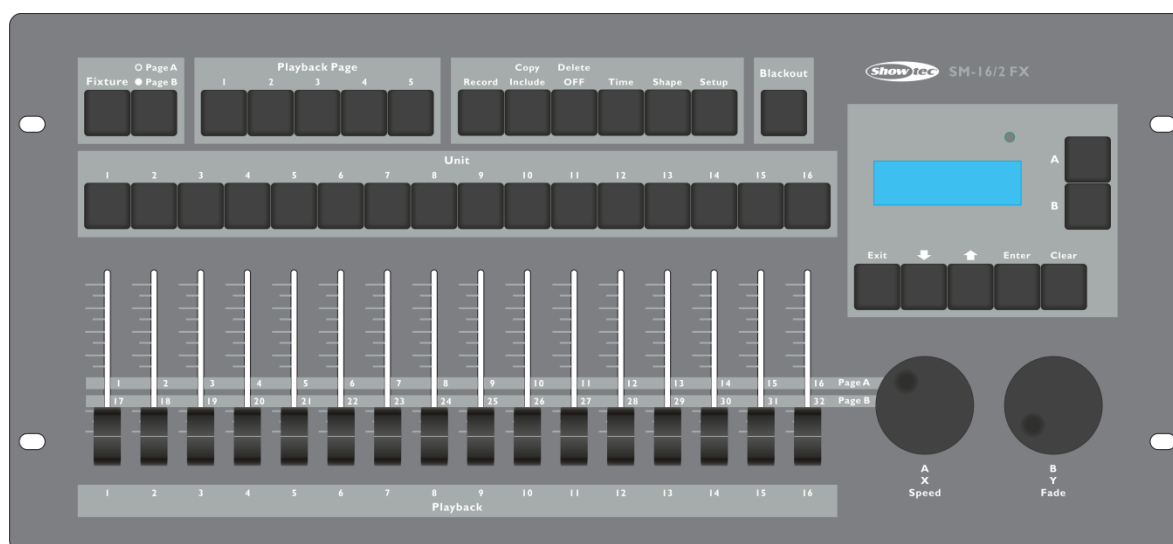




MANUEL



FRANÇAIS

SM-16/FX

V1

Code commande : 50702

Tables des matières

Aperçu	2
Caractéristiques techniques.....	2
Installation	3
Consignes de sécurité	3
Branchement au secteur	5
Description de l'appareil	7
Panneau avant	7
Panneau arrière	9
Glossaire	9
Assignment	10
Assignment d' un appareil.....	10
Visualisation de l'assignment	10
Contrôle d'appareils	10
Sélection des appareils à contrôler	10
Changement des valeurs de canal des appareils sélectionnés	10
Fonction Off	10
Formes	11
Utilisation des formes	11
Paramètres de formes	11
Enregistrer une forme en cours sur un fader de playback	12
Édition d'une forme en cours de fonctionnement	12
Suppression d'une forme	12
Paramètres de lecture	12
Scène	13
Création d'une scène	13
Utilisation des formes dans les scènes.....	13
Canaux HTP et LTP	14
Lecture d'une scène	14
Édition d'une scène	14
Inclusion d'une fonction	14
Copie d'une scène	15
Suppression d'une scène	15
Time (durée).....	15
Chase (poursuite)	16
Programmation d'une poursuite	16
Ouverture d'une poursuite	17
Connexion d'une poursuite aux contrôles	17
Réglage de la vitesse et du crossfade	17
Ajout d'une étape	17
Ré-édition d'une poursuite	17
Suppression d'une poursuite	18
Durée globale d'une poursuite.....	18
Réglage d'une durée spécifique pour une étape	19
Options avancées	19
Setup (configuration)	20
Patch (assignment).....	20
Sélection de la langue	20
Sauvegarde et chargement des données.....	20
Wipe (suppression des données)	20

Informations concernant le système.....	20
Mise à jour	20
Entretien	21
Dépannage	21
Pas de lumière	21
Pas de réponse du DMX.....	21
Caractéristiques du produit	22
Dimensions	22

Aperçu

Le contrôleur SM-16/2 FX DMX peut contrôler 16 appareils simultanément. Il est équipé d'effets de cercle avec mouvements d'inclinaison et d'orientation, d'arcs-en-ciel RGB, et de nombreuses poursuites, etc. 16 playbacks et 10 formes intégrés peuvent être générés simultanément. Les faders peuvent être utilisés pour générer des scènes, poursuites, formes, et régler l'intensité lumineuse des canaux de variateurs d'intensité dans les poursuites.

Caractéristiques techniques

Nombre de canaux DMX512	256
Appareil	16
Canaux pour chaque appareil	32
Playback	80
Playbacks pouvant fonctionner simultanément	16
Nombre total d'étapes de poursuites	100
Contrôle du temps des scènes	HTP, LTP
Formes pour chaque scène	2
Scène et variateur contrôlables par curseur	Oui
Flash de scène	Oui
Générateur de formes	Formes du variateur d'intensité, orientation / inclinaison, RGB et couleur
Formes pouvant fonctionner simultanément	10
Extinction en temps réel	Oui
Réglage de la valeur X/Y via roue de contrôle	Oui
Réglage de la vitesse de la poursuite via roue de contrôle	Oui
Réglage du variateur d'intensité via curseur	Oui
Mémoire USB	Prise en charge du format FAT32

Installation



Pour votre propre sécurité, veuillez lire attentivement ce manuel de l'utilisateur!

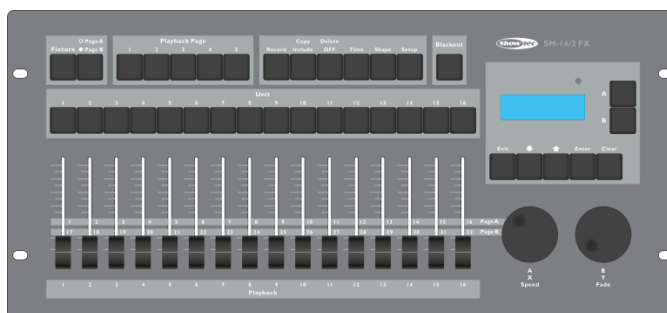


Instructions pour le déballage

Dès réception de ce produit, veuillez déballer le carton avec précaution et en vérifier le contenu pour vous assurer de la présence et du bon état de toutes les pièces. Si une pièce a été endommagée lors du transport ou si le carton lui-même porte des signes de mauvaise manipulation, informez-en aussitôt le revendeur et conservez le matériel d'emballage pour vérification. Veuillez conserver le carton et les emballages. Si un appareil doit être renvoyé à l'usine, il est important de le remettre dans sa boîte et son emballage d'origine.

Le contenu expédié comprend :

- SM-16/2 FX Showtec
- Câble IEC de 1,5 m
- Manuel



Accessoires en option :

- [D7401](#) • Étui de transport

Consignes de sécurité



ATTENTION!

Conservez l'appareil à l'abri de la pluie et de l'humidité !
Débranchez l'appareil avant d'ouvrir le boîtier !



Toute personne impliquée dans l'installation, le fonctionnement et l'entretien de cet appareil doit :

- être qualifiée ;
- suivre les consignes de ce manuel.



ATTENTION! Soyez prudent lorsque vous effectuez des opérations.
La présence d'une tension dangereuse constitue un risque de choc électrique lié à la manipulation des câbles !



Avant la première mise en marche de votre appareil, assurez-vous qu'aucun dommage n'a été causé pendant le transport. Dans le cas contraire, contactez votre revendeur.

Pour conserver votre matériel en bon état et s'assurer qu'il fonctionne correctement et en toute sécurité, il est absolument indispensable pour l'utilisateur de suivre les consignes et avertissements de sécurité de ce manuel.

Veuillez noter que les dommages causés par tout type de modification manuelle apportée à l'appareil ne sont en aucun cas couverts par la garantie. Cet appareil ne contient aucune pièce susceptible

d'être réparée par l'utilisateur. Confiez les opérations de maintenance et les réparations à des techniciens qualifiés.

IMPORTANT :

Le fabricant ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages causés par le non-respect de ce manuel ou par des modifications non autorisées de l'appareil.

- Ne mettez jamais en contact le cordon d'alimentation avec d'autres câbles ! Manipulez le cordon d'alimentation et tous les câbles liés au secteur avec une extrême prudence !
- N'enlevez jamais l'étiquetage informatif et les avertissements indiqués sur l'appareil.
- N'ouvrez et ne modifiez pas l'appareil.
- Ne couvrez jamais le contact de masse avec quoi que ce soit.
- Ne laissez jamais traîner de câbles par terre.
- N'insérez pas d'objets dans les orifices d'aération.
- Ne connectez pas l'appareil à un bloc de puissance.
- N'allumez et n'éteignez pas l'appareil à des intervalles réduits. Cela pourrait nuire à sa durée de vie.
- Ne secouez pas l'appareil. Évitez tout geste brusque durant l'installation ou l'utilisation de l'appareil. En cas d'orage, n'utilisez pas l'appareil et débranchez-le.
- Utilisez l'appareil uniquement dans des espaces intérieurs et évitez de le mettre en contact avec de l'eau ou tout autre liquide.
- Ne touchez pas le boîtier de l'appareil à mains nues durant le fonctionnement de celui-ci (le boîtier devient très chaud).
- Utilisez l'appareil seulement après vous être familiarisé avec ses fonctions.
- Évitez les flammes et éloignez l'appareil des liquides ou des gaz inflammables.
- Maintenez toujours le boîtier fermé pendant l'utilisation.
- Veillez toujours à garder un espace minimum d'air libre de 50 cm autour de l'unité pour favoriser sa ventilation.
- Débranchez toujours l'appareil lorsqu'il n'est pas utilisé et avant de le nettoyer ! Prenez soin de manipuler le cordon d'alimentation uniquement par sa fiche. Ne retirez jamais celle-ci en tirant sur le cordon d'alimentation.
- Assurez-vous que l'appareil n'est pas exposé à une source importante de chaleur, d'humidité ou de poussière.
- Assurez-vous que la tension disponible n'est pas supérieure à celle indiquée sur le panneau situé à l'arrière.
- Assurez-vous que le câble d'alimentation n'est pas endommagé ou ne comporte pas d'éraflures. Vérifiez régulièrement l'appareil et le câble d'alimentation.
- Si le câble externe est endommagé, il doit être remplacé par un technicien qualifié.
- Si le verre est visiblement endommagé, il doit être remplacé. De cette manière, vous éviterez que des craquelures ou des rayures profondes n'en altèrent le fonctionnement.
- Si vous heurtez ou laissez tomber l'appareil, débranchez-le immédiatement du courant électrique. Par sécurité, faites-le réviser par un technicien qualifié avant de l'utiliser.
- Si l'appareil a été exposé à de grandes différences de température (par exemple après le transport), ne le branchez pas immédiatement. La condensation qui se formerait à l'intérieur de l'appareil pourrait l'endommager. Laissez l'appareil hors tension et à température ambiante.
- Si votre produit Showtec ne fonctionne pas correctement, veuillez cesser de l'utiliser immédiatement. Emballez-le correctement (de préférence dans son emballage d'origine) et renvoyez-le à votre revendeur Showtec pour révision.
- À l'usage des adultes seulement. L'ensemble doit être installé hors de la portée des enfants. Ne laissez jamais l'unité fonctionner sans surveillance.
- En cas de remplacement, utilisez uniquement des fusibles de même type ou de même calibre.
- Laissez le temps à votre appareil de refroidir avant de remplacer la lampe.
- L'utilisateur est responsable du positionnement et du fonctionnement corrects du SM-16/2 FX. Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dommages causés par la mauvaise utilisation ou l'installation incorrecte de cet appareil.
- Cet appareil est répertorié sous la protection classe 1. Il est donc primordial de connecter le conducteur jaune / vert à la terre.
- Lors de la première mise en marche, de la fumée ou certaines odeurs peuvent émaner de l'appareil. Il s'agit d'un processus normal qui ne signifie pas nécessairement que l'appareil est défectueux.

- Les réparations, maintenances et connexions électriques doivent être réalisées par un technicien qualifié.
- GARANTIE : jusqu'à un an après la date d'achat.

Conditions d'utilisation

- Cet appareil ne doit pas être utilisé en permanence. Des pauses régulières vous permettront de le faire fonctionner pendant une longue période sans problèmes.
- La température ambiante maximale de = 45°C ne devra jamais être dépassée.
- L'humidité relative ne doit pas dépasser 50 % à une température ambiante de 45°C.
- Si l'appareil est utilisé d'une autre manière que celle décrite dans ce manuel, il peut subir des dégâts entraînant l'annulation de la garantie.
- Toute autre utilisation peut être dangereuse et provoquer un court-circuit, des brûlures, un choc électrique, un accident, etc.


Vous mettriez ainsi en danger votre sécurité et celle des autres !

Une mauvaise installation peut provoquer de graves dommages matériels et physiques !

Branchement au secteur

Branchez la fiche d'alimentation de l'appareil au secteur.

Veillez à toujours connecter le bon câble de couleur à l'endroit approprié.

International	Câble UE	Câble Royaume-Uni	Câble USA	Broche
L	MARRON	ROUGE	JAUNE / CUIVRE	PHASE
N	BLEU	NOIR	ARGENTÉ	NEUTRE
	JAUNE / VERT	VERT	VERT	TERRE (PROTECTION)

Assurez-vous que *votre appareil est toujours connecté à une prise de terre !*

Une mauvaise installation peut provoquer de graves dommages matériels et physiques !



Instructions de retour



Les marchandises qui font l'objet d'un retour doivent être envoyées en prépayé et dans leur emballage d'origine. Aucun appel téléphonique ne sera traité.

L'emballage doit clairement indiquer le numéro d'autorisation de retour (numéro RMA). Les produits retournés sans numéro RMA seront refusés. Highlite refusera les marchandises renvoyées et se dégagera de toute responsabilité. Contactez Highlite par téléphone au +31 (0)45566772 ou en envoyant un courrier électronique à aftersales@highlite.nl pour demander un numéro RMA avant d'expédier le produit. Soyez prêt à fournir le numéro du modèle, le numéro de série et une brève description de la raison du retour. Veillez à bien emballer le produit. Tout dégât causé lors du transport par un emballage inapproprié n'engagera que la responsabilité du client. Highlite se réserve le droit, à sa discrétion, de décider de réparer ou de remplacer le(s) produit(s). Nous vous conseillons d'utiliser une méthode d'envoi sans risques : un emballage approprié ou une double boîte UPS.

Remarque : Si un numéro RMA vous a été attribué, veuillez inclure dans la boîte une note écrite contenant les informations suivantes :

- 01) votre nom ;
- 02) votre adresse ;
- 03) votre numéro de téléphone ;
- 04) une brève description des problèmes.

Réclamations

Le client a l'obligation de vérifier immédiatement les produits à la livraison pour détecter tout défaut et/ou toute imperfection visible. Il peut effectuer cette vérification après que nous avons confirmé que les produits sont à sa disposition. Les dégâts causés lors du transport engagent la responsabilité de l'expéditeur ; par conséquent, ils doivent être communiqués au transporteur dès réception de la marchandise.

En cas de dégât subi lors du transport, le client doit en informer l'expéditeur et lui soumettre toute réclamation. Les dégâts liés au transport doivent nous être communiqués dans la journée qui suit la réception de la livraison.

Toute expédition de retour doit être effectuée à post-paiement. Les expéditions de retour doivent être accompagnées d'une lettre en indiquant la ou les raison(s). Les expéditions de retour qui n'ont pas été prépayées seront refusées, à moins d'un accord précis stipulé par écrit.

Toute réclamation à notre encontre doit être faite par écrit ou par fax dans les 10 jours ouvrables suivant la réception de la facture. Après cette période, les réclamations ne seront plus prises en compte.

Les réclamations ne seront alors considérées que si le client a, jusqu'ici, respecté toutes les parties du contrat, sans tenir compte de l'accord d'où résulte l'obligation.

Description de l'appareil

Caractéristiques

Le 50702 SM-16/2 FX est un contrôleur d'éclairage de Showtec.

- Console DMX pour lumières intelligentes
- 256 canaux DMX512
- Canaux configurables pour chaque appareil
- Moteur de formes prêt à l'emploi
- Sauvegarde du show sur USB (FAT32 pris en charge)
- Alimentation : 230 V C.A. (50 Hz)
- Appareils : 16 (32 canaux chacun)
- 16 playbacks pouvant fonctionner simultanément
- Contrôle du temps des scènes HTP et LTP
- 2 formes pour chaque scène
- Scène, poursuite et variateur d'intensité contrôlés par fader
- Flash de scène
- Générateur de formes (formes du variateur d'intensité, orientation / inclinaison, RGB et couleur)
- 10 formes pouvant fonctionner simultanément
- Extinction en temps réel
- Réglage de la valeur X/Y via roue de contrôle
- Réglage de la vitesse de la poursuite via roue de contrôle
- Scènes : 80 (5 banques)
- Poursuites : 80 (5 banques)
- Nombre total d'étapes de poursuites : 100
- Mode d'utilisation : auto, manuel
- Mode patch : Canaux librement assignables pour chaque appareil
- Sortie : DMX-512 standard
- Connecteur de sortie : XLR femelle à 3 et 5 broches
- Dimensions : 483 x 220 x 75 mm (l x L x H)
- Poids : 3,8 kg

Panneau avant

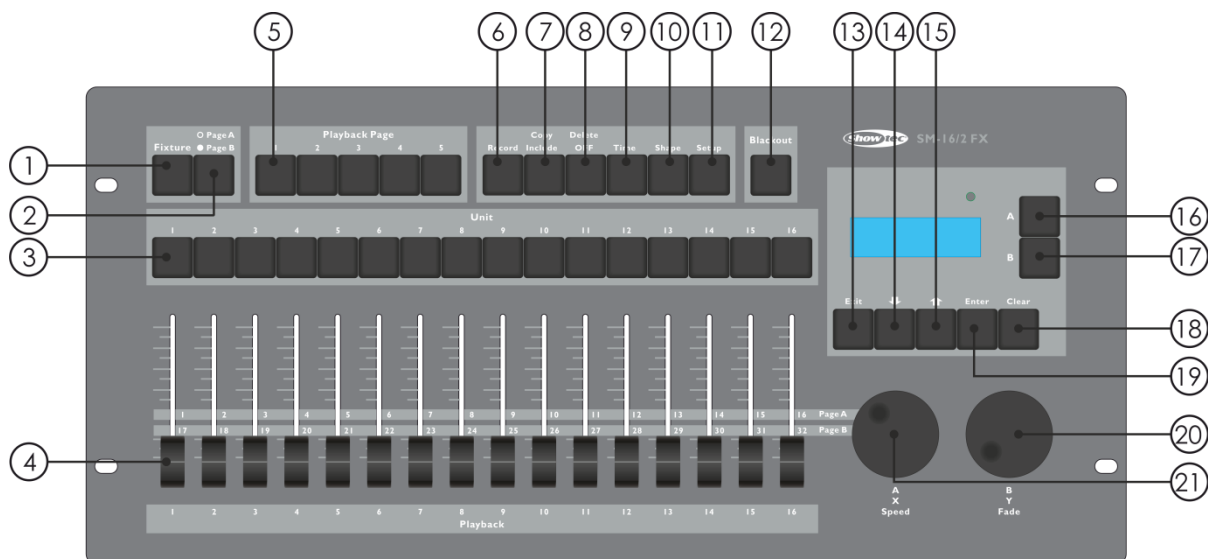


Schéma 01

- 01) Boutons des projecteurs : Lorsque le voyant <Fixture> s'allume, vous pouvez contrôler les appareils 1 à 16 avec les boutons Unit.
- 02) Page canal : Pour sélectionner Page A (canaux 1-16) ou page B (canaux 17-32). Le voyant s'allume lorsque vous êtes sur page B.

- 03) Boutons Unit : Pour sélectionner les appareils ou les playbacks. Le voyant <Fixture> s'allume sur l'appareil ou les playbacks sélectionnés. Les boutons Unit servent aussi à programmer une scène ou une poursuite.
- 04) Faders de canaux ou de playback : Pour contrôler les différents canaux à l'aide des faders. Lorsque le voyant d'une scène ou le bouton Unit d'une poursuite est allumé, les faders servent à contrôler le playback.
- 05) Page Playback : Lorsque le voyant d'une page de playback est allumé, les boutons Unit servent à contrôler la lecture. Les boutons de page de playback servent aussi à faire défiler vers le haut/bas les playbacks.
- 06) Record : Vous pouvez enregistrer une forme, une scène ou une poursuite à l'aide de ce bouton.
- 07) Copy/include : Avec la fonction Copy/include, vous pouvez charger les parties sélectionnées d'une scène dans le programmeur, copier une scène ou copier une étape d'une poursuite.
- 08) Delete/ OFF : Ce bouton permet d'effacer une forme, une scène ou une poursuite sélectionnée. Ce bouton sert également à quitter un appareil sélectionné ou un canal du programmeur.
- 09) Time : Avec ce bouton de menu, vous pouvez définir un temps de fondu d'entrée ou de sortie pour une scène ou pour le temps total de la poursuite.
- 10) Shape : Avec ce bouton, vous pouvez contrôler les formes d'un appareil. Note : les appareils doivent d'abord être assignés.
- 11) Setup : Pour contrôler plusieurs fonctions comme l'assignation, le choix de la langue, la sauvegarde de données, effacer et charger, et les informations système.
- 12) Blackout: Avec ce menu, vous pouvez éteindre l'appareil. Lorsque <Blackout> est actif, le voyant clignote.
- 13) Exit : En appuyant sur ce bouton, vous pouvez quitter chaque option du contrôleur.
- 14) Bouton de commande bas : Appuyez sur ce bouton pour faire défiler certaines fonctions du menu vers le bas.
- 15) Bouton de commande haut : Appuyez sur ce bouton pour faire défiler certaines fonctions du menu vers le haut.
- 16) Bouton A de commande du menu : Avec ce bouton, vous pouvez choisir plusieurs fonctions du menu du contrôleur. L'affichage à côté des boutons indique les fonctionnalités de chaque bouton.
- 17) Bouton B de commande du menu : Avec ce bouton, vous pouvez choisir plusieurs fonctions du menu du contrôleur. L'affichage à côté des boutons indique les fonctionnalités de chaque bouton.
- 18) Clear : Avec ce bouton, vous pouvez désélectionner des appareils, tous les appareils sont effacés du programmeur. Les paramètres des canaux choisis, qui peuvent être vus à l'écran, seront désélectionnés. Toutes les valeurs HTP des canaux seront réglées à 000.
- 19) Enter : Ce bouton sert à confirmer des options de menu.
- 20) Molette de contrôle A : Avec cette roue de contrôle, vous pouvez définir des fonctions du bouton A de commande de menu.
La molette de contrôle A contrôle la fonction d'orientation des appareils assignés. Cette molette sert également à définir la vitesse d'une poursuite. Il faut aussi l'utiliser pour régler les options d'assignation.
- 21) Molette de contrôle B : Avec cette roue de contrôle, vous pouvez définir des fonctions du bouton B de commande de menu.
La molette de contrôle B contrôle la fonction d'inclinaison des appareils assignés. Elle sert également à régler le numéro de canal de l'appareil et à définir le fondu d'entrée/de sortie de la scène. Il faut aussi l'utiliser pour régler les options d'assignation.

Panneau arrière

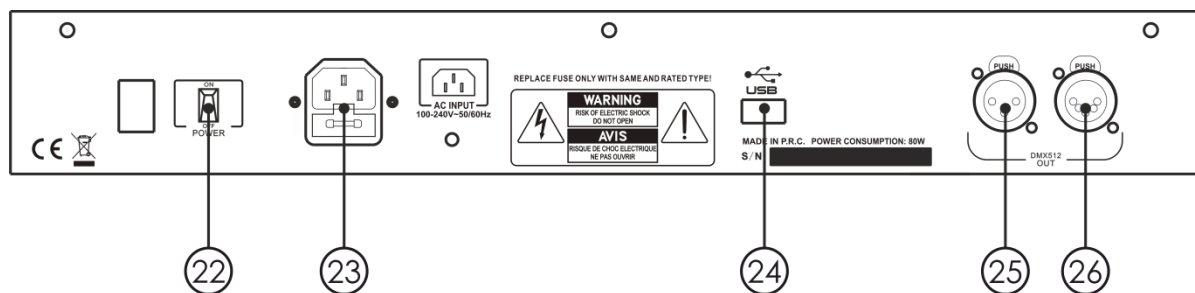


Schéma 02

- 22) Interrupteur d'alimentation ON/OFF
- 23) Connecteur d'alimentation IEC
- 24) Entrée USB
- 25) Connecteur de signal DMX (OUT) à 3 broches
- 26) Connecteur de signal DMX (OUT) à 5 broches

Glossaire

- Scène : données d'une scène sauvegardées dans un playback.
- Poursuite : données d'un ensemble de scènes sauvegardées dans un playback.
- HTP : type de canaux dotés de la sortie lumineuse la plus élevée (Highest Take Precedence), normalement pour les canaux disposant de variateurs d'intensité.
- LTP : type de canaux dotés de la sortie lumineuse la moins élevée (Latest Take Precedence), normalement pour les canaux ne disposant pas de variateurs d'intensité.
- Fade in : quand l'intensité lumineuse passe de l'obscurité à la lumière.
- Fade out : quand l'intensité lumineuse passe de la lumière à l'obscurité.
- Enregistrement par l'appareil : Mode normal de la SM-16/2 FX de Showtec. Si vous sauvegardez une scène, les attributs de chaque appareil qui ont été sélectionnés seront enregistrés dans la scène. Donc, le fait de modifier seulement la position d'un appareil permet d'enregistrer aussi la couleur, le gobo, l'intensité et tout autre attribut associé à cet appareil. Cette fonction est utile car elle vous permet d'être sur(e) qu'en cas de sélection d'une scène, l'ensemble des paramètres enregistrés sera rappelé. Cependant, elle peut manquer légèrement de flexibilité si vous combinez des scènes.
- Enregistrement par canal : seuls les attributs modifiés sont enregistrés dans la scène. De cette manière, si vous changez la position d'un appareil, celle-ci est la seule à être enregistrée. Le fait de rappeler une scène permet alors de conserver la couleur, le gobo, etc. tels qu'ils ont été définis. Vous pouvez alors utiliser une scène pour changer la position de certains appareils tout en gardant la couleur définie dans une scène antérieure, ce qui offre une grande versatilité pendant le déroulement d'un spectacle. Cette fonctionnalité puissante est également délicate à gérer. Vous devez être sûr(e) des attributs que vous avez besoin d'enregistrer et de ceux que vous ne voulez pas enregistrer. Durant votre familiarisation avec la console, il est recommandé d'utiliser des scènes enregistrées par les appareils. Vous pourrez ensuite faire des scènes en couleur, en modifiant uniquement la couleur, ou des scènes gobo pour régler le gobo, ou modifier d'autres attributs.

Assignment

La SM-16/2 FX peut contrôler des appareils directement sans assignation. Le numéro de canal par défaut est 16 pour chaque appareil. Toutefois, si les appareils sont assignés, vous pouvez utiliser le moteur de formes intégré.

Assignment d' un appareil

- 01) Activez <Fixture>
- 02) Appuyez sur <Setup> dans le menu de départ.
- 03) Appuyez sur <A>.
- 04) Réglez le numéro de canal avec la <molette B> pour le faire correspondre à l'appareil connecté.
- 05) Sélectionnez un appareil. Chargez les informations du canal de l'appareil sélectionné dans le menu d'assignation en utilisant les molettes A et B.
- 06) Appuyez sur <haut>/<bas> dans la zone de commande du menu pour naviguer dans les canaux disponibles. Sélectionnez l'option de votre choix avec les boutons A ou B et utilisez la <molette A> et/ou la <molette B> pour modifier le type de canal.
- 07) Appuyez sur <ENTER> pour sauvegarder.
- 08) Allez à l'étape 4 pour assigner d'autres appareils ou appuyez sur <Exit> pour quitter le menu.

Visualisation de l'assignation

Activez <Fixture> et appuyez et maintenez enfoncé un bouton Unit, le code d'adresse et le numéro de canal de l'appareil s'afficheront.

Contrôle d'appareils

Sélection des appareils à contrôler

Utilisez les boutons Unit pour sélectionner les appareils que vous souhaitez contrôler. Vous pouvez sélectionner les appareils un par un ou plusieurs à la fois.

- 01) Activez <Fixture> et appuyez sur les boutons Unit de votre choix. Quand un appareil est sélectionné, le voyant s'allume.
- 02) Pour sélectionner plusieurs appareils en même temps, maintenez enfoncé le bouton Unit du premier appareil. Appuyez ensuite sur le bouton Unit du dernier appareil.
- 03) Pour sélectionner plusieurs appareils au hasard, appuyez sur les boutons Unit dans l'ordre désiré.

