

Tables des matières

1. Aperçu	3
1.1 Caractéristiques.....	3
2. Installation	4
2.1 Déballage	4
2.2 Consignes de sécurité	4
3. Fonctionnement	8
3.1 Panneau avant.....	8
3.8 Écran LCD	11
3.9 Roues de contrôle.....	11
3.10 Glossaire	11
4. Assignment	12
4.1 Création	12
4.1.1 Assignment d'un variateur d'intensité	12
4.1.2 Assignment d'appareils mobiles	12
4.1.3 Visualisation de l'assignment.....	12
4.2 Édition	12
4.2.1 Changement de l'adresse DMX.....	12
4.2.2 Suppression d'un appareil assigné.....	13
4.2.3 Utilitaires d'assignment	13
5. Contrôle d'appareils	14
5.1 Sélection d'appareils.....	14
5.2 Modification d'une valeur d'attribut	14
5.3 Options avancées.....	14
5.4 Mode éventail.....	15
5.5 Maintenance du programmeur	15
6. Palette	16
6.1 Palette partagée et individuelle	16
6.2 Les attributs sauvegardés dans les palettes.....	16
6.3 Sauvegarde d'une palette	16
6.4 Rappel d'une palette.....	16
6.5 Suppression d'une palette.....	17
7. Formes	18
7.1 Sélection d'une forme	18
7.2 Édition d'une forme	18
7.3 Suppression d'une forme	18
8. Scène	19
8.1 Création	19
8.2 Inclusion.....	19
8.3 Copie	19
8.4 Suppression	19
8.5 Durée	20
8.6 Lancement de scènes.....	20
9. Poursuite	21
9.1 Création	21
9.2 Suppression d'une étape.....	21
9.3 Durée d'étape	21

9.4 Inclusion d'étapes	21
9.5 Durée globale	21
9.6 Suppression d'une scène	22
9.7 Copie d'une scène	22
9.8 Lancement d'une poursuite	22
9.9 Connexion.....	22
10. Configuration	22
10.1 Gestion de la clé USB.....	22
10.2 Maintenance des données.....	22
10.3 Sélection de la langue	22
10.4 Gestionnaire de la bibliothèque	22
11. Personality Builder (mise au point d'une personnalité)	23
11.1 Interface de la fonction Personality Builder	23
11.2 Création d'une nouvelle personnalité (bibliothèque)	23
12. Entretien	24
13. Dépannage	24
13.1 Pas de lumière.....	24
13.2 Pas de réponse du DMX	24

1. Aperçu

La console DMX Creator 1024 DMX peut contrôler jusqu'à 96 appareils. Compatible avec la bibliothèque en format Avolite Pearl R20, elle intègre des effets de cercle avec mouvements d'inclinaison et d'orientation, des arcs-en-ciel RGB, des vagues d'atténuation des faisceaux, etc. 10 scènes et 5 formes intégrées peuvent être générées simultanément. Les curseurs peuvent être utilisés pour régler la sortie lumineuse des scènes et l'intensité des canaux du variateur dans les scènes.

1.1 Caractéristiques

Canaux DMX	1024
Appareil	96
Canaux pour chaque appareil	40 primaires + 40 à réglage fin
Bibliothèque	Format Avolite Pearl R20 pris en charge
Adresse de l'appareil réassignable	Oui
Orientation / inclinaison interchangeable	Oui
Sortie du canal inversée	Oui
Modification de la pente du canal	Oui
Scène	60
Scènes pouvant fonctionner simultanément	10
Nombre d'étapes de scène	600
Contrôle du temps des scènes	Fondu entrée / sortie, pente LTP
Formes pour chaque scène	5
Scène et variateur contrôlables par curseur	Oui
Scène verrouillée	Oui
Bouton de contrôle de scène	Oui
Générateur de formes	Formes du variateur d'intensité, orientation / inclinaison, RGB, CMY, couleur, gobo, iris et mise au point
Formes pouvant fonctionner simultanément	5
Curseur Master	Global, lecture, appareil
Extinction en temps réel	Oui
Réglage de la valeur de canal via roue de contrôle	Oui
Réglage de la valeur de canal via curseur	Oui
Réglage du variateur d'intensité via curseur	Oui
Mémoire USB	Prise en charge du format FAT32

2. Installation



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



2.1 Déballage

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

Le contenu expédié comprend :

- Creator 1024
- Câble d'alimentation
- Manuel de l'utilisateur

Accessoires en option

- Lampe-cigogne (code commande : 60722)

2,2 Consignes de sécurité



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



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

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



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



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

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

Veillez noter que les dommages causés par tout type de modification manuelle apportée à l'appareil ne sont en aucun cas couverts par la garantie.

