



SM-16/2

ORDERCODE 50701



SHOWELECTRONICS FOR PROFESSIONALS

Félicitations !

Vous avez acheté un produit formidable et innovant conçu par Showtec.

Le Showtec SM-16/2 apporte l'animation dans n'importe quel lieu. Que vous souhaitiez simplement un système prêt à l'utilisation ou une présentation DMX évoluée, ce produit répond à vos attentes.

Vous pouvez compter sur Showtec pour profiter d'un large éventail de produits d'éclairage d'excellente qualité.

Nous concevons et fabriquons un matériel d'éclairage professionnel destiné à l'industrie du divertissement.

Nous lançons régulièrement de nouveaux produits tout en nous efforçant de satisfaire nos clients, en l'occurrence, vous.

Pour plus d'informations : iwant@showtec.info

Achetez des produits au meilleur prix et d'excellente qualité sur le marché de Showtec.

Donc, la prochaine fois, tournez-vous vers Showtec pour un excellent équipement d'éclairage.

Obtenez toujours le meilleur – avec Showtec !

Nous vous remercions !



| | |
|---|----|
| Avertissement | 2 |
| Consignes de sécurité..... | 2 |
| Utilisations Principales..... | 3 |
| Procédure de retour..... | 4 |
| Réclamations..... | 4 |
| Description | 5 |
| Caractéristiques..... | 5 |
| Vue générale..... | 5 |
| Face avant du contrôleur..... | 5 |
| Face arrière du contrôleur..... | 6 |
| Installation | 7 |
| Installation..... | 7 |
| Termes courants..... | 7 |
| Réglage et fonctionnement | 8 |
| - REINITIALISATION DU SYSTEME..... | 8 |
| - Adressage de l'appareil..... | 8 |
| - Attribution physique du potentiomètre (REGLAGE OPTIONNEL) | 9 |
| - Sortie du canal inversé (REGLAGE OPTIONNEL) | 10 |
| - Attribution du délai de fondu (REGLAGE OPTIONNEL)..... | 10 |
| Programmation..... | 11 |
| - Accéder au mode de programmation..... | 11 |
| - Créer une scène..... | 11 |
| - Editer une scène..... | 11 |
| - Copier une scène..... | 12 |
| - Effacer une scène..... | 12 |
| - Effacer toutes les scènes..... | 12 |
| - Copier une banque | 12 |
| - Effacer une banque | 12 |
| Programmation d'une poursuite..... | 13 |
| - Créer une poursuite..... | 13 |
| - Copier une banque dans une poursuite..... | 13 |
| - Ajouter une étape dans une poursuite..... | 13 |
| - Effacer une scène/étape dans une poursuite..... | 13 |
| - Effacer une poursuite..... | 14 |
| - Effacer toutes les poursuites..... | 14 |
| Restitution (scènes)..... | 14 |
| - Exécution manuelle des scènes..... | 14 |
| - Exécution en mode piloté par la musique..... | 14 |
| - Exécution en mode automatique..... | 14 |
| - Coupure..... | 14 |
| Restitution (poursuites)..... | 15 |
| - Exécution manuelle des poursuites..... | 15 |
| - Exécution automatique des poursuites..... | 15 |
| - Exécution des poursuites pilotée par la musique..... | 15 |
| - Exécution séquentielle des poursuites..... | 15 |
| FONCTIONNEMENT MIDI..... | 16 |
| Entretien | 17 |
| Dépannage | 17 |
| Caractéristiques du produit | 18 |

Consignes de désemballage

Dès réception de ce produit, veuillez soigneusement débarrasser le carton et vérifier son contenu pour vous assurer de la présence et du bon état de toutes les pièces. Si une pièce a été endommagée lors de l'expédition ou si le carton lui-même montre des signes de mauvaise manipulation, informez aussitôt le détaillant et conservez le matériel d'emballage pour vérification. Veuillez conserver le carton et le matériel d'emballage. En cas de retour d'un appareil à l'usine, la pièce doit être rendue dans son emballage d'origine.

Le contenu expédié comprend :

- Showtec SM-16_2
- Manuel d'utilisation

AVERTISSEMENT



PRUDENCE !

Gardez l'appareil à l'abri de la pluie et de l'humidité !



POUR VOTRE PROPRE SECURITE, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE MANUEL DE L'UTILISATEUR AVANT LA PREMIERE MISE EN MARCHÉ DE L'APPAREIL !

CONSIGNES DE SECURITE

Toute personne impliquée dans l'installation, le fonctionnement ou l'entretien de ce produit doit:

- être qualifiée
- suivre les consignes de ce manuel



PRUDENCE ! Soyez prudent avec les opérations que vous effectuez.

Avec une tension dangereuse, vous pouvez subir un dangereux choc électrique si vous touchez les câbles!



Avant la première mise en marche de l'appareil, veuillez-vous assurer que le transport n'a causé aucun dégât sur le produit. Dans le cas contraire, contactez votre détaillant et n'utilisez pas l'appareil.

Pour maintenir de parfaites conditions et assurer un fonctionnement en toute sécurité, l'utilisateur doit absolument suivre les consignes de sécurité et les avertissements indiqués dans le manuel.

La garantie ne prend pas en compte les dommages dus à une modification manuelle de l'appareil.

L'appareil contient des pièces qui ne peuvent pas être réparées par l'utilisateur. Consultez uniquement un personnel qualifié pour l'entretien.

IMPORTANT :

Le constructeur ne sera pas tenu responsable pour les dommages causés par le non-respect des notes de ce manuel ou par une modification non autorisée de l'appareil.

- Ne laissez jamais les cordons d'alimentation entrer en contact avec d'autres câbles ! Manipulez le câble d'alimentation et tous les câbles reliés au secteur avec une extrême prudence !
- N'enlevez jamais l'étiquetage informatif et les avertissements indiqués sur l'appareil.
- N'ouvrez pas et ne modifiez pas l'appareil.
- N'introduisez aucun objet dans les fentes d'aération.
- Ne branchez pas l'appareil à un bloc de puissance de type Dimmer.
- N'allumez et n'éteignez pas l'appareil par intervalles courts, cela réduirait la durée de vie de l'appareil.