Voici d'autres points à connaître :

- Vous pouvez désélectionner un appareil en rappuyant sur le bouton Unit.
- Une fois que vous avez changé un canal d'un appareil, appuyer sur un bouton Unit vous permet de désélectionner tous les appareils.

Changement des valeurs de canal des appareils sélectionnés

Pour changer les valeurs de canal de l'appareil, suivez les instructions ci-dessous.

- 01) Après avoir sélectionné les appareils, déplacez le fader de canal de votre choix.
- 02) Si l'orientation/inclinaison est assignée aux molettes (lorsque l'appareil est assigné), vous pouvez utiliser la <molette A/B> pour contrôler l'orientation/inclinaison des appareils.
- 03) Répétez l'étape 1 pour changer un autre canal.

Lorsque <Fixture> est activé, dans le menu de départ, appuyez sur <haut>/<bas> dans la zone de commande du menu, vous pourrez voir la valeur et le statut du canal. Une valeur mise en surbrillance signifie que le canal a été modifié et qu'il est activé dans le programmeur.

Fonction Off

Si vous sélectionnez un canal ou un appareil par erreur, vous pouvez l'effacer du programmeur.

- 01) Activez <Fixture> et appuyez sur le bouton Unit que vous souhaitez annuler.
- 02) Appuyez sur <Delete/OFF> pour entrer dans le menu.
- 03) Appuyez sur <A> [Off selected fixture] pour annuler toutes les données de l'appareil sélectionné .

- 04) Appuyez sur [Off channel] pour annuler les données d'un canal. Les boutons Unit des canaux édités se mettent alors à clignoter, tandis que les boutons des autres canaux sont éteints. Appuyez sur le bouton Unit souhaité pour annuler son édition.

Formes

Une forme est une séquence de valeurs qui peut être appliquée à n'importe quel attribut d'un appareil. Par exemple, un cercle appliqué à des attributs d'orientation / d'inclinaison fait bouger le faisceau de l'appareil autour d'un motif circulaire. Vous pouvez régler le point central, la taille et la vitesse du mouvement du cercle. Les formes sont définies en fonctions d'attributs particuliers, comme par exemple l'orientation/inclinaison, le variateur d'intensité, RGB et la couleur. Certaines formes ne fonctionnent pas avec certains appareils. Un effet arc-en-ciel, par exemple, ne peut fonctionner qu'avec des appareils LED ou CMY.

Lorsque vous utilisez une forme avec plusieurs appareils, vous pouvez choisir soit de l'appliquer à l'identique sur tous les appareils, soit de compenser ces derniers pour que la forme se déplace entre eux en créant des effets de type « vague » ou « ballyhoo ». On appelle cela la propagation de la forme.

Utilisation des formes

Lorsque vous choisissez une forme, celle-ci est appliquée à tous les appareils sélectionnés.

- 01) Sélectionnez les appareils auxquels vous voulez appliquer la forme.
 - 02) Une fois dans le menu de départ, appuyez sur <Shape>.
 - 03) Appuyez sur <A> [« Playback a Shape » / playback d'une forme].
 - 04) Sélectionnez un type de forme : Forme orientation/inclinaison, forme variateur d'intensité, forme RGB ou forme couleur.
 - 05) Appuyez sur <haut> ou <bas> pour naviguer, puis confirmez avec la touche <A> ou .
- La plupart des formes se basent sur les réglages actuels de l'appareil : un cercle bougera par exemple autour de la position d'orientation - inclinaison de l'appareil.
 - Vous pouvez modifier les valeurs de base d'une forme (comme par exemple la forme d'un cercle) en changeant les canaux, à l'aide des faders habituels. Vous pouvez réduire la taille à 0 (voir prochaine section) pour mieux voir quelle est la valeur de base actuellement utilisée.
 - Vous pouvez exécuter jusqu'à 2 formes simultanément en répétant la procédure ci-dessus. La console SM-16/2 FX prend en charge jusqu'à 10 formes pouvant fonctionner simultanément.
 - Dans le menu Shape, appuyez sur <A> [Edit a Shape / « édition d'une forme »] pour visualiser l'état de fonctionnement des formes.
 - Si vous appliquez les mêmes formes à deux groupes d'appareils différents, ces formes apparaîtront deux fois dans la liste. Vous pouvez régler les deux formes individuellement.
 - Pour effacer une forme, appuyez sur <Shape>, appuyez sur <Delete>, sélectionnez la forme souhaitée puis appuyez sur <Enter> pour l'effacer.
 - Chaque forme fonctionne sur des attributs spécifiques. Si un attribut concret n'est pas disponible dans un appareil, les formes liées ne fonctionneront pas.

Paramètres de formes

Il est relativement facile de modifier la plage et la vitesse d'une forme après sa sélection.

- 01) Appuyez sur <Shape> dans le menu de départ.
- 02) Appuyez sur [« Shape Parameters » / paramètres de formes].
- 03) Soulignez la forme voulue en appuyant sur <A> ou . Réglez ensuite la valeur du paramètre à l'aide des molettes A et B.

Si plusieurs formes fonctionnent simultanément, l'opération ne sera appliquée qu'à la forme en cours. Vous pouvez éditer les paramètres de n'importe quelle forme en fonctionnement grâce à la fonction [Shape parameters]. Il existe 2 pages de paramètres de formes ; appuyez sur <haut>/<bas> pour naviguer. Utilisez les molettes pour régler les paramètres.

Les paramètres sont les suivants :

- **Taille** : La plage de données du canal. La forme est en pause lorsque la valeur est 0.
- **Vitesse** : vitesse de fonctionnement de la forme. La forme est en pause lorsque la valeur est 0.

- **Repeat (Degr.)** : Le mouvement de la forme est de 360°. Il s'agit de l'angle d'intervalle entre deux appareils proches.
- **Propagation** : Indique le nombre total d'appareils (sans inclure le premier appareil) dans une période de forme.
Quand la valeur=aucune, tous les appareils effectuent les mêmes formes ;
Lorsque la valeur=1, alors le premier appareil et le troisième appareil effectuent les mêmes formes.
Lorsque la valeur=2, alors le premier appareil et le quatrième appareil effectuent les mêmes formes.
Lorsque la valeur=paire, alors les appareils sélectionnés sont distribués de façon uniforme dans une période de forme pour créer une onde régulière.
- **Direction** : Il existe quatre directions pour les formes, qui déterminent leur direction. Vous pouvez choisir "<-", ">", "<-->" et "><--".

Enregistrer une forme en cours sur un fader de playback

Cette fonction sert à créer le playback d'une forme.

- 01) Appuyez sur record (enregistrer).
- 02) Appuyez sur <A> pour sélectionner "record a scene" (enregistrer une scène).
- 03) Choisissez le mode souhaité (enregistrer par appareil/canal, mode 0,1,2 ou 3). Pour plus d'informations, consulter les pages 13 à 15.
- 04) Appuyez sur le bouton Unit souhaité pour confirmer.
- 05) Appuyez sur <Clear> pour quitter la forme dans le programmeur.

Édition d'une forme en cours de fonctionnement

L'option [Edit Shapes / « édition de formes »] du menu de formes peut être utilisée pour éditer une forme en cours de fonctionnement. Seule la forme sélectionnée peut être éditée. Les formes d'une scène ne sont pas éditables.

- 01) Appuyez sur <Shape> dans le menu de départ.
- 02) Appuyez sur <A> [Edit Shapes / « édition de formes »].
- 03) L'écran montre quelles formes peuvent être éditées.
- 04) Appuyez sur <A> ou pour souligner (sélectionner) une forme.
- 05) Appuyez sur Exit puis éditez les paramètres de la forme.

Suppression d'une forme

Lorsqu'une forme ne vous satisfait pas, vous pouvez la supprimer en suivant les étapes ci-dessous.

- 01) Appuyez sur <Shape> dans le menu de départ.
- 02) Appuyez sur <Delete/Off>.
- 03) Appuyez sur <A> ou pour souligner (sélectionner) une forme souhaitée.
- 04) Appuyez sur <ENTER> pour valider la suppression.

Paramètres de lecture

Cette option vous permet de paramétrer une forme sauvegardée dans une liste de lecture / scène. Vous pouvez choisir entre taille (static ou time) et vitesse (static ou time). Quand une scène s'ouvre sur un fondu, la forme peut démarrer avec toute sa taille et à pleine vitesse (les deux paramètres réglés sur static) ou la vitesse et la taille de la forme font également l'objet d'un fondu d'entrée (les deux paramètres réglés sur time).

- 01) Dans le menu Shape (forme), faites défiler vers le bas et appuyez sur [Playback Parameters/paramètres de lecture].
- 02) Appuyez sur le bouton <PLAYBACK> de la forme que vous voulez paramétrer.
- 03) Appuyez sur <A> pour régler la taille selon l'option choisie (Static ou Timed).
- 04) Appuyez sur pour régler la vitesse de la forme selon l'option choisie (Static ou Timed).

Astuce :
Si vous voulez que la taille de la forme soit réglable avec le fader : définissez size=Time, speed=static.
Si vous voulez que la vitesse de la forme soit réglable avec le fader : définissez size=static, speed=time.

Scène

Il existe de nombreuses fonctions sur cette console pour créer des effets lumineux complexes. La scène, en sauvegardant un « look » que vous avez créé, est la partie fondamentale. Il y a 16 boutons <Unit> de scènes sur 5 pages. 80 scènes au total peuvent être sauvegardées.

Création d'une scène

La console est dotée d'une scène interne spéciale appelée le « programmeur ». Chaque fois que vous modifiez le canal d'un appareil, les modifications y sont sauvegardées. Pendant l'enregistrement d'une scène, le contenu du programmeur est enregistré dans la scène. Rien d'autre est sauvegardé.

La console possède deux modes de programmation, « Record by Fixture » (enregistrement par appareil = mode normal) et « Record by Channel » (enregistrement par canal). Vous pouvez changer de mode en appuyant sur <A> lors de la sauvegarde d'une scène. Les différences entre ces deux modes sont les suivantes :

- **Enregistrement par l'appareil** : si vous modifiez n'importe quel canal d'un appareil, tous les autres canaux sont également placés dans le programmeur. Lors du rappel de la scène, vous obtenez exactement le résultat attendu. Cependant, vous ne pouvez pas combiner des scènes contenant les mêmes appareils car la nouvelle scène substitue l'ancienne.
- **Enregistrement par canal** : seul le canal que vous modifiez est enregistré dans le programmeur. Vous pouvez enregistrer des scènes ne contenant que certaines informations et les rappeler avec d'autres scènes pour procéder au réglage des couleurs, gobos, etc. Ce processus, bien que beaucoup plus flexible, requiert une plus grande programmation initiale car plusieurs scènes sont nécessaires pour obtenir un résultat convaincant. Mais cela peut créer des problèmes si vous ne surveillez pas ce que vous faites. Il s'agit du mode Tracking (suivi) sur d'autres consoles.

Quand vous appuyez sur <Clear>, tous les appareils sont effacés du programmeur. Il est conseillé d'appuyer sur <Clear> avant de commencer à programmer une scène. Sinon, vous risquez d'enregistrer des appareils sans le vouloir. Vous devez également appuyer sur <Clear> lorsque vous terminez la programmation car, si vous ne le faites pas, les valeurs présentes dans le programmeur se substitueront aux playbacks. L'activation d'une scène ne place pas les valeurs y étant associées dans le programmeur (mais la fonction Include vous permet de le faire).

Astuce : appuyez sur <CLEAR> pour effacer le programmeur. Vous serez sûr(e) de démarrer à partir d'une base de départ vide.

- 01) Configurez l'effet que vous voulez utiliser avec les appareils. Vous pouvez inclure des formes dans une scène. Souvenez-vous que seuls les appareils que vous avez modifiés seront inclus dans la scène.
- 02) Appuyez sur <Record> (enregistrer).
- 03) Sélectionnez <A> [Record Scene/« enregistrer une scène »].
- 04) Choisissez le mode souhaité (enregistrer par appareil/canal, mode 0,1,2 ou 3). Pour plus d'informations, consulter la page 15.
- 05) Les voyants des playbacks vides se mettent alors à clignoter.
- 06) Appuyez un bouton Unit qui clignote pour enregistrer les données. (Commencez par sélectionner une nouvelle page si vous souhaitez utiliser une page différente.)
- 07) appuyez sur <CLEAR> pour effacer le programmeur. Revenez à l'étape 01 pour programmer plus de scènes.

Utilisation des formes dans les scènes

Toutes les formes que vous avez configurées seront sauvegardées comme une partie de la scène. Si la valeur de base de la forme ne fait pas partie du programmeur (comme par exemple la position d'orientation / d'inclinaison pour un cercle) et si la forme est de type « User », la scène contiendra une forme relative. Lorsque vous rappelez la scène, la forme se met en mouvement en fonction de la position actuelle de l'appareil. Ceci vous permet de créer de nombreux effets différents en superposant plusieurs scènes - une pour la forme et une autre pour la position de base. Pour obtenir cet effet, vous pouvez utiliser soit le mode « Record by channel » (enregistrement par canal) et, dans ce cas, ne pas définir la position, soit la fonction « Off ».

Canaux HTP et LTP

La SM-16/2 FX peut traiter les canaux de contrôle de trois manières :

- La première est liée au fait que le variateur d'intensité ou l'intensité des canaux fonctionne sur le principe de la « highest takes precedence » (HTP). Si un canal HTP est activé à différents niveaux de plusieurs scènes, le plus haut niveau sera celui de la sortie. Si un fondu de sortie est appliqué à une scène, les canaux HTP sont également affectés.
- La seconde est liée au fait que le déplacement des canaux lumineux fonctionne sur le principe de la « latest takes precedence » (LTP). Le dernier changement amené l'emporte sur les autres valeurs. Ainsi, la dernière scène à avoir été ouverte est celle qui conforme la sortie. Si vous appliquez un fondu à une scène, les canaux LTP ne sont normalement pas affectés (bien que vous puissiez, si vous le souhaitez, appliquer le fondu aux canaux HTP, à l'exception des canaux réglés sur le mode Instant).
- La fonction d'assignation de l'appareil indique à la console quels canaux de l'appareil sont de type HTP et LTP. Normalement, seuls les attributs du variateur d'intensité sont HTP, tandis que tous les autres sont de type LTP. Au cas où un appareil ne dispose pas d'un canal de contrôle d'intensité, le canal du gobo sera défini sur le mode HTP pour s'assurer que l'appareil s'éteindra après la fermeture d'une scène.

Lecture d'une scène

Pour lire une scène, faites simplement glisser le fader Playback ou appuyez sur le bouton Playback. (Vérifiez qu'aucune valeur n'est présente dans le programmateur. En effet, toute donnée se trouvant dans le programmateur se substituera à la lecture. Effacez le programmateur en appuyant sur le bouton <Clear>.

- Vous pouvez activer plusieurs scènes à la fois.
- Le fait de monter ou de descendre le curseur lance un fondu d'entrée ou de sortie sur tous les canaux HTP des scènes (intensité). Les canaux LTP (mouvement) s'ouvrent dès que la valeur du fader est supérieure à 0. C'est le cas également quand les scènes sont en mode 1 ou 2, à moins que le réglage des canaux faisant partie de la bibliothèque d'appareils n'inclue pas de fondu.

Édition d'une scène

Vous pouvez éditer n'importe quelle partie d'une scène enregistrée. Voici les étapes à suivre :

- 01) Appuyez sur <Clear> pour effacer le programmateur.
 - 02) Choisissez la scène que vous souhaitez éditer. Fermez toutes les autres scènes pour éviter toute confusion.
 - 03) Sélectionnez les appareils que vous souhaitez éditer, puis procédez aux changements voulus.
 - 04) Appuyez sur le bouton <Record> et appuyez sur <A> [Record Scene / « Enregistrer une scène »].
 - 05) Appuyez sur le bouton Unit en cours d'utilisation de l'appareil que vous modifiez.
 - 06) Appuyez sur <A> [Merge Scene / « fusion de scène »] pour modifier la scène existante. Les informations inchangées ne seront pas affectées.
- Dans le mode « Record by fixture » (enregistrement par l'appareil), tous les attributs d'un appareil que vous avez modifiés, ainsi que leurs réglages, seront enregistrés dans la scène. Si vous voulez seulement enregistrer certains attributs, utilisez le mode « Record by channel » (enregistrement par canal).
 - Vous pouvez écraser entièrement la scène existante en utilisant le bouton [Replace Scene / « remplacement d'une scène »]. Le programmateur alors en cours d'utilisation est enregistré comme une nouvelle scène.
 - Si la scène contient une forme et que vous devez modifier de nouvelles formes, un avertissement s'affiche. Si vous appuyez sur Yes (« oui »), les formes d'origine dans la scène seront effacées après un avertissement. Pour cela, vous devez utiliser le mode « Include » sur la scène d'origine (voir la prochaine section) afin de charger les formes dans le programmateur. Assurez-vous que le fader de playback de la scène est à 0 (et donc que la forme n'est pas active) lorsque vous êtes en mode « Include ».

Inclusion d'une fonction

La fonction d'inclusion vous permet de recharger dans le programmateur des parties d'une scène que vous avez sélectionnées (normalement, seuls les changements faits manuellement à un appareil sont sauvegardés dans le programmateur). Vous pouvez utiliser cette fonction pour créer une nouvelle scène. Elle est donc utile pour créer une scène similaire à une autre créée antérieurement.

Pour inclure une scène :

- 01) Appuyez sur <Copy/Include>.
- 02) Appuyez sur le bouton <Playback> de la scène souhaitée.
- 03) Appuyez sur <Enter> pour inclure les données.

Copie d'une scène

Avec cette fonction, vous pouvez copier une scène sélectionnée.

- 01) Appuyez sur <Copy/Include>.
- 02) Appuyez sur un bouton Unit dans lequel une scène est sauvegardée.
- 03) appuyez sur le bouton Unit vide où vous souhaitez faire la copie.

Suppression d'une scène

Avec cette fonction, vous pouvez effacer une scène sélectionnée.

- 01) Activez une page de scène.
- 02) Appuyez sur le bouton <Delete>.
- 03) Appuyez sur le bouton Unit souhaité.
- 04) Rappuyez sur le bouton Unit pour la supprimer.

Time (durée)

Vous pouvez définir un temps de fondu d'entrée ou de sortie indépendant pour chaque scène. Seuls les fondus avec canaux HTP (intensité) seront affectés. Un minuteur LTP séparé vous permet de régler les durées du mouvement. Les canaux LTP réglés sur le mode Instant au cours de leur assignation ignorent les temps de fondu LTP.

- 01) Appuyez sur le bouton <Time>.
- 02) Appuyez sur le bouton Unit de la scène à laquelle vous souhaitez ajouter un temps de fondu d'entrée et de sortie.
- 03) Il y a deux pages dans le menu. Vous pouvez naviguer à l'aide des boutons <haut> ou <bas>. Sélectionnez l'option souhaitée et modifiez les données avec la molette B.
- 04) Appuyez deux fois sur <ENTER> pour enregistrer et sortir ou deux fois sur <EXIT> pour sortir sans enregistrer.

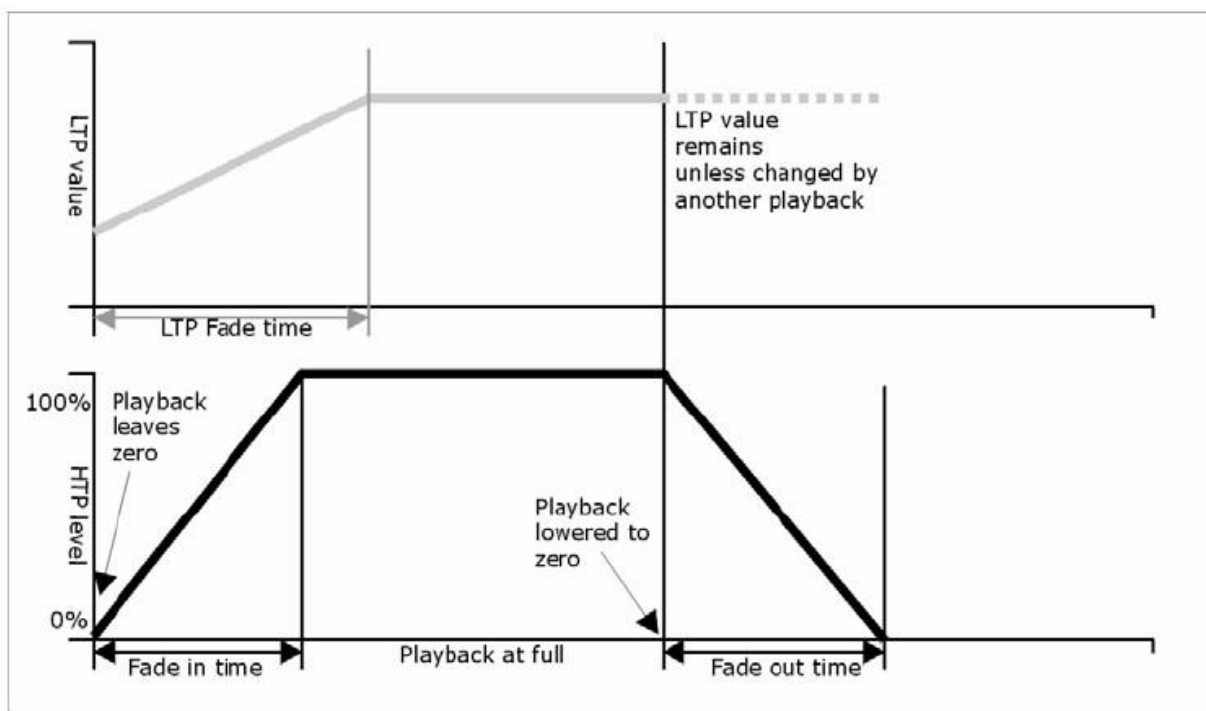


Schéma 03

Les paramètres de temps comprennent :

- **HW** : Temps d'attente d'un canal HTP.
- **HF** : Temps de fondu d'un canal HTP.
- **LW** : Temps d'attente d'un canal LTP.
- **LF** : Temps de fondu d'un canal LTP.

Les effets des différents paramètres de temps sont décrits dans le schéma 03.

Les paramètres de temps que vous entrez sont aussi affectés par le mode scène :

- **Mode 0** – Aucun paramètre de durée n'est utilisé. Le fondu des canaux HTP est effectué avec les faders de lecture
- **Mode 1** – le fondu des canaux est défini par le temps des fondus HTP et LTP (à l'exception des canaux LTP réglés sur le mode Instant). Si vous entrez des temps pour une scène en **mode 0**, elle passera automatiquement en **mode 1**. Si les temps HTP sont réglés sur 0, un fondu est appliqué aux niveaux HTP avec le fader.
- **Mode 2** – le fondu des canaux HTP est défini par le temps des fondus HTP ou par le fader si cette durée est réglée sur 0. Les canaux LTP sont contrôlés par la position du fader (à l'exception des canaux réglés sur le mode Instant). Les données initiales du canal LTP correspondent à celles précédant le mouvement vers le haut du curseur. Réglez le temps de fondu LTP sur 0 pour utiliser ce mode.
- **Mode 3** – le fondu des canaux HTP est défini par le temps des fondus HTP ou par le fader si cette durée est réglée sur 0. Les canaux LTP sont contrôlés par la position du fader (à l'exception des canaux réglés sur le mode Instant). La valeur initiale LTP est 0. Réglez le temps de fondu LTP sur 0 pour utiliser ce mode.

Chase (poursuite)

Il est possible d'éditer une poursuite avec 100 étapes à l'aide du contrôleur SM-16/2 FX. Il y a 16 boutons <Unit> de poursuites sur 5 pages de playbacks. 80 poursuites maximum peuvent être sauvegardées.

Programmation d'une poursuite

Afin de programmer une poursuite, vous devez changer l'éclairage de l'appareil pour chaque étape de la poursuite. Le contenu du programmeur est enregistré en tant qu'étape.

Vous pouvez soit régler manuellement les étapes de tous les appareils, soit appuyer sur le bouton Include pour charger les informations des scènes que vous avez déjà enregistrées.

Vous ne pouvez pas utiliser une scène existante comme étape de poursuite simplement en l'ouvrant.

Vous devez utiliser le bouton Include pour charger la scène dans le programmeur.

- 01) Appuyez sur <Record> (enregistrer).
- 02) Appuyez sur [Record Chase/« enregistrer une poursuite »].
- 03) Appuyez sur le bouton Unit de la poursuite.
- 04) Configurez manuellement l'illumination de la première étape ou appuyez sur le bouton Include pour les scènes existantes.
- 05) Appuyez sur le bouton <Enter> pour sauvegarder le contenu du programmeur en tant qu'étape 1 de la poursuite.
- 06) Appuyez sur <Clear>.
- 07) Répétez depuis l'étape 01.
- 08) Lorsque la programmation de la poursuite est terminée, appuyez sur <Record> pour quitter.
- 09) Appuyez sur <Clear> après avoir enregistré la poursuite. Sinon, lorsque vous essayez de la lire de nouveau, le programmeur écrasera la poursuite et vous ne verrez pas la poursuite correctement.

- Le nombre de l'étape en cours est affiché dans la ligne d'invite.
- Vous pouvez programmer des formes dans une scène. Si la même forme est enregistrée en étapes subséquentes, elle évoluera d'étape en étape. Si ce n'est pas le cas, elle s'arrêtera à la fin du temps d'étape. La console considère qu'une forme est identique si vous n'avez pas appuyé sur <Clear> après l'étape précédente. La console considère aussi qu'une forme est identique si vous n'avez pas modifié la vitesse, la taille ou la propagation de la forme depuis l'étape précédente, ou si vous avez inclus la forme à partir de l'étape précédente sans pour autant l'avoir modifiée.
- Vous pouvez éditer 100 étapes max. dans une poursuite.

Ouverture d'une poursuite

Afin de lire une poursuite, appuyez sur le bouton souhaité de la page playback (05) et faites glisser le fader approprié, ou appuyez sur un bouton Unit (03) (de poursuite).

- Il est possible d'exécuter deux poursuites ou plus simultanément.
- Tous les canaux HTP (luminosité) des poursuites sont contrôlés par les faders. Les canaux LTP (mouvement) suivront la poursuite en fonction du temps de fondu défini.

Connexion d'une poursuite aux contrôles

Une fois une poursuite en train de fonctionner, le contrôle de playback se connecte automatiquement à celle-ci. Lorsque la seconde poursuite est en cours de fonctionnement, le contrôle de playback se connecte à la nouvelle poursuite.

- En appuyant sur le bouton Unit correspondant, vous pouvez définir quelle poursuite doit être connectée au contrôle de playback.

Réglage de la vitesse et du crossfade

Vous pouvez régler la vitesse et le temps de fondu d'une poursuite à l'aide des molettes lorsque la poursuite est sélectionnée.

- **Vitesse (S)** : Le temps d'intervalle entre deux étapes. Mais le temps est ici le temps global. Si vous modifiez le temps global, les temps d'intervalle entre les étapes seront aussi modifiés en conséquence.
- **Crossfade (fondu enchaîné)** : Il s'agit, à l'intérieur de l'intervalle entre deux étapes, du rapport entre temps d'attente (Wait time) et temps de fondu (Fade time). Les deux valeurs à l'écran sont « HTP slope ratio » (ratio HTP/pente) et « LTP slope ratio » (ratio LTP/pente). FF signifie que le temps total est le temps de pente et le temps d'attente est 0. Quand la valeur est égale à 70, cela signifie que 70% du temps total est du temps de pente et la différence est du temps d'attente. Utilisez la molette de contrôle pour régler cette valeur.
 - **Temps d'attente** : Par exemple, un appareil bouge du point A au point B. Le temps d'attente (wait time) est réglé sur 3 secondes. L'appareil s'arrêtera alors au point A pendant 3 secondes puis commencera à bouger.
 - **Temps de fondu** : Par exemple, un appareil bouge du point A au point B. Si le temps de fondu (Fade time) est réglé sur 3 secondes, alors le mouvement de l'appareil du point A au point B durera 3 secondes.

Lorsque la vitesse de la poursuite est enregistrée, elle sera la même tout au long de la prochaine lecture :

- 01) Activez le bouton de poursuite dans le menu de départ.
- 02) Utilisez la molette <A> pour régler la vitesse.
- 03) Appuyez sur <A> [Chase Parameters / « paramètres de la poursuite »].
- 04) Appuyez sur <A> [Save Speed / « enregistrer la vitesse »].

- Pour régler la vitesse de la poursuite pendant l'édition, activez le bouton de poursuite et appuyez sur dans le menu de départ.

Ajout d'une étape

L'ajout d'une étape est identique à l'édition d'une étape de poursuite.

- 01) Appuyez sur <Record> (enregistrer).
- 02) Appuyez sur <Record Chase>.
- 03) Appuyez sur un bouton Unit de la poursuite.
- 04) Configurez l'illumination de la nouvelle étape.
- 05) Appuyez sur le bouton <Enter> pour sauvegarder le contenu du programmeur.
- 06) Lorsque la programmation de la poursuite est terminée, appuyez sur <Record> pour quitter.

Ré-édition d'une poursuite

Vous pouvez également ré-éditer la poursuite à l'aide des boutons suivants :

- 01) Appuyez sur <Record> (enregistrer).
- 02) Sélectionnez [Record Chase/« enregistrer une poursuite »].
- 03) Appuyez sur le bouton de la poursuite que vous souhaitez ré-éditer.
- 04) Vous pouvez éditer la poursuite avec les options ci-dessous.
 - Éditer une étape : appuyez sur <Clear> pour effacer le programmeur. Appuyez sur <haut>/<bas> pour sélectionner une étape à éditer. Appuyez sur <Copy/Include> pour inclure les données de l'étape dans le programmeur.

Éditez l'étape. Appuyez sur <Enter>.

Vous pouvez aussi choisir entre Merge (fusionner), Overwrite (écraser) ou Insert (insérer).

- Pour insérer une nouvelle étape, vous devez commencer par régler les paramètres de celle-ci. Appuyez sur <haut>/<bas> pour sélectionner une étape à éditer. Appuyez sur <Enter>. Appuyez sur <A> [Insert a Step]. Les étapes suivantes seront insérées une par une.
 - Pour supprimer une étape : Appuyez sur <haut>/<bas> pour sélectionner une étape à supprimer. Appuyez sur <Delete Off>. Appuyez sur [Delete Step Confirm] pour confirmer.
 - Pour copier une étape : appuyez sur <Clear> pour effacer le programmeur. Appuyez sur <haut>/<bas> pour sélectionner une étape à copier. Appuyez sur <Copy/Include> pour inclure les données dans le programmeur. Appuyez sur enter pour sauvegarder l'étape.
 - En appuyant sur <Shape>, vous pouvez ajouter une forme dans la poursuite. Vous pouvez ensuite créer une forme à l'aide des fonctions décrites dans le chapitre Scènes.
- 05) Appuyez de nouveau sur <Record> pour quitter le mode de ré-édition.

Suppression d'une poursuite

La suppression d'une poursuite est identique à celle d'une scène :

- 01) Sélectionnez la poursuite souhaitée.
- 02) Appuyez sur <Delete>.
- 03) Appuyez deux fois sur le bouton Unit souhaité.

Durée globale d'une poursuite

Avec cette fonction, vous pouvez régler la durée globale d'une poursuite :

- 01) Appuyez sur <Time>.
- 02) Appuyez sur un bouton de poursuite.
- 03) Appuyez sur les boutons <haut>/<bas> pour tourner les pages.
- 04) Appuyez sur <A>/ pour sélectionner une option.
- 05) Utilisez les molette de contrôle pour régler la valeur.
- 06) Vous trouverez une option « Link » à la page 2 du menu Time. Si « Link » est réglé sur ON, la poursuite s'exécutera automatiquement étape par étape. Si au contraire « Link » est réglé sur OFF, vous devez appuyer sur les boutons Unit correspondants pour ouvrir les étapes une par une.
- 07) Appuyez deux fois sur <ENTER> pour enregistrer et sortir ou deux fois sur <EXIT> pour sortir sans enregistrer.

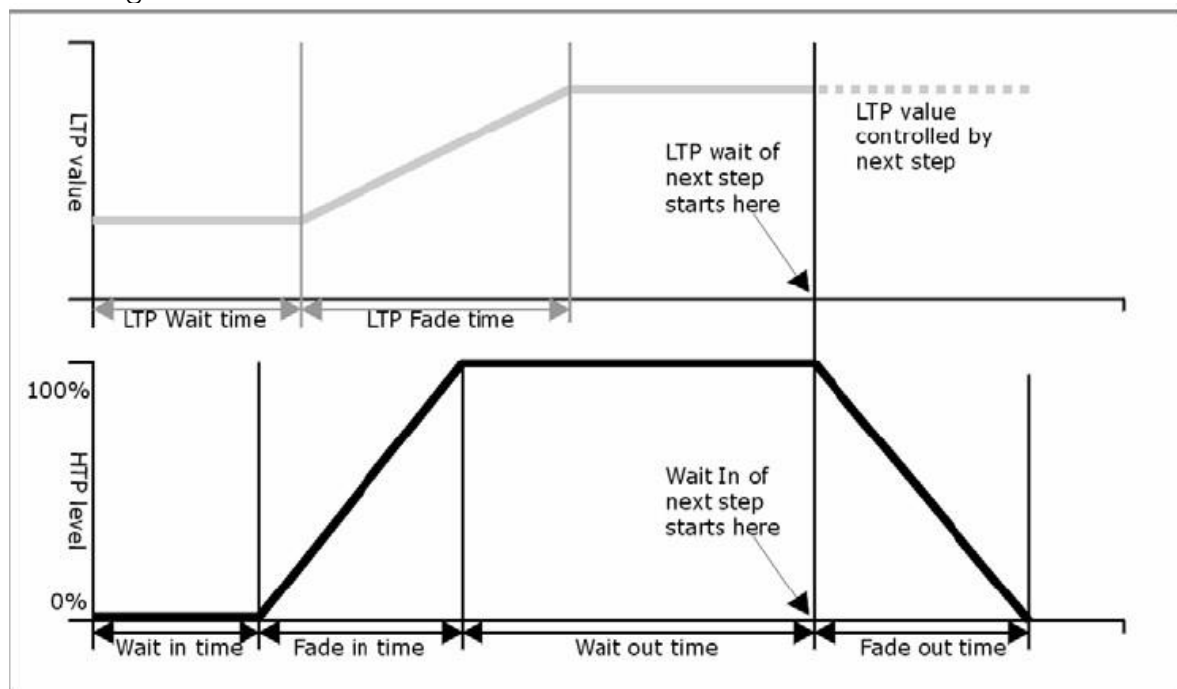


Schéma 04

Les options de temps comprennent (voir schéma 4) :

- **HW** : Temps d'attente d'un canal HTP.
- **HF** : Temps de fondu d'un canal HTP.
- **LW** : Temps d'attente d'un canal HTP.
- **LF** : Temps de fondu d'un canal HTP.
- **Lien** : Si « Link » est réglé sur Off, la poursuite se mettra en pause à cette étape. Vous devez appuyer sur les boutons Unit pour lire les étapes correspondantes.

Réglage d'une durée spécifique pour une étape

La durée HTP ou LTP peut être ajustée spécifiquement à chaque étape. L'étape d'une poursuite avec un temps spécifique est appelée étape complexe. Si elle utilise une durée globale, il s'agit alors d'une étape simple. Pour associer facilement une durée spécifique à chaque étape, vous pouvez déployer la poursuite.

- 01) Appuyez sur <Record> (enregistrer).
- 02) Sélectionnez [Record Chase/« enregistrer une poursuite »].
- 03) Appuyez sur le bouton Unit de la poursuite.
- 04) Appuyez sur <haut>/<bas> pour sélectionner une étape afin de régler sa durée.
- 05) Appuyez sur <Time>.
- 06) Appuyez sur les boutons <Up>/<Down> pour tourner les pages.
- 07) Appuyez sur <A>/ pour sélectionner une option. Utilisez les molette de contrôle pour régler la valeur.
- 08) Appuyez deux fois sur <Enter> pour enregistrer.

- Toutes les modifications apportées convertissent une étape en une étape complexe.
- Pour convertir une étape complexe en étape simple, vous pouvez vous rendre à la page 2 et passer à l'Option .

Options avancées

Chaque poursuite possède des options pour influencer les paramètres de la poursuite. Sélectionnez la poursuite souhaitée en appuyant sur le bouton Unit de la poursuite. Sélectionnez [Chase Parameters / « paramètres de la poursuite »] pour changer les paramètres de la poursuite. Vous pouvez naviguer dans les options grâce aux boutons <haut>/<bas>. Les options sont :

- [Save Speed] : Vous pouvez régler la vitesse de la poursuite à l'aide des molettes A/B.
- [Loop Playback/Stop on final step] : Cette option permet d'arrêter la poursuite après l'étape finale. Si la poursuite s'arrête, vous devez appuyer sur les boutons Unit pour lire les étapes.
- [Skip first wait time, Skip first W/F time, Wait and fade for all steps] : vous permet d'éviter le délai et/ou le fondu précédant une poursuite. Cette option est intéressante si vous voulez ouvrir la poursuite dès que vous bougez le fader.
 - Skip first wait time : Le temps d'attente est réglé sur 0 lorsque la poursuite est ouverte en premier.
 - Skip W/F time : Toutes les durées sont réglées sur 0 lorsque la poursuite est ouverte en premier.
 - Wait and Fade for all steps : tous les temps d'attente sont exécutés si la poursuite est ouverte en premier.

Setup (configuration)

Appuyez sur le bouton <Setup> pour entrer dans ce menu. Dans le menu Setup, vous pouvez choisir les fonctions suivantes : assignation (patch), sélection de la langue, sauvegarde des données (data backup), suppression des données (wipe), chargement (data loading) et d'informations concernant le système.

Patch (assignation)

Pour l'option d'assignation, veuillez consulter la page 10 (Assignation, pour plus d'informations).

Sélection de la langue

Les langues disponibles sont le chinois et l'anglais.

Sauvegarde et chargement des données

- **Data Backup (Sauvegarde des données) (entrée USB)** : Choisir ce menu Modifiez le texte à l'aide de la molette B. Bougez le curseur avec <haut>/<bas> pour choisir entre effacer le texte (appuyez sur <Delete>) ou sauvegarder les données (appuyez sur <Enter>).
- **Data Loading (Chargement des données) (entrée USB)** : Sélectionnez les données à charger de votre choix, puis appuyez sur <Enter> pour lancer le chargement.

Wipe (suppression des données)

Cette option sert à effacer toutes les données dans le contrôleur (<A>) ou à effacer seulement les données de lecture

Informations concernant le système

Avec ce menu, vous pouvez voir les informations relatives à la version actuelle.

Mise à jour

Avec ce menu, vous pouvez mettre à jour le contrôleur.

Veuillez suivre les étapes suivantes pour mettre à jour le contrôleur :

- 01) Coupez l'alimentation.
- 02) Copiez le fichier mis à jour sur un disque externe et connectez-le au port USB du contrôleur.
- 03) Rallumez l'appareil. Il lance une recherche de mise à jour de logiciel sur le disque externe. Une fois détectée, il propose de lancer la mise à jour ou de la refuser.
- 04) Appuyez sur <ENTER> pour mettre à jour. Après la mise à jour, le contrôleur redémarre automatiquement.

Entretien

L'utilisateur doit s'assurer que les aspects liés à la sécurité et les installations techniques sont inspectés par un expert chaque année au cours d'un test d'acceptation et une fois par an par une personne qualifiée.

Les points suivants doivent être pris en compte durant l'inspection :

- 01) Toutes les vis utilisées pour l'installation de l'appareil ou des parties de celui-ci doivent être vissées fermement et ne pas être corrodées.
- 02) Les boîtiers, fixations et systèmes d'installation ne devront comporter aucune déformation.
- 03) Les pièces mécaniques mobiles, comme par exemple les essieux ou les goupilles, ne devront présenter aucune trace d'usure.
- 04) Les câbles d'alimentation ne devront présenter aucune trace de dommage ou de fatigue des matériaux.

Le Showtec PS-16/2 FX ne requiert presque aucune maintenance. Cependant, vous devez veiller à la propreté de l'unité.

Débranchez l'alimentation électrique puis nettoyez le couvercle à l'aide d'un chiffon humide. Ne plongez sous aucun prétexte l'unité dans un liquide. N'utilisez ni alcool ni solvants.

Assurez-vous que les branchements restent propres. Débranchez l'alimentation électrique, puis nettoyez le DMX et les branchements audio à l'aide d'un chiffon humide. Assurez-vous que les connexions sont parfaitement sèches avant de connecter le matériel ou de le brancher à l'alimentation électrique.

Dépannage

Pas de lumière

Ce guide de dépannage est conçu pour vous aider à résoudre des problèmes simples.

Pour ce faire, vous devez suivre les étapes suivantes dans l'ordre afin de trouver une solution. Dès que l'unité fonctionne à nouveau correctement, ne suivez plus ces étapes.

Si le SM-16/2 FX ne fonctionne pas correctement, confiez-en la réparation à un technicien.

Réponse : il se peut que le problème soit lié à l'alimentation ou aux appareils.

- 01) Alimentation. Vérifiez si l'unité est branchée à l'alimentation appropriée.
- 02) Rapportez le SM-16/2 FX à votre revendeur Showtec.
- 03) Un appareil ne répond pas au SM-16/2 FX : vérifiez l'adresse DMX de l'appareil et celle du contrôleur et assurez-vous qu'elles correspondent. Veillez à ce que les branchements soient correctement faits. Vérifiez si le verrouillage est désactivé.
- 04) Si tout ce qui est mentionné ci-dessus semble fonctionner correctement, rebranchez l'unité.
- 05) Si rien ne se produit au bout de 30 secondes, débranchez l'appareil.
- 06) Si vous ne parvenez pas à déterminer la cause du problème, n'ouvrez en aucun cas le SM-16/2 FX, cela pourrait abîmer l'unité et annuler la garantie.
- 07) Rapportez l'appareil à votre revendeur Showtec.

Pas de réponse du DMX

Réponse : il se peut que le problème soit lié au câble ou aux connecteurs DMX ou à un mauvais fonctionnement de la console ou de la carte DMX d'effets lumineux.

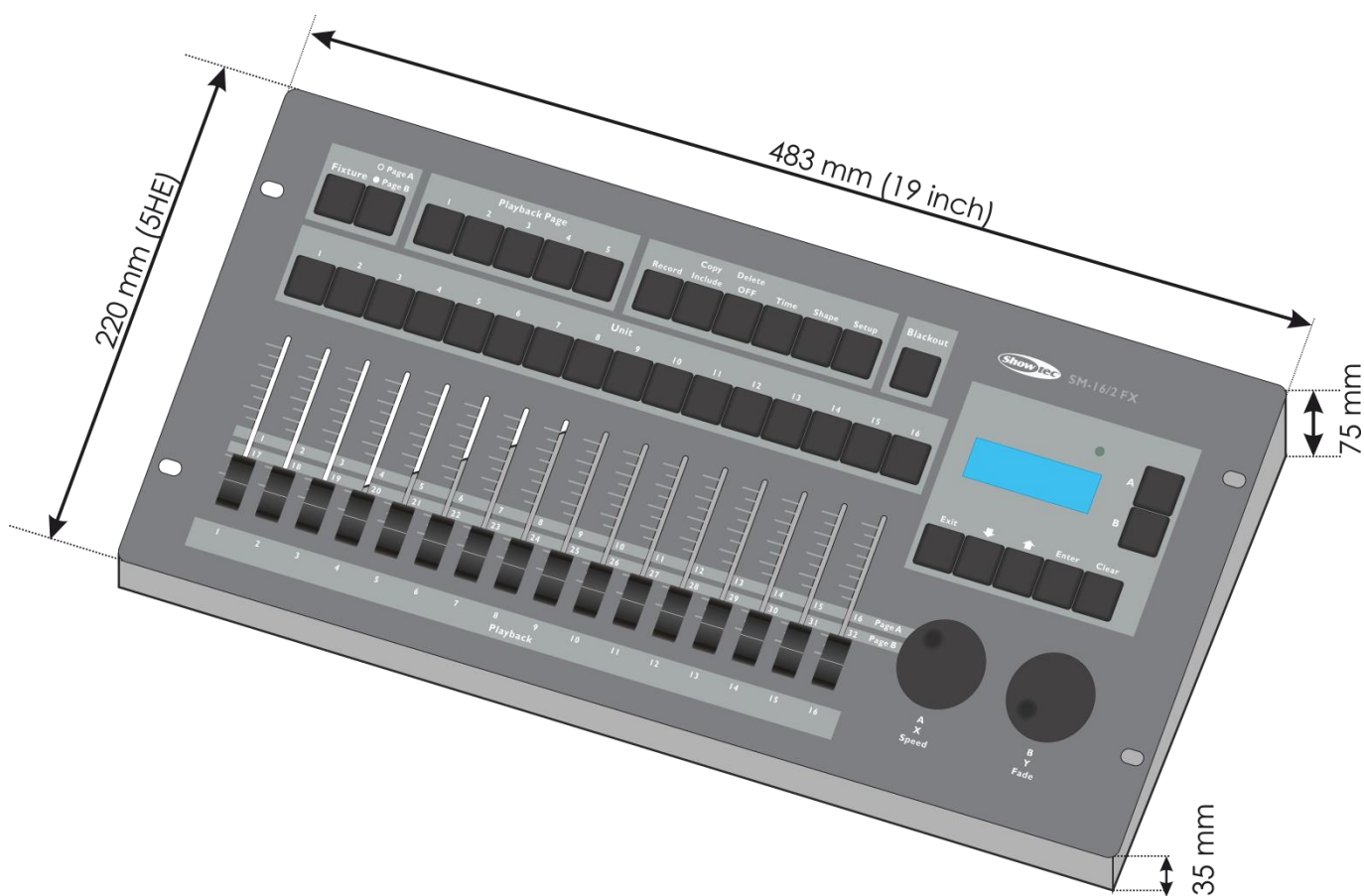
- 01) Vérifiez le réglage DMX. Assurez-vous que les adresses DMX sont correctes.
- 02) Vérifiez le câble DMX : débranchez l'unité, changez le câble DMX puis reconnectez l'appareil à l'alimentation. Essayez à nouveau votre contrôle DMX.
- 03) Déterminez si la console de contrôle ou l'effet lumineux est en cause. La console fonctionne-t-elle correctement avec d'autres produits DMX ? Si ce n'est pas le cas, vous devez la faire réparer. Si elle fonctionne correctement avec d'autres produits DMX, amenez le câble DMX et l'effet lumineux à un technicien qualifié.

Caractéristiques du produit

Modèle :	SM-16/2 FX Showtec
Alimentation :	230 V C.A. (50 Hz)
Appareils :	16 (32 canaux chacun)
Scènes :	80 (5 banques)
Poursuites :	80 (5 banques)
Nombre total d'étapes de poursuites :	100
Mode d'utilisation :	Auto, manuel
Mode patch :	Canaux librement assignables pour chaque appareil
Sortie :	DMX-512 standard
Connecteur de sortie :	XLR femelle à 3 et 5 broches
Dimensions :	483 x 220 x 75 mm (l x L x H)
Poids :	3,8 kg

La conception et les caractéristiques du produit sont soumises à modification sans avis préalable.

Dimensions



Site web : www.Showtec.info
 Adresse électronique : service@highlite.nl



©2015 Showtec