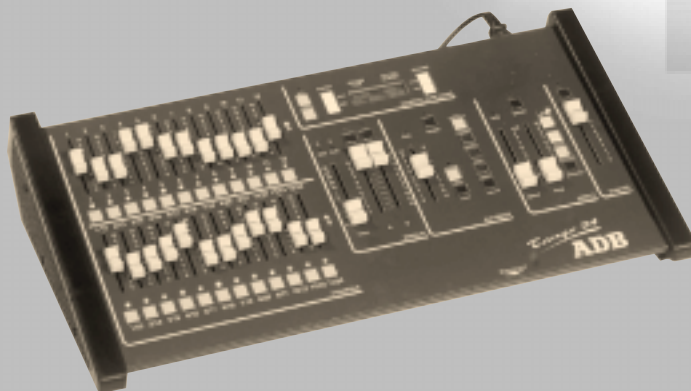
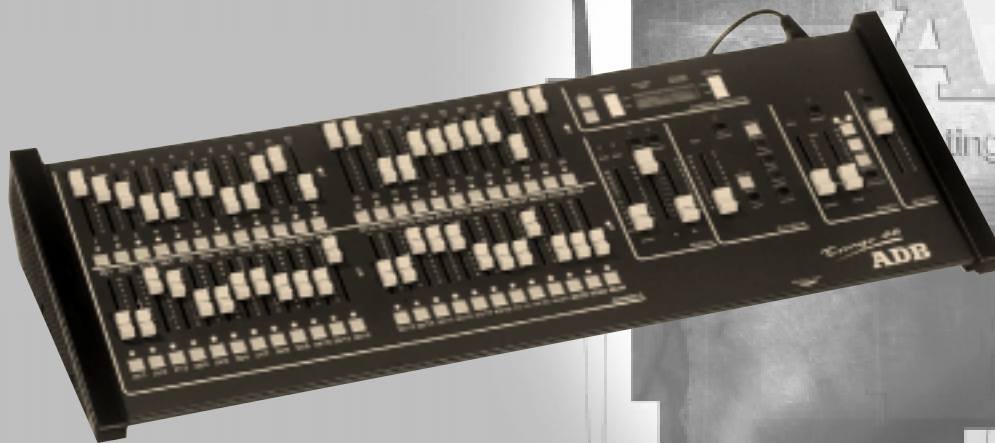


# TANGO

Instruction Manual  
Manuel d'instruction  
Gebruiksaanwijzing  
Bedienungsanleitung



**ADB**  
Lighting Technologies

**ADB**  
Lighting Technologies

# Manuel d'instruction

## Sommaire

Réception - Déballage	5
Généralités - Sécurité	5
Installation	6
Configuration du pupitre	11
«GRAND MASTER»	12
Mode manuel («MANUAL»)	12
Mode TRANSFERT («CROSS FADE/PLAYBACK»)	15
Mode effets spéciaux «EFFECT»	20
PATCH	24
Commande à distance (option)	25
Sorties analogiques (option)	28
En cas de problèmes	29
Commandes, indicateurs et connecteurs	31

## Réception - Déballage

Dès réception de votre équipement, ouvrez soigneusement l'emballage et examinez votre équipement.

Si vous remarquez un quelconque dommage, contactez immédiatement le transporteur et faites enregistrer votre plainte. Vous pouvez être persuadé que cet équipement a quitté l'usine dans un état impeccable.

Assurez-vous bien de la stricte conformité de ce que vous avez reçu et du bon de livraison ainsi que de la conformité de ce bon vis à vis de votre commande.

En cas d'erreur, contactez immédiatement le transporteur afin d'éclaircir la situation et d'obtenir entière satisfaction.

Si tout est en ordre, remplacez l'équipement dans son emballage et conservez-le dans une pièce chauffée, à l'abri de la poussière et de l'humidité en attendant son installation finale. Ne laissez en aucun cas l'équipement sur le chantier.

## Généralités - Sécurité

Equipement est construit selon les normes européennes de sécurité et nécessite impérativement une mise à la terre conforme aux réglementations locales en vigueur.

Pour éviter tout risque d'électrocution, n'enlevez surtout pas le couvercle ou toute autre partie du châssis. L'accès aux éléments internes n'est pas requis pour une utilisation normale.

Confiez l'entretien et les réparations éventuelles exclusivement à un personnel qualifié.

Déconnectez toujours l'alimentation avant d'ouvrir l'appareil pour un entretien ou une réparation.

### **AVERTISSEMENT! TENSIONS MORTELLES A L'INTERIEUR**

Un raccordement à une source d'alimentation inappropriée peut endommager irréversiblement votre équipement. L'équipement doit être utilisé pour les applications prévues et l'équipement qui lui est connecté doit être préalablement testé, cette responsabilité incombe à l'utilisateur. Afin de garantir une sécurité optimale, cet équipement devra être exclusivement installé et entretenu par un personnel qualifié.

En aucun cas, l'appareil ne pourra être modifié, ADB

N'apportez aucune modification à votre équipement.

ADB n'acceptera aucune responsabilité en cas de dommages qui résulteraient de modifications non autorisées.

### **Remarque importante concernant les câbles d'alimentation**

Les câbles d'alimentation et autres connections représentent un élément essentiel de votre équipement et contribuent à sa sécurité.

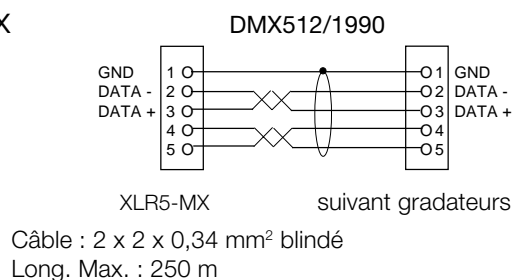
- utilisez toujours un interrupteur ou un disjoncteur général pour couper l'alimentation; ne tirez jamais sur le câble
- n'utilisez jamais de câbles ou de connecteurs en mauvais état, vérifiez-les à chaque installation et à intervalles réguliers pour les installations fixes
- écartez les câbles d'alimentation des câbles data.

## Installation

Le pupitre d'éclairage Tango est un équipement professionnel conforme à la norme de sécurité EN60950. Il s'agit d'un produit de classe 1, conçu et fabriqué selon la norme EN60950.

Afin d'éviter tout risque d'électrocution, il n'y a aucune nécessité d'ouvrir l'appareil pour en assurer la bonne utilisation. Pour l'entretien, faites appel à un spécialiste qualifié.

## Connexions de signaux



Pour plus de sécurité de fonctionnement, la sortie DMX512/1990 de ce produit a été protégée par une isolation galvanique. L'isolation a été testée pour résister à du 500 V dc, afin d'éviter les problèmes inhérents aux circuits de terre ou de transférer les basses tensions parfois présentes sur certains signaux aux commandes ou autres connecteurs de signaux accessibles à l'utilisateur.

Il est strictement interdit d'appliquer quelque tension que ce soit aux connexions du pupitre d'éclairage Tango (appareil auxiliaire, option, DMX et sorties analogiques).

Toute connexion à des sources non appropriées risque d'endommager le pupitre d'éclairage Tango et d'être dangereux pour l'utilisateur. L'utilisateur utilisera l'équipement sous sa propre responsabilité dans le but pour lequel il a été conçu et vérifiera les équipements qui y sont connectés.

Le pupitre d'éclairage Tango est un équipement professionnel d'une grande facilité d'emploi. Toutefois, pour bénéficier au maximum de ses fonctions de sécurité intégrées, l'installation et l'entretien de l'équipement seront uniquement confiés au personnel qualifié et formé à cet effet.

## Spécifications techniques

Alimentation : 220V - 240V, 50 Hz  $\pm$  1 %.

Dimensions mécaniques en mm (largeur x profondeur x hauteur) :

	Tango 24	Tango 48
Emballé	650 x 340 x 130	860 x 340 x 130
Déballé	620 x 315 x 118	815 x 315 x 118

## Options et accessoires

- Carte de conversion pour sorties analogiques 370uA ou 0/+10V (24 circuits).
- Carte de conversion pour sorties analogiques 370uA ou 0/+10V (48 circuits).
- Carte mémoire 64 K pour stockage permanent.
- Connecteur mâle DE09 pour commande à distance.
- Connecteur mâle XLR à 5 broches pour signal DMX 512.
- Housse anti-poussière pour le Tango 24.
- Housse anti-poussière pour le Tango 48.

## Déballage du pupitre

Dès que vous avez déballé le pupitre, vérifiez si vous avez bien reçu :

- 1 pupitre d'éclairage Tango
- 1 manuel d'instructions
- 1 câble d'alimentation
- 1 connecteur mâle XLR à 5 broches pour signal DMX 512/1990

Si vous constatez une pièce manquante, prenez immédiatement contact avec votre fournisseur. Conservez la boîte et l'emballage : ils pourront servir ultérieurement pour transporter ou entreposer le pupitre.

## Précautions

### ATTENTION

**Afin d'éviter tout risque d'incendie ou d'électrocution, veillez à ne pas exposer le matériel à la pluie ou à l'humidité**

## Mesures de sécurité

Débranchez la fiche de contact lorsque vous n'utilisez pas l'appareil.

En cas d'interruption accidentelle du courant du pupitre, tous les paramètres définis seront maintenus jusqu'au rétablissement de la puissance normale.

Évitez d'utiliser le pupitre dans les conditions suivantes :

- Endroits extrêmement chauds, froids ou humides  
Limites:

Température ambiante	:	0 à 40 °C
Stockage	:	- 10 à 50 °C
Gradient maximum	:	5 °C par heure
Humidité	:	30 % à 70 % d'humidité relative sans condensation.
- Endroits poussiéreux.
- Prenez garde à la condensation de l'humidité.
- Évitez d'utiliser le pupitre directement après l'avoir déplacé d'un endroit froid en un endroit chaud ou après avoir réchauffé une pièce froide.
- Manipulez le pupitre avec précaution.
- Ne placez aucun objet lourd sur le pupitre.
- Ne placez rien qui puisse se répandre et créer des problèmes, ni sur le pupitre, ni à proximité.

## Connexion au panneau arrière

La seule connexion nécessaire pour faire fonctionner le pupitre est de brancher le câble d'alimentation sur le panneau arrière et de connecter la fiche à une sortie secteur appropriée. De plus, il faudra relier un câble approprié de la prise de sortie DMX 512/1990 à un gradateur commandé en DMX 512/1990.



## Configuration du pupitre

### Mise sous tension

Chaque fois que vous mettez le pupitre sous tension, le système effectue une vérification de fonctionnement interne.

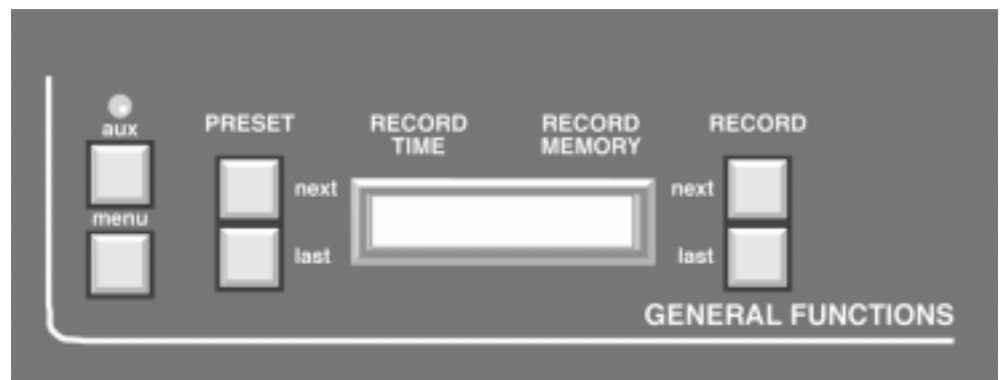
Pendant ce temps, le numéro de la version du logiciel apparaît sur l'unité d'affichage.

Les mémoires et les temps apparaissent ensuite à l'écran, signalant ainsi que le pupitre est opérationnel et prêt à être utilisé.

Si les indicateurs n'apparaissent pas, consultez la section «En cas de problèmes» de ce présent manuel.

La première fois que vous utiliserez le pupitre, il sera configuré de la même manière qu'au cours de sa fabrication. Par conséquent, cette configuration sera mémorisée lors de la mise hors tension du pupitre et sera réutilisée lorsque vous le remettrez sous tension la fois suivante.

Si vous désirez modifier cette configuration, consultez la section «Configuration du pupitre» de ce présent manuel.





## Configuration du pupitre

Le pupitre peut être configuré avec un certain nombre de paramètres, en fonction des besoins de l'opérateur.

Ces paramètres sont les suivants :

- Ecriture vers et à partir d'une carte mémoire
- Patching des circuits sur les gradateurs
- Suppression de mémoires
- Simple ou double préparation
- Choix du type d' effet
- Accès au texte d'aide (HELP)
- Identification du nombre de mémoires libres disponibles
- Réglage du contraste lumineux de l'unité d'affichage
- Réinitialisation du pupitre
- Travailler avec les registres

Pour entamer la procédure de configuration du pupitre, appuyez sur le bouton «MENU». L'unité d'affichage propose alors une série d'options que vous pouvez soit valider, soit modifier en fonction de vos besoins.

Si vous appuyez sur la touche «QUIT»(quitter) ou «SAVE»(sauvegarder), vous sortirez du menu de configuration et l' affichage normal réapparaîtra.

Si vous désirez modifier deux paramètres ou plus, appuyez à nouveau sur le bouton «MENU» pour revenir en mode configuration.

Si vous appuyez sur le bouton «MENU» pendant que vous vous trouvez dans le menu de configuration, vous sortirez du menu de configuration et toutes les modifications effectuées seront ignorées.

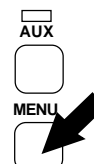
Lorsque vous appuyez sur le bouton «MENU» la première fois, l'écran du menu d'ouverture apparaît.

Chaque option apparaît à côté du bouton «NEXT»(suivant) ou du bouton «LAST»(précédent).

Appuyez sur l'un ou l'autre bouton, soit pour modifier le paramètre, soit pour obtenir un autre menu proposant d'autres options.

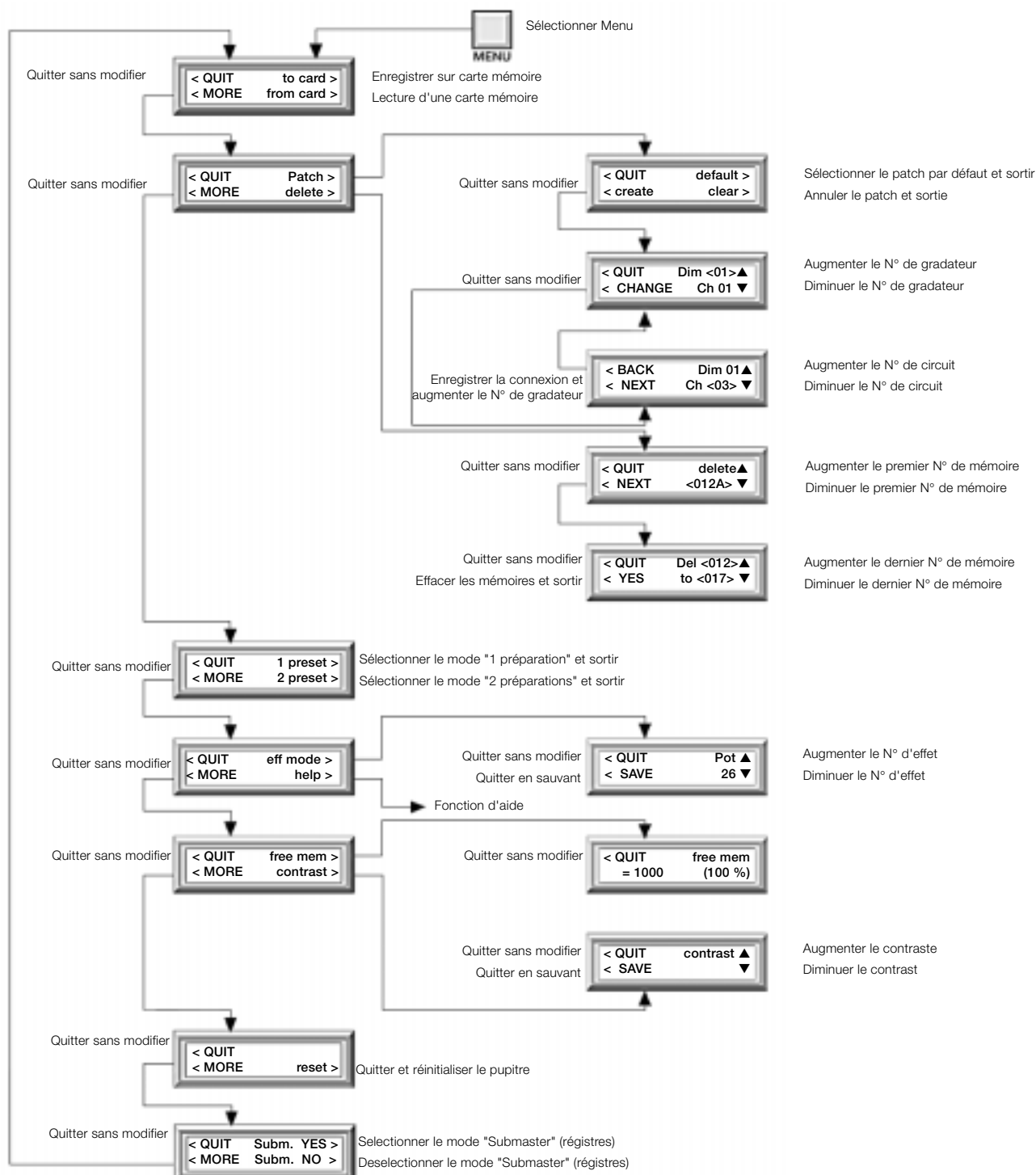
La Figure 1 présente la séquence d'options et d'écrans constituant la totalité des options de configuration.

Le patch est une procédure un peu plus complexe, décrite en détail dans la section «Patch» de ce présent manuel.



## Le texte d'aide

Vous pouvez accéder au texte d'aide à partir d'une option "MENU" (voir Figure 1).  
 Pour l'utiliser, il suffit de sélectionner l'option "HELP" pour obtenir une liste déroulante des sujets.  
 Lorsque vous choisissez un sujet, le système en affiche une description déroulante.  
 Utilisez les boutons "RECORD LAST" et "RECORD NEXT" pour faire défiler le texte.



## «GRAND MASTER»

### Utilisation du «GRAND MASTER»

La section «Grand Master» commande les sorties du pupitre.

Si le bouton «ON/OFF» est enfoncé, toutes les sorties du pupitre sont coupées (La LED au-dessus du bouton est éteinte).

Appuyez une deuxième fois sur le bouton «ON/OFF» pour rétablir les sorties (la LED s'allume).

Le potentiomètre «Grand Master» commande le niveau de sortie général du pupitre.

En position la plus basse (0), les sorties sont éteintes, comme si le bouton «ON/OFF» était éteint.

En position la plus haute (10), les sorties sont à leur maximum.

Toute position intermédiaire produira une sortie entre 0 % et 100 % selon la position du potentiomètre.



## Mode manuel («MANUAL»)

### Boutons FLASH

A chaque circuit est associé un bouton FLASH.

Le fonctionnement de ces boutons varie légèrement selon que le pupitre est configuré en 1 Préparation (A) ou 2 préparations (A + B).

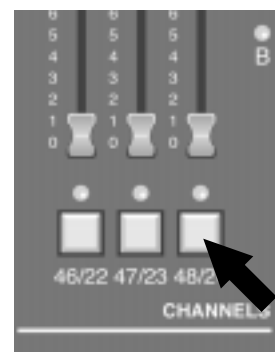
En mode "Une préparation", chaque bouton fait flasher la sortie du circuit associé.

(la LED correspondante au-dessus du bouton s'allume).

En mode "Deux Préparations", chaque circuit est associé à deux potentiomètres et donc à deux boutons flash et deux LEDs.

Chaque bouton flash commande la sortie du circuit correspondant (les LEDs correspondantes des Préparation A et B s'allument).

Le niveau de sortie du mode flash dépend de la position du potentiomètre «Grand Master» et de l'extinction ou non du bouton «ON/OFF».



### Création d'une sortie «manuelle»

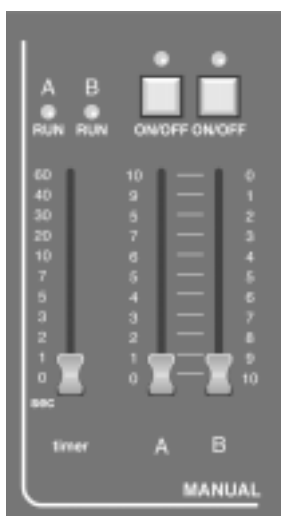
Chaque Préparation (A et B) possède un potentiomètre général et un bouton «ON/OFF».

Le potentiomètre général de la Préparation B fonctionne de la manière inverse à celui de la Préparation A, c.à.d. que pour le potentiomètre général B, 100 % correspond à la position inférieure et 0 à % la position supérieure.

Les boutons «ON/OFF» fonctionnent de la même manière que le bouton «ON/OFF» du mode «Grand Master».

En effet, ils commandent la coupure ou non de la sortie de leur Préparation respective (LED éteinte).

En mode "Une Préparation", la LED «ON/OFF» de la Préparation B est éteinte en permanence (le bouton «ON/OFF» et le potentiomètre général qui y sont associés sont inactifs).



## Mode "1 préparation"

En mode "1 Préparation", le nombre de circuits disponibles est le double du nombre de circuits disponibles en mode 2 Préparations.

Supposons que tous les potentiomètres des circuits soient sur la position 0, que le potentiomètre principal de la Préparation A soit sur une position supérieure à 0 et que le bouton «ON/OFF» soit sélectionné, c.à.d. que sa LED soit allumée.

Supposons en outre que le potentiomètre «Grand Master» soit sur une position supérieure à 0 et que son bouton «ON/OFF» soit allumé.

Chaque fois que vous faites glisser le potentiomètre d'un circuit, vous produisez une sortie sur ce circuit.

Si un gradateur est relié à la sortie, la lampe se trouvant sur ce circuit s'allumera.

En augmentant le niveau du potentiomètre du circuit, vous augmenterez le niveau de luminosité de la lampe.

Selon le mode de Prévisualisation sélectionné, une fois que le niveau de sortie est supérieur à 5 %, la LED au-dessous de ce potentiomètre s'allume.

Consultez à ce sujet la partie «Fonction des LEDs et du bouton PREVIEW».

De même, si le potentiomètre général de Préparation est sur une position supérieure à 5 %, la LED de Préparation A s'allumera pour indiquer que le mode Préparation est activé. En faisant glisser simultanément plusieurs potentiomètres de circuits, vous allumerez d'autres lampes sur les sorties correspondantes, ainsi que les LEDs au-dessous des potentiomètres activés.

Une fois qu'une préparation a été créée, le niveau des sorties peut être modifié de plusieurs manières.

- En faisant glisser chaque potentiomètre individuel de manière à moduler son niveau de sortie.
- En changeant la position du potentiomètre principal de Préparation A pour modifier le niveau de sortie de tous les circuits actifs de la Préparation.
- En faisant glisser le potentiomètre «Grand Master» pour modifier le niveau de sortie du pupitre.

L'action du potentiomètre général de Préparation est régie par le réglage du potentiomètre de temporisation du mode "MANUAL". (potentiomètre "TIMER")

Considérons le mouvement du potentiomètre principal et appelons la position initiale «pos. A» et la position finale «pos. B». Si la temporisation est à 0, la sortie évoluera à la vitesse du mouvement du potentiomètre général.

Si la temporisation est sur n'importe quelle autre position que 0, la sortie passera de la «posn A» à la «posn B» dans le laps de temps défini.

Tandis que la sortie continue à passer d'une valeur à l'autre, la LED «RUN A» au-dessus du potentiomètre de temporisation clignotera pour indiquer que le transfert est toujours en cours.

Si vous faites à nouveau glisser le potentiomètre général de préparation, par exemple jusque sur la «pos. C», pendant qu'un transfert est en cours, le système reprendra le transfert, avec la nouvelle temporisation (si elle a été modifiée), de la «pos. B» à la «pos. C».

### Remarque :

Si vous modifiez la commande manuelle de la temporisation au cours d'un transfert, le système reprendra le transfert à partir de la position en cours jusqu'à sa position finale, mais prendra en considération le pourcentage effectué du transfert en cours.

Cela signifie que si le transfert était effectué à 50 % et que la temporisation a été positionnée sur 18 secondes, il faudra 9 secondes supplémentaires pour que le transfert soit terminé.

Vous pouvez à n'importe quel moment couper la sortie en utilisant les boutons «ON/OFF», que ce soit de la section «Manual Preset A», de la section "Manual Preset B" ou de la section «Grand Master».

Vous pouvez également couper la sortie en positionnant le potentiomètre principal sur 0.

## Mode "2 PREPARATIONS"

Le mode 2 Préparations permet de configurer deux sorties sur deux rangées différentes de potentiomètres, la Préparation A et la Préparation B.

Chacune de ces deux préparations (ou les deux simultanément) peuvent sortir du pupitre, la plus grande valeur de chaque circuit étant prioritaire.

La (les) préparation(s) activée(s) est (sont) indiquée(s) au moyen de la LED correspondante.

Les LEDs des potentiomètres de Préparation donnent des informations différentes suivant le mode de prévisualisation sélectionné.

Consultez à ce sujet la partie «Fonction des LEDs et du bouton PREVIEW» de ce présent manuel.

Chacune de ces Préparations peut être coupée au moyen du bouton «ON/OFF» approprié.

Le niveau de sortie de chaque Préparation est déterminé par les deux potentiomètres principaux, A et B.

Supposons qu'un état de sorties ait été créé sur les deux rangées de potentiomètres, que la Préparation A soit activée, c.-à-d. que les deux potentiomètres principaux soient sur la position maximale, et que la temporisation soit positionnée sur 10 secondes.

Vous pouvez réaliser un transfert progressif de la Préparation A vers la Préparation B, en faisant simplement glisser les deux potentiomètres principaux ensemble du haut vers le bas.

Le transfert complet prendra 10 secondes.

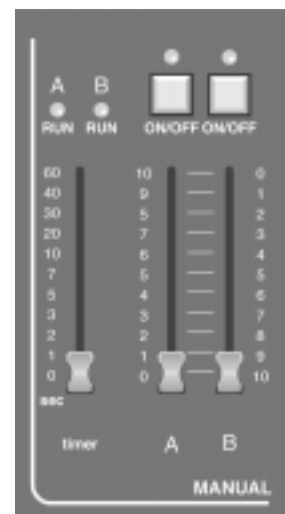
Pendant ces 10 secondes, les LEDs «RUN A» et «RUN B» au-dessus du potentiomètre de temporisation clignoteront pour indiquer qu'un transfert est en cours.

Une fois l'opération terminée, vous pouvez créer un nouveau transfert avec les potentiomètres des circuits de la Préparation A et inverser le processus, c.-à-d. faire glisser les potentiomètres du bas vers le haut pour entamer le nouveau transfert.

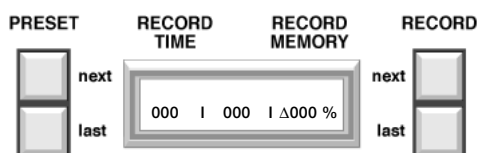
### Remarque :

Un transfert progressif comparera en permanence la valeur des deux potentiomètres pour chaque circuit.

La valeur la plus élevée sera toujours prioritaire, c.-à-d. que la valeur de sortie ne descendra jamais au-dessous de la valeur initiale du potentiomètre, (transfert sans creux de lumière).



## Mode TRANSFERT («CROSS FADE/PLAYBACK»)



### Signification de l'unité d'affichage

En fonctionnement normal, la ligne supérieure de l'affichage donne des informations relatives au stockage des mémoires.

«RECORD TIME» est la durée qui sera enregistrée avec une mémoire lorsque vous appuyez sur le bouton d'enregistrement.

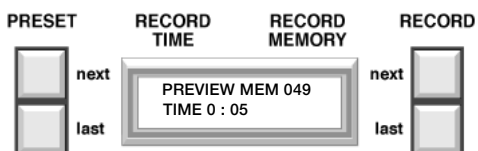
«RECORD MEMORY» est le numéro de la mémoire qui sera utilisée.

La ligne inférieure du display comporte trois zones séparées : «STAGE»(scène), «PRESET»(préparation) et «XF TIME»(temps de transfert).

Ces zones indiquent le numéro de la mémoire en cours sur scène, de la mémoire en Préparation, ainsi que la durée du transfert de la mémoire "SCENE" vers la mémoire en Préparation (en automatique).

Deux groupes de touches «SUIVANT» et «PRECEDENT» se trouvent à la gauche et la droite de l'unité d'affichage.

En fonctionnement normal, ces touches permettent de faire défiler les numéros des mémoires «PREPARATION» et «RECORD».



### Fonction des LEDs et du bouton «PREVIEW»

Les LEDs qui se trouvent au-dessous des potentiomètres de circuits peuvent être configurées de manière à afficher différentes informations.

Pour faire défiler les options, utilisez le bouton «MEMORY PREVIEW».

Les options apparaîtront alors sur l'unité d'affichage.

La configuration initiale est destinée à simuler les sorties du pupitre sur les LEDs. Cela signifie que si la sortie pour un circuit est supérieure à 5 %, la LED correspondante s'allumera.

Appuyez sur le bouton «MEMORY PREVIEW» pour afficher les sorties de la section mémoire du pupitre, appelée «Cross Fade/Playback».

L'unité d'affichage confirmera alors le numéro de la mémoire prévisualisée, ainsi que la durée du transfert enregistré avec cette mémoire.

Les circuits activés de cette mémoire seront donnés par des LEDs allumées.

Pour faire défiler les numéros de mémoires prévisualisées, utilisez les boutons «PRESET NEXT» et «PRESET LAST».

Si vous appuyez à nouveau sur le bouton «MEMORY PREVIEW», les sorties de la section "EFFETS" seront affichées.

Appuyez à nouveau sur le bouton «MEMORY PREVIEW» pour que les LEDs donnent à nouveau les sorties du pupitre.

Si les LEDs affichent une Mémoire ou un Effet et que vous appuyez sur n'importe quel bouton des sections «Manual» (autre qu'un bouton flash), «Crossfade/Playback», «Effect» ou «Master», les LEDs afficheront à nouveau les sorties du pupitre.

## Enregistrement d'une mémoire

Le pupitre TANGO peut gérer jusqu'à 200 mémoires (enregistrement, suppression, altération et insertion).

Il est à noter que la mémoire 000 correspond à un noir, c.-à-d. tous les circuits à zéro, et ne peut être ni modifiée, ni écrasée.

«RECORD» permet d'enregistrer les sorties du pupitre dans la mémoire dont le numéro apparaît dans la fenêtre «RECORD MEMORY» de l'unité d'affichage. Vous pouvez numéroter ces mémoires de 001 à 999 en utilisant les boutons «RECORD NEXT» et «RECORD LAST» à droite de l'unité d'affichage.

Si le numéro affiché correspond à une mémoire déjà enregistrée, la fenêtre «RECORD MEMORY» NE clignotera PAS.

Dans ce cas, le système demande confirmation avant d'écraser la mémoire précédente. Une fois la mémoire enregistrée, la fenêtre «RECORD MEMORY» affiche le numéro de la mémoire suivante.

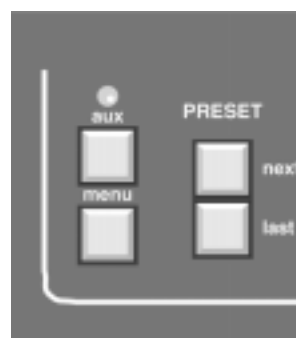
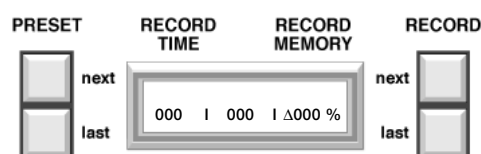
Lorsque vous enregistrez une mémoire pour la première fois, le temps donné par le potentiomètre «MANUAL TIMER» est pris en considération et stocké en mémoire.

Si cette mémoire avait déjà été enregistrée auparavant, le système conservera le temps de la mémoire définie auparavant.

Si vous appuyez en même temps sur «RECORD NEXT» et «RECORD LAST», la mémoire affichée dans la fenêtre «PRESET» sera copiée dans la fenêtre «RECORD MEMORY».

Pour la relecture des mémoires, consultez la partie «Relecture d'une mémoire» de ce présent manuel.

S'il s'avérait nécessaire de modifier le contenu d'une mémoire, consultez la partie «Modification d'une mémoire» de ce présent manuel.



## Attribution d'un temps à une mémoire

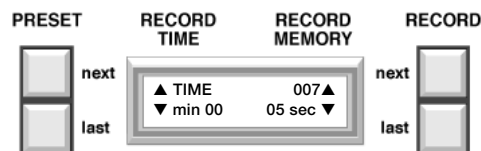
Si vous désirez attribuer un temps à une mémoire, vous avez deux possibilités:

- Vous pouvez soit utiliser le potentiomètre «MANUAL TIMER», si la mémoire n'avait encore jamais été enregistrée auparavant, et ce de la manière décrite à la section précédente.
- Soit vous désirez modifier la durée de temps après avoir enregistré la mémoire, auquel cas vous devez suivre la procédure suivante :

Appuyez sur le bouton «TIME» pour attribuer un temps à la mémoire dont le numéro apparaît dans la fenêtre «PRESET». Utilisez les boutons «PRESET NEXT» et «PRESET LAST» pour modifier les minutes.

Utilisez les boutons «RECORD NEXT» et «RECORD LAST» pour modifier les secondes.

Pour enregistrer le temps, appuyez à nouveau sur «TIME».



## Relecture d'une mémoire

Cette fonction implique un transfert à partir de la mémoire active («STAGE»), s'il y en a une, vers la mémoire sélectionnée dans la fenêtre «PRESET» de l'unité d'affichage.

Vous pouvez sélectionner ce numéro de mémoire au moyen des boutons «PRESET NEXT» et «PRESET LAST» se trouvant à gauche de l'unité d'affichage. Vous pouvez appeler le numéro de mémoire 000 (noir) dans la fenêtre à n'importe quel moment en appuyant en même temps sur les boutons «PRESET NEXT» et «PRESET LAST».

Vous pouvez effectuer un transfert vers la mémoire «PRESET» en manuel ou en automatique.

Les deux méthodes sont interchangeable, c.-à-d. qu'un transfert commencé dans un mode peut être terminé dans l'autre mode. Vous trouverez ci-après la description des deux situations :



## Utilisation du bouton «START»

Supposons que le numéro de la mémoire requise ait été défini dans la fenêtre «PRESET». Si vous appuyez sur le bouton «START», le système lancera le transfert.

Une fois que le transfert est en cours, la LED «RUN» se trouvant au-dessus du potentiomètre se mettra à clignoter jusqu'à ce que le transfert soit terminé.

Au même moment, l'unité d'affichage «XF TIME» (temps de transfert) commencera le décompte pour indiquer le nombre de secondes restant avant la fin du transfert.

Une fois le transfert terminé, la fenêtre «PRESET» affichera le numéro de la mémoire enregistrée suivante.

A n'importe quel moment au cours du transfert, vous pouvez appuyer sur le bouton «STOP» pour figer l'évolution.

La LED «RUN» arrêtera de clignoter et restera allumée de manière continue.

Appuyez sur le bouton «STOP» pour reprendre le transfert: la LED «RUN» recommencera alors à clignoter.

Le fait d'appuyer sur le bouton «STOP» quand aucun transfert n'est en cours n'a aucun effet.

## Potentiomètre manuel

Il est à noter qu'une large bande apparaît sur l'échelle aux extrémités inférieure et supérieure de la course des potentiomètres. C'est ce que nous appellerons ici les «zones mortes».

De plus, la fenêtre «XF TIME» indique, sous forme d'une flèche, la direction que suivra le potentiomètre pour commencer et contrôler le transfert.

La mémoire «PRESET» est choisie à l'aide des boutons "PRESET NEXT" et "PRESET LAST". Le potentiomètre est supposé être dans une des zones mortes. Le transfert commencera lorsque le potentiomètre sortira de la zone morte.

Les valeurs de sortie dépendront de la position relative du potentiomètre par rapport à la zone morte initiale, soit 0 % et la zone morte opposée, soit 100 %. Ce pourcentage est affiché en permanence dans la fenêtre «XF TIME» de l'unité d'affichage, à côté de l'indicateur de direction.

Le transfert est terminé lorsque la zone morte "100%" est atteinte.

A ce moment, la fenêtre «PRESET» indiquera le numéro de la mémoire suivante.



## Insertion d'une mémoire

Le bouton «INSERT» permet d'intercaler des mémoires entre les mémoires enregistrées auparavant.

Une mémoire insérée s'identifie par un nombre entier suivi d'un suffixe d'insertion. Par exemple, 12.3 est la mémoire 12 avec une insertion 3.

Le bouton «INSERT» permettra d'ajouter des insertions à la mémoire affichée dans la fenêtre «RECORD MEMORY».

Supposons que le numéro apparaissant dans la fenêtre «RECORD MEMORY» soit 28.

Pour créer une insertion, appuyez sur le bouton «INSERT» et «.1» apparaîtra à la suite de 28.

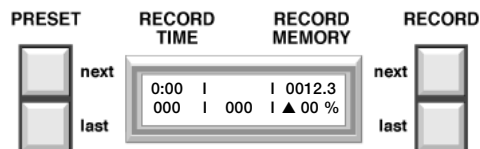
Chaque fois que vous appuyez sur le bouton «INSERT», le système fera défiler 1, 2, 3, 4, 5 et ensuite retour au blanc, soit 28.

Une fois que le numéro désiré est défini dans la fenêtre «RECORD MEMORY» et que vous appuyez sur le bouton «RECORD», le système enregistrera les sorties sous ce numéro de mémoire.

La fenêtre «RECORD MEMORY» affichera ensuite le numéro entier suivant.

Si vous désirez effectuer une insertion à un autre numéro de mémoire que celui affiché dans la fenêtre «RECORD MEMORY», vous pouvez changer les numéros de mémoire au moyen des boutons «RECORD NEXT» et «RECORD LAST».

Comme dans le cas précédent, si un numéro de mémoire insérée déjà enregistrée apparaît dans la fenêtre «RECORD MEMORY», l'unité d'affichage NE clignotera PAS.



## Modification d'une mémoire ou des intensités sur scène

Le bouton «MODIFY» permet de modifier et de réenregistrer une mémoire enregistrée (ceci est également valable pour les mémoires insérées).

La seule manière de pouvoir accéder à une mémoire en vue de la modifier est de l'appeler d'abord dans la fenêtre «STAGE» au moyen de la fenêtre «PRESET» et du bouton «START» ou du potentiomètre.

Une fois la mémoire dans la fenêtre «STAGE», appuyez sur le bouton «MODIFY». L'unité d'affichage fait apparaître le temps du transfert en cours. Vous pouvez modifier la durée du transfert au moyen des boutons «PRESET NEXT» et «PRESET LAST» pour changer la valeur des minutes et des boutons «RECORD NEXT» et «RECORD LAST» pour changer la valeur des secondes.

Vous pouvez alors utiliser les potentiomètres de la Préparation A pour modifier la mémoire.

Vous pouvez modifier un circuit en reprenant la commande, soit en appuyant sur le bouton flash associé à ce circuit, soit en faisant glisser le potentiomètre correspondant.

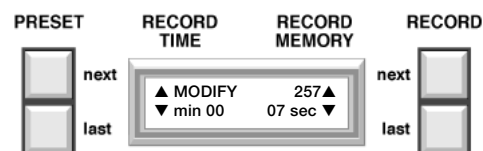
La LED au-dessus de ce bouton clignotera pour indiquer que la valeur de sortie est maintenant celle du potentiomètre, et non celle gardée en mémoire.

Vous pouvez ensuite choisir le niveau de sortie avec le potentiomètre.

Vous pouvez reprendre les valeurs de la mémoire en appuyant sur le bouton flash.

Si la LED au-dessus du bouton clignote, cela signifie que le potentiomètre contrôle le circuit.

Si la LED est éteinte, cela signifie que le circuit est à la valeur enregistrée.





Une fois que les modifications désirées ont été apportées à tous les circuits nécessaires, vous pouvez enregistrer les modifications sur l'ancienne mémoire en appuyant sur le bouton «RECORD».

Un message de confirmation apparaîtra à l'unité d'affichage.

Si vous appuyez sur le bouton Y(es), le système enregistrera les nouveaux niveaux dans la mémoire.

Si vous appuyez sur le bouton N(o), la mémoire gardera les anciens niveaux.

Le pupitre reviendra ensuite en fonctionnement normal.

Vous pouvez sortir du mode modification à n'importe quel moment au cours de ce processus en appuyant une deuxième fois sur le bouton «MODIFY».

Les intensités sur scène seront modifiées, mais aucune modification ne sera enregistrée dans la mémoire et le pupitre reviendra en fonctionnement normal.

Par conséquent, si vous désirez uniquement modifier les intensités sur scène (et pas dans la mémoire), vous devrez appuyer sur le bouton «MODIFY» pour accéder au mode modification, faire glisser les potentiomètres comme décrit ci-avant et sortir du mode modification en appuyant une deuxième fois sur le bouton «MODIFY».

## Suppression d'une mémoire

Pour supprimer une mémoire ou une série de mémoires, vous devez utiliser une des options du menu. Appuyez sur le bouton «MENU» et faites défiler les options jusqu'à l'option «DELETE»(effacer).

Sélectionnez cette option. L'unité d'affichage vous permettra alors d'entrer un numéro de mémoire.

Si vous devez supprimer une seule mémoire, utilisez les boutons «RECORD NEXT» et «RECORD LAST» pour faire apparaître le numéro de la mémoire sur l'unité d'affichage.

Si vous devez supprimer une série de mémoires, affichez le numéro le plus bas de la série.

Sélectionnez l'option «NEXT» et l'écran affichera une deuxième fois le numéro que vous venez de sélectionner.

Pour supprimer une seule mémoire, appuyez sur l'option «YES».

Pour supprimer une série de mémoires, utilisez à nouveau les boutons «RECORD NEXT» et «RECORD LAST» pour entrer le numéro le plus haut de la série.

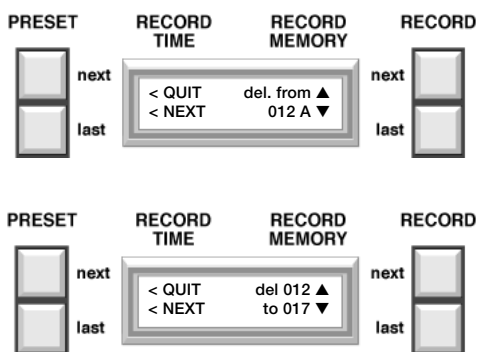
Une fois la série définie, sélectionnez l'option «YES».

L'unité d'affichage reviendra ensuite à son état normal.

Pour effacer toutes les mémoires, il faut réinitialiser complètement le pupitre.

Cette opération rétablira le pupitre dans le même état qu'à sa sortie d'usine.

Cette fonction est disponible via le bouton «MENU».



## Mode effets spéciaux «EFFECT»

La section «Effets spéciaux» du pupitre peut fonctionner de deux manières différentes.

Premièrement, vous pouvez choisir le type d' effet et sélectionner individuellement les circuits sur lesquels fonctionne cet effet.

Deuxièmement, la section «Effets spéciaux» peut être utilisée pour faire défiler les mémoires enregistrées entre les numéros 900 et 999.

Cela offre une section programmable de chenillards très flexible.

Consultez la partie «Chenillard sur les mémoires 900 à 999» de ce présent manuel.

La section «Effets spéciaux» fonctionne de façon identique dans les 2 cas.

Son utilisation est décrite en détail ci-après.

### Le bouton «CHANNELS»

(non utilisé pour le chenillard sur les mémoires)

Ce bouton permet de sélectionner les circuits sur lesquels fonctionnera l'effet choisi.

Après avoir appuyé sur ce bouton, l'unité d'affichage vous demandera d'entrer les circuits participant à cet effet.

A ce moment, les LEDs et les boutons flash de la section «Manual» seront utilisés pour sélectionner les circuits à incorporer.

Appuyez sur un bouton flash pour alterner entre l'intégration et la non-intégration du circuit dans l'effet.

Si la LED est allumée, le circuit sera incorporé.

Le pupitre mémorisera non seulement les circuits à incorporer, mais également leur ordre de sélection.

Par exemple, si vous avez appuyé sur les boutons flash dans l'ordre suivant : 1-5-6-2-9-12-10, l'effet fonctionnera sur les circuits dans cet ordre.

Vous pouvez enregistrer cette configuration et l'utiliser en appuyant à nouveau sur le bouton «CHANNELS».

La série de circuits ne sera pas modifiée tant que vous n'appuyez pas sur le bouton.

### La commande de vitesse «SPEED»

Cette commande permet de sélectionner la vitesse de l'effet sélectionné.

Sa gamme couvre environ un pas toutes les 0,1secondes au sommet de sa course (MAX.) jusqu'à un pas toutes les 2 secondes presque au bas de sa course.

Si vous faites glisser cette commande vers le bas de sa course, l'effet sera BLOQUE et vous pourrez exécuter manuellement pas à pas la sortie en utilisant le bouton «START/STEP».

La LED au-dessus de la commande clignotera au rythme de la vitesse de l' effet sélectionné (un clignotement à chaque pas), sauf si le mode "pas par pas" est activé, auquel cas la LED ne sera activée que si vous appuyez sur le bouton «START/STEP».





### Le bouton «START/STEP»

Si la commande de vitesse est sur la position «HOLD»(arrêté), le bouton «START/STEP» avancera l'effet en cours d'un pas chaque fois que vous appuyerez sur le bouton.

Si la commande «SPEED» est sur une autre position, le bouton «START/STEP» aura un autre effet. Dans ce cas, lorsque vous appuyez sur le bouton, l'effet en cours sera arrêté ce que confirme la LED «SPEED» allumée en continu.

Le noir sera activé (la LED «ON/OFF» sera éteinte) et l'effet sera rétabli à son premier pas.

Si vous appuyez une deuxième fois sur le bouton, le système reprendra l'effet depuis le début et supprimera le noir.

Si vous appuyez sur le bouton «ON/OFF» au lieu du bouton «START/STEP» pendant que l'effet est bloqué, la sortie chenillard sera activée, mais le chenillard restera bloqué.

### La commande «LEVEL»

La commande «LEVEL» permet de régler le niveau de sortie de la section "Effets spéciaux".

Si vous avez appuyé sur le bouton «ON/OFF», cette commande ne sera d'aucune conséquence pour la sortie visible de ce pupitre.

### Le bouton «ON/OFF»

Tous les boutons «ON/OFF» de ce pupitre ont le même effet de base. Ils permettent de supprimer l'action de leur section sur la sortie, sans affecter le traitement de cette section. Cela signifie que dans la section «Effets», si le bouton «ON/OFF» est allumé, l'action des sections sur la sortie sera supprimé, mais l'effet continuera à tourner.

Pour rallumer les circuits, appuyez à nouveau sur le bouton qui s'allume.

### Le bouton de direction

A ce bouton (sous forme de deux flèches) sont associées deux LEDs.

Une LED indique la direction droite vers gauche (ARRIERE), l'autre gauche vers droite (AVANT).

Si vous appuyez sur le bouton de direction, l'effet en cours ira de gauche à droite (LED «FORWARD» allumée).

Si vous appuyez à nouveau sur ce bouton, l'effet en cours ira de droite à gauche (LED «BACKWARDS» allumée).

Si vous appuyez à nouveau, l'effet «rebondira», c.-à-d. qu'il passera alternativement vers l'arrière puis vers l'avant (les deux LEDs seront allumées).

Appuyez sur ce bouton pour passer d'une option à l'autre.

## Selectionner un effet en utilisant le bouton «MODE» et les boutons "FLASH"

Vous avez la possibilité de sélectionner un effet prédéfini sans devoir utiliser le bouton «MENU» (voir paragraphe suivant). Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, vous obtiendrez le type d'effet suivant.

Seuls les effets cités ci-dessous sont accessibles avec ce bouton :

- Chenillard normal (1)
- Chenillard mode "build" (11)
- Chenillard négatif (13)
- Chenillard mode "build" négatif (23)
- Clignotement aléatoire de circuits (25)
- Chenillard sur les mémoires 900 à 999 (26).

Appuyez sur le bouton «CHANNELS» et ensuite sur le bouton «MODE» pour revenir à un chenillard normal.

Afin de sélectionner un des 26 effets spéciaux, on utilise le bouton "MODE" et un des boutons "FLASH" simultanément



### Remarque:

Puisque TANGO 24 n'a que 24 potentiomètres, les effets 25 (aléatoire) et 26 (mémoires 900-999) doivent être sélectionnés au moyen du menu (voir page suivante)

## Selection d'un effet au moyen du menu

Pour faire votre sélection parmi toute la gamme d'effets disponibles, sélectionnez le mode «eff-mode» dans le menu .

L'unité d'affichage demandera alors le numéro de l'effet .

Le bouton «RECORD NEXT» vous permettra d'augmenter le numéro, le bouton «RECORD LAST» de le diminuer.

Lorsque le numéro désiré apparaît sur l'unité d'affichage, appuyez sur le bouton correspondant à «SAVE» sur l'écran pour valider la sélection.

Appuyez sur le bouton «CHANNELS» et ensuite sur le bouton «MODE» pour revenir à un chenillard normal.

### Chenillard sur les mémoires 900 à 999

Si vous désirez créer un chenillard, il faut créer les pas un par un et les enregistrer dans les mémoires 900 à 999.

Une fois l'effet 26 sélectionné, les mémoires défileront une à une, à une vitesse déterminée par le potentiomètre de vitesse.

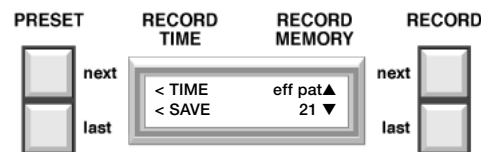
Vous pouvez également les faire défiler manuellement pas à pas, par exemple comme partie intégrante d'un show, en utilisant le bouton «START/STEP» (levier de vitesse en position "HOLD").

### Prévisualisation d'un effet

Appuyez deux fois sur le bouton «MEMORY PREVIEW» pour pouvoir visualiser la sortie de la section «Effets spéciaux» sur les LEDs.

Vous pouvez ainsi visualiser un effet «en aveugle» et même modifier le mode ou la direction au moyen des boutons correspondants.

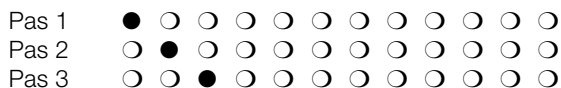
Vous pouvez ensuite appuyer sur n'importe quel autre bouton des sections «Preset» (autre qu'un bouton flash), «Crossfade/Playback», «Effect» ou «Master» du pupitre pour que les LEDs affichent à nouveau les niveaux sortie.



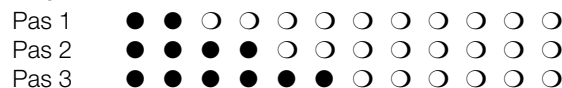
La figure ci-contre décrit ces séquences.

- = allumé
- = éteint

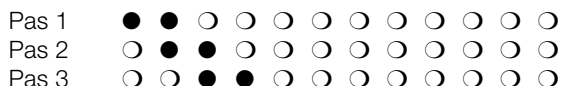
## Effet N° 1



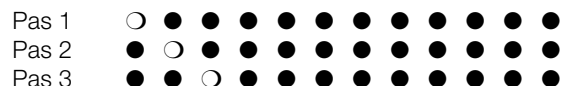
## Effet N° 13



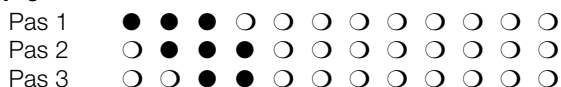
## Effet N° 2



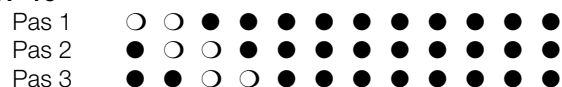
## Effet N° 14



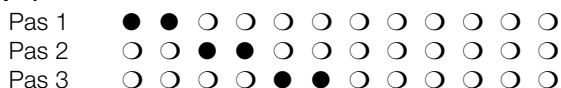
## Effet N° 3



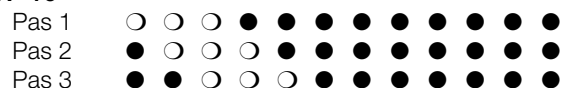
## Effet N° 15



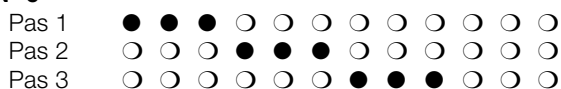
## Effet N° 4



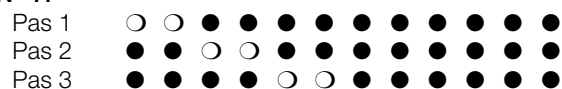
## Effet N° 16



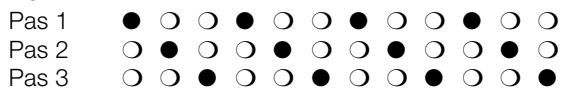
## Effet N° 5



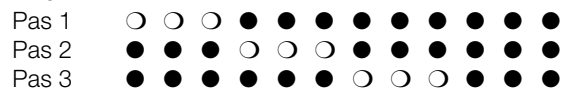
## Effet N° 17



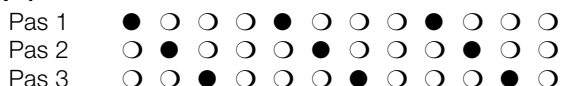
## Effet N° 6



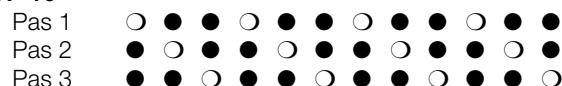
## Effet N° 18



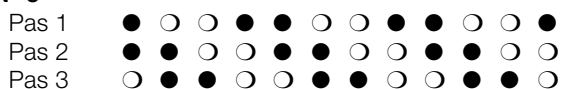
## Effet N° 7



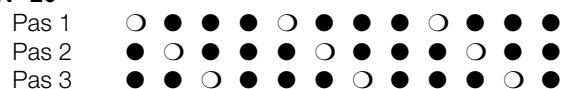
## Effet N° 19



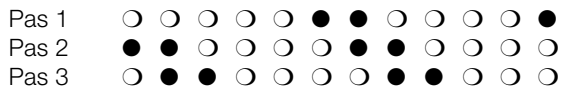
## Effet N° 8



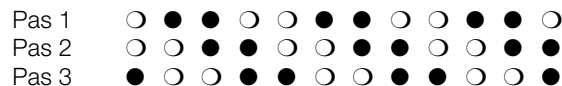
## Effet N° 20



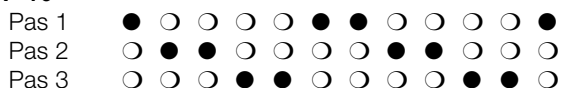
## Effet N° 9



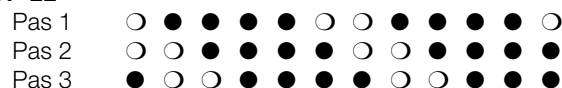
## Effet N° 21



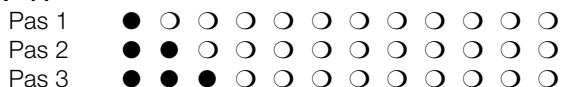
## Effet N° 10



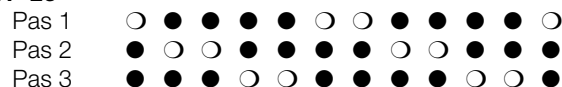
## Effet N° 22



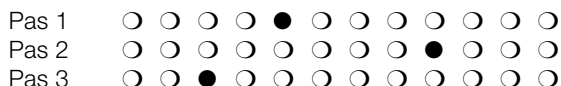
## Effet N° 11



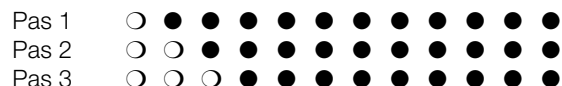
## Effet N° 23



## Effet N° 12



## Effet N° 24



## PATCH

Cette fonction est accessible via le «MENU».  
Vous trouverez ci-dessous la description détaillée de son fonctionnement.

Une fois l'option «PATCH» sélectionnée au moyen du menu, quatre options sont disponibles.

### «QUIT»

permet de sortir du menu et de revenir à l'affichage standard.

### «DEFAULT»

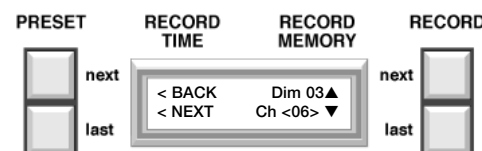
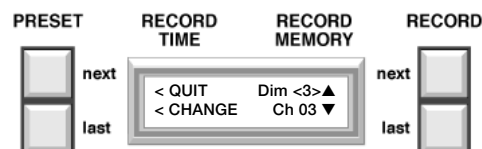
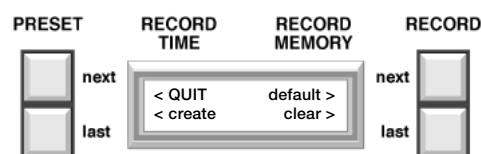
permet de connecter les circuits 1-48 sur les gradateurs 1 à 48.  
Les gradateurs 46-96 seront déconnectés.

### «CLEAR»

permet de supprimer toutes les connexions.  
Cela signifie qu'il n'y aura aucune sortie à partir du pupitre!  
Cette option se révélera utile si vous avez besoin d'un patch totalement différent du patch par défaut.  
Une fois le patch effacé, vous pouvez en créer un nouveau. Pour définir les connexions, utilisez l'option «CREATE».

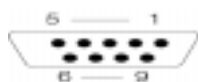
### «CREATE»

Une fois l'option «CREATE» sélectionnée, l'affichage fera apparaître le numéro du circuit connecté au gradateur 1.  
Le numéro de gradateur sera mis entre crochets pour indiquer que c'est le chiffre attribué par les boutons «UP» et «DOWN» à droite.  
Appuyez sur ces boutons pour faire défiler les numéros des gradateurs, de manière à visualiser à quel numéro de circuit du pupitre ils sont chacun connectés.  
Si vous devez modifier une connexion, sélectionnez l'option «CHANGE» pour placer les crochets autour du circuit; ce dernier pourra ensuite être modifié au moyen des boutons «UP» et «DOWN» à droite.  
Après avoir défini la connexion correcte, appuyez sur l'option «NEXT» pour passer au numéro de gradateur suivant, permettant ainsi de modifier sa connexion.  
Appuyez sur l'option «BACK» pour faire à nouveau défiler les numéros de gradateurs jusqu'à ce que le système affiche une autre connexion à modifier.



## Commande à distance (option)

Une des options proposées par le pupitre d'éclairage TANGO est la possibilité d'utiliser à distance le bouton «START»(GO) de la section «Cross Fade/Playback», ainsi que le bouton «START/STEP» de la section «Effets spéciaux».



1	= 0 V
2	= STEP/START
3	= GO
4-9	= 0 V

Leur fonctionnement est identique à celui du bouton se trouvant sur le pupitre même, dont vous trouverez la description détaillée dans la partie qui s'y rapporte.

Aucun des boutons n'est prioritaire par rapport à l'autre.

La commande à distance se branche dans la prise «REMOTE» se trouvant sur le panneau arrière.

Pour utiliser le bouton à distance «GO» établissez une connexion entre les broches 1 et 3 du connecteur DE09.

Pour utiliser le bouton à distance «START/STEP» établissez une connexion entre les broches 1 et 2 du connecteur.

Si l'un des boutons «START»(GO) (pupitre ou à distance) reste enfoncé, cela n'affecte pas le fonctionnement de l'autre bouton, étant donné que c'est l'enfoncement initial qui déclenche l'action.

Cela s'applique également aux boutons «START/STEP».



## Travailler avec des Régistres

### Sélectionner le mode Régistre

La dernière page du menu offre la possibilité de faire passer le pupitre en mode régistre. Le mode standard (réglage d'usine) est 'Submaster OFF'.  
Pour entrer dans la dernière page de menu: MENU, 7 x MORE.

Utiliser le bouton RECORD NEXT (Submaster YES) pour sélectionner le mode régistre.

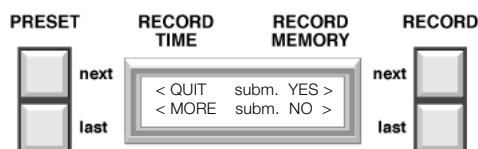
Une fois que ce mode est sélectionné, les gradateurs manuels TANGO offrent une double fonction en combinaison avec le bouton AUX:

- LED AUX éteinte: les gradateurs fonctionnent comme gradateurs manuels
- LED AUX allumée: les gradateurs fonctionnent comme gradateurs régistre

La touche AUX peut être utilisée pour basculer entre les deux fonctions de gradateur.

En mode régistre, le TANGO offre des régistres 24 / 48, en fonction de la version de pupitre (TANGO 24/48).

Une fois que le mode régistre est sélectionné, le pupitre fonctionne uniquement en mode '1 preset'.



### Enregistrer un régistre

Lorsqu'un signal d'éclairage est préparé manuellement via les gradateurs individuels (LED AUX éteinte), il peut être enregistré dans un régistre en appuyant sur le bouton RECORD (d'abord) et simultanément sur le bouton régistre flash correspondant.

Dès que le bouton RECORD est enfoncé, les LED du canal individuel indiquent quel régistre est déjà occupé et lequel ne l'est pas. Ceci aide à éviter d'écraser le contenu d'un régistre existant. Néanmoins, si un régistre existant doit être écrasé, ceci est possible en confirmant la procédure d'enregistrement en appuyant sur la touche flash correspondante.

Si une mémoire existante doit être copiée dans un régistre, sélectionner la mémoire de travail correspondante en utilisant le bouton RECORD NEXT et RECORD LAST, puis appuyer sur le bouton INSERT (d'abord) et simultanément sur le bouton régistre flash correspondant. Dès que le bouton INSERT est enfoncé, les LED du canal individuel indiquent quel régistre est déjà occupé et lequel ne l'est pas. Ceci aide à éviter d'écraser le contenu d'un régistre existant. Néanmoins, si un régistre existant doit être écrasé, ceci est possible en confirmant la procédure d'enregistrement en appuyant sur la touche flash correspondante.

---

### Faire flasher un registre

On peut faire flasher tout registre en appuyant sur le bouton flash du registre correspondant. Dès lors, le pupitre doit être amené en mode gradateur registre à l'aide de la touche AUX. Dans ce mode, les LED AUX s'allument.

### Effacer le contenu d'un registre

On peut vider un registre de deux manières différentes

- Copier la mémoire 000 dans le registre de projection, amener tous les gradateurs de canaux individuels à 0%, couper la section effet et play-back et appuyer sur le bouton RECORD (d'abord) et simultanément sur le bouton registre flash correspondant.
- Appuyer sur les boutons AUX (d'abord) et simultanément sur le bouton registre flash correspondant.

### Modifier un registre

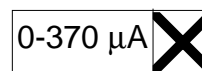
Pour modifier le contenu d'un registre, il est nécessaire d'appuyer sur le bouton MODIFY (d'abord) et simultanément sur le bouton registre flash correspondant. Modifier un registre fonctionne exactement de la même manière que la modification d'une mémoire (se référer au chapitre "Modifier une mémoire").

## Sorties analogiques (option)

L'option de sorties analogiques, en plus de la sortie standard DMX512/1990, est disponible dans un des deux formats : soit comme des sorties pilotées en courant (0 à 370uA), soit comme des sorties pilotées en tension (0 à +10V).

Si vous prenez l'option de sorties analogiques, le format des sorties sera indiqué sur le panneau arrière au moyen d'une croix dans la case appropriée.

Les niveaux des circuits 1 à 24 sont présents sur les pins 1 à 24 du premier connecteur. Pour le TANGO 48, les niveaux des circuits 25 à 48 sont présents sur les pins de 25 à 48 du second connecteur.



### Instruction de montage de la carte de sorties analogiques

**La carte et le pupitre contiennent des composants sensibles à l'électricité statique. Veillez à prendre les mesures de sécurité appropriées avant d'entreprendre l'installation.**

- Retournez le pupitre sur sa face avant et enlevez la plaque du capot arrière. Mettez soigneusement ce dernier, ainsi que les vis décôté. Vous les remettrez ultérieurement.
- Enlevez les deux panneaux de protection métallique sur les trous des connecteurs pour les sorties analogiques à l'aide d'un tourne-vis.
- Enlevez soigneusement la carte de sortie analogique de son sac de protection antistatique. Enlevez les petits vis à tête hexagonale en face des connecteurs à vingt-cinq points et mettez les de côté.

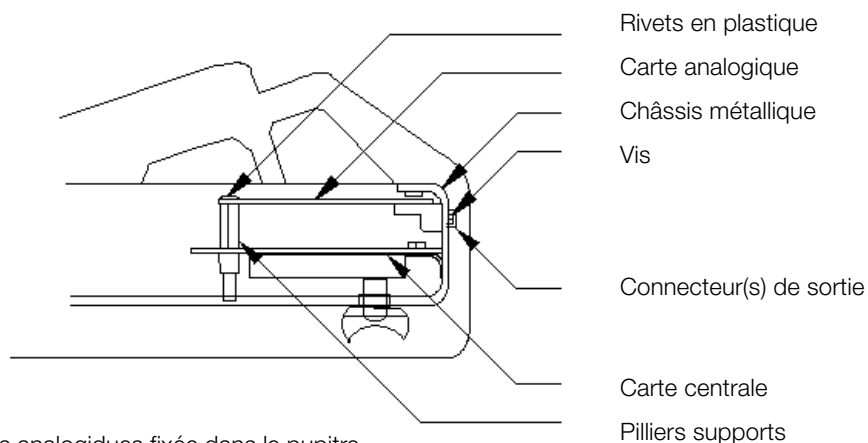
La carte est, à la base, configurée en sorties 0/+10V.

Si vous désirez la configurer en sorties 0/370 $\mu$ A, vous devez remplacer sistance de 120 $\Omega$  par des résistances de 27K, fournies avec la carte, sous forme de "chips" à 16 contacts (DIL's).

Maintenant la carte analogique à l' envers, c' est-à-dire les composants face à la partie supérieure de la carte et le fil volant au-dessous de la carte. Introduisez le(s) connecteur(s) de sortie dans la (les) découpe(s) réalisée(s) dans le tableau de raccordement arrière et enfoncez fermement les deux piliers supports en plastique dans les deux trous de raccordement aménagés dans la carte centrale du pupitre. Les piliers doivent en principe se mettre en place d' un coup sec.

Vous pouvez maintenant remettre les petites vis que vous avez enlevé auparavant dans le(s) connecteur(s) de sortie à travers le panneau arrière de manière à bien fixer la carte. Enfichez le connecteur à fil volant dans l' en-tête à dix points sur la carte centrale.

Remettez le capot arrière.



Vue en coupe de la carte de sorties analogiques fixée dans le pupitre

## En cas de problèmes

### Défaut

Le pupitre ne s'allume pas.

Les potentiomètres de la section «MANUAL» ne produisent aucune sortie une fois levés.

Les LED' s de la section «Manual» ne suivent pas les déplacements des potentiomètres.

Il est impossible d'allumer «ON/OFF» pour la préparation B.

Aucune sortie à partir de la section «Cross fade/Playback».

Le bouton «START/STEP» ne permet pas de faire une évolution "pas par pas".

Il n' y a pas de sortie de la section «effets spéciaux»

Le pupitre perd sa configuration lorsqu' il est éteint.

Le potentiomètre 1 et le bouton flash 1 agissent sur un autre circuit que le circuit 1.

### Solutions possibles

L'alimentation est-elle correctement connectée à l'alimentation secteur ?  
Le secteur est-il enclenché ?

La section «Manual» a-t-elle fait l'objet d'un noir? (ON-OFF)  
La section «Master» a-t-elle fait l'objet d'un noir ? (ON-OFF)

Le bouton «PREVIEW» a-t-il été enfoncé de manière à donner les sorties ?  
La section «Manual» a-t-elle fait l'objet d'un noir? (ON-OFF)  
La section «Master» a-t-elle fait l'objet d'un noir? (ON-OFF)  
Le potentiomètre de la section «Master» est-il sur une position différente de 0 ?

Le pupitre est en mode "une Préparation".

La section «Cross fade/Playback» a-t-elle fait l'objet d'un noir ? (ON-OFF)  
La section «Master» a-t-elle fait l'objet d'un noir ? (ON-OFF)  
Le potentiomètre de la section «Master» est-il sur une position différente de 0 ?

Le potentiomètre de vitesse n'est pas en position zéro.

La section «Effect» a-t-elle fait l'objet d'un noir ? (ON-OFF)  
La section «Master» a-t-elle fait l'objet d'un noir ? (ON-OFF)  
Le potentiomètre de la section «Master» est-il sur une position différente de 0 ?  
Le potentiomètre «LEVEL» est-il sur une position différente de 0?

La batterie doit être changée (faites appel à du personnel qualifié pour ouvrir le pupitre).

Le patch a été modifié. Revenez éventuellement au patch par défaut. (via le MENU)

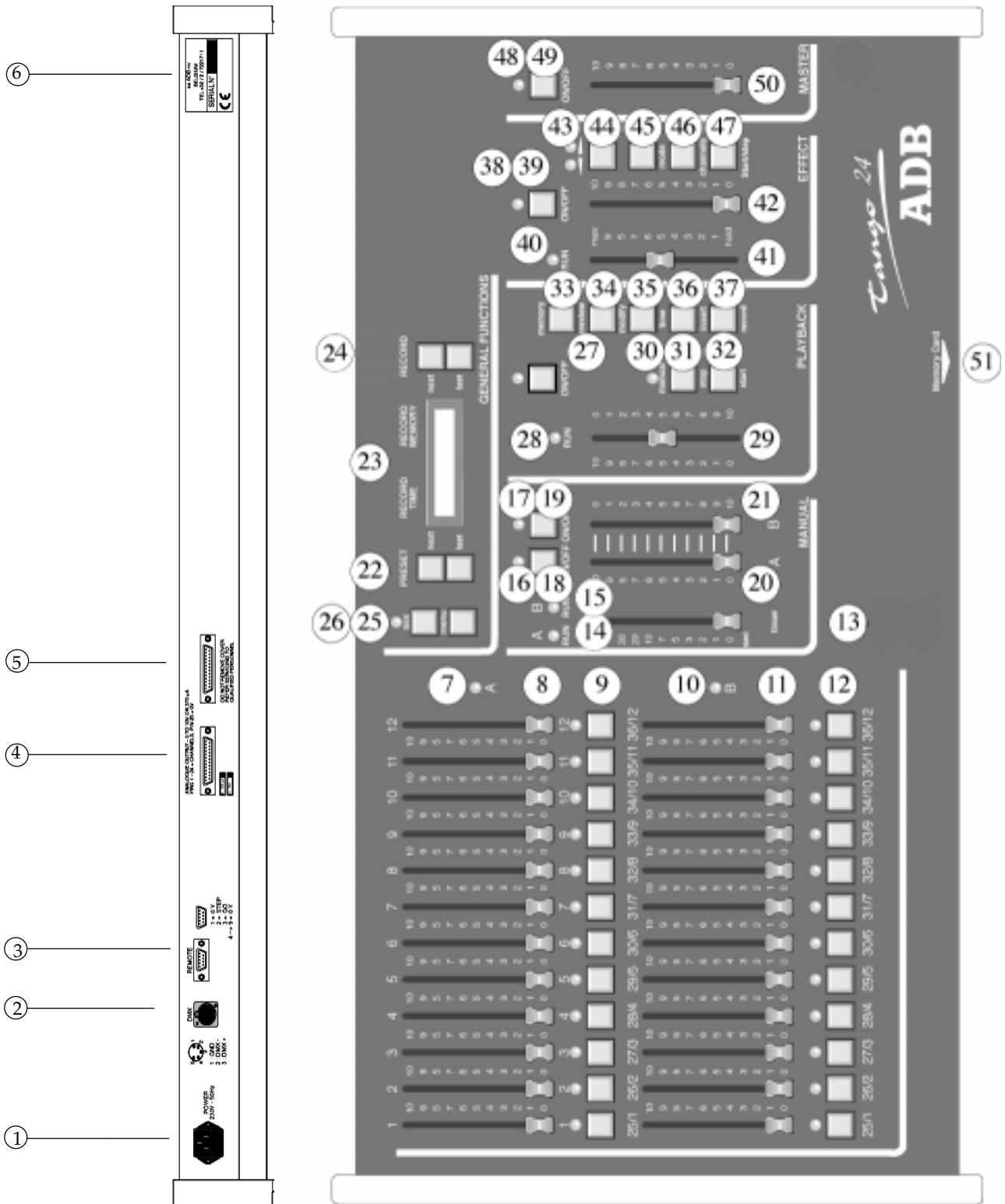


FIGURE 3

## Commandes, indicateurs et connecteurs

Ident	Description	Ident	Description
1	Prise d'alimentation	27	Bouton «ON/OFF» de la section «mémoire» avec LED
2	Connecteur sortie DMX 512/1990 (XLR de type D à 5 broches femelles)	28	LED «RUN» de transfert de la section «mémoire»
3	Prise «REMOTE» pour la commande à distance (DE09)	29	Potentiomètre «manuel» de la section «mémoire»
4	Connecteurs de sorties analogiques, circuits 1 à 24 (en option)	30	LED indiquant que le registre de transfert (section mémoire) est en mode manuel
5	Connecteurs de sorties analogiques, circuits 25 à 48 (en option)	31	Bouton «STOP» de la section «mémoire»
6	Numéro de série	32	Bouton «START» de la section «mémoire»
7	Potentiomètres manuels de la préparation A	33	Bouton «MEMORY PREVIEW» permettant de visualiser le contenu d' une mémoire ou d' un effet
8	Indicateurs LEDs de la préparation A	34	Bouton «MODIFY» de la section «mémoire»
9	Boutons flash de la préparation A	35	Bouton «TIME» de la section «mémoire»
10	Potentiomètres manuels de la préparation B	36	Bouton «INSERT» de la section «mémoire»
11	Indicateurs LEDs de la préparation B	37	Bouton «RECORD» de la section «mémoire»
12	Boutons flash de la préparation B	38	LED «ON/OFF» de la section «effets spéciaux»
13	Potentiomètre de temporisation de la section «Manual»	39	Bouton «ON/OFF» de la section «effets spéciaux»
14	LED «RUN» de la préparation A (indiquant qu'une temporisation est en cours)	40	LED «RUN» indiquant qu' un effet tourne
15	LED «RUN» de la préparation B (indiquant qu'une temporisation est en cours)	41	Potentiomètre de réglage de la vitesse de la section «effets spéciaux»
16	LED «ON/OFF» de la préparation A	42	Potentiomètre de niveau de la section «effets spéciaux»
17	LED «ON/OFF» de la préparation B	43	LEDs indicateurs de direction de la section «effets spéciaux»
18	Bouton «ON/OFF» de la préparation A	44	Bouton «DIRECTION» de la section «effets spéciaux»
19	Bouton «ON/OFF» de la préparation B	45	Bouton «MODE» de la section «effets spéciaux»
20	Potentiomètre de la préparation A	46	Bouton de sélection de la section «effets spéciaux»
21	Potentiomètre de la préparation B	47	Bouton «START/STEP» de la section «effets spéciaux» (dont le fonctionnement dépend de la position du potentiomètre «SPEED»)
22	Boutons «PRESET NEXT» et «PRESET LAST»	48	LED «ON/OFF» de la section «Master»
23	Unité d'affichage à cristaux liquides éclairée par l'arrière	49	Bouton «ON/OFF» de la section «Master»
24	Boutons «RECORD NEXT» et «RECORD LAST» permettant de sélectionner la mémoire affichée dans la zone "RECORD"	50	Potentiomètre de niveau de la section «Master» (sortie pupitre)
25	Bouton «MENU»	51	Point d'insertion de la CARTE MEMOIRE (au-dessous du panneau frontal)
26	Bouton "AUX" avec LED (POUR MODE "régistre")		

# TANGO



**Belgium**

**N.V. ADB-TTV Technologies S.A.**

(Group Headquarters)  
Leuvensesteenweg 585,  
B-1930 Zaventem  
Tel : 32.2.709.32.11  
Fax : 32.2.709.32.80  
E-Mail : adb@adblighting.com

**Deutschland**

**ADB GmbH**

Dieselstraße 4,  
D-63165 Mühlheim am Main  
Tel : 49.6108.91.250  
Fax : 49.6108.91.25.25  
E-Mail : adblighting@t-online.de

**France**

**ADB S.A.S.**

**Sales office:**

168/170, boulevard Camélinat  
F-92240 Malakoff  
Tel : 33.1.41.17.48.50  
Fax : 33.1.42.53.54.76  
E-Mail : adb.fr@adblighting.com

**Factory & group logistics centre:**

Zone industrielle Rouvroy  
F-02100 Saint-Quentin  
Tel : 33.3.23.06.35.70  
Fax : 33.3.23.67.66.56  
E-Mail : adb.fr@adblighting.com

ADB - Your Partner for Light - ISO 9001 - version 2000 certified



**ADB**  
Lighting Technologies