- Utilisez uniquement l'appareil à l'intérieur, placez-le à l'abri de l'eau ou tout autre liquide.
- Evitez les flammes et éloignez l'appareil de tout liquide ou gaz inflammable.
- Débranchez toujours l'appareil, s'il n'est pas utilisé ou pour le nettoyer ! Maintenez toujours le cordon d'alimentation par la fiche. Ne retirez jamais la fiche en tirant sur le cordon d'alimentation.
- Assurez-vous que l'appareil n'est pas exposé à une grande source de chaleur, d'humidité ou de poussière.
- Assurez-vous que la tension disponible n'est pas supérieure à celle indiquée sur le panneau 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 vous heurtez ou laissez tomber l'appareil, débranchez-le immédiatement du courant électrique. Par sécurité, veillez à une vérification de l'appareil par un ingénieur qualifié avant son fonctionnement.
- Si l'appareil est exposé à de très 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. Eteignez l'appareil et laissez-le à la température ambiante.
- Si votre produit Showtec ne fonctionne pas correctement, veuillez cesser de l'utiliser immédiatement. Emballez fermement l'appareil (de préférence dans son emballage d'origine), et renvoyez-le à votre détaillant Showtec pour entretien.
- Toute réparation, maintenance ou tout branchement électrique doit être effectué uniquement par Showtec.
- En cas de remplacement, utilisez des fusibles de même type et de même calibre uniquement.
- Cet appareil est soumis à la classe de protection I. Il est donc indispensable de brancher le conducteur vert/jaune à la terre.
- GARANTIE : Jusqu'à un an après la date d'achat.

UTILISATIONS PRINCIPALES

Cet appareil ne doit pas être utilisé en permanence. Des pauses régulières dans l'utilisation de l'appareil vous permettront de l'utiliser pendant une longue période de temps sans défaut.

Si l'appareil est utilisé d'une façon différente que celle décrite dans ce manuel, le produit peut subir des dégâts et la garantie deviendrait nulle.

Toute autre utilisation peut être dangereuse comme un court-circuit, des brûlures, un choc électrique, une explosion de lampe, un accident etc.

Vous mettriez votre sécurité et celle des autres en danger !

Une mauvaise installation peut causer des dégâts matériels et physiques sérieux !

Branchement au secteur

Branchez l'appareil au secteur avec la fiche d'alimentation électrique. Veillez toujours à brancher le bon câble de couleur au bon endroit.

| International | Câble UE | Câble R-U | Câble USA | Broche |
|---|------------|-----------|--------------|--------|
| L | MARRON | ROUGE | JAUNE/CUIVRE | PHASE |
| N | BLEU | NOIR | ARGENT | NEUTRE |
|  | JAUNE/VERT | VERT | VERT | TERRE |

Assurez-vous que l'appareil soit toujours correctement raccordé à une prise avec mise à la terre !

⚠ Procédure de retour ⚠

Les marchandises qui font l'objet d'un retour doivent être envoyées prépayées et dans leur emballage d'origine, aucun appel ne sera émis. L'emballage doit clairement indiquer le numéro d'autorisation de renvoi (numéro RMA). Les produits retournés sans numéro RMA seront refusés. Highlite refusera les biens retournés ou dégagera toute responsabilité. Contactez Highlite par téléphone au 0031-455667723 ou par e-mail aftersales@highlite.nl et demandez 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 lors du transport causé par un emballage inapproprié n'engage que la responsabilité du client. Highlite se réserve le droit, à sa propre discrétion, de réparer ou remplacer le(s) produit(s). Nous vous conseillons d'utiliser un emballage ou une double boîte UPS correct comme méthode sans risques.

Remarque : Si un numéro RMA vous a été fourni, veuillez inclure les informations suivantes sur un morceau de papier à l'intérieur de la boîte :

- 1) Votre nom
- 2) Votre adresse
- 3) Votre numéro de téléphone
- 4) Une brève description des dégâts

Réclamations

Le client a l'obligation de vérifier les biens à destination immédiatement à la livraison pour détecter tout défaut et/ou toute imperfection visible, ou d'effectuer cette vérification après que nous ayons confirmé que les biens sont à leur disposition. Les dégâts causés lors du transport engage la responsabilité de l'expéditeur ; les dégâts doivent être, par conséquent, communiqués à la compagnie aérienne dès réception de la marchandise.

Le client doit informer et soumettre toute réclamation à l'expéditeur en cas de dégât subi par le produit à lors du transport. 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 postpaiement en tout temps. Les expéditions de retour doivent s'accompagner d'une lettre indiquant la raison de l'expédition de retour. Les expéditions de retour qui n'ont pas été prépayées seront refusées, à moins d'un accord par écrit.

Toute réclamation à notre encontre doit se faire connaître par écrit ou par fax dans les 10 jours ouvrables après 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 SM-16/2 est un contrôleur de lumière conçu par Showtec ayant les caractéristiques suivantes :

- Contrôleur universel DMX-512
- Contrôle jusqu'à 384 canaux DMX ; jusqu'à 12 projecteurs automatiques de 32 canaux chacun
- 30 banques de 8 scènes, 240 scènes max.
- 30 banques de 6 poursuites comprenant 180 poursuites
- Mode Patch : chaque appareil dispose de canaux librement assignés
- Vitesse programmable et délai de fondu
- Potentiomètres à glissière reversibles
- Ordre séquentiel des poursuites
- Canaux peuvent être réattribués
- Mode automatique, mode contrôlé avec tap-sync et mode piloté par la musique
- Sélecteur de polarité
- Montage sur bâti 19" 4HE (4U)
- Connecteur de sortie : XLR femelle 3 et 5 pôles
- MIDI compatible

Remarque :

Il est indispensable de connaître les notions DMX et Midi afin d'utiliser pleinement cet appareil.

