

Manuel d'utilisation

BOTEX DC 136



1 Introduction	4
2 Instructions de Sécurité	4
3 Notice d'information	4
4 Généralités et spécifications	5
4.1 Généralités	5
4.2 Spécifications	5
5 Contrôle de base	6
5.1 Face avant	6
5.2 Face arrière	7
6 Guide de l'opérateur	8
6.1 Contrôle des canaux du projecteur avec le « joystick »	8
6.2 Programmer ou enregistrer un projecteur scène/poursuite	8
6.2.1 Programmer/enregistrer un projecteur scène	9
6.2.2 Programmer/enregistrer un projecteur poursuite	10
6.3 Sélectionner ou désélectionner un projecteur scène/poursuite	10
6.3.1 Sélectionner/désélectionner un projecteur scène	10
6.3.2 Sélectionner/désélectionner un projecteur poursuite	11
6.4 Effacer un projecteur de poursuite	13
(Opération sur PAR)	13
6.5 Programmer ou enregistrer une scène/poursuite PAR	13
6.5.1 Programmer/enregistrer une scène PAR	13
6.5.2 Programmer/enregistrer une poursuite PAR	14
6.6 Sélectionner ou désélectionner une scène/poursuite PAR	14
6.6.1 Sélectionner/désélectionner une scène PAR	14
6.6.2 Sélectionner/désélectionner une poursuite PAR	15
6.7 Effacer une poursuite PAR	16

7 Programmations	16
7.1 Entrer dans le mode programmation	16
7.2 Enregistrement de données sur carte CF	17
7.3 Lire carte CF	17
7.4 Patcher le canal (assigner)	17
7.5 Temps de fondu enchaîné Pan/Tilt	18
7.6 Mode affichage (100/255)	18
7.7 Canal MIDI	19
8 Notice carte CF	19
9 Implémentation MIDI	20
10 Effacement mémoire	20

1 Introduction

Vous avez fait le bon choix en achetant cette Botex DC136. Cet appareil est une console professionnelle 136 canaux DMX avec de grandes capacités. Ce contrôleur digital de lumière est composé de deux parties : l'une pour les projecteurs et l'autre pour les PAR. Vous pouvez ainsi contrôler aussi bien les projecteurs que les PAR et en fonction de vos besoins des effets lumières des scènes.

2 Instructions de sécurité

Chaque unité a été testée individuellement et emballée soigneusement. Déballez l'appareil avec précaution et conservez les emballages pour utilisation future. Merci de lire ce mode d'utilisation en totalité car il fournit des informations précieuses sur les instructions de sécurité, l'utilisation et l'entretien.

Attention !

Ne jamais ouvrir ou réparer l'appareil vous-même car votre garantie sera annulée. Les modifications ou réparations ne doivent être effectuées que par un installateur agréé.

3 Notice d'Information

- Vérifier que votre unité ne soit pas endommagée et que tous les accessoires sont fournis. Si vous constatez un manquant ou un dommage, ne pas utiliser l'appareil et contactez immédiatement votre revendeur.
- Les réparations ne doivent être faites que par un installateur agréé.

4 Généralité et Spécifications

4.1 Généralités

- Console hybride de 16 unités DMX (8 projecteurs & 8 PAR)
- 6 programmes libres de PAR, ONE/MIX/SEQ disponibles
- 8 programmes libres de projecteurs, MIX/SEQUENCE disponibles
- 136 canaux DMX (8 canaux PAR et jusqu'à 16 canaux par projecteurs)
- 96 projecteurs scène/ PAR scène disponibles
- Contrôle de vitesse, durée du temps de fondu enchaîné, maître pour les Poursuites
- Mouvement joystick du Pan/Tilt & Pan Fine/Tilt
- Accès à la carte CF (32MB) pour l'échange de données et mémoires
- Blackout
- Contrôle de la durée du temps de fondu enchaîné
- Mémoire en cas de coupure et activation machine à brouillard
- Contrôle MIDI des scènes, poursuites et blackout
- Entré Audio et micro intégré pour fonction musique

4.2 Spécifications

- Modèle : BOTEX DC 136
- Alimentation : DC 9-15V,600 mA min.
- Ecran LED : 2 X 16 caractères
- Audio : Microphone intégré
- Sortie DMX : Connecteur 3 broches DMX femelles
- Dimensions : 482x178x80 mm
- Poids : 6.2 kg

5 Contrôle de base

5.1 Face avant

- Touche « **SCENE** » Appuyez sur cette touche pour charger et sauvegarder la scène.
- Touche « **CHASE** » Appuyez sur ces touches pour charger et sauvegarder la poursuite.
- Touche « **FIXTURE** » Pour sélectionner les projecteurs pour des mises au point, des programmations ou des enregistrements.
- Potentiomètres « **DIMMER** » Pour contrôler et ajuster le niveau du « dimmer » de chaque canal.
- Touche « **PAGE** » Pour sélectionner la page de votre scène ou de votre poursuite.
- Touche « **STEP/MIX/SEQ** » Pour activer la fonction « **STEP** » (pas) ou pour passer du mode « **MIX** » au mode « **SEQUENCE** ».
- Touche « **TAP SYNC** » Faire des pressions répétées pour établir un taux de poursuite.
- Touche « **AUDIO** » Utilisée pour activer le taux de poursuite ou pour programmer une scène à effet audio.
- Touche « **GROUP** » Pour sélectionner plus de projecteurs pendant le maintien de cette touche simultanément.
- Touche « **BLACKOUT** » Permet d'activer ou de désactiver la sortie DMX. Quand la LED s'allume, ceci indique que la sortie DMX est désactivée. Appuyez une seconde fois. Sa LED s'éteint. La sortie DMX est réactivée.
- Touche « **SETUP** » Appuyez sur cette touche pendant 3 secondes pour accéder au menu de programmation.
- Touche « **FOG MACHINE** » Cette touche est utilisée pour contrôler la machine à brouillard. La LED correspondante indique des étapes suivantes: « **HEATING** » (préchauffage) ou « **READY** » (prêt).
- Touche « **DEL** » Permet d'effacer une scène ou une poursuite.
- Touche « **RECORD** » Appuyez et maintenez la pression pendant 5 secondes pour accéder au mode Scène/Poursuite. Pour aussi enregistrer une scène ou une poursuite.
- Touche « **ESC** » Permet d'annuler l'opération ou pour quitter.
- Touche « **UP/DOWN** » Pour sélectionner ou ajuster la fonction ou le niveau souhaité.
- Touche « **CH.PAGE** » Appuyez sur cette touche pour passer de « **Ch1-8** » à « **Ch9-16** ».

La LED éteinte indique que les canaux 1-8 sont disponibles tandis que la LED allumée indique que les canaux 9-16 sont disponibles.

- Touche « **FINE** » Utilisez cette touche pour ajuster le niveau avec une marge minimale.
- Touches « **^ v < >** » Permet d'ajuster le mouvement Pan/Tilt
- Touche « **Joystick** » Permet de contrôler et d'ajuster le niveau grâce au mouvement Pan et Tilt.
- Touche « **STANDBY** » Appuyez sur cette touche pour activer ou désactiver la sortie des PAR. Cette fonction est similaire à la fonction « **BLACKOUT** ».
- Touche « **FADE + SPEED** » Permet de sélectionner Fade time ou « No Fade Time »
- Touche « **FULL ON** » Appuyez pour sortir tous les PAR à intensité maximale.
- Touche « **AUTO** » Utilisez pour activer le mode AUTO.
- Touche « **ONE/MIX/SEQ** » Pour sélectionner le mode « **ONE** », « **MIX** » ou « **SEQUENCE** ».
- Touche « **SPEED** » Permet d'ajuster la vitesse.
- Touche « **FADE** » Permet d'ajuster le niveau du temps de fondu enchaîné.
- Touche « **AUDIO** » Permet d'ajuster les effets AUDIO.
- Touche « **MASTER** » Permet d'ajuster ou de modifier totalement la sortie console.