Cet appareil ne contient aucune pièce susceptible d'être réparée par l'utilisateur. Confiez les opérations de maintenance et les réparations à des techniciens qualifiés.

IMPORTANT :

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

- Ne mettez jamais en contact le cordon d'alimentation avec d'autres câbles ! Manipulez le cordon d'alimentation et tous les câbles liés au secteur avec une extrême prudence !
- N'enlevez jamais l'étiquetage informatif et les avertissements indiqués sur l'appareil.
- N'ouvrez et ne modifiez pas l'appareil.
- Ne couvrez jamais le contact de masse avec quoi que ce soit.
- Ne laissez jamais traîner de câbles par terre.
- N'insérez pas d'objets dans les orifices d'aération.
- Ne connectez pas l'appareil à un bloc de puissance.
- N'allumez et n'éteignez pas l'appareil à des intervalles réduits. Cela pourrait nuire à sa durée de vie.
- Ne secouez pas l'appareil. Évitez tout geste brusque durant son installation ou utilisation. En cas d'orage, n'utilisez pas l'appareil et débranchez-le.
- Utilisez l'appareil uniquement dans des espaces intérieurs et évitez de le mettre en contact avec de l'eau ou tout autre liquide.
- Ne touchez pas le boîtier de l'appareil à mains nues durant le fonctionnement de celui-ci (le boîtier devient très chaud).
- Utilisez l'appareil seulement après vous être familiarisé avec ses fonctions.
- Évitez les flammes et éloignez l'appareil des liquides ou des gaz inflammables.
- Maintenez toujours le boîtier fermé pendant l'utilisation.
- Veillez toujours à garder un espace minimum d'air libre de 50 cm autour de l'unité pour favoriser sa ventilation.
- Débranchez toujours l'appareil lorsqu'il n'est pas utilisé et avant de le nettoyer ! Prenez soin de manipuler le cordon d'alimentation uniquement par sa fiche. Ne retirez jamais celle-ci en tirant sur le cordon d'alimentation.
- Assurez-vous que l'appareil n'est pas exposé à une source importante de chaleur, d'humidité ou de poussière.
- Assurez-vous que la tension disponible n'est pas supérieure à celle indiquée sur le panneau situé à l'arrière.
- Assurez-vous que le câble d'alimentation n'est pas endommagé ou ne comporte pas d'éraflures. Vérifiez régulièrement l'appareil et le câble d'alimentation.
- Si le câble externe est endommagé, il doit être remplacé par un technicien qualifié.
- Si le verre est visiblement endommagé, il doit être remplacé. De cette manière, vous éviterez que des craquelures ou des rayures profondes n'en altèrent le fonctionnement.
- Si vous heurtez ou laissez tomber l'appareil, débranchez-le immédiatement du courant électrique. Par sécurité, faites-le réviser par un technicien qualifié avant de l'utiliser.
- Si l'appareil a été exposé à de grandes différences de température (par exemple après le transport), ne le branchez pas immédiatement. La condensation qui se formerait à l'intérieur de l'appareil pourrait l'endommager. Laissez l'appareil hors tension et à température ambiante.
- Si votre produit Showtec ne fonctionne pas correctement, veuillez cesser de l'utiliser immédiatement. Emballez-le correctement (de préférence dans son emballage d'origine) et renvoyez-le à votre revendeur Showtec pour révision.
- À l'usage des adultes seulement. L'ensemble doit être installé hors de la portée des enfants. Ne laissez jamais l'unité fonctionner sans surveillance.
- En cas de remplacement, utilisez uniquement des fusibles de même type ou de même calibre.
- Laissez le temps à votre appareil de refroidir avant de remplacer la lampe.
- L'utilisateur est responsable du positionnement et du fonctionnement corrects de la Creator 1024. Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dommages causés par la mauvaise utilisation ou l'installation incorrecte de cet appareil.
- Cet appareil est répertorié sous la protection classe 1. Il est donc primordial de connecter le conducteur jaune / vert à la terre.
- Lors de la première mise en marche, de la fumée ou certaines odeurs peuvent émaner de l'appareil. Il s'agit d'un processus normal qui ne signifie pas nécessairement que l'appareil est défectueux.
- Les réparations, maintenances et connexions électriques doivent être faites uniquement par un technicien qualifié.
- GARANTIE : jusqu'à un an après la date d'achat.

