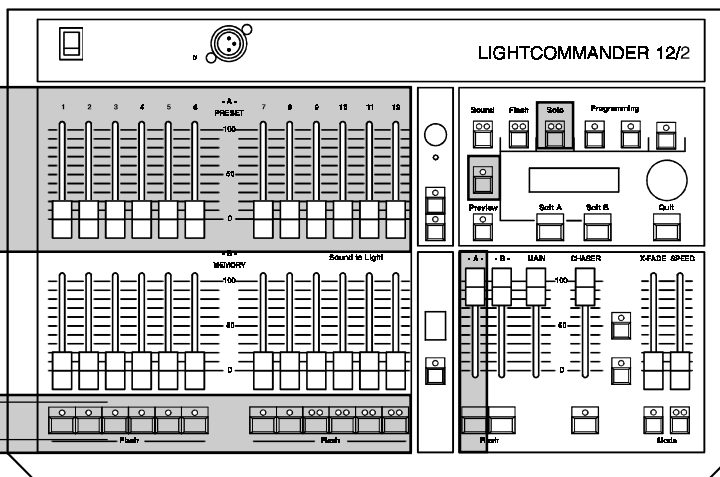
- Activer **Shift + Preset Flash** pour sélectionner tous les circuits de la Préparation à zéro.
- Il est nécessaire de repositionner individuellement les curseurs à zéro pour ajuster une nouvelle intensité. L' autre moyen d'arriver au même résultat est d' **Annuler** la sélection en pressant la touche **Quit**. Les intensité des circuits sont sélectionnées aux **Valeurs actuelles des Curseurs**.

CIRCUITS ETENDUS



La console simule 12 curseurs de circuits supplémentaires ainsi que les touches Flash pour sélectionner les circuits

Les touches Flash sont étendues aussi!

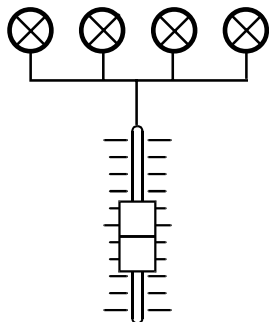


Configuration des Sorties

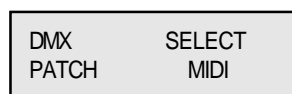
Connexion des Circuits Console sur la ligne DMX (Patch DMX)
 Désactivation de l'effet Solo
 Sélection de courbes

Connexion des Circuits Console sur la ligne DMX

Introduction: Patch DMX

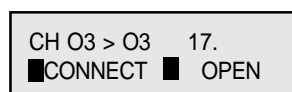


- Le Patch DMX Patch n'affecte pas les sorties analogiques!
 Les sorties DMX contrôlent les circuits DMX 1-99.
 Le Patch DMX permet la connexion de chaque circuit console avec un maximum de quatre circuits DMX.
 Cette fonction peut être spécialement intéressante, lors d'utilisation du matériel sur plusieurs scènes, ou lors d'utilisation d'équipement motorisé, et de changeurs de couleurs, mais aussi en cas de problèmes avec les gradateurs de puissance.
 Lors d'un assignement Standard Assignment les circuits console 1-26 sont connectés aux circuits DMX 1-26 (Les autres circuits sont ouverts).



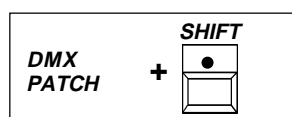
Connexion des Circuits console vers les Circuits DMX

- Presser la touche **Utility 1** et sélectionner **DMX PATCH**.
- Utiliser les touches **Flash** pour sélectionner un **Circuit console** et tourner la Roue codeuse pour choisir un **Circuit DMX**.
- Il est possible de visualiser le **Circuit DMX** sur la scène, par l'activation du mod **Live** (Shift+Live).
- Pour assigner la sélection, presser **CONNECT**.
- ■CONNECT■ affiche les circuits connectés.
 Il est possible de vérifier la sélection par l'action sur les curseurs des circuits concernés.



Indication d'Assignment DMX

- ■CONNECT■: Affichage **Actuel**; Le circuit DMX est connecté au circuit Console indiqué par l'afficheur.
- **CONNECT**: le circuit DMX est connecté à un autre circuit Console.
- ■OPEN■ : Le circuit DMX n'est **PAS** connecté.



