

---

# Console Série 200

24 ou 48 circuits

## Manuel d'utilisation



---

## Préambule

Nous vous remercions d'avoir choisi une console Strand Lighting. Nous sommes certains qu'elle vous donnera entière satisfaction et que vous aurez plaisir à découvrir toutes les possibilités offertes par votre nouveau système. Vous disposez des informations essentielles pour installer et faire fonctionner votre système. Lisez bien les documents et conservez les. Si vous rencontrez des difficultés, veuillez contacter votre distributeur Strand Lighting.

Ce matériel est prévu pour fonctionner sur secteur 120V ou 230V. Évitez tout contact avec les éléments sous tension qui peuvent provoquer des lésions mortelles. Cet appareil doit être utilisé selon les instructions fournies et dans le cadre d'un système de console lumière.

Il est inutile d'ouvrir la console. Elle ne renferme aucune pièce que vous puissiez réparer (et elle perdra sa garantie).

Ne renversez pas de liquide sur cet appareil. En cas d'accident, éteignez-le immédiatement. Pour éviter les risques d'incendie ou d'électrocution, cet appareil ne doit pas être exposé à la pluie ou à l'humidité.

À utiliser seulement à l'intérieur.

Ce matériel est conçu en conformité avec les normes de sécurité internationales 1EC950, UL1950, CS950. Il est prévu pour faire partie d'un système de contrôle de la lumière. Il ne doit pas être utilisé dans des conditions présentant un risque pour les personnes. Ce matériel abritant des éléments de puissance, les points de branchement devront être placés à proximité, et facilement accessibles.

- Courant/Tension de travail 100-120 (2A) 220-240 (1A)
- Fréquence 50/60 Hz
- Temp. ambiante maxi 35°C
- Ne pas gêner la ventilation

Ce manuel décrit l'installation et les modes de fonctionnement de la console de contrôle Strand Lighting 200.

---

## Strand à travers le monde

Veillez confirmer les codes postaux ou tout autre renseignement international.

World Wide Web : <http://www.strandlighting.com/>

### **Berlin**

Strand Lighting GMBH  
Ullsteinstrasse. 114-142, HAUS C  
D-12109  
Berlin, Germany  
Tel. +49-30-707-9510 Fax +49-30-707-95199

### **Hong Kong**

Strand Lighting Asia LTD  
20/F., Delta House  
3 On Yiu Street  
Shatin, N.T.  
Hong Kong  
Tel. +852-2757-3033 Fax +852-2757-1767

### **London**

Strand Lighting Limited  
Unit 3 Hammersmith Studios  
Yeldham Road  
Hammersmith  
London, England W6 8JF  
Tel. +44-20-8735-9790 Fax +44-20-8735-9799

### **Los Angeles**

Strand Lighting Inc  
6603 Darin Way  
Cypress, CA 90630  
U.S.A.  
Tel. +1 714-230-8200 Fax +1 714-230-8173

### **Moscow**

Strand Lighting  
Novinsky Boulevard 20A Building 3-6  
12069 Moscow, Russia  
Tel. +7 095-234-42-20 Fax. +7 095-234 42-21

### **Paris**

Strand Lighting  
1, Rue de l'arc de Triomphe  
75017 Paris  
Tel. +33 1 58 05 11 30 Fax. +33 1 44 09 02 33

### **Rome**

Strand Lighting Italia  
Via Delle Gardenie S.N.C.  
Pontina Vecchia KM 33,400  
00040 Pomezia, Italy  
Tel. +39-0691-9631 Fax +39-0691-47138

### **Toronto**

Strand Lighting (Canada) Inc  
2430 Lucknow Drive #15,  
Mississauga, Ontario, L5S 1V3  
Canada  
Tel. +1 905-677-7130 Fax. +1 905-677-6859

---

# Table des matières

<b>Préambule</b> .....	2
<b>Strand à travers le monde</b> .....	3
<b>Pour commencer</b> .....	6
<b>Le concept</b> .....	6
<b>Pour commander</b> .....	6
<b>Spécifications mécaniques</b> .....	6
<b>Conformité</b> .....	6
<b>Découverte de la Console</b> .....	6
<b>Guide abrégé</b> .....	9
<b>Notes de terminologie</b> .....	11
<b>Configuration</b> .....	12
<b>Fonctionnement</b> .....	13
<b>Travail en Manuel Simple préparation 24 ou 48 circuits</b> .....	13
<b>Maintien (Hold)</b> .....	14
Temporisations pour la fonction Maintien .....	14
<b>Mode Two Scene (Deux préparations)</b> .....	15
Fonctionnement de base .....	15
<b>Transfert</b> .....	16
<i>Transfert manuel (sans passage au noir)</i> .....	16
Temporisation .....	16
<b>Mode Sous-Groupe (Mémoires)</b> .....	17
Fonctionnement de base .....	17
<b>Pour enregistrer des sous-groupes</b> .....	18
<b>Pages des Sous-groupes</b> .....	19
<i>Pour changer de page de Sous-groupe</i> .....	19
<b>Enregistrement de sous-groupes sur la page 2</b> .....	19
<b>Transfert entre Sous-groupes</b> .....	20
<b>Informations complémentaires sur les transferts de sous-groupes</b> .....	20
<b>Fonctions avancées</b> .....	21
<b>Effets spéciaux</b> .....	21
<b>Programmation d'un effet spécial</b> .....	21
<i>Mode Effet spécial</i> .....	22
<i>Direction de l'Effet spécial</i> .....	22
<i>Informations complémentaires sur les Effets spéciaux</i> .....	22
<b>Restitution des Effets spéciaux</b> .....	23
<i>Informations complémentaires sur la restitution des Effets spéciaux</i> .....	23
<i>Défilement des effets spéciaux dans les sous-groupes</i> .....	24
<b>Édition d'un Effet spécial</b> .....	25
<b>Suppression d'effet : Options</b> .....	26
<i>Supprimer un pas d'effet</i> .....	26
<i>Supprimer un Effet spécial</i> .....	26
<i>Supprimer une page d'effet</i> .....	27
<b>Insertion d'un pas d'effet</b> .....	27
<b>Temps de fondu des effets spéciaux : les Options</b> .....	27
<i>Temps de fondu d'un effet spécial : Édition</i> .....	28
<i>Temps de fondu d'un effet spécial : Remise à zéro</i> .....	28

---

# Table des matières

<b>Préparations : les options</b> .....	<b>29</b>
Édition d'une Préparation .....	29
Suppression de préparation : les options .....	29
<i>Supprimer la Simple préparation</i> .....	30
<i>Supprimer la Page Préparation</i> .....	30
Option Départ de transfert .....	30
<b>Configuration</b> .....	<b>31</b>
<b>Patch</b> .....	<b>31</b>
Édition du Patch .....	31
<i>Patch Proportionnel</i> .....	32
Affichage Patch .....	32
Dépatcher un Patch .....	33
Patch : Informations complémentaires .....	33
<i>Patch matriciel sur plusieurs circuits</i> .....	33
<b>Auto-Test</b> .....	<b>33</b>
<b>MIDI</b> .....	<b>34</b>
<b>Audio</b> .....	<b>36</b>
<b>Réglages de l'écran LCD</b> .....	<b>37</b>
<b>Fichier Conduite</b> .....	<b>38</b>
Enregistrer une conduite .....	39
Charger une conduite .....	39
<i>Supprimer une conduite</i> .....	40
<b>Réglage de l'alarme sonore</b> .....	<b>40</b>
<b>Conclusion</b> .....	<b>41</b>
<b>Accessoires</b> .....	<b>41</b>
<b>Annexe A</b> .....	<b>42</b>

---

## Pour commencer

## Le concept

La console Strand série 200 est un pupitre lumière milieu de gamme, pourvu de préparations manuelles. Elle est disponible en deux versions : une version 12/24 circuits et une version 24/48 circuits. Le pupitre 12/24 circuits permet au choix de contrôler 24 circuits en simple préparation ou 12 circuits en double préparation, avec la possibilité de passer en mode étendu avec la fonction maintien "Hold". Le pupitre 24/48 circuits permet au choix de contrôler 48 circuits en simple préparation ou 24 circuits en double préparation, avec la possibilité de passer en mode étendu avec la fonction maintien "Hold".

Les deux consoles distribuent une trame DMX 512-1990 et peuvent contrôler jusqu'à 24 effets spéciaux (99 pas) sur (4 pages x 6 FX), Un sous-groupe peut être enregistré pour chaque potentiomètre et des fonctions avancées, telles que Audio/MIDI, sont disponibles.

## Pour commander

Réf. # 64312 – Console série 200, 12/24, console 120 volts  
Réf. # 64313 – Console série 200, 12/24, console 230/240 volts  
Réf. # 64320 – Console série 200, 24/48, console 120 volts  
Réf. # 64321 – Console série 200, 24/48, console 230/240 volts  
Réf. # 64315 – Housse de protection série 200 12/24  
Réf. # 64325 – Housse de protection série 200 24/48

## Spécifications mécaniques

Poids : 12/24 – 6.9 kg sans emballage 9.5 kg avec emballage  
24/48 – 9.5 kg sans emballage 12.5 kg avec emballage  
Finition : Peinture époxy bleu clair  
Construction: Tôle d'acier plié  
Température : 0 – 35°C  
Gamme d'humidité : 0-90% sans condensation  
Indice de Protection : IP20

## Conformité

Tous les appareils sont marqués CE. Les alimentations UL, cUL sont fournies avec les consoles 120 volts.

## Découverte de la Console

A l'ouverture du carton d'emballage, vérifiez bien la présence des éléments ci dessous. En cas de pièce endommagée ou manquante, veuillez contacter aussitôt votre transporteur ou l'agent Strand Lighting le plus proche.