Conditions d'utilisation

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


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

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

Branchement au secteur

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

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

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

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

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

Instructions de retour

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

L'emballage doit clairement indiquer le numéro d'autorisation de retour (numéro RMA). Les produits retournés sans numéro RMA seront refusés. Dans ce cas, Highlite refusera les marchandises renvoyées et se dégagera de toute responsabilité. Contactez Highlite par téléphone au 0031-455667723 ou en envoyant un courrier électronique à aftersales@highlite.nl pour demander un numéro RMA avant d'expédier le produit. Soyez prêt à fournir le numéro du modèle, le numéro de série et une brève description de la raison du retour. Veillez à bien emballer le produit. Tout dégât causé lors du transport par un emballage inapproprié n'engagera que la responsabilité du client. Highlite se réserve le droit, à sa discrétion, de décider de réparer ou de remplacer le(s) produit(s). Nous vous conseillons d'utiliser une méthode d'envoi sans risques : un emballage approprié ou une double boîte UPS.

Remarque

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

- 1) votre nom ;
- 2) votre adresse ;
- 3) votre numéro de téléphone ;
- 4) une brève description des problèmes.

Réclamations

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

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

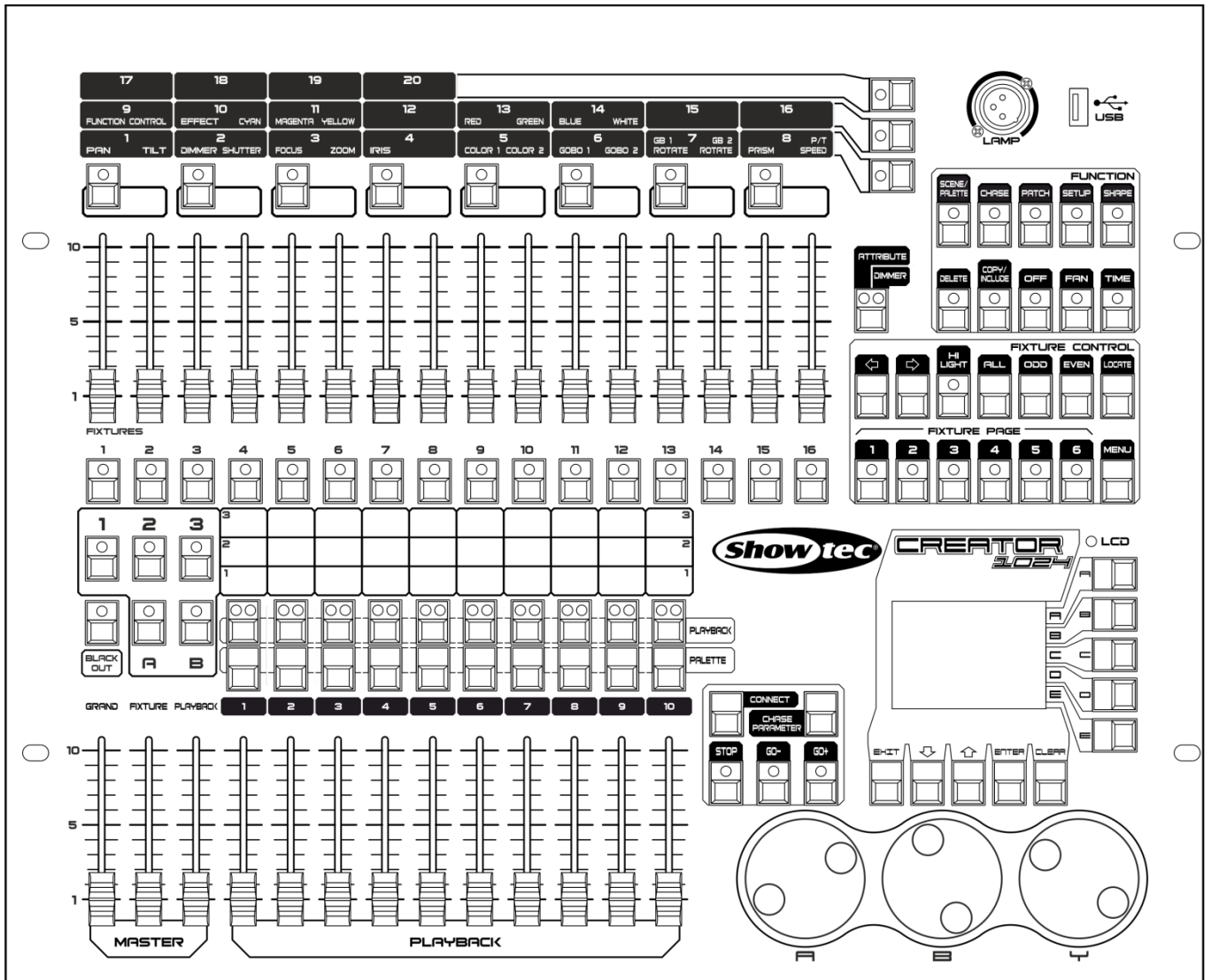
Toute expédition de retour doit être effectuée à post-paiement. Les expéditions de retour doivent être accompagnées d'une lettre en indiquant la ou les raison(s). Les expéditions de retour qui n'ont pas été prépayées seront refusées, à moins d'un accord précis stipulé par écrit.