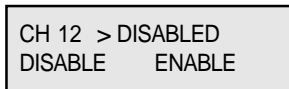
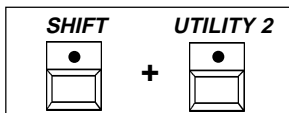
Assignment Standard

- **Shift** affiche un menu supplémentaire:
ALL 1 : 1: les circuits Console 1-26 contrôlent les circuits DMX 1-26.
- **ALL CLEAR Déconnecte tous les circuits!**
- Utiliser cette fonction seulement lors d'un nouveau Patch, ou sauver la configuration actuelle sur carte mémoire, avant de continuer.



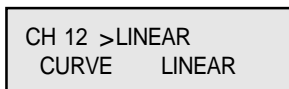
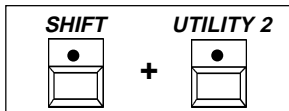
Sélections pour les Sorties Analogiques et DMX

Désactivation de l'effet Solo



- Vous voulez que certains circuits restent actifs, lors de l'utilisation d'un Flash en mode Solo?
- Presser **Shift + Utility 2** et sélectionner **DISABLE SOLO** dans le menu.
 - Sélectionner les **Circuits** avec les **Touches Flash** ou à l'aide de la **Roue Codeuse**, et configurer suivant les besoins (Standard: All Enabled).
 - ➔ Un circuit indiqué par **DISABLED** reste actif en mode Flash Solo. Il n'y a aucune différence entre Mémoire Solo et Flash Solo.
 - ➔ **Shift** accède à un menu supplémentaire. **ALL DISABLED** ou **ALL ENABLED** active / désactive tous les circuits simultanément.

Sélection de Courbes



- Lors de l'utilisation de projecteurs avec différents types de lampe, il peut se produire une différence d'intensité, les curseurs étant positionnés au même niveau. Cette anomalie peut apparaître si vous utilisez des gradateurs de marque ou de technologie différente.
- ➔ Sélectionner grâce à cette fonction, les circuits les plus faibles en mode **Curve**. (Augmente les points bas).
 - Presser **Shift + Utility 2** et presser **SELECT CURVE**, comme indiqué dans l'afficheur.
 - Sélectionner les circuits par les touches Flash ou la Roue codeuse pour les activer en mode **CURVE** si besoin. (Standard: All Linear).
 - ➔ **Shift** accède à un menu supplémentaire. **ALL CURVE** ou **ALL LINEAR** bascule la sélection pour tous les circuits simultanément.

Note: Cette fonction n'a pas d'incidence sur l'intensité des LED's.

MIDI

Introduction

La liaison MIDI permet de coupler plusieurs Lightcommanders, en reliant le connecteur MIDI OUT de la console vers MIDI IN d'une autre console. Par cette liaison, les Mémoires et chaser avec les différents modes (Manuel, Sound, ou vitesse automatique) sont transférés. Lors de la programmation avec des consoles couplées, il est nécessaire de configurer chaque console simultanément.

Autres possibilités:

Un show complet peut être enregistré dans un séquenceur à l'aide de la connexion MIDI OUT.

Ce show peut être restitué ultérieurement à partir du séquenceur, par l'intermédiaire de MIDI IN.

Couplage de deux consoles Lightcommanders

- Positionner tous les **Généraux** à zéro.
- Connecter MIDI OUT de la console Maître à MIDI IN d'une autre console.
- Presser la touche **Utility 1** et sélectionner la fonction **MIDI** dans l'afficheur.
- Sélectionner le même **Cannal MIDI** sur les deux consoles et sélectionner **MIDI IN** sur la console réceptrice **EN PREMIER LIEU**. Activer **MIDI OUT** sur la console Maître!
- L'inscription MIDI apparaît dans le Menu général pour indiquer que le mode est actif.
- Monter le Général Maître de la console Esclave, et positionner les Généraux de la console Maître suivant les besoins.
Le niveau de sortie max de la console esclave dépend directement de son propre curseur Général Maître, les autres Généraux étant contrôlés par la console Maître.
- Après que les consoles aient été programmées simultanément, les **Mémoires et Chasers** peuvent être restitués par la console Maître.