Vue générale

Face avant du contrôleur

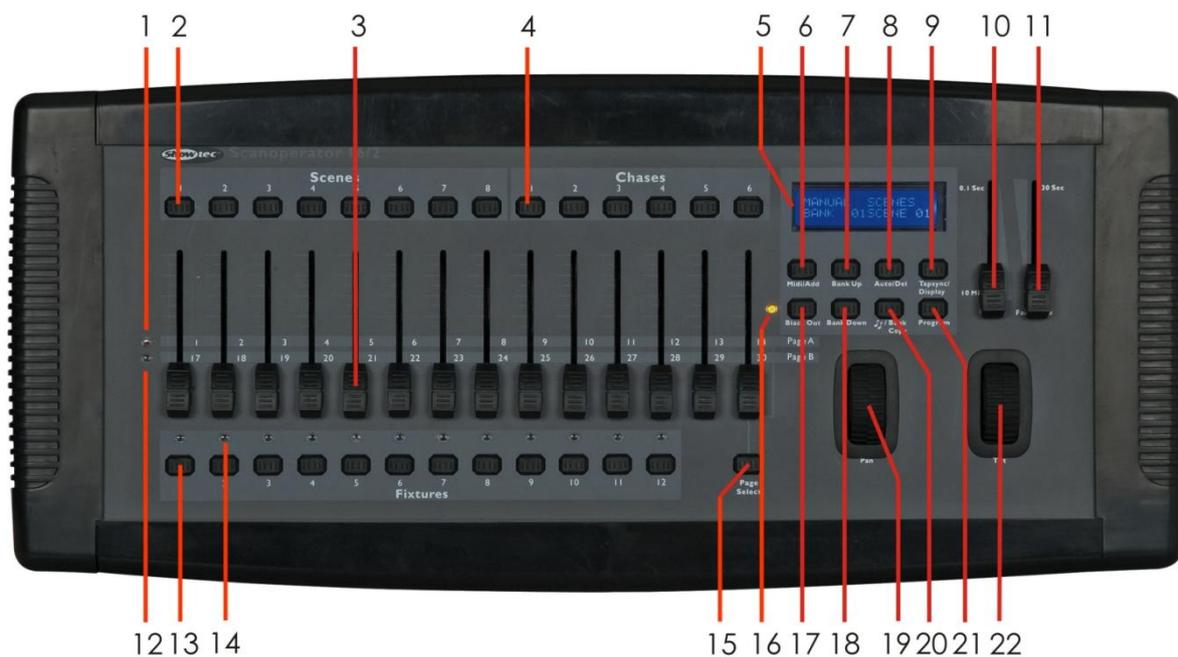


Fig. 1

1) Témoin de page A

Le témoin LED indique le canal sélectionné entre 1~14.

2) Boutons de sélection de la scène

Boutons flash universels indiquant l'emplacement de la scène dans la mémoire et la sélection.

3) Potentiomètres de canaux

Pour régler les valeurs DMX, vous pouvez immédiatement ajuster les canaux 1~14, après avoir appuyé sur le bouton de sélection du scanner respectif, canaux 17~30, et sur le bouton de sélection de la page.

4) Boutons Chase

Mémoire de poursuites 1 ~ 6 ; ces boutons servent à activer la poursuite de scènes programmées.

5) Afficheur LCD

L'écran affiche les données importantes liées au fonctionnement de l'appareil.

6) Bouton Midi/Add

Active le contrôle externe MIDI et confirme également le processus d'enregistrement/de sauvegarde.

7) Bouton Bank Up

Appuez sur le bouton Haut pour sélectionner une des 30 banques.

8) Bouton Auto/Del

Active le mode piloté par la musique ou efface les scènes ou poursuites pendant la programmation.

9) Bouton Tapsync/Display

Permet de créer un rythme standard ou de modifier le mode de valeur entre % et 0-255.

10) Potentiomètre de vitesse

Permet de régler le temps de défilement d'une scène ou d'une étape dans une poursuite (de 0,1 seconde à 10 minutes).

11) Potentiomètre de délai de fondu

Permet de régler le délai de fondu. Le délai de fondu est le temps employé par un scanner (ou scanners) pour se déplacer d'une position à une autre et par un gradateur pour effectuer un fondu d'ouverture ou de fermeture.

12) Témoin de page B

Le témoin LED indique le canal sélectionné entre 17~30.

13) Boutons de sélection de l'appareil

Permet de sélectionner les appareils afin de procéder au réglage, à la programmation ou à l'enregistrement.

14) Témoin de l'appareil

Le témoin LED indique les appareils actuellement sélectionnés.

15) Bouton Page select

Permet de sélectionner une page entre Page A (1-14) et Page B (17-30).

16) Bouton Page select

Permet de sélectionner une page entre Page A (1-14) et Page B (17-30).

17) Témoin Blackout

Le témoin LED s'allume si la coupure est activée.

18) Bouton Bank Down

Appuyez sur le bouton Bas pour sélectionner une des 30 banques.

19) Roulette Mode panoramique

Permet de contrôler le mode panoramique du scanner.

20) Bouton Music/Bank Copy

Active le mode piloté par la musique ou le contrôle de la copie pendant la programmation.

21) Bouton Program

22) Roulette Inclinaison

Permet de contrôler l'inclinaison du scanner.

Face arrière du contrôleur



Fig. 2

23) Connecteur de sortie 3 broches du signal DMX

24) Connecteur de sortie 5 broches du signal DMX

25) Interrupteur de polarité du signal DMX permet de modifier la polarité du signal

26) Port d'entrée MIDI pour déclenchement externe des banques, scènes, poursuites et de coupure en utilisant un appareil disposant du format MIDI

27) Prise d'entrée CC avec alimentation automatique

28) Interrupteur MARCHE/ARRET pour allumer/éteindre le contrôleur

Installation

Retirez tous le matériel d'emballage du SM-16/2. Veuillez ôter toute la mousse ou tout le plastique de rembourrage. Vissez le matériel sur un bâti de 19". Branchez tous les câbles.

Débranchez toujours l'appareil de la source d'alimentation avant d'effectuer l'entretien ou la maintenance.

La garantie ne couvre pas tous les dégâts causés par le non-respect de la notice d'utilisation.

Termes courants

Voici les termes courants utilisés dans le cadre de la programmation de projecteurs automatiques.

Blackout (Coupure) désigne le fait de régler tous les flux lumineux des appareils d'éclairage sur 0 ou off, généralement à titre provisoire.

DMX-512 est un protocole de communication numérique conforme aux normes industrielles et utilisé dans le le domaine des dispositifs d'éclairage de loisir. Pour plus d'informations, veuillez lire les parties « DMX Primer » et « Mode de contrôle DMX » en annexe.