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

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

3. Fonctionnement

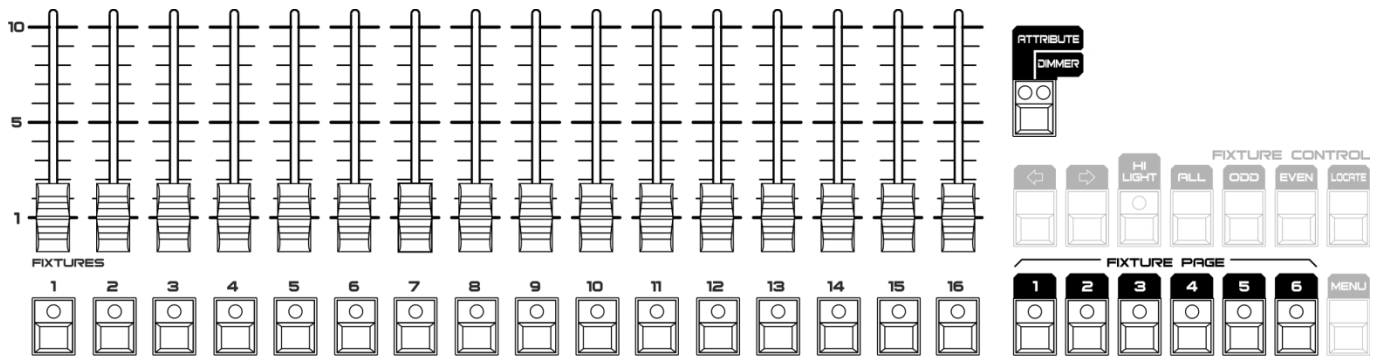
3.1 Panneau avant



Le panneau avant est composé de plusieurs zones :