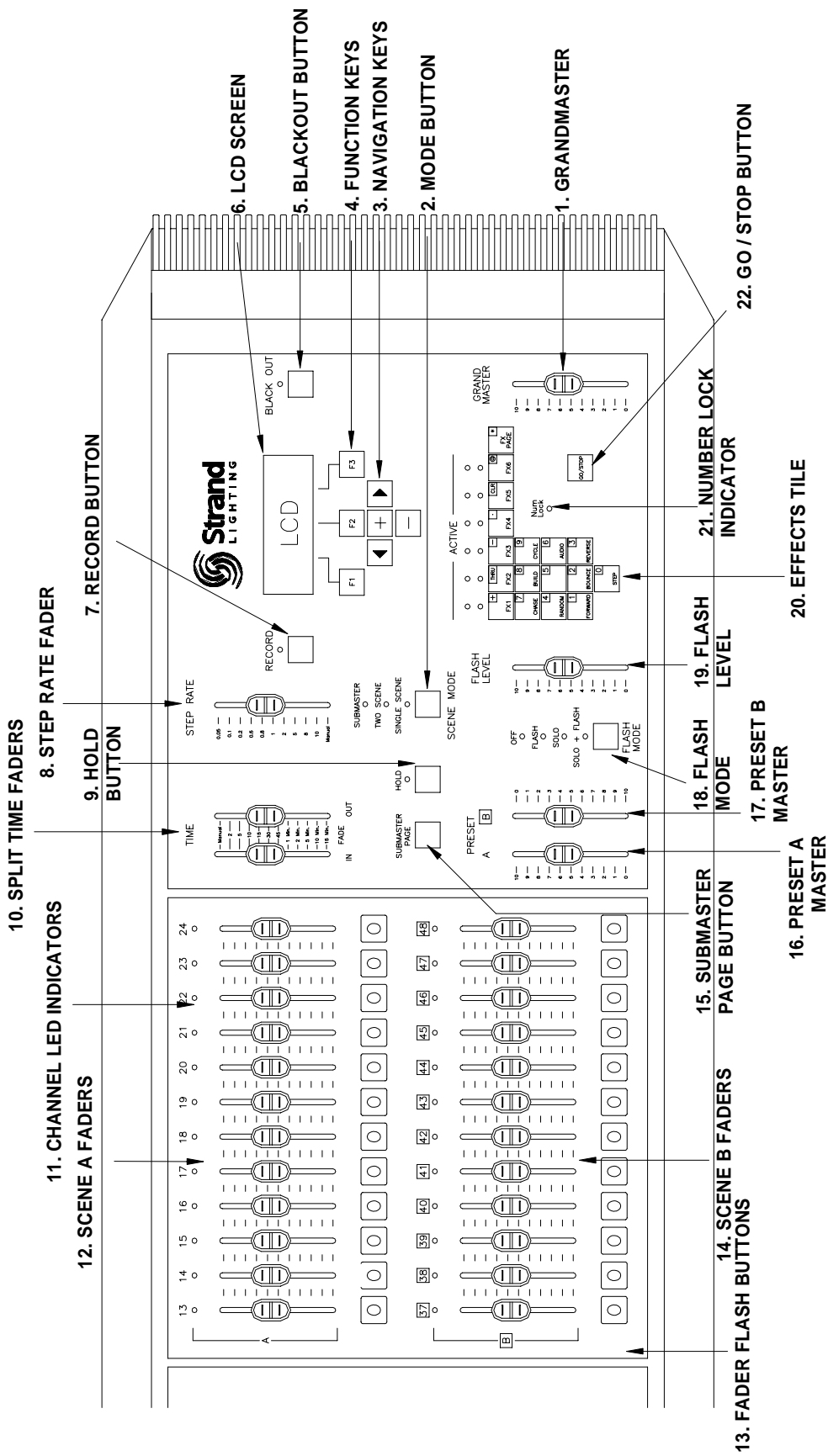
Liste des pièces pour l'Amérique du Nord :

- (1) Console Série 200
- (1) Alimentation externe avec son câble et son UL connecteur US 2 points
- (1) Manuel d'utilisation

Liste des pièces pour l'Europe et l'Asie :

- (1) Console Série 200
- (1) Alimentation externe avec son câble cUL, plus :
- (1) Connecteur UK 2 points ou connecteur EU 3 points
- (1) Manuel d'utilisation







---

## Guide abrégé

**1. Grand Master** – le grand maître ou général, est un potentiomètre qui contrôle de façon proportionnelle l'ensemble des circuits en sortie de la console. Cette fonction détermine l'intensité maximum sur l'ensemble des circuits (potentiomètres). Le général est toujours actif.

**2. Bouton Mode** - permet de sélectionner l'un des trois modes de la console :

Mode Submaster : Potentiomètres en mode programmable appelés Sous-Groupe  
Mode Two Scene : Potentiomètres en manuel Double préparation non programmables  
Mode Single Scene : Potentiomètres en manuel Simple préparation non programmables  
La LED correspondant au mode actif est allumée.

**3. Touches de Navigation** – ces touches permettent de déplacer un curseur sur l'écran LCD.

**4. Touches de fonction** – ces touches donnent accès aux fonctions Mémoires (Scene), Effet et Configuration console.

**F1** – la fonction de cette touche s'affiche en bas de l'écran LCD, à gauche. Elle permet à l'opérateur de reculer d'un affichage (Retour).

**F2** – la fonction de cette touche s'affiche en bas de l'écran LCD, au milieu. Elle permet à l'opérateur d'avancer dans les possibilités d'une fonction.

**F3** – la fonction de cette touche s'affiche en bas de l'écran LCD, à droite. Elle permet à l'opérateur de confirmer une opération.

**5. Bouton Blackout** – pour la mise au noir : quand vous appuyez ce bouton, les intensités des circuits sont ramenées à zéro%. (La LED au-dessus du bouton clignote pour signaler que la fonction Noir est active.) Appuyez de nouveau sur Blackout pour dévalider et rappeler les niveaux.

**6. Écran LCD** – affiche les informations et fonctions courantes, ainsi que l'état de la console.

**7. Bouton Record** – il permet d'enregistrer les niveaux des potentiomètres (circuits). Lorsque vous appuyez sur ce bouton, sa LED clignote pour indiquer que la console est en mode enregistrement. Il suffit alors d'appuyer sur l'un des boutons flash situé en-dessous des potentiomètres pendant 3 secondes pour enregistrer une Mémoire ou un Sous-groupe.

**8. Potentiomètre de temporisation d'effets spéciaux** – il permet de changer le temps des pas d'un effet. Le temps peut aller de 0.05 secondes à 10 secondes, "manuel" étant sur zéro.

**9. Bouton Hold** – le bouton de maintien permet de conserver l'état présent sur scène, laissant ainsi l'opérateur libre de préparer la scène suivante en aveugle. Cette fonction n'est active qu'en mode Single Scene (une préparation manuelle).

**10. Potentiomètres de transfert temporisé** – ils permettent à l'opérateur de régler une temporisation différente entre les circuits d'une mémoire qui monte (IN) et les circuits d'une mémoire qui descend (OUT). Les temps, qui ne peuvent être enregistrés, vont de "manuel", soit 0,5 secondes, à "15 minutes", ou restent sur "manuel".

**11. LED Témoin de circuit** – chaque potentiomètre de circuit possède sa LED, qui indique si le circuit est envoyé en sortie ou Non et qui s'éclaire proportionnellement au niveau (%) du potentiomètre.

---

## 12. Potentiomètres de transfert pour la préparation A –

*Mode Submaster* – les potentiomètres sont en Mode Sous-groupe et ne peuvent pas être contrôlés en manuel par la Préparation A.

*Mode Double Scene* – le potentiomètre de transfert A contrôle seulement les potentiomètres de circuit de la rangée supérieure (12 ou 24 circuits selon le modèle de console)

*Mode Single Scene* – la potentiomètre de transfert A commande l'ensemble des potentiomètres de circuit (24 ou 48 circuits selon le modèle de console)

**13. Boutons de Flash** - ils feront flasher le circuit correspondant au potentiomètre, selon le mode sélectionné et le réglage du potentiomètre général Flash.

## 14. Potentiomètres de transfert pour la préparation B –

*Mode Submaster* – les potentiomètres sont des sous-groupes (potentiomètres programmables) et ils ne peuvent pas être contrôlés en manuel par la Préparation B.

*Mode Double Scene* – la Préparation B commande les potentiomètres de la rangée inférieure (12 ou 24 circuits selon le modèle de la console).

*Mode Single Scene* – la Préparation A commande l'ensemble des potentiomètres de circuit (24 ou 48 circuits selon le modèle de console).

**15. Bouton Submaster Page** – ce bouton permet de sélectionner 2 pages de sous-groupes ou Mémoires (scènes). La console possèdera donc 48 ou 96 Mémoires, selon le modèle. La page active apparaît ainsi sur l'écran LCD : *Scene Pg:#*

## 16. Potentiomètre de transfert pour la Préparation A –

*Mode Submaster* – il est utilisé pour les transferts entre sous-groupes (Mémoires).

*Mode Two Scene* – c'est le général des potentiomètres de la rangée supérieure.

*Mode Single Scene* – c'est le général de l'ensemble des potentiomètres.

## 17. Potentiomètre de transfert pour la préparation B –

*Mode Submaster* – il est utilisé pour les transferts entre sous-groupes (Mémoires).

*Mode Two Scene* – il est le général des potentiomètres de la rangée inférieure.

*Mode Single Scene* – il sert uniquement à enclencher l'Auto-maintien des circuits..

## 18. Mode Flash –

*Off* – Fonction flash désactivée.

*Flash* – fait flasher le potentiomètre correspondant à Plein Feux. Le niveau est contrôlé par le potentiomètre général Flash.

*Solo* – laisse envoyée l'intensité du potentiomètre affecté et met à zéro les autres potentiomètres qui sont envoyés.

---

*Solo+Flash* – fait flasher à Plein Feux le potentiomètre affecté et met à zéro les autres potentiomètres qui sont envoyés. Le niveau est contrôlé par le potentiomètre général Flash..

**19. Niveau de Flash** – vous permet de régler l'intensité du flash.

**20. Pavé d'effets spéciaux** – cette fonction permet de regrouper des touches pour enregistrer des effets spéciaux.

**21. Number Lock Indicator** – cette LED signale que la fonction clavier numérique est activée. Cette fonction transforme le pavé d'effets spéciaux en clavier numérique de 0 à 9.

**22. Bouton Go / Stop** – il permet d'envoyer et d'arrêter les effets spéciaux.

**DMX Output** – accepte une fiche DMX512 en XLR 5 broches Mâle, provenant des gradateurs ou de tout autre appareil contrôlable en DMX.

**Audio Input** – permet à un potentiomètre de contrôler le niveau de déclenchement audio d'une source son connectée à la console.

**MIDI Input** – permet à une source externe de contrôler le déclenchement d'effets spéciaux depuis la console. (MIDI = protocole de communication Musical Instrument Digital Interface)

**MIDI Thru** – la sortie MIDI directe permet la liaison en chaîne de la console avec une autre source MIDI.

**Connecteur d'alimentation** – permet de recevoir le transformateur d'alimentation.

**Commutateur d'alimentation de la console** – commutateur permettant de mettre la console sous tension/hors tension.

**Lecteur de carte Compact Flash (en option)** – autorise la sauvegarde des conduites sur carte compact flash. La console accepte seulement les cartes compact flash 32Mo. La carte doit être dédiée à la console Série 200. En raison de son formatage particulier, la carte ne peut se partager avec un autre accessoire et le fichier de la conduite ne peut être lu par un simple PC.

**Carte d'affichage vidéo (en option)** – cette option permet d'équiper la console d'un moniteur vidéo par l'addition d'une carte d'affichage vidéo.

## Notes de terminologie

Il est facile de confondre les termes Manuels, Sous-groupes et Mémoires (Scenes). D'où la précision suivante concernant la console Série 200...

**Sous-goupes** (Submasters) – potentiomètres programmables qui contiennent un ou plusieurs circuits, enregistré(s) à différentes intensités, qui pourront être restitués manuellement par le(s) potentiomètre(s).

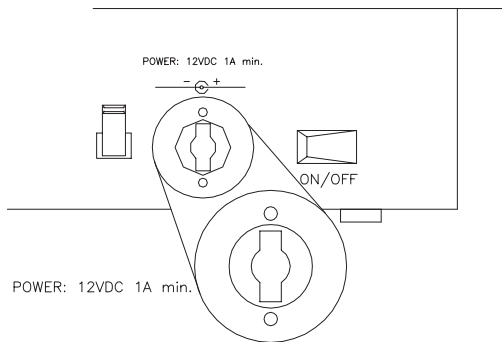
**Mémoires (Scènes)**( – ensemble de circuits enregistrés dans un sous-groupe et qui seront restitués via les potentiomètres de transfert A et B.

Les Mémoires (Scenes) et les sous-groupes (Submasters) sont identiques et ont les mêmes Numéros.

**Manuel** – un potentiomètre en mode manuel n'est pas programmable et ne peut contrôler qu'un seul et unique circuit.

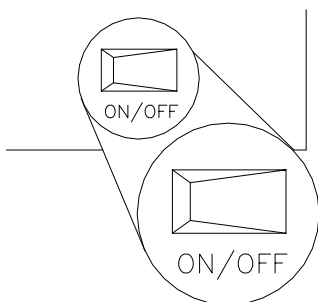
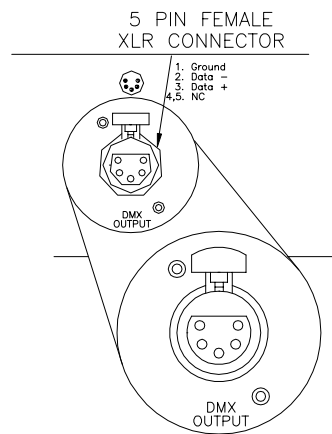
# Configuration

*Note : L'alimentation est rangée sur le côté du carton d'emballage.*



Connectez l'adaptateur de l'alimentation à la console, à l'emplacement indiqué, puis connectez sa fiche mâle sur une arrivée électrique appropriée.

Connectez le câble DMX512 des gradateurs (ou tout autre appareil en DMX) à la sortie DMX512 de la console 200.



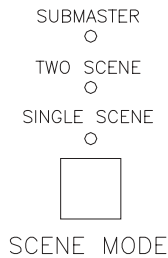
Mettez la console sous tension via l'interrupteur qui se trouve à l'arrière :

à la mise sous tension, la console Série 200 procède à un auto-test de démarrage. Une fois celui-ci terminé, elle est prête à fonctionner.

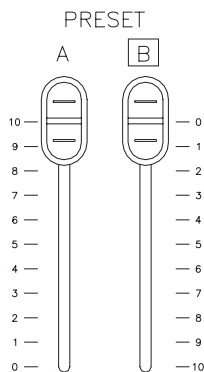
# Fonctionnement

## Travail en Manuel Simple préparation 24 ou 48 circuits

### Fonctionnement de base

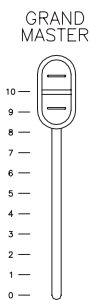


Assurez-vous d'abord que la console est en mode Single Scene, en vérifiant la LED qui indique le mode de préparation. La LED située sous Single Scene doit être allumée. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur le bouton Scene Mode jusqu'à ce que la LED appropriée soit allumée.

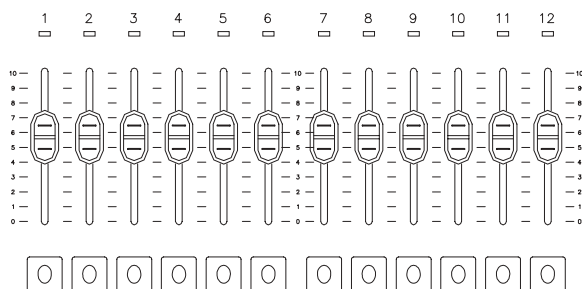


Réglez le potentiomètre de transfert de préparation A sur Plein Feux (sur 10) et celui de la préparation B sur 0 (zéro%). *PRESET* = Transfert manuel des préparations A et B ou des Sous-groupes (Mémoires).

**Note :** Le niveau des potentiomètres de préparation sont affichés sur l'écran LCD.

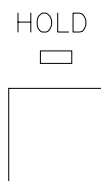


Assurez-vous que le général de la console est sur 10 (= 100%) et que le Bouton Blackout n'est pas validé.



Envoyer des circuits a l'aide des potentiomètres désirés : le numéro des gradateurs correspond au numéro des circuits de la console (le potentiomètre 1 monte le gradateur 1, le potentiomètre 15 monte le gradateur 15, etc.). Si la console est un modèle 12/24, vous contrôlerez 24 circuits. Si c'est un modèle 24/48, vous contrôlerez 48 circuits.

## Maintien (Hold)



Avec cette fonction, uniquement en mode Single Scene, vous pouvez conserver l'état en sortie tout en modifiant manuellement, en aveugle, les niveaux des potentiomètres pour créer un nouvel état lumineux sur scène. Le principe est le suivant...

Réglez les intensités avec les potentiomètres de circuits. Vérifiez que le général de transfert A est à 10 et que celui de B est à 0 (les deux potentiomètres de restitution sont montés). Vous devez être dans cette configuration pour pouvoir activer/désactiver la fonction de maintien (Hold). Appuyez sur la touche Hold pour valider la fonction (la LED Hold s'allume), amenez le potentiomètre de la préparation A à 0 tout en amenant le potentiomètre de la préparation B à 10 (ils sont baissés tous les deux). Pendant le transfert, la LED Hold clignotera. Les intensités restent inchangées sur scène : dès que le potentiomètre B commence à bouger, l'ensemble des intensités est maintenu.

---

*"Preset B:HOLD" clignote sur l'écran LCD pour signaler l'état de la préparation B.*

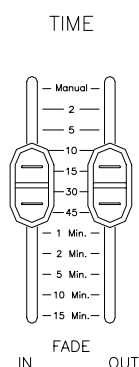
---

A présent, les intensités des potentiomètres sont enregistrées dans le registre de maintien. (La LED Hold s'arrête de clignoter mais elle reste allumée pour signaler que la fonction de maintien est activée.) Vous pouvez régler les niveaux des potentiomètres de circuits en aveugle pour préparer l'état suivant. Une fois fait, transférez le potentiomètre de restitution séquentielle A vers 10 et celui de B vers 0 (la LED Hold clignote pendant tout le transfert). Lorsque le transfert est terminé, c'est le deuxième état lumineux qui apparaît sur scène (la LED Hold continue à clignoter). Répétez l'opération précédente pour le transfert suivant ou bien appuyez de nouveau sur Hold pour relâcher la fonction de maintien : la LED Hold s'éteint.

Notez que le registre de restitution B est maintenant le général de la préparation maintenue. Donc, si vous amenez le potentiomètre de restitution B à 0 (en haut), l'état maintenu disparaît.

La fonction de maintien fonctionne uniquement en mode simple préparation.

## Temporisations pour la fonction Maintien



Vous pouvez obtenir des transferts temporisés pour passer en douceur de l'état maintenu à la préparation en aveugle, en réglant les potentiomètres de temporisation. Le potentiomètre de gauche sert pour les niveaux qui doivent monter (IN), celui de droite sert pour les niveaux qui doivent baisser (OUT). (C-à-d. si vous êtes en train de baisser une scène maintenue et de monter les niveaux courants des potentiomètres, le potentiomètre de montée IN agira sur les temps de montée des potentiomètres courants dont les niveaux sont en train d'apparaître et le potentiomètre de descente OUT agira sur le temps de descente de la scène maintenue qui est en train de disparaître.)

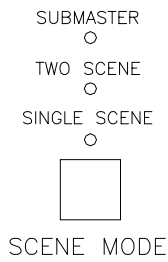
---

*Note : Les transferts effectués de cette manière se font sans passage au noir.*

---

# Mode Two Scene (Deux préparations)

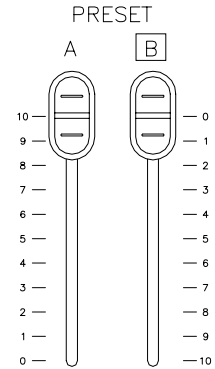
## Fonctionnement de base



Assurez-vous d'abord que la console est en mode Deux préparations manuelles, en vérifiant la LED indiquant le mode de préparation. La LED située sous *Two Scene* doit être allumée. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur le bouton *Scene mode* jusqu'à ce que la LED appropriée s'allume.

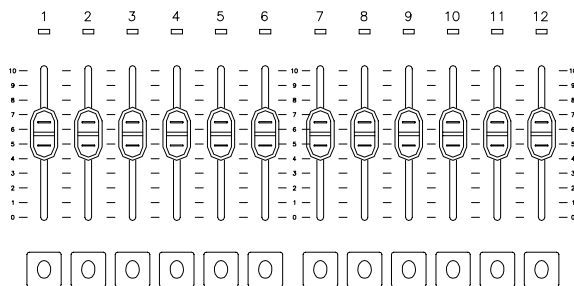
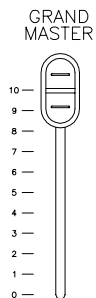
Réglez le potentiomètre de la préparation A sur PF (10) et celui de la préparation B sur 0.

En manipulant en même temps les deux potentiomètres de restitution, VERS LE HAUT ou VERS LE BAS, vous obtiendrez des transferts sans passage au noir.



Note : Le niveau des potentiomètres de préparation sont affichés sur l'écran LCD.

Assurez-vous que le général de la console est sur 10 (Plein Feu).



Envoyez des circuits à l'aide des potentiomètres désirés, : les numéros de gradateur correspondent aux numéros de circuits de la console (c-à-d. le potentiomètre 1 monte le gradateur 1, le potentiomètre 15 monte le gradateur 15...). Si la console est un modèle 12/24, vous contrôlerez 12 circuits. Si c'est un modèle 24/48, vous contrôlerez 24 circuits.

Pour changer l'affectation des gradateurs, reportez-vous à la section *Patch*.

---

## Transfert

Un transfert permet d'effectuer une bascule entre un état lumineux présent sur scène et un état lumineux en préparation.

### ***Transfert manuel (sans passage au noir)***

En mettant les potentiomètres de restitution A et B dans la même position (l'un des registres sera à 100%, l'autre à 0%), vous pourrez les déplacer en même temps dans la même direction, faisant ainsi évoluer les intensités lumineuses des deux préparations en sens inverse.

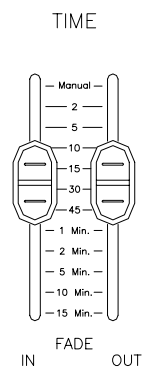
---

*Note : Pour que le transfert manuel fonctionne correctement, rappelez-vous que les potentiomètres doivent contenir des niveaux qui sont contrôlés par LES DEUX généraux de restitution.*

---

---

## Temporisation



Vous pouvez réaliser des transferts doux en réglant les potentiomètres de temporisation. Le temps de montée appartient aux circuits qui vont apparaître sur scène, le temps de descente aux circuits sur scène qui vont disparaître. Ainsi, lorsque vous opérez un transfert en sortie de la préparation A pour entrer dans la préparation B, le potentiomètre de montée IN affectera le temps de la préparation B qui est en train de monter, tandis que le potentiomètre de descente OUT affectera le temps de la préparation A qui est en train de descendre.



## Mode Sous-Groupe (Mémoires)

### Fonctionnement de base

Note : Les sous-groupes sont des potentiomètres qui contiennent des états qui seront restitués manuellement.

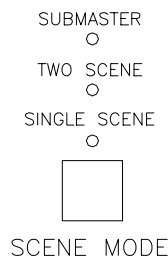
Les Mémoires (préparations) correspondent au contenu des potentiomètres ou sous-groupes qui contiennent des états lumineux qui seront restitués via les potentiomètres de restitution séquentielle A et B.

Le mode Sous-groupe permet à l'opérateur d'enregistrer un état lumineux ou une préparation manuelle dans chaque potentiomètre de temporisation "Times 2", puisque la console offre 2 pages de sous-groupes. La page active est signalée ainsi sur l'écran LCD : Scene Pg: #.

Pour enregistrer un sous-groupe et pouvoir monter les potentiomètres, la console doit être en mode Single Scene ou Two Scene. Ainsi enregistrés, les sous-groupes pourront être activés après être repassés en mode Sous-groupe.

Vous pouvez aussi enregistrer plusieurs préparations dans un seul sous-groupe.

Note : Vous ne pouvez pas enregistrer ensemble, dans le même sous-groupe, des préparations et des effets spéciaux : ces derniers seront ignorés.



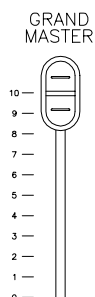
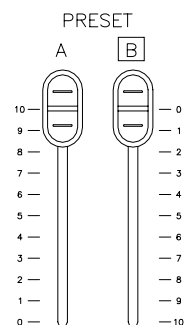
Assurez-vous d'abord que la console est en mode Simple préparation, en vérifiant la LED indiquant le mode de préparation. La LED située sous le bouton Single Scene doit être allumée. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur le bouton Scene Mode jusqu'à ce que la LED appropriée s'allume.

Réglez le potentiomètre de la préparation A à Full (en haut) et celui de la préparation B à 0 (en haut).

Note : Les sous-groupes travaillent en HTP (Priorité à l'intensité la plus élevée). Si vous donnez un niveau à l'un des généraux de

préparation et que les potentiomètres ont des

intensités (LEDs vertes allumées), la console ajoutera les niveaux des sous-groupes aux niveaux courants des potentiomètres.



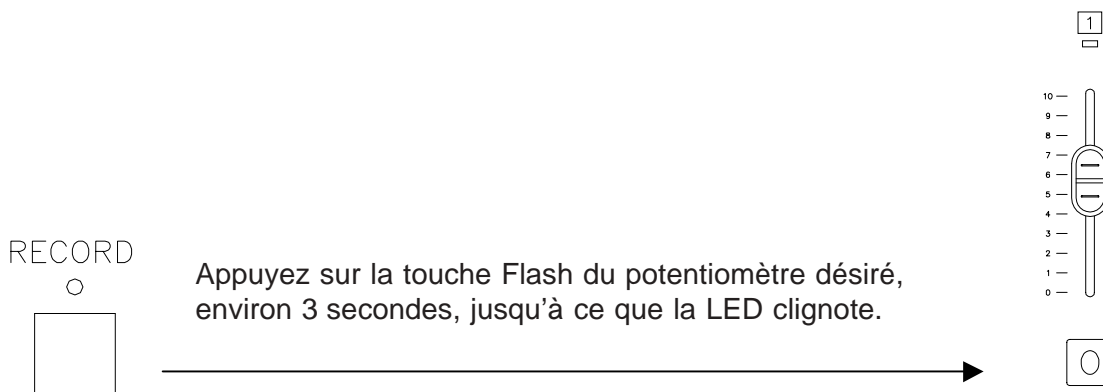
Assurez-vous que le général de la console est à 100.

## Pour enregistrer des sous-groupes

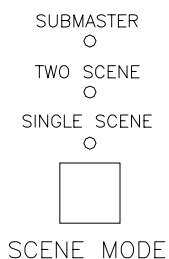
Montez les potentiomètres de circuits à l'intensité désirée (vérifiez bien si vous êtes en mode Single Scene ou Two Scene). Si le patch n'a pas encore été édité, chaque potentiomètre (circuit) commande le numéro de gradateur correspondant (c-à-d. le potentiomètre 1 commande le gradateur 1, le potentiomètre 15 commande le gradateur 15, etc.). Si vous avez un modèle 12/24, vous contrôlerez 24 circuits. Si vous avez un modèle 24/48, vous contrôlerez 48 circuits.

Appuyez sur le bouton Record. La LED témoin clignote.

(Une LED orange clignotante signale que le sous-groupe contient déjà une préparation. Toute confirmation effacera l'état lumineux ou l'effet spécial préexistant et le remplacera par le nouvel enregistrement.)



Appuyez à nouveau sur le bouton Record pour dévalider la fonction d'enregistrement. Sa LED s'éteint : l'enregistrement est terminé.



Passez en mode Submaster. Descendez les potentiomètres de circuits à zéro. Une LED orange signale les sous-groupes que vous venez d'enregistrer.

Montez les potentiomètres chargés à 100%. Les intensités monteront aux niveaux enregistrés.

Note : Les potentiomètres actifs pendant que vous passez en mode sous-groupe, conserveront leur niveau même pendant l'opération. Pendant le changement de mode, tout potentiomètre ayant un niveau le conservera jusqu'à ce que vous l'amenez à zéro.

Note : Quand vous passez du mode sous-groupe vers l'un des deux autres modes, un sous-groupe envoyé, conservera ses niveaux sur scène jusqu'à ce que vous l'amenez à zéro. La LED orange de ce sous-groupe clignotera pour le signaler.

## Pages des Sous-groupes

La console Série 200 comporte deux pages de sous-groupes. L'écran LCD les signale comme Mémoires (scenes). La page est repérée sur l'écran LCD par : Scene Pg: Numéro de page.

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup

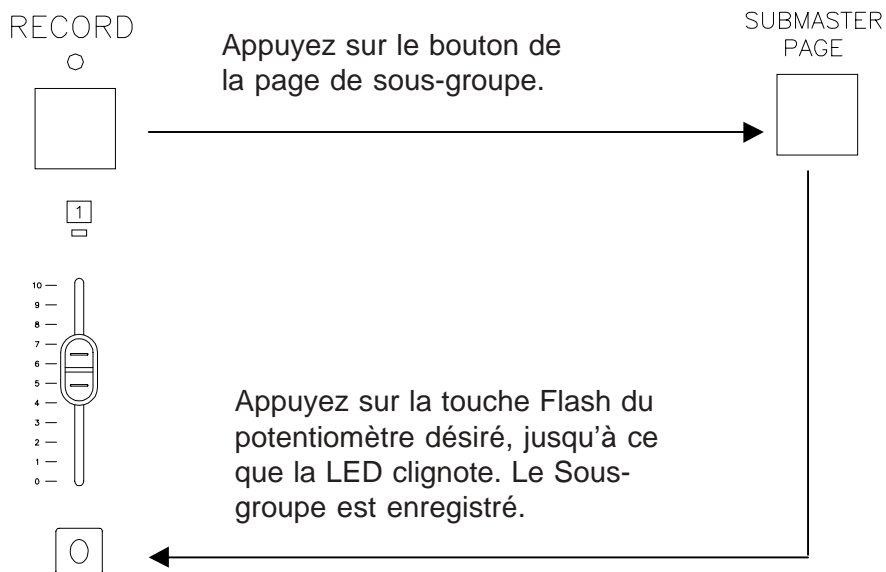
### **Pour changer de page de Sous-groupe**

Pour changer de page de Sous-groupe, il suffit d'appuyer sur le bouton Submaster Page. L'écran LCD indique toujours la page Sous-groupe active.

*Note : Quand vous changez de page de Sous-groupe, tout sous-groupe chargé et envoyé sera signalé par sa LED clignotante indiquant qu'il est actif sur scène.*

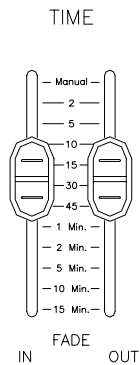
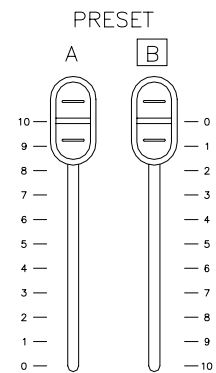
### **Enregistrement de sous-groupes sur la page 2**

Appuyez sur le bouton Record. La LED témoin clignote.



## Transfert entre Sous-groupes

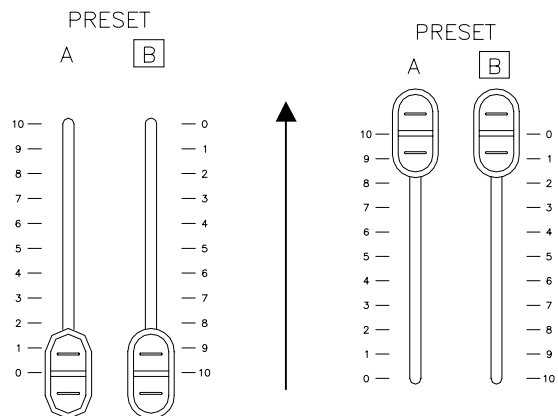
Les deux potentiomètres de restitution, qui servent au simple transfert manuel, permettent d'effectuer un transfert séquentiel quand vous êtes en mode Sous-groupe (Submaster). Vérifiez que les généraux de préparation A et B sont bien en position haute (A à 100%, B à 0%).



Réglez le potentiomètre *In – Time Fade* sur le temps de montée désiré, réglez le potentiomètre *Out – Time Fade* sur le temps de descente désiré.

Descendez les généraux de préparation A et B (la LED du premier potentiomètre enregistré commence à clignoter en vert).

Puis montez les généraux de préparation A et B pour faire apparaître la première préparation. La LED du premier potentiomètre enregistré s'arrête de clignoter et la préparation apparaît.



Quand le fondu est terminé, la LED verte du second potentiomètre enregistré commence à clignoter. Répétez l'opération de montée/descente des généraux A et B pour continuer les transferts entre préparations. Vous aurez ainsi un transfert entre la première préparation et la deuxième. En répétant ce processus, vous ferez défiler toutes les préparations disponibles jusqu'à la dernière préparation de la page 2, puis vous revenez à la première préparation de la page 1.

### Informations complémentaires sur les transferts de sous-groupes

- Pour arrêter un transfert, descendez le général de préparation A, puis remontez-le. La dernière préparation disparaît en fondu.
- Le fait de changer de mode stoppe également le transfert et fait fondre au noir la dernière préparation en cours : à éviter.
- Les sous-groupes, qu'ils contiennent des effets ou qu'ils aient une intensité, seront ignorés. Par exemple, si l'un des sous-groupes est déjà monté (c-à-d. s'il indique un niveau en sortie), le transfert séquentiel commencera depuis la préparation suivant le potentiomètre qui porte le numéro le plus élevé (ex. si les potentiomètres 1, 3 et 5 sont levés, le transfert commencera à la préparation 6).
- Pendant le fondu, l'écran LCD indique les valeurs en pourcent du fondu à la montée et du fondu à la descente.

*Note : L'option Démarrage du transfert (Crossfade Start Scene) vous permet de changer le sous-groupe commandant le départ du transfert.*

## Fonctions avancées

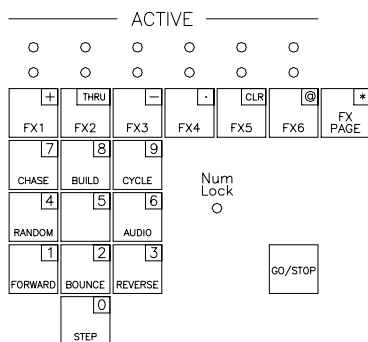
La section des fonctions avancées traite les points de programmation avancée, tels que les effets spéciaux, l'édition des préparations et la configuration.

## Effets spéciaux

Sur la console Série 200, la fonction Effets spéciaux vous permet de programmer et de faire défiler une séquence d'intensités ou d'effets à une vitesse allant de 0,05 secondes à 10 secondes par pas, d'envoyer la séquence manuellement pas à pas ou de la déclencher par un signal son / MIDI.

Il y a 4 pages de 6 effets spéciaux par page, avec au maximum 99 pas par effet.

### Programmation d'un effet spécial

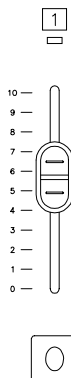


Les touches regroupées en bas à droite de la console Série 200 forment le pavé des effets spéciaux.

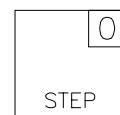
Sélectionnez la page des effets spéciaux en appuyant sur le bouton de page FX. (L'écran LCD affiche la page d'effets spéciaux courante.)

Appuyez sur la touche Record, la LED correspondante s'allume, signalant que la console est maintenant en mode enregistrement, prête à enregistrer. Pour cela, appuyez sur le numéro du bouton d'effet que vous devez enregistrer. La LED jaune au-dessus du bouton sélectionné commence à clignoter pour indiquer qu'il est prêt à enregistrer.

RECORD



Réglez le niveau du(des) potentiomètre(s) désiré(s) (en mode simple ou double préparation) ou de la(des) préparation(s) désirée(s) (en mode sous-groupe), puis appuyez sur Step pour enregistrer ce pas. L'écran LCD affichera toutes informations utiles.

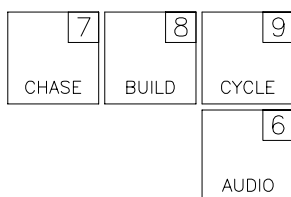


---

Notez que le pas d'effet avancera de 1.01 à 1.02 (le premier chiffre représente le numéro de l'effet spécial). Changez les niveaux des potentiomètres pour les niveaux désirés dans le pas 2 et appuyez sur Step pour enregistrer ce nouveau pas. Répétez l'opération, jusqu'à 99 pas. Après avoir enregistré les pas, sélectionnez le mode de l'effet, sa direction et la temporisation du pas (voir ci-dessous les informations concernant le pas et la direction), puis appuyez sur la touche de l'effet sélectionné : les sélections effectuées seront prises en compte quand vous quitterez l'enregistrement de l'effet. La LED jaune s'arrête de clignoter.

Une fois terminé l'enregistrement de l'effet spécial, appuyez de nouveau sur la touche Record. La console quitte le mode enregistrement et la LED Record s'éteint.

### **Mode Effet spécial**



Vous pouvez choisir entre 4 modes d'effets spéciaux :

*Chase* (Chenillard) – les pas vont flasher suivant l'ordre réglé par le mode Direction.

*Build* (Empilement) – les pas vont s'empiler suivant l'ordre réglé par

le mode Direction.

*Cycle* - les pas vont apparaître et disparaître suivant l'ordre réglé par le mode Direction.

*Audio* – permet à une source son de déclencher les pas d'effet qui suivront le rythme de la musique.

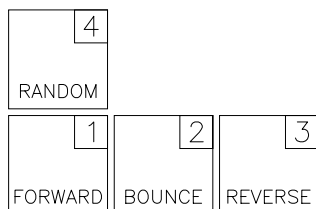
---

*Note : Reportez-vous à Configuration, section Audio, pour des informations complémentaires.*

---

### **Direction de l'Effet spécial**

---



Vous pouvez choisir entre 4 modes de direction de l'effet spécial :

*Random* (Aléatoire) – Les pas vont flasher dans une séquence aléatoire.

*Forward* (Avant) – Les pas vont flasher en avançant, du premier pas au dernier.

*Bounce* (Aller-retour) – Les pas vont flasher en aller-retour, en allant du premier pas au dernier, puis en revenant du dernier au premier.

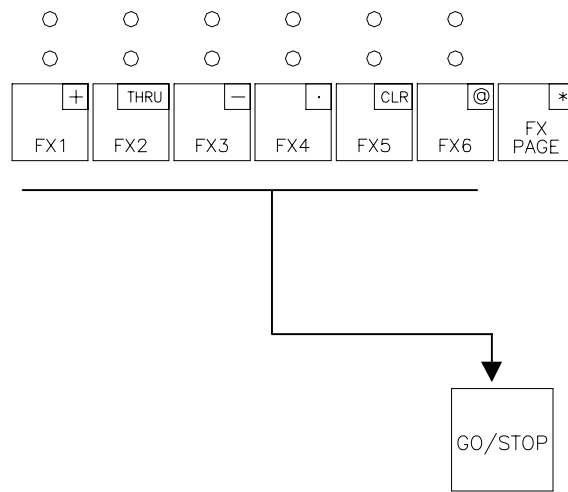
*Reverse* (Arrière) - Les pas vont flasher en allant du dernier pas au premier.

### **Informations complémentaires sur les Effets spéciaux**

- Pour programmer un nouvel effet spécial, répétez simplement la procédure ci-dessus. Des LED jaunes s'allumeront, signalant les numéros d'effets déjà enregistrés.
- En mode Sous-groupe, pour accéder à une préparation située sur une page différente, sélectionnez la(les) préparation(s) de la page 1 au niveau désiré, puis passez à la page 2 via le bouton Page.
- Note : Dans chaque pas, vous pourrez enregistrer des circuits ou des préparations mais il est impossible d'enregistrer un mélange de préparations et de circuits.

- Vous pouvez restituer en même temps jusqu'à 6 effets spéciaux différents.

### Restitution des Effets spéciaux



Chaque effet enregistré est signalé par sa LED jaune. Pour faire défiler un effet spécial, appuyez sur le bouton concerné. Sa LED jaune commence à clignoter. Puis appuyez sur le bouton "Go/Stop" pour lancer le(les) effet(s). La LED du premier effet s'éteint et celle de l'effet suivant (rouge) s'allume pour signaler que l'effet est en train de défiler. Pour stopper un effet spécial, appuyez sur la touche d'effet correspondante (avant, pensez à sélectionner la bonne page). La LED jaune clignote, alors appuyez de nouveau sur "Go/Stop" : l'effet sélectionné s'arrête (sa LED jaune devient une lumière fixe).

### Informations complémentaires sur la restitution des Effets spéciaux

- Pour changer le mode, la direction et la temporisation d'un effet spécial en cours, sélectionnez d'abord cet effet, puis le mode désiré, la direction et la temporisation : l'effet passe aussitôt au nouveau mode, dans la nouvelle direction et avec le nouveau temps. Appuyez de nouveau sur la touche Effect pour revenir à la restitution. L'effet spécial continue maintenant avec le nouveau réglage (note : la configuration que vous aviez enregistrée ne change pas).
- Pendant la restitution d'un effet spécial, la LED rouge de(des) l'effet(s) en cours clignotera quand l'effet(s) se trouve sur la page active sélectionnée. Ainsi, vous visualisez facilement la page courante et le ou les effets qui sont actifs sur cette page.
- Les combinaisons sont autorisées :
  - Chase, Chenillard (Aléatoire, Vers l'avant, Vers l'arrière, Aller-retour ou Audio)
  - Build, Empilement (Vers l'avant, Vers l'arrière ou Aller-retour)
  - Cycle (Vers l'avant, Vers l'arrière ou Aller-retour)

---

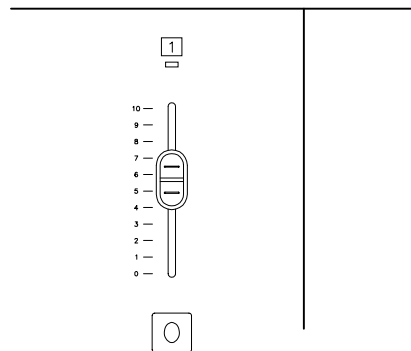
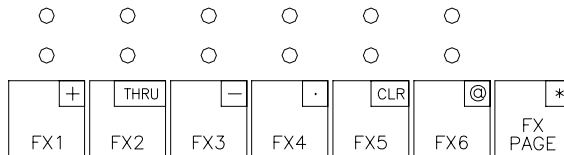
*Note : La section Audio du chapitre Configuration vous expliquera comment configurer la console pour autoriser le déclenchement d'un effet spécial par une source externe (signal son).*

---

- Pour faire défiler un effet spécial depuis une source son, réglez votre effet sur Chase/ Audio (voir ci-dessus). Sélectionnez l'effet spécial normalement (sélectionnez la touche Effect et appuyez sur Go/Stop) ; quand la console recevra les signaux son correspondant à cette fréquence, elle lancera cet effet. Désactivez l'effet spécial de la manière habituelle (sélectionnez la touche Effect et appuyez sur Go/Stop).