Appareil désigne votre dispositif d'éclairage ou tout autre matériel comme un brumiseur ou un gradateur que vous pouvez contrôler.

Programmes représentent un certain nombre de scènes disposées les unes après les autres. Elles peuvent être programmées aussi bien comme une seule scène que comme de nombreuses scènes par ordre.

Scènes désignent des états d'éclairage statiques.

Potentiomètres à glissière, également appelés potentiomètres.

Poursuites désignent également des programmes. Une poursuite représente un certain nombre de scènes disposées les unes après les autres.

Scanner désigne un dispositif d'éclairage muni d'un miroir inclinable et plat ; cependant, les contrôleurs DMX utilisent ce terme pour contrôler tout appareil compatible avec la norme DMX-512 tel qu'un appareil gnérique.

MIDI est une norme concernant les données musicales dans un format numérique. Une entrée MIDI sert à déclencher des scènes de manière externe en utilisant des appareils midi comme un clavier midi.

Autonome désigne la capacité d'un appareil à fonctionner indépendamment d'un contrôleur externe et généralement en synchronisation avec la musique grâce à un microphone intégré.

Potentiomètre à glissière de fondu règle le délai de fondu entre des scènes dans une poursuite.

Potentiomètre à glissière de vitesse désigne le temps nécessaire à une scène pour défiler. Il désigne également le temps d'attente.

Obturbateur est un dispositif mécanique situé dans l'appareil d'éclairage qui vous permet de bloquer le passage de la lumière. Il est souvent utilisé pour amortir l'intensité du flux lumineux et pour effectuer un effet stroboscopique.

Patching désigne le processus qui permet d'attribuer des potentiomètres à un canal DMX dans un appareil.

Restitutions désignent toute scène ou poursuite directement réalisable par l'utilisateur. Une restitution peut également désigner une mémoire de programme pouvant être rappelée lors d'un spectacle.

Réglage et fonctionnement

Avant de brancher l'unité, assurez-vous toujours que la tension d'alimentation corresponde à la tension du produit. N'essayez pas d'utiliser un produit supportant une tension de 120V sur une tension de 230V, ou inversement.

REINITIALISATION DU SYSTEME

Avertissement : cette étape réinitialisera le contrôleur à ses paramètres d'usine par défaut et effacera tous les programmes et réglages.

- 1) Eteignez l'unité.
- 2) Maintenez les boutons **BANK UP** et **AUTO/DEL** enfoncés.
- 3) Allumez l'appareil (en maintenant toujours les boutons **BANK UP** et **AUTO/DEL** enfoncés).
- 4) Tous les témoins LED clignoteront et indiqueront une réinitialisation réussie.

Remarque : cette étape peut durer jusqu'à 30 secondes



Avertissement :

Cela réinitialisera le contrôleur à ses paramètres d'usine par défaut et effacera tous les programmes et réglages.



ADRESSAGE DE L'APPAREIL

Le SM-16/2 est programmé pour contrôler 32 canaux DMX par appareil. Par conséquent, les appareils que vous souhaitez contrôler via les boutons "**FIXTURE**" correspondants de l'unité doivent répartir 32 canaux (consultez le manuel de l'appareil correspondant pour savoir comment entrer les données dans l'appareil).

Remarque : l'incapacité à utiliser ces attributions DMX peut provoquer un manque de contrôle des appareils.

Note: failure to use these DMX assignments may cause a lack of control of the fixtures.

| APPAREIL OU SCANNER | ADRESSE DE DEPART DEFAUT DMX | COMMUTATEUR DIP BINAIRE REGLE SUR "POSITION ON" |
|---------------------|------------------------------|---|
| 1 | 1 | 1 |
| 2 | 33 | 1,6 |
| 3 | 65 | 1,7 |
| 4 | 97 | 1,6,7 |
| 5 | 129 | 1,8 |
| 6 | 161 | 1,6,8 |
| 7 | 193 | 1,7,8 |
| 8 | 225 | 1,6,7,8 |
| 9 | 257 | 1,9 |
| 10 | 289 | 1,6,9 |
| 11 | 321 | 1,7,9 |
| 12 | 353 | 1,6,7,9 |

ATTRIBUTION PHYSIQUE DU POTENTIOMETRE (REGLAGE OPTIONNEL)

Utilisez cette procédure pour associer ou unifier les caractéristiques de contrôle de l'appareil pour différents appareils. Par exemple ; si vous contrôlez 4 miroirs mobiles et 4 culasses mobiles, la couleur, le gobo et le gradateur des canaux peuvent ne pas s'aligner idéalement sur les potentiomètres physiques. Utilisez cette fonction pour réattribuer le gradateur, la couleur et le gobo des canaux aux potentiomètres 1, 2 et 3. Désormais, vous pourrez contrôler les mêmes caractéristiques sur tous les appareils en utilisant le même emplacement du potentiomètre.

- 1) Maintenez les boutons **PROGRAM & TAPSYNC** enfoncés en même temps (1) fois pour accéder au mode d'attribution du canal.
- 2) Appuyez sur un bouton **FIXTURE** qui désigne l'appareil dont vous souhaitez réattribuer les potentiomètres.
- 3) Déplacez le potentiomètre à glissière de **SPEED** afin d'atteindre le contrôleur de canal (numéro).
- 4) Déplacez le potentiomètre à glissière de **DELAI DE FONDU** pour sélectionner le canal DMX.
- 5) Appuyez sur le bouton **MIDI/ADD** pour confirmer le réglage.
- 6) Répétez les étapes 3 ~ 5 aussi souvent que nécessaire.

Si vous souhaitez copier les caractéristiques physiques d'un scanner vers un autre scanner, continuez, en suivant les étapes 7-13. Sinon, maintenez les boutons **PROGRAM & TAPSYNC** enfoncés (2) fois pour quitter le mode.

Exemple : Copier Scanner 1 vers Scanner 2

- 7) Maintenez les boutons **PROGRAM & TAPSYNC** enfoncés en même temps (1) fois pour accéder au mode d'attribution du canal.
- 8) Maintenez le bouton **FIXTURE # 1** enfoncé.
- 9) Tout en maintenant le bouton **FIXTURE # 1** enfoncé, appuyez sur le bouton **FIXTURE # 2**.
- 10) Tout en maintenant les boutons **FIXTURE # 1** et **# 2** enfoncés, maintenez le bouton **MIDI/ADD** enfoncé.
- 11) Relâchez tout d'abord le bouton **FIXTURE # 1** avant de relâcher le bouton **FIXTURE # 2**.
- 12) Relâchez le bouton **MIDI/ADD**.
- 13) Tous les témoins LED **FIXTURE** clignoteront et confirmeront la réussite du processus de copie.
- 14) Maintenez les boutons **PROGRAM & TAPSYNC** enfoncés (2) fois pour quitter le mode.



LA MANETTE EST PROGRAMMEE POUR CONTROLER LES CANAUX P1/P2 (X-AXIS) ET T1/T2 (Y-AXIS) PAR DEFAULT. SUIVEZ LES INSTRUCTIONS « ATTRIBUTION PHYSIQUE DU POTENTIOMETRE » ET « SORTIE DU CANAL INVERSE » POUR RECONFIGURER LA MANETTE.



SORTIE DU CANAL INVERSE (REGLAGE OPTIONNEL)

- 1) Maintenez les boutons **PROGRAM & TAPSYNC** enfoncés en même temps (2) fois pour accéder au mode d'attribution du canal, puis appuyez sur le bouton **FIXTURE**.
- 2) Déplacez le potentiomètre à glissière de **SPEED** afin d'atteindre le contrôleur de canal souhaité.
- 3) Déplacez le potentiomètre à glissière de **FADE TIME** jusqu'à ce que N soit sur Y.
Si vous souhaitez copier les caractéristiques du canal inversé d'un scanner vers un autre scanner, continuez les étapes suivantes 4-9. Sinon, maintenez les boutons **PROGRAM & TAPSYNC** enfoncés (1) fois pour quitter le mode.

Exemple : Copier Scanner 1 vers Scanner 2

- 4) Maintenez le bouton **FIXTURE # 1** enfoncé.
- 5) Tout en maintenant le bouton **FIXTURE # 1** enfoncé, appuyez sur le bouton **FIXTURE # 2**.
- 6) Tout en maintenant les boutons **FIXTURE # 1** et **# 2** enfoncés, maintenez le bouton **MIDI/ADD** enfoncé.
- 7) Relâchez tout d'abord le bouton **FIXTURE # 1** avant de relâcher le bouton **FIXTURE # 2**.
- 8) Relâchez le bouton **MIDI/ADD**.
- 9) Tous les témoins LED **FIXTURE** clignoteront et confirmeront la réussite du processus de copie.
- 10) Maintenez les boutons **PROGRAM & TAPSYNC** enfoncés(1) fois pour quitter le mode.

ATTRIBUTION DU DELAI DE FONDU (REGLAGE OPTIONNEL)

Vous pouvez choisir si le délai de fondu du panneau lors de l'exécution de la scène s'applique de manière générale à tous les canaux de sortie ou uniquement aux canaux du mouvement panoramique et du mouvement d'inclinaison. Ceci est important car vous pouvez régulièrement et rapidement modifier les gobos et les couleurs sans affecter le mouvement de la lumière.

- 1) Réglez le contrôleur sur OFF.
- 2) Maintenez les boutons **BLACKOUT** et **TAPSYNC** enfoncés simultanément.
- 3) Réglez le contrôleur sur ON.
- 4) Appuyez sur le bouton **TAPSYNC** pour basculer entre les deux modes : tous les canaux ou uniquement les canaux sélectionnés.
- 5) Appuyez sur **BLACKOUT** et **TAPSYNC** pour enregistrer les réglages. Tous les témoins LED clignoteront et confirmeront.

Programmation

Un programme (banque) est une séquence de différentes scènes (ou étapes) qui seront appelées les unes après les autres.

Le SM-16/2 permet de créer 30 programmes de 8 scènes chacun.

ACCEDER AU MODE DE PROGRAMMATION

Appuyez sur le bouton **PROGRAM** pendant 3 secondes afin d'afficher "Program", qui indique que l'utilisateur est en mode de programmation.

CREER UNE SCENE

Une scène est un état d'éclairage statique. Les scènes sont enregistrées dans des banques. Le contrôleur dispose de 30 mémoires de banque et chaque banque peut contenir 8 scènes mémorisées. Le SM-16/2 peut enregistrer un total de 240 scènes.

- 1) Maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes.
- 2) Sélectionnez un **FIXTURE** pour programmer.
- 3) Créez une apparence en déplaçant les **POTENTIOMETRES**. (Modifications des caractéristiques de l'appareil comme les couleurs ou les gobos.)
Appuyez sur **PAGE SELECT** pour accéder aux canaux 17~32 sur les potentiomètres.
- 4) Pour programmer un autre **FIXTURE**, appuyez sur le bouton **FIXTURE** juste après avoir terminé la programmation, puis sélectionnez un autre bouton **FIXTURE** pour programmer.
- 5) Répétez les étapes 2 ~ 4 pour avoir l'apparence souhaitée.
- 6) Réglez les potentiomètres de VITESSE et de DELAI DE FONDU pour accomplir le temps nécessaire souhaité, employé par une scène dans une poursuite (VITESSE) et le temps nécessaire attribué aux appareils pour se déplacer d'une scène à une autre (DELAÏ DE FONDU).
- 7) Touchez le bouton **MIDI/ADD** pour préparer l'enregistrement.
- 8) Choisissez une **BANK** (01~30). Utilisez les boutons de banque Haut et Bas pour modifier si besoin est.
- 9) Sélectionnez un bouton **SCENES** pour enregistrer. Tous les témoins LED clignoteront. L'écran affichera désormais la banque et le numéro de la scène enregistrée.
- 10) Répétez les étapes 2 ~ 9 pour enregistrer des scènes supplémentaires.
- 11) Pour quitter le mode de programmation, maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes. Le contrôleur se mettra par défaut sur **BLACKOUT** lorsque vous quitterez le mode de programmation.