3.2 Zone FIXTURE

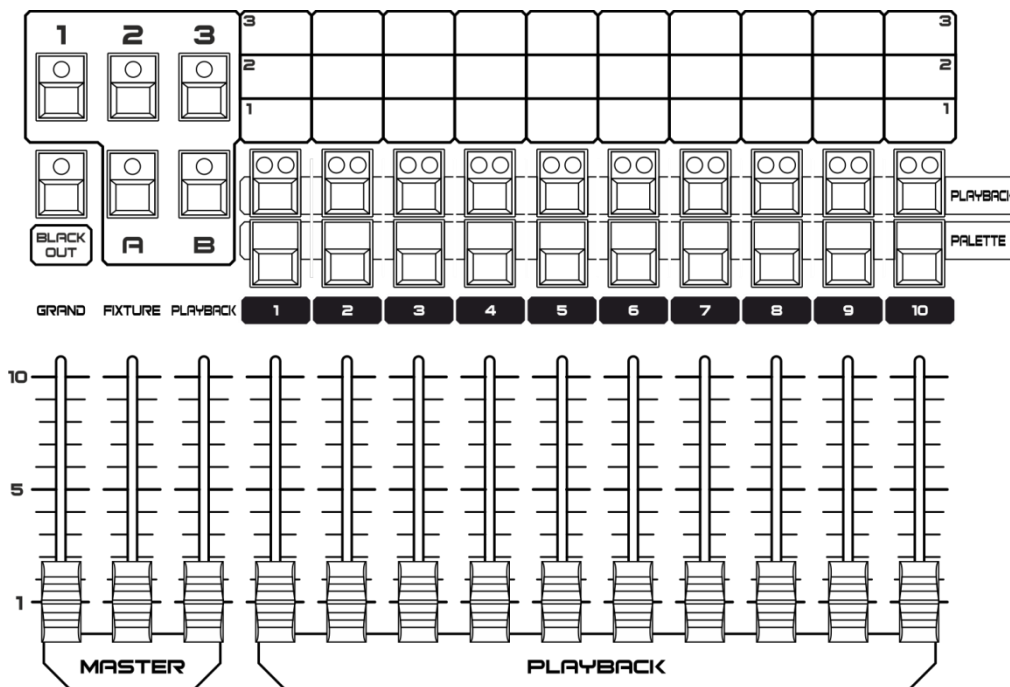
Cette zone inclut 16 boutons <FIXTURE>, 16 curseurs et 6 boutons <PAGE>.



La console, avec ses 6 pages, prend en charge 96 appareils. Le bouton <ATTRIBUTE / DIMMER>, avec ses 2 témoins LED, peut être utilisé pour alterner les fonctions associées aux 16 curseurs. Quand <ATTRIBUTE> est activé, les curseurs permettent d'ajuster la valeur de l'attribut situé dans la partie supérieure ; quand <DIMMER> est activé, les curseurs permettent d'ajuster l'intensité des appareils.

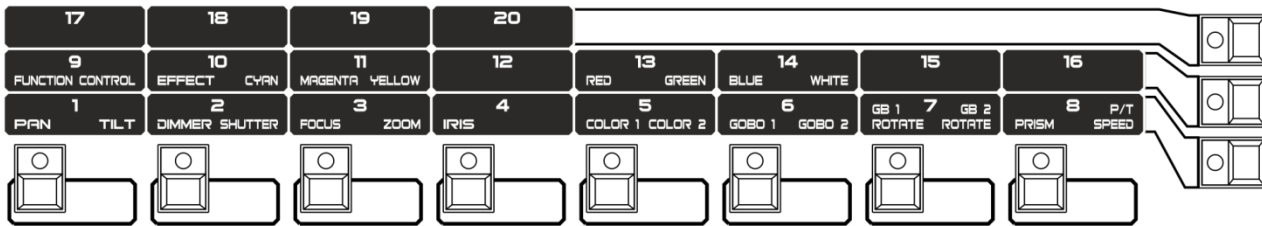
3.3 Zone PLAYBACK

Cette zone inclut 10 boutons <PLAYBACK>, 10 boutons <PALETTE>, 1 bouton <BLACKOUT>, 1 bouton <A>, 1 bouton , 3 boutons <1, 2, 3>, 10 faders de playback et 3 faders master.



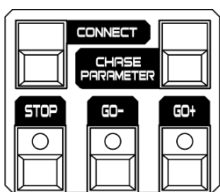
3.4 Zone des attributs

Cette zone inclut 8 boutons d'attribut et 3 boutons associés aux banques d'attributs. Chaque bouton d'attribut est associé à deux attributs ajustables avec la <roue de contrôle A> ou < B>. Si vous assignez la fonction Attribute au bouton <ATTRIBUTE / DIMMER>, les curseurs de la zone FIXTURE peuvent être utilisés pour contrôler les attributs correspondants.



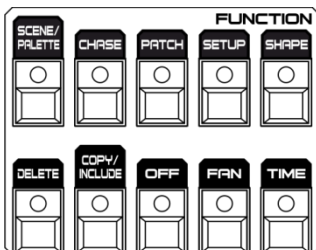
3.5 Zone de contrôle du playback

Cette zone inclut 5 boutons de contrôle du playback : <CONNECT>, <STOP>, <GO->, <GO+> et <CHASE PARAMETERS>.



