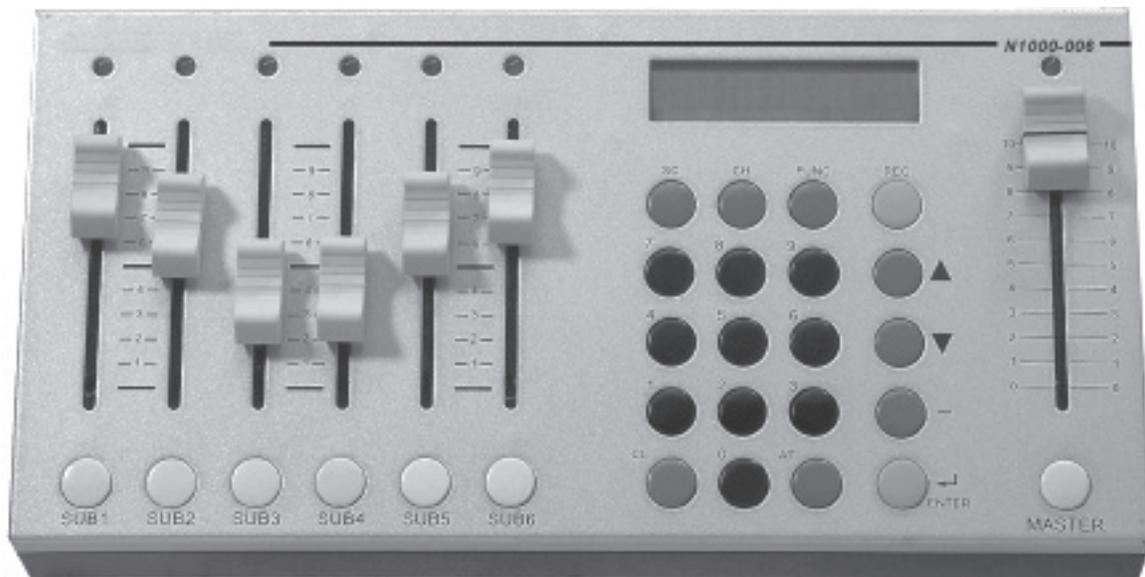




Guide de l'utilisateur

N1000-006



Avis

Bien que les renseignements aux présentes aient été jugés comme étant exacts au moment de leur publication, ils pourraient contenir certaines erreurs et sont sous réserve de modifications sans préavis. Des versions futures de logiciels pourraient aussi changer les caractéristiques et le fonctionnement des dispositifs décrits. Pour obtenir de l'information à jour, il suffit d'utiliser les coordonnées suivantes :

Leviton Energy Management, Controls and Automation
20497 SW Teton, Tualatin, OR 97062

Adresse postale :
PO Box 2210
Tualatin, OR 97062

Service à la clientèle : (800)736-6682
Soutien technique : (800)959-6004
Fax: (503)404-5601
Internet: www.lms.leviton.com/les

© 2016
Leviton Manufacturing Company Incorporated.
Tous droits réservés.

Table des matières

Chapitre 1 – Introduction	1
Au sujet de la console.....	2
Caractéristiques.....	2
Fiche technique.....	2
Avertissements	2
Commandes.....	3
Panneau arrière.....	4
Utilisation du présent guide.....	4
Conventions d'écriture.....	4
Définitions terminologiques.....	4
Service de soutien technique.....	5
Chapitre 2 – Mode d'emploi	6
Configuration.....	7
Mise sous tension.....	7
Pile interne.....	7
Rétablissement automatique de la mémoire.....	7
Réinitialisation de la console.....	7
Glissière générale et bouton d'éteinte générale.....	7
Réglage du niveau des canaux.....	8
Réglage du niveau des canaux au moyen des glissières.....	8
Réglage du niveau des canaux au moyen du clavier.....	9
Réglage d'un ensemble de canaux.....	9
Boutons de canal.....	10
Annulation des réglages de canal.....	10
Ambiances.....	11
Association d'ambiances à des jeux glissière/bouton individuels.....	11
Stockage d'ambiances dans la mémoire.....	12
Rappel d'ambiances associées à des jeux glissière/bouton individuels..	13
Boutons d'ambiance.....	13
Rappel d'ambiances stockées en mémoire.....	13
Modification d'ambiances associées à des jeux glissière/bouton individuels..	14
Modification d'ambiances stockées en mémoire.....	15
Annulation des réglages d'ambiance.....	16
Séquences lumineuses.....	17
Séquences par canaux.....	17
Séquences par canaux, avec ambiance en arrière-plan.....	18
Sous-séquences lumineuses.....	18
Fondus entre éléments d'une séquence.....	19
Gradation automatique.....	20
Gradation automatique d'un seul canal.....	20
Gradation automatique d'un ensemble de canaux.....	20
Entrée DMX.....	21
Rôle de console de secours.....	21
Enregistrement d'une ambiance d'urgence.....	22
Vitesse de gradation de l'ambiance d'urgence.....	22
Enregistrement d'une ambiance avec des instantanés.....	23
GARANTIE.....	24

Chapitre 1 Introduction

Ce chapitre vise à vous faire connaître la console et son guide d'utilisation. Il comprend les sections suivantes :

- Au sujet de la console
 - Caractéristiques
 - Fiche technique
 - Avertissements
 - Commandes
 - Panneau arrière
- Utilisation du présent guide
 - Conventions d'écriture
 - Définitions terminologiques
- Service de soutien technique

Au sujet de la console

Nous vous remercions de vous être procuré cette console de commande d'éclairage N1000-06! Compacte mais puissante, elle est parfaitement conçue pour les installations de plus petite taille. Pour en optimiser le rendement, veuillez lire le présent guide attentivement, de façon à vous familiariser avec les fonctions de base de l'appareil.

Caractéristiques

- Design compact et léger.
- Sortie DMX : commande de jusqu'à 512 canaux.
- Entrée DMX : rôle de console de secours au besoin.
- Mémoire de 46 ambiances.
- Six glissières de réglage de canal/d'ambiance programmable.
- Six boutons d'appel de canal/d'ambiance programmable.
- Séquences programmables

Fiche technique

- Alimentation : 12 V c.c., 1 A
- Signaux de commande : DMX512/1990
- Connecteurs DMX : XLR (mâles/femelles à 5 broches).
- Poids : 3 kg (6,6 lb).
- Dimensions (longueur x largeur x hauteur) : 262 x 132 x 45 mm (10,3 x 5,2 x 1,8 po)

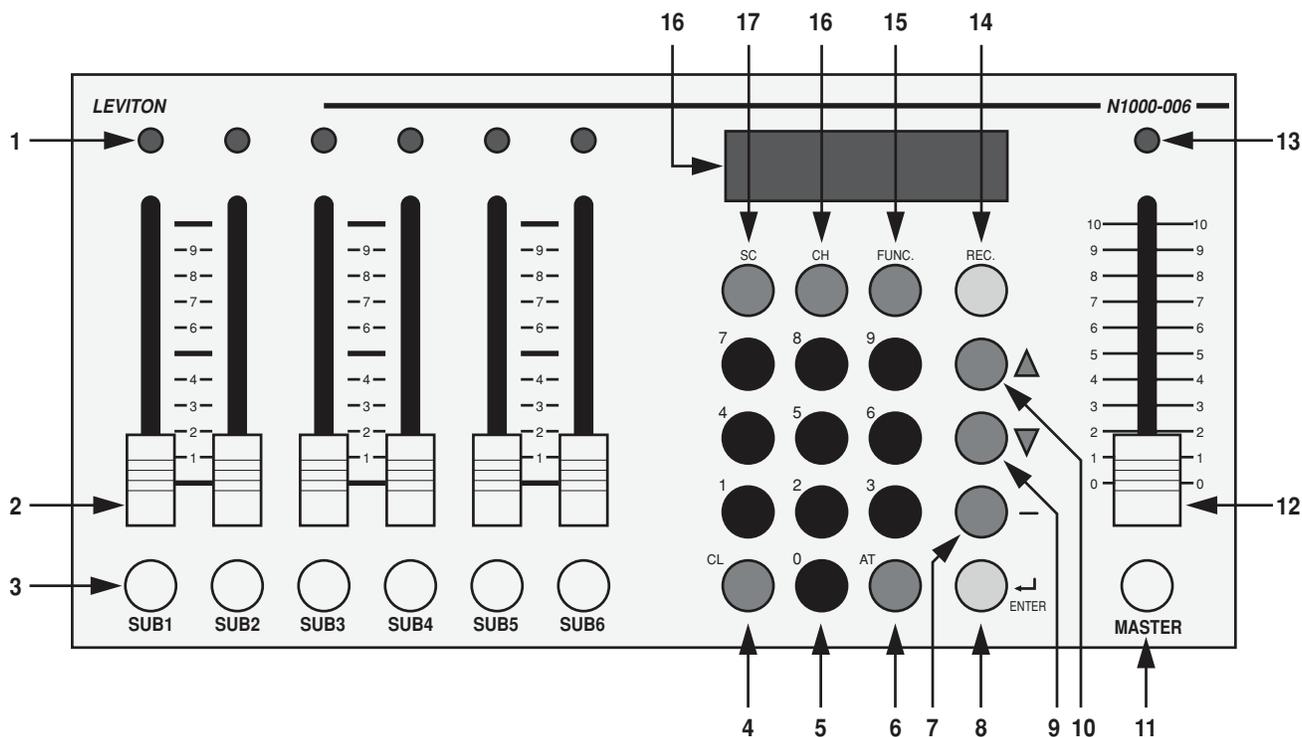
Avertissements

- Pour éviter les risques d'incendie, de décharge électrique ou d'électrocution, ne pas retirer la broche de terre du cordon d'alimentation.
- Pour éviter les risques d'incendie, de décharge électrique ou d'électrocution, ne pas exposer le produit à la pluie, à l'humidité ou à des contaminants.
- Pour éviter les risques de décharge électrique, ne jamais faire fonctionner ce produit alors que son couvercle a été retiré.

Mises en garde

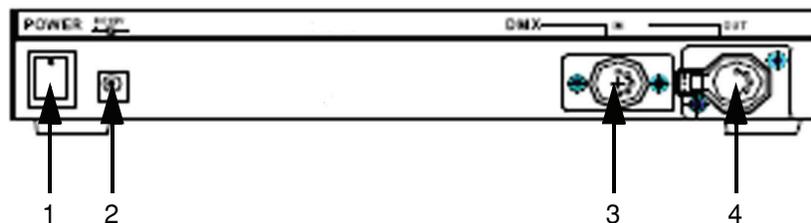
- Ne pas employer ce produit s'il a été endommagé de quelque manière que ce soit.
- Ne pas employer ce produit si son cordon d'alimentation est endommagé.
- Si le produit a été entreposé dans un milieu froid (à une température inférieure à 5 °C), pour éviter de l'endommager, ne pas le mettre sous tension avant qu'il n'ait eu le temps de se réchauffer.
- S'assurer que la sortie utilisée fournit un courant dont la tension correspond à celle prescrite pour le produit.

Commandes



1	Témoins de canal/d'ambiance	2	Glissières de canal/d'ambiance
3	Boutons de canal/d'ambiance [SUB1-6]	4	Bouton d'annulation [CL]
5	Clavier alphanumérique	6	Bouton « à » [AT]
7	Bouton « jusqu'à » [-]	8	Bouton d'entrée [ENTER]
9	Bouton de sélection vers le bas	10	Bouton de sélection vers le haut
11	Bouton d'éteinte générale [MASTER]	12	Glissière générale
13	Témoin général	14	Bouton d'enregistrement [REC]
15	Bouton de fonction [FUNC]	16	Bouton de sélection de canal [CH]
17	Bouton de sélection d'ambiance [SC]	19	Affichage à cristaux liquides

Panneau arrière



1	Bascule de mise sous/hors tension
2	Entrée d'alimentation : 12 V c.c., 1 A
3	Entrée DMX : XLR à 5 broches
4	Sortie DMX : XLR à 5 broches

Utilisation du présent guide

Conventions d'écriture

Les numéros de glissière et les noms de boutons tels qu'ils apparaissent sur la console seront écrits en lettres grasses, entre crochets [].

Par exemple :

Pour la glissière 1, on écrira : glissière [1]

Pour le bouton d'entrée, on écrira : [Enter]

Définitions terminologiques

Canal : les canaux sont les unités de commande de base. On s'en sert pour régler des appareils d'éclairage à des intensités choisies. Chaque canal a sa propre glissière et son propre bouton sur la console.

Ambiance : une ambiance est un jeu de réglages lumineux (intensités de canaux individuels) préalablement enregistré. Les ambiances peuvent être rappelées au moyen des glissières ou boutons de la console.

Séquence : une séquence est une série d'intensités de canaux ou d'ambiances préprogrammées qui sont activées en boucles continues.

Glissière générale : glissière utilisée pour commander proportionnellement la sortie de tous les canaux.

Protocole de gradation : il existe divers types de signaux de commande de réglage de l'intensité. Celui qu'on utilise actuellement s'appelle « DMX 512 ». La quantité de gradateurs qu'on peut commander dépend du modèle de console. Par exemple, avec le N3008, on peut transmettre des données à huit d'entre eux.

Service de soutien technique

Si vous n'arrivez pas à trouver réponse à vos questions dans le présent guide, n'hésitez pas à communiquer avec le service de soutien technique en vous rendant au www.leviton.com/les. Vous pouvez aussi nous appeler durant les heures ouvrables au 1-800-959-6004. Veuillez avoir en main les numéros de modèle et de série de la console au moment de l'appel.

Coordonnées

Leviton Energy Management, Controls and Automation
20497 SW Teton, Tualatin, OR 97062

Adresse postale :
PO Box 2210
Tualatin, OR 97062

Service à la clientèle : (800)736-6682
Soutien technique : (800)959-6004
Fax: (503)404-5601
Internet: www.leviton.com/les

Chapitre 2 Mode d'emploi

Ce chapitre comprend les sections suivantes :

- Configuration
 - Mise sous tension
 - Pile interne
 - Rétablissement automatique de la mémoire
 - Réinitialisation de la console
- Glissière générale et bouton d'éteinte générale
- Réglage du niveau des canaux
 - Réglage du niveau des canaux au moyen des glissières
 - Réglage du niveau des canaux au moyen du clavier
 - Réglage d'un ensemble de canaux
 - Boutons de canal
 - Annulation des réglages de canal
- Ambiances
 - Association d'ambiances à des jeux glissière/bouton individuels
 - Stockage d'ambiances dans la mémoire
 - Rappel d'ambiances associées à des jeux glissière/bouton individuels
 - Boutons d'ambiance
 - Rappel d'ambiances stockées en mémoire
 - Modification d'ambiances associées à des jeux glissière/bouton individuels
 - Modification d'ambiances stockées en mémoire
 - Annulation des réglages d'ambiance
- Séquences lumineuses
 - Séquences par canaux
 - Séquences par canaux, avec ambiance en arrière-plan
 - Sous-séquences lumineuses
 - Fondus entre éléments d'une séquence
- Gradation automatique
 - Gradation automatique d'un seul canal
 - Gradation automatique d'un ensemble de canaux
- Entrée DMX
 - Rôle de console de secours
 - Enregistrement d'une ambiance d'urgence
 - Enregistrement d'une ambiance avec des instantanés

Configuration

Mise sous tension

1. Brancher l'adaptateur de 12 V c.c. dans une prise de l'alimentation principale de 110 V c.a.
2. Brancher le connecteur d'alimentation c.c. dans l'entrée correspondante (DC 12V), située à l'arrière de la console.
3. Brancher le câble de transmission DMX provenant des gradateurs au connecteur correspondant (DMX OUT), situé à l'arrière de la console.
4. Appuyer sur la partie supérieure de la bascule de mise sous/hors tension, également située à l'arrière de la console.

REMARQUE : Afin d'éviter des comportements imprévisibles au niveau des dispositifs commandés, il faut toujours utiliser un terminateur DMX (résistance de 90-120 Ω [1/4 W] connectée entre les broches 2 [DATA-] et 3 [DATA+] d'un connecteur XLR mâle), surtout si les câbles de commande sont très longs.

Pile interne

La console est équipée d'une pile interne qui lui donne une autonomie de trois heures quand elle est déconnectée de l'adaptateur c.c. Cette première doit toutefois avoir été branchée pendant au moins cinq heures pour la recharger complètement.

REMARQUE : Quand la console est alimentée par sa pile interne, l'affichage entre en mode d'économie d'énergie et se tamise après sept secondes d'inactivité. Il suffit d'appuyer sur un bouton ou d'actionner une glissière pour que l'écran revienne à sa luminosité normale.

Rétablissement automatique de la mémoire

Toutes les données de programmation sont automatiquement sauvegardées quand la console est mise hors tension. Prière de noter qu'elles seront toutefois perdues si cette dernière n'est pas alimentée sur une période de sept jours.

Réinitialisation de la console

1. Enfoncer les boutons [CL] et [ENTER] tout en appuyant sur la partie supérieure de la bascule de mise sous/hors tension. L'écran affichera ce qui suit:

INITIAL DEVICE 1:YES, 2:NO

2. Appuyer sur [1] et sur [ENTER] pour réinitialiser la console, ou sur [2] pour annuler l'opération.

REMARQUE : TOUTES LES DONNÉES ENREGISTRÉES SERONT EFFACÉES!

Glissière générale et bouton d'extinction générale

La glissière générale est utilisée pour commander proportionnellement la sortie de tous les canaux de la console. Par exemple, si le niveau choisi pour le canal 1 est de 80 %, et que la glissière générale est réglée à 50 %, la sortie de ce canal sera véritablement de 40 %. Le témoin situé directement au-dessus de cette glissière indique l'intensité en cours. Le bouton d'extinction générale se trouve sous la glissière générale. Lorsqu'on appuie dessus, tous les niveaux de sortie sont ramenés à zéro.

Réglage du niveau des canaux

Réglage du niveau des canaux au moyen des glissières. Chacun des canaux peut être réglé au moyen de la glissière correspondante. Les témoins situés au-dessus des glissières indiquent à quelle intensité les canaux ont été mis.

REMARQUE : Les six glissières correspondent séquentiellement à la plage de canaux sélectionnés et affichés à l'écran. Elles peuvent par exemple commander les canaux 1 à 6, 7 à 12, 13 à 18, etc.

Dans l'exemple suivant, on utilisera une glissière qui commande le canal 7, réglé à 80 %.

Procédure :

Remarques : S'assurer que la console est sous tension.

1. Hausser la glissière générale **[MASTER]** à 100 % (pleine intensité).
2. Appuyer sur le bouton **[FUNC]**. L'écran affichera ce qui suit :

```
>CH SETTING  
SUB MASTER
```

3. Appuyer sur le bouton **[ENTER]** :

```
CH.SET 1--- 6  
CH 1 -----= 0%
```

4. Appuyer sur les boutons **[▲]** ou **[▼]** pour sélectionner le canal 7 **[CH 7]** :

```
CH.SET 1--- 6  
CH 7 -----= 0%
```

5. Hausser la glissière **[1]** à 80 % :

```
CH.SET 1--- 6  
CH 7 -----= 80%
```

6. Abaisser la glissière générale **[MASTER]** à 50 % :

```
CH.SET 1--- 6  
CH 7 -----= 40%
```

L'intensité des canaux est proportionnellement diminuée (à 40 % pour le canal 7, soit 50 % de 80 %).

Réglage du niveau des canaux au moyen du clavier

L'intensité de chacun des canaux peut également être réglée au moyen du clavier. Dans l'exemple ci-dessus, on veut régler le canal 7 à 80 %.

Procédure : **Remarques :** S'assurer que la console est sous tension.

1. Hausser la glissière générale [**MASTER**] à 100 % (pleine intensité).
2. Appuyer sur le bouton [**FUNC**]. L'écran affichera ce qui suit :

```
>CH SETTING
SUB MASTER
```

3. Appuyer sur le bouton [**ENTER**] :

```
CH.SET 1--- 6
CH 1 -----= 0%
```

4. Appuyer sur [**CH**], [**7**], [**AT**], [**8**] et [**0**] : On peut aussi se servir du bouton [**▲**] pour sélectionner le canal voulu.

```
CH.SET 7--- 12
CH 7 -----= 80%
```

5. Appuyer sur [**ENTER**] : L'intensité du canal 7 a été enregistrée, et l'écran montre le prochain canal à régler.

```
CH.SET 8--- 13
CH 8 -----= 0%
```

Réglage d'un ensemble de canaux

Il est possible de régler plusieurs canaux à la fois. Par exemple, pour choisir une intensité de 100 % pour les canaux 1 à 6, il faut suivre la procédure ci-dessous :

Procédure : **Remarques :**

1. Hausser la glissière générale [**MASTER**] à 100 % (pleine intensité).
2. Appuyer sur le bouton [**FUNC**]. L'écran affichera ce qui suit :

```
>CH SETTING
SUB MASTER
```

3. Appuyer sur le bouton [**ENTER**] :

```
CH.SET 1--- 6
CH 1 -----= 0%
```

4. Appuyer sur [**CH**], [**1**], [**-**], [**6**], [**AT**] et [**100**] :

```
CH.SET 1--- 6
CH 1 - 6-= 100%
```

5. Appuyer sur [**ENTER**] : L'intensité des canaux 1 à 6 a été enregistrée, et l'écran montre le prochain canal à régler.

```
CH.SET 7--- 12
CH 7 -----= 0%
```

Boutons de canal

En mode de réglage de canaux (CH.SET), si on appuie sur un des boutons situés sous chacune des glissières, on fait en sorte que le canal correspondant passe rapidement à la pleine intensité (100 %).

Annulation des réglages de canal

Il y a deux façons d'annuler les niveaux de tous les canaux lorsqu'on est en mode CH.SET :

Procédure :

Remarques :

1. Appuyer sur **[CL]** et **[CH]** simultanément

– OU –

1. Abaisser la glissière générale **[MASTER]** à 0 %, puis appuyer sur le bouton d'éteinte générale **[MASTER]**.

Ambiances

Comme on l'a mentionné plus haut, une ambiance est un jeu de réglages lumineux (intensités de canaux individuels) préalablement enregistré. Cette console permet d'en mémoriser 46 en tout.

Il y a deux méthodes à employer pour enregistrer et rappeler des ambiances. La première consiste à associer une ambiance à un des six jeux de glissières et de boutons individuels. Pour la rappeler, il suffit de hausser la glissière ou d'appuyer sur le bouton en question. La seconde consiste à stocker une ambiance dans une mémoire capable d'en garder 40. Pour la rappeler, il faut alors utiliser le bouton [SC].

Association d'ambiances à des jeux glissière/bouton individuels

Dans cet exemple, on réglera les niveaux des canaux 1 à 6, en les associant à la glissière et au bouton [1].

Procédure :

Remarques :

1. Hausser la glissière générale [MASTER] à 100 % (pleine intensité).
2. Appuyer sur le bouton [FUNC]. L'écran affichera ce qui suit :

```
>CH SETTING  
SUB MASTER
```

3. Appuyer sur le bouton [ENTER] :

```
CH.SET 1--- 6  
CH 1 -----= 0%
```

4. Appuyer sur [CH], [1], [-], [6], [AT], [100] et [ENTER] :

```
CH.SET 1--- 6  
CH 1 - 6-= 100%
```

5. Appuyer sur le bouton [REC] :

```
RECORD TO SC _  
KEYIN SC 1...40
```

6. Appuyer sur le bouton [SUB1] :

```
SAVE TO SUB1  
ENT=SURE ANY=NO
```

7. Appuyer sur [ENTER].

L'ambiance a été associée. Si on appuie sur n'importe quel autre bouton que [ENTER], on annule l'enregistrement.

REMARQUE :

Toute ambiance préalablement stockée dans la mémoire (se reporter à la prochaine section) peut être associée à un jeu glissière/bouton individuel afin de pouvoir y accéder plus rapidement. Pour ce faire, il suffit de rappeler l'ambiance visée de la manière expliquée à la section *Rappel d'ambiances stockées en mémoire*, puis de reprendre l'étape 5 ci-dessus.

Stockage d'ambiances dans la mémoire

Dans cet exemple, on réglera les niveaux des canaux 1 à 6, en les stockant en mémoire comme première ambiance.

Procédure :

Remarques :

1. Hausser la glissière générale **[MASTER]** à 100 % (pleine intensité).
2. Appuyer sur le bouton **[FUNC]**. L'écran affichera ce qui suit :

```
>CH SETTING  
SUB MASTER
```

3. Appuyer sur le bouton **[ENTER]** :

```
CH.SET 1--- 6  
CH 1 -----= 0%
```

4. Appuyer sur **[CH]**, **[1]**, **[-]**, **[6]**, **[AT]**, **[100]** et **[ENTER]** :

```
CH.SET 1--- 6  
CH 1 - 6-= 100%
```

5. Appuyer sur **[REC]** et **[1]** :

```
RECORD TO SC _  
KEYIN SC 1..40
```

6. Appuyer sur **[ENTER]** :

```
OVERWRITE DATA?  
1:YES , 2:NO
```

Si une ambiance a déjà été stockée sous ce chiffre, un avertissement apparaîtra. Appuyer sur **[1]** pour continuer.

7. Entrer un nom au moyen du clavier : Les chiffres de 0 à 9 représentent diverses lettres. Se reporter au tableau ci-dessous.

```
Name: ABC  
KEYIN ENGLISH
```

8. Appuyer sur **[ENTER]**.

L'ambiance a été stockée.

1	A	B	C	6	P	Q	R
2	D	E	F	7	S	T	U
3	G	H	I	8	V	W	X
4	J	K	L	9	Y	Z	-
5	M	N	O	0	Sp		

Tableau alphanumérique

Rappel d'ambiances associées à des jeux glissière/bouton individuels

Pour rappeler des ambiances associées à des jeux individuels (ici, le jeu 1), il suffit de suivre la procédure ci-dessous.

Procédure :

Remarques :

S'assurer que la glissière générale [Master] est à 100 %.

1. Appuyer sur le bouton [FUNC]. L'écran affichera ce qui suit :

```
>CH SETTING  
SUB MASTER
```

2. Appuyer sur le bouton [▼] pour sélectionner la fonction « SUB MASTER » :

```
CH SETTING  
>SUB MASTER
```

3. Appuyer sur [ENTER] pour sélectionner le jeu :

```
SUB MASTER 1--6  
LEVITON CORP.
```

4. Enfoncer le bouton [SUB1] : La sortie est de 100 %.

```
LOAD SUBSCENE 1
```

– OU –

5. Hausser la glissière [1] :

```
SUB MASTER 1--6  
SUB1 = 100%
```

Boutons d'ambiance

En mode de jeux individuels (SUB MASTER), comme on le voit à l'étape 4 ci-dessus, si on appuie sur un des boutons situés sous chacune des glissières, on fait en sorte que le canal correspondant passe rapidement à la pleine intensité (100 %).

Rappel d'ambiances stockées en mémoire

Pour rappeler des ambiances stockées en mémoire (ici, l'ambiance 1), il suffit de suivre la procédure ci-dessous.

Procédure :

Remarques :

S'assurer que la glissière générale [Master] est à 100 %.

1. Appuyer sur le bouton [FUNC]. L'écran affichera ce qui suit :

```
>CH SETTING  
SUB MASTER
```

2. Appuyer sur le bouton [▼] pour sélectionner la fonction « SUB MASTER » :

```
CH SETTING  
>SUB MASTER
```

(Suite à la page suivante)

Rappel d'ambiances stockées en mémoire (suite)

3. Appuyer sur **[ENTER]** pour sélectionner l'ambiance :

```
SUB MASTER 1--6  
LEVITON CORP.
```

4. Appuyer sur le bouton **[SC]** :

```
LOAD SCENE _  
KEYIN SC 1...40
```

5. Appuyer sur le bouton **[1]** :

```
LOAD SCENE 1  
ABC
```

6. Appuyer sur **[ENTER]** :

```
SUB MASTER 1--6  
LEVITON CORP.
```

L'ambiance est activée aux niveaux enregistrés.

Modification d'ambiances associées à des jeux glissière/bouton individuels

Après avoir associé des niveaux de canal à un jeu donné, on peut les modifier en suivant la procédure ci-dessous.

Procédure :

Remarques :

1. Appuyer sur les boutons **[FUNC]** et **[▼]**. L'écran affichera ce qui suit :

```
CH SETTING  
>SUB MASTER
```

2. Appuyer sur **[ENTER]** :

```
SUB MASTER 1--6  
LEVITON CORP.
```

3. Hausser la glissière du jeu à modifier :

```
SUB MASTER 1--6  
SUB1 = 100%
```

4. Appuyer sur le bouton **[CH]** :

```
CHANNEL MODIFY  
CH 1 -----= 100%
```

5. Appuyer sur **[1]**, **[AT]** et **[50]** :

```
CHANNEL MODIFY  
CH 1 -----= 50%
```

On peut aussi sélectionner un ensemble de canaux, en appuyant par exemple sur **[1]**, **[-]**, **[6]**, **[AT]** et **[50]**.

(Suite à la page suivante)

Modification d'ambiances associées à des jeux de glissière/bouton individuels (suite)

- Appuyer sur **[ENTER]** pour terminer l'opération :

```
SUB MASTER 1--6  
LEVITON CORP.
```

Modification d'ambiances stockées en mémoire

Après avoir enregistré des niveaux de canal dans une ambiance donnée, on peut les modifier en suivant la procédure ci-dessous.

Procédure :

Remarques :

- Appuyer sur les boutons **[FUNC]** et **[▼]**. L'écran affichera ce qui suit :

```
CH SETTING  
>SUB MASTER
```

- Appuyer sur **[ENTER]** :

```
SUB MASTER 1--6  
LEVITON CORP.
```

- Appuyer sur le bouton **[SC]** :

```
LOAD SCENE _  
KEYIN SC 1...40
```

- Appuyer sur le bouton **[1]** ou celui de l'ambiance à modifier :

```
LOAD SCENE 1  
ABC
```

- Appuyer sur **[ENTER]** :

```
SUB MASTER 1--6  
LEVITON CORP.
```

- Appuyer sur le bouton **[CH]** :

```
CHANNEL MODIFY  
CH 1 -----= 100%
```

- Appuyer sur **[1]**, **[AT]** et **[50]** :

```
CHANNEL MODIFY  
CH 1 -----= 50%
```

On peut aussi sélectionner un ensemble de canaux, en appuyant par exemple sur **[1]**, **[-]**, **[6]**, **[AT]** et **[50]**.

- Appuyer sur **[ENTER]** pour terminer l'opération :

```
SUB MASTER 1--6  
LEVITON CORP.
```

Annulation des réglages d'ambiance

Il y a deux façons d'annuler les niveaux d'une ambiance lorsqu'on est en mode SUB MASTER:

Procédure :

1. Appuyer sur **[CL]** et **[SC]** simultanément

– **OU** –

1. Abaisser la glissière générale **[MASTER]** à 0 %, puis appuyer sur le bouton d'extinction générale **[MASTER]**.

Remarque :

Après avoir annulé les niveaux, il faut réenregistrer l'ambiance pour sauvegarder les nouveaux réglages.

Remarques :

Séquences lumineuses

Comme on l'a mentionné plus haut dans le présent guide, une séquence est une série d'intensités de canaux ou d'ambiances préprogrammées qui sont activées en boucles continues. Cette console permet d'effectuer ces deux types de séquences. On peut faire en sorte qu'elles se produisent à un rythme de 0,1 seconde à 1 minute. On peut aussi faire en sorte que les diverses intensités et ambiances programmées passent instantanément ou graduellement d'une à l'autre (se reporter à la section ci-dessous sur les fondus entre éléments). Finalement, on peut activer une séquence alors qu'une ambiance est active en arrière-plan (se reporter à la section plus bas).

Séquences par canaux

Pour amorcer une séquence par canaux, il faut suivre les étapes ci-dessus.

Procédure :

Remarques :

1. Appuyer sur le bouton **[FUNC]** :

```
>CH SETTING  
SUB MASTER
```

2. Appuyer deux fois sur le bouton **[▼]**
pour sélectionner la fonction « CHANNEL CHASE » :

```
SUB MASTER  
>CHANNEL CHASE
```

3. Appuyer sur **[ENTER]** pour
sélectionner le canal de départ :

```
CH CHASE 1-- 6  
MAS.=100% 0.5sec
```

Pour modifier un canal de départ, on peut appuyer sur les boutons **[▼]** ou **[▲]**, ou encore utiliser les chiffres du clavier.

4. Appuyer sur **[ENTER]** pour
sélectionner le rythme de la séquence :

```
CH CHASE 1-- 6  
MAS.=100% 0.5sec
```

Pour modifier le rythme, utiliser les boutons **[▼]** ou **[▲]**.

5. Hausser les glissières **[1]** à **[6]**
aux niveaux voulus :

```
CH CHASE 1-- 6  
VR1 =100% 0.5sec
```

L'indication « VR1 = 100 % » signifie que la glissière [1] a été réglée à 100 %.

6. Pour interrompre la séquence, appuyer sur les boutons **[FUNC]** et **[ENTER]**.

Séquences par canaux, avec ambiance en arrière-plan

En suivant les directives ci-dessous, on peut activer une séquence en gardant une ambiance en arrière-plan.

1. Alors qu'une séquence est en cours, appuyer sur le bouton **[SC]** :

```
LOAD SCENE _  
KEYIN SC 1...40
```

2. Appuyer sur le bouton **[1]** ou sur celui de l'ambiance voulue :

```
LOAD SCENE 1  
ABC
```

3. Appuyer sur **[ENTER]** :

```
CH CHASE 1-- 6  
MAS.=100% 0.5sec
```

Pour modifier un canal de départ, on peut appuyer sur les boutons **[▼]** ou **[▲]**, ou encore utiliser les chiffres du clavier

REMARQUE :

Si un des niveaux de canal de l'ambiance choisie est plus élevé que celui du même canal au sein de la séquence, c'est l'intensité de l'ambiance qui sera utilisée (et vice versa). Cela s'explique par le fait que la console fonctionne en mode « HTP » (*Highest Takes Precedence*, ou la valeur la plus élevée l'emporte).

Sous-séquences lumineuses

La console permet deux sous-séquences, soit une utilisant les jeux 1 à 6, et l'autre, les jeux 3 à 6.

Procédure :

1. Appuyer sur le bouton **[FUNC]** :

```
>CH SETTING  
SUB MASTER
```

2. Appuyer trois fois sur le bouton **[▼]** :

```
CHANNEL CHASE  
>SUB CHASE
```

3. Appuyer sur **[ENTER]** :

```
>CHASE 1 - 6  
CHASE 3 - 6
```

Utiliser les boutons **[▼]** ou **[▲]** pour sélectionner la sous-séquence.

4. Appuyer sur **[ENTER]** :

```
SUB CHASE 1-- 6  
MAS=100% 0.5sec
```

Pour modifier le rythme, utiliser les boutons **[▼]** ou **[▲]**.

5. Hausser les glissières visées aux niveaux voulus :

```
SUB CHASE 1-- 6  
SUB1=100% 0.5sec
```

6. Pour interrompre la séquence, appuyer sur les boutons **[FUNC]** et **[ENTER]**.

Fondus entre éléments d'une séquence

Dans une séquence, les transitions peuvent être instantanées (fendu désactivé) ou graduelles (fendu activé). Il suffit de suivre la procédure ci-dessous pour passer d'un mode à l'autre (la même méthode s'applique aux sous-séquences).

Procédure :

Remarques :

1. Appuyer sur le bouton **[FUNC]** :

```
>CH SETTING  
SUB MASTER
```

2. Appuyer cinq fois sur le bouton [▼] pour sélectionner la fonction « CHASE FADE » :

```
AUTO FADE  
>CHASE FADE
```

3. Appuyer sur **[ENTER]** :

```
>FADE OFF  
FADE ON
```

4. Appuyer sur les boutons [▼] ou [▲] pour choisir le type de transitions :

```
FADE OFF  
>FADE ON
```

5. Appuyer sur **[ENTER]**.

REMARQUE :

On peut modifier le type de transition alors qu'une séquence est en cours. Il suffit d'encore suivre la procédure ci-dessus.

Gradation automatique

La fonction de gradation automatique permet de faire passer un canal ou un ensemble de canaux de 0 à 100 %, puis de 100 à 0 % de façon continue. Vingt et un rythmes sont possibles, de 0,1 seconde à 1 minute.

Gradation automatique d'un seul canal

Procédure :

1. Appuyer sur le bouton **[FUNC]** :

```
>CH SETTING  
SUB MASTER
```

2. Appuyer quatre fois sur le bouton [▼] pour sélectionner la fonction « AUTO FADE » :

```
SUB CHASE  
>AUTO FADE
```

3. Appuyer sur **[ENTER]** pour sélectionner le canal :

```
AUTO FADE 3sec  
CH 1-----> 40%
```

4. Appuyer sur **[ENTER]** pour sélectionner le rythme :

```
AUTO FADE 20sec  
CH 1-----> 40%
```

5. Pour interrompre la gradation, appuyer sur les boutons **[FUNC]** et **[ENTER]**.

Remarques :

On peut appuyer sur les boutons [▼] ou [▲], ou encore utiliser le clavier pour sélectionner le canal.

Pour modifier le rythme, utiliser les boutons [▼] ou [▲].

Gradation automatique d'un ensemble de canaux

Procédure :

1. Appuyer sur le bouton **[FUNC]** :

```
>CH SETTING  
SUB MASTER
```

2. Appuyer quatre fois sur le bouton [▼] pour sélectionner la fonction « AUTO FADE » :

```
SUB CHASE  
>AUTO FADE
```

3. Appuyer sur **[ENTER]** pour sélectionner le canal :

```
AUTO FADE 3sec  
CH 1-----> 40%
```

Remarques :

(Suite à la page suivante)

Gradation automatique d'un ensemble de canaux (suite)

Procédure :

Remarques :

- Appuyer sur **[CH]**, **[1]**, **[-]** et **[6]** :

```
AUTO FADE 3sec  
CH 1 -- 6 -> 40%
```

- Appuyer sur **[ENTER]** pour sélectionner le rythme : Pour modifier le rythme, utiliser les boutons **[▼]** ou **[▲]**.

```
AUTO FADE 20sec  
CH 1 -- 6-> 40%
```

- Pour interrompre la gradation, appuyer sur les boutons **[FUNC]** et **[ENTER]**.

Entrée DMX

Rôle de console de secours

L'entrée DMX permet au modèle N1000 de servir de console de secours. Si d'autres consoles tombent en panne et le signal est perdu, le N1000 activera automatiquement une ambiance d'urgence préenregistrée (se reporter à la procédure ci-dessous).

Le N1000 peut aussi capter des « instantanés » de niveaux DMX envoyés d'autres consoles pour l'enregistrement d'ambiances d'urgence futures (se reporter à la procédure de la page suivante).

Pour que la console N1000 s'approprie la commande de l'éclairage quand le signal d'entrée DMX a été perdu, il faut procéder comme suit.

Procédure :

Remarques :

- Hausser la glissière **[1]** à 100 %, puis la rabaisser à 0 % :

Pour revenir en mode de commande DMX :

Procédure :

Remarques :

- Rétablir le signal d'entrée DMX.
- Hausser la glissière **[1]** à 100 %, puis la rabaisser à 0 % :

Enregistrement d'une ambiance d'urgence

Suivre l'exemple ci-dessous.

Procédure :

Remarques :

- Appuyer sur le bouton **[FUNC]**. L'écran affichera ce qui suit :

```
>CH SETTING  
SUB MASTER
```

(Suite à la page suivante)

Enregistrement d'une ambiance d'urgence (suite)

- Appuyer sur le bouton **[ENTER]** :

```
CH.SET 1--- 6
CH 1 -----= 0%
```

- Appuyer sur **[CH]**, **[1]**, **[-]**, **[6]**, **[AT]**, **[100]** et **[ENTER]** :

```
CH.SET 1--- 6
CH 1 - 6-= 100%
```

Ou utiliser le clavier pour régler les niveaux.

- Appuyer six fois sur le bouton **[▼]** pour sélectionner la fonction « Backup DMX Scene » :

```
Backup DMX Scene
1:YES , 2:NO
```

- Appuyer sur **[1]** pour enregistrer l'ambiance, ou sur **[2]** pour annuler l'opération.

Vitesse de gradation de l'ambiance d'urgence

Suivre l'exemple ci-dessous pour enregistrer la vitesse de gradation d'une ambiance d'urgence.

Procédure :

Remarques :

- Appuyer sur le bouton **[FUNC]**. L'écran affichera ce qui suit :

```
>CH SETTING
SUB MASTER
```

- Appuyer sept fois sur le bouton **[▼]** pour sélectionner la fonction « Backup DMX Fade » :

```
Backup DMX Fade
Time = 2.0sec
```

- Appuyer sur les boutons **[▼]** ou **[▲]** pour régler la vitesse de gradation :

- Appuyer sur **[ENTER]**.

Enregistrement d'une ambiance avec des instantanés

On doit se fonder sur l'exemple suivant pour se servir de l'entrée DMX pour capter les niveaux d'autres consoles et créer une ambiance.

Procédure :

Remarques :

- Connecter le câble de sortie DMX d'une autre console au connecteur d'entrée DMX du N1000.

```
RECORD TO SC _
KEYIN SC 1...40
```

- Appuyer sur **[REC]** et **[1]** :

```
OVERWRITE DATA?
1:YES , 2:NO
```

Si une ambiance a déjà été stockée sous ce chiffre, un avertissement apparaîtra. Appuyer sur **[1]** pour continuer.

- Appuyer sur **[ENTER]** :
(Suite à la page suivante)

Enregistrement d'une ambiance avec des instantanés (suite)

4. Entrer un nom au moyen du clavier :

Name: ABC
KEYIN ENGLISH

Les chiffres de 0 à 9 représentent diverses lettres. Se reporter au tableau ci-dessous.

5. Appuyer sur [ENTER].

1	A	B	C	6	P	Q	R
2	D	E	F	7	S	T	U
3	G	H	I	8	V	W	X
4	J	K	L	9	Y	Z	-
5	M	N	O	0	Sp		

Tableau alphanumérique

GARANTIE LIMITÉE DE 2 ANS ET EXCLUSIONS

Leviton garantit au premier acheteur, et uniquement au crédit dudit acheteur, que ce produit ne présente ni défauts de fabrication ni défauts de matériaux au moment de sa vente par Leviton, et n'en présentera pas tant qu'il est utilisé de façon normale et adéquate, pendant une période de deux ans suivant la date d'achat. La seule obligation de Leviton sera de corriger lesdits défauts en réparant ou en remplaçant le produit défectueux si ce dernier est retourné port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, avant la fin de ladite période de deux ans, à la **Manufacture Leviton du Canada limitée, au soin du service de l'Assurance qualité, 165, boul. Hymus, Pointe-Claire (Québec), Canada, H9R 1E9**. Par cette garantie, Leviton exclut et décline toute responsabilité envers les frais de main-d'œuvre encourus pour retirer et réinstaller le produit. Cette garantie sera nulle et non avenue si le produit est installé incorrectement ou dans un environnement inadéquat, s'il a été surchargé, incorrectement utilisé, ouvert, employé de façon abusive ou modifié de quelle que manière que ce soit, ou s'il n'a été utilisé ni dans des conditions normales ni conformément aux directives ou étiquettes qui l'accompagnent. **Aucune autre garantie, explicite ou implicite, y compris celle de qualité marchande et de conformité au besoin, n'est donnée**, mais si une garantie implicite est requise en vertu de lois applicables, la dite garantie implicite, y compris la garantie de qualité marchande et de conformité au besoin, est limitée à une durée de deux ans. **Leviton décline toute responsabilité envers les dommages indirects, particuliers ou consécutifs, incluant, sans restriction, la perte d'usage d'équipement, la perte de ventes ou les manques à gagner, et tout dommage-intérêt découlant du délai ou du défaut de l'exécution des obligations de cette garantie.** Seuls les recours stipulés dans les présentes, qu'ils soient d'ordre contractuel, délictuel ou autre, sont offerts en vertu de cette garantie.

Ligne d'assistance technique : 1-800-405-5320 (Canada seulement) www.leviton.com