Remarques :

- Si le témoin LED est allumé, désélectionnez **BLACKOUT**.
- Un bouton **FIXTURE** représente un appareil d'éclairage.
- Vous pouvez accéder aux canaux 17~32 en appuyant sur le bouton **PAGE SELECT**. Cette étape est nécessaire pour les appareils qui utilisent plus de 16 canaux de contrôle. Lorsque vous faites défiler les pages, vous devez déplacer les potentiomètres précédemment déplacés vers le haut et vers le bas pour activer.
- Appuyer à nouveau sur le même bouton **FIXTURE** conservera les paramètres modifiés de cet appareil dans la scène programmée.
- 8 scènes sont disponibles dans chaque banque.

EDITER UNE SCENE

- 1) Appuyez sur le bouton **PROGRAM** pendant 3 secondes.
- 2) Situez la scène dans la **BANK** programmée. Utilisez **BANK UP/DOWN** pour naviguer dans les banques programmées.
- 3) Sélectionnez la **SCENE** dans la **BANK** programmée pour éditer.
- 4) Réglez **POTENTIOMETRES** pour modifier l'apparence.
- 5) Appuyez sur le bouton **MIDI/ADD**, puis à nouveau sur le bouton **SCENE** précédemment sélectionné pour procéder à l'édition.
- 6) Pour quitter le mode de programmation, maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes. Le contrôleur se mettra par défaut sur **BLACKOUT**, lorsque vous quitterez le mode de programmation.

Remarque :

Si le témoin LED est allumé, désélectionnez **BLACKOUT**.

Lorsque vous appuyez sur **MIDI/ ADD**, le contrôleur affichera la dernière scène programmée, si la programmation a été effectuée par ordre séquentiel.

COPIER UNE SCENE

- 1) Appuyez sur le bouton **PROGRAM** pendant 3 secondes.
- 2) Placez la scène dans la **BANK** programmée. Utilisez **BANK UP/DOWN** pour naviguer dans les banques programmées.
- 3) Sélectionnez la **SCENE** dans la **BANK** programmée pour copier.
- 4) Situez la scène de destination dans la **BANK** programmée. Utilisez **BANK UP/DOWN** pour naviguer dans les banques programmées.
- 5) Appuyez sur le bouton **MIDI/ADD**, puis sur le nouveau bouton **SCENE** pour effectuer la copie.
- 6) Pour quitter le mode de programmation, maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes. Le contrôleur se mettra par défaut sur **BLACKOUT** lorsque vous quitterez le mode de programmation.

EFFACER UNE SCENE

- 1) Appuyez sur le bouton **PROGRAM** pendant 3 secondes.
- 2) Situez la scène dans la **BANK** programmée. Utilisez **BANK UP/DOWN** pour naviguer dans les banques programmées.
- 3) Maintenez le bouton **AUTO/DEL** enfoncé tout en appuyant sur la **SCENE** à effacer.
- 4) Pour quitter le mode de programmation, maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes. Le contrôleur se mettra par défaut sur **BLACKOUT** lorsque vous quitterez le mode de programmation.

Remarque :

- L'effacement d'une scène signifie en fait une réinitialisation de la valeur à 0 de tous les canaux DMX disponibles sur la mémoire de la scène. L'emplacement physique de la mémoire de la scène reste intact.

EFFACER TOUTES LES SCENES

- 1) Maintenez les boutons **PROGRAM** et **BANK (▼)** enfoncés tout en éteignant le contrôleur.

Remarque :

- Toutes les scènes seront effacées lors de la réinitialisation du contrôleur.

COPIER UNE BANQUE

- 1) Appuyez sur le bouton **PROGRAM** pendant 3 secondes.
- 2) Situez la **BANK** programmée. Utilisez **BANK UP/DOWN** pour naviguer dans les banques programmées.
- 3) Appuyez sur le bouton **MIDI/ADD** puis relâchez.
- 4) Situez la **BANK** programmée de destination. Utilisez **BANK UP/DOWN** pour naviguer dans les banques programmées.
- 5) Appuyez sur le bouton **MUSIC/BANK-COPY** pour terminer la copie.

Remarque :

- Tous les témoins LED clignoteront et indiqueront que le processus de copie s'est terminé avec succès.

EFFACER UNE BANQUE

- 1) Maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes.
- 2) Situez la **BANK** à effacer. Appuyez sur **AUTO/DEL** et **MUSIC/BANK-COPY** en même temps pour effacer la banque.

Remarque :

- Tous les témoins LED clignoteront et indiqueront que le processus d'effacement s'est terminé avec succès.

Programmation d'une poursuite

La création d'une poursuite s'effectue en utilisant les scènes précédemment créées. Les scènes deviennent des étapes dans une poursuite et peuvent se ranger dans l'ordre que vous souhaitez. Avant de programmer des poursuites pour la première fois, il est fortement conseillé d'effacer toutes les poursuites de la mémoire. *Consultez les instructions de la partie « Effacer toutes les poursuites ».*

CREER UNE POURSUITE

Une poursuite peut contenir 240 scènes ou étapes. Les mots « étape » et « scène » sont utilisés comme des termes interchangeables.

- 1) Maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes.
- 2) Appuyez sur le bouton **CHASE** (1~6) que vous souhaitez programmer.
- 3) Modifiez **BANK** si besoin est pour situer une scène.
- 4) Sélectionnez la **SCENE** pour insérer.
- 5) Touchez le bouton **MIDI/ADD** pour enregistrer. Tous les témoins LED clignoteront 3 fois.
- 6) Répétez les étapes 3 ~ 5 pour ajouter des étapes supplémentaires dans la poursuite. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 240 étapes.
- 7) Maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes pour enregistrer la poursuite.

COPIER UNE BANQUE DANS UNE POURSUITE

- 1) Maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes pour accéder au mode de programmation.
- 2) Sélectionnez la **BANK** à copier avec les boutons **BANK UP/DOWN**.
- 3) Appuyez sur les boutons **MUSIC/BANK COPY** et **Midi/Add** en même temps pour copier.
- 4) Maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes pour quitter le mode de programmation.