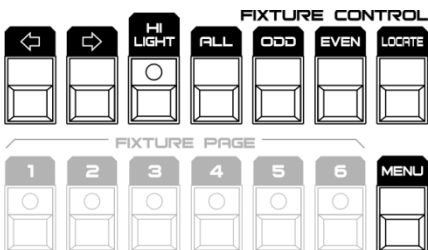
3.6 Zone FUNCTION

Cette zone de la console permet de sauvegarder les scènes et de copier ou d'assigner des appareils. Chaque bouton dispose d'un témoin LED indiquant l'état des fonctions associées.



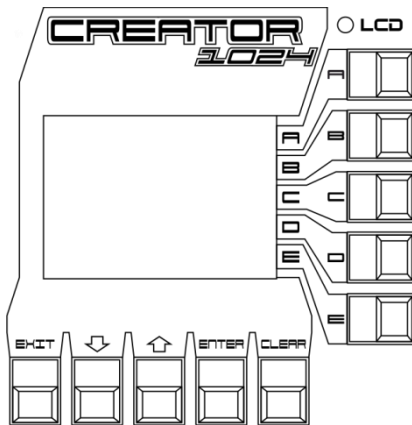
3.7 Zone FIXTURE CONTROL (contrôle des appareils)

Cette zone inclut les boutons <next>, <previous>, <HIGHLIGHT>, <ALL>, <ODD>, <EVEN>, <LOCATE> et <MENU> correspondant aux fonctions de contrôle des appareils.



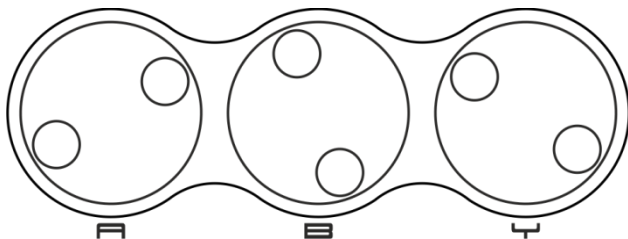
3.8 Écran LCD

L'écran LCD affiche le menu, les opérations de ce dernier et permet de supprimer des appareils ou attributs du programmeur.



3.9 Roues de contrôle

La <roue A> et la <roue B> permettent de contrôler les attributs et la durée de la poursuite. La <roue de contrôle Y> permet pour sa part de régler les valeurs affichées à l'écran.



3.10 Glossaire

- Scène : données d'une scène sauvegardées dans un playback.
- Poursuite : données liées au comportement de l'appareil sauvegardées dans un playback.
- HTP : type de canaux dotés de la sortie lumineuse la plus élevée (Highest Take Precedence), normalement pour les canaux disposant de variateurs d'intensité.
- LTP : type de canaux dotés de la sortie lumineuse la moins élevée (Latest Take Precedence), normalement pour les canaux ne disposant pas de variateurs d'intensité.
- Fondu d'entrée : quand l'intensité lumineuse passe de l'obscurité à la lumière.
- Fondu de sortie : quand l'intensité lumineuse passe de la lumière à l'obscurité.
- Enregistrement par l'appareil : Il s'agit du mode normal de la console Creator 1024. Cela signifie que si vous sauvegardez un point cue, les attributs de chaque appareil qui ont été modifiés seront enregistrés dans le point cue. Donc, le fait de modifier seulement la position d'un appareil permet d'enregistrer la couleur, le gobo, l'intensité et tout autre attribut associés à cet appareil. Cette fonction est utile car elle vous permet d'être sur(e) qu'en cas de sélection d'un point cue, l'ensemble des paramètres enregistrés sera rappelé. Cependant, elle peut manquer légèrement de flexibilité si vous combinez des points cue.
- Enregistrement par canal : seulement les attributs modifiés sont enregistrés dans le point cue. De cette manière, si vous changez la position d'un appareil, celle-ci est la seule à être enregistrée. Le fait de rappeler un point cue permet alors de conserver la couleur, le gobo, etc. tels qu'ils ont été définis. Cela signifie que vous pouvez utiliser un point cue pour changer la position de certains appareils tout en gardