



## LP612 / LP624 : Manuel d'Utilisation

Rev. 1.0

LP612 Logiciel Version 1.1

LP624 Logiciel Version 1.0

E S L

### **Leprecon/CAE, Inc**

P.O. Box 430, 10087 Industrial Drive, Hamburg, MI 48139-0430 810-231-9373, FAX 810-231-1631

Copyright CAE, Inc. January 1997, Publication # 21-2125B

## **EZ PROGRAMMING THE LP-600 SERIES**

## **Programmation d'une Mémoire .....**

1. Appuyez sur "Preset" pour allumer la LED "Page" .
2. Choisissez une page (1-4) avec les touches fléchées.
3. Appuyez sur "Record".
4. Réglez les niveaux des différents faders de la préparation X.
5. Mémorisez le tout en appuyant sur une touche de flash de la préparation Y, continuez de même pour créer d'autres mémoires.
6. Appuyez sur "Run" pour revenir en mode restitution.

## **Programmation d'un Chaser .....**

1. Appuyez sur "Chase" pour allumer la LED "Pattern".
2. Sélectionnez une page (5-11) avec les touches fléchées.
3. Appuyez sur "Chase" pour allumer la LED "Step".
4. Appuyez sur "Record" .
5. Réglez les niveaux du premier pas sur la préparation X.
6. Appuyez sur la touche fléchée Haut pour mémoriser les réglages et avancer au pas suivant. Continuez ainsi à créer des pas de chaser.
7. Appuyez sur "Run" pour terminer la programmation.

## **Programmation d'une File de Mémoires (Stack) .....**

1. Appuyez sur "Stack" pour afficher la mémoire en cours (Now).
2. Utilisez la flèche vers le bas pour ramener l'écran sur '—' (CL peut apparaître momentanément).
3. Appuyez sur "Stack" à nouveau pour allumer la LED "next".
4. Utilisez les flèches pour choisir un numéro de mémoire (1 à 50).
5. Réglez les niveaux des différents circuits avec les faders ou les mémoires.
6. Appuyez sur "Record" . Sa LED commence à clignoter.
7. Appuyez à nouveau sur "Record" pour enregistrer la mémoire. Le numéro de mémoire s'incrémente.
8. Continuez à enregistrer autant de mémoires que nécessaire.
9. Appuyez sur "Run" pour terminer puis appuyez sur "Cue Stack".
10. Tant que le pupitre est en mode "next", utilisez les flèches Haut et Bas pour choisir la première mémoire à restituer.
11. Utilisez le fader "Stack" pour effectuer les fondus entre mémoires ou utilisez la touche GO pour effectuer des fondus temporisés.

<b>CONFIGURATION .....</b>	<b>4</b>
ALIMENTATION ELECTRIQUE .....	4
SORTIE MICROPLEX .....	4
SORTIE DMX.....	4
SORTIE ANALOGIQUE .....	5
<u>BROCHAGE DES SORTIES ANALOGIQUE : PUPITRES LP612.....</u>	<u>5</u>
<u>BROCHAGE DES SORTIES ANALOGIQUE : PUPITRES LP624.....</u>	<u>6</u>
<b>DESCRIPTION DES COMMANDES.....</b>	<b>7</b>
<b>DEMARRAGE .....</b>	<b>8</b>
<b>MODE MANUEL.....</b>	<b>9</b>
PREPARATIONS X ET Y .....	9
CROSSFADER .....	9
MASTER GENERAL.....	10
TOUCHES DE FLASH (BUMPS) .....	10
UTILISATION EN MODE MANUEL .....	12
<u>PROGRAMMATION DU PATCH SUR LE PUPITRE LP624 .....</u>	<u>13</u>
<b>UTILISATION DES MEMOIRES .....</b>	<b>14</b>
EFFACEMENT DES MEMOIRES .....	14
<u>MENU PRESET : LP612.....</u>	<u>16</u>
<u>MENU PRESET : LP624.....</u>	<u>17</u>
GEL DES PAGES.....	18
ENREGISTREMENT DE MEMOIRES.....	18
RESTITUTION DES MEMOIRES .....	20
PREVISUALISATION DES MEMOIRES.....	20
EDITION DES MEMOIRES .....	21
<b>FILE DE MEMOIRES (CUE STACK).....</b>	<b>21</b>
ENREGISTREMENT DES MEMOIRES DE LA FILE .....	23
AFFECTATION DES TEMPS DE FONDU (FADE TIMES) .....	25
TEMPS DE FONDU PAR DEFAUT .....	26
RESTITUTION DE LA FILE.....	26
EDITION DES MEMOIRES DE LA FILE .....	27
<b>CHASERS .....</b>	<b>28</b>
PATTERN.....	28
STEP.....	28
RATE.....	28
CHASERS PRE-PROGRAMMES .....	29
ENREGISTREMENT DE NOUVEAUX CHASERS .....	29
<u>CHASERS SUR LE LP624.....</u>	<u>30</u>
EDITION D'UN CHASER.....	30
EDITION DE LA LONGUEUR DU CHASER .....	30
<b>NOTE SUR LA GARANTIE ET LES REPARATIONS .....</b>	<b>31</b>

## Vue d'ensemble

Les modèles LP612 et LP624 ont été conçues dans le but de créer des consoles à faible coût mais de bonne qualité. La série LP600 partage de nombreuses caractéristiques avec la série plus imposante LEPRECON LP 1500. Elle permet cependant de proposer ces caractéristiques majeures à des utilisateurs dont les budgets sont plus restreints. Ces caractéristiques sont :

### Préparations manuelles :

Deux préparations manuelles équipées de touches de flash à deux fonctions pour chaque canal : Add ou Solo. Transition entre les préparations par crossfader manuel. Chaque canal est équipé d'une grande LED aisément repérable.

### Mémoires

Mémoires affectables aux faders avec touches de flash à deux fonctions : Add ou Solo. Mémoires combinables à volonté et assignables sur 4 pages. Mode de prévisualisation permettant la vérification du contenu de chaque mémoire avant l'envoi sur la sortie. Mémoires aisément modifiables à l'aide des préparations manuelles sans nécessité de réenregistrer tout leur contenu.

### Files de Mémoires (Stack)

50 mémoires empilables avec crossfader manuel et fondu temporisé. Temps de fondu programmable pour chaque mémoire. Affichage de la mémoire en cours, de la mémoire suivante et du temps de fondu sur l'écran LCD.

### Chasers

11 chasers disponibles : 4 fixes et 7 programmables, contenant chacun jusqu'à 24 pas. Programmation, édition et prévisualisation des pas similaires à celle des mémoires. Vitesse programmable pour chaque chaser, évitant un réglage systématique lors de la restitution. Défilement pas à pas et fonction pause.

### Sortie

Sortie de série au standard Microplex sur XLR 3 broches. Sortie optionnelle au format DMX 512 USITT sur XLR 5 broches et analogique sur connecteur Cinch-Jones utilisé sur tous les autres appareils Leprecon.

Tous les protocoles installés sont utilisables simultanément.

### Terminologie relative aux modèles

La série LP600 comprend deux modèles : la LP612 et la LP624. L'ergonomie des deux modèles est très semblable, c'est pourquoi le terme :

- LP600 est utilisé pour les caractéristiques communes aux deux modèles;
- LP612 est utilisé pour les caractéristiques spécifiques au modèle LP612;
- LP624 est utilisé pour les caractéristiques spécifiques au modèle LP624.

### Note sur la version française :

Dans cette version française, plusieurs polices sont utilisées selon les éléments qu'elles représentent :

**Cette police** représente un élément du pupitre : touche, LED, groupe de fader.

*Cette police* indique un mot clé technique associé au produit.

## Configuration

La série LP600 se connecte sans difficulté à la plupart des gradateurs. Le protocole Microplex, ainsi que les sorties analogiques ou DMX, sont installés dans l'optique de pilotage de gradateurs. La souplesse d'interfaçage des LP600 avec de nombreux systèmes en font l'outil idéal pour l'installation ou pour l'évolution d'un système d'éclairage.

### **Alimentation électrique**

Les LP600 peuvent être alimentées de deux manières :

a) lors de la connexion à un gradateur Microplex, le câble de signal entre le gradateur et le pupitre véhicule l'alimentation électrique de la console. Aucune alimentation supplémentaire n'est nécessaire.

b) avec les sorties DMX et analogiques, une alimentation externe est nécessaire. Celle-ci est fournie avec les cartes de sortie optionnelles. Le transformateur fournit une alimentation en 12V AC / 800 mA.

Si la console est utilisée sur une alimentation secteur européenne ou toute autre application en 230 V, demandez à votre revendeur Leprecon le transformateur spécifique 230V.

### **Sortie Microplex**

L'embase XLR 3 points à l'arrière des LP600 est dédiée à la connexion de gradateurs au standard Microplex. Cette connexion est possible avec les blocs de gradateurs Leprecon 360 Microplex et a été testée avec succès sur d'autres produits Microplex.

Le standard Microplex est parfaitement adapté aux installations de petite taille, jusqu'à 64 canaux. Du câble micro ordinaire suffit pour réaliser la connexion des LP600 aux gradateurs Microplex.

### **Sortie DMX**

La sortie DMX à l'arrière du pupitre offre un lien fiable entre la console et les équipements de scène. Connectez simplement un câble DMX à 5 conducteurs entre la console et les gradateurs. Comme l'indique la norme, la sortie est faite par une embase XLR 5 broches. Des blocs de gradateurs supplémentaires peuvent être mis en chaîne facilement en prolongeant la liaison de bloc en bloc.

Le DMX 512 utilise un signal numérique à haut débit. Il est essentiel pour cela d'utiliser un câble dédié à la transmission DMX. Les câbles micro ne sont pas conseillés pour cette utilisation.

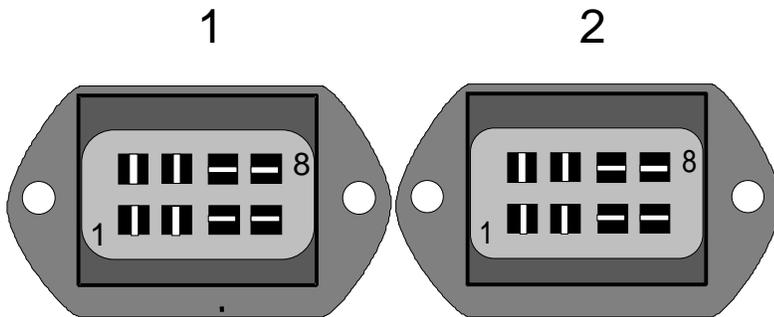
Les consoles LP600 ont été testées et sont parfaitement compatibles avec tous les équipements au standard DMX 512 USITT 1990 et ne devraient pas poser de problème avec les systèmes de gradateurs Leprecon ou autres. En cas de problème, contactez votre revendeur Leprecon et communiquez-lui le modèle exact du gradateur incriminé.

### **Sortie Analogique**

Malgré l'utilisation très répandue des liens DMX, de nombreux systèmes utilisent encore des télécommandes analogiques pour le pilotage des gradateurs. Les pupitres LP600 offrent une connexion 0-10V sur embase Cinch-Jones. L'assignation des différentes broches est identique à celle utilisée sur la majorité des systèmes Leprecon.

### **Brochage des sorties analogique : pupitres LP612**

La sortie analogique du LP612 utilise deux embases mâles Cinch Jones 8 broches. Le brochage est donné ci-dessous :



#### Connecteur 1

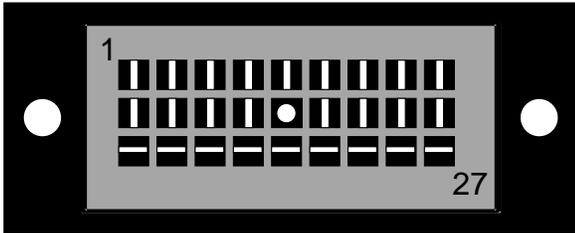
<b><u>Broche</u></b>	<b><u>Fonction</u></b>
1	Canal 1
2	Canal 2
3	Canal 3
4	Canal 4
5	Canal 5
6	Canal 6
7	Non connectée
8	Référence

#### Connecteur 2

<b><u>Broche</u></b>	<b><u>Fonction</u></b>
1	Canal 7
2	Canal 8
3	Canal 9
4	Canal 10
5	Canal 11
6	Canal 12
7	Non connectée
8	Référence

**Brochage des sorties analogique : pupitres LP624**

La sortie analogique du LP624 utilise une embase mâle Cinch Jones 27 broches. Le brochage est donné ci-dessous :

**Broche**

1-24

25

26,27

**Fonction**

Canaux 1-24

Non connectée

Référence

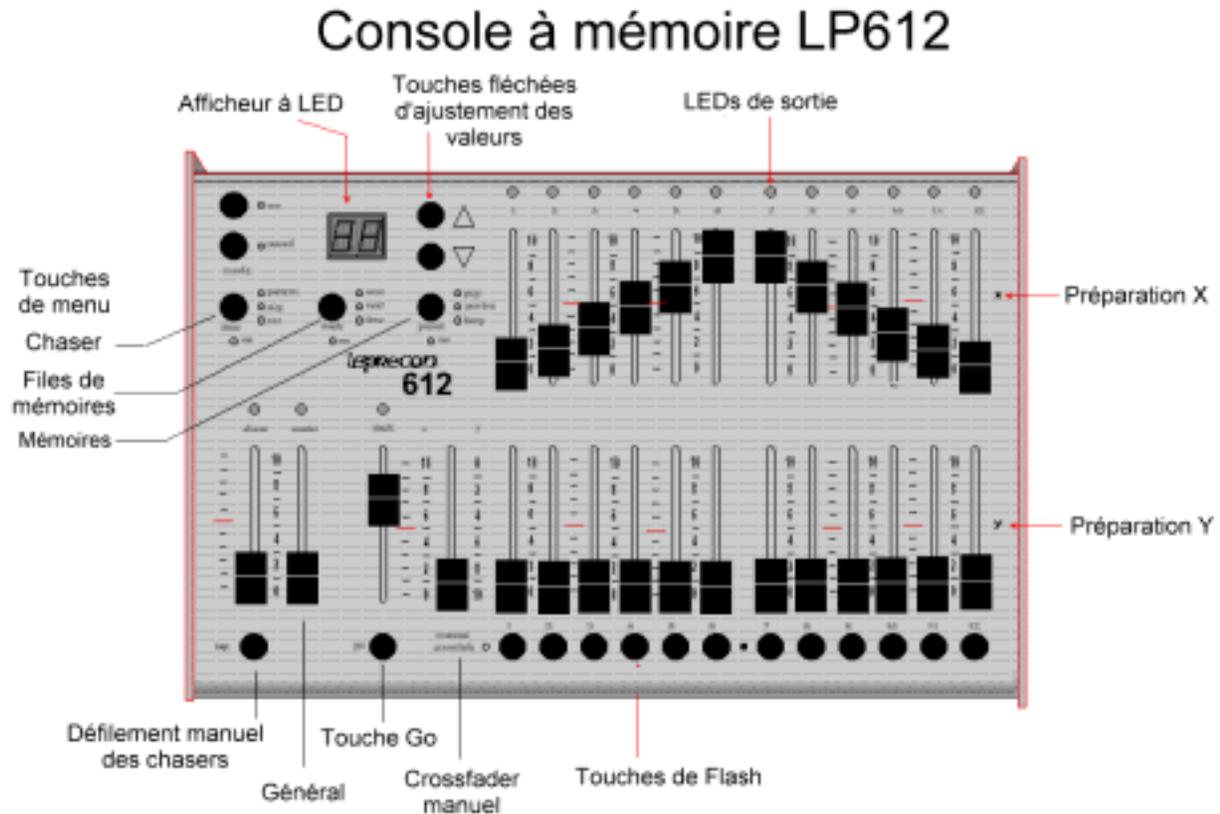
E

S

L

## Description des commandes

Le schéma ci-dessous illustre les principales commandes décrites dans ce manuel. Bien que seul le LP 612 soit illustré, les commandes du LP624 sont identiques



## Démarrage

A la mise sous tension, la console effectue une série de tests internes. Si ces tests échouent, l'écran affiche :



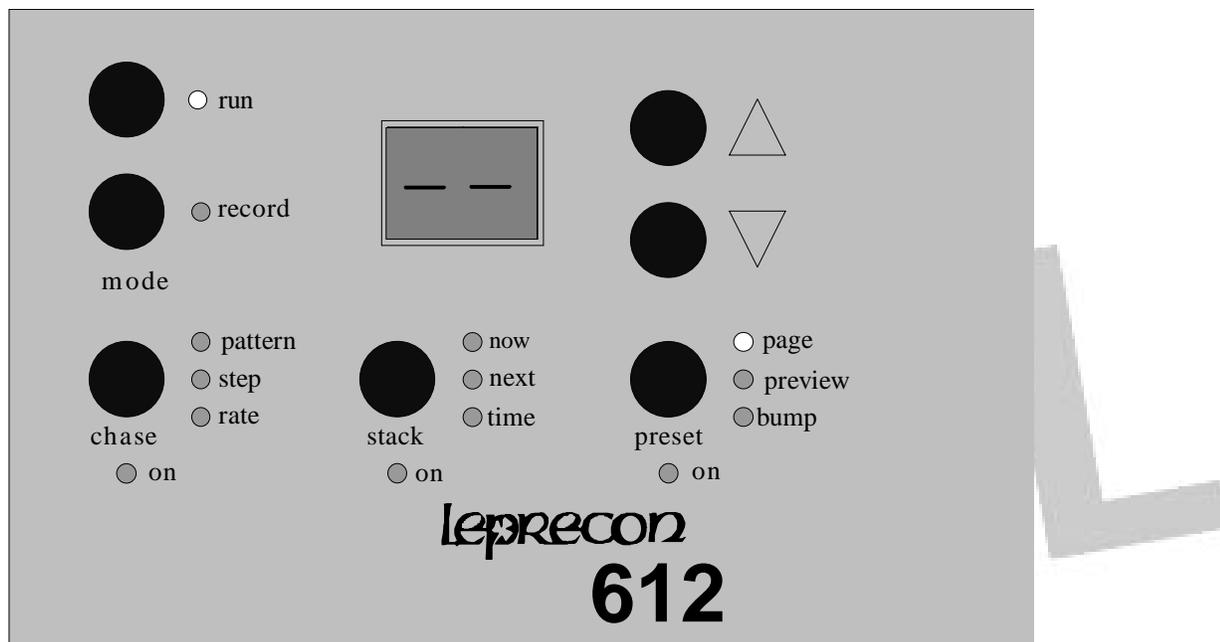
Tout message d'erreur indique que la console a été endommagée. Certaines de ces erreurs restreindront l'usage de la console au mode manuel.

E S L

## Mode Manuel

Les consoles LP600, bien que pourvues d'un système de mémoires très perfectionné, peuvent être utilisées comme simples consoles manuelles à deux préparations. Cela permet notamment à un opérateur novice d'utiliser le pupitre et de découvrir progressivement ses différentes fonctions.

Pour configurer le pupitre en mode manuel, appuyez sur **preset**. La LED **page** s'allume. Appuyez sur la flèche du bas jusqu'à ce que l'écran indique :



Dans cet état, toutes les mémoires sont désactivées. La LED **preset on** est éteinte.

## Préparations X et Y

Le mode d'utilisation le plus simple des LP600 se fait avec les deux rangées de faders des préparations **X** et **Y**. Chaque paire verticale de faders contrôle un même canal, qui peut être relié à une ou plusieurs voies de gradateurs. La LED verte sur la rangée de sortie indique le niveau relatif de chaque canal.

## Crossfader

Le **Crossfader** manuel, à gauche de la préparation Y, permet d'effectuer un fondu entre la préparation X et la préparation Y. Lorsque le fader est en position haute, la sortie émet les niveaux réglés sur la préparation X. Lorsqu'il est au plus bas, c'est la préparation Y qui est émise.

En général, un premier tableau lumineux est préparé à l'avance sur la rangée X. Pour l'envoyer, l'opérateur monte le **Crossfader** à fond. La préparation Y est donc libre, puisque non émise, pour régler les niveaux du tableau suivant. Au moment voulu, l'opérateur peut baisser le Crossfader pour effectuer une transition plus ou moins rapide entre le premier et le second tableau. La préparation X est alors libre pour régler les niveaux du troisième tableau et ainsi de suite.

## Master Général

Le **Master** général permet de régler le niveau général de sortie de la console. Ce fader peut être utilisé pour effectuer un fondu général au noir. Les seules commandes émettant quoi que ce soit sur la sortie lorsque le Master est à 0 sont les touches de flash et le fader de chaser. Aucune file (*stack*), mémoire ou préparation ne peut être émise si le Master est à 0.

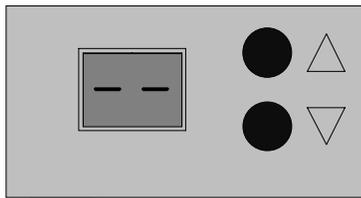
## Touches de flash (Bumps)

Les touches de flash sont situées sous les faders de la préparation Y. Ces touches disposent de plusieurs modes opératoires.

Le mode normal d'utilisation des touches de flash permet d'envoyer momentanément une mémoire ou un canal à 100 % sur la sortie sans utiliser le fader correspondant. Le canal ou la mémoire revient à son niveau normal lorsque la touche est relâchée.

Lors de la programmation et de l'édition des mémoires, ces touches permettent de sélectionner la mémoire de travail. En mode **record** ou édition, ces touches ne fonctionnent plus comme flash.

Pour afficher et modifier les fonctions des touches de flash, appuyez sur **preset** jusqu'à ce que la LED **bump** s'allume. L'écran indique un des 5 messages suivants :



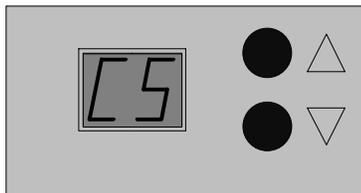
### 1) Flash désactivé

Toutes les touches de flash sont désactivées. Il n'est plus possible d'envoyer accidentellement un canal ou une mémoire.



### 2) Add sur les canaux

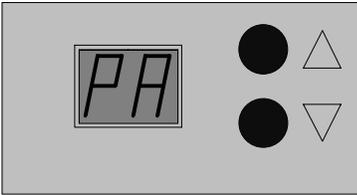
Mode basique d'utilisation (*Channel Add*), les touches envoient sur la sortie les canaux correspondants aux touches utilisées. Le canal est envoyé à 100% sur la sortie sans affecter aucune autre voie.



### 3) Canal en Solo

En mode Solo (*Channel Solo*), l'appui sur une touche de flash envoie le canal correspondant à 100% sur la sortie et coupe tous les autres canaux. Cette fonction n'affecte pas la sortie du chaser.

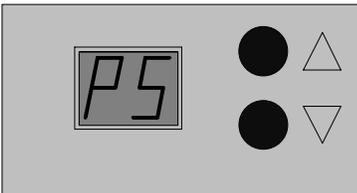
Les deux autres modes ne concernent que les mémoires.



### 4) Add sur les mémoires

Lorsque le pupitre est en mode **preset**, les faders de la préparation Y gèrent les mémoires et non plus les canaux. Les touches de flash peuvent être utilisées pour envoyer les mémoires contenues dans les faders sur la sortie (*Preset Add*). Le mode **preset** est néanmoins utilisable avec les modes Add et Solo sur les canaux (paragraphe 2 et 3).

Pour plus d'information, reportez-vous à la section "Utilisation des mémoires".



### 5) Mémoires en solo

Le mode Solo (*Preset Solo*) envoie une mémoire sur la sortie et coupe tous les autres canaux et mémoires envoyés. Cet effet peut également être produit en baissant complètement le Master et en appuyant sur une touche de flash en mode Add. Le chaser et les autres touches de flash ne sont pas affectés par le mode Solo.

***Utilisation en mode manuel***

- 1. Ramenez tous les faders des préparations X et Y ainsi que le Master à 0.**
- 2. Ramenez le crossfader manuel en bas, en position Y.**
- 3. Montez le Master à 100%. Aucune lumière n'est émise sur scène.**
- 4. Réglez les niveaux du premier tableau sur la préparation X.**
- 5. Montez le Crossfader manuel jusqu'à la position X. La préparation X est émise.**
- 6. Réglez les niveaux du deuxième tableau sur la préparation Y.**
- 7. Effectuez le fondu entre les deux préparations en ramenant le Crossfader sur Y.**
- 7. Recommencez de même pour les tableaux suivants en alternant entre les préparations X et Y.**

**ESL**

## Programmation du Patch sur le pupitre LP624

Le LP624 utilise un patch linéaire par défaut. Il peut cependant être reprogrammé.

Le patch permet d'affecter n'importe quel gradateur à un canal du LP624. 96 canaux DMX, 48 canaux Multiplex ou 24 canaux analogiques peuvent être patchés. Un canal de console peut piloter plusieurs gradateurs à la fois. Par exemple, le fader 8 peut piloter les voies de gradateur 8, 16 et 32. Par contre, une voie de gradateur ne peut être pilotée que par un seul canal de console.

Pour entrer en mode patch, appuyez sur **preset** jusqu'à ce que la LED jaune **patch** s'allume.



Le sigle DF (*DeFault*) sur l'écran indique que la console utilise un patch linéaire. Pour passer en patch personnalisé, appuyez sur la touche fléchée Haut.

Les deux chiffres de l'écran indiquent maintenant le numéro de gradateur à affecter. Utilisez les touches fléchées pour ajuster ce numéro.

Le canal affecté à ce gradateur est indiqué par sa LED de sortie. Pour assigner cette voie de gradateur à un nouveau canal de console, appuyez sur la touche de flash du canal correspondant. La LED de la précédente affectation s'éteint et celle du nouveau canal s'allume à sa place.

Pour annuler l'affectation d'un gradateur, appuyez sur la touche de flash du canal où il est assigné. La LED correspondante s'éteint.

### Effacement du patch :

- 1) Appuyez sur preset jusqu'à ce que la LED **patch** soit allumée.
- 2) Appuyez sur la flèche Bas jusqu'à ce que l'écran indique CL (*CLear*). La LED **record** clignote.
- 3) Appuyez sur la touche **record** pendant que sa LED clignote.
- 4) Appuyez à nouveau sur **record** pendant que l'écran clignote.
- 5) Le LP624 effectue l'opération et affiche dE (*dEfault*) pendant quelques secondes. Le patch programmable est ramené à un patch linéaire.

## Utilisation des mémoires

Les pupitres LP600 ne sont pas de simples consoles à deux préparations. La préparation Y peut être utilisée pour restituer des mémoires. Ce mode est indiqué par l'allumage de la LED **preset on**. Ces mémoires peuvent être empilées, c'est à dire qu'il est possible d'en restituer plusieurs simultanément.

### Effacement des mémoires

Les mémoires, files de mémoires et chasers sont stockés dans une mémoire non volatile. Ce système n'utilise pas de pile interne, ce qui élimine le risque d'effacement par usure et le remplacement d'accumulateur.

Lors de la programmation d'un spectacle, il est souvent utile de démarrer avec une console vierge. La fonction d'effacement (*Erase*) permet de supprimer les mémoires, les files et les chasers, laissant la console vierge pour une nouvelle application.

### Effacement des mémoires :

- 1) Appuyez sur **preset** jusqu'à ce que la LED **page** s'allume..
- 2) Appuyez sur la touche fléchée Bas jusqu'à ce que l'écran indique CL (*CLear*). La LED **record** clignote.
- 3) Appuyez sur la touche **record** pendant que sa LED clignote.
- 4) Appuyez à nouveau sur **record** pour confirmer pendant que l'écran clignote.
- 5) Le LP600 effectue l'opération et affiche PE (*Preset Erase*) pendant quelques secondes.

### Effacement des files de mémoires (*stack*) :

- 1) Appuyez sur **stack** jusqu'à ce que la LED **now** s'allume.
- 2) Appuyez sur la touche fléchée Bas jusqu'à ce que l'écran indique CL (*CLear*). La LED **record** clignote.
- 3) Appuyez sur la touche **record** pendant que sa LED clignote.
- 4) Appuyez à nouveau sur **record** pour confirmer pendant que l'écran clignote.

5) Le LP600 effectue l'opération et affiche SE (*Stack Erase*) pendant quelques secondes.

**Effacement des chasers :**

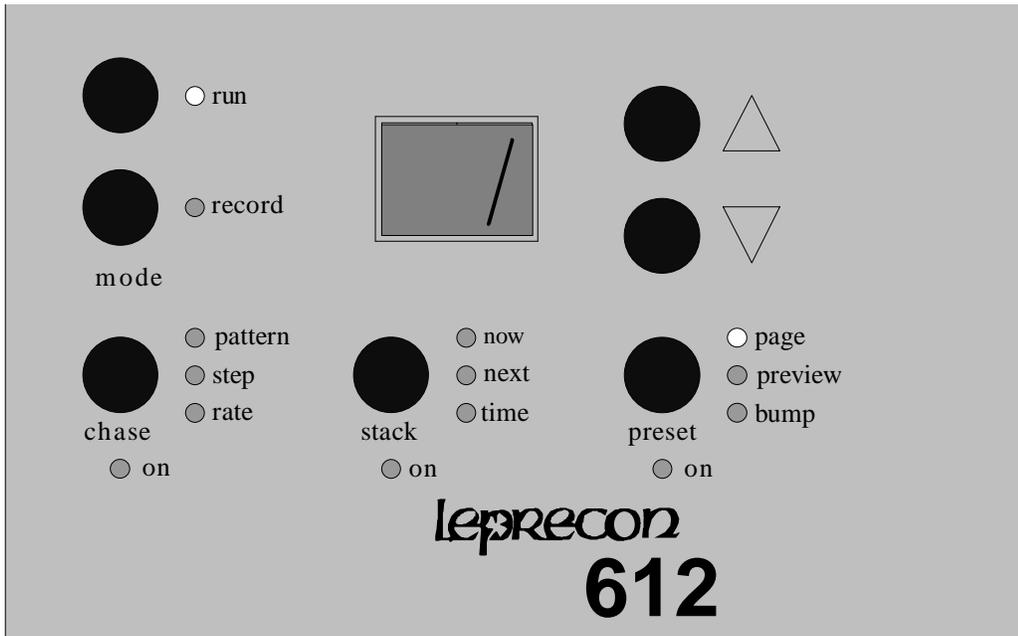
- 1) Appuyez sur **chase** jusqu'à ce que la LED **pattern** s'allume.
- 2) Appuyez sur la touche fléchée Bas jusqu'à ce que l'écran indique CL (*Clear*). La LED **record** clignote.
- 3) Appuyez sur la touche **record** pendant que sa LED clignote.
- 4) Appuyez à nouveau sur **record** pour confirmer pendant que l'écran clignote.
- 5) Le LP600 effectue l'opération et affiche CE (*Chase Erase*) pendant quelques secondes.

E S L

### Menu Preset : LP612

Les fonctions de gestion des mémoires sont contrôlées par la touche **preset** du panneau principal. Trois modes sont accessibles :

<b>page</b>	Choix des pages
<b>preview</b>	Prévisualisation et édition
<b>bump</b>	Fonctions des touches de flash



### Numéro de page

Lorsque la LED **page** est allumée, les touches fléchées permettent de naviguer entre les différentes pages.

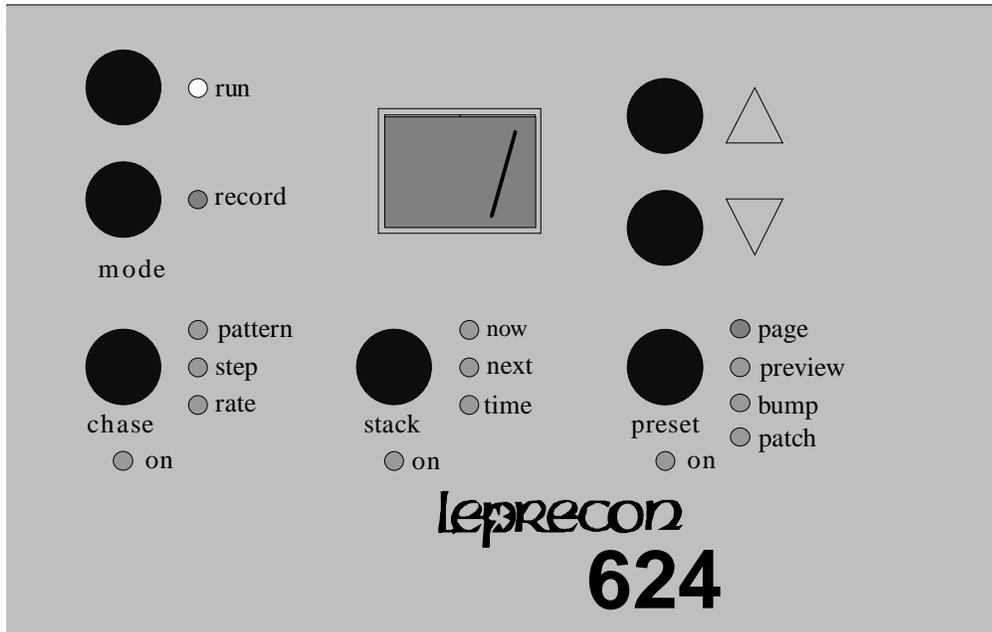
- "--" Mode manuel, LED **on** éteinte
- " 1" Page 1, LED **on** allumée
- " 2" Page 2, LED **on** allumée
- " 3" Page 3, LED **on** allumée
- " 4" Page 4, LED **on** allumée

En mode manuel ( page "--"), le LP612 travaille sur deux préparations. Si le numéro de page est réglé sur 1 ou plus, la préparation Y gère les mémoires de la page choisie. Chaque page représente un groupe complet de 12 mémoires. Le LP612 peut donc gérer 48 mémoires organisées sur 4 pages de 12 mémoires.

## Menu Preset : LP624

Les fonctions de gestion des mémoires sont contrôlées par la touche **preset** du panneau principal. Trois modes sont accessibles :

<b>page</b>	Choix des pages
<b>preview</b>	Prévisualisation et édition
<b>bump</b>	Fonctions des touches de flash
<b>patch</b>	Programmation du patch



### Numéro de page

Lorsque la LED **page** est allumée, les touches fléchées permettent de naviguer entre les différentes pages.

- "--" Mode manuel, LED **on** éteinte
- " 1" Page 1, LED **on** allumée
- " 2" Page 2, LED **on** allumée
- " 3" Page 3, LED **on** allumée
- " 4" Page 4, LED **on** allumée

En mode manuel ( page "--"), le LP624 travaille sur deux préparations. Si le numéro de page est réglé sur 1 ou plus, la préparation Y gère les mémoires de la page choisie. Chaque page représente un groupe complet de 24 mémoires. Le LP624 peut donc gérer 96 mémoires organisées sur 4 pages de 24 mémoires.

### **Gel des pages**

Lorsque l'utilisateur change de page, les faders de la préparation Y reçoivent les mémoires de la nouvelle page. Pour éviter un changement abrupt ou accidentel des lumières sur scène, tout fader monté au delà de la première graduation conserve la mémoire qu'il émet jusqu'à ce qu'il soit ramené à 0. A ce moment là seulement, le fader reçoit sa nouvelle mémoire.

Ce gel de page est également appliqué lors du retour au mode manuel. Si un fader de la préparation Y est monté lors du passage du mode manuel ("—") à la page 1, il continue à gérer le canal d'origine jusqu'à ce qu'il soit ramené à 0. Une fois le fader baissé, il reçoit la mémoire qui lui est affectée par la page 1. Si un fader monté gère une mémoire, il garde la gestion de cette mémoire en mode manuel jusqu'à ce qu'il ait été ramené à 0. A ce moment là seulement, ce fader récupère la gestion du canal qui lui est attribué.

### **Enregistrement de mémoires**

L'enregistrement de mémoires sur le LP600 est très simple. Les mémoires sont toujours enregistrées sur la sortie de la console. Ainsi, les niveaux sont mémorisés, qu'ils soient émis par la préparation X, par une mémoire déjà existante, par une file de mémoire (*stack*) ou par n'importe quelle combinaison de tous ces éléments et peuvent être stockés dans une mémoire. En général, ce que vous voyez sur scène sera enregistré. Si le Master est levé à 100%, monter un fader de mémoire à fond reproduira exactement la sortie de la console au moment de l'enregistrement.

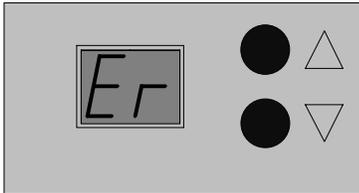
#### **Pour enregistrer une mémoire :**

- 1) Appuyez sur preset jusqu'à ce que la LED page s'allume.**
- 2) Utilisez les touches fléchées pour sélectionner un numéro de page (de 1 à 4)**
- 3) Entrez en mode enregistrement en appuyant sur record.**
- 4) Réglez les niveaux des faders pour composer votre mémoire.**
- 5) Appuyez sur la touche de flash du fader recevant la mémoire.**
- 6) Une fois la programmation terminée, appuyez sur run.**

Lors de l'appui sur la touche **record**, les LEDs des touches de flash clignotent pour indiquer que les faders sont prêts pour l'opération d'enregistrement.

Lors de l'appui sur une touche de flash, la mémoire est enregistrée. La LED **preview** s'allume momentanément avec la LED **page** et l'écran vérifie le nombre de mémoires enregistrées.

Toute commande illégale ou mémorisation impossible provoque l'affichage du message suivant :



Si la touche **record** est utilisée alors que le pupitre est en mode manuel ("—"), le message d'erreur est affiché momentanément. Si le fader est gelé à cause d'un changement de page, l'écran affiche le message d'erreur clignotant pendant deux secondes et l'enregistrement est annulé. L'écran revient alors au numéro de page.

Les mémoires peuvent être enregistrées dans n'importe quel ordre. Une fois l'enregistrement terminé, appuyez sur **run** pour revenir au mode de restitution.

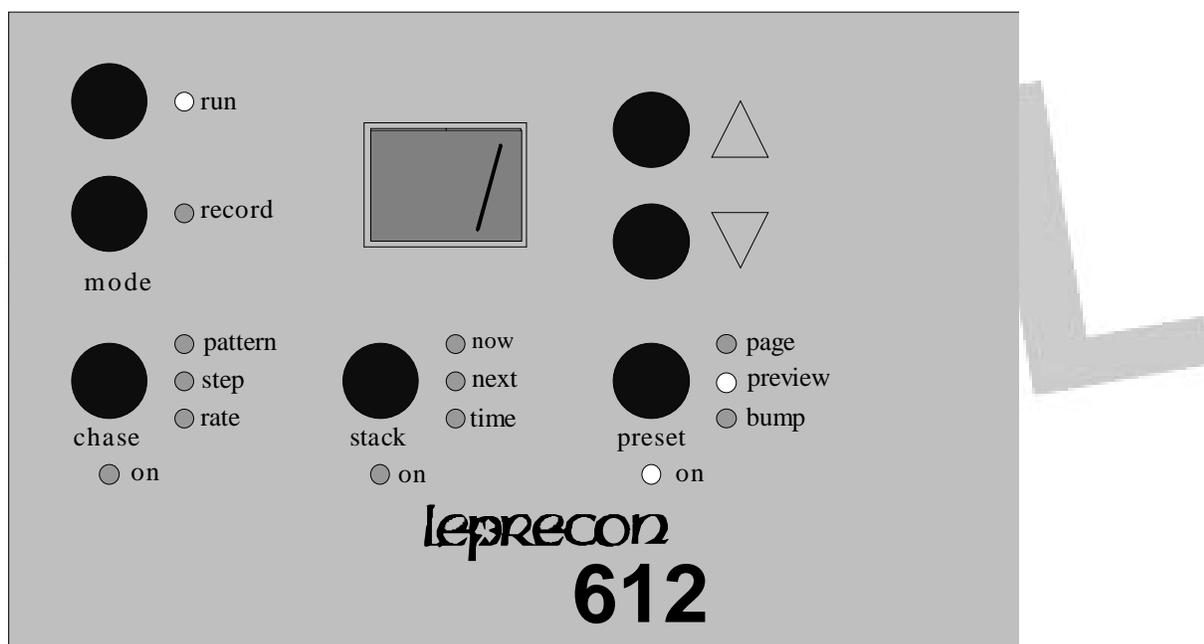
E S L

## Restitution des mémoires

Une fois les mémoires enregistrées sur les faders, elles sont immédiatement disponibles pour la restitution. Il n'est pas nécessaire de quitter le mode enregistrement pour les tester ou les utiliser. Montez le **Master** à 100 %, puis montez un fader de mémoire pour l'envoyer sur scène. N'importe quelle combinaison de mémoire peut être restituée simultanément. Les mémoires sont restituées selon les règles H.T.P. (*Highest Takes Precedence*), le niveau le plus élevé l'emporte.

## Prévisualisation des mémoires

Appuyez sur **preset** jusqu'à ce que la LED **preview** s'allume. Ce mode n'est disponible que si la LED **preset on** est allumée, c'est à dire lorsqu'une des 4 pages de mémoires est sélectionnée.



Dans ce mode, les LEDs vertes situées au dessus de chaque canal ne représentent plus la sortie mais le niveau de chaque canal stocké dans la mémoire choisie. Les LEDs des touches de flash sont allumées pour indiquer qu'elles sont en mode sélection.

A la première activation de ce mode, après la mise en service du pupitre, la mémoire 1 est sélectionnée par défaut. Vous pouvez changer de mémoire avec les touches fléchées ou avec les touches de flash.

## ***Edition des mémoires***

Il est très simple de modifier un niveau sur une mémoire déjà enregistrée. La préparation X permet de modifier les canaux individuellement.

**Pour éditer une mémoire :**

- 1) Appuyez sur preset jusqu'à ce que la LED page s'allume.**
- 2) Utilisez les touches fléchées pour choisir une page de mémoire.**
- 3) Appuyez à nouveau sur preset pour allumer la LED preview.**
- 4) Appuyez sur la touche de flash de la mémoire à éditer.**
- 5) Appuyez sur record pour activer le mode enregistrement.**
- 6) Utilisez les faders de la préparation X pour modifier les niveaux : montez le fader jusqu'au niveau programmé. Le canal est désormais sous le contrôle du fader. Ajustez la valeur du canal.**
- 7) Validez l'édition en appuyant sur run ou en sélectionnant une autre mémoire.**

Pendant l'édition, les LEDs de sélection des touches de flash et la LED de la touche **record** sont allumées. Elles indiquent que la console attend la sélection d'une mémoire à modifier.

Pour éditer la valeur d'un canal, montez le fader correspondant jusqu'à la valeur programmée (indiquée par la LED). La console rend ainsi le contrôle du niveau au fader et la luminosité de la LED suit maintenant le niveau du fader. Tous les niveaux de la mémoire peuvent être modifiés ainsi.

Une fois tous les canaux ajustés, appuyez sur **run** pour valider les modifications. Pour éditer plusieurs mémoires à la suite appuyez directement sur une autre touche de flash au lieu de la touche **run**. La première mémoire est ainsi automatiquement sauvegardée et l'édition de la seconde démarre immédiatement.

## **File de mémoires (*Cue Stack*)**

Les files de mémoires des séries LP600 offrent une fonction très utile pour tous les petits théâtres. 50 mémoires peuvent être programmées et restituées en séquence, avec des temporisations très précises. L'enregistrement, l'édition et la restitution restent tout de même très simples.

Pour utiliser les files de mémoire, appuyez sur la touche **stack**.

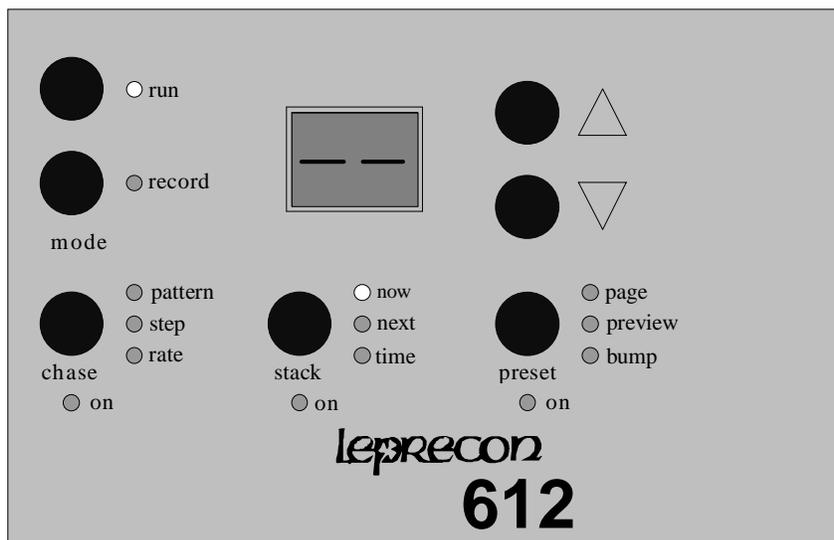
La touche **stack**, cette touche permet de basculer entre 3 modes :

**Now** - Mémoire actuelle

**Next** - Mémoire suivante

**Time** - Temps de fondu entre la mémoire actuelle et la suivante

Lors du premier appui sur **stack**, la LED **now** s'allume. L'écran indique :

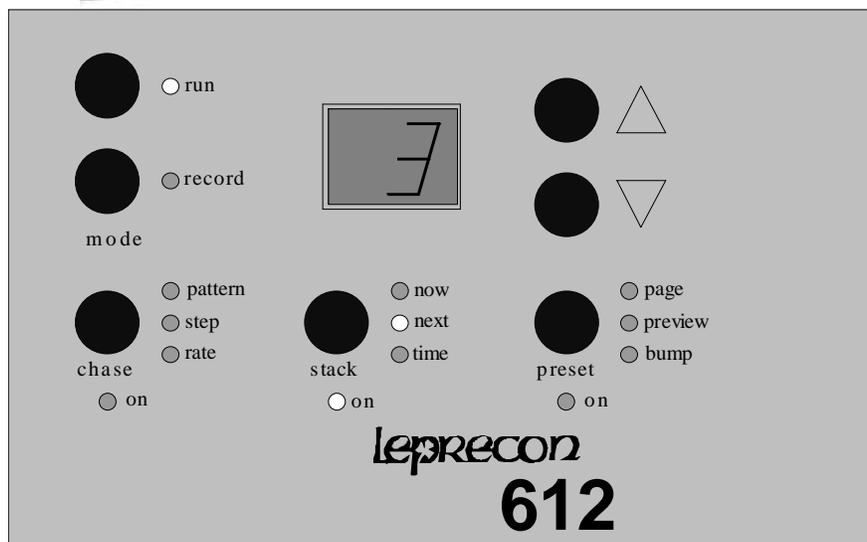


Ce message système indique que la file est vide. Le numéro de mémoire "---" précède la première et correspond à une mémoire au noir. Cette mémoire au noir peut être transférée sur la mémoire suivante (**next**) pour effectuer un fondu au noir.

Si la mémoire actuelle (**now**) et la suivante (**next**) sont des mémoires de noir, la sortie est vide et la LED **stack on** est éteinte. Le **Crossfader** manuel et la touche **go** sont ignorés.

Appuyez sur **stack** pour allumer la LED **next**. L'écran affiche le numéro de la mémoire prête à envoyer. Utilisez les touches fléchées pour choisir le numéro de la mémoire à envoyer.

Le fondu automatique entre la mémoire **now** et la mémoire **next** peut alors être déclenché en appuyant sur **go** ou être effectué manuellement en déplaçant le **Crossfader** manuel d'une extrémité à l'autre de sa course.



## ***Enregistrement des mémoires de la file***

Enregistrer une mémoire dans la file place un réglage dans le registre **next**. Par exemple, cela peut être la mémoire 1. Pour choisir une autre mémoire, utilisez les touches fléchées.

Réglez les niveaux des différents canaux sur la préparation X ou avec les mémoires enregistrées sur les faders Y. Appuyez sur **record**. La LED **next** clignote.

Les mémoires peuvent être entrées en séquence : réglez les niveaux des canaux et appuyez sur **record** autant de fois que nécessaire. A tout moment, n'importe quelle mémoire (de 1 à 50) peut être enregistrée. Vous pouvez, par exemple, enregistrer la mémoire 10 dans le registre **next**. Ceci sera fait en utilisant les touches fléchées pour afficher le chiffre 10. Dès que la touche **record** est enfoncée, la mémoire 10 est enregistrée et le compteur passe à 11.

Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur **run** pour revenir au mode restitution. Les LEDs **record** et **select** arrêtent de clignoter et les touches de flash retournent à leur mode de fonctionnement précédent.

E S L

**Enregistrement des mémoires de la file:**

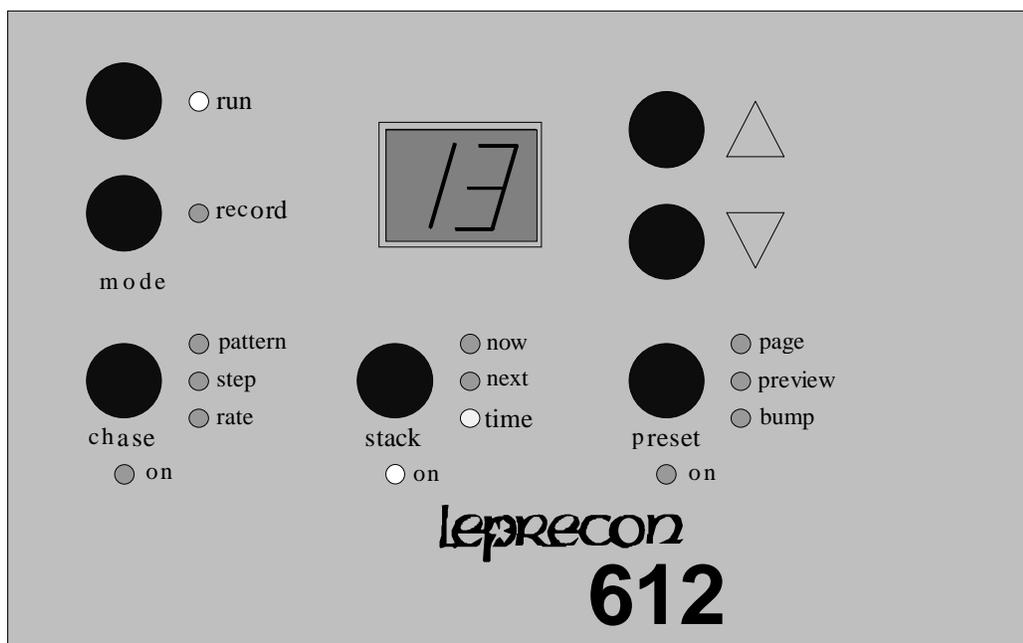
- 1) Appuyez sur stack jusqu'à ce que la LED now s'allume.  
Ramenez le compteur sur "—" avec la touche fléchée Bas.
- 2) Appuyez sur stack pour allumer la LED next.
- 3) Utilisez les touches fléchées pour ajuster le compteur de mémoire (1 à 50).
- 4) Réglez les niveaux de sortie avec les faders de la préparation X ou les mémoires déjà enregistrées
- 5) Appuyez sur record. La LED record clignote.
- 6) Appuyez sur record à nouveau pour mémoriser les réglages. Le compteur avance d'une mémoire.
- 7) Continuez de même pour enregistrer les autres mémoires.
- 8) Appuyez sur run pour terminer l'enregistrement.

E S L

### **Affectation des temps de fondu (Fade times)**

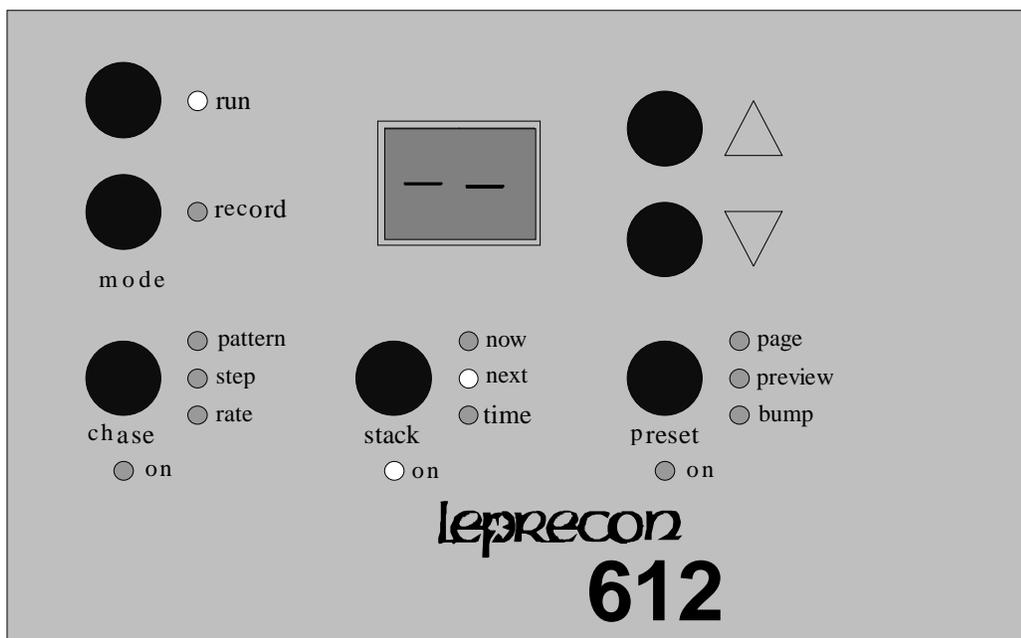
Chaque mémoire de la file peut recevoir un temps de fondu spécifique. Cette temporisation représente la durée totale pour passer de la mémoire **now** à la mémoire **next**. Elle est associée à la mémoire **next**. Les temporisations sont gérées par la touche **go**.

Pour entrer un temps de fondu, appuyez sur **stack** jusqu'à ce que la LED **next** s'allume. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner la mémoire à temporiser. Appuyez sur **stack** à nouveau jusqu'à ce que la LED **time** s'allume. Avec les touches fléchées, réglez la durée du fondu. Cette durée est exprimée en dixièmes de secondes, de 0.0 à 9.9 secondes. Au delà de 9.9 secondes, l'écran affiche les valeurs par incrément de 1 seconde, de 10 à 59 secondes.



### Temps de fondu par défaut

Pour simplifier la saisie des temporisations, il est possible d'entrer un temps de fondu commun à toutes les mémoires. Ceci n'est faisable que lorsque la file est vide et que toutes ses mémoires sont effacées. Pour choisir un temps de fondu commun, appuyez sur **stack** jusqu'à ce que la LED **next** s'allume. Utilisez la touche fléchée Bas pour revenir à la scène vide "—".



Une fois la scène vierge activée, appuyez sur **stack** jusqu'à ce que la LED **time** s'allume. Entrez la durée commune avec les touches fléchées.

Effacez maintenant toutes les mémoires (voir page 11). La durée programmée pour la mémoire vierge est alors automatiquement affectée à toutes les mémoires de la file.

### Restitution de la file

Les mémoires de la file peuvent être restituées de plusieurs manières. La première méthode consiste à les envoyer manuellement. Basculez le **Crossfader** manuel d'une extrémité à l'autre de son débattement, à la vitesse que vous souhaitez, pour effectuer un fondu d'une mémoire à la suivante (de **now** à **next**). Vous avez ainsi un contrôle précis des transitions entre les différents tableaux.

Pour utiliser les temporisations programmées, appuyez sur **go**. Dès l'appui sur **go**, le fondu entre les registres **now** et **next** démarre. Le registre **next** peut être affecté à n'importe quelle mémoire à tout moment si la séquence programmée ne correspond plus à la conduite prévue. Vous pouvez ainsi repartir séquentiellement de n'importe quel point de la file.

La LED verte située au dessus du **Crossfader** indique la progression du fondu. Elle bascule sur 100% de sa luminosité au début du fondu et s'éteint progressivement au fur et à mesure de l'évolution de la transition.

Lorsque le registre **next** est ramené à une valeur inférieure à 1, l'écran indique "—". La sortie de la file est alors coupée. Il est ainsi possible de supprimer très rapidement la file de la sortie.

### ***Edition des mémoires de la file***

Lorsqu'une mémoire de la file a été enregistrée, il est toujours possible de modifier quelques niveaux de canaux sans avoir à ré-enregistrer toute la mémoire. En mode édition, les faders de la préparation X permettent de retoucher les niveaux. La mémoire indiquée par le registre **now** peut être éditée, même lorsqu'elle est envoyée sur scène.

#### **Pour éditer une mémoire de la file :**

- 1) Amenez la file par fondus successifs jusqu'à la mémoire à éditer (now).**
- 2) Appuyez sur **stack** jusqu'à allumer la LED **now**.**
- 3) Appuyez sur **record** pour passer en mode enregistrement.**
- 4) Utilisez les faders de la préparation X pour prendre le contrôle des canaux à modifier et les ajuster.**
- 5) Terminez l'édition en appuyant sur **run**.**

Pour passer en mode édition, la console doit être en mode enregistrement (**record**) et la file doit être en position **now** (LED **now** allumée). Le numéro de mémoire indiqué par l'écran correspond à la mémoire à éditer.