AJOUTER UNE ETAPE A UNE POURSUITE

- 1) Maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes pour accéder au mode de programmation.
- 2) Appuyez sur le bouton **CHASE** (1~6) souhaité.
- 3) Appuyez sur **TAPSYNC/Display** et l'écran affichera la scène et le numéro de la banque. Il indiquera la scène ajoutée (le témoin LED **STEP** doit être allumé).
- 4) Utilisez les boutons **BANK UP/DOWN** pour parcourir la poursuite et atteindre le numéro de l'étape auquel vous souhaitez ajouter ou annexer une scène/étape.
- 5) Appuyez sur le bouton **MIDI/ADD** et un numéro d'étape s'ajoutera au numéro d'étape précédemment affiché.
- 6) Appuyez sur le bouton **SCENE** qui correspond à la scène à copier.
- 7) Appuyez à nouveau sur le bouton **MIDI/ADD** pour ajouter la nouvelle étape.
- 8) Maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes pour quitter le mode de programmation.

EFFACER UNE SCENE/ETAPE DANS UNE POURSUITE

- 1) Maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes pour accéder au mode de programmation.
- 2) Appuyez sur le bouton **CHASE** (1~6) souhaité qui contient la scène à effacer.
- 3) Appuyez sur le bouton **TAPSYNC/DISPLAY** pour basculer l'écran LED sur étapes.
- 4) Sélectionnez la scène/l'étape à effacer avec les boutons **BANK UP/DOWN**.
- 5) Maintenez le bouton **AUTO DEL** et le bouton respectif **SCENE** enfoncés, puis relâchez pour effacer la poursuite. Tous les témoins LED clignoteront.
- 6) Maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes pour quitter.

Remarque :

- N'oubliez pas que nous utilisons les mots « étape » et « scène » de façon interchangeable.

EFFACER UNE POURSUITE

- 1) Maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes pour accéder au mode de programmation.
- 2) Appuyez sur le bouton **CHASE** (1~6) qui contient la poursuite à effacer.
- 3) Maintenez le bouton **AUTO DEL** et le bouton respectif **CHASE**, puis relâchez pour effacer la poursuite. Toutes les témoins LED clignoteront.

Remarque :

- Les scènes resteront programmées sur le contrôleur. Uniquement la poursuite est concernée.

EFFACER TOUTES LES POURSUITES

PRUDENCE ! Cette procédure provoquera une perte irrévocable de la mémoire de l'étape de la poursuite. Les scènes et banques programmées individuelles seront préservées.

- 1) Maintenez les boutons **BANK DOWN** et **AUTO DEL** enfoncés tout en éteignant le contrôleur.

Restitution (Scènes)

EXECUTION MANUELLE DES SCENES

Lorsque vous allumez l'appareil pour la première fois, le contrôleur sera en mode manuel des scènes.

- 1) Assurez-vous que l'écran affiche "**MANUAL**".
- 2) Sélectionnez la **BANK** programmée qui enregistre la scène que vous souhaitez exécuter manuellement avec les boutons **BANK UP/DOWN**.
- 3) Appuyez sur le bouton **SCENE** pour exécuter.

Remarque :

- En mode de programmation, vous pouvez également maintenir le bouton **PROGRAM** enfoncé jusqu'à ce que l'écran affiche à nouveau "**MANUAL**".

EXECUTION EN MODE PILOTE PAR LA MUSIQUE

- 1) Appuyez sur le bouton **MUSIC/BANK-COPY** jusqu'à ce que l'écran affiche "**MUSIC**".
- 2) Modifiez les programmes **BANK** avec les boutons **BANK UP/DOWN** si besoin est.
- 3) Appuyez sur **MUSIC/BANK-COPY** pour quitter.

Remarque :

- En mode piloté par la musique, les programmes se déclencheront par le son grâce au microphone intégré de l'unité. Toutes les scènes d'une banque se poursuivront.

EXECUTION EN MODE AUTOMATIQUE

- 1) Maintenez le bouton **AUTO DEL** enfoncé jusqu'à ce que l'écran affiche "**AUTO**".
- 2) Modifiez les programmes **BANK** avec les boutons **BANK UP/DOWN** si besoin est.
- 3) Vous pouvez régler le temps entre les étapes en déplaçant le potentiomètre de **VITESSE** et la durée de l'étape en déplaçant le potentiomètre de **DELAI DE FONDU**.
- 4) Vous pouvez modifier les banques en fonctionnement avec les boutons **BANK UP/DOWN**.

Remarques :

- En mode automatique, les programmes se déclencheront par le fondu et la vitesse des contrôleurs réglés par les potentiomètres. Toutes les scènes d'une banque défileront à la suite.
- **Prudence !** Le fondu ne doit pas être plus lent que la vitesse, sinon la scène ne sera jamais exécutée.
- Pour retourner à la vitesse et au délai de fondu programmés, touchez le bouton de programmation.

COUPURE

Le bouton **Blackout** règle toute la sortie d'éclairage sur 0 ou off (également appelée la position initiale de l'unité).

Restitution (Poursuites)

EXECUTION MANUELLE DES POURSUITES

Cette fonction permet à l'utilisateur de parcourir manuellement chaque étape individuelle à l'intérieur d'une poursuite.

- 1) Maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes pour accéder au mode de programmation.
- 2) Démarrez une poursuite en appuyant sur un des boutons **CHASE**.
- 3) Appuyez sur le bouton **TAPSYNC/DISPLAY** pour parcourir manuellement la poursuite.
- 4) Utilisez les boutons **BANK** pour parcourir les poursuites.
- 5) Maintenez le bouton **PROGRAM** enfoncé pendant 3 secondes pour quitter le mode de programmation.

EXECUTION AUTOMATIQUE DES POURSUITES

- 1) Appuyez sur un des boutons **CHASE**.
- 2) Appuyez sur le bouton **Auto / Del** et relâchez. Le témoin LED correspondant clignotera.
- 3) Réglez les potentiomètres de **VITESSE** et de **FONDU** à votre goût.
- 4) Vous pouvez annuler la vitesse et le délai de fondu en touchant le bouton **TAPSYNC/DISPLAY** (trois) fois. La poursuite s'exécutera désormais en fonction du rythme des pressions.

Remarque :

- **Prudence !** Le fondu ne doit pas être plus lent que la vitesse, sinon la scène ne sera jamais exécutée.