5.2 Face arrière

- Interrupteur « **ON/OFF** » : Permet de d'allumer ou d'éteindre votre console.
- Sortie « **DC** » : DC 9 <15V, 500 mA min.
- Sortie « **AUDIO LINE** » : 0,1V < 1Vp-p
- Sélection polarité DMX : Permet de sélectionner la polarité du DMX (2-, 3+ / 2+, 3-).
- Sortie « **DMX** » : Permet l'envoi de données.
- Entrée « **MIDI** » : Permet de recevoir des données MIDI.
- Entrée « **FOG MACHINE** » : Permet de brancher une machine à brouillard.
- Prise « **CF CARD** » : Permet d'insérer une carte CF.
- Sortie « **EXT STEP CONTROL** » : Permet d'entrer les signaux de contrôle externe du pas.

6 Guide de l'opérateur

Opération sur projecteur

6.1 Contrôle des canaux du projecteur avec le « joystick »

- Cet appareil à 8 touches projecteurs pour sélectionner respectivement 1-8 projecteurs.
- Chaque projecteur peut être sélectionné en appuyant sur la touche poursuite correspondante. Sa LED s'allume. En appuyant sur la touche poursuite une seconde fois permet d'éteindre le projecteur.
- Plus de projecteurs peuvent être sélectionnés pendant le maintien de la touche « GROUP » en même temps.
- Le « Joystick » peut être utilisé pour contrôler les projecteurs sélectionnés (la LED clignote). Et les ajustements seront visibles sur l'écran LCD à travers le mode 100/255.
- Le projecteur désactivé (LED éteinte) n'indiquera pas de réception signal.
- Le canal peut être contrôlé par le « joystick ». Les ajustements PAN, TILT, « PAN FINE » et « TILT FINE » sont disponibles.

6.2 Programmer ou enregistrer un projecteur scène/poursuite

Avant de programmer, merci d'appuyez et de maintenir la touche « RECORD » pendant 5 secondes pour entrer dans le mode Scène/Poursuite. La LED s'allume et l'écran LCD affiche :

SELECT	A	SCENE
OR CHASE !		PAGE X X

6.2.1 Programmer ou enregistrer un projecteur scène

(1) Appuyez et maintenez la touche « RECORD » pendant 5 secondes pour entrer dans le mode Poursuite/Scène. Puis sélectionnez la page de la scène par les touches haut/bas.

(2) Sélectionnez et appuyez sur la touche scène. La LED clignote rapidement et l'écran LCD affiche :

EDIT SCENE X / PG X X
SAVE ESC PAGE X X

(3) Sélectionnez un ou plusieurs projecteurs, programmer une scène avec les potentiomètres. L'utilisateur peut aussi insérer une scène enregistrée pour la programmation d'une nouvelle scène.

(4) Sélectionnez une autre série de scènes, répétez étapes (3).

(5) Appuyez sur la touche « RECORD » pour enregistrer la scène. Tous les LED clignotent soudainement. L'utilisateur peut maintenant programmer et enregistrer une autre scène.

Nota : En mode « RECORD », l'utilisateur peut effacer une scène projecteur.

Sélectionnez et appuyez une touche de scène enregistrée dans le mode

« RECORD ». La LED clignote rapidement. Puis appuyez sur la touche DEL pour effacer la scène. Tous les LEDs vont clignoter soudainement. (Appuyez sur « ESC » pour quitter).

6.2. 2 Programmer ou enregistrer un projecteur poursuite

- (1) Appuyez et maintenez la touche « RECORD » pendant 5 secondes pour entrer dans le mode Poursuite/Scène.
- (2) Sélectionnez et appuyez sur la touche poursuite. La LED clignote rapidement et l'écran LCD affiche :

EDIT CHASE X / TL X X
ADD ESC STEP X X

- (3) Utilisez les touches haut/bas pour sélectionnez le pas de la poursuite à programmer.
- (4) Sélectionnez une scène pour enregistrement de poursuite.
- (5) Appuyez sur la touche « RECORD ». Tous les LEDs clignent brièvement et l'écran LCD vous indique le nouveau pas.
- (6) En appuyant sur la touche « DEL », vous pouvez effacer le pas en cours. Tous les LEDs vont clignoter brièvement.
- (7) L'utilisateur peut appuyez sur « ESC » pour quitter.

6.3 Sélectionner ou désélectionner un projecteur scène/poursuite

6.3. 1 Sélectionner/désélectionner un projecteur scène

- Appuyez sur la touche « PAGE », la LED correspondante s'allume. Vous pouvez utiliser les touches haut/bas pour sélectionner la page. L'indication suivante s'affiche sur le côté haut gauche de l'affichage LED : **PAGE / X X**
- Si la scène de la LED est allumée, ceci indique que la scène est programmée. Tandis que si la LED est éteinte, ceci indique que la scène n'est pas programmée. Quand la LED s'allume, appuyez sur la touche correspondante pour débiter la scène. La LED commencera à clignoter.
- Vous pouvez aussi contrôler les canaux avec le « joystick ».
- Appuyer sur la touche scène pendant 1 seconde, et appuyer une seconde fois dessus pour l'éteindre.

6.3.2 Sélectionner/désélectionner un projecteur poursuite

- Mode « Choose Program » :

Appuyez sur la touche « MIX/SEQUENCE » pour sélectionner un mode programme quand aucun programme n'est lancé. Quand la LED est allumée, ceci indique que le mode « MIX » est activé. Tandis que des clignotements indique que le mode « SEQUENCE » est activé. La touche « MIX/SEQUENCE » est inutilisable quand le programme est lancé.

- Mode « SEQUENCE » :

Entrez dans ce mode. Appuyez sur les touches correspondantes pour opérer les programmes. La LED clignote quand le programme est lancé. Tandis que les autres LEDs sont désactivé. Fermez tous les autres programmes avant de quitter ce mode.

- Mode « MIX » :

Dans ce mode, les LEDs (correspondants au programme en cours) vont clignoter simultanément et les programmes peuvent être lancés en synchro. Si plusieurs programmes remontent au projecteur, seule la dernière sera effective. Fermez tous les programmes lancés avant de quitter ce mode.

- Mode de sélection de vitesse de poursuite :

Appuyez sur la touche poursuite. Sa LED s'allume pour indiquer la vitesse du mode. Des clignotements rapides indiquent que l'utilisateur peut programmer la vitesse avec le potentiomètre « SLIDER » ou par la touche « TAP SYNC ». Tandis que des clignotements lents indiquent que la vitesse de poursuite a déjà été programmée (l'ajustement de la vitesse n'est d'aucune utilité à ce stade). L'utilisateur peut enclencher le mode vitesse de poursuite en appuyant sur la touche « 3STEP/MIX/SEQ » pendant le maintien de la pression sur la touche de la poursuite programmée. (la priorité sur la séquence de poursuite reste in affectée).

- Utilisation des potentiomètres des poursuites :

Vous pouvez contrôler n'importe quel canal avec les potentiomètres pendant que la poursuite est lancée. Pour retourner au mode initial, appuyez sur n'importe quelle touche poursuite. Toutes les scènes seront activées quand la poursuite est lancée .

- « STEP » (pas) :

Appuyez sur la touche « STEP ». La poursuite sera mis en avant pendant que le programme est lancé.

- AUDIO :

Appuyez sur la touche AUDIO pendant le lancement de la poursuite. La LED AUDIO s'allume. Ceci indique que vous êtes entré dans le mode AUDIO. Il est inutile d'utiliser « FADE TIME » et la touche « TAP SYNC » va clignoter en fonction de l'effet audio.

- Durée/Vitesse du temps de fondu enchaîné :

Si la poursuite est lancée en mode vitesse qui est établi par le potentiomètre « SPEED » ou par la touche « TAP SYNC », vous pouvez alors utiliser les potentiomètres « SPEED » et « FADE » pour contrôler la vitesse ainsi que la durée du temps de fondu enchaîné.

- Temps de fondu enchaîné PAN/TILT :

Vous pouvez sélectionner les canaux du PAN/TILT ou sélectionner tous les canaux pour la durée du temps de fondu enchaîné.

6.4 Effacer un projecteur de poursuite

(1) Appuyez sur la touche « RECORD » pendant 5 secondes pour entrer dans le mode « CHASE/SCENE ».

(2) Sélectionnez le projecteur de poursuite qui doit être effacé. La LED correspondante clignote rapidement. Et l'écran LCD affiche :

EDIT CHASE X / TL X X
ADD ESC STEP X X

(« TL XX » veut dire « TOTAL »)

(3) Appuyez sur la touche « DEL » pendant le maintien de la touche poursuite simultanément. La poursuite sera effacée en quelques secondes. (Tous les LEDs vont clignoter soudainement).

(4) Appuyez sur « ESC » pour quitter.

6.5 Programmer ou enregistrer une scène/poursuite de PAR

6.5.1 Programmer ou enregistrer une scène PAR

(1) Appuyez et maintenez la touche « RECORD » pendant 5 secondes pour entrer dans le mode « CHASE/SCENE ». Puis sélectionner la page de la scène en utilisant les touches haut/bas.

(2) Sélectionnez et appuyez sur la touche scène qui doit être enregistrée. Sa LED va clignoter rapidement. L'écran LCD affiche :

EDIT SCENE X / PG X X
SAVE ESC PAGE X X

(3) Programmez une scène grâce aux potentiomètres. L'utilisateur peut ainsi insérer une scène enregistrée pour une nouvelle programmation de scène.

(4) Appuyez sur la touche « RECORD » pour enregistrer cette scène. Tous les LEDs vont clignoter soudainement. L'utilisateur peut alors programmer ou enregistrer une autre scène.

Nota : En mode « RECORD », l'utilisateur peut effacer une scène de PAR. Sélectionnez et appuyez sur la touche scène dans le mode « RECORD ». La LED correspondante clignote rapidement. Puis appuyez sur la touche « DEL » pour effacer la scène. Tous les LEDs clignotent soudainement. (Appuyez sur la touche « ESC » pour quitter).

6.5.2 Programmer ou enregistrer une poursuite PAR

- (1) Appuyez et maintenez la touche « RECORD » pendant 5 secondes pour entrer dans le mode « CHASE/SCENE ».
- (2) Sélectionnez et appuyez sur la touche poursuite qui doit être enregistrée. Sa LED va clignoter rapidement. L'écran LCD affiche :

EDIT CHASE X / PG X X
ADD ESC PAGE X X

- (3) Utilisez les touches haut/bas pour sélectionner le pas de la poursuite à programmer.
- (4) Programmer une scène pour enregistrement de la poursuite.
- (5) Appuyez sur la touche « RECORD ». Tous les LEDs vont clignoter brièvement. Et l'écran LCD affiche le nouveau pas.
- (6) En appuyant sur la touche DEL, vous pouvez effacer le pas courant. Tous les LEDs vont clignoter brièvement.
- (7) L'utilisateur peut appuyer sur « ESC » pour quitter.

6.6 Sélectionner ou désélectionner une scène/poursuite de PAR

6.6.1 Sélectionner ou désélectionner une scène de PAR

- (1) Appuyez sur la touche « PAGE ». Sa LED s'allume. Vous pouvez sélectionner la page de la scène avec les touches haut/bas. **L'affichage PAGE : XX** apparaît sur l'écran LDD en haut à gauche.
- (2) Si la LED de la scène est allumée, ceci indique que la scène est programmée. Tandis que la LED éteinte indique qu'elle ne l'est pas. Appuyez sur les touches des scènes programmées pour réactiver la scène PAR.
- (3) En appuyant de nouveau sur la touche scène permet de désactiver la scène concernée.

6.6.2 Sélectionner ou désélectionner une poursuite de PAR

- (1) Appuyez sur la touche mode « CHASE » : Appuyez sur la touche « ONE/MIX/SEQ » pour sélectionner le mode poursuite quand aucune poursuite n'est lancée. Une LED éteinte indique le mode « ONE ». Une LED allumée indique le mode « MIX » et une LED clignotante indique le mode « SEQ ». Ce mode est inactif pendant le lancement de la poursuite.
- (2) Mode « ONE » : Entrer dans ce mode. Puis appuyer sur la touche de la poursuite programmée. La LED correspondante s'allume.
- (3) Mode « SEQUENCE » : Dans ce mode, vous devez appuyez sur la poursuite programmée pour opérer les poursuites. Les LEDs correspondantes vont clignoter quand les poursuites sont lancées. Fermez les autres poursuites avant de quitter ce mode.
- (4) Mode « MIX » : Dans ce mode, des poursuites peuvent être lancées en même temps. Les LEDs correspondantes vont s'allumer quand le programme est lancé. Fermez les poursuites avant de quitter.
- (5) AUDIO : Appuyez sur la touche AUDIO pendant le lancement de poursuite. La LED AUDIO s'allume. Ceci indique que vous venez d'entre dans le mode « AUDIO ». La touche « FADE TIME » sera inopérable et la LED de la touche « TAP SYNC » va clignoter en fonction de l'effet audio.
- (6) « STEP » : Appuyez sur la touche « STEP » (pas). La LED correspondante va clignoter brièvement. Et la poursuite va avancer d'un pas.
- (7) « FADE TIME / NO FADE TIME » : Appuyez sur « FADE + SPEED » pour sélectionner temps de fondu enchaîné ou pas de durée de fondu enchaîné. Le temps de fondu enchaîné et la vitesse peuvent être mis en interaction.
- (8) « STANDBY » : Appuyez sur cette touche pour suspendre la sortie du PAR pendant l'opération.

6.7 Effacer une poursuite PAR

(1) Appuyez sur la touche « RECORD » pour entrer dans le mode Poursuite/scène.

EDIT CHASE X / TL X X
ADD ESC STEP X X

(2) Sélectionnez une poursuite PAR à effacer. La LED correspondante clignote rapidement et l'écran LCD indique :

(3) Appuyez sur la touche de la poursuite correspondante et la touche « DEL » simultanément. Puis la poursuite sera effacée en quelques secondes.

(4) Appuyez sur « EXIT » pour quitter.

7 Programmations

7.1 Entrez dans le mode de programmation

- Appuyez sur la touche « SETUP » pendant 5 secondes quand aucun programme n'est lancé. La LED correspondante s'allume et l'écran LCD affiche :

1. CF CARD	↓
2. ASSIGN CH.	

(3. Temps de fondu enchaîné P/T 4. Mode affichage 5. Canal MIDI)

Utilisez haut/bas pour faire faire défiler. Entrez avec « RECORD » et « ESC » pour quitter.

7.2 Enregistrement de données sur carte CF

- Entrer dans le mode de programmation. Sélectionner **1. CF CARD** et appuyez sur la touche « RECORD ». L'écran LCD affiche :

1.	READ FROM CF
2.	STORE TO CF

Puis appuyez sur haut/bas pour sélectionner **2. STORE TO CF**, appuyez sur « RECORD » pour plus d'opérations.

- Sélectionner l'emplacement (1-99) avec les touches haut/bas, et appuyez sur la touche « RECORD ». Appuyez sur « ESC » pour quitter.

7.3 Lire carte CF

- Entrer dans le mode de programmation. Sélectionner **1. CF CARD** et appuyez sur la touche « RECORD ». L'écran LCD affiche :

1.	READ FROM CF
2.	STORE TO CF

- Utilisez les touches haut/bas pour sélectionner **1. READ FROM CF** et appuyez sur la touche « RECORD » pour entrer.

- Sélectionner l'emplacement (1-99) avec les touches haut/bas, et appuyez sur la touche « RECORD » pour la lecture des données. Appuyez sur « ESC » pour quitter ou annuler.

7.4 Patcher le canal (assigner)

- Entrer dans le mode de programmation. Sélectionner **2. ASSIGN CH** et appuyez sur la touche « RECORD » pour entrer dans le mode de distribution des canaux.

L'écran LCD affiche :

CHANNEL 1	>	OUT 1
OK	ESC	SEL ADJ

- Sélectionnez les projecteurs à distribuer.

- Utilisez la touche « haut » pour sélectionner le numéro du canal souhaité et appuyez sur la touche « bas » pour sélectionner le numéro du canal à distribuer.
- Appuyez sur la touche « RECORD » pour valider et appuyez sur la touche « ESC » pour annuler ou pour quitter.

7.5 Temps de fondu enchaîné

- Entrez dans le mode de programmation. Sélectionner **3. P/T FADE ONLY** et appuyez sur la touche « RECORD » pour entrer dans le mode « PAN/TILT ONLY ». L'écran LCD affiche :

DISPLAY MODE : X X X
OK ESC SEL ADJ

- Sélectionnez les projecteurs avec la touche « haut » et appuyez sur la touche « bas » pour sélectionner «FADE ONLY» ou «FADE ALL».

7.6 Mode affichage (100/255)

- Entrez dans le mode de programmation. Sélectionner **4. DISPLAY MODE** et appuyez sur la touche « RECORD » pour entrer dans le mode « PAN/TILT ONLY ». L'écran LCD affiche :

DISPLAY MODE : X X X
OK ESC CHANGE

- Sélectionnez le mode 100 ou mode 255 grâce au touche «haut/bas ».
- Appuyez sur la touche « RECORD » pour valider l'opération et « ESC » pour annuler ou quitter.

7.7 Canal MIDI

- Entrez dans le mode de programmation. Sélectionner **5. MIDI CH.** et appuyez sur la touche « RECORD » pour entrer d'autre opération.

L'écran LCD affiche :

MIDI CH. < X X >
OK ESC CHANGE

- Sélectionnez les canaux MIDI correspondants (1-16) avec les touches « haut/bas ».
- Appuyez sur la touche « RECORD » pour valider l'opération, et utiliser la touche « ESC » pour annuler ou pour quitter.

8 Notice carte CF

- Ne jamais retirer la carte CF pendant son utilisation.
- La console doit être sur tension pendant la lecture ou de sauvegarde de la carte CF.
- Mettre la console hors tension quand vous connecter ou déconnecter la carte CF.
- Il est nécessaire d'utiliser une carte CF (32M) pour la console DC-136 . Les données pourraient sinon être manquants.
- Une sortie DMX sera arrêtée pendant la lecture ou la sauvegarde de la carte CF. Ainsi qu'en mode « ASSIGN CH. ».
- La carte CF peut chauffer pendant son utilisation. Attention quand vous retirer les cartes CF de votre console.
- Prenez soin de la carte CF, et conservez-la dans de bonnes conditions.

9 Infos MIDI

Cette console peut recevoir et transmettre des informations « MIDI NOTE » selon les canaux. Merci de conserver la liste ci-dessous de concordance :

NUMEROS MIDI	FONCTION
23-34	PROJECTEUR 1-12
35-50	PAGE PAR 1-16
51-58	PROJECTEUR SCENE 1-8
59-66	PROJECTEUR POURSUITE 1-8
67-72	SCENE PAR 1-6
73-78	POURSUITE PAR 1-6
79	PAR STANDBY
80	PAR FADE+SPEED
81	PROJECTEUR BLACKOUT
82	PROJECTEUR AUDIO
83	PAR AUDIO
84	PAR AUTO
85	PAR STEP
86	PROJECTEUR MIX/SEQ
87	PAR ONE/MIX/SEQ
88	PAR FULL ON

10 Effacement mémoire

Mettre la console sous tension. Simultanément, maintenez la touche poursuite 3,6 et les touches projecteur 2,7 en même temps. Puis rallumez l'appareil. L'écran LCD affiche :

CLEAR MEMORY NOW
PLEASE WAIT...

La mémoire sera effacée en 5 secondes.