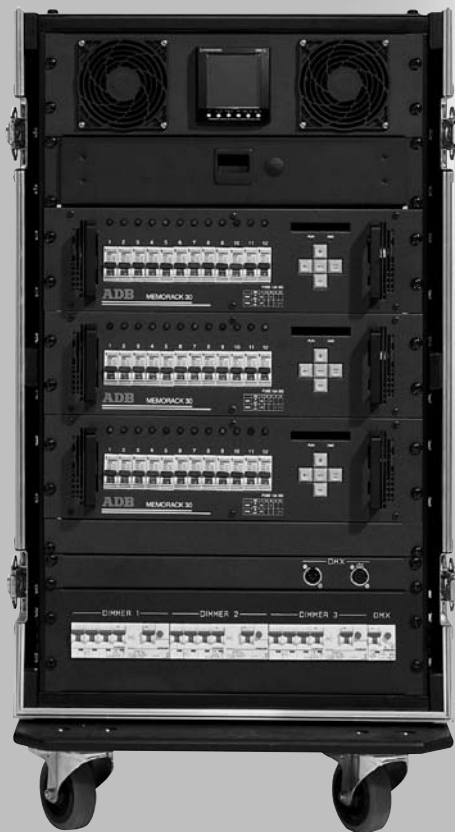


MEMORACK & EUROSTACK 60 DIMSWITCH

Programmation des
gradateurs digitaux



ADB
Lighting Technologies

ADB
Lighting Technologies

Sommaire

MENU	2
VISUALISATION PAR DÉFAUT	4
ADRESSE DES GRADATEURS EURORACK 60 DIMSWITCH	5
ADRESSE DES GRADATEURS MEMORACK	9
ADRESSAGE INDIVIDUEL (PATCH)	9
TEST INDIVIDUEL DE GRADATEUR	10
FLASH INDIVIDUEL DE GRADATEUR	11
COURBE D'ALLUMAGE	12
COURBE D'ALLUMAGE PERSONNALISÉE	14
RESET AUX VALEURS "USINE" (CLEAR)	15
FACTEUR DE RÉDUCTION	16
MÉMORISATION D'UN ÉTAT LUMINEUX	18
APPLICATION ARCHITECTURALE	26
OUTILS EN CAS DE DYSFONCTIONNEMENT	33
MESSAGES D'AVERTISSEMENT (IMPORTANT !)	34
PATCH DE RÉFÉRENCE (HOUSE PATCH)	35
MENU D'ENTRETIEN	36
MODE D'ENTRÉE ANALOGIQUE (EURORACK 60 DIMSWITCH SEULEMENT)	36
EN CAS DE DÉFAILLANCE DU DMX	37
LISSAGE	38
POUR EFFECTUER UNE REMISE À ZÉRO : CLEARCONFIG	38
TEST ADB	39
VIEUW PEAK	39
CONTRÔLE ARCHITECTURAL	40

Gradateur firmware: v 2.04.

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

MENU

L'utilisation de votre gradateur est tout à fait directe grâce à ses trois touches de commande, à son affichage alphanumérique et à son Menu extrêmement simple.

Principe d'utilisation

En poussant les touches + ou -, vous passez en revue la liste des possibilités du Menu. Quand vous avez atteint la partie qui vous intéresse, poussez la touche **YES**.

Une simplicité correspondant à vos besoins

Le nombre de subdivisions repris dans la liste du Menu peut être adapté par l'utilisateur, pour que la fonctionnalité du gradateur puisse s'adapter au niveau d'expérience de chaque utilisateur individuel. Cinq niveaux d'affichage sont disponibles. Plus le niveau de Menu est élevé plus nombreuses seront les fonctions ajoutées à la liste Menu. Les cinq niveaux de Menu sont répertoriés de la manière suivante : **le Menu élémentaire** (SimplestMenu) et le **Menu 0** jusqu'au **Menu 3**. Menu 1 est sélectionné en usine, et est rétabli lorsque vous effectuez la fonction **ClearCONFIG**. Si un niveau différent de Menu est sélectionné, cette dernière sélection est maintenue après un ré-allumage de l'appareil. Le Menu élémentaire empêche la sélection simultanée de plusieurs menu.

Menu 0

Le Menu 0 est le Menu de sauvegarde qui protège toutes les données sélectionnées (adresses DMX, info patch, ...). Le patch actuel (adresses DMX), peut être lu mais non modifié; poussez **Info** et ensuite + ou -.

Menu 1

Menu 1 donne accès à un certain nombre de fonctions de base :

- vous pouvez choisir l'adresse DMX de départ avec une numérotation linéaire
- vous pouvez visualiser et éditer le patch, avec un adressage individuel de chaque gradateur
- vous pouvez tester individuellement chacun des gradateurs
- vous pouvez flasher un gradateur pour le retrouver sur un montage
- vous pouvez attribuer une courbe spécifique de graduation pour chacun des gradateurs

Menu 2

Menu 2 est destiné à l'utilisateur désireux d'accéder à l'ensemble des fonctions possibles avec ce gradateur

- accès à l'ensemble des fonctions présentées par le Menu 1, avec en plus;
- vous pouvez parcourir et prendre connaissance de la charge des gradateurs
- vous pouvez visualiser ces charges pour la détection d'erreurs
- vous pouvez appliquer un facteur proportionnel pour chacun des gradateurs
- vous pouvez créer des mémoires
- vous pouvez afficher le contrôle des niveaux d'entrée tant DMX qu'analogique

Menu 3

Le Menu d'entretien, Menu 3, n'est pas indispensable à l'utilisation quotidienne du gradateur.

Ses fonctions sont **uniquement destinées aux techniciens effectuant l'entretien**. Les détails du Menu 3 sont repris dans le chapitre "Entretien" de ce manuel. **Attention**, le gradateur ne peut être constamment maintenu en mode Menu 3.

Menu élémentaire ("SimplestMenu")

Lorsque le Menu élémentaire est validé, la seule fonction accessible est l'adresse DMX de départ (pas de patch). Avant de valider le Menu élémentaire ("SimplestMenu"), le patch doit être nettoyé ou les adresses DMX doivent être continues.

Comment valider ou invalider le Menu élémentaire ("SimplestMenu") :

- poussez + ou - jusqu'à **DMX start @ ... ?**
- poussez <--- **durant 5 secondes**
- poussez + ou - pour sélectionner **Menu élémentaire** ou **Menu Normal**
- poussez **YES**

Pour protéger vos sélections de données: sélectionnez d'abord Menu Level 0 et ensuite sélectionnez **Menu élémentaire** ("SimplestMenu"). **Pour accéder à vos données protégées: revenez au Menu Normal** et remonter ensuite vers Menu Level.



Listes des rubriques du Menu

Menu élémentaire (Simplest Menu)

- DMX start @ ...
- ...Locked!
Si le verrouillage sur Menu Level 0 et Menu élémentaire, est effectif

Menu 0

- Menu Level ?
- ou DMX start @ ...
ou DMX Patch On
ou Patch de référence On

Menu 1

- Menu Level ?
- ou DMX start @ ...
ou DMX Patch On
ou Patch de référence On
- View Patch ?
- Edit Patch ?
- Test & Patch ?
- Flash a dim ?
- Dimmer Law ?
- Clear ?

Menu 2

- Menu Level ?
- ou DMX start @ ...
ou DMX Patch On
ou Patch de référence On
- View Patch ?
- Edit Patch ?
- Test & Patch ?
- Flash a dim ?
- Test Chaser ?
- Dimmer Law ?
- Clear ?
- Scan Loads ? (Invalide)
- Learn Loads ? (Invalide)
- View Loads ? (Invalide)
- Mult. Factor ?
- Memories ?
 - Play memory
 - Chaser memory
 - Record memory
 - Edit memory
 - Erase a memory
 - Prior New/DMX
- View DMX ?
- View analogue ?

Menu 3 (pour maintenance)

- Menu Level ?
- ou DMX start @ ...
ou DMX Patch On
ou Patch de référence On
- View Patch ?
- Edit Patch ?
- Test & Patch ?
- Flash a dim ?
- Dimmer Law ?
- Clear ?
- Scan Loads ? (Invalide)
- Learn Loads ? (Invalide)
- View Loads ? (Invalide)
- Mult. Factor ?
- Memories ?
 - Play memory
 - Chaser memory
 - Record memory
 - Edit memory
 - Erase a memory
 - Prior New/DMX
- View DMX ?
- View analogue ?
- House Patch
- If DMX fail
- An. in mode ?
- Smoothing ?
- ClearConfig ?
- Dimmer quantity ?
- Network address ? (Invalide)
- Mains freq. ?
- ADB Tests ?
- View Peak ?

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

Les possibilités "Cachées" ne sont pas désactivées

Les possibilités du Menu qui ne sont pas accessibles sont toujours en fonction.

Exemple: un utilisateur plus expérimenté peut utiliser le Menu 2 pour programmer les courbes d'allumage et ensuite placer le gradateur en Menu niveau 1. Le prochain utilisateur aura donc à sa disposition la sélection de l'adresse DMX, mais les courbes d'allumage programmées resteront actives.

Protection des sélections de données

Cette fonction est activée par le Menu 0.

- poussez + ou - jusqu'à **Menu Level ?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Menu Level 0**
- poussez **YES**
- cet affichage renvoie au Menu principal **Menu Level ?**

L'afficheur montrera, après un certain temps, l'adresse du premier gradateur. Mais il est impossible de modifier cette adresse dans le menu 0.

Comment sélectionner le niveau de Menu

Exemple: vous désirez modifier les adresses, vous devez donc accéder aux fonctions de Menu 1.

- poussez + ou - jusqu'à **Menu Level ?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Menu Level 1**
- poussez **YES**
- cet affichage renvoie au Menu principal **Menu Level ?**

Vous pouvez alors modifier les adresses DMX mais aucun autre paramètre.

Comment changer de niveau de Menu- Protection

Tous les paramètres sont sauvegardés dans l'EEPROM du gradateur pour une période illimitée. Aucune sauvegarde par batterie n'est nécessaire.

Mémoire non-volatile

Comme décrit plus haut, le passage à un niveau supérieur du Menu, doit être validé par un **triple YES**, pour protéger l'équipement de manipulations intempestives.

Pour accéder à un niveau inférieur de Menu, par exemple, retourner au Menu Level 0, un seul **YES** est suffisant.

VISUALISATION PAR DÉFAUT

Après un certain temps, l'afficheur indiquera l'un de ces trois modes

- **DMX start @ ...** lorsque les adresses DMX sont séquentielles, débutant par ...
- **Patch de référence On** lorsque le Patch de référence est actif
- **DMX Patch On** lorsque le patch établis est différent du Patch de référence

Note : si le Patch de référence (House Patch) contient des adresses séquentielles DMX, alors il indiquera par défaut :

- **DMX de départ @ ...** lorsque le Patch de référence est actif





ADRESSE DES GRADATEURS EURORACK 60 DIMSWITCH

L'adresse DMX

Chaque gradateur reçoit sur son entrée DMX un signal digital qui contient les niveaux de gradateurs pour tous les gradateurs du système. La fonction adresse gradateur définit quels sont les niveaux applicables aux gradateurs. Le numéro donné via le menu **DMX start @...** est l'"adresse DMX" du premier gradateur. Les autres gradateurs répondront aux adresses DMX suivantes. Pour l'adressage non-séquentiel, voir **"Patch"**.

Exemple : Le gradateur est adressé en 25 (affichage: **DMX start @ 25**) L'adresse du premier gradateur est 25, le gradateur No. 2 a l'adresse 26,... le gradateur 24 a l'adresse 48.

Attribuer une adresse aux gradateurs

Exemple : l'adresse DMX du premier gradateur est pour le moment réglée sur 1, et vous désirez la placer en 25:

- sélectionnez le Menu 1 ou le Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez **+** ou **-** jusqu'à **DMX start @ 1 ?** (DMX A ou B pour ED3)
- poussez **YES**
- l'affichage montre **Dim 1.. DMX 1**
- poussez **+** ou **-** jusqu'à **Dim 1.. DMX 25**
- poussez **YES**

Si un patch était précédemment programmé :

- l'affichage montre **Erase Patch?** (DMX A ou B pour ED3)
- poussez **YES** si vous souhaitez annuler ce patch
- poussez **<---** pour garder ce patch
- l'affichage revient à la liste du Menu principal **DMX start @ 25 ?**

Numéro de position

Le numéro de position détermine la position géographique des gradateurs dans l'EURORACK 60 DIMSWITCH

- Le numéro de position suivant est sur phase différente
- une rangée de fusibles = une phase

Le tableau suivant montre la position de 24 gradateurs dans un gradateur

Position	1	4	7	10	13	16	19	22	Phase L1
Adresse	
Position	2	5	8	11	14	17	20	23	Phase L2
Adresse	
Position	3	6	9	12	15	18	21	24	Phase L3
Adresse	

Vous noterez que

- pour chaque gradateur la position No. 2 est à la gauche de la rangée 2
- le numéro de position est un numéro de référence utilisé dans différents menus (patch, courbure individuelle, facteur de réduction individuel, niveau des gradateurs dans les états lumineux,...)
- Le numéro de position est pré imprimé sur l'étiquette en dessous des fusibles de gradateurs
- la gauche de l'adresse DMX est vide. Ce numéro est donné par "DMX address" ou "Patch functions".



Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

Numérotation des gradateurs

Les bornes de connexion sont, de gauche à droite, les bornes du gradateur pos. 1 jusqu'au gradateur pos. 24.

Pour une numérotation standard (= phases alternées), ceci représentera la séquence de l'adressage automatique **DMX start @...** .

Les étiquettes de borniers ont une numérotation pré imprimée et un emplacement libre pour l'indication d'une numérotation personnalisée.

- pré imprimé : le numéro de l'emplacement du gradateur = le numéro du fusible protégeant cette sortie
- notation : espace réservé au numéro de l'adresse DMX (ou numéro de circuit); ceci sera complété sur site

Exemple : avec "dimmer Adresse" positionné à 101, et sans patch additionnel, la numérotation des borniers sera, de gauche à droite, :

Pré-imprimé	1	2	3	4	5	6	7	8
Notation	101	102	103	104	105	106	107	108
Pré-imprimé	9	10	11	12	13	14	15	16
Notation	109	110	111	112	113	114	115	116
Pré-imprimé	17	18	19	20	21	22	23	24
Notation	117	118	119	120	121	122	123	124

EURORACK 60 DIMSWITCH: autres fonctions

Pour le Patch, les courbes de graduation, les Mémoires, etc. ... reportez-vous aux paragraphes suivants.

Notes personnelles

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH



MEMORACK 15



MEMORACK 30



ADRESSE DES GRADATEURS MEMORACK

L'adresse DMX

Chaque gradateur reçoit sur son entrée DMX un signal digital qui contient les niveaux de gradateurs pour tous les gradateurs du système. La fonction adresse gradateur définit quels sont les niveaux gradateurs applicable aux gradateurs du gradateur. Le numéro donné via le menu **DMX start @** est l'"adresse DMX" du premier gradateur du MEMORACK. Les autres gradateurs répondront aux adresses DMX suivantes. Pour l'adressage non-séquentiel, voir "Patch".

Exemple : Le MEMORACK est adressé en 19 (affichage: **DMX start @ 19**). L'adresse du premier gradateur est 19, le gradateur No. 2 a l'adresse 20,... le gradateur 6 a l'adresse 24.

Attribuer une adresse aux gradateurs

Exemple : l'adresse DMX du premier gradateur est pour le moment réglée sur 1, et vous désirez la placer en 19:

- sélectionnez le Menu 1 ou le Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **DMX start @ 001**
- poussez **YES**
- l'affichage montre **Dim 1.. DMX 1**
- poussez + ou - jusqu'à **Dim 1.. DMX 19**
- poussez **YES**

Si un patch était précédemment programmé :

- l'affichage montre **Erase Patch?**
- poussez **YES** si vous souhaitez annuler ce patch
- poussez <--- pour garder ce patch
- l'affichage revient à la liste du Menu principal **DMX start @ 19**

ADRESSAGE INDIVIDUEL (PATCH)

Exemple : vous donnez l'adresse 120 au gradateur No. 2.

- sélectionnez le Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **"Edit Patch" ?**
- poussez **YES**
- l'affichage montre **Dim 1 : DMX ...**
- poussez + ou - jusqu'à **Dim 2 : DMX ...**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Dim 2 : DMX 120**
- poussez **YES**
- poussez <— pour revenir au menu principal

Comment afficher le patch en cours

N'importe où dans le menu :

- poussez **INFO**
- poussez + ou - pour visualiser l'adressage
- poussez **INFO** ou attendez 3 secondes

Adresse DMX zéro

Si l'adresse d'un gradateur est zéro, ce gradateur ne répondra pas aux commandes DMX. Il répondra cependant aux commandes d'entrée Analogique, aux commandes de restitution de mémoires ou encore au contrôle à distance accessible via Spécial 1, Spécial 3 et Spécial 4.

Exemple d'application: voir "comment organiser les Mémoires avec le DMX".

Note: le menu "View Patch" est identique au menu "Edit Patch", mais il est uniquement permi de voir les adresses des gradateurs mais pas de les modifier.



Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

TEST INDIVIDUEL DE GRADATEUR

Cette fonction est contenue dans les Menus 1 et 2.

Grâce à cette fonction Test, vous pouvez sélectionner un des gradateurs et le placer à un niveau préétabli de 50% ou au niveau de votre choix.

Dans le mode Test, seul le gradateur en test sera allumé; les autres sont éteints.

Les entrées DMX et analogiques seront désactivées.

Pour revenir au mode normal d'utilisation (commande via entrées DMX et/ou analogiques), quittez le mode Test.



Exemple 1 : tester le gradateur 3 à 60%

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **Test a dim ?**
- poussez **YES**
- l'affichage indique (par exemple) **Test 1 : 50%** le n° de gradateur clignote
- poussez + jusqu'à **Test 3 : 50%**
- poussez **YES**
- l'affichage indique (par exemple) **Test 3 : 50%** le gradateur 3 est allumé, à 50% (le gradateur est allumé lorsque le niveau clignote).
- poussez + ou - jusqu'à **Test 3 : 60%** le niveau augmente jusqu'à 60%

Pour quitter le mode Test

- poussez <---
- l'affichage indique (par exemple) **Test 3 : 60%** le n° de gradateur clignote
- poussez <---
- l'affichage indique **Test a dim ?**

Exemple 2 : tester tous les gradateurs, l'un après l'autre, à 50%

Si vous désirez tester le gradateur suivant au même niveau, alors poussez simplement deux fois **YES**.

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **Test a dim ?**
- poussez **YES**
- l'affichage indique (par exemple) **Test 1 : 60%** le n° de gradateur clignote
- poussez **YES**
- l'affichage indique **Test 1 : 60%** le gradateur 1 est allumé, à 60% (le gradateur est allumé lorsque le niveau clignote).
- poussez + ou - jusqu'à **Test 1 : 50%** le gradateur 1 est allumé, à 50%
- poussez **YES (2 x)**
- l'affichage indique **Test 2 : 50%** le gradateur 2 est allumé, à 50%
- poussez **YES (2 x)**
- l'affichage indique **Test 3 : 50%** le gradateur 3 est allumé, à 50%

Comment visualiser l'adresse DMX du gradateur en test ?

- poussez **Info** pour visualiser l'adresse

Pour quitter le mode Test et revenir au mode normal d'utilisation:

- poussez <---
- l'affichage indique (par exemple) **Test 4 : 50%** le n° de gradateur clignote
- poussez <---
- l'affichage indique **Test a dim ?**

Test et Patch

Cette fonction a été introduite dans firmware v 3.02 du gradateur. Elle est contenue dans les Menus 1 et 2.

Elle combine la fonction "Test a Dim" avec un accès direct à l'adresse DMX du gradateur sous test. Si le test montre une erreur dans le raccordement DMX, vous pouvez immédiatement modifier l'adresse DMX et procédez avec le test.



FLASH INDIVIDUEL DE GRADATEUR

Cette fonction est contenue dans les Menus 1 et 2.

Grâce à cette fonction Flash, vous pouvez sélectionner un des gradateurs et le faire flasher continuellement à un niveau préétabli de 50% ou au niveau de votre choix. Ceci est très utile pour repérer un gradateur dans un ensemble.

Dans le mode Flash seul le gradateur est en test flash; les autres gradateurs ne sont pas modifiés. Les entrées DMX et analogiques restent actives.

Pour revenir au mode normal d'utilisation (commande via entrées DMX et/ou analogiques), quittez le mode Flash

Exemple 1 :

flasher tous les gradateurs, l'un après l'autre. Si vous désirez flasher le gradateur suivant au même niveau, alors poussez simplement deux fois **YES**

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **Flash a dim ?**
- poussez **YES**
- l'affichage indique (par exemple) **Flash 1 : 50%** le n° de gradateur clignote
- poussez **YES**
- l'affichage indique **Flash 1 : 50%** le gradateur 1 flashe, à 50%
- poussez **YES (2 x)**
- l'affichage indique **Flash 2 : 50%** le gradateur 2 flashe, à 50%
- poussez **YES (2 x)**
- l'affichage indique **Flash 3 : 50%** le gradateur 3 flashe, à 50%

Pour quitter le mode Flash et revenir au mode normal d'utilisation:

- poussez <---
- l'affichage indique (par exemple) **Flash 3 : 50%** le n° de gradateur clignote
- poussez <--- **Flash a dim ?**

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

COURBE D'ALLUMAGE

La courbe d'allumage exprime la relation entre la tension de sortie (Volts efficaces, usuellement en % de la tension d'alimentation), et le signal de commande (usuellement en %).

La courbe d'allumage Linéaire, par exemple, donnera une tension de sortie qui sera linéaire (ou proportionnelle) au signal de commande. Si le niveau de commande est de 70%, alors la tension de sortie (rms) correspondra à 70% de la tension d'alimentation.

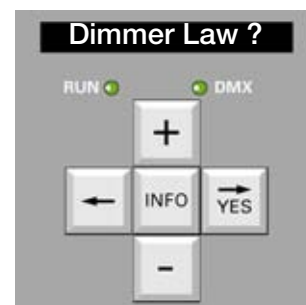
Votre gradateur permet une sélection parmi 10 courbes d'allumage :

Courbes d'allumage

- tension linéaire rms
- linéaire vers 120 V
- éclairage fluorescent
- linéaire avec pré-chauffage 5 %
- loi carrée
- TV
- BBC
- DimSwitch (allumé 15 %, éteint à 12 %)
- TV 2
- Courbe définie par l'utilisateur

Affichage

- Lin
- 120V
- Fluo
- Preh
- Sqr.
- TV
- BBC
- DimSwitch
- TV2
- Cust



Remarque sur les courbes d'allumage

- un gradateur avec une courbe d'allumage DimSwitch ne sera pas graduable: la sortie sera "On" dès que le niveau de commande atteint 15 %. Le gradateur de ce circuit restera "On" tant que le niveau de commande ne tombe pas sous les 12 %. Le gradateur se comporte en relais statique pour la commande de toutes charges non graduables.
- la courbe d'allumage 120V donnera une tension de sortie variant linéairement entre Off (0%) et 120 Vrms (100%) avec une alimentation 230 V.
Pour opérer sous 240 V, donner aussi un facteur individuel de 96 %.
Veuillez noter que bien que la tension efficace soit réduite par le gradateur, le luminaire reste connecté à un réseau d'alimentation 230 V. Vous devez vous assurer de la compatibilité de l'isolation, etc. pour une connexion vers une alimentation 230 V.
- Une courbe de 120 V sera préférablement appliquée aux gradateurs qu'au pupitre de contrôle d'éclairage, afin d'éviter tous dégâts aux lampes lors de problèmes de transmission d'informations DMX.
- L'application à un gradateur d'une courbe 120 V réduit la charge nominale normalement tolérée par ce gradateur, cette charge est exprimée en kW. Un gradateur avec un courant d'une intensité de 13 A (3kW en 230 V), tolèrera approximativement une charge de 1,6 kw en 120 V.

Comment visualiser l'adressage DMX en cours de programmation d'une courbe d'allumage ?

- poussez **INFO** pour voir l'adresse
- poussez **INFO** ou attendre 3 seconde pour sortir

Comment vérifier qu'une courbe d'allumage individuelle a été attribuée ?

- sélectionnez Menu 1 ou 2, comme indiqué plus haut
- poussez **+ ou -** jusqu'à **Dimmer Law ?**
- poussez **YES**
- si l'affichage indique **Dim ALL : mix** alors au moins un gradateur a une courbe différente
- si l'affichage indique **Dim ALL : Lin** alors tous les gradateurs ont la courbe linéaire



Sélection ou réinitialisation de la courbe d'allumage, valable pour tous les gradateurs

Cette fonction figure dans les Menus 1 et 2.

La courbe d'allumage peut être sélectionnée simultanément pour les gradateurs, en une seule opération. Ceci effacera toute sélection individuelle antérieure de courbe d'allumage. La courbe d'allumage la plus fréquente est la courbe linéaire.

Exemple: pour sélectionner la courbe "Linéaire" pour tous les gradateurs:

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **Dimmer Law ?**
- poussez **YES**
- l'affichage indique (par exemple) **Dim All : mix** et **All** clignote
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Dim All : Lin**
- poussez **YES**
- l'affichage revient au menu principal **Dimmer Law ?**

Sélection d'une courbe d'allumage, par gradateur

Cette fonction figure dans les Menu 1 et 2.

Une courbe d'allumage peut être sélectionnée pour chaque gradateur individuellement, pour répondre aux différents types de charges qui peuvent être connectées au gradateur.

Exemple : tous les gradateurs sont maintenant placés sur Lin (voyez l'exemple plus haut).
Vous désirez placer le No. 2 sur On/Off et le No. 5 sur Fluo.

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **Dimmer Law ?**
- poussez **YES**
- l'affichage indique **Dim All : Lin** et **All** clignote
- poussez +
- l'affichage indique **Dim 1 : Lin**
- poussez + jusqu'à **Dim 2 : Lin**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Dim 2 : OnOf**
- poussez **YES** le gradateur 2 est maintenant sur **On/Off**.
- passons au gradateur 5 :
- poussez + ou - jusqu'à **Dim 5 : Lin**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Dim 5 : Fluo**
- poussez **YES** le gradateur 5 est maintenant sur **Fluo**.

Pour revenir à la liste du Menu principal:

- poussez <--- **Dimmer Law ?**

Comment visualiser l'adressage DMX en cours de programmation d'une courbe d'allumage ?

- poussez **INFO** pour voir l'adresse
- poussez **INFO** ou attendre 3 seconde pour sortir

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

COURBE D'ALLUMAGE PERSONNALISÉE

Vous pouvez facilement programmer une courbe personnalisée sur site, sans l'apport d'équipement externe.

Exemple d'application : Si de nouveaux gradateurs sont mis en service avec des gradateurs analogiques existants, les courbes de graduation initiales, peuvent être programmées sur les nouveaux gradateurs. De cette manière l'ensemble des gradateurs en service aura la même réponse. Notez qu'un voltmètre "true-rms" (tension efficace) est nécessaire pour établir en sortie des gradateurs, les mesures exactes (exprimées en volt).

25 valeurs définissent une nouvelle courbe d'allumage personnalisée, permettant une série de paliers de contrôle entre 0 (%) et 255 (100%). Par extrapolation, le gradateur calculera toutes les valeurs intermédiaires.

Afin d'atteindre un maximum de précision, les 25 valeurs de contrôle d'intensité sont des valeurs comprises entre 0 et 255. L'évaluation des valeurs en pourcentage d'intensités est indiquée entre parenthèses.

Répertoire des valeurs prédéfinies comme contrôle de niveau d'intensité :

0 (0%); 3 (1%); 5 (2%); 8 (3%); 10 (4%); 13 (5%); suivent des incréments de 5% jusqu'à Plein Feu (Full) : 25 (10%); 38 (15%); 51 (20%); 64 (25%); 76 (30%); 89 (35%); 102 (40%); 115 (45%); 127 (50%); 140 (55%); 153 (60%); 166 (65%); 178 (70%); 191 (75%); 204 (80%); 217 (85%); 229 (90%); 242 (95%); 255 (100%).

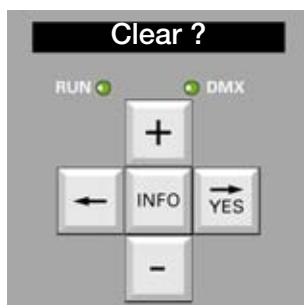
Pour atteindre un maximum de précision, vous devez entrer les 25 valeurs étalonnées de 0 à 255. Si vous donnez la même valeur pour "IN" que pour "OUT", la courbe résultante sera linéaire.

- sélectionnez Menu 1 ou 2, comme indiqué précédemment
- poussez + ou - jusqu'à **Dimmer Law ?**
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **Dim All :Lin** **All** clignote
- poussez -
- l'afficheur montre **Edit. Cust. Law** **Edit** clignote
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **in :0-> out :0** la valeur de sortie clignote
- poussez + sélectionnez l'une des valeurs d'entrée prédéfinies
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **in :0-> out :0** la valeur de sortie clignote
- poussez + ou - entrez la valeur de sortie désirée
- poussez **YES** sélectionnez une autre des valeurs d'entrée prédéfinies
- poussez + entrez la valeur de sortie désirée
- poussez + ou -
- poussez **YES**
- etc.
- l'afficheur montre **Edit. Cust. Law** **Edit** clignote

Pour retourner au Menu principal :

- poussez <--- **Dimmer Law ?**





RESET AUX VALEURS USINE (CLEAR)

La fonction **Clear** ramène le patch ou une partie du patch, les charges, les courbes de graduation, les facteurs de multiplication et les mémoires, aux valeurs programmées en usine. Ceci est particulièrement utile dans le cas de matériel de location ou des gradateurs de tournée lorsque le patch notamment change constamment.

Sélection des fonctions Clear

Cette fonction est incluse dans les Menus 1 et 2.

Le patch, les courbes de graduation, les facteurs de multiplication, les mémoires, les indications de charge peuvent être réinitialisés individuellement.

Exemple : Clear Patch: retourne au patch 1 sur 1, patch par défaut de l'usine :

- poussez + ou - jusqu'à **Clear ?**
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **All**
- poussez + ou - jusqu'à **Patch ?**
- poussez **YES** l'afficheur montre... **Cleared !**

Exemple : Clear Laws : pour réattribuer la courbe linéaire à tous les gradateurs :

- poussez + ou - jusqu'à **Clear ?**
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **All**
- poussez + ou - jusqu'à **Patch ?**
- poussez **YES** l'afficheur montre... **Cleared !**

Remarque : ceci n'efface pas les valeurs de la définition de la Courbe Utilisateur.

Exemple: Clear Factors: rétablis un facteur de multiplication de 100% pour tous les gradateurs :

- poussez + ou - jusqu'à **Clear ?**
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **All**
- poussez + ou - jusqu'à **Patch ?**
- poussez **YES** l'afficheur montre... **Cleared !**

Exemple : Clear Cues : efface toutes les mémoires (intensités et temps attribués) :

- poussez + ou - jusqu'à **Clear ?**
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **All**
- poussez + ou - jusqu'à **Patch ?**
- poussez **YES** l'afficheur montre... **Cleared !**

Exemple : Clear Loads : efface toutes les références d'indication de charge :

- poussez + ou - jusqu'à **Clear ?**
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **All**
- poussez + ou - jusqu'à **Patch ?**
- poussez **YES** l'afficheur montre... **Cleared !**

Exemple : Clear All : rétablis toutes les valeurs programmées par défaut en usine.

- poussez + ou - jusqu'à **Clear ?**
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **All**
- poussez + ou - jusqu'à **Patch ?**
- poussez **YES** l'afficheur montre... **Cleared !**

Pour des explications détaillées de ClearCONFIG, reportez-vous aux explications de Menu 3, Maintenance.

FACTEUR DE RÉDUCTION

Exemples d'applications du facteur de réduction

Le facteur de réduction dans un gradateur est similaire au multiplicateur dans un patch proportionnel; si le pupitre de contrôle transmet un niveau DMX (80 % par exemple), alors le niveau de sortie sera égal au niveau du signal DMX multiplié par le facteur de réduction attribué au gradateur.

Exemple : Le facteur de réduction du gradateur est égal à 90%
 Le pupitre de commande transmet un niveau de signal DMX égal à 80%
 Le niveau de sortie du gradateur est alors de 80% x 90% = 72%

Ce facteur de réduction dans le gradateur est très utile pour éviter l'utilisation du patch du pupitre de contrôle pour corriger les surtensions liées à des problèmes "non-artistiques" et/ou permanents, exemple en relation avec l'installation physique du studio ou du théâtre.

Le facteur de réduction est un état permanent, enregistré dans le gradateur et il ne sera pas supprimé quand le patch sera annulé dans le pupitre de contrôle.

Le facteur de réduction peut être de n'importe quelle valeur comprise entre 0% et 100% (FF%).

Application No.1 : Augmenter la durée de vie de la lampe.
 Le facteur sera égal à 98% pour tous les gradateurs.

Application No.2 : Utilisation de lampe 220 V sur un réseau 240 V.
 Le facteur sera égal à 91% pour tous les gradateurs concernés.
 Remarque : pour les lampes en 120 V pour une distribution en 220 V, il y a aussi une courbe d'allumage 120 V

Application No.3 : Perte de charge dans les lignes de sorties.
 Certaines installations donnent une tension de sortie survoltée pour compenser les chutes de tension en ligne. Dans ce cas, les luminaires installés près du local à gradateurs subiront une tension d'alimentation trop élevée pour une utilisation correcte de la lampe.

Grâce au facteur de réduction, vous pouvez corriger électroniquement les niveaux de sortie des gradateurs branchés sur ces circuits courts, indépendamment de tout facteur "artistique" introduit dans le patch du pupitre de contrôle.

Application No.4 : Pour mettre un gradateur hors service.
 Attribuer un facteur de 0 % à ce gradateur.

Sélection ou réinitialisation du facteur de réduction pour tous les gradateurs

Cette fonction figure dans le Menu 2.

Un facteur de réduction peut être simultanément sélectionné pour tous les gradateurs d'un gradateur par une seule opération. Cela annulera tout facteur individuel préalablement défini.

Le facteur de réduction le plus couramment utilisé est 100 % (FF%).

Exemple : pour donner un facteur 100 % à tous les gradateurs :

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **Mult. Factor ?**
- poussez **YES**
- l'affichage indique (par exemple) **Fact ALL : mix** et **ALL** clignote
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Fact ALL : FF%**
- poussez **YES**
- l'affichage revient au menu **Mult. Factor ?**





Comment vérifier si les facteurs individuels ont été appliqués ?

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **Mult. Factor ?**
- poussez **YES**
- si l'affichage indique **Fact ALL : mix** alors au moins un gradateur a un facteur différent
- si l'affichage indique **Fact ALL : FF%** alors tous les gradateurs ont le facteur 100%

Attribution d'un facteur de réduction par gradateur

Cette fonction figure dans le Menu 2.

Le facteur de réduction peut être attribué individuellement à chaque gradateur.

Exemple : tous les gradateurs sont à FF% (100 %) (voir exemple précédent).
Vous souhaitez un facteur de 95 % pour le gradateur n° 2 et un facteur de 80 % pour le gradateur n° 5:

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **Mult. Factor ?**
- poussez **YES**
- l'affichage indique **Fact ALL : FF%** et **ALL** clignote
- poussez +
- l'affichage indique **Fact 1 : FF%** et le N° de gradateur clignote
- poussez + jusqu'à **Fact 2 : FF%**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Fact 2 : 95%**
- poussez **YES** le gradateur 2 est à **95 %**.
- passons au gradateur 5 :
- poussez + ou - jusqu'à **Fact 5 : FF%** et le N° de gradateur clignote
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Fact 5 : 80%**
- poussez **YES** le gradateur 5 est à **80 %**.

Pour revenir à la liste du menu principal :

- poussez <--- **Mult. Factor ?**

Comment vérifier l'adresse DMX durant l'attribution d'un facteur ?

- poussez **INFO** pour voir l'adresse
- poussez **INFO** ou attendre 3 secondes pour sortir

MÉMORISATION D'UN ÉTAT LUMINEUX

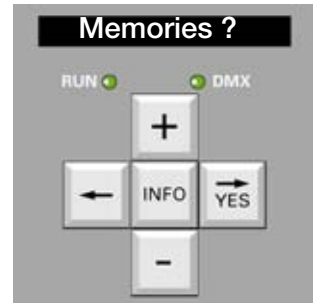
Votre gradateur peut mémoriser jusqu'à 20 états lumineux (mémoires) composés de niveaux individuels de chaque gradateur, avec temps d'attente et de transfert.

Comment combiner mémoire et DMX ?

Vous pouvez sélectionner la façon dont les mémoires coexisteront avec le signal de contrôle (DMX, et éventuellement Analogique 0/+10 V si applicable).

HTP : le plus haut l'emporte (Highest-Takes-Precedence) entre le signal de contrôle et la mémoire locale

Masked : durant la restitution de la mémoire locale le signal de contrôle est inhibé



Exemple d'application: contrôle des lumières de salle (house lights)

Les éclairages de salle sont gérés par les Mémoires locales qui contiennent différents états lumineux préprogrammés pour cet éclairage de salle. Ils peuvent être rappelés même lorsque le pupitre principal n'est pas accessible ou éteint. Les éclairages de salle peuvent aussi être contrôlés par le pupitre de contrôle des éclairages principaux, via le DMX.

Sélection : DMX et Mémoires : HTP

Exemple d'application : les mêmes gradateurs pour les clubs et scènes

Un club est équipé de 30 gradateurs :

- 25 gradateurs sont connectés à la zone de scène
- 5 gradateurs sont affectés à l'éclairage du bar.

19 "lumières d'atmosphère" peuvent être programmées, certaines incluant la scène.

La platine est équipée de boutons-poussoirs, câblés en parallèle derrière le bar, à proximité de la scène, situé dans le "local de contrôle". Le DMX peut être mélangé avec les mémoires.

Durant la restitution d'un spectacle, le rappel de mémoires d'éclairage du bar uniquement peut être effectué. La console DMX s'occupe de son côté des éclairages scéniques.

Exemple d'application: partage d'un bloc de gradateurs

Un EURORACK 60 DIMSWITCH couvre deux secteurs séparés et indépendants: quelques gradateurs sont destinés au foyer pour un éclairage architectural. D'autres gradateurs du même EURORACK 60 DIMSWITCH sont destinés à la scène. Parceque le foyer et la scène sont gérés indépendamment, les mémoires locales ne peuvent influencer la scène et le signal DMX ne peut influencer l'éclairage du foyer.

Sélection : DMX et Memoires : HTP

Les différentes préparations d'éclairage du foyer sont enregistrées dans les mémoires locales; dans toutes ces mémoires l'intensité des gradateurs de scène est réglée à 0%. Les adresses DMX de tous les gradateurs du foyer seront positionnées à 0 et ne répondront pas au signal DMX du pupitre.

Exemple d'application: basic back-up pour le pupitre

Les mémoires locales sont utilisées comme back-up du pupitre DMX. Si le pupitre défaille, les mémoires locales sont restituées. Le dernier signal DMX sera éteint et la mémoire locale prendra le relai.

Sélection : le DMX est masqué (masqued).

Remarque : "playing Cue #0", état prioritaire, masque également les autres entrées.

La sélection HTP/Masked s'applique aux mémoires 1 jusqu'à 19.

Comment installer "DMX et Memories : HTP" ?

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **Memories ?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Prior Mem/DMX**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **DMX & Mem.: HTP**
- poussez **YES**
- poussez ← pour revenir au menu principal



Comment installer "Memories replace DMX" ?

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **Memories ?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Prior Mem/DMX?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **DMX: masked**
- poussez **YES**
- poussez ← pour revenir au menu principal

Etat prioritaire "Priority Cue 0"

La famille de gradateurs digitaux EURORACK 60 DIMSWITCH et MEMORACK peut enregistrer 20 mémoires, la mémoire prioritaire incluse (Priority Cue, Cue #0).

Quand la mémoire prioritaire (Cue #0) est restituée, le signal DMX est toujours masqué.

"Cue #0" a toujours priorité sur le signal DMX ou analogique.

Application - exemple 1 :

Le pupitre de contrôle est défaillant et vous ne souhaitez pas garder le dernier état lumineux sur scène. Par l'appel de la mémoire prioritaire, ce dernier état disparaît.

Voir également : "Comment combiner la mémoire et le DMX".

Application - exemple 2 :

La mémoire prioritaire "Cue #0" est similaire à une mémoire "panique" qui garantit un éclairage suffisant pour une évacuation.

Application - exemple 3 :

Certaines installations ont une source d'énergie de secours; cette source permet d'alimenter de manière restreinte le système d'éclairage en place. Vous ne voulez pas que ce système soit surchargé en puissance électrique, aussi vous "masquerez" le DMX, de manière à ne pas surcharger la source d'énergie prévue en cas d'urgence. Programmez les niveaux d'intensité dans la mémoire "Priority Cue N°0", pour rester en deçà des limites de puissance du système de secours.

Pour enregistrer une mémoire

La première façon d'enregistrer une mémoire consiste à utiliser le pupitre (DMX et/ou analogique) pour donner les intensités aux gradateurs. La fonction "Enregistrer" du gradateur effectuera un instantané et les intensités seront enregistrées

Exemple : pour enregistrer dans la mémoire 2.

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **Memories ?**
- poussez **YES**
- l'affichage indique **Play Mem ?** et **Play** clignote
- poussez + jusqu'à **Record Mem ?** et **Record** clignote
- poussez **YES**
- poussez + jusqu'à **Rec. Mem 2** qui sélectionne la mémoire 2
- poussez **YES**
- l'affichage indique **Rec. M 2 : wait**
- pour pendant deux secondes confirmer que les intensités de gradateurs ont bien été enregistrées
- l'affichage revient au Menu principal **Memories ?**

Utilisation des boutons de contrôle pour l'enregistrement d'une mémoire

Voir "Analogue Input Mode", Special 3 ou Special 4 du manuel.

Pour visualiser le contenu d'une mémoire

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
 - poussez + ou - jusqu'à
 - poussez YES
 - l'affichage indique
 - poussez + jusqu'à
 - poussez YES
 - poussez +
 - poussez YES
 - l'affichage indique
 - poussez YES
 - l'affichage indique le niveau du gradateur 1
 - poussez +
 - l'affichage indique le niveau du gradateur 2
 - poussez +
 - l'affichage indique le niveau du gradateur 3
 - poussez <---
 - l'affichage indique
 - poussez +
 - l'affichage indique le temps de transfert
 - poussez +
 - l'affichage indique le temps d'attente
 - poussez <--- 3 x
 - l'affichage revient au Menu principal
- Memories**
- Play Mem ?** et **Play** clignote
Edit Mem ? et **Edit** clignote
- pour sélectionner le numéro de mémoire
- Dim 1 : ...%** et **Dim** clignote
 pour visualiser le niveau du gradateur
Dim 1 : xx % où xx est le niveau actuel
- Dim 2 : xx %**
- Dim 3 : xx %**
- Dim.xx : xx%** et **Dim** clignote
- Fade : xx m xx s**
- Wait : xx m xx s**
- Memories ?**



Création d'un état lumineux (mémoire)

Vous pouvez créer un état lumineux directement à partir de votre gradateur sans l'aide d'un pupitre de commande. Vous pouvez également modifier un état lumineux contenu dans votre gradateur. Vous pouvez visualiser les modifications que vous effectuez, dans le mode **Edit** les intensités données aux gradateurs sont visibles sur scène. Dans le mode Edit, les entrées de commande (DMX et/ou analogique) sont temporairement inhibées, elles n'influencent pas les gradateurs.

Exemple : tous les niveaux actuels sont à 0% et vous désirez créer un état lumineux utilisant trois gradateurs à différentes intensités :

- le gradateur 2 à 20%
 - le gradateur 4 à 60%
 - le gradateur 5 à 80%
 - les autres gradateurs doivent rester à 0%
- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
 - poussez + ou - jusqu'à
 - poussez YES
 - l'affichage indique
 - poussez + jusqu'à
 - poussez YES
 - l'affichage indique
 - poussez + jusqu'à
 - la mémoire existe si le n° de mémoire est précédé d'un signe #
 - l'affichage indique
 - poussez + et ensuite YES
 - l'affichage indique
 - nous voulons augmenter le niveau du gradateur 2 jusqu'à 20%
 - poussez + ou - jusqu'à
 - poussez YES
 - l'affichage indique
 - poussez + et ensuite YES
- Memories ?**
- Play Mem ?** et **Play** Clignote
Edit mem ? et **Edit** Clignote
- Edit mem 1** et le n° Clignote
Edit mem 3
- Dim 1 : 0 %** le niveau actuel du gradateur 1 est 0%.
- Dim 2 : 0 %** le niveau actuel clignote
- Dim 2 : 20 %** le niveau clignote
- Dim 3 : 0 %** le N° de gradateur clignote



- l'affichage indique **Dim 4: 0 %** le niveau clignote
- nous voulons amener le niveau du gradateur 4 à 60%
- poussez + ou - jusqu'à **Dim 4: 60 %** le niveau clignote
- poussez YES
- l'affichage indique **Dim 5: 0 %** le N° de gradateur clignote
- nous voulons amener le niveau du gradateur 5 à 80%
- poussez + ou - jusqu'à **Dim 5: 80** le niveau clignote
- poussez YES
- l'affichage indique **Dim 6: 0 %**
- poussez <---
- l'affichage indique **Dim 1 : 0 %** et Dim clignote
- ou poussez + ou - pour visualiser les temps **Fade** et **Wait**
- ou poussez <--- pour éditer une autre mémoire
- ou poussez <--- <--- <--- pour revenir au menu **Memories ?**

L'édition des temps d'attente et de transfert (Wait & Fade Times) est décrite dans un autre paragraphe.

Pour restituer une mémoire

Cette fonction figure dans le Menu 2. Cet état lumineux en mémoire peut être restitué à n'importe quel moment au moyen de la fonction **Play**.

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **Memories ?**
- poussez YES
- l'affichage indique **Play Mem ?**
- poussez YES
- l'affichage indique **Play Mem 1**
- poussez + pour sélectionner la mémoire (précédée de #)
- poussez YES
- l'affichage indique une séquence **Fading ---> Mem # . .**
- l'affichage indique **Playing Mem #..** durant le transfert
- pour confirmer que la mémoire est bien restituée.

Ce message est affiché continuellement et vous indique que les entrées de commande sont temporairement désactivées.

Transfert d'une mémoire vers une autre

Vous pouvez effectuer un transfert d'une mémoire vers une autre mémoire. Ce type de transfert est possible lorsqu'une mémoire est en cours de restitution ou lorsque le transfert s'effectue.

Exemple:

La mémoire "Cue #2" est en cours et vous souhaitez transférer la mémoire "Cue #4".

Le temps de transfert sera celui de la mémoire "Cue #4".

- l'affichage indique **Playing Mem. # 2**
- poussez + ou - jusqu'à **PI # 2; Go # 4?** et la destination # clignote
- poussez YES pour démarrer le transfert
- l'affichage indique **Fading -> Mem # 4**
- suivi de **Playing Mem. # 4**

Exemple: Le transfert de la mémoire "Cue #2" est en cours et vous souhaitez transférer la mémoire "Cue #4"

- l'affichage indique **Fading Mem. # 2**
- poussez + ou - jusqu'à **F-># 2; Go # 4?** et la destination # clignote
- poussez YES pour démarrer le transfert
- l'affichage indique **Fading -> Mem # 4**
- suivi de **Playing Mem. # 4**

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

Pour arrêter la restitution et revenir à un mode d'utilisation normal

- poussez <---
 - l'affichage indique **At # ...; Go # ...?** et la destination # clignote
 - ou utilisez + et **YES** pour sélectionner une autre mémoire
 - ou poussez <--- pour revenir à un mode d'opération normale (transfert en 5 s)
- Memories ?**



Restitution automatique de la mémoire à l'allumage

Si l'alimentation du gradateur a été coupée lorsqu'il était dans le mode **restitution de mémoires** ("mem playing"), le gradateur reviendra automatiquement à ce mode quand on l'allumera à nouveau. Le message **"Play Mem ?"** est affiché continuellement et vous indique que les entrées de commande (DMX512 et Analogue) sont temporairement désactivées.

Exemple d'application :

Cette fonction est très utile pour l'utilisation du gradateur sans pupitre de commande, telle que l'éclairage d'une vitrine ou d'un stand d'exposition. Le gradateur est réglé dans le mode Memo Play et il suffit à l'utilisateur d'enclencher et de couper l'alimentation. Le gradateur restituera automatiquement les intensités enregistrées dans cette mémoire.

Restitution automatique, dès l'allumage, d'un chenillard de mémoires

Identique à la restitution automatique d'une mémoire, dès l'allumage.

Pour effacer une mémoire

Cette fonction figure dans le Menu 2.

Tout état lumineux enregistré dans une mémoire peut être effacé au moyen de la fonction **Erase**.

Exemple : pour effacer la mémoire N° 3

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **Memories ?**
- poussez **YES** **Play Mem ?** et **Play** clignote
- l'affichage indique **Play Mem ?** et **Erase** clignote
- poussez + jusqu'à **Erase a Mem ?**
- poussez **YES** **Erase Mem # xx** et **xx** clignote
- l'affichage indique **Erase Mem # 3** et **3** clignote
- poussez + jusqu'à
- poussez **YES**
- l'affichage indique **Mem 3 erased**
- poussez <--- pendant 3 secondes, confirmation de l'effacement de la mémoire.
- poussez <--- pour revenir au menu principal

Toutes les mémoires peuvent être effacées en une seule opération par l'utilisation de la fonction **"Clear Cues"** du menu 2.

Exemple : temps de transfert et temps d'attente pour la restitution de mémoires.

Les temps de transfert et temps d'attente sont exprimés en m. (minutes) et s. (secondes).

Lors d'un transfert de mémoire à mémoire, reportez-vous au diagramme de la page suivante.

Le temps d'attente (hold) est utilisé uniquement en mode "Memory-Chaser" (voir le paragraphe s'y référant).

Des temps de transfert et temps d'attente, compris entre 0m 0s et 99m et 59s peuvent être programmés.

Le temps d'attente peut-être infini pour choisir une fin de chenillard. Les temps par défaut sont de 0m 0s pour l'attente et de 0m 5s pour le transfert.

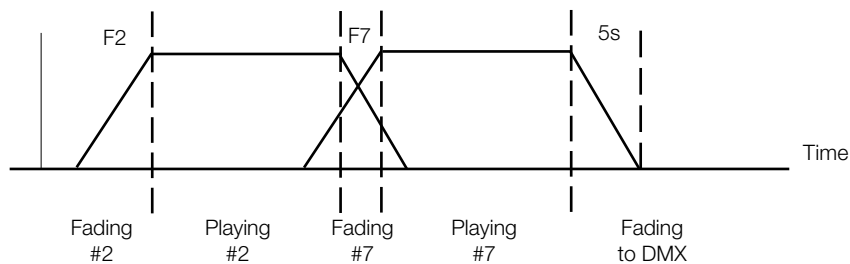


Restitution manuelle de mémoires

Exemple :

Vous souhaitez restituer la mémoire # 2. "Fade time : F2"
 Et après un certain temps vous souhaitez restituer la mémoire # 7. "Cross-fade time : F7"
 Et ensuite vous souhaitez reprendre les opérations normales (revenir au contrôle DMX).
 "Cross-fade time : 5s." La séquence de programmation sera la suivante :

- | | | | |
|---------------------------|----------------|-------------------------------|---|
| • sélectionnez la mémoire | | Play Mem # 2 | pour démarrer la montée du transfert |
| • pressez | YES | Fading ---> Mem # 2 | |
| • l'affichage indique | | Playing Mem # 2 | pour sélectionner la mémoire suivante # 7 |
| • pressez | <--- ou + ou - | Fading ---> Mem # 7 | pour démarrer le transfert |
| • pressez | YES | Playing Mem # 7 | pour revenir en opération normale DMX |
| • l'affichage indique | <--- <--- | Fading ---> DMX | temps de transfert par défaut 5 s |



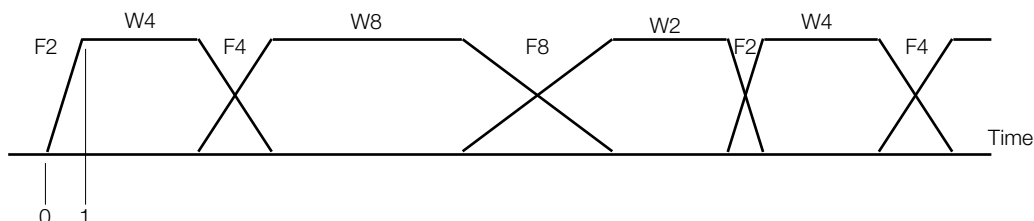
Remarque :

Cet exemple décrit une séquence dans laquelle la priorité des mémoires et du DMX est choisie "DMX masked".

Chenillard automatique à travers les mémoires

Le "Memory Chaser" crée une boucle continue à travers les mémoires. Vous pouvez démarrer ce chenillard à n'importe quel numéro de mémoire. Seules les mémoires précédées du symbole #, i.e. existantes dans la boucle du "Memory Chaser" loop. La mémoire "Priority Cue N°0", n'est jamais comprise dans le chenillard. Les temps d'attente et de transfert sont définis de la façon suivante :

- état # 2 Wait 3 s, fade 1 s
- état # 4 Wait 5 s, fade 2 s
- état # 8 Wait 6 s, fade 4 s
- dans cet exemple, le chenillard démarre à l'état # 2



Comment programmer un chenillard qui ne tourne pas en boucle ?

Le Chenillard de Mémoires tourne généralement en boucle; par exemple, la mémoire qui a le numéro le plus élevé est suivie par la mémoire qui a le numéro le moins élevé.

Si vous désirez que le chenillard s'arrête après la dernière mémoire, vous devez appliquer un temps d'attente = infini à la première mémoire de ce chenillard. Reportez-vous à l'exemple repris ci-dessous; vous avez ainsi la possibilité d'arrêter le chenillard après n'importe quelle mémoire: programmez à l'infini, le temps d'attente de la mémoire suivante. Vous trouverez des exemples d'applications au chapitre "Entrée Analogique – Spécial 3 / Spécial 4".

Exemple :

La première mémoire existante est #2, la dernière mémoire existante est #15. Si le temps d'attente de la mémoire "Cue #2" est égal à l'infini, le chenillard arrêtera après la mémoire "Cue #15" et restera en "Cue#15".

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **Memories ?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Edit Mem.?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Edit Mem #2**
- poussez **YES**
- l'affichage indique **Dim 1:..%** et **Dim** clignote
- poussez + ou - jusqu'à **Wait: 0 m 0 s** et **Wait** clignote
- poussez **YES**
- l'affichage indique **Wait: 0 m 0 s** et **0 m** clignote
- poussez - jusqu'à **Wait:infinite** et **Infinite** clignote
- poussez **YES** pour confirmer
- poussez ← ← ← pour revenir au menu principal

Dans cet exemple, les mémoires sont restituées en séquence et la mémoire "Cue#15" sera restituée indéfiniment.

Pour quitter ce mode:

- redémarrer le chenillard, à n'importe quelle mémoire, en utilisant les boutons + ou - et ensuite **YES**
- ou poussez ← ← ← pour réactiver le signal DMX et revenir au menu principal

Pour démarrer le chenillard de mémoires (Memory Chaser)

- sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **Memories ?**
- poussez **YES**
- l'affichage indique **Play Mem ?** et **Play** clignote
- poussez + jusqu'à **Chaser Mem ?** et **Chaser** clignote
- poussez **YES**
- l'affichage indique **Start Mem # ..**
- poussez + ou - pour définir le n° de départ du chenillard
- poussez **YES** pour démarrer le chenillard

Vous pouvez suivre le déroulement du chenillard sur l'affichage :

- l'affichage montre une séquence **Chaser Fading ---> Mem # ..** durant les transferts
- suivie par **Chaser Playing Mem # ..**

pour arrêter le chenillard

- l'affichage indique **Chaser Fading ---> Mem # ..**
- ou **Chaser Playing Mem # ..**
- poussez <--- pour arrêter le chenillard
- l'affichage indique **At # .. ; Go # .. ?**
- poussez **YES** pour relancer le chenillard
- ou poussez + ou - et ensuite **YES** pour revenir à un autre n° d'état du chenillard
- poussez <--- pour revenir au DMX





Pour éditer les temps d'attente et de transfert d'un état lumineux

Exemple : tous les paramètres sont à leur valeur par défaut :

- temps de transfert 0 m . 5 s
- temps d'attente 0 m . 0 s

Pour la mémoire # 3, vous désirez les paramètres suivants :

- temps de transfert 1 m . 10 s
- temps d'attente 1 m . 30 s

• sélectionnez Menu 2, comme indiqué plus haut

• poussez + ou - jusqu'à

• poussez YES

• l'affichage indique

• poussez + jusqu'à

• poussez YES

• l'affichage indique

• poussez + jusqu'à

Si le N° de mémoire est précédé du symbole # , alors la mémoire existe déjà.

• l'affichage indique

• poussez + jusqu'à

• poussez YES

• poussez + jusqu'à

• poussez YES

• poussez + jusqu'à

• poussez YES

• l'affichage indique

• poussez YES

• poussez + jusqu'à

• poussez YES

• poussez + jusqu'à

• poussez YES

• poussez <---

• poussez <--- <--- <---

Memories ?

Play Mem ? et **Play** clignote

Edit Mem ? et **Edit** clignote

Edit Mem 1 et le N° de mémoire clignote

Edit Mem 3

Dim 1 : 0 % et **Dim** clignote

Wait : 0m 0s (la valeur actuelle est de 0 s)

Wait : 1m 0s et **1m** clignote

Wait : 1m 10s et **10s** clignote

Fade : 0m 5s (la valeur actuelle est de 0 s)

Fade : 1m 5s et **1m** clignote

Fade : 1m 30s et **30s** clignote

pour éditer une autre mémoire

pour revenir au menu principal **Memories ?**

APPLICATION ARCHITECTURALE



Introduction

L'armoire de gradateurs EURORACK 60 DIMSWITCH est capable de gérer des applications d'éclairage de scènes aussi bien que des éclairages architecturaux. Différentes fonctions sont prévues pour réagir avec de simples boutons poussoirs (normalement ouvert) sans nécessiter un pupitre de contrôle. Ces mémoires d'éclairages peuvent être restituées via une platine équipée de boutons poussoirs

Restitution au moyen des boutons poussoirs

Un certain nombre de fonctions ont été introduites pour être gérées par une simple platine équipée de boutons-poussoirs, sans intervention d'un pupitre de contrôle des éclairages. Il s'agit là d'une solution économique très intéressante pour une installation de peu de gradateurs et pour une installation dont l'ensemble des gradateurs est regroupé dans un même lieu. Ces fonctions utilisent les connecteurs d'entrée analogique avec des boutons poussoirs et est mutuellement exclusif avec le contrôle analogique en 0/10 V.



Platine équipée de boutons poussoirs

Cette partie du manuel décrit les opérations possibles, lorsque le contrôle des gradateurs est géré par des informations issues de platines à entrée analogique.

Que peut-on faire avec une platine passive de boutons-poussoirs ?

Une platine passive de boutons-poussoirs fournit une solution économique et élégante du contrôle de gradateurs. Une platine contiendra autant de boutons que l'exige le projet et aura été intégrée élégamment dans le concept esthétique général.

Mise en évidence de la gestion d'autres systèmes de contrôle à l'aide de sortie contacteurs.

Les possibilités sont les suivantes :

- Spécial 1 : platine passive de boutons poussoirs pour des restitutions individuelles "montée et descente" de chacun des gradateurs. Les boutons poussoirs remplacent le pupitre manuel. Spécial 1 n'utilise pas les mémoires des gradateurs
- Spécial 3 : platine passive de boutons poussoirs permettant un accès direct aux 20 états mémorisés dans le gradateur.
- Spécial 4 : platine passive de boutons poussoirs permettant un accès direct à 17 états mémorisés dans le gradateur, au transfert de la montée et au transfert à la descente de ces mémoires et au départ de la fonction "Start Memory Chaser".
- Spécial 3 et Spécial 4 incluent une touche de fonction du type "next cue" (mémoire suivante) et "record from DMX" (enregistrement à partir du DMX).

Comment restituer la montée et la descente d'effets lumineux à l'aide de boutons poussoirs à distance ?

Application : cette situation est idéale lorsque plusieurs postes sont nécessaires ou lorsqu'un pupitre d'éclairage de base est trop encombrant ou trop compliqué. Spécifications : le bloc ou armoire de gradateurs, doit être équipé d'entrées analogiques (en option).

Contrôle à distance des mémoires via les boutons poussoirs (Spécial 3 et 4)

Dans les modes opérationnels "Spécial 3" et "Spécial 4", les mémoires peuvent être appelées par l'utilisation d'un simple interrupteur ou contacteur de courant faible. Spécifications : le bloc ou armoire de gradateurs, doit être équipé d'entrées analogiques (en option).

Quelles sont les différences entre "Spécial 3" et "Spécial 4" ?

Programmé en mode "Analogue In : Spécial 3" assure les entrées pour :

- 20 commandes pour l'appel direct de chacune des mémoires
- une commande pour la fonction "Record DMX"
- une commande pour la fonction "Fade to the next cue"
- une commande pour la fonction "Stop play-back cue, back to DMX"

Programmé en mode "Analogue In : Spécial 4" assure les entrées pour :

- 17 commandes pour l'appel direct des mémoires 0 à 16
- une commande pour la fonction "Record DMX"
- une commande pour la fonction "Fade to the next cue"
- une commande pour la fonction "Stop play-back cue, back to DMX"
- une commande pour la fonction "Fade cue Down"
- une commande pour la fonction "Fade cue Up"
- une commande pour la fonction "Start the memory chaser"

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

Transfert à distance via les boutons poussoirs (Spécial 1)

L'armoire de gradateurs EURORACK 60 DIMSWITCH peut être utilisée avec des platines équipées de boutons poussoirs, dans le cas d'applications architecturales.

L'un des modes opérationnels est le mode "Spécial 1".

Lorsque l'armoire de gradateurs est programmée en mode "Spécial 1", chacun des gradateurs peut être contrôlé par un bouton poussoir à 3 positions (Up, Steady, Down).

Tous les gradateurs peuvent effectuer simultanément un transfert via deux "All" boutons.

Cette fonction exige l'option d'entrées analogiques, câblée et déclarée en Spécial 1 via le menu, Analogue Inp. Un kit d'implantation Analogique est disponible et son installation est décrite dans un paragraphe séparé.



Spécial 1 – Opérations

Chaque pression d'un bouton "UP", augmentera de 10%, par seconde, le niveau de montée d'intensité du gradateur; ceci permet un ajustement précis des niveaux d'intensités du gradateur. En poussant le bouton "All Up", le transfert ascendant simultané de tous les gradateurs, s'effectuera. Un seul bouton poussoir doit être activé à la fois.

Comment effectuer à distance un transfert d'intensité d'un gradateur ?

- sélectionnez Menu 3 comme décrit plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **An. in Mode ?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Special 1**
- poussez **YES**
- l'afficheur retourne au menu principal **An. in Mode ?**

Comment déconnecter un transfert à distance d'un gradateur ?

- sélectionnez Menu 3 comme décrit plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **An. in Mode ?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Mute / Absent**
- poussez **YES**
- l'afficheur retourne au menu principal **An. in Mode ?**

Contrôle de sources multiples

"Spécial 1" et "analogue 0/+10V ou 0/370µA control desk" sont mutuellement exclusif.

Vous pouvez contrôler le gradateur avec le DMX et "Spécial 1" (HTP – highest takes precedence – la plus haute valeur l'emporte), et avec le DMX et un pupitre analogique (HTP – highest takes precedence – la plus haute valeur l'emporte).

Connections électriques : voir "Partie consacrée à l'installation".



Contrôle des mémoires via "Spécial 3" et via les boutons poussoirs : programmation des blocs et armoires de gradateurs.

La première partie de cette mise en service inclut l'installation du "hardware" nécessaire, celui-ci nécessite quelques réglages préliminaires. Ces opérations rendront le gradateur "prêt pour le Spécial 3" ; les boutons poussoirs ne sont cependant pas encore connectés. La deuxième partie, rend "Spécial 3" opérationnel via les boutons poussoirs.

Partie 1 de la mise en service :

- déconnectez l'armoire de gradateurs
 - installez le circuit imprimé d'entrée analogique PCB1336 sur le câble plat
 - connectez le câble plat au connecteur P3 (0/+10V) du PCB1336
 - sur le PCB1336 : repérez le jumper W1; placez-le sur les broches 1 et 2
 - sur le PCB1336 : repérez le jumper W2; placez-le sur les broches 2 et 3 (ou enlevez-le)
- Procédons à la programmation préliminaire du Menu de "Spécial 3"

- mettre l'unité de gradateurs sous tension
- sélectionnez Menu 3 comme décrits plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **An. in Mode ?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Special 3**
- poussez **YES**
- programmez, comme décrits précédemment, le **niveau de Menu 0 ou 1 ou 2**,

Vous avez terminé les opérations préliminaires.

Vous pouvez vérifier vos programmations via le menu View Analogue.

- poussez + ou - jusqu'à **View Analog ?**
- poussez **YES**
- durant 2 secondes, l'afficheur montre les données actuelles des entrées analogiques ; **"Spécial 3"** devrait s'afficher.
- l'afficheur montre ensuite **An. in 1:0%**
- poussez + ou - jusqu'à **An. in 14 :FF%**
ceci indique que le jumper W1 a bien été placé sur les broches 1 et 2
- poussez + ou - jusqu'à **An. in xx :0%**
ceci indique que le jumper W2 a été enlevé
- poussez <--- pour retourner au menu principal

Partie 2 : comment rendre les boutons-poussoirs opérationnels ?

- poussez **INFO** durant 4 secondes
- l'afficheur montre **Control ?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Control : by Sp.3**
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **Sp.3 active** et indique ensuite l'impulsion émise par le bouton-poussoir à distance

La LED RUN clignote par séquence de triplet: **Flash, Flash, Flash**, suivi d'une **Pause**. L'unité de gradateurs est maintenant prête à répondre aux commandes à distance des boutons poussoirs.

Comment être certain que les boutons poussoirs sont opérationnels (Spécial 3)

Observer la LED RUN verte sur la face avant;

- Si l'afficheur clignote **Flash, Pause, Flash, Pause**, le Contrôle dans ce cas est local; les boutons poussoirs sont déconnectés
- Si l'afficheur clignote **Flash, Flash, Flash, Pause**, le Contrôle vient dans ce cas des boutons poussoirs et de "Spécial 3".

Comment revenir au contrôle local ?

Les touches +, -, <---, <---> sont désactivées lorsque le contrôle (**Control ?**) est établi par Sp.3 (**Control: by Sp.3**); ceci afin de protéger les données programmées de manipulations non autorisées.

Pour revenir au contrôle local :

- poussez **INFO** durant 4 secondes
- l'afficheur montre **Control ?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Control : local**
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **RET. to Local** pendant 3 secondes

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

Le contrôle local est maintenant rétabli ; **RUN** clignote Flash, Pause, Flash, Pause...

Les boutons poussoirs à distance sont appelés :

Record – Fade to DMX – Play next cue – Cue 0 – Cue 1 – Cue 2 - ... – Cue 19

Reportez-vous au schéma de câblage des connecteurs.

Spécial 3 : comment enregistrer une mémoire créée à partir du DMX ?

- vous devez être dans **Control : by Sp.3** ; La Led RUN clignote Flash, Flash, Flash, Pause.
- poussez **Fade to DMX**
- programmez les niveaux d'intensités à partir de votre pupitre DMX
- poussez **Record** relâchez le bouton
- poussez **Cue 2**
- l'afficheur montre **Record Mem. 2:** maintenez la pression, **attendez** une seconde pour confirmer l'enregistrement de la mémoire
- relâchez **Record** et **Cue 2** pour contrôler l'enregistrement de la mémoire
- programmez le Master Fader du DMX du pupitre à 0%
- poussez **Cue 2** pour voir l'enregistrement
- poussez **Fade to DMX** pour terminer

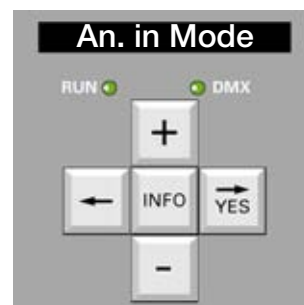
Spécial 3 : comment restituer une mémoire ?

Exemple : restitution de la mémoire #2

- poussez **cue #2**
- l'afficheur montre **Fading -> Mem#2** suivi de **Playing Mem#2**

Remarque : si la mémoire sélectionnée n'existe pas, l'afficheur indiquera un message d'erreur

No Mem...



Contrôle de mémoires avec les boutons poussoirs Spécial 4 : programmation de l'unité de gradateurs

La première partie de cette mise en service inclut l'installation du "hardware" nécessaire, celui-ci nécessite quelques réglages préliminaires. Ces opérations rendront le gradateur "prêt pour le Spécial 4" ; les boutons poussoirs ne sont cependant pas encore connectés. La deuxième partie, rend "Spécial 4" opérationnel via les boutons poussoirs.

Première partie de la mise en service :

- déconnectez l'armoire de gradateurs
- installez le circuit imprimé d'entrée analogique PCB1336 sur le câble plat
- connectez le câble plat au connecteur P3 (0/+10V) du PCB1336
- sur le PCB1336 : repérez le jumper W1; placez-le sur les broches 1 et 2
- sur le PCB1336 : repérez le jumper W2; placez-le sur les broches 2 et 3 (ou enlevez-le)

Procédons maintenant à la programmation préliminaire du Menu de "Spécial 4"

- branchez le courant sur l'unité de gradateurs
- sélectionnez Menu 3 comme décrits plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **An. in Mode ?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Special 4**
- poussez **YES**
- programmez, comme décrits précédemment, le **niveau de Menu 0 ou 1 ou 2.**

Vous avez terminé les opérations préliminaires.

Vous pouvez vérifier vos programmations via le menu View Analogue.

- poussez + ou - jusqu'à **View Analog ?**
- poussez **YES**
- durant 2 secondes, l'afficheur montre les données actuelles des entrées analogiques; "Spécial 4" devrait s'afficher. **Special 4**
- l'afficheur montre **An. in 1 : 0 %**
- poussez + ou - jusqu'à **An. in 14 :FF%**
ceci indique que le jumper W1 a bien été placé sur les broches 1 et 2
- poussez + ou - jusqu'à **An. in xx :0%**
ceci indique que le jumper W2 a été enlevé
- poussez <--- pour retourner au menu principal

Partie 2 : comment rendre les boutons poussoirs opérationnels ?

- poussez **INFO** durant 4 secondes
- l'afficheur montre **Control ?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Control : by Sp.4**
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **Sp.4 active** et indique ensuite, l'impulsion émise par le bouton poussoir à distance

La LED RUN clignote par séquence de triplet: **Flash, Flash, Flash, Pause.**

l'unité de gradateurs est maintenant prête à répondre aux commandes à distance des boutons poussoirs.

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

Comment savoir dans quel mode est programmé le contrôle ?

Observez le LED verte sur le panneau avant.

- Si elle clignote **Flash, Pause, Flash, Pause**, le Contrôle est local
- Si elle clignote **Flash, Flash, Flash, Pause**, le Contrôle vient des boutons poussoirs à distance, menu "Spécial 3".
- Si elle clignote **Flash, Flash, Flash, Flash, Pause**, le Contrôle vient des boutons poussoirs à distance, menu "Spécial 4".

Comment revenir au contrôle local ?

Les touches **+**, **-**, **<**, **>** sont désactivées lorsque le contrôle (**Control ?**) est établi par Sp3. (**Control: by Sp.3**) ou Sp.4 (**Control: by Sp.4**), ceci afin de protéger les données programmées de manipulations non autorisées.

Pour revenir au contrôle local :

- poussez **INFO** durant 4 secondes
- l'afficheur montre **Control ?**
- poussez **YES**
- poussez **+ ou -** jusqu'à **Control : local**
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **RET. to Local** pendant 3 secondes

Le contrôle local est maintenant rétabli; **RUN** clignote **Flash, Pause, Flash, Pause...**

Les boutons poussoirs à distance sont appelés :

Record – Fade to DMX – Play next cue – Cue 0 – Cue 1 – Cue 2 - ... – Cue 19

Reportez-vous au schéma de câblage des connecteurs.

Spécial 4 : comment enregistrer une mémoire créée à partir du DMX ?

- vous devez être dans Control: by Sp.3; la Led RUN clignote **Flash, Flash, Flash, Pause**.
- poussez **Fade to DMX**
- programmez les niveaux d'intensités à partir de votre pupitre DMX
- poussez **Record** relâchez le bouton
- poussez **Cue 2**
- l'afficheur montre **Record Mem 2** maintenez la pression, **attendez** une seconde pour confirmer l'enregistrement de la mémoire
- relâchez **Record et Cue 2**

Vérification de l'enregistrement de la mémoire

- positionnez le potentiomètre général du pupitre DMX, sur 0%
- poussez **Cue 2**

Spécial 4 : comment restituer une mémoire ?

Exemple : restitution de la mémoire #2

- poussez **cue #2**
- l'afficheur montre **Fading -> Mem#2** suivi de **Playing Mem#2**

Remarque : si la mémoire sélectionnée n'existe pas, l'afficheur indiquera un message d'erreur **No Mem...**



OUTILS EN CAS DE DISFONCTIONNEMENT

Visualisation du DMX

Cette fonction figure dans le Menu 2. Le voyant LED DMX (DMX A ou B) vous indique la présence d'un signal sur le réseau DMX512. Si un circuit gradateur ne semble pas donner le niveau de sortie attendu, il faut alors vérifier le niveau de commande qui est réellement reçu par le gradateur. Si ces niveaux ne sont pas ceux que vous attendez, vérifiez alors votre pupitre de commande: potentiomètre général, limite supérieure, courbe d'allumage sélectionnée à partir du pupitre,...; et vérifiez aussi l'adresse de votre gradateur (INFO key). Remarquez que les gradateurs programmés sur l'adresse DMX 0 ne répondront jamais au signal DMX. Si le niveau de DMX est correct, mais que le niveau de sortie du gradateur ne l'est pas, vous devez alors vérifier si la courbe d'allumage dans le gradateur a été correctement sélectionnée.

Pour afficher les niveaux DMX

- sélectionnez Menu 2, comme décrit plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **View DMX ?**
- poussez **YES**
- si l'affichage indique par exemple **DMX in 1: 69 %** alors le gradateur No. 1 reçoit un niveau de 69% via le pupitre DMX512.
- poussez + ou - pour visualiser les niveaux de chaque gradateurs.
- poussez **INFO** pour visualiser l'adresse DMX du gradateur
- poussez <--- pour revenir au menu principal.

Remarque: en absence du signal DMX, **View DMX ?** l'affichage sera alors **DMX ABSENT!**

Messages d'erreurs DMX

Les messages d'erreurs suivants vous informent des problèmes du signal DMX :

- **DMX Err : Frm** erreur de frame, la plupart du temps dû à un problème du câble DMX
- **DMX Err : Strt** le code de départ (Start Code) n'est pas zéro (messages propriétaires)
- **DMX Err: Ovfl** débordement (overflow), plus de 512 valeurs de bytes (ne correspond pas au standard DMX).

Visualisation Analogique (EURORACK 60 DIMSWITCH seulement)

Cette fonction figure dans le Menu 2. Si votre gradateur est équipé de l'option entrée analogique (et que l'entrée analogique est activée), vous pouvez alors afficher les niveaux de commandes analogiques. Si ces niveaux ne sont pas ceux que vous attendez, vérifiez alors votre pupitre de commande: potentiomètre général, limite supérieure, courbe d'allumage sélectionnée à partir du pupitre,... Si le niveau est correct, mais que le niveau de sortie du gradateur ne l'est pas, vous devez alors vérifier si la courbe d'allumage donnée par le gradateur a été correctement sélectionnée.

Pour afficher les niveaux analogiques

- sélectionnez Menu 2, comme décrit plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **View Analog ?**
- poussez **YES**
- L'afficheur montre pendant 2 secondes les valeurs actuelles des entrées analogiques
- si l'affichage indique par exemple **An. in 1: 56 %** alors le gradateur No. 1 reçoit un niveau de 56% via le pupitre de commande analogique.
- poussez + ou - pour visualiser les niveaux des gradateurs.
- poussez <--- pour revenir au menu principal.

Pour vérifier les valeurs actuelles du Mode Entrée Analogique

View Analog inclut un message temporaire indiquant le type d'opération programmée pour les entrées analogiques: **Muted/ Absent** indique que l'option des entrées analogiques n'a pas été programmée ou qu'elle est déconnectée; **Special...**, indique que les entrées analogiques ont été programmées en interaction avec les boutons poussoirs.

Reportez-vous à "Fonctions de Maintenance – Mode d'Entrée Analogique."

Avertissement: "ClearCONFIG" déconnecte les entrées analogiques, donc il faut les programmer sur Muted/ Absent.

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

MESSAGES D'AVERTISSEMENT (IMPORTANT !)

Dans certaines circonstances l'affichage indiquera des messages d'avertissement clignotants. Toutes les interventions à effectuer à l'intérieur du gradateur doivent être confiées à un personnel qualifié.

400 Volt !!!

Avertissement de tension trop élevée sur au moins une des phases.
Le gradateur s'éteint lui-même, aucun gradateur ne fonctionne.

Interventions :

- **déconnectez immédiatement le gradateur de son alimentation!**

Remarque : si cette intervention est effectuée rapidement (en moins d'une minute), le gradateur se réinitialisera automatiquement et sera opérationnel dès que le problème d'alimentation aura été résolu.

- vérifiez si le fil du neutre est correctement connecté
- vérifiez la tension d'alimentation entre chacune des phases et le neutre. Elle devrait se situer entre 198 V et 264 V (220 V - 10% jusqu'à 240 V + 10%)

Deux exemples typiques d'erreurs de câblage en réseau d'alimentation triphasé

- Erreur n°1: inversion entre le neutre et une phase (par exemple L3 et N ont été inversés)
la tension entre L3 et le neutre sera normale (± 230 V), et les tensions entre les deux autres phases et le neutre seront de ± 400 V
- Erreur n°2 : le neutre est déconnecté. La tension entre L et le neutre peut atteindre 400 V.

De telles situations et erreurs sont dangereuses! Adressez-vous toujours à un électricien qualifié.

Over Temper.

Votre gradateur est équipé d'un système de surveillance de température. Un message **Over Temp** clignotant vous avertit lorsque la température interne augmente et **le gradateur réduit graduellement le niveau de tous les gradateurs.**

- Vérifiez:
- la température de la pièce (35°C max.)
 - le(s) ventilateur(s)
 - les entrées d'air sur le panneau de prises de sorties
 - la sortie d'air et le ventilateur sur la face avant
 - les panneaux latéraux qui servent aussi de refroidisseurs

Reportez-vous au chapitre "Entretien", section "Surchauffe, extinction graduelle".

Run (l'affichage et le voyant DMX sont éteints)

Le microprocesseur ne fonctionne plus. Cette situation peut résulter d'une tension inacceptable (trop basse ou trop élevée) sur la phase L1. **Déconnectez immédiatement le gradateur de son alimentation.** Reportez-vous au message d'avertissement 400 V un peu plus haut.

EURORACK 60 DIMSWITCH: vérifiez le fusible interne F2 (phase L1) sur la carte microprocesseur PCB 1355.x.

MEMORACK: vérifiez le fusible interne F2 (phase L1) sur la carte microprocesseur PCB 1410.x. Reportez-vous au chapitre "Diagnostic", section "alimentation".

Fan Failure

Le message **Fan Failure** vous avertit d'un problème au(x) ventilateur(s). La ventilation assistée est essentielle au fonctionnement continu et fiable de votre gradateur à pleine charge. Le contrôle automatique du ventilateur allonge la durée de vie du ventilateur et réduit le bruit qu'il provoque, le microprocesseur du gradateur surveille et commande le fonctionnement du/des ventilateur(s). Le(s) ventilateur(s) s'arrête(nt) quand, par exemple, le gradateur est froid, quand un seul gradateur est opérationnel à un niveau très bas. Ceci est d'ailleurs facilement visible dans le mode "**Scan Loads**".

No Phase L

Phases manquantes: pas (ou peu) de tension sur la phase L.... Veuillez vous référer aux tableaux Diagnostic à la fin de ce manuel. Vérifiez l'alimentation. Si l'alimentation est en ordre, déconnectez le gradateur de son alimentation et vérifiez le fusible interne F1 (phase L3) et F3 (phase L2).





PATCH DE RÉFÉRENCE (HOUSE PATCH)

Le **Patch de Référence** est un patch DMX défini par l'utilisateur, mémorisé de manière permanente dans l'unité de gradateurs. Il peut être facilement rappelé à tout moment avec la fonction **Edit Patch** du Menu 1. L'édition du Patch de Référence se trouve dans le Menu 3.

Exemple d'application : cas d'une installation permanente

Vous programmez le Patch de Référence, avec les adresses DMX du patch habituel. Lorsqu'un changement temporaire du patch s'avère nécessaire, comme par exemple l'accueil d'une tournée, vous entrez les adresses temporaires avec la fonction DMX Patch – Edit Patch ?. Après le passage de cette tournée, la fonction Edit Patch ?, rétablira le Patch de Référence, avec ses adresses DMX habituelles, en une seule opération.

Exemple d'application – les gradateurs sont mobiles.

Si vous possédez 2 racks de tournée, chacun d'eux ont 36 circuits, le Patch de Référence sera plus que vraisemblablement 1 jusque 36 et 37 jusque 72.

Peut-on effacer accidentellement le Patch de Référence ?

Non ! Une fois le Patch de Référence programmé, il ne peut être modifié que par l'utilisateur, via le Menu Service, Menu Level 3. le Patch de Référence est modifiable via la fonction menu d'édition **House Patch ?** ou par la fonction **ClearCONFIG**. Le Patch de Référence n'est pas effacé par la fonction standard **Clear** du Menu Level 1 (Clear patch, Clear All).

Après l'exécution de ClearCONFIG, le Patch de Référence est: Dimmer N° 1 @ DMX address 1, Dimmer N° 2 @ DMX address 2, ..., équivalant à la fonction Start DMX @ 1.

Exemple : vous souhaitez valider votre Patch de Référence avec le gradateur N°1 = adresse DMX 100, et le gradateur 3 = adresse DMX 120.

- sélectionnez Menu 3, comme décrit précédemment
- poussez + ou - jusqu'à **House Patch ?**
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **Dim 1 : DMX...** et 1 clignote
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **Dim 1 : DMX...** et ... clignote
- poussez + ou - jusqu'à **Dim 1 : DMX 100**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Dim 3 : DMX...**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Dim 3 : DMX 120**
- poussez **YES**
- poussez ← pour retourner au menu principal

Votre Patch de Référence est établi.

Pour utiliser ce Patch de Référence; sélectionnez Restore **House Patch ?** dans le menu **Edit Patch ?**

Adresse DMX zéro

Si l'adresse d'un gradateur est zéro, le gradateur ne répondra pas au signal DMX.

Il répondra, cependant, aux stimulations entrées analogiques, Memory Play, contrôle à distance utilisant les menus Spécial 1 et Spécial 3 / Spécial 4.

Affichage par défaut

L'afficheur montre l'information relative au patch actif. Reportez-vous aux précédents paragraphes Affichage par défaut – Patch et réseau (network).

Si les adresses du Patch de Référence sont consécutives, par exemple **StartDMX @ ...**, alors l'affichage par défaut devient dans ce cas **StartDMX @ ...**

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

MENU D'ENTRETIEN

Version du logiciel

La version du logiciel (software) est affichée à l'allumage, ou après une réinitialisation (reset).
Exemple: pour une version de logiciel 2.05, l'affichage indiquera V205.

Menu d'entretien - Menu 3

ATTENTION : Le menu d'entretien, Menu 3, est destiné aux techniciens d'entretien uniquement. Un message d'attention "**Service Only**" est présent. Ses fonctions ne sont pas nécessaires à l'utilisation quotidienne du gradateur.

Fonctions du Menu 3 :

- toutes les fonctions du Menu 2, et
- édition de Patch de Référence (Patch de référence)
- sélection de l'action en cas de défaillance du DMX
- utilisation des entrées analogiques (muted / 0 + 10 V / Special 1 / Special 3 / Special 4)
- ClearCONFIG, une recomposition complète et radicale des paramètres par défaut
- sélection du lissage digital
- sélection du nombre de gradateurs et de la fréquence du réseau routine de tests automatiques.

Ne laissez jamais le gradateur avec le menu 3 activé sans nécessité impérieuse.



MODE D'ENTRÉE ANALOGIQUE (EURORACK 60 DIMSWITCH SEULEMENT)

Mode d'entrée analogique : activer / désactiver

Cette fonction figure dans le Menu Entretien, Menu 3.

- Si votre unité de gradateurs est équipée d'entrées analogiques, elle doit être programmée sur "Enable 0/10 V" (pour un contrôle via un pupitre analogique) ou avec l'une des fonctions de "Mode Special" (pour un contrôle à distance via les boutons poussoirs).
- Si votre unité de gradateurs n'est pas équipée d'une platine d'entrées analogiques, elle doit être programmée sur Muted / Absent.

La procédure d'installation du kit d'entrée analogique est décrite dans un chapitre séparé.

ATTENTION: la fonction "**Clear All**" désactive les entrées analogiques.

Pour Activer l'entrée analogique :

- sélectionnez Menu 3, comme décrit plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **An. in Mode ?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Enabled 0 --> 10V**
- poussez **YES**
- l'affichage revient au Menu principal **An. in Mode ?**

Pour Désactiver l'entrée analogique :

- sélectionnez Menu 3, comme décrit plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **An. in Mode ?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Muted/Absent**
- poussez **YES**
- l'affichage revient au Menu principal **An. in Mode ?**



EN CAS DE DÉFAILLANCE DU DMX

Cette fonction est reprise dans le Menu 3.

Elle donne les directives à prendre en cas de défaillance du signal DMX, les possibilités suivantes vous sont offertes :

- attendre x secondes et effectuer un transfert, en 5 secondes, vers le noir.
- attendre x secondes et effectuer un transfert, en 5 secondes, vers une mémoire.
- gardez indéfiniment le dernier message DMX.

La programmation d'usine, par défaut, est "Keep last DMX indefinitely" (gardez indéfiniment le dernier message DMX).

La programmation du temps d'attente (x) varie entre 30 secondes et 4 heures.

Comment programmer "attendre une minute avant d'effectuer un transfert vers le noir" ?

- sélectionnez Menu 3, comme décrit plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **If DMX fails ?**
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **:Fade -> black et black** clignote
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **:after ..s et ...** clignote
- poussez + ou - jusqu'à **:after 1 min**
- poussez **YES**
- l'afficheur retourne au menu principal

Comment programmer "attendre une minute avant d'effectuer un transfert vers la mémoire # (cue#)" ?

- sélectionnez Menu 3, comme décrit plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **If DMX fails ?**
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **:Fade -> black et black** clignote
- poussez + ou - jusqu'à **:Fade -> cue # et cue #** clignote
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **:after ..s et ...** clignote
- poussez + ou - jusqu'à **:after 1 min**
- poussez **YES**
- l'afficheur retourne au menu principal

Comment programmer "gardez indéfiniment, le dernier message DMX"

- sélectionnez Menu 3, comme décrit plus haut
- poussez + ou - jusqu'à **If DMX fails ?**
- poussez **YES**
- l'afficheur montre **:Fade -> black et black** clignote
- poussez + ou - jusqu'à **:Keep last DMX**
- poussez **YES**
- l'afficheur retourne au menu principal

Remarque concernant la sécurité

Dans une installation sous tension, mais non exploitée, il n'est pas recommandé d'utiliser la programmation "gardez indéfiniment le dernier message DMX" ou un temps d'attente de plus de 30 secondes. Si le pupitre de contrôle des éclairages est éteint (aucun signal réel DMX n'est présent) alors que les gradateurs sont sous tension, il est possible qu'un signal parasite perçu par le réseau DMX, envoie un message à un ou plusieurs gradateur(s). Par malchance, ce ou ces gradateur(s) contrôle(nt) un ou plusieurs projecteur(s) accroché(s) à proximité de draperie ou d'éléments de décors, représentant de par là-même un risque d'incendie. L'utilisation d'une résistance de fin de ligne réduit ces risques de pollution DMX en augmentant l'immunité du réseau. Mais de manière certaine, la probabilité d'interférences ne pourra jamais être réduite à zéro parce que la norme DMX512-1990 (USITT) ne prévoit aucun moyen pour les gradateurs de vérifier la validité du signal DMX. La norme DMX512 définit un code de départ pour les gradateurs (start code value "zero"). Les gradateurs ADB vérifient la valeur du code de départ et les messages ne comportant pas de code zéro ou comportant un code de départ corrompu seront rejetés par le software des gradateurs.

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

LISSAGE

Le lissage est très utile lors de la restitution de lents changements de niveaux d'intensité, par exemple au cours de longs transferts temporisés, il s'applique parfaitement aux charges telles que les ampoules de peu de watt ou les fluorescents, charges qui ont des réponses rapides. Le standard DMX512 est un signal 8 bits qui donne le choix entre 256 valeurs des intensités, ces valeurs s'étalonnent entre les Off (0) et les Plein Feu (255). Tous les gradateurs ADB sont équipés d'une gestion de l'électronique calculant en 12 bits, permettant ainsi le contrôle d'étalonnage de 4000 niveaux d'intensités, ceci ayant pour résultat de "lisser" un maximum la qualité des transferts. La fonction de lissage, calcule automatiquement les valeurs intermédiaires aux valeurs reçues en entrée. L'incrémentation originale 1/256^{ième} est en réalité approfondie jusqu'au 1/4096^{ième}. La fonction de lissage est applicable individuellement à un gradateur ou à l'ensemble des gradateurs via une seule opération.

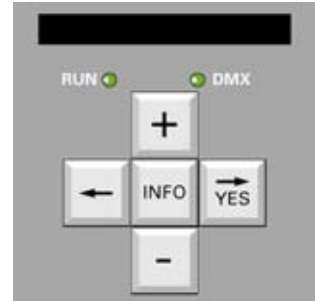
Pour modifier le degré de lissage, pour tous les gradateurs

Cette fonction figure dans le Menu Entretien, Menu 3.

La valeur par défaut du lissage digital est Medium.

"High" (haute) est préférable pour des transferts de longue durée.

- sélectionnez Menu 3, comme décrit plus avant
- poussez + ou - jusqu'à **Smoothing ?**
- poussez **YES**
- poussez + ou - jusqu'à **Smoo. All : Med**
- poussez **YES (2x)**
- l'affichage revient au Menu principal **Smoothing ?**



POUR EFFECTUER UNE REMISE À ZÉRO (CLEARCONFIG)

Cette fonction figure dans le Menu Entretien, Menu 3.

Cette fonction doit être utilisée avec précaution parce qu'elle ramène l'ensemble des paramètres à des valeurs standard par défaut.

- Adresse de départ 1
- Règle les courbes de tous les gradateurs sont linéaires
- Niveau d'intensité du test 50%
- Niveau d'intensité du flash 50%
- Mémoires toutes sont effacées, le temps de transfert est de 5 sec.
- Adresse réseau - - - (déconnecté du réseau ADN)
- Entrée analogique déconnectée / Absente
- Patch de référence (maison) continuer la numérotation, partir de 1
- En cas de défaillance du DMX les dernières valeurs DMX sont gardées indéfiniment
- Fréquence 50 Hz
- Courbe utilisateur valeurs de sortie identique à la courbe linéaire
- Charges de références toutes ont été effacées
- Type de gradateur 24 x 3kW pour ER60; 12 x 3kW pour MR30 et MR15



L'exécution de la fonction ClearCONFIG doit être immédiatement suivie de la sélection du type d'unité de gradateurs ainsi que de la quantité de gradateurs. Sélectionnez le type de gradateurs quand l'afficheur vous le demande. Si l'unité est composée de cellules de 5kW, sélectionnez dans ce cas la programmation spécifique à la quantité de gradateurs qui se trouve dans le Menu Level 3.

Une programmation incorrecte aurait pour résultat le comportement non désiré du gradateur. Les types de gradateurs sont :

EURORACK 60 DS	unité pour accrochage mural	24 x 3 kW, 12 x 5 kW et autres
MEMORACK 30	unité montée en rack de 19"	12 x 3 kW, 6 x 5 kW et 3 x 12 kW
MEMORACK 15	unité montée en rack de 19"	6 x 3 kW et 3 x 5 kW

TEST ADB

Cette fonction est incluse dans le Menu de Maintenance, Menu 3. Ce menu est réservé à la maintenance technique d'ADB et les tests de production en usine. Attention ! Certains tests d'ADB détruisent le contenu des mémoires. La fonction ClearCONFIG doit être exécutée après la réalisation de tests ADB.

VIEW PEAK

Cette fonction se trouve dans le Menu 3. Cette fonction apporte assistance en cas de dysfonctionnement.

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

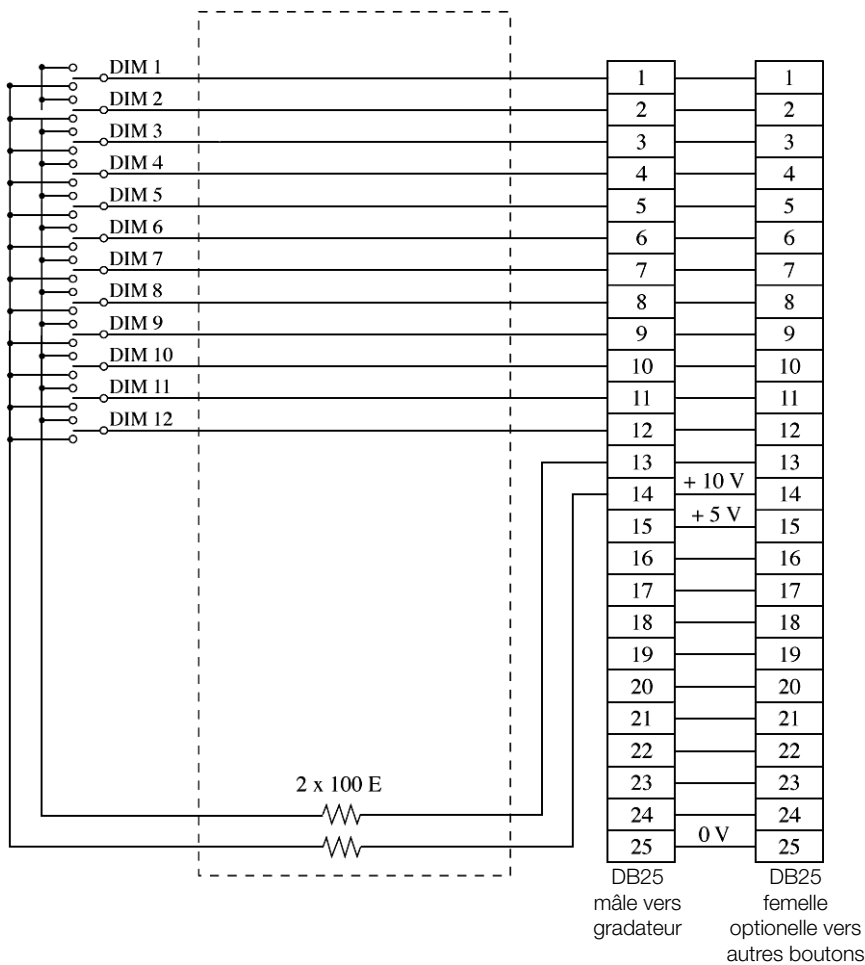
CONTRÔLE ARCHITECTURAL

Spécial 1 - diagramme pour 12 gradateurs

Interconnexion des boutons - Version de base

Fonction: commande de gradateur individuel (Spécial 1)

12 boutons ↑ + monter
C&K 7015 ↓ - descendre



Position des Jumper setting sur la carte "Entrée analogiques" - PCB1136

- W1 entre 1 et 2 (alimentation + 10 V)
- W2 entre 1 et 2 (alimentation + 5 V)

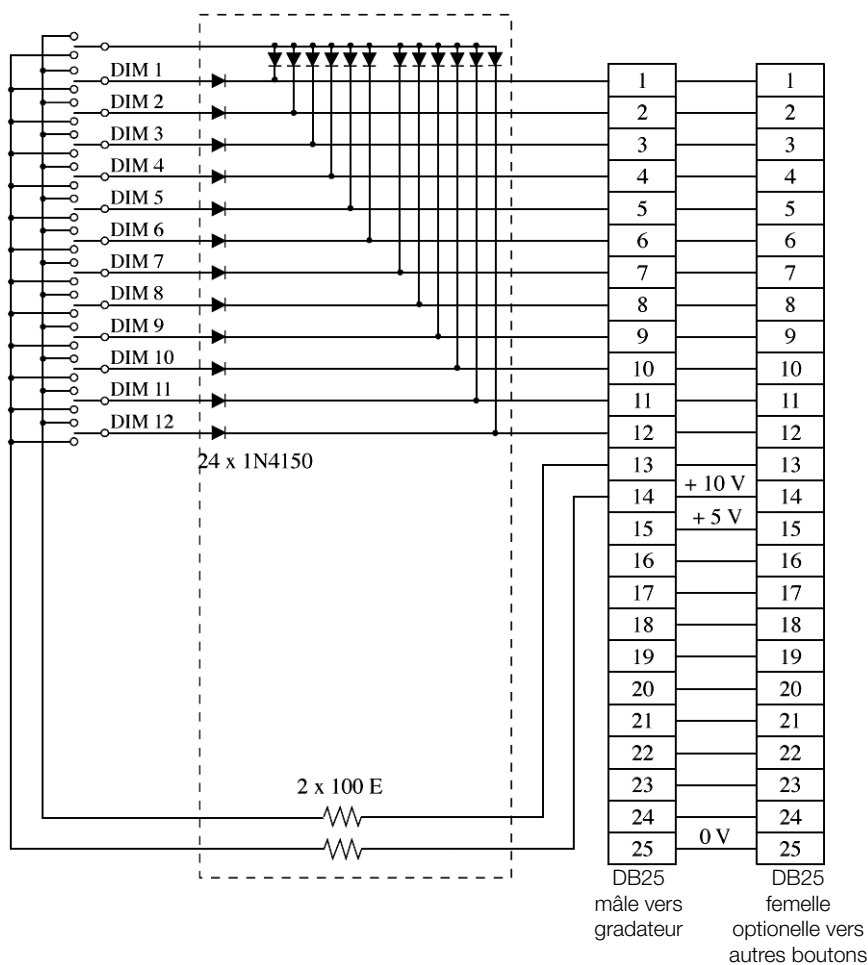
Réglage Menu (Level 3)

- Analogue Input Mode: Spécial 1

Diagramme pour 12 gradateurs

Interconnexion des boutons - avec Master (Spécial 1)

12 boutons ↑ + monter
 C&K 7015 ↓ - descendre



Position des Jumper setting sur la carte "Entrée analogiques" - PCB1136

- W1 entre 1et 2 (alimentation + 10 V)
- W2 entre 1 et 2 (alimentation + 5 V)

Réglage Menu (Level 3)

- Analogue Input Mode: Spécial 1

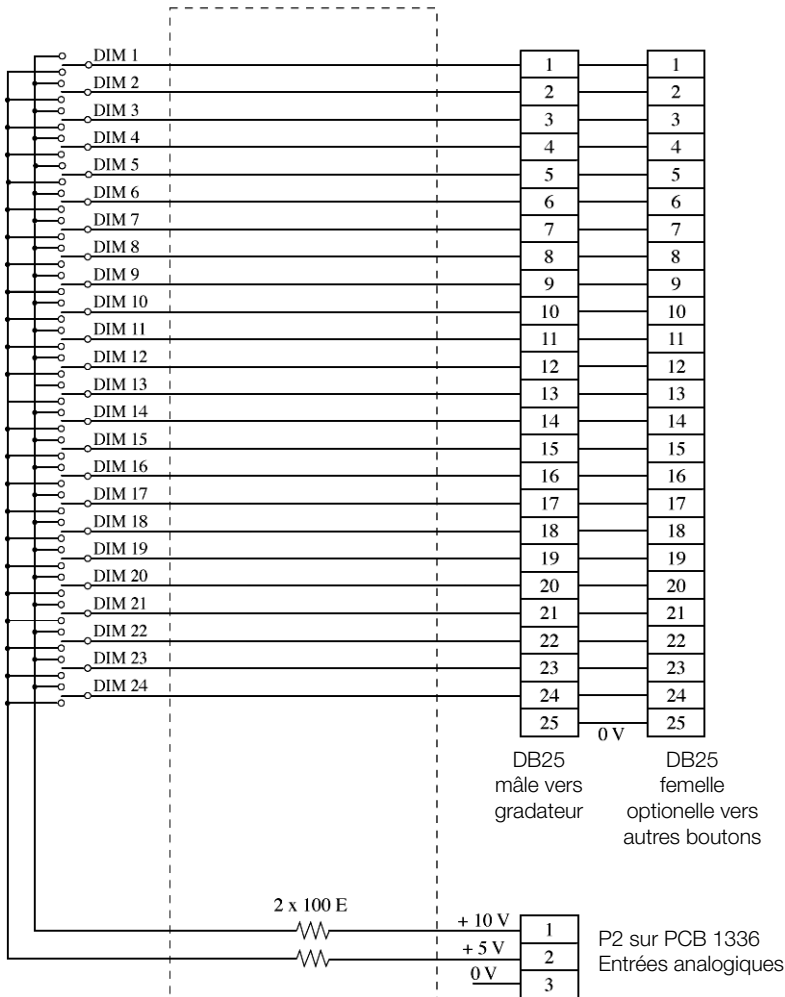
Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

Diagramme pour 24 gradateurs

Interconnexion des boutons - avec Master (Spécial 1)

12 boutons ↑ + monter
C&K 7015 ↓ - descendre



Pour un EURORACK 60 DIMSWITCH avec 24 gradateurs, les alimentations + 5 V et + 10 V requises pour les boutons sont disponibles sur le connecteur P2 de la carte "Entrée analogiques".

Pour un EURORACK 60 DIMSWITCH avec 24 gradateurs, les jumpers W1 et W2 sur la carte "Entrée analogiques" PCB1136 doivent être positionnés tels que :

- W1 entre 2 et 3 (ou enlevé)
- W2 entre 2 et 3 (ou enlevé)

Réglage Menu

- Analogue Input Mode: Spécial 1

Note :

Cette disposition celle réalisée en usine pour une utilisation avec un pupitre analogique. Le câble d'entrée analogiques doit être branché sur le connecteur marqué "0 / + 10 V".

Diagramme pour 24 gradateurs

Interconnexion des boutons avec bouton "tous gradateurs"

12 boutons ↑ + monter
 C&K 7015 ↓ - descendre

Pour un EURORACK 60 DIMSWITCH avec 24 gradateurs, les alimentations + 5 V et + 10 V requises pour les boutons sont disponibles sur le connecteur P2 de la carte "Entrée analogiques".

Pour un EURORACK 60 DIMSWITCH avec 24 gradateurs, les jumpers W1 et W2 sur la carte "Entrée analogiques" PCB1136 doivent être positionnés tels que :

- W1 entre 2 et 3 (ou enlevé)
- W2 entre 2 et 3 (ou enlevé)

Note :

Cette disposition celle réalisée en usine pour une utilisation avec un pupitre analogique. Le câble d'entrée analogiques doit être branché sur le connecteur marqué "0 / + 10 V".

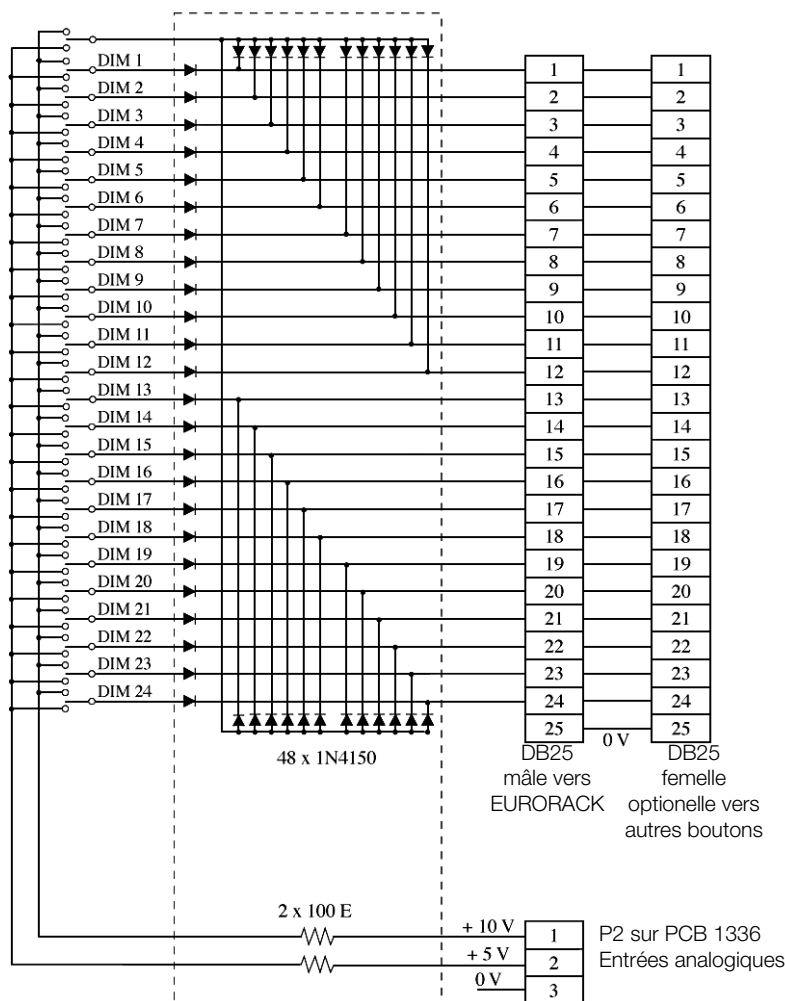


Table des matières

MENU	2
Principe d'utilisation	2
Une simplicité correspondant à vos besoins	2
Menu 0	2
Menu 1	2
Menu 2	2
Menu 3	2
Menu élémentaire (SimplestMenu)	2
Listes des rubriques du menu	3
Les possibilités "Cachées" ne sont pas désactivées	4
Protection des sélections de données	4
Comment sélectionner le niveau de Menu	4
VISUALISATION PAR DÉFAUT	4
ADRESSE DES GRADATEURS EURORACK 60 DIMSWITCH	5
L'adresse DMX	5
Attribuer une adresse aux gradateurs	5
Numéro de position	5
Numérotation des gradateurs	6
ADRESSE DES GRADATEURS MEMORACK	9
L'adresse DMX	9
Attribuer une adresse aux gradateurs	9
ADRESSAGE INDIVIDUEL (PATCH)	9
Comment afficher le patch en cours	9
Adresse DMX zéro	9
TEST INDIVIDUEL DE GRADATEUR	10
Pour visualiser l'adresse DMX du gradateur en test	10
Pour quitter le mode Test et revenir au mode normal d'utilisation	10
Test et Patch	10
FLASH INDIVIDUEL DE GRADATEUR	11
Pour quitter le mode Flash et revenir au mode normal d'utilisation	11
COURBE D'ALLUMAGE	12
Affichage	12
Visualiser l'adressage DMX en cours de programmation d'une courbe d'allumage	12
Comment vérifier qu'une courbe d'allumage individuelle a été attribuée	12
Sélection ou réinitialisation de la courbe d'allumage, valable pour tous les gradateurs	13
Sélection d'une courbe d'allumage, par gradateur	13
COURBE D'ALLUMAGE PERSONNALISÉE	14
RESET AUX VALEURS USINE (CLEAR)	15
Sélection des fonctions Clear	15

FACTEUR DE RÉDUCTION	16
Exemples d'applications du facteur de réduction	16
Sélection ou réinitialisation du facteur de réduction pour tous les gradateurs	16
Vérification des facteurs de réduction attribués individuellement	17
Attribution d'un facteur de réduction par gradateur	17
MÉMORISATION D'UN ÉTAT LUMINEUX	18
Comment combiner mémoire et DMX. Choix du mode de travail	18
Sélection "DMX et Memories : HTP"	18
Sélection "Memories replace DMX"	19
Etat prioritaire "Priority Cue 0"	19
Pour enregistrer une mémoire	19
Utilisation des boutons de contrôle pour l'enregistrement d'une mémoire	19
Pour visualiser le contenu d'une mémoire	20
Création d'un état lumineux (mémoire)	20
Pour restituer une mémoire	21
Transfert d'une mémoire vers une autre	21
Pour arrêter la restitution et revenir à un mode d'utilisation normal	22
Restitution automatique de la mémoire à l'allumage	22
Restitution automatique, dès l'allumage, d'un chenillard de mémoires	22
Pour effacer une mémoire	22
Restitution manuelle de mémoires	23
Chenillard automatique à travers les mémoires	23
Programmer un chenillard qui ne tourne pas en boucle	24
Pour démarrer le chenillard de mémoires (Memory Chaser)	24
Pour éditer les temps d'attente et de transfert d'un état lumineux	25
APPLICATION ARCHITECTURALE	26
Introduction	26
Restituer au moyen des boutons poussoirs	26
Platine équipée de boutons poussoirs	27
Que peut-on faire avec une platine passive de boutons poussoirs ?	27
Restituer la montée et la descente d'effets lumineux à l'aide de boutons poussoirs à distance	27
Contrôle à distance des mémoires via les boutons poussoirs (Spécial 3 et 4)	27
Différences entre Spécial 3 et Spécial 4	27
Transfert à distance via les boutons poussoirs (Spécial 1)	28
Spécial 1 - Opérations	28
Pour activer la commande à distance d'un transfert d'intensité d'un gradateur	28
Pour déconnecter un transfert à distance d'un gradateur	28
Contrôle de sources multiples	28
Contrôle des mémoires via "Special 3" et via les boutons poussoirs	29
Comment être certain que les boutons poussoirs sont opérationnels (Spécial 3)	29
Retour au mode "Contrôle local"	29
Special 3 : enregistrement d'une mémoire créé à partir du DMX	30
Special 3 : restitution d'une mémoire	30
Contrôle de mémoires avec les boutons poussoirs Spécial 4	31
Gestion du contrôle local par Spécial 1/3/4	32
Retour au contrôle local	32
Spécial 4 : enregistrement d'une mémoire créé à partir du DMX	32
Special 4 : restitution d'une mémoire	32

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

OUTILS EN CAS DE DYSFONCTIONNEMENT	33
Pour afficher les niveaux DMX	33
Messages d'erreurs DMX	33
Visualisation analogique	33
Pour afficher les niveaux analogiques	33
Pour vérifier les valeurs actuelles du Mode Entrée Analogique	33
MESSAGES D'AVERTISSEMENT (IMPORTANT !)	34
400 Volt !!!	34
Over Temper.	34
Run	34
Fan Failure	34
No Phase L	34
PATCH DE RÉFÉRENCE ("HOUSE PATCH")	35
Adresse DMX zéro	35
Affichage par défaut	35
MENU D'ENTRETIEN	36
Version du logiciel	36
Menu d'entretien - Menu 3	36
MODE D'ENTRÉE ANALOGIQUE (EURORACK 60 DIMSWITCH SEULEMENT)	36
Mode entrée analogique : activer / désactiver	36
Pour Activer l'entrée analogique	36
Pour Désactiver l'entrée analogique	36
EN CAS DE DÉFAILLANCE DU DMX	37
LISSAGE	38
Modification du degré de lissage pour tous les gradateurs	38
POUR EFFECTUER UNE REMISE À ZÉRO (CLEARCONFIG)	38
TEST ADB	39
VIEW PEAK	39
CONTRÔLE ARCHITECTURAL	40
SOURCE D'INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES	52

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

Product name	Product	DIMMER RATING			CPU board				EPROM (firmware)		THYRISTORS BOARD				DISPLAY BOARD		
		3 kW	5 kW	12 kW	PCB 1410,1 NC 1131,33,015	PCB 1410,5 NC 1131,33,055	PCB 1410,6 NC 1131,33,065	PCB 1410,7 NC 1131,33,075	M60_204 (V2,04)	TERM204 (V2,04)	PCB1431 NC 1130,27,550	PCB1431,1 NC 1131,39,610	PCB1431,2 NC 1131,39,620 (SET FOR 3 DIMMERS)	PCB1404 NC 1130,27,520	PCB1404,1 NC 1130,27,530	PCB1333,2 NC1139,98,020	PCB1333,3 NC 1139,98,030
(dimmer unit)	MEMOPACK 15XT	1DD...2	X		X				X		X						X
	MEMOPACK 15XT	1DE...2		X							X						X
	MEMORACK 15	1DD...2	X		X				X		X					X	
	MEMORACK 15	1DE...2		X							X						X
	MEMORACK 30	1DA...2	X			X			X		X					X	
	MEMORACK 30	1DA...2		X					X			X				X	
	MEMORACK 30	1DN...1			X	X			X			X				X	
	MEMOPACK 30	1DJ...2	X			X			X				X			X	
	MEMOPACK 30	1DK...2		X					X					X		X	
	EURORACK (12x3 & 24x3)	1DF...2		X					X			X				X	
	EURORACK (6x5 & 12x5)	1DF...2			X				X			X				X	
	EURORACK Switched	1DF...2				X				X						X	
NETBUS	1AK...0						X									X	

Prepared by BR/ABR-Issue: 28-oct-2000.

DIMSPAREXLS

Product name	Product Part No.	DIMMER RATING			OTHER BOARDS					FUSE 5x20			
		3 kW	5 kW	12 kW	PCB 1357,1 NC 1131,21,010 DMX & ADN TERMINALS	PCB1459 NC 1131,40,500 FILTERING	PCB1355,3 NC 1131,20,030 SYNCHRO	PCB1336,3 NC 1131,01,030 ANALOGUE INPUTS (24 inputs)	PCB1461 NC 1131,40,600 SWITCHES	80mA T NC 6 130,07,105	100mA T NC 6 130,07,130	160mA T NC 6 130,09,130	250mA T NC 6 130,12,140
MEMOPACK 15XT	1DD...2	X								X	X		
MEMOPACK 15XT	1DE...2		X							X	X		
MEMOPACK 15	1DD...2	X								X	X		
MEMOPACK 15	1DE...2		X							X	X		
MEMOPACK 30	1DA...2		X							X	X		
MEMOPACK 30	1DA...2			X						X	X		
MEMOPACK 30	1DN...1			X						X	X		
MEMOPACK 30	1DJ...2	X								X	X		
MEMOPACK 30	1DK...2		X							X	X		
EURORACK (12x3 & 24x3)	1DF...2		X		X	X	X						X
EURORACK (6x5 & 12x5)	1DF...2			X	X	X	X						X
EURORACK Switched	1DF...2				X	X	X						X
NETBUS	1AK...0							X	X				X

Prepared by BR / ABRI Issue: 23.oct.2000.

Programmation des gradateurs digitaux

MEMORACK & EURORACK 60 DIMSWITCH

Product name	Product	DIMMER RATING			FUSE 10x38			CIRCUIT BREAKER				TRANSF.		FAN				
		3 kW	5 kW	12 kW	FUS 12A NC 6130,48,100	FUS 20A NC 6130,54,020	FUSE HOLDER NC 6132,00,095	MCB 1P 16A NC 6150,90,016	MCB 1P 25A NC 6150,90,018	MCB 2P 63A NC 6150,80,450	MCB 1P+N 16A NC 6150,90,046	MCB 1P+N 25A NC 6150,90,048	TFO FARNELL NC 6300,00,165	TFO ARABEL NC 6300,00,315	FAN 12V 118mm NC7074,10,040	FAN 12V 2,3W 60mm NC 7074,10,035	FAN 12V 80mm NC 7074,10,070	FAN 12V 80mm 8412NM NC 7074,10,065
(dimmer unit)	MEMOPACK 15XT	1DD...2	X			X	X	X		X					X			
	MEMOPACK 15XT	1DE...2		X		X	X	X			X					X		
	MEMORACK 15	1DD...2	X			X	X	X		X						X		
	MEMORACK 15	1DE...2		X		X	X	X			X						X	
	MEMORACK 30	1DA...2		X		X	X	X		X							X	
	MEMORACK 30	1DA...2			X		X	X			X						X	
	MEMORACK 30	1DN...1			X		X		X									X
	MEMOPACK 30	1DJ...2	X			X	X	X		X							X	
	MEMOPACK 30	1DK...2		X		X	X	X			X							X
	EURORACK (12x3 & 24x3)	1DF...2		X		X	X	X		X						X		
	EURORACK (6x5 & 12x5)	1DF...2			X		X	X			X					X		
	EURORACK Switched	1DF...2				X	X	X		X						X		
NETBUS	1AK...0												X					

DIMSPAREXLS

Prepared by: BR / ABR - Issue: 23.oct. 2000.

DIMS-PAGE.XLS

Product name (dimmer unit)	Product Part No.	DIMMER RATING			OUTPUT MULTI-CONNECTOR (AMP)			
		3 kW	5 kW	12 kW	HOUSING x 15A	HOUSING x 25A	CONTACT PIN F 15A	CONTACT PIN F 25A
MEMOPACK 15XT	1DD..2	X						
MEMOPACK 15XT	1DE..2		X					
MEMORACK 15	1DD..2	X			X		X	
MEMORACK 15	1DE..2		X			X		X
MEMORACK 30	1DA..2		X		X		X	
MEMORACK 30	1DA..2			X		X		X
MEMORACK 30	1DN..1			X				
MEMOPACK 30	1DJ..2	X						
MEMOPACK 30	1DK..2		X					
EURORACK (12x3 & 24x3)	1DF..2		X					
EURORACK (6x5 & 12x5)	1DF..2			X				
EURORACK Switched	1DF..2							
NETBUS	1AK..0							

Prepared by: BR7-ABR - Issue: 23-sep-2000

Source d'informations supplémentaires

Le manuel d'utilisation du programme "Dimmer Manager" pour PC

Le manuel du programme "Dimmer Manager" peut-être téléchargé via le site Internet d'ADB. <http://www.adblighting.com> > ADB Products > Dimmers > "Advanced Dimmer Network - ADN, Dimmer Manager" > ensuite sélectionner: manuel d'utilisation.

Comment installer les entrées analogiques (analogue inputs) (retrofit)

Les instructions d'installation des entrées analogiques peuvent-être téléchargées via le site Internet d'ADB.

<http://www.adblighting.com> > ADB Products > Dimmers > Digital Dimmers - Analogue Inputs > ensuite sélectionner: Short Form manual.

Le guide du réseau Ethernet d'ADB (Ethernet Network)

Le guide du réseau Ethernet d'ADB peut-être téléchargé via le site Internet d'ADB.

<http://www.adblighting.com> > ADB Products > Interfaces > Ethernet > ensuite sélectionner: manuel d'utilisation.

Le manuel d'utilisation pour le NETPORT (XT)

Le manuel d'utilisation pour le NETPORT et le NETPORT XT est disponible via le site Internet d'ADB. <http://www.adblighting.com> > ADB Products > Interfaces > NETPORT(XT) > ensuite sélectionner: manuel d'utilisation.

Le standard DMX512-A

Les textes sur le standard DMX512-A sont disponibles via "the United States Institute for Theatre Technologies (USITT)" <http://www.usitt.org> et via "the Professional Light and Sound Association (PLASA)" <http://www.plasa.org>.

Projets en cours au sujet de RDM, ACN, ...

<http://www.usitt.org> et <http://www.esta.org/tsp/>

ESTA et son programme des Normes Techniques

Apprenez davantage sur - ou participez aux efforts de développement actuels des normes: <http://www.esta.org/tsp/>

Par exemples: le "ESTA Control Protocols Working Group" (groupe de travail sur les protocoles de contrôle) est en charge de sujets tels que DMX512-A le successeur du DMX512/1990; RDM "Remote Device Management" (gestion des périphériques déportés) (transmission série EIA-485); ACN "Advanced Control Network" (réseau de contrôle avancé) (sur Ethernet). Le processus de création d'une nouvelle norme comprend une ou plusieurs consultations ouvertes au public intéressé. Participez!



ADB - Votre partenaire lumière

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
France	ADB S.A.S. Sales Office: 92, Avenue Jean Jaurès F-92120 Montrouge 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