EXECUTION DES POURSUITES PILOTEE PAR LA MUSIQUE

- 1) Appuyez sur un des boutons **CHASE**.
- 2) Appuyez sur le bouton **MUSIC/BANK COPY** et relâchez. Le témoin LED correspondant clignotera à l'écran.
- 3) Votre poursuite s'exécutera désormais avec le son.

EXECUTION SEQUENTIELLE DES POURSUITES

- 1) Appuyez sur les boutons **AUTO DEL** ou **MUSIC BANK COPY** pour sélectionner le mode de déclenchement.
- 2) Appuyez sur le bouton **CHASE** pour chaque poursuite que vous souhaitez restituer.
- 3) Réglez la vitesse de la Poursuite en modifiant le potentiomètre de **VITESSE**.

Remarques :

- Des poursuites doivent déjà être programmées.
- Les poursuites s'exécuteront en suivant l'ordre défini au moment où vous avez appuyé.

Fonctionnement Midi

Le contrôleur ne répondra qu'aux commandes MIDI sur le canal MIDI lorsqu'il est réglé sur arrêt complet. Tout le contrôle Midi s'effectue en utilisant les Notes de commande. Toute autre instruction MIDI est ignorée. Pour arrêter une poursuite, envoyez la coupure sur la note.

- 1) Maintenez le bouton **MIDI/ADD** enfoncé jusqu'à ce que le troisième et quatrième chiffres clignotent sur l'écran LED.
- 2) Sélectionnez le canal de contrôle MIDI (1~16) via les boutons **BANK UP/DOWN** pour régler.
- 3) Maintenez le bouton **MIDI/ADD** enfoncé pour enregistrer les paramètres de réglage midi.

Remarque :

Voici le canal sur lequel le contrôleur reçoit des notes de commande MIDI.

| NOTE MIDI | FONCTION (ALLUMER/ETEINDRE) |
|------------------|-----------------------------|
| Scènes 00 à 07 | 1~8 dans la BANQUE 1 |
| Scènes 08 à 15 | 1~8 dans la BANQUE 2 |
| Scènes 16 à 23 | 1~8 dans la BANQUE 3 |
| Scènes 24 à 31 | 1~8 dans la BANQUE 4 |
| Scènes 32 à 39 | 1~8 dans la BANQUE 5 |
| Scènes 40 à 47 | 1~8 dans la BANQUE 6 |
| Scènes 48 à 55 | 1~8 dans la BANQUE 7 |
| Scènes 56 à 63 | 1~8 dans la BANQUE 8 |
| Scènes 64 à 71 | 1~8 dans la BANQUE 9 |
| Scènes 72 à 79 | 1~8 dans la BANQUE 10 |
| Scènes 80 à 87 | 1~8 dans la BANQUE 11 |
| Scènes 88 à 95 | 1~8 dans la BANQUE 12 |
| Scènes 96 à 103 | 1~8 dans la BANQUE 13 |
| Scènes 104 à 111 | 1~8 dans la BANQUE 14 |
| Scènes 112 à 119 | 1~8 dans la BANQUE 15 |
| 120 Poursuite 1 | |
| 121 Poursuite 2 | |
| 122 Poursuite 3 | |
| 123 Poursuite 4 | |
| 124 Poursuite 5 | |
| 125 Poursuite 6 | |
| 126 COUPURE | |

Entretien

Le SM-16/2 de Showtec ne demande presque aucun entretien. Cependant, vous devez veiller à la propreté de l'unité. Débranchez l'alimentation électrique, puis nettoyez le couvercle avec un chiffon humide. Ne plongez pas 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 avec un chiffon humide. Assurez-vous que les branchements soient parfaitement secs avant de relier le matériel ou l'alimentation électrique.

Dépannage

SM-16/2 de Showtec

Ce guide de dépannage est conçu pour vous aider à résoudre des problèmes simples. En cas de problème, suivez les étapes suivantes dans l'ordre afin de trouver une solution. Dès que l'unité fonctionne correctement, ne suivez plus ces étapes.

1. L'appareil ne répond pas au contrôleur : vérifiez l'adresse DMX de l'appareil et celle du contrôleur. Assurez-vous qu'elles correspondent et que les branchements soient corrects. Vérifiez que la coupure est éteinte.
2. Interférence entre les poursuites ; si le même canal est attribué à différentes poursuites en cours d'exécution, celle qui dispose de la valeur de canal la plus élevée s'éteindra.
3. Remarque : en mode de programmation, tant que le témoin LED est allumé, la valeur sera enregistrée, même si la valeur est zéro.
4. Sauf pour les canaux attribués aux roulettes et les canaux réglés avec une pente, la pente n'est pas attribuée aux autres canaux.
5. Pour les canaux sous contrôle maître, les potentiomètres à glissière maître sont valables uniquement lorsque les boutons du gradateur sont activés (témoin LED est allumé). Si vous ne pouvez pas contrôler des canaux, veuillez vérifier s'ils sont attribués à un contrôle maître.
6. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, débranchez-le.
7. Vérifiez la prise située sur le mur, tous les câbles, les fusibles, les réglages (reprenez les valeurs par défaut), etc.
8. Si toutes les étapes ci-dessus sont correctes, rebranchez l'unité.
9. Si aucun changement ne se produit au bout de 30 secondes, débranchez l'appareil.
10. Rapportez l'appareil à votre revendeur Showtec.

Caractéristiques du produit

Modèle : SM-16/2 Showtec
Alimentation : DC 9Volt - 300mA
Connecteur électrique : Adaptateur fourni
Appareils : 12 (32 canaux chacun)
Scènes : 240 (30 banques)
Poursuites : 180 (30 banques)
Mode d'exécution : Auto, Musique
Mode Patch : chaque appareil dispose de canaux librement assignés
Sortie : DMX-512 standard
Connecteur de sortie : XLR femelle 3 et 5 pôles
Dimensions (sans cadre) : 19" x 4U x 95mm (Lxpxh)
Poids : 4 kg



Les caractéristiques du produit et de sa conception sont soumises à toute modification sans avis préalable.



Website: www.Showtec.info
Email: service@highlite.nl



© 2010 Showtec.