En mode édition, les LEDs de sortie indiquent le contenu de la mémoire. Les faders de la préparation X permettent d'ajuster les niveaux. Pour éditer la valeur d'un canal, montez le fader correspondant jusqu'à la valeur programmée (indiquée par la LED). La console rend ainsi le contrôle du niveau au fader et la luminosité de la LED suit maintenant le niveau du fader. Tous les niveaux de la mémoire peuvent être modifiés ainsi. Par exemple, si un canal a été programmé à 100 %, il faudra monter le fader à fond pour en récupérer le contrôle puis le redescendre jusqu'à sa nouvelle valeur .

Pour éditer une mémoire pendant la restitution de la file, laissez la console sur le registre **now**. Lorsque une mémoire doit être éditée, appuyez sur **record** pour passer le pupitre en mode édition. La console peut être laissée dans ce mode pour éditer les mémoires au fur et à mesure qu'elles sont jouées. Cela permet en particulier d'adapter les mémoires en temps réel pendant les répétitions.

## Chasers

Les fonctions relatives aux chaserx sont accessibles avec la touche **chase**. Le pupitre passe alors en mode chaser.

Dans ce mode, la touche **chase** bascule entre 3 options :

- Pattern** - Le chaser à programmer ou éditer
- Step** - Le pas en cours
- Rate** - La vitesse du chaser en cours

Le niveau de sortie du chaser est contrôlé par le fader **chase**. Lorsque ce fader est à 0, le chaser est stoppé et éteint. Lorsque le fader est monté, le chaser s'exécute à partir du premier pas.

### **Pattern**

La première option du menu **chase** est le choix du chaser. Cette option est indiquée par la LED **pattern**. Les deux chiffres indiquent le numéro du chaser; il peut être changé avec les touches fléchées. Les chasers 1 à 4 sont pré-programmés et ne peuvent pas être modifiés. Les chasers 5 à 11 sont destinés à être programmés par l'utilisateur.

Lorsque le numéro de chaser est ramené en dessous de 1, l'écran affiche "—", et le chaser est désactivé.

Dès que ce numéro est ramené à 1 ou plus, le chaser est activé. Dès que le fader **Chase** est monté, le chaser démarre et est envoyé sur la sortie, l'intensité étant contrôlée par le fader. Chaque chaser dispose d'un maximum de 24 pas.

### **Step**

Appuyez une seconde fois sur **chase** pour allumer la LED **step**. L'écran indique le numéro du pas en cours. Pendant l'exécution du chaser, ce numéro évolue au fur et à mesure du défilement des pas, à la vitesse programmée. Lorsque le chaser est stoppé, l'écran indique le dernier pas avant l'arrêt.

### **Rate**

L'option **rate** donne la vitesse du chaser en pourcentage de la vitesse maximum. Les touches fléchées permettent de régler à tout moment la vitesse parmi les 100 valeurs accessibles.

La vitesse peut également être réglée avec la touche **tap**. Pendant l'exécution du chaser, appuyez sur **tap** pour synchroniser le chaser manuellement.

La vitesse est sauvegardée pour chaque chaser. Dès qu'un chaser est rappelé, sa vitesse est automatiquement réglée à la valeur mémorisée.

### **Chasers pré-programmés**

Les 4 premiers chasers peuvent être exécutés immédiatement sans aucune programmation, mais ils ne peuvent pas être modifiés. Pour les sélectionner, utilisez les touches fléchées et choisissez un chiffre compris entre 1 et 4. Ces chasers sont décrits ci-dessous :

**1) Linéaire**

Allume un par un les 6 premiers canaux dans l'ordre croissant et boucle à partir du canal 1.

**2) Inversé**

Même principe que le premier, mais dans l'ordre décroissant.

**3) Zig-Zag**

Chaser à 10 pas, effectuant un aller-retour entre les canaux 1 et 6.

**4) Linéaire 12 canaux**

Même principe que le premier mais sur 12 canaux.

### **Enregistrement de nouveaux chasers**

Les pupitres LP600 disposent de 7 chasers programmables par l'utilisateur. Chacun est composé de 24 pas, acceptant n'importe quelle combinaison de canaux. Ces chasers programmables portent les numéros 5 à 11.

**Enregistrement d'un chaser :**

- 1) Choisissez un numéro de chaser entre 5 et 11.**
- 2) Ramenez le fader Chase à 0. Le chaser ne peut pas être exécuté pendant l'enregistrement.**
- 3) Appuyez sur chase pour allumer la LED step.**
- 4) Appuyez sur record.**
- 5) Réglez les canaux avec la préparation X ou avec les touches de flash.**
- 6) Appuyez sur la touche fléchée Haut pour passer au pas suivant et recommencez à l'étape 5.**
- 7) Une fois terminé, appuyez sur run pour terminer.**

## **Chasers sur le LP624**

Le LP624 offre la possibilité de programmer des chasers de niveaux. Contrairement au LP612 où seuls des chasers en tout-ou-rien (On/Off) sont disponibles, les pas des chasers du LP624 acceptent n'importe quel niveau compris entre 0 et 100% pour chaque canal.

La procédure de programmation est identique sur les deux modèles – elle est décrite à la section précédente. Si les touches de flash sont utilisées pour programmer les chasers, les seules valeurs accessibles sont 0 ou 100%. Sur le LP624, vous pouvez utiliser les faders de la préparation X pour régler les niveaux.

### ***Edition d'un chaser***

Lorsqu'un chaser est programmé, sa longueur est fixée à la fin de l'enregistrement. Il est possible de modifier les chasers sans affecter leur longueur. L'édition ne peut se faire que pour un chaser programmé selon la méthode indiquée ci-dessus.

Pendant l'édition, la touche **tap** fait avancer le chaser pas à pas sans changer sa longueur. **Tap** permet notamment de passer en revue tous les pas pour vérifier qu'ils sont corrects.

Sélectionnez d'abord le chaser à modifier : appuyez sur **chase** jusqu'à ce que la LED **pattern** s'allume et utilisez les touches fléchées pour choisir le numéro du chaser. Appuyez sur **chase** à nouveau pour allumer la LED **step**. L'écran indique alors le numéro du pas en cours.

Appuyez sur **record** pour passer en mode édition. Dans ce mode, le chaser est stoppé quelle que soit sa vitesse. Les LEDs de sortie indiquent les niveaux programmés dans le pas. Utilisez la touche **tap** pour atteindre le pas à modifier. Une fois atteint, utilisez les touches de flash ou les faders de la préparation X pour corriger les canaux utilisés.

### ***Edition de la longueur du chaser***

Lorsqu'un chaser compris entre 5 et 11 est sélectionné et que la LED **record** est allumée, vous pouvez modifier le nombre de pas.

Sélectionnez d'abord le chaser à modifier. Appuyez sur **chase** pour allumer la LED **pattern** puis appuyez sur **record**.

Appuyez à nouveau sur **chase** pour allumer la LED **step**, l'écran indique le numéro du pas en cours. Utilisez les touches fléchées pour changer le nombre de pas. Au fur et à mesure que vous ajoutez des pas, vous pouvez les programmer avec les faders de la préparation X ou les touches de flash.

Le nombre de pas indiqué lors de l'appui sur **run** est la longueur finale du chaser.

## Note sur la garantie et les réparations

CAE s'engage à réparer tout défaut de pièce ou de fabrication sur les pupitres LP600 dans la limite d'un an après la date de vente. Le matériel défectueux doit être retourné en port payé à l'usine, CAE s'engage à retourner le matériel à ses frais. CAE n'est pas responsable des dommages incidents ou résultant d'une mauvaise utilisation du matériel. Il retourne de la responsabilité de l'utilisateur de déterminer l'adéquation de l'appareil et de toute application spécifique.

Tout retour de matériel doit être agréé par nos services. Ne renvoyez aucun matériel sans nous appeler pour obtenir un numéro d'autorisation. Contactez E.S.L. aux heures habituelles de bureau au 04 67 69 27 17 ou par fax au 04 67 69 00 89.

CAE, Inc.  
PO Box 430  
10087 Industrial Drive  
Hamburg, MI 48139

**Pour la France :** E.S.L. S.A.  
2650 Avenue de Maurin  
34070 MONTPELLIER

Version française du manuel :



6, Chemin de la Pépinière  
31270 Villeneuve Tolosane  
Tel : 05 61 92 14 14  
Fax : 05 61 92 18 18  
WEB :  
[www.pratique.fr/~altiscen](http://www.pratique.fr/~altiscen)