

Raccordements aux gradateurs

Le pupitre possède une sortie numérique DMX512 sur une embase XLR5 et 12 sorties analogiques 0-10V sur deux embases subD9.

DMX512 sur XLR5

Broche 1 : Commun

Broche 2 : Data –

Broche 3 : Data +

Analogique 0-10V sur subD9

Broche 1 : Circuit 1 (ou circuit 7 sur connecteur 2)

Broche 2 : Circuit 2 (ou circuit 8 sur connecteur 2)

Broche 3 : Circuit 3 (ou circuit 9 sur connecteur 2)

Broche 4 : Circuit 4 (ou circuit 10 sur connecteur 2)

Broche 5 : Circuit 5 (ou circuit 11 sur connecteur 2)

Broche 6 : Circuit 6 (ou circuit 12 sur connecteur 2)

Broche 7 : non raccordée

Broche 8 : non raccordée

Broche 9 : Commun (0V)

Alimentation 230V 50-60 Hz

Température de fonctionnement 40°C max.

Dimensions (Larg, Prof, Haut) 375 x 222 x 65 mm

Poids 3 kg

Manuel opérateur Pupitre TEMPO 12



ATTENTION : A la mise en route la fonction DBO s'active automatiquement afin de ne rien envoyer sur scène et le voyant associé est allumé. Pour revenir au fonctionnement normal, appuyer sur la touche DBO, le voyant associé s'éteint.

Présentation

Le pupitre Tempo 12 permet le contrôle de 12 circuits ou de 12 mémoires par 12 potentiomètres rectilignes. A chaque potentiomètre est associée un voyant Led reflétant le niveau de sortie du circuit associé. Douze touches permettent le plein feu des circuits ou des mémoires.

Par défaut le pupitre fonctionne en mode « circuits ». Pour restituer des mémoires appuyez sur la touche **MEMORY**, son voyant s'allume indiquant ainsi que les potentiomètres et les touches de flash contrôlent les mémoires. Pour revenir au mode « circuits » appuyez de nouveau sur la touche **MEMORY**, son voyant s'éteint.

Le bouton **CHASE** active l'un des chasers pré programmés en usine. L'opérateur dispose du contrôle des niveaux de sortie, de la vitesse de défilement, du sens de défilement et du mode. Il existe 3 modes et 3 fonctions :

Mode 1 :	1x12 circuits	Fonction 1 : ⇨
Mode 2 :	2x6 circuits	Fonction 2 : ⇐
Mode 3 :	4x3 circuits	Fonction 3 : ⇔

Le chaser peut être assigné à 2 groupes de 6 circuits simplement via l'appui sur un bouton. Le groupe 1 comprend les 6 premiers circuits (1→6), le groupe 2 est constitué des 6 derniers circuits (7→12).

Le niveau de sortie est piloté par le potentiomètre de général maître (Grand Master) et la touche **DBO** permet le noir sec.


Le pupitre délivre un signal numérique DMX512 ainsi que des signaux analogiques 0-10V pour piloter tout type de gradateur.


Pour un fonctionnement optimisé, prenez le temps de lire ce petit opuscule et n'hésitez pas à nous contacter si vous trouvez que ce livret n'est pas assez clair ou que nous devrions y rajouter quelque chose.


Enregistrement d'une ou plusieurs mémoires


1. Appuyer sur la touche **MEMORY** pendant environ 4 secondes, jusqu'à ce que le voyant clignote.
2. Avec les potentiomètres, régler les niveaux des circuits.
3. Appuyer sur la touche **STORE**, les 2 voyants clignotent.
4. Appuyer sur la touche de flash du registre où stocker la mémoire.
5. Si vous souhaitez quitter le mode de programmation appuyer sur la touche **MEMORY** pendant environ 4 secondes, sinon répéter les pas de 2 à 4 pour enregistrer d'autres mémoires.

Les touches et les voyants


DBO
 Appuyer sur la touche pour activer les sorties ou pour mettre au noir. Lorsque le voyant est allumé, le pupitre est au noir.

CHASE OFF
 Appuyer sur la touche pour activer le chaser ou pour le désactiver. Lorsque le voyant est allumé, le chaser est inactif.


MEMORY
 Cette touche active le mode mémoire. Lorsque le voyant est allumé, les potentiomètres contrôlent les mémoires, autrement, ils contrôlent les circuits.

MODE
 Permet la sélection d'un des trois modes pour les chasers. Les deux voyants indiquent le mode choisi :


12 circuits 2x6 circuits 4x3 circuits

FUNCTION
 Permet la sélection d'une des trois fonctions pour les chasers. Les deux voyants indiquent la fonction choisie :

⇨ ⇐ ⇔

6 / 6
 Permet de choisir les circuits invoqués dans les chasers. Les deux voyants indiquent les circuits choisis :

Circuits 1→6 Circuits 7→12 12 circuits

Touches de FLASH
 Permet de « flasher » un circuit ou une mémoire. Si le voyant de la touche **MEMORY** est allumé, le bouton enverra la mémoire enregistrée dans le registre sinon le circuit correspondant sera mis à 100%.

Touches RATE + & RATE-
 Accélère ou diminue la vitesse du chaser.