## Défilement des effets spéciaux dans les sous-groupes

Les effets spéciaux peuvent aussi être restitués sur un potentiomètre normal (seulement en mode sous-groupe). Les 24 effets spéciaux peuvent être chargés dans l'un des sous-groupes vides ou dans un sous-groupe contenant un effet. Sélectionnez un effet, puis appuyez sur le bouton de Flash en le maintenant pendant 1 seconde : l'effet spécial est chargé dans le potentiomètre de circuit correspondant, dont la LED va s'allumer en rouge pour signaler qu'il contient maintenant l'effet spécial.



Un effet spécial ne peut être attribué à un sous-groupe qui contient déjà une préparation enregistrée. L'effet va démarrer quand vous monterez le potentiomètre de circuit.

(Note : S'il est en mode Sous-groupe !).

La temporisation, le mode et la direction du pas peuvent être changé à tout moment, avant ou pendant la restitution. Exercez une pression prolongée sur le bouton Flash concerné tout en bougeant le potentiomètre de temporisation et l'effet spécial suit aussitôt l'indication. Ou bien, choisissez un mode ou une direction différents : ils changent immédiatement. Vous arrêterez l'effet en ramenant le potentiomètre à zéro.

*Note : A la différence avec un simple état lumineux, les changements apportés aux effets spéciaux attribués à un sous-groupe s'enregistrent même si le potentiomètre est ramené à zéro.*

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2
Preset A: FL	B: 00
sFX:20.00Cha	For 0.2
Scene	FX Setup

Pour vérifier les informations d'un effet spécial attribué à un sous-groupe, exercez une pression prolongée sur le bouton Flash adéquat, à tout moment : l'écran LCD indiquera le numéro de l'effet spécial, avec son mode et la temporisation du pas si l'effet est en cours.

(Note : Vous pouvez restituer simultanément jusqu'à 24 effets spéciaux depuis les sous-groupes. Vous ne pourrez pas copier un effet spécial d'un sous-groupe vers un autre. Vous ne pourrez pas non plus copier un effet depuis les pages d'effets standard vers plusieurs sous-groupes.)

*Note : Si la console passe du mode Sous-groupe au mode Circuit pendant la restitution d'un effet spécial, le(s) effet(s) continuent leur course et les potentiomètres attribués à la restitution des effets spéciaux conservent leur état jusqu'à ce que le potentiomètre revienne à zéro : il reprendra aussitôt sa fonction de potentiomètre de circuit.*



---

## Édition d'un Effet spécial

Depuis l'écran LCD principal, appuyez sur F2 pour FX.

1. Edit Effect 2. Delete Effect 3. Effect Fade Time Esc	Confirm
--	---------

Scene Pg: 1 Preset A: FL	Fx Pg: 2 B: 00	
Scene	FX	Setup

Remarquez le curseur clignotant sur : 1 - édition de l'effet spécial.

Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Fx:##	Step:xx
Ch:01 02 03 04 05 06	
LL:xx xx xx xx xx xx	
Esc (+/-)	Confirm

La LED Num Lock s'allume : l'effet est désactivé. Prenez le contrôle du numéro d'effet puis défilez avec les touches flèche pour placer le curseur sur le pas que vous voulez éditer et en prendre le contrôle.

---

*Note : Format pour Fx : ## Le premier numéro correspond à la page d'effets, le second correspond au numéro d'effet.*

---

---

Fx:1.1	Step:01
Ch:01 02 03 04 05 06	
LL:FL 00 00 00 00 00	
Esc (+/-)	Confirm

Continuez à défiler : chaque circuit va clignoter. Éditez le niveau avec les touches + ou - ou bien utilisez l'entrée clavier.

Quand l'édition est terminée, appuyez sur *Confirm*. Vous avancerez automatiquement au pas suivant pour continuer l'édition.

---

*Note : Les touches flèche font avancer les circuits rapidement.*

---

## Suppression d'effet : Options

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup

Depuis l'écran LCD principal, appuyez sur F2 pour *FX*.

1. Edit Effect	
2. Delete Effect	
3. Effect Fade Time	
Esc	Confirm

Notez que le curseur clignote sur : 1 - édition de l'effet spécial.

Appuyez sur la flèche vers la droite pour avancer à l'option Supprimer un effet. Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Vous pouvez choisir entre :

1. Supprimer un pas
2. Supprimer un effet
3. Supprimer une page d'effets

1. Del step	
2. Del effect	
3. Del page effect	
Esc	Confirm

Chacune de ces options continuera sa séquence de touches à partir de ce point. Répétez l'opération ci-dessus pour chaque option ci-dessous.

---

*Note : Quand Num Lock est activé, le pavé d'effet peut servir de clavier numérique de saisie.*

---

### **Supprimer un pas d'effet**

---

Fx:##		
Delete step: xx		
Esc	(+/-)	Confirm

La LED *Num lock* s'allume, l'effet spécial est désactivé. Prenez le contrôle du numéro d'effet puis défilez avec les touches flèche pour placer le curseur sur "Delete step" et, enfin, sur le pas que vous voulez supprimer. Appuyez sur *Confirm* pour supprimer.

Après confirmation, l'écran retourne à l'affichage précédent, prêt pour le prochain pas disponible. Répétez l'opération ci-dessus pour procéder aux changements et/ou suppressions de pas. Appuyez sur *Esc* pour revenir à l'affichage principal.

---

*Note : Format pour Fx : ## Le premier numéro est la page d'effets, le second est le numéro d'effet.*

---

### **Supprimer un Effet spécial**

---

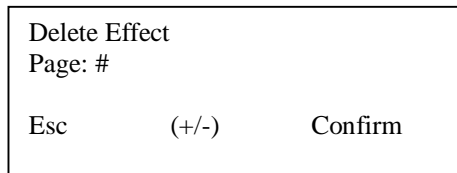
Delete Fx page: #		
Effect No.: #		
Esc	(+/-)	Confirm

La LED *Num lock* s'allume, l'effet spécial est désactivé. Prenez le contrôle du numéro de page de l'effet puis défilez avec les touches flèche pour prendre contrôle du numéro d'effet.

Appuyez sur *Confirm* pour supprimer. Sélectionnez *YES* ou *NO*.

Après confirmation, l'affichage revient tel qu'il était mais il indique le prochain pas disponible. Répétez l'opération ci-dessus pour procéder aux changements et aux suppressions. Appuyez sur *Esc* pour revenir à l'affichage principal.

## Supprimer une page d'effet

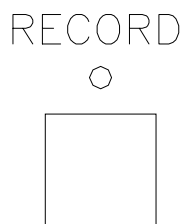


La LED *Num lock* s'allume, l'effet spécial est désactivé. Prenez le contrôle du numéro de page de l'effet.

Appuyez sur *Confirm* pour supprimer. Sélectionnez *YES* ou *NO*.

Après confirmation, l'affichage revient tel qu'il était mais il indique le prochain pas disponible. Répétez l'opération ci-dessus pour procéder aux changements et aux suppressions. Appuyez sur *Esc* pour revenir à l'affichage principal.

## Insertion d'un pas d'effet



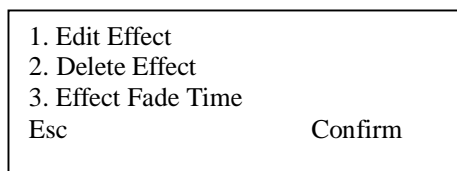
Vous pouvez insérer un pas dans un effet existant. Appuyez sur la touche *Record*, la LED "Record" s'allume pour signaler que la console est en mode Enregistrement, prête à enregistrer. Sélectionnez l'effet spécial à éditer (sa LED jaune commence à clignoter). Appuyez en même temps sur les touches + et - pendant 1,5 seconde : l'adresse des effets commence à clignoter.

Appuyez sur les touches + et - pour changer le pas à insérer, puis enregistrez le nouveau pas via la procédure normale d'enregistrement pour les pas. Après l'enregistrement, la LED des effets spéciaux s'arrête de clignoter. Appuyez sur la touche *Record* pour quitter le mode Enregistrement.

## Temps de fondu des effets spéciaux : les Options

Depuis l'écran LCD principal, appuyez sur F2 pour *FX*.

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup



Notez que le curseur clignote sur : 1 - édition de l'effet spécial.

Appuyez sur la flèche vers la droite pour sélectionner l'option Temporisation d'un effet. Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Chaque option continuera sa séquence de touches à partir de ce point. Répétez l'opération ci-dessus pour chaque option ci-dessous.

---

## Temps de fondu d'un effet spécial : Édition

Vous pouvez régler le temps de fondu à la montée d'un effet spécial de 0 à 10 secondes via la fonction Éditer le temps de fondu. Par défaut, un effet sera enregistré avec un temps de fondu à la montée de zéro. Il n'y a pas de temps de fondu à la descente, un effet s'arrêtant dès qu'il est désactivé.

Appuyez sur *Confirm* pour éditer le temps de fondu.

Effect
1. Edit fade time
2. Set fade time to 0
Esc <span style="float: right;">Confirm</span>

Page: #
Effect: #
Fade time: 00.0 sec
Esc <span style="margin-left: 40px;">(+/-)</span> <span style="float: right;">Confirm</span>

La LED "Num lock" s'allume, l'effet spécial est désactivé. Prenez le contrôle du numéro de page de l'effet puis défilez avec les touches flèche pour placer le curseur sur le numéro d'effet. Sélectionnez l'effet à éditer. Faites défiler l'écran pour éditer le temps de fondu qui va de

00.0 à 10.0, par incréments de 1/10<sup>e</sup> de seconde.

## Temps de fondu d'un effet spécial : Remise à zéro

Effect
1. Edit fade time
2. Set fade time to 0
Esc <span style="float: right;">Confirm</span>

Appuyez sur la flèche vers la droite pour sélectionner la seconde option, puis appuyez sur *Confirm* pour régler le temps de fondu à zéro.

Sélectionnez *Yes* ou *No*.

Reset effect fade
time to
0.0 sec?
<span style="margin-left: 40px;">Yes</span> <span style="float: right;">No</span>

---

## Préparations : les options

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup

Depuis l'écran LCD principal, appuyez sur F2 pour *Scene*.

---

*Note : Scene (Préparation) et Submaster (Sous-groupe) sont des termes interchangeables dans ce manuel.*

---

### Édition d'une Préparation

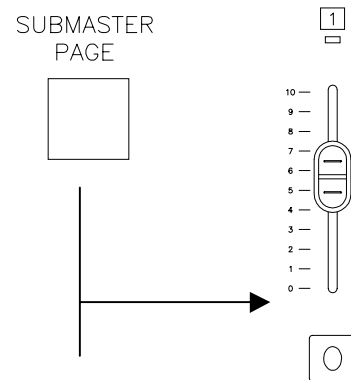
1. Edit Scene	
2. Delete Scene	
3. Xfade Start Scene	
Esc	Confirm

Notez que le curseur clignote sur : 1 - édition de l'effet spécial.

Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Appuyez sur le bouton *Submaster page* pour accéder à la page recherchée, puis appuyez sur le bouton Flash du sous-groupe que vous voulez éditer.

(L'écran LCD affiche les informations concernant ce sous-groupe).



Page:01	Scene:01
Ch:01 02 03 04 05 06	
LL:FL 00 00 00 00	
Esc	(+/-) Confirm

Le circuit sélectionné clignote. Changez de circuit via les touches vers la droite ou vers la gauche. Changez les niveaux via les touches +/- ou par le clavier numérique.

---

*Note : Quand Num Lock est activé, le pavé d'effet peut servir de clavier numérique de saisie.*

---

---

Appuyez sur *Esc* pour annuler les changements ou *Confirm* pour accepter.

---

### Suppression de préparation : les options

1. Edit Scene	
2. Delete Scene	
3. Xfade Start Scene	
Esc	Confirm

Notez que le curseur clignote sur : 1 - édition de la préparation.

Appuyez sur la flèche vers la droite pour avancer à l'option préparation. Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

### Supprimer la Simple préparation

- 1. Del one scene
- 2. Del page scene

Esc

Confirm

Notez que le curseur clignote sur l'option Supprimer la Simple préparation. Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Appuyez sur le bouton Submaster Page pour accéder à la page concernée, puis appuyez sur le bouton Flash du sous-groupe ou défilez via les touches +/- et appuyez

sur F3 pour *Confirmer*.

Scene page: 1  
Delete scene: 01

Esc (+/-) Confirm

Delete scene 01?

Yes

No

Appuyez sur F2 pour Yes ou sur F3 pour No.

### Supprimer la Page Préparation

- 1. Del one scene
- 2. Del page scene

Esc

Confirm

Notez que le curseur clignote sur l'option Supprimer la Simple préparation. Appuyez sur la flèche vers la droite pour avancer à l'option Supprimer la page préparation et appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Appuyez sur les boutons +/- pour accéder à la page 1 ou à la page 2.  
Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Delete page  
Page No.: 1

Esc (+/-) Confirm

Delete page 01?

Yes

No

Appuyez sur F2 pour Yes ou sur F3 pour No.

### Option Départ de transfert

- 1. Edit Scene
- 2. Delete Scene
- 3. Xfade Start Scene

Esc

Confirm

Notez que le curseur clignote sur : 1 - édition de la préparation.  
Appuyez sur la flèche vers la droite pour avancer à l'option Départ de transfert. Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Xfade start address	
Scene:1.01	
Esc	(+/-) Confirm

Appuyez sur les boutons +/- pour changer le sous-groupe qui lancera la séquence de transfert.

Appuyez sur *Esc* pour annuler les changements ou *Confirm* pour accepter.

Note : Le prochain transfert de sous-groupe lancera la préparation sélectionnée. Une fois le transfert terminé, le réglage revient automatiquement à 1.

### Configuration

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2
Preset A: FL	B: 00
Scene	FX Setup

Ci-après, les options qui sont accessibles par le menu Configuration (Setup).

Appuyez sur F3 pour entrer dans le menu *Setup*.

### Patch

1. Patch		
2. Self Test		
3. Midi		
Esc	Next	Confirm

La fonction Patch vous permet d'affecter une(des)

adresse(s) de sortie DMX sur le circuit de votre choix.

Notez que le curseur clignote sur : 1 - patch.  
Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Chacune de ces options continuera sa séquence de touches à partir de ce point. Répétez l'opération ci-dessus pour chaque option ci-dessous.

*Note : La fonction Next vous permet d'accéder aux options qui se trouvent au-delà de la troisième option.*

### Édition du Patch

1. Edit patch		
2. Display patch		
3. Default patch		
Esc	Next	Confirm

Par défaut, la console a un patch "clair" (1:1). Cette fonction vous permet de l'éditer dans n'importe quelle combinaison au format d'une ligne de commande d'entrée.

Notez que le curseur clignote sur : 1 - éditeur de patch.

Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

La LED "Num lock" s'allume, l'effet spécial est désactivé.L'écran LCD indique une ligne de commande vide. Tapez l'information de patch en utilisant le format suivant : Gradateur @ Circuit. (Dimmer @ Channel.)

Cmd: _____
_____
_____
Esc

---

Par exemple : pour attribuer le gradateur (sortie) 12 au circuit 3, tapez...

12 @ 3 ENTER \*

---

*Note : Sur les consoles qui utilisent les lignes de commande, la touche typique de validation est l'astérisque \*. Ici, c'est la touche FX Page, avec Num Lock activé.*

---

Autres commandes recevables :

Touche	Commande	Description
+	1 + 2 @ 5 *	Affecte les gradateurs (sortie) 1 et 2 sur le circuit 5.
Thru	1 > 5 @ 3 *	Affecte les gradateurs (sortie) 1 à 5 sur le circuit 3.
-	1 > 5 - 4 @ 3 *	Affecte les gradateurs (sortie) 1, 2, 3 et 5 sur le circuit 3.

### **Dépatcher un gradateur**

Les commandes recevables :

	1 @ *	Dépatche le gradateur 1.
	1 @ 0 *	Dépatche le gradateur 1.
Thru	1 > 512 @ *	Dépatche tous les gradateurs.

---

*Note : Appuyez sur Clear pour effacer l'entrée précédente.*

---

### **Patch Proportionnel**

Un patch proportionnel affectera un gradateur (sortie) à n'importe quel niveau de zéro à 100.

Commande	Description
1 @ 1 @ 50	Affecte le gradateur (sortie) 1 sur le circuit 1, à un niveau maximum de 50%

Le niveau maximum du gradateur est maintenant à 50%.

---

*Note : Dans un patch proportionnel, la sortie gradateur ne sera pas supérieure au niveau proportionnel.*

---

### **Affichage Patch**

Il affiche les informations concernant le patch courant. 1. Edit patch

1. Edit patch
2. Display patch
3. Default patch
Esc            Next            Confirm

Notez que le curseur clignote sur : 1 - éditeur de patch. Appuyez sur la touche flèche de droite pour accéder à l'affichage du patch, puis appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

L'affichage du patch commence par montrer le circuit 1 et son affectation de gradateur (sortie). L'écran sur la gauche montre les informations du patch par défaut.

Channel: 01
Dim:001
LL: FL
Esc

La touche flèche vers la droite permet à l'utilisateur de défiler dans le patch selon l'ordre numérique des circuits.



## Dépatcher un Patch

4. Unpatch all

Esc      Next      Confirm

Ceci va supprimer l'affectation des informations concernant les gradateurs (sorties).

Notez que le curseur clignote sur : 4 - tout désaffecter. Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Appuyez sur F2 pour *Yes* ou sur F3 pour *No*.

Unpatch the  
patch table?

Yes   No

Note : Cette opération va dépatcher les gradateurs (sortie)..

Si des appareils apparaissent en sortie sur la console, toutes les lumières vont s'éteindre.

Note : Manoeuvre très utile pour patcher une conduite.

Commencez par dépatcher tous les gradateurs (sorties) puis affectez les gradateurs aux circuits qui sont nécessaires au spectacle.

### Patch : Informations complémentaires

#### *Patch matriciel sur plusieurs circuits*

Cette console possède une fonction importante qui autorise l'affectation d'un même gradateur sur plusieurs circuits. Ainsi, un gradateur pourra être affecté à un circuit donné pour servir de point lumineux et être affecté à un autre circuit, avec un niveau proportionnel, comme élément d'une ambiance.

## Auto-Test

L'auto-test est une série de diagnostics intégrés qui vérifient les problèmes dans toute la console.

Notez le curseur clignotant au-dessus du 1 pour le patch. Appuyez sur la flèche de droite pour accéder à l'auto-test, puis appuyez sur F3 pour *Confirmation*.

1. Patch  
2. Self Test  
3. Midi

Esc      Next      Confirm

1. Pour tester les items qui suivent.
2. Pour tester les fonctions d'affichage de la console.
3. Pour tester les potentiomètres de la console.

1. All test  
2. Display test  
3. fader test

Esc      Next      Confirm

4. Pour tester les touches/boutons de la console.

4. Key test

Esc      Next      Confirm

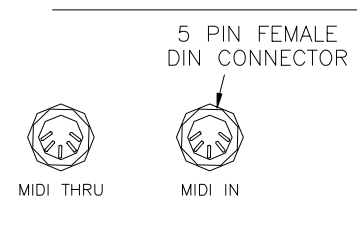
Pour accomplir les auto-tests, suivez les indications sur l'écran. Pour le test des potentiomètres, montez-les à Full pour que l'écran les appelle un par un. Pour tester les touches/boutons, suivez les indications de l'écran.

Vous devez signaler toute erreur à l'agent Strand le plus proche.

## MIDI

Le MIDI, Musical Instrument Digital Interface (Interface numérique pour instrument de musique), est le protocole de communication qui autorise un instrument de musique à envoyer un signal à la console Série 200 pour déclencher des événements et des effets spéciaux.

Avec un câble DIN, connectez l'émetteur de MIDI à l'entrée MIDI IN, placée à l'arrière de la console.



Note : MIDI thru permet à des commandes qui ne concernent pas la console 200, de transiter par elle pour aller vers d'autres appareils. Vous connecterez les accessoires MIDI en conséquence.

Pour configurer correctement le MIDI, suivez ces indications.

Appuyez sur F3 pour entrer dans le menu Configuration *Setup*.

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2
Preset A: FL	B: 00
Scene	FX      Setup

Notez que le curseur clignote sur : 1 - patch. Appuyez sur la touche flèche de droite pour accéder au MIDI, puis appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

1. Patch
2. Self Test
3. Midi
Esc      Next      Confirm

Notez que le curseur clignote sur : 1 - circuit. Pour attribuer un circuit MIDI, appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Midi
1. Channel
2. Assign
Esc      Confirm

Entrez la configuration MIDI et activez ce protocole. Puis affectez un numéro de circuit pour l'émetteur MIDI qui va contrôler la console 200. Vous disposez de 16 circuits (1 –16).

La LED "Num lock" s'allume, tout effet spécial est désactivé. Le curseur placé sur OFF se met à clignoter. +/- active le MIDI.

Midi: OFF
Channel:01
Esc      (+/-)      Confirm

---

La touche flèche vers la droite pour aller jusqu'au circuit. +/- permet de sélectionner le circuit ou d'entrer son numéro via le clavier numérique. Vous pouvez choisir un circuit entre 1 et 16.

Une fois terminé, appuyez sur *Confirm*

Après avoir sélectionné le circuit, allez à *Assign*. Vous pourrez alors attribuer une note (touche) qui contrôlera une mémoire donnée. En tout, vous pourrez ainsi attribuer 128 notes (touches). Une fois la note attribuée, sélectionnez le sous-groupe que cette note activera (préparation ou effet spécial, selon le contenu du sous-groupe).

Notez que le curseur clignote sur : 1 - circuit.  
Appuyez sur la flèche vers la droite pour accéder à *Assign* et appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Midi	
1. Channel	
2. Assign	
Esc	Confirm

La LED "Num lock" s'allume, les effets spéciaux sont désactivés. Prenez le contrôle de la note (touche) désirée puis défilez avec les touches flèche pour prendre le contrôle du numéro de mémoire qui sera commandé par cette note.

Assign Key:001		
To Scene:1.01		
Esc	(+/-)	Confirm

Note : Le numéro de préparation renvoie à la page (à gauche du point) et au sous-groupe (à droite du point).

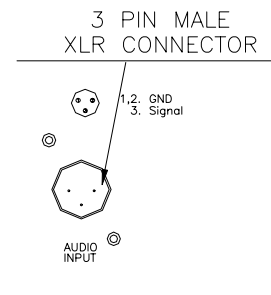
Répétez l'opération pour chaque note (touche) requise.

Quand vous jouerez d'un instrument Midi, à chaque fois qu'une des notes attribuée à une mémoire est jouée, l'effet ou la préparation choisis apparaissent en sortie. Quand la note s'éteint ou que sa touche est relâchée, la préparation ou l'effet spécial descendent à zéro ou s'arrêtent.

## Audio

La fonction Audio permet à la console de prendre en compte une source son qui pourra déclencher les pas d'un effet spécial, suivant le rythme de la musique.

Connectez l'accessoire audio à la console Série 200 via le connecteur d'entrée XLR 3 broches AUDIO INPUT.



Le réglage audio vous permet de sélectionner la largeur de bande du signal. Suivez les étapes ci-après :

Appuyez sur F3 pour aller dans le menu Configuration (*Setup*).

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup

Notez que le curseur clignote sur : 1 - patch.  
Appuyez sur *Next* pour aller à l'écran de configuration suivant.

1. Patch		
2. Self Test		
3. Midi		
Esc	Next	Confirm

Notez que le curseur clignote sur : 4 - audio.  
Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

4. Audio		
5. LCD setting		
6. Show file		
Esc	Next	Confirm

Cette fonction vous permet de sélectionner un filtre audio : Passe haut, Passe bande ou Passe bas.

La LED "Num lock" s'allume, les effets spéciaux sont désactivés. Notez que le curseur clignote sur 1 - Passe haut. Avec les touches flèche, naviguez parmi les options à l'écran.

1. High pass	
2. Band pass	
3. Low pass	
Esc	Confirm

Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Note :Fréquence de déclenchement Passe haut : > 1KHz.  
Fréquence de déclenchement Passe bande : entre 1KHz - 300Hz  
Fréquence de déclenchement Passe bas : < 300Hz

---

## Réglages de l'écran LCD

Le réglage de l'écran à cristaux liquides (LCD) vous permet de contrôler le contraste et le niveau de rétro-éclairage. Procédez comme suit ...

Appuyez sur F3 pour aller dans le menu *Setup*.

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup

Notez que le curseur clignote sur : 1 - patch.  
Appuyez sur *Next* pour aller à l'écran de configuration suivant.

1. Patch		
2. Self Test		
3. Midi		
Esc	Next	Confirm

Notez que le curseur clignote sur : 4 - audio.  
Appuyez sur la touche flèche vers la droite pour accéder à *LCD setting*, puis sur F3 pour *Confirmer*.

4. Audio		
5. LCD setting		
6. Show file		
Esc	Next	Confirm

Changez le niveau via les touches +/- . Naviguez avec les touches flèche vers la droite et flèche vers la gauche.

Contrast: 99%		
Back lit: high		
Esc	(+/-)	Confirm

Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

---

## Fichier Conduite

Les options du fichier Conduite (Show File) vous permettent d'enregistrer, de charger et de supprimer une conduite. Procédez comme suit...

Pressez F3 pour aller dans le menu *Setup*.

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup

Notez que le curseur clignote sur : 1 - patch.  
Appuyez sur *Next* pour aller à l'écran de configuration suivant.

1. Patch		
2. Self Test		
3. Midi		
Esc	Next	Confirm

Notez que le curseur clignote sur : 4 - audio.  
Appuyez sur la touche flèche vers la droite pour accéder à *Show file*, puis sur F3 pour *Confirmer*.

4. Audio		
5. LCD setting		
6. Show file		
Esc	Next	Confirm

Choisissez une option pour l'action désirée.

Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

1. Save show	
2. Load show	
3. Del show	
Esc	Confirm

Aucune fonction du Fichier Conduite ne peut s'accomplir sans carte compact flash.

No card found!
Insert a 32M
Compact Flash
Esc

Utiliser seulement une carte compact flash 32Mo, dédiée à la console. En raison de son format de fichier, elle ne pourra aller sur d'autres accessoires. Le fichier conduite ne peut pas être lu par un simple PC.

## Enregistrer une conduite

Notez que le curseur clignote sur 1<sup>st</sup> x, entrez un caractère (A-Z, 0-9) via les touches +/- et allez au chiffre suivant via la touche >.

Une fois terminé, appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Si vous n'entrez pas de nom avant d'appuyer sur *Confirm*, la console attribuera automatiquement un nom de conduite, tel que "show xx" entre show01 – show30.

Vous pouvez encore changer le numéro si votre nouveau choix n'est pas un numéro déjà utilisé.

Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

La sauvegarde commence et l'opération s'inscrit à l'écran.

Une fois la sauvegarde réussie, l'écran retourne à l'affichage normal.

```
Save show name
      As: xxxxxx
Esc      <+/->      Confirm
```

```
No show name !
Assign as:
Show XX
Esc      <+/->      Confirm
```

```
Processing
????????????
      xx %
      "Show name"
```

---

*Note : Une carte compact flash peut stocker jusqu'à 30 conduites.*

---

*Si la carte est pleine, pensez à effacer les fichiers conduite devenus inutiles.*

---

## Charger une conduite

Notez que le curseur clignote sur 1<sup>st</sup> x, utilisez la touche <> pour sélectionner la conduite désirée, puis appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

```
Load show
01.SHOW01
02.SHOW02
Esc      Confirm
```

Notez le curseur, clignotant sur : 1 - All. Appuyez sur la touche flèche vers la droite ou appuyez sur F2 pour la page suivante et pour sélectionner, tout charger, patch et réglage, préparation ou effet spécial, puis appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

```
Load SHOW01
3. All
4. Patch & setting
Esc      Next      Confirm
```

```
Load SHOW01
1. Scene
2. Effect
Esc      Next      Confirm
```

---

*Note : "Load scene", charger la préparation, chargera tout le contenu du sous-groupe y compris les effets spéciaux.*

---

Les informations sélectionnées sont maintenant chargées dans la mémoire de la console : les données précédentes sont écrasées.

```
Processing
????????????
      xx %
      "Show name"
```

---

## Supprimer une conduite

Notez le curseur, clignotant sur : 1 - nom de la conduite.

Appuyez sur la touche flèche vers la droite pour accéder au fichier Conduite à effacer, puis appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Appuyez de nouveau pour confirmer l'effacement de la conduite.

Après confirmation, le processus d'effacement commence et l'affichage indique sa progression.

## Réglage de l'alarme sonore

L'alarme sonore interne peut être activée ou désactivée. Quand cette fonction est activée, la sonnerie se fera entendre chaque fois que vos appuierez sur une touche interdite. Procédez comme suit...

Appuyez sur F3 pour aller dans le menu *Setup*.

Notez que le curseur clignote sur :1 - Patch.  
Appuyez sur *Next* pour aller à l'écran de configuration suivant.

Notez que le curseur clignote sur : 4 - Audio.  
Appuyez sur *Next* pour aller à l'écran de configuration suivant.

Notez que le curseur clignote sur : 7 - Buzzer.  
Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

Sélectionnez Activer ou Désactiver l'alarme, via les touches <>.

Appuyez sur F3 pour *Confirmer*.

L'alarme par défaut est activée.

Manuel série 200

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup

1. Patch		
2. Self Test		
3. Midi		
Esc	Next	Confirm

4. Audio		
5. LCD setting		
6. Show file		
Esc	Next	Confirm

7. Buzzer		
Esc	Next	Confirm

1. Enable Buzzer	
2. Disable Buzzer	
Esc	Confirm



---

## **Conclusion**

Voici la fin du manuel d'utilisation de votre console Strand série 200.

## **Accessoires**

Une carte d'affichage vidéo est disponible pour la console.

Une housse de protection en vinyl est disponible pour la console.

Votre distributeur vous donnera les prix et disponibilités.

Vous trouverez la carte compact flash dans un magasin d'électronique ou d'informatique.

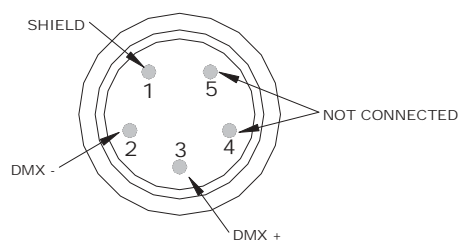
---

## Annexe A

### Entrée de commande

La sortie DMX512 est un signal de commande numérique multiplexé, conforme aux spécifications DMX512 (1990) de l'USITT. Les spécifications détaillées sont disponibles sur demande à l'USITT.

L'entrée de commande se fait via un connecteur de type XLR 5 broches Mâle. Les points de connection sont indiqués sur la Figure 9. Un connecteur femelle XLR 5 broches est inclus pour permettre de relier ensemble des gradateurs (ou autres accessoires DMX) en cascade.



### Entrée Audio

