
Console 301

Manuel d'utilisation



Manuel d'utilisation

Part No. 24-004-0815F

Manuel 301

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 301.

Strand à travers le monde

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

Préambule	2
Strand à travers le monde	3
Pour commencer	6
Le concept	6
Pour commander	6
Spécifications mécaniques	6
Conformité	6
Découverte de la Console	6
<i>Face Avant</i>	7
<i>Face Arrière</i>	7
Guide abrégé	9
Montage en rack	12
Navigation de base	13
Mode Sauvegarde (Back up)	14
Affichages des Menus Sauvegarde (Back up)	14
Menu -	15
- Effacer mémoire	15
<i>Effacer les mémoires d'une page (Delete Page Scene)</i>	15
- Réglage de l'alarme sonore (Set Buzzer)	16
- Réglage de l'horloge (Set Clock)	16
Transfert temporisé -	17
Enregistrement de mémoires de secours	17
Verrouillage de l'enregistrement	17
Changement de page -	18
Restitution des mémoires de secours	18
- Mémoires de secours sur plusieurs pages	19
Flash	20
Mode Événements temporisés	21
Affichages des Menus Configuration des Événements	21
<i>Supprimer un seul Événement (Delete One Event)</i>	22
- Régler le temps de transfert par défaut	23
- Régler l'alarme sonore	23
- Réglage de l'horloge	23
Enregistrement des Événements temporisés	24
Restitution manuelle des Événements temporisés	24
Programmation de la restitution des Événements temporisés	25
Lancement des événements temporisés	25

Table des matières

12 Mode Contrôle des circuits	27
Affichages des Menus pour le contrôle de 12 circuits	27
- Patch	28
<i>Affichage du Patch</i>	<i>29</i>
<i>Patch par défaut</i>	<i>29</i>
<i>Mode manuel Une préparation</i>	<i>30</i>
Maintien – Mode Deux préparations	30
Plusieurs Unités/Multiple Units	31
Fonctionnement de l'entrée analogique	32
Conclusion	33
Accessoires	33
Annexe A	34
Entrée du signal de contrôle	34
<i>Link Input (Entrée Liaison)</i>	<i>34</i>
<i>Analogue In (Entrée analogique)</i>	<i>34</i>

Pour commencer

Le concept

Les consoles de la série 301 distribuent une trame DMX 512 et peuvent fonctionner selon 3 modes différents : les modes *Sauvegarde*, *Événements* et *Contrôleur 12 circuits*. Le mode Sauvegarde autorise le stockage de 144 états lumineux ou mémoires pour toute console lumière en DMX 512. Grâce au système d'horloge intégré, le mode Événements permet d'enregistrer et de restituer 12 événements. Les événements peuvent être restitués dans n'importe quel ordre. Le mode Contrôleur offre 1 préparation de 12 circuits qui peuvent être affectés à 512 gradateurs. Le bouton Hold (Maintien) vous donne accès à deux préparations. La console Série 301 peut être montée en rack. Elle

Pour commander

Réf. catalog. #95713 – 301 Système de contrôle Back up 120 Volts
Réf. catalog. #91713 – 301 Système de contrôle Back up 230/240 Volts
Réf. catalog. #24-004-0815 – Manuel d'utilisation console série 301

Spécifications mécaniques

Poids : 4 kg
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.

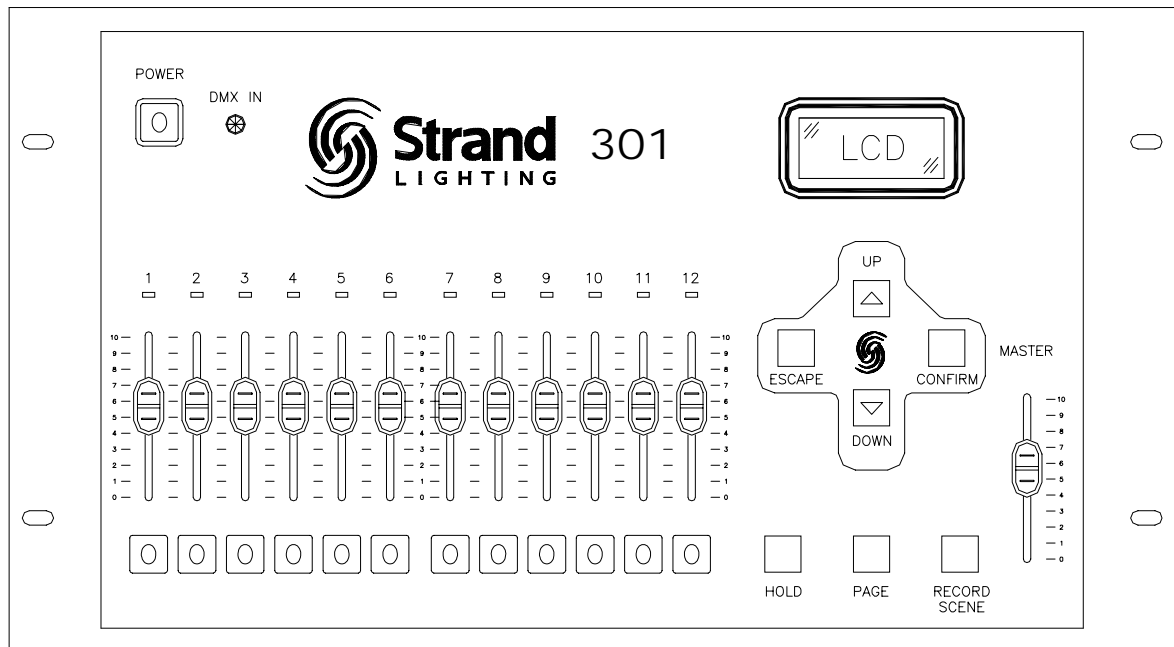
Liste des pièces pour l'Amérique du Nord :

- (1) Console série 301
- (1) Alimentation externe avec son câble et son UL connecteur US 2 points
- (1) Manuel d'utilisation
- (1) Housse de protection vinyl

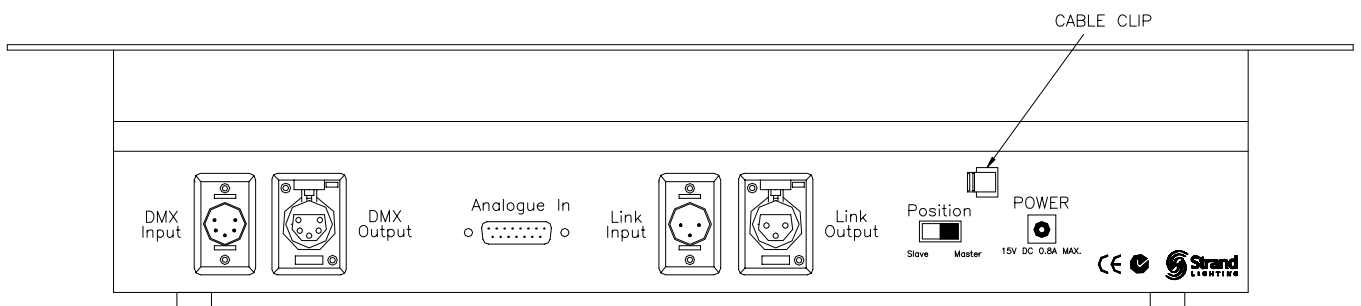
Liste des pièces pour l'Europe et l'Asie :

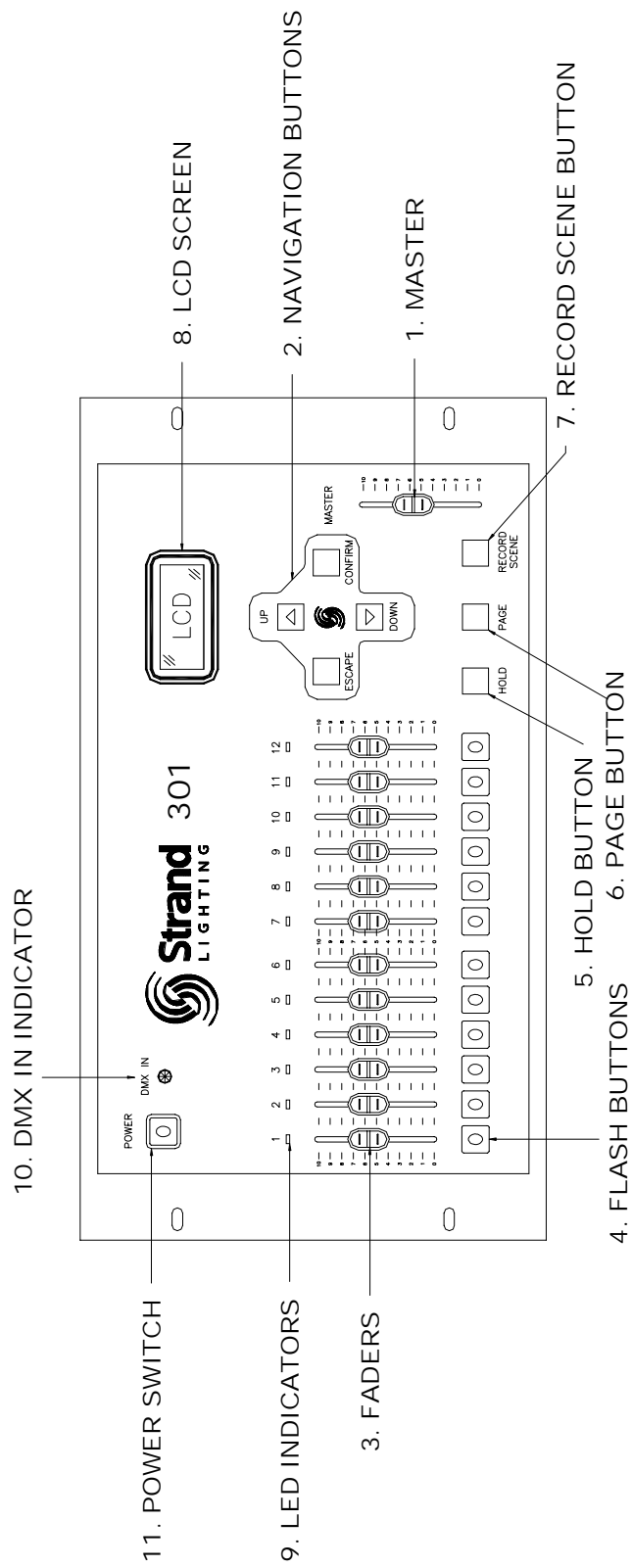
- (1) Console série 301
- (1) Alimentation externe avec son câble cUL, plus :
- (1) Connecteur UK 2 points ou connecteur EU 3 points
- (1) Manuel d'utilisation
- (1) Housse de protection vinyl

Face Avant



Face Arrière





Guide abrégé

1. Master– le Master 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. Touches de navigation – ces touches permettent de déplacer un curseur sur l'écran LCD pour accéder aux réglages et pour changer de mode.

Up – cette touche vous permet de déplacer le curseur vers le haut d'une liste affichée sur l'écran LCD. La fonction de cette touche est signalée en bas de l'écran, au milieu et à gauche du signe "↑".

Down – cette touche vous permet de déplacer le curseur vers le bas d'une liste affichée sur l'écran LCD. La fonction de cette touche est signalée en bas de l'écran, au milieu et à droite du signe "↓".

Escape – cette touche permet à la console d'annuler une commande. La fonction de cette touche est signalée en bas de l'écran LCD, sur la gauche.

Confirm - cette touche permet à la console d'accepter une commande. La fonction de cette touche est signalée en bas de l'écran LCD, sur la droite.

3. Potentiomètre de circuit – c'est le potentiomètre qui contrôle en sortie le numéro du gradateur auquel il est affecté.

4. Boutons de Flash – la fonction de ces boutons varie selon le mode de la console :

En mode Back up (Sauvegarde) – il devient un bouton dont l'action temporaire fait flasher à Plein Feu (100%) le niveau de la mémoire qu'il contrôle,.

En mode Événement temporisé – ce bouton vous fait entrer dans la configuration de l'événement.

En mode manuel – bouton dont l'action temporaire fait flasher le niveau du potentiomètre de circuit à Plein Feu (100%).

5. 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.

6. Page– la fonction de ce bouton varie selon le mode de la console.

En mode Back up (Sauvegarde) – le bouton Page vous permet de naviguer, entre la page 1 et la page 12 pour l'enregistrement et la restitution de mémoires.

En mode Événement temporisé – le bouton Page est inactif.

En mode manuel – le bouton Page est inactif.

7. Record Scene – la fonction de ce bouton varie selon le mode de la console.

En mode Back up (Sauvegarde) – il autorise l'enregistrement de mémoires de sauvegarde depuis la console lumière principale. Vous pourrez enregistrer 144 mémoires de sauvegarde (12 pages contenant chacune 12 mémoires).

En mode Événement temporisé – il permet d'enregistrer jusqu'à 12 événements. Les événements peuvent être restitués dans n'importe quel ordre.

En mode Manuel – le bouton Record Scene est inactif.

8. Écran LCD – l'écran à cristaux liquides affiche les informations courantes concernant le mode de la console et l'état des potentiomètres.

9. LEDs témoins – elles s'éclairent, de 0 à 100%, proportionnellement à l'activité du potentiomètre auquel elles servent d'indicateur.

10. Indicateur d'entrée DMX – cette LED est allumée quand la console est en mode sauvegarde ou en mode restitution d'événements ET qu'elle reçoit du DMX provenant de la console principale. La LED clignote quand le DMX n'est pas reçu.

11. Commutateur d'alimentation de la console – il permet de mettre la console sous tension/hors tension.

DMX Input – l'entrée DMX accepte une fiche DMX 512 en XLR 5 broches provenant de la sortie de la console principale.

DMX Output – la sortie DMX accepte une fiche DMX 512 en XLR 5 broches provenant des gradateurs.

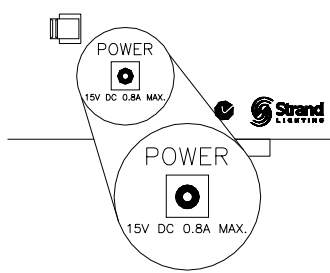
Analogue In – accepte une entrée analogique pour 12 contacts secs.

Link Input – entrée utilisée lorsque la console 301 est maître. Elle reçoit le connecteur DMX512 XLR 3 broches qui est relié à la sortie Link Output de la console 301 esclave.

Link Output – sortie utilisée lorsque la console 301 est esclave. Elle reçoit le connecteur DMX512 XLR 3 broches qui est relié à l'entrée Link Input de la console 301 maître.

Commutateur de Position – règle la console en mode Maître ou en mode Esclave.

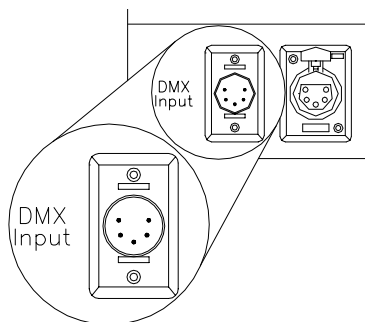
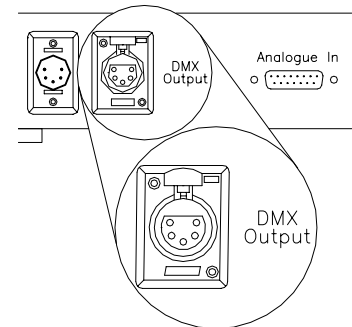
Connecteur d'alimentation – reçoit le transformateur d'alimentation.



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 provenant des gradateurs à la sortie DMX512 de la console 301.

Il se peut que le câble DMX soit déjà relié à la sortie de la console principale du système d'éclairage. Pour que le 301 puisse envoyer les mémoires de sauvegarde aux gradateurs, afin de pallier à une éventuelle défaillance de la console principale, le 301 doit être alimenté en premier par la sortie DMX 512 vers le système d'éclairage.

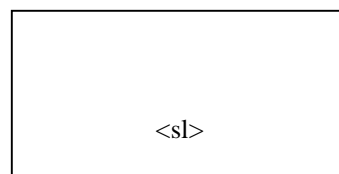
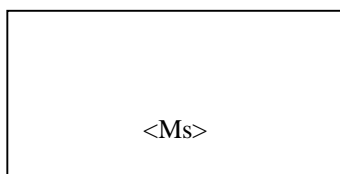


Connectez un câble DMX 512 pour relier la première sortie DMX de la console lumière principale à l'entrée DMX 512 de la console 301.

Cette trame DMX 512 sera capturée pendant l'enregistrement de sauvegarde des mémoires.

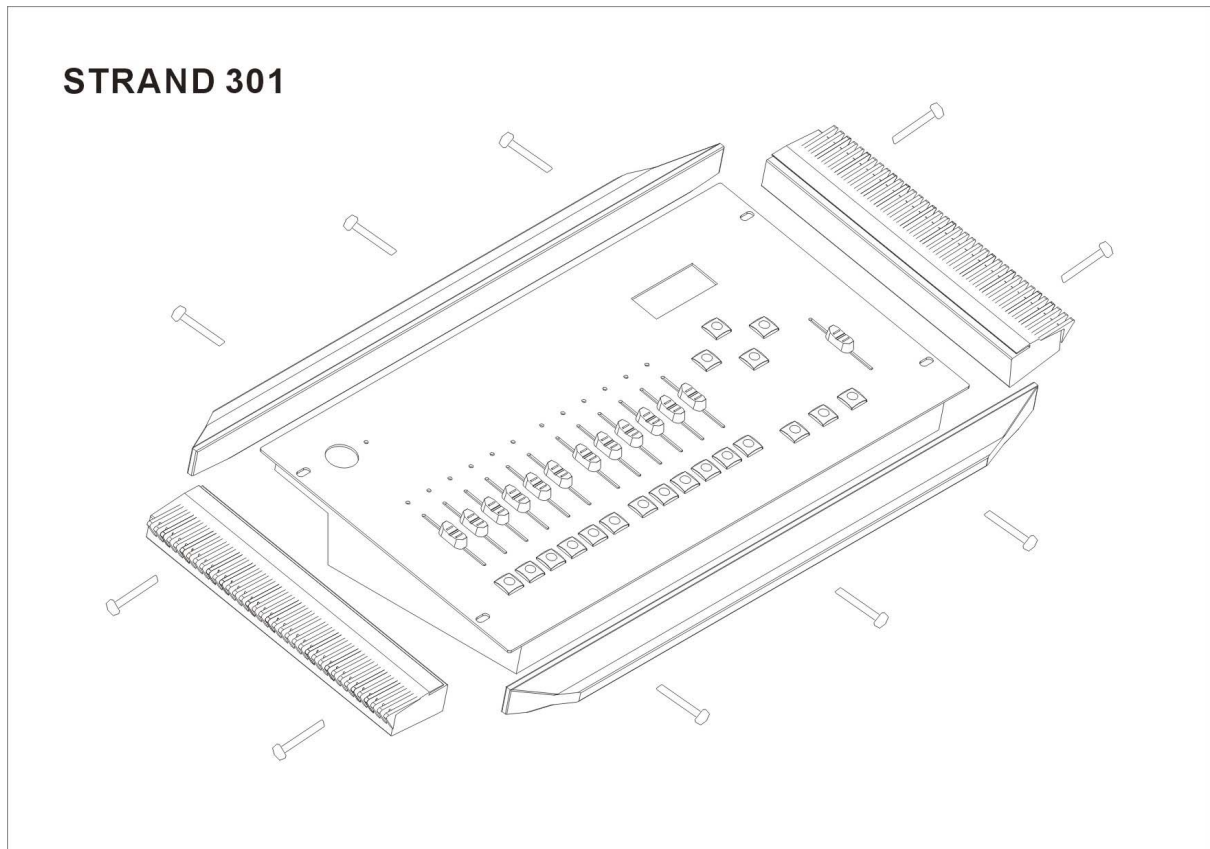
Vérifiez que le commutateur *Master / Slave* est réglé sur Maître.

Si la configuration est correcte, une fois que la console est allumée, et quel que soit le mode dans lequel elle se trouve, une inscription s'affiche au milieu de la ligne en bas de l'écran LCD qui indique <Ms> pour "Master" (Maître). Si la console est en mode Esclave, l'affichage signale <sl> pour "Slave" (Esclave).

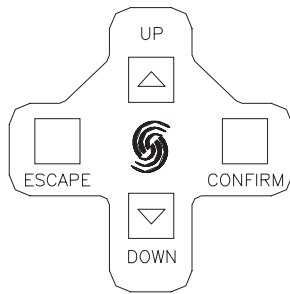


Pour configurer plusieurs unités, reportez-vous dans ce manuel au chapitre *Plusieurs unités*, section *Configuration*

Montage en rack



Navigation de base



1. Back Up
2. Events Player
3. 12 Ch Control
Quit +/- Confirm

Sur la console Série 301, la navigation de base s'effectue à l'aide

de quatre boutons (ci-contre à gauche), dont les fonctions sont inscrites au bas de l'écran LCD. "Escape" à gauche, "Confirm" à droite et, au centre, "Up / Down", respectivement en haut et en bas, séparés par le signe "/". Voir l'exemple ci-dessous : *Escape* = Quitter ; *Up / Down* = flèches permettant de se déplacer entre les options 1, 2 et 3 ; *Confirm* = Valider une commande, un choix.

Pour changer de mode

1. Back Up
2. Events Player
3. 12 Ch Control
Quit +/- Confirm

Pour changer de mode, maintenez appuyés EN MEME TEMPS les boutons flèche vers le haut et flèche vers le bas (*Up* et *Down*), pendant 3 secondes. Une liste apparaît sur l'écran LCD.

Déplacez-vous avec les touches Up et Down jusqu'au mode recherché. Notez le curseur qui clignote sur la sélection courante. Quand le curseur se trouve sur le mode recherché, appuyez sur *Confirm* pour accepter.

Mode Sauvegarde (Back up)

Capacité

La console Série 301 peut enregistrer jusqu'à 144 mémoires sur une trame DMX (12 pages comportant 12 mémoires par page). (Une trame DMX se définit comme 512 sorties DMX.)

Vous pouvez capturer plusieurs trames DMX mais, pour cela, il vous faudra plusieurs consoles 301. (Pour en savoir plus, reportez-vous à la section *Plusieurs unités*.)

Pour changer de mode

1. Back Up 2. Events Player 3. 12 Ch Control Quit +/- Confirm
--

Pour changer de mode, maintenez appuyés les boutons flèche vers le haut et flèche vers le bas (*Up* et *Down*) EN MEME TEMPS, pendant 3 secondes. Une liste apparaît sur l'écran LCD.

Déplacez-vous avec les boutons flèches *Up* et *Down* jusqu'au mode recherché. Notez le curseur qui clignote sur la sélection courante. Quand le curseur se trouve sur le mode recherché, appuyez sur *Confirm* pour accepter.

Lorsque vous allumez la console pour la première fois, elle est en mode Sauvegarde (Back up), son mode par défaut.

Note: if there are channels that are active and the 301 is changed from back up mode to 12 channel control mode, the console can only control channels 1 – 12 according to its patch. All other outputs will be ignored.

Affichages des Menus Sauvegarde (Back up)

Affichage principal -

Voici l'affichage principal du menu en mode Sauvegarde. L'écran affiche les informations suivantes...

12:00:00 Page:01 C-Page:XX Ch:01 Level:00 XFtm <Ms> Menu

Time – l'horloge interne de la console.

Page – affiche la page active pour les mémoires de sauvegarde.

C-Page – (Page courante) indique la page de sauvegarde courante de la console. ("XX" signale que le dernier potentiomètre actionné est vide.)

Ch – indique le dernier circuit qui a été bougé.

Level – indique le niveau du circuit qui a effectué la dernière action.

XFtm – Transfert temporisé. Ceci vous permet de changer le temps par défaut du transfert temporisé, au moyen des touches + / -.

<Ms> - cette indication vous permet de savoir que la console est en mode Maître plutôt qu'en mode Esclave. *Ms* devrait toujours s'afficher lorsque le système ne comporte qu'un seul 301.

Menu – vous permet d'ajuster les options de configuration et de supprimer des items spécifiques au mode courant.

Note : Si la console affiche <Ms-f> cela veut dire que plusieurs consoles dans la chaîne de sauvegarde ont été réglées en mode Maître. Vérifiez la position du commutateur Master/Slave et assurez-vous qu'une seule console est Maître et que les autres sont bien en mode Esclave.

Menu -

Menu – cet affichage donne accès au menu Sauvegarde qui permet d'effacer des mémoires, de régler l'alarme sonore et l'horloge.

1. Delete Scene
2. Set Buzzer
3. Set Clock

Quit +/- Confirm

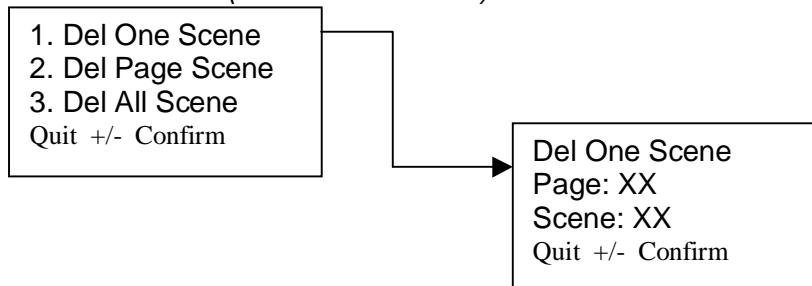
Delete Scene (Effacer mémoire) – vous donne accès aux options permettant d'effacer des mémoires.

Set Buzzer (Régler alarme) – vous permet d'activer (*Enable*) ou de désactiver (*Disable*) l'alarme sonore.

Set Clock (Régler horloge) – vous permet de régler l'horloge interne.

- Effacer mémoire

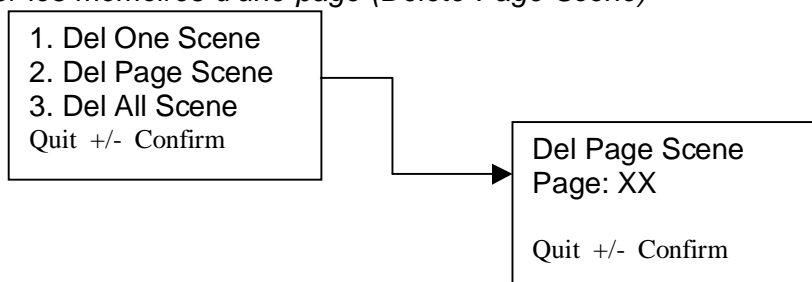
Effacer une mémoire (Delete One Scene)



Déplacez-vous via les flèches *Up* et *Down* pour sélectionner la page, puis appuyez sur l'un des boutons de Flash pour choisir la scène à supprimer. Enfin, appuyez sur *Confirm* pour valider.

("XX" représente le numéro de l'item)

Effacer les mémoires d'une page (Delete Page Scene)



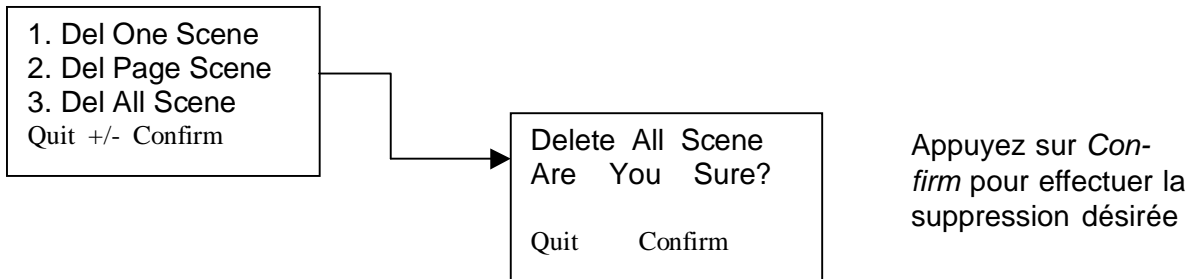
Delete Page Scene – supprime toutes les mémoires sur une seule page.

Déplacez-vous via les flèches *Up* et *Down* pour sélectionner la page Del Page Scene Page: XX. Puis appuyez sur *Confirm* pour valider.

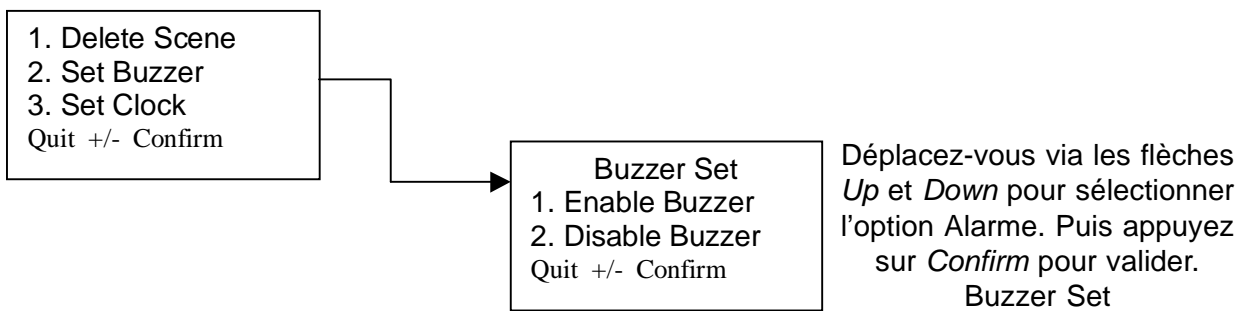
Note : Quand vous effacez toutes les scènes d'une page, la console avance automatiquement au numéro de page suivant pour effacer rapidement la page suivante. Et, quand la console est revenue en mode Restitution, la console a progressé vers ces pages en Direct.

Supprimer les mémoires (Delete All Scenes)

Delete All Scenes – supprime toutes les mémoires de toutes les pages.



- Réglage de l'alarme sonore (Set Buzzer)

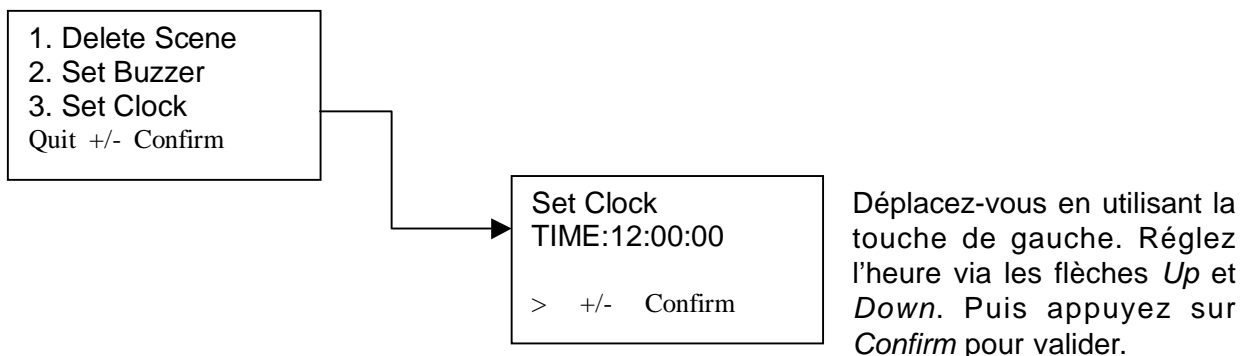


Set Buzzer – L'alarme vous avertit si la console de secours perd le signal DMX 512. Vous pouvez choisir entre activer (*Enable*) ou désactiver (*Disable*) l'alarme sonore. Il n'y a pas d'autre indication sur l'état de l'alarme.

Note : Quand le signal DMX est perdu, l'alarme sonne (si elle est activée) et la LED "DMX IN" clignote jusqu'à ce que le signal soit restauré sur la console lumière principale. Si vous agissez sur la console après la perte du signal, l'alarme s'éteindra d'elle-même, automatiquement.

- Réglage de l'horloge (Set Clock)

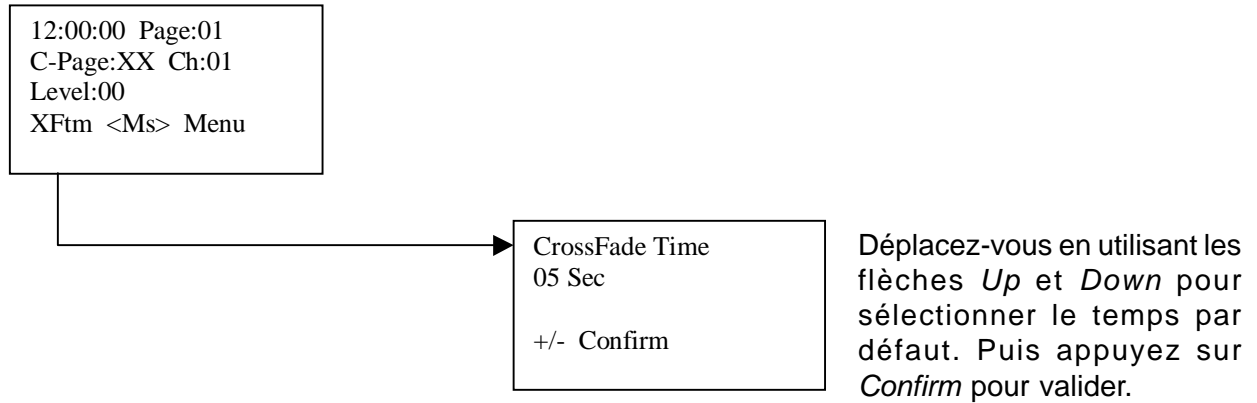
Set Clock – ceci vous permet de régler l'horloge de la console. L'heure s'affiche sous le mode 24 heures. La console revient automatiquement à l'écran principal après 5 secondes d'inactivité.



Transfert temporisé –

Cross fade time – cette fonction, représentée par “(XFtm)”, vous permet de régler le temps de transfert par défaut. Ce temps peut être une valeur entre 0 et 99 secondes.

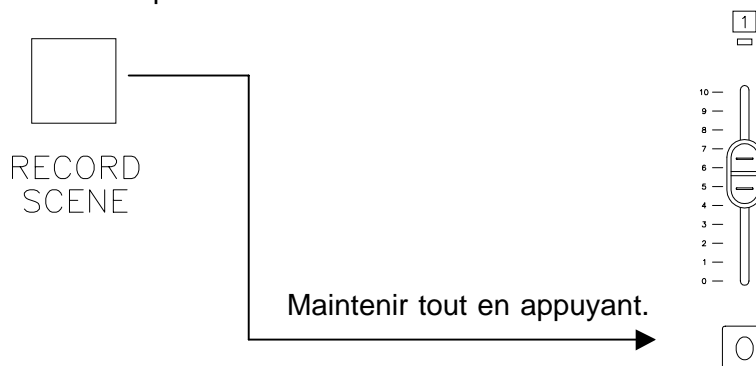
(Les touches de navigation vont de 0 à 99.)



Enregistrement de mémoires de secours

Une fois les consoles réglées pour autoriser l’enregistrement d’une mémoire de secours intitulée *page 1 scene 1*, avancez jusqu’à la mémoire sur la console lumière principale. Maintenez appuyé le bouton *Record Scene* et appuyez sur le bouton de Flash qui correspond au potentiomètre 1.

Cette opération va “capturer” la mémoire active sur la console lumière principale.



Toutes les LEDs clignotent momentanément. Après l’enregistrement, la LED qui se trouve au-dessus du potentiomètre sélectionné va s’allumer.

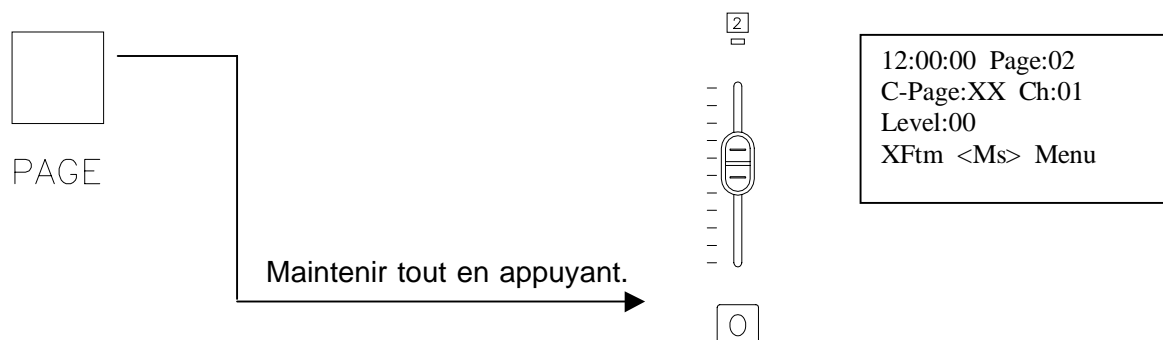
Vous pouvez répéter cette opération jusqu’à ce qu’une mémoire soit enregistrée dans chacun des 12 potentiomètres. Si vous devez enregistrer plus de 12 mémoires, changez de page.

Verrouillage de l’enregistrement

Pour empêcher un enregistrement accidentel, vous pouvez verrouiller le bouton *Record* en le maintenant appuyé pendant 5 secondes. Un symbole en forme de clé s’affiche sur l’écran LCD pour signaler l’interdiction d’enregistrer. Pour déverrouiller, appuyez sur le bouton *Record* pendant 5 secondes.

Changement de page -

Pour changer de page, maintenez le bouton Page appuyé tout en appuyant sur le bouton de Flash correspondant à la page requise. Par exemple, pour aller à la page 2 :

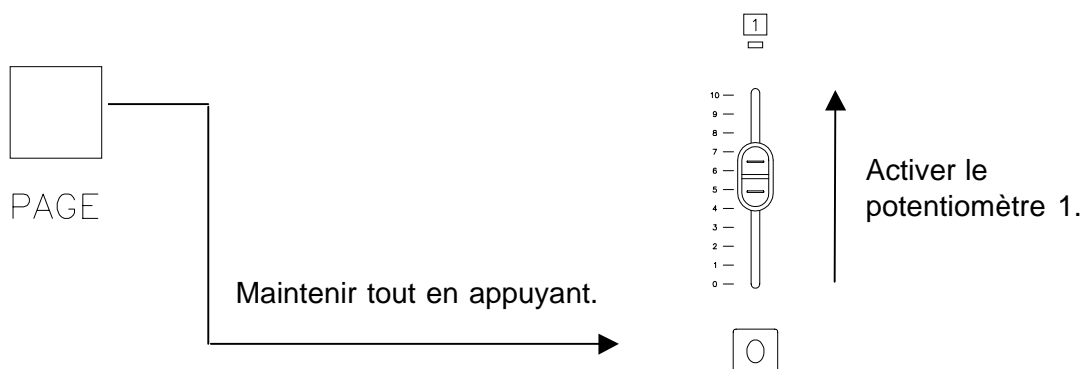


La console va passer à la page 2. L'écran LCD indique la page dans le coin supérieur droit. Vous noterez que les LEDs qui étaient allumées au-dessus des potentiomètres enregistrés se sont éteintes. Ceci vous indique qu'il n'y a pas de scène enregistrée sur la page 2.

Note : Si aucun potentiomètre n'a encore été activé, la dernière page active reste affichée sur la Page C- (page courante). La Page C- (page courante) indique "XX" si le dernier potentiomètre bougé est vide.

Restitution des mémoires de secours

Pour envoyer les mémoires de secours, il vous suffit d'aller à la page concernée et d'attribuer un niveau au potentiomètre concerné. Par exemple, allez à la page 1 et activez le potentiomètre 1.



Vous noterez que la page courante demeure inchangée jusqu'à ce que vous bougiez un potentiomètre après avoir changé de page. Dans l'éventualité où la page précédente comporterait des potentiomètres actifs, cette disposition empêche leur désactivation brutale. Pour en savoir plus sur les *Potentiomètres actifs d'une page non active*, reportez-vous ci-après à la section *Fonctionnement*

Pour enregistrer des préparations comme mémoires de secours sur la console 301, à partir de la console principale, c'est simple et rapide. Mais vous devez savoir certaines choses lorsque vous travaillez avec plusieurs pages.

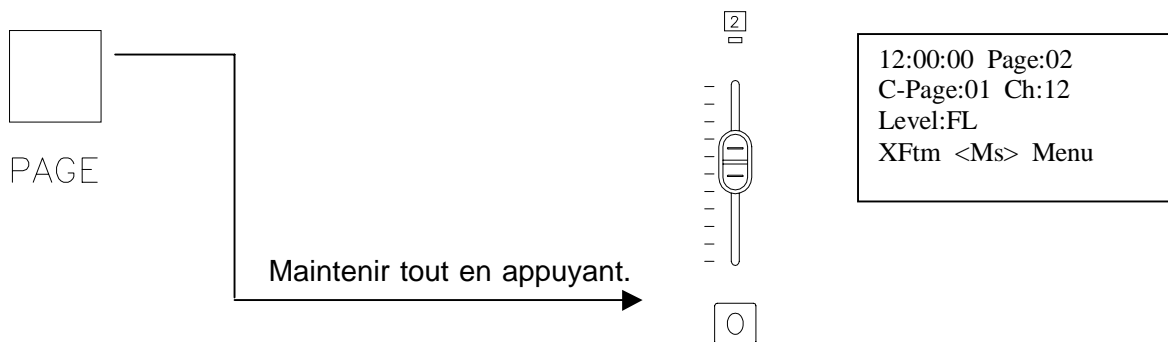
- Mémoires de secours sur plusieurs pages

Il est très courant d'avoir à effectuer un transfert entre une mémoire de secours qui se trouve sur une page et une mémoire de secours qui se trouve sur une autre page. L'exemple suivant vous montre comment aller du potentiomètre 12 sur la page 1 au potentiomètre 1 sur la page 2.

Assurez-vous d'abord que vous avez enregistré des mémoires de secours sur le potentiomètre 12 de la page 1 et le potentiomètre 1 de la page 2. Puis passez à la page 1 et montez le potentiomètre 12 à Plein Feu.

Si nécessaire, reportez-vous aux paragraphes *Enregistrement d'un mode* et *Changement de page*, ci-dessus.

Le potentiomètre 12 de la page 1 étant monté sur scène, passez à la page 2.



La console est maintenant en page 2, alors que la page active est la page 1 parce que c'est elle qui comporte encore un potentiomètre actif. Le potentiomètre actif est repéré comme le circuit 12 (*Ch:12*) sur l'écran LCD, avec le niveau à plein feu (100%).

12



Vous noterez que la LED clignote au-dessus du potentiomètre 12 pour signaler qu'il est toujours actif. C'est un *Potentiomètre actif dans une page non active*.

12:00:00 Page:02
C-Page:XX Ch:12
Level:00
XFtm <Ms> Menu

La *Page courante* ou active, affiche "XX" jusqu'à ce que vous bougiez l'un des potentiomètres de la nouvelle page 2.

Une fois que le potentiomètre 1 est actif, le potentiomètre sera repéré comme le circuit 01 (*Ch:01*) et son intensité (100%) est ainsi indiquée : *Level:FL*.

12:00:00 Page:02
C-Page:02 Ch:01
Level:FL
XFtm <Ms> Menu

12:00:00 Page:02
C-Page:01 Ch:12
Level:50
XFtm <Ms> Menu

Dès que le potentiomètre 12 (celui dont la LED clignote) est activé, l'écran LCD affiche la page sur laquelle il est actif, avec son numéro de circuit et son intensité. Quand le potentiomètre descend à zéro, sa LED s'éteint pour signaler que cette mémoire, située sur la page précédente (page 1), ne se trouve plus sur ce potentiomètre.

Note : Quand les mêmes numéros de potentiomètres sont utilisés dans plusieurs pages et qu'une mémoire est active sur un potentiomètre de la page précédente, ce potentiomètre conservera la préparation active jusqu'à ce qu'il soit descendu à zéro. Alors, il rechargera automatiquement la mémoire de la page courante. Sur l'écran LCD la Page C (page courante) vous en informe et la LED en haut du potentiomètre, de clignotante devient fixe.

Flash

Vous pouvez faire flasher temporairement toute préparation enregistrée. Pour cela, exercez une brève pression sur le bouton de flash qui se trouve en bas du potentiomètre approprié.

Mode Événements temporisés

Capacité

Vous pouvez enregistrer 12 événements temporisés. Les événements sont déclenchés via le système d'horloge interne. Les événements temporisés peuvent être restitués dans n'importe quel ordre.

Changement de mode

1. Back Up 2. Events Player 3. 12 Ch Control Quit +/- Confirm
--

Pour passer en mode Événement temporisé, maintenez les touches Up et Down EN MEME TEMPS pendant 3 secondes. Une liste s'affiche sur l'écran LCD.

Déplacez-vous avec les flèches *Up* et *Down* pour aller sur *Events Player* (Configuration des Événements). Remarquez le curseur qui clignote sur la sélection courante. Quand le curseur est sur le mode désiré, appuyez sur *Confirm* pour valider.

Affichages des Menus Configuration des Événements

Écran principal -

Voici l'affichage principal du menu en mode Configuration des Événements. L'écran affiche les informations suivantes...

Time – horloge interne de la console. (Se règle dans le *Menu*.)

12:00:00 Event Stop CH:01 LL:00 Start <Ms> Menu
--

Event Stop – signale qu'il n'y a pas d'événement en train de se dérouler.

Ch – indique le circuit qui était actif en dernier.

LL – indique le niveau de la dernière action du circuit.

Start – ce bouton permettra à la console de démarrer le dernier événement prévu.

<Ms> - ceci vous permet de savoir que la console est en mode Maître.

Avec une seule console 301, cet affichage devrait toujours être *Ms*.

Menu – vous permet de régler les options de configuration et de supprimer des items spécifiques du mode courant.

Menu -

1. Delete Event 2. Set Default Ft 3. Set Buzzer Quit +/- Confirm

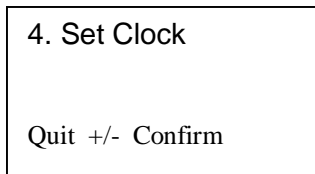
Menu – il donne accès au menu Configuration des Événements dans lequel vous pouvez supprimer des rubriques, régler le temps par défaut des transferts, régler l'horloge et l'alarme.

Delete Event – livre les options pour supprimer des événements.

Set Default Fade Time – vous permet de régler le temps de transfert par défaut (59'59").

Set Buzzer – permet d'activer (*Enable*) ou de désactiver (*Disable*) l'alarme.

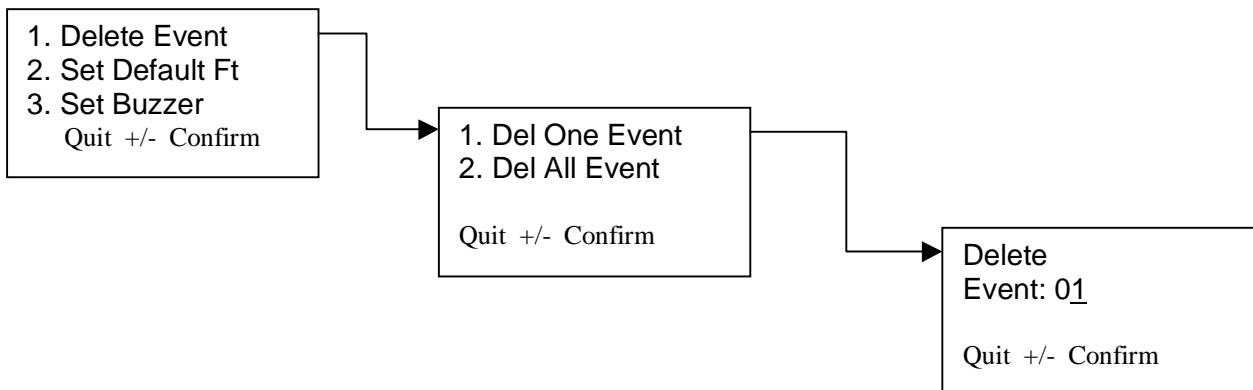
La quatrième rubrique n'est pas visible au départ. Utilisez les flèches *Up* et *Down* pour y accéder.



Set Clock – permet de régler l'horloge interne

- Supprimer Événement

Supprimer un seul Événement (Delete One Event)

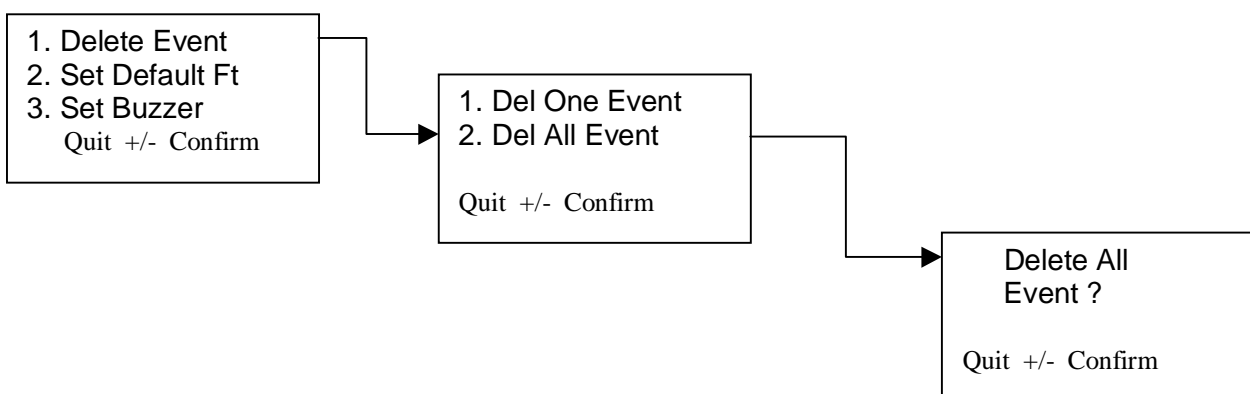


Delete One Event – vous permet de supprimer un seul événement.

Déplacez-vous en utilisant les flèches *Up* et *Down* pour sélectionner l'événement à supprimer. Puis appuyez sur *Confirm* pour valider.

Supprimer tous les Événements (Delete All Events)

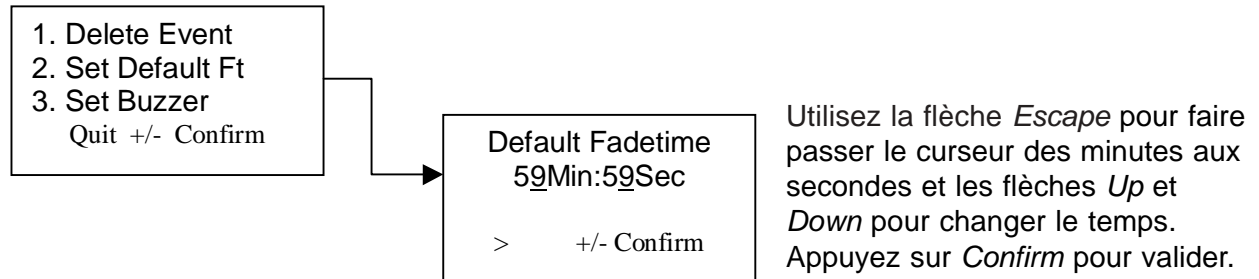
Delete All Event – vous permet de supprimer tous les événements enregistrés.



Appuyez sur *Quit* pour ne pas supprimer les événements ou sur *Confirm* pour supprimer tous les événement.

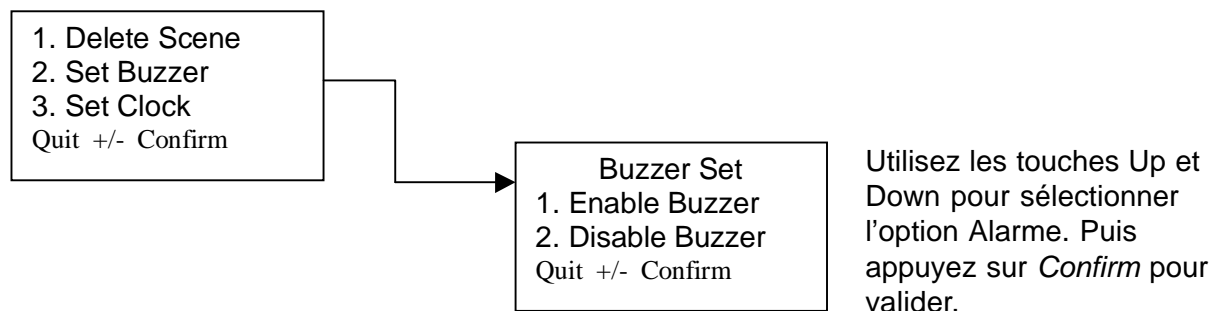
- Régler le temps de transfert par défaut

Set Default Fade Time – permet à l'opérateur de régler le temps de transfert par défaut pour les événements.



- Régler l'alarme sonore

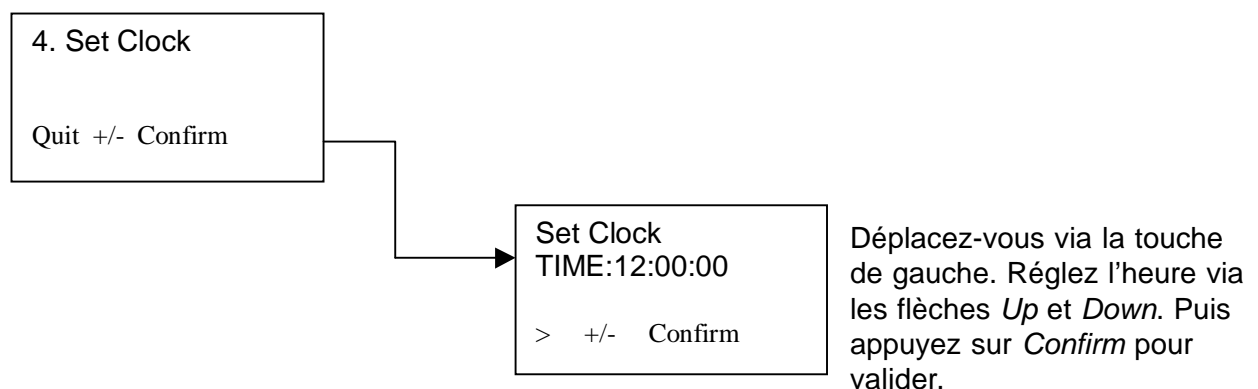
Set Buzzer – L'alarme sonore signale que la console a perdu le signal DMX. Les options sont : Activer (*Enable*) ou Désactiver (*Disable*). Rien d'autre n'indique le statut de l'alarme.



Note : Si le signal DMX a disparu, l'alarme sonne et la LED "DMX In" clignote jusqu'à restauration du signal.

- Réglage de l'horloge

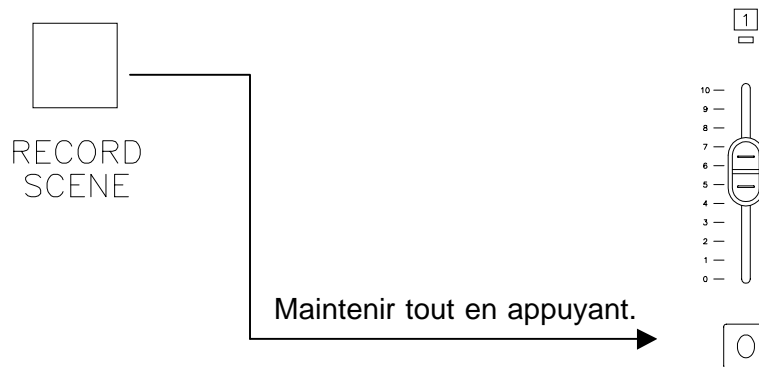
Set Clock – vous permet de régler l'horloge interne de la console. L'heure s'affiche sur le mode de 24 heures. La console revient automatiquement à l'écran principal après 5 secondes d'inactivité.



Enregistrement des Événements temporisés

Une fois les consoles configurées de manière à enregistrer un événement temporisé sur le potentiomètre 1, vous pouvez avancer jusqu'à la mémoire qui se trouve sur la console lumière principale. Maintenez le bouton *Record Scene* tout en appuyant sur le bouton *Flash* qui correspond au potentiomètre 1.

Ainsi, vous avez capturé la mémoire courante de la console lumière principale.

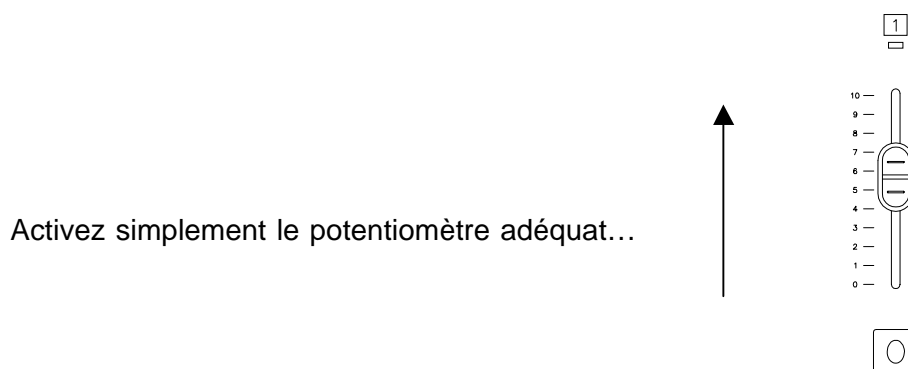


Toutes les LEDs clignotent momentanément. Une fois l'enregistrement effectué, la LED du potentiomètre concerné s'allume.

Vous pouvez répéter l'opération jusqu'à ce que les 12 potentiomètres contiennent chacun une mémoire.

Restitution manuelle des Événements temporisés

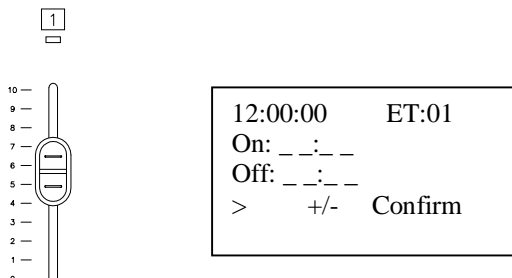
Les événements temporisés peuvent être restitués comme de simples préparations.



Notez que le circuit et l'intensité de l'événement temporisé apparaissent ainsi dans la fenêtre de l'écran : CH: 01 LL:Intensity

Programmation de la restitution des Événements temporisés

Une fois un événement enregistré, vous pouvez décider de sa restitution à un moment précis. Pour programmer la restitution de l'événement 1, appuyez sur le bouton de flash du potentiomètre 1.



Appuyez sur le bouton de flash du potentiomètre.

Utilisez la touche *Escape* pour passer des heures aux minutes, pour les temps d'apparition et de disparition de l'Événement. Puis utilisez les flèches *Up / Down* pour régler le temps programmé pour l'apparition et la disparition via. Appuyez sur *Confirm* pour valider.

La mention "ET:01" dans le coin, signale un événement en cours de programmation.

Notez que l'horloge est au format 24 heures et que les touches Up et Down font le tour des heures et des minutes.

Vous ne pourrez pas programmer la restitution d'un événement s'il n'a pas été enregistré.

La fenêtre de la programmation se refermera automatiquement après 5 secondes d'inactivité.

```
Set Fade Time
1.Fade In:00:05
2. Default (00:05)
> +/- Confirm
```

Utilisez la touche *Escape* pour déplacer le curseur et régler le temps de fondu. Le temps de fondu par défaut est répertorié ci-dessous.

Pour changer le temps de fondu par défaut, reportez-vous au paragraphe "Réglage du temps de fondu par défaut".

Répétez la procédure ci-dessus pour tous les événements que vous devez enregistrer.

Lancement des événements temporisés

Une fois que vous avez programmé les événements temporisés, vous devez faire démarrer la liste des événements pour qu'ils commencent à se dérouler.

```
12:00:00
Event Stop
CH:01 LL:00
Start <Ms> Menu
```

Pour démarrer la liste des événements, appuyez sur *Escape*.

Maintenant que vous avez activé la liste des événements, l'écran LCD affiche le prochain événement, suivant l'ordre chronologique, ainsi que son temps de départ. Pour l'arrêter, appuyez sur *Escape*.

Notez que, lorsque vous faites démarrer la liste des événements, les LEDs témoins s'éteignent pour vous signaler que les potentiomètres sont maintenant désactivés. Si vous lancez la liste des événements alors qu'un potentiomètre est actif, les intensités qu'il contient se figent et ce potentiomètre devient inactif. Arrêtez la liste des événements : les niveaux en sortie utiliseront le temps de fondu par défaut pour aller en douceur jusqu'aux intensités des potentiomètres courants. Ensuite, les mouvements de potentiomètres se feront sans utiliser le temps par défaut.

```
12:00:00
Event:01 On
Off At: 17:00
Stop <Ms>
```

Une fois que l'événement a démarré, l'affichage de l'écran LCD indique ce qui se passera quand l'événement s'arrêtera.

Pendant le fondu de l'événement, la ligne inférieure de l'écran LCD indique le compte à rebours du fondu.

```
12:00:00
Event:01 On
Off At: 17:00
Stop <00:09>
```

Si vous désirez interrompre la temporisation de l'événement, appuyez sur *Escape* pour l'arrêter : l'événement disparaîtra en fondu suivant le temps par défaut.

Notez que, une fois la liste des événements démarrée, il est impossible de changer de mode. Ceci, pour éviter qu'un événement ne soit envoyé accidentellement pendant que vous travaillez sur la console en mode Direct (Live). Si vous désirez passer en mode Circuits ou en mode de Secours, vous devez d'abord arrêter l'événement.

12 Mode Contrôle des circuits

Capacité

La console 301 peut être utilisée comme un pupitre manuel à préparation doté d'une véritable trame DMX 512 qui lui offre les possibilités d'un patch de 512 adresses DMX. La console 301 peut alors contrôler 12 circuits sur une seule préparation. La fonction de maintien (Hold) lui permet de fonctionner en mode Deux préparations.

Changement de Mode

```
1. Back Up
2. Events Player
3. 12 Ch Control
Quit +/- Confirm
```

Pour passer en mode Préparation manuelle, appuyez EN MEME TEMPS sur les touches Up et Down pendant 3 secondes. Une liste apparaît sur l'afficheur LCD.

Déplacez-vous avec les touches Flèche vers le haut et Flèche vers le bas pour sélectionner le contrôle de 12 circuits (*12 Channel Control*). Vous remarquerez que le curseur clignote sur la sélection courante. Quand vous avez amené la surbrillance sur le mode désiré, appuyez sur *Confirm* pour valider.

Affichages des Menus pour le contrôle de 12 circuits

Écran principal -

```
00 00 00 00
00 00 00 00
00 00 00 00
XFtm <Ms> Patch
```

Voici l'affichage du menu principal en mode Contrôle de 12 circuits. Sur l'écran, les informations apparaissent comme suit :

00 – intensité des circuits. Chaque ensemble de chiffres se réfère à l'intensité de chaque circuit : 0 – FL (de 0 à Plein Feu) et 1 – 12

(pour les circuits de 1 à 12).

XFtm – (temps du transfert – utilisable seulement avec la fonction de maintien *Hold*) Ceci représente le temps que peut prendre la console pour descendre à zéro les niveaux de la préparation "Maintenue" tout en montant les intensités des potentiomètres au niveau maximum prévu pour la nouvelle préparation. Ainsi, en utilisant la fonction de maintien, il vous est possible de régler le temps de transfert par défaut pour effectuer un transfert entre des préparations.

<Ms> - cette indication vous signale que la console est en mode Maître. Lorsque vous utilisez une seule console 301, elle doit toujours afficher *<Ms>* puisqu'elle ne peut être esclave dans cette configuration.

Patch – cette indication vous permet d'attribuer une adresse DMX entre 1 et 512 à un numéro de circuit entre 1 et 12.

- Temps de transfert (XFtm)

CrossFade Time

```
00 00 00 00
00 00 00 00
00 00 00 00
XFtm <Ms> Patch
```

Crossfade time – cette rubrique vous permet de changer le temps de transfert par défaut. Vous pouvez régler ce temps entre 0 et 99 secondes.

```
CrossFade Time
05 Sec
+/- Confirm
```

- Patch

Patch – cette rubrique vous permet de visualiser le patch et de modifier l'affectation des gradateurs aux circuits de contrôle de la console.

Édition du Patch

```
00 00 00 00
00 00 00 00
00 00 00 00
XFtm <Ms> Patch
```

Edit Patch – Cette rubrique vous permet de modifier le patch. Déplacez-vous avec les touches Flèche vers le haut et Flèche vers le bas pour sélectionner *Edit Patch*. Puis validez avec *Confirm*.

```
1. Edit Patch
2. Display Patch
3. Default Patch
Quit +/- Confirm
```

```
Edit Patch
Bump Button=CH
Dmx:027 to Ch:02
Quit +/- Unpatch
```

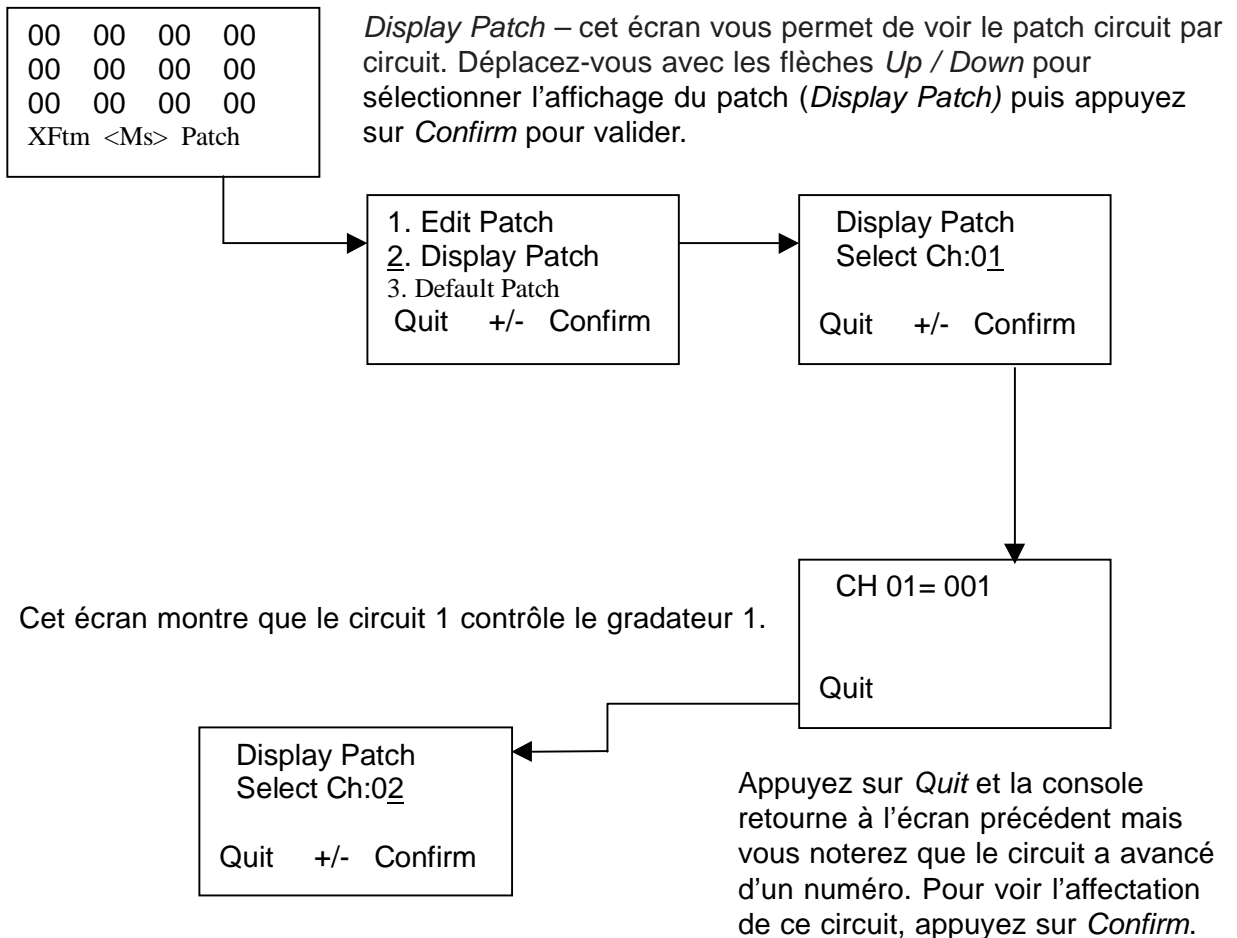
Appuyez sur les touches Flèche vers le haut et Flèche vers le bas pour sélectionner le gradateur dont vous voulez modifier l'affectation. Puis appuyez sur bouton situé sous le circuit pour affecter le numéro du gradateur sélectionné à ce numéro de circuit.

L'écran d'édition du patch, ci-dessus, vous montre que le gradateur 27 est affecté au circuit 2. Les touches Flèche vers le haut et Flèche vers le bas vous permettent de vous déplacer dans la liste des numéros de gradateurs. Pour chacun, l'écran vous indiquera à chaque fois sur quel circuit il est affecté. Chaque fois qu'un gradateur indique, "Ch:XX", cela veut dire que ce gradateur n'est affecté à aucun circuit et que vous ne pourrez pas le contrôler avec la console tant que vous ne lui aurez pas affecté un circuit dans le patch.

Pour afficher les gradateurs qui ne sont pas patchés, allez jusqu'à *Display Patch* (Affichage du patch) et regardez le circuit 0. Vous trouverez des instructions à la section Afficher le patch de ce manuel.

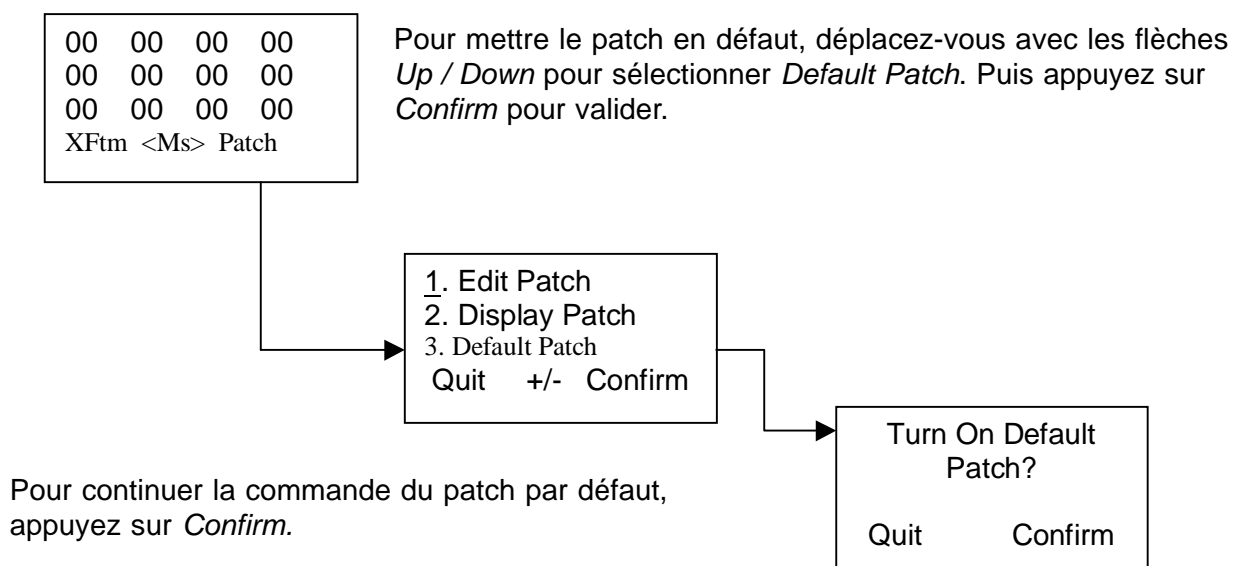
Comme il s'agit d'un patch électronique, tout numéro de circuit peut contrôler autant de gradateurs que nécessaire sur les 512 disponibles.

Affichage du Patch



Patch par défaut

Default Patch – cette rubrique vous permet de ramener la console à un patch "clair" (gradateur 1 sur circuit 1). Pour les 12 circuits, chaque gradateur sera affecté au circuit qui porte son numéro. Les gradateurs 13 à 512 ne reçoivent pas d'affectation.

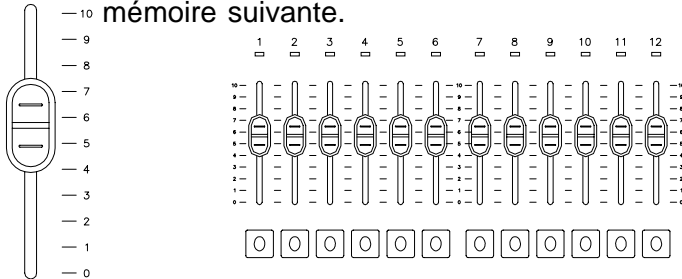


Mode manuel Une préparation

MASTER

Vérifiez que le général est à 100% ou à l'intensité désirée.

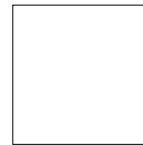
Tous les potentiomètres actifs ont été capturés. Réglez les niveaux des potentiomètres pour la mémoire suivante.



Réglez les potentiomètres 1 à 12 aux intensités désirées pour créer votre mémoire.

Maintien – Mode Deux préparations

La fonction de maintien Hold vous permet de “maintenir” ou de “capturer” les intensités contenues dans les potentiomètres actifs. Vous pouvez alors leur donner d’autres intensités afin de créer une nouvelle mémoire ou préparation.

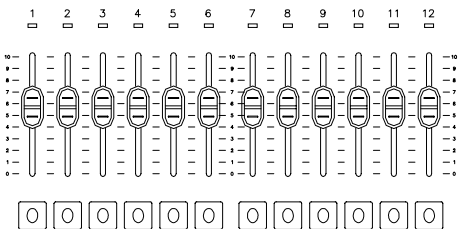


HOLD

Pour activer la fonction Maintien, appuyez sur le bouton *Hold*.

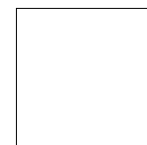
00	00	00	00
00	00	00	00
00	00	00	00
XFtm	<Hold>	Patch	

L'écran LCD signale que la fonction Maintien est activée en faisant clignoter <Hold> sur la ligne de texte inférieure.



Tous les potentiomètres actifs ont été capturés. Réglez les niveaux des potentiomètres pour la mémoire suivante

Appuyez de nouveau sur le bouton *Hold* et la nouvelle préparation va apparaître pendant que l'ancienne va disparaître.



HOLD

Voyez l'écran LCD pour le compte à rebours du transfert avec le temps par défaut.

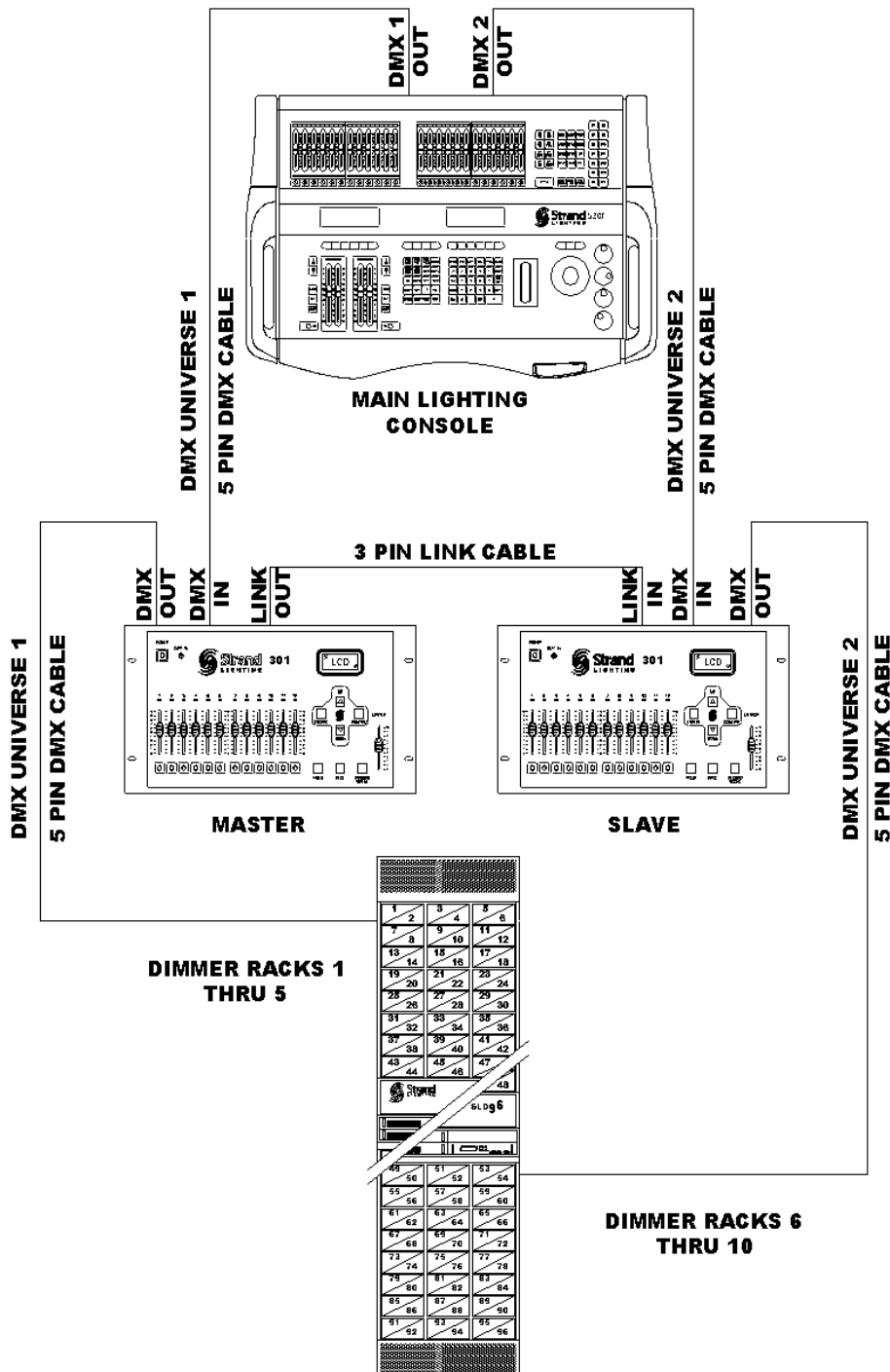
Plusieurs Unités/Multiple Units

Capacité

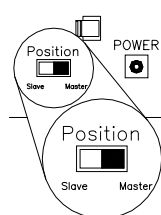
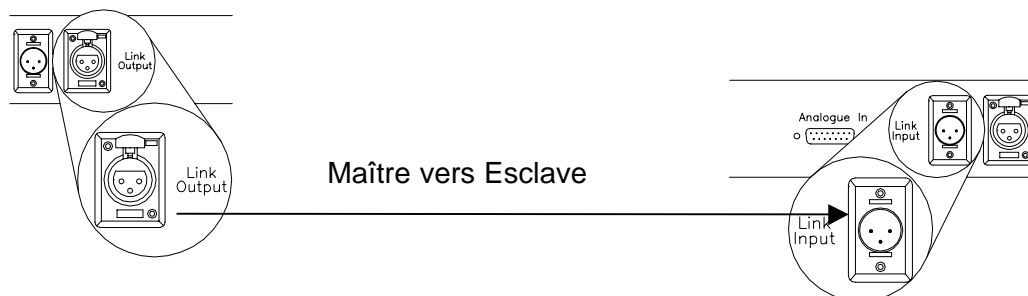
Chaque console 301 peut distribuer une trame DMX. Vous pouvez connecter jusqu'à 32 consoles 301.

Configuration

Pour un système comportant deux consoles, Strand vous recommande que la première trame DMX soit commandée par le Maître et que l'esclave commande la seconde trame. Vous trouverez, illustré ci-dessous, le schéma de branchement recommandé.

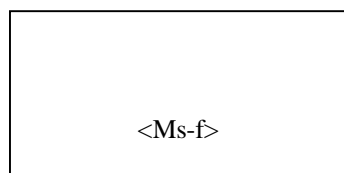


Connectez un câble XLR 3 broches à l'entrée Link Input de la console 301 maître et reliez-le à la sortie Link Output de la console 301 esclave.



Réglez dans la position appropriée le commutateur *Master / Slave* qui se trouve sur le panneau arrière des consoles

Note : L'écran LCD relaiera toujours le mode courant de la console.



Si la console affiche la mention <Ms-f> (*Master Fail*) cela signale que deux consoles Série 301 sont réglées en même temps comme console maître. Vérifiez bien que, seul, le commutateur *Master / Slave* de la première console 301 est réglé sur Maître.

Fonctionnement

Dans les systèmes à multiples unités, tous les procédures de fonctionnement sont les mêmes, en tenant compte du fait que chaque console 301 ne peut contrôler qu'une seule trame DMX.

Fonctionnement de l'entrée analogique

L'entrée analogique qui se trouve sur le panneau arrière de la console est destinée aux commandes externes. Vous pouvez connecter à votre 301 un **jeu d'orgues manuel (remote slider panel)** ou une console analogique de 12 circuits pour l'accès à distance des 12 potentiomètres de la console qui se trouvent sur la page 12 du mode *Backup* (Secours). Dans ce mode, cette entrée s'ajoute en HTP (priorité à l'intensité la plus élevée).

Notez bien que la sortie maximum de l'alimentation analogique est 200 mA.

Conclusion

Voici la fin du manuel d'instructions pour la console Série 301 de Strand.

Accessoires

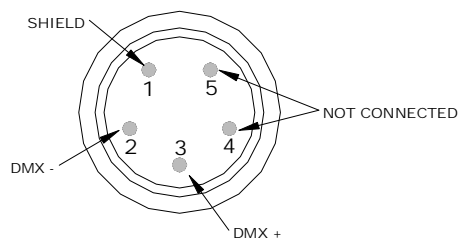
Une housse vinyle de remplacement existe pour votre console. Pour connaître le prix et la disponibilité de cet accessoire, contactez votre agent Strand.

Annexe A

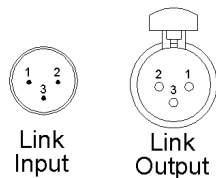
Entrée du signal de contrôle

L'entrée DMX 512 accepte un signal de contrôle numérique multiplexé, conforme aux normes que l'USITT a définies pour le protocole DMX 512 (1990). Vous pouvez demander à l'USITT le document détaillé concernant ce protocole.

L'entrée du signal de contrôle se fait par une fiche XLR 5 broches Mâle. La Figure 9 illustre les connexions des broches. Une fiche XLR Femelle est prévue pour vous permettre de brancher en cascade une série de **SD 6 packs** (ou tout autre appareil DMX).

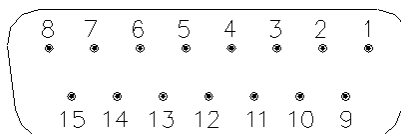


Link Input (Entrée Liaison)



Pin	1	2	3
	Shielded	Signal A	Signal B

Analogue In (Entrée analogique)



Pin	1-12	13	14,15
	Analogue In	+10v	GND

Index

Symbols

- Effacer mémoire 15
- Mémoires de secours sur plusieurs pages 19
- Patch 28
- Réglage de l'alarme sonore (Set Buzzer) 16
- Réglage de l'horloge 23
- Réglage de l'horloge (Set Clock) 16
- Régler l'alarme sonore 23
- Régler le temps de transfert par défaut 23
- 12 Mode Contrôle des circuits 27

A

- Accessoires 33
- Affichage du Patch 29
- Affichages des Menus Configuration des Événements 21
- Affichages des Menus pour le contrôle de 12 circuits 27
- Affichages des Menus Sauvegarde (Back up) 14
- Analogue In 10
- Analogue In (Entrée analogique) 34
- Annexe A 34

B

- Bouton Hold 9
- Boutons de Flash 9

C

- Changement de page - 18
- Commutateur d'alimentation de la console 10
- Commutateur de Position 10
- Conclusion 33
- Confirm 9
- Conformité 6
- Connecteur d'alimentation 10

D

- Découverte de la Console 6
- DMX Input 10
- DMX Output 10
- Down 9

E

- Écran LCD 10
- Effacer les mémoires d'une page 15
- Enregistrement de mémoires de secours 17
- Enregistrement des Événements temporisés 24
- Entrée du signal de contrôle 34
- Escape 9

F

- Face Arrière 7
- Face Avant 7
- Flash 20
- Fonctionnement de l'entrée analogique 32

G

- Guide abrégé 9

I

- Indicateur d'entrée DMX 10

L

- Lancement des événements temporisés 25
- Le concept 6
- LEDs témoins 10
- Link Input 10
- Link Input (Entrée Liaison) 34
- Link Output 10

M

- Maintien – Mode Deux préparations 30
- Master 9
- Menu - 15
- Mode Événements temporisés 21
- Mode manuel Une préparation 30
- Mode Sauvegarde (Back up) 14
- Montage en rack 12

N

- Navigation de base 13

P

- Page 9
- Patch par défaut 29
- Plusieurs Unités/Multiple Units 31
- Potentiomètre de circuit 9
- Pour changer de mode 13
- Pour commander 6
- Pour commencer 6
- Préambule 2
- Programmation de la restitution des Événements tem 25

R

- Record Scene 10
- Restitution des mémoires de secours 18
- Restitution manuelle des Événements temporisés 24

S

- Spécifications mécaniques 6
- Strand à travers le monde 3
- Supprimer les mémoires (Delete All Scenes) 16
- Supprimer un seul Événement (Delete One Event) 22

T

- Touches de navigation 9
- Transfert temporisé – 17

U

- Up 9

V

- Verrouillage de l'enregistrement 17