Enregistrement vers un Séquenceur

- Connecter **MIDI OUT** à l'entrée MIDI du séquenceur.
- Presser **Utility 1** et **SELECTIONNER MIDI**. Sélectionner le même **Cannal MIDI** sur la Lightcommander et le Séquenceur.
- **Premièrement**, mettre en route le Séquenceur ("Record").
- activer **MIDI OUT** sur la Lightcommander.
- Le Séquenceur enregistre les effets **Memory** et **Chaser**.
(Les circuits individuels ne sont pas pris en compte)



Restitution d'un show MIDI par l'intermédiaire d'un Séquenceur

- Connecter MIDI IN de la Lightcommander à la sortie du Séquenceur.
- Sélectionner le **Cannal MIDI** et activer **MIDI IN**.
- Mettre en route le Séquenceur (Play).
Le show enregistré au par avant est restitué automatiquement.
Le show peut être synchronisé avec un autre équipement MIDI.

- Sur la page suivante, vous trouverez des informations détaillées à propos du Format MIDI et des commandes de transfert.

Format MIDI et Commandes MIDI



- ➔ Le standard MIDI converse exclusivement avec des commandes de contrôle.
- Tant que MIDI OUT est actif, toutes les positions de curseurs, (Généraux), Page et Numéros de Programmes Chaser sont transférés, pour initialiser la liaison MIDI.
- Tant que MIDI IN est actif, toutes Mémoires, et temporisations activées en interne sont effacées.
(Chaser et Général de Préparation exclus; il sont remplacés si modifiés.
Note: Important pour le contrôle du Général Maitre!).
- ➔ Commandes:
l'octet d'état à transférer to be transferer est toujours une commande de type Control Change.
= 1011nnnn (Bn hex) (nnnn=Cannal MIDI).
Suivent deux octets de Donnée (Data):

<u>Nom:</u>	<u>1.</u>	<u>2. Octets Data:</u>
Curseur Mémoire 1	00	+00-127 (Niveau du curseur)
Curseur Mémoire 2	01	+00-127 (Niveau du curseur)
Curseur Mémoire X	XX	+.....
Curseur Mémoire 12	11	+00-127 (Niveau du curseur)
Général Maitre	17	+00-127 (Niveau du curseur)
Général Preset A	18	+00-127 (Niveau du curseur)
Général Preset B (Memory)	19	+00-127 (Niveau du curseur)
Général Chaser	20	+00-127 (Niveau du curseur)
Touche Mémoire 5-8	23	+08=Mem5 04=Mem6 02=Mem7 01=Mem8
Touche Mémoire 1-4	24	+08=Mem1 04=Mem2 02=Mem3 01=Mem4
Touche Mémoire 9-12	26	+08=Mem9 04=Mem10 02=Mem11 01=Mem12
Page 0-9	27	+00-09 (Page 0 9)
Fonction Solo	28	+16=Flash Circuit 08=Zéro +04=Flash Mémoire 02=Flash Preset B +01=Flash Preset A
Chaser Start (+No.)	32	+00-98 (Numéro de Chaser)
Touche Chaser Step	33	+00-XX (valeur sans importance)
Mode Preset ON	48	+00-XX (valeur sans importance)
Curseur X-Fade	49	+00-127 (Niveau du curseur)
X-Fade Insert	50	+00 = ON, -00 = OFF (différent de zéro)
X-Fade Manuel	51	+00 = ON, -00 = OFF (différent de zéro)
Touches Flash Preset	52	+04=Preset A 02=Preset B 01=Zéro
Mode Sound to Light	53	+00 = ON, -00 = OFF (différent de zéro)
Sound to Light Pause	54	+00-127 (Niveau du curseur)
Sound to Light Bass	55	+00-127 (Niveau du curseur)
Sound to Light Mid	56	+00-127 (Niveau du curseur)
Sound to Light Trebble	57	+00-127 (Niveau du curseur)
Curseur Chaser Speed	58	+00-127 (Niveau du curseur)
Mode Chaser	59	+00 = Sound, 01 = Run, 02 = Manual

Fonctions Importantes

Effacement total des Programmes
Verrouillage en mode Manuel
Verrouillage d'accès à la Programmation
Mémoire libre disponible
Version du Software

Ces cinq fonctions sont disponibles, si la console est éteinte et si les touches respectives sont maintenues pressées lors de l'allumage.



- Observez l'écran et maintenez les touches pressées jusqu'à ce que le menu s'affiche!
-
-

Effacement des Programmes



- Presser et maintenir **Soft A + Soft B + Quit**.
→ **YES** efface toutes les Mémoires et Chasers.
Toutes les sélections sont configurées en **Standard**.
(Patch: 1 :1; Solo: All Enabled; Curve: All Linear)
-
-

Verrouillage en mode Manuel

- Presser et maintenir **Hold + Live + Upper**.
→ **YES** active le mode Manuel et verrouille la Page.
Annulation: Répéter la procédure et presser **NO**.
-

Verrouillage d'accès à la Programmation

- Presser et maintenir **Memory + Chase + Utility 1**.
→ **YES** verrouille la Programmation, le chargement de programmes et la fonction MODIFY disponible dans le Menu Preview
Annulation: Répéter la procédure et presser **NO**.
-
-

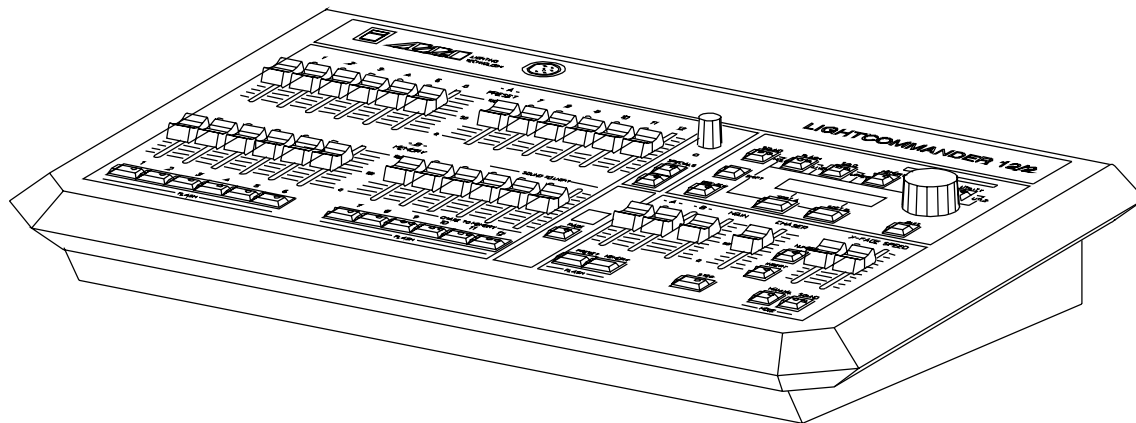
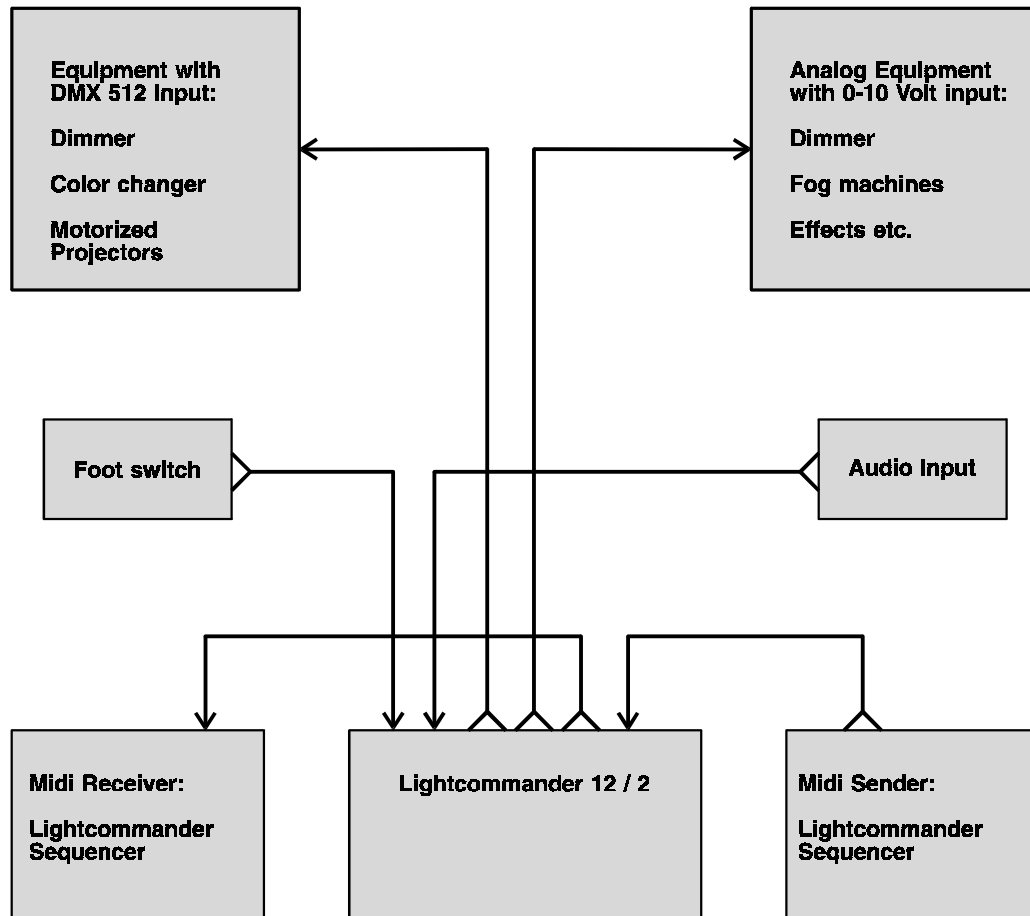
Indication de la Mémoire libre disponible

- Presser et maintenir **Preview + Soft A + Soft B**.
Sur l'afficheur sont indiqués les pas de chaser libres restants.
Au relâchement des touches, l'écran affiche le Menu Général.
-

Software Version



- Maintenir les deux touches Soft à l'allumage de la console.
-



Spécifications Techniques

Entrées et Sorties (Brochage)

1. Tension d'entrée:

la console est alimentée en 230v, courant alternatif (50 Hz).

→ L'alimentation compense les fluctuations de tensions entre 180 et 240v AC.



→ **Attention! Pour être conforme aux normes de sécurité en vigueur, la console doit être utilisée sur un réseau à la terre!**

2. Sorties Analogiques; 0/+10v DC:

Les signaux de télécommande sont disponibles sur une embase type SUB-D 15-Br.

Brochage:	Pin	Circuits
	1 -12	1 -12
	13 -14	S1 -S2
	15	Commun (Terre)

3. Sortie DMX:

La sortie DMX est conforme au protocole USITT DMX 512 (1990).

La Lightcommander peut contrôler tout équipement compatible à ce standard.

Brochage:	Pin		Pin	
	1	= Masse	4	= non connecté
	2	= Data -	5	= non connecté
	3	= Data +		

4. Entrée Audio (Sound In):

Une embase RCA test utilisée pour recevoir un signal Audio. Un transformateur est utilisé pour isoler l'entrée. Impedance approx. 1 kOhm.

→ L'entrée doit recevoir une tension min. d' approx. 100 mV pour être opérationnelle.
Fonctionnement: Tourner le potentiomètre Sound jusqu'à ce que la LED clignote au rythme de la musique.



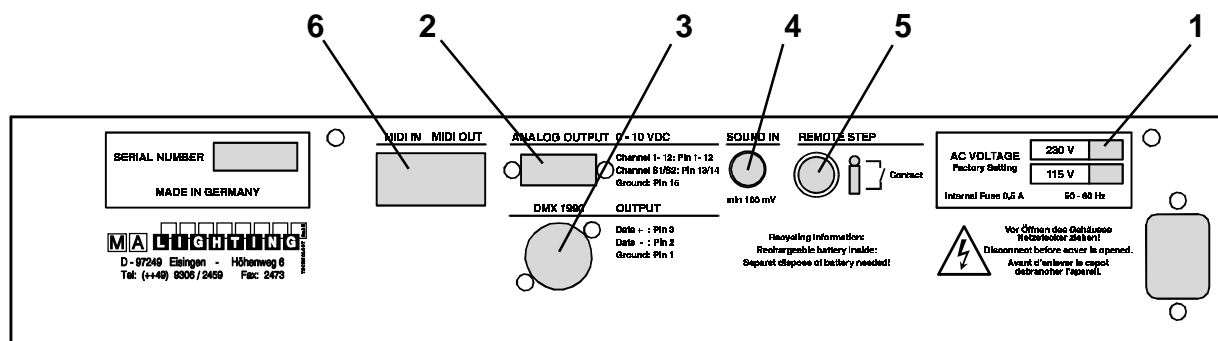
5. Commande Externe: (Remote GO)

Utiliser une fiche Jack 1/4", pour connecter une pédale à la console.

A chaque contact, le chenillard défile d'un pas supplémentaire.

6. MIDI IN / MIDI OUT:

L'interface MIDI reçoit le standard M I D I.



7. Connecteur XLR 3 Broches pour flexible d'éclairage:

Brochage:	Pin	
	1	= non connecté
	2	= Masse
	3	= 12v DC

→ **Note: Sujet à modifications sans avertissement.**

INDEX

B

Backup 18

Blind 20

C

Carte Mémoire 18

Backup 18

Carte mémoire

Changement de la pile 18

Sauvegarde et Chargement 18

Chaser 12

Mode 13

NEW CHASE? 12

Chaser en Mémoire

Prévisualisation d'un Chaser en Mémoire 16

Programmation d'un Chaser en Mémoire 16

Restitution d'un Chaser en Mémoire 16

Chenillards

Edition de Pas "Mémoire" 15

Edition de Pas "Niveaux Reels" 15

Insertion de Pas "Mémoire" 15

Insertion de Pas "Niveaux Reels" 15

Chenillards "Mémoire" 12

Chenillards "Niveaux Reels" 12

Circuits Directs 18

Introduction 18

Position des touches 18

Commande externe / GO 17

Configuration des sorties 23

CONNECT 23

Couplage 25

D

DELETE 12

Désactivation de l'effet Solo 24

E

Edition de Pas Chaser 15

F

Flash Circuit 9

Flash Mémoire 10

Fonctions générales 17

Fonctions Shift 19

G

Gel des Sorties (Hold) 20

H

Hold 20

I

Insertion de Mémoires 14

Insertion de Pas Chaser 15

L

Live 20

M

Mémoires 10

Edition d'une Mémoire 11

Mode Insert 11

Prévisualisation de Mémoire 11

Transferts de Mémoires 11

Transferts temporisés 11

MIDI 25

Couplage de deux Lighcommanders 25

Enregistrement vers un Séquenceur 25

Format et commandes MIDI 26

Introduction 25

Mode Insert 11, 14

Mode Live / Aveugle 20

Mode Theatre 21

Mode Wide 22

Annuler la sélection 22

Sélection du mode 24 circuits 22

Utilisation des circuits étendus 22

Modification de Chenillard 15

O

OPEN 23

P

Page 10

Patch DMX

Assignation des voies DMX 23

Introduction 23

Redirection des circuits DMX de la console 23

Préparations Manuelles 8

Preview 11

Prévisualisation d'un Chaser en Mémoire	16
Prévisualisation d'une Mémoire	11
Programmation de Chenillard	12
Chenillard "Level"	12
Chenillard Mémoire	12
Insertion de mémoire	12
Insertion d'une Préparation Manuelle	12
Programmation de Mémoires	10
Mémorisation d'un effet	10
Programmation de Mémoires en Aveugle	11

R

Restitution de Chenillards	13
Auto-Speed	13
Défilement automatique	13
Défilement Manuel / GO	14
Insertion de Mémoires	14
Mode Insert	14
Mode Sound	13
Sélection du temps de transfert	13
Transferts Manuels	14
Restitution de Mémoires	10

S

Sauvegarde des données sur Carte mémoire	18
Sauvegarde et Chargement	18
Section Maître	7
Sélection de courbes	24
Sélections pour les sorties Analogiques et DMX	24
Désactivation de l'effet Solo	24
Sélection de courbes	24
Solo	8, 9, 10
Sound to Light	17
Changement brusque des programmes	17
Introduction	17
Mise en oeuvre du mode Sound-to-Light	17
Specials 1/2	18
Spécifications techniques	29
Brochage	29
Connecteur XLR pour flexible d'éclairage	29
Entrées et Sorties	29

T

Theatre Mode	21
Touches Flash	8
Touches importantes	27
Transferts d'effets	11

U

Utilisation des 24 circuits	22
Utilisation des Généraux Manuels	10
Utilisation des touches Flash	8
Flash Circuits	8
Flash Général-A	8
Flash Général-B	8
Flash Mémoire	8
Solo	8
Utilisation du Général-A	8
Utilisation en mode Manuel	9
Flash Circuits	9
Flash Solo	9
Transferts d'effets	9
Utility 1	23
Utility 2	24

V

Vue générale des fonctions Shift	19
----------------------------------	----

X

X-Fade	13
--------	----

Préconisations:

1. Lire attentivement toutes les instructions de ce présent manuel.
2. Garder le présent manuel pour utilisation ultérieure.
3. Suivre toutes les instructions sur l'appareil.
4. Débrancher le cordon secteur avant de nettoyer l'appareil; Ne pas utiliser de liquides, ni de sprays nettoyants. essuyer avec un chiffon doux.
5. Ne pas utiliser l'appareil près de l'eau.
6. ne pas poser l'appareil sur des supports instables. Il risquerait de tomber et d'être endommagé.
7. Ne pas obturer ou gêner les voies d'aération qui assurent un fonctionnement fiable et protègent contre les surchauffes. Prévoir l'installation de l'appareil dans un endroit suffisamment aéré.
8. L'appareil est livré avec des connecteurs normalisés. Ces connecteurs ne peuvent être utilisés qu'avec des prises correspondantes. Ces mesures de sécurité doivent être suivies dans tous les cas de figure. Dans le cas où une prise ne peut pas être connectée à l'embase (ex: vieux connecteurs), le connecteur doit être remplacé par un électricien.
9. Ne poser aucun objet sur les câbles, et s'assurer que personne ne marche dessus.
10. Dans le cas d'utilisation de prolongateurs, ou multiprises de courant, s'assurer que la consommation totale en courant de la somme des unités connectées n'exède pas la puissance totale admissible par le câble. La somme en courant des appareils branchés sur la même prise ne doit pas dépasser 10 Ampères.
11. Ne renverser aucun liquide sur l'appareil. N'introduire aucun objet dans les slots de l'appareil. Cela pourrait provoquer des court-circuits, entraînant des coups de feu, et autres dommages.
12. Ne pas essayer d'effectuer le SAV de l'appareil par vos propres moyens, vous courrez le risque de l'endommager. Le service ne doit être effectué que par un spécialiste.
13. Si un des cas suivants se présente, débranchez le cordon d'alimentation et appelez votre revendeur:
 - A. Câble ou connecteur abimé ou brûlé.
 - B. Liquide dans l'appareil.
 - C. Appareil exposé à la pluie ou à l'humidité.
 - D. L'appareil ne fonctionne pas correctement, même lorsque les instructions du manuel d'utilisation sont suivies scrupuleusement.
 - E. L'appareil a été endommagé lors d'une chute.
14. N'utiliser que des câbles et connecteurs normalisés.
15. Eviter l'utilisation de talkie-walkies de forte puissance à proximité de l'appareil.

DECLARATION DE CONFORMITE

Conformément aux articles 89/336 EWG et 92/31 EWG

Nom du Fabricant: MA Lighting Technology GmbH
Adresse du Fabricant: Höhenweg 6
D-97249 Eisingen

Déclare que le produit

Nom du produit: MA Lightcommander 12/2
Type: LC 12/2

répond aux spécifications suivantes:

Norme: EN60065, VDE0860, IEC65
EMV (EMC): EN55103-1 (E1), EN50081-1
EN55103-2 (E2), EN50082-1

Informations supplémentaires: Toutes les entrées / sorties DMX 512 et analogiques doivent être blindées, et connectées à la masse du connecteur correspondant.

Eisingen le 17. 01. 1995

Ing. Dipl. Michael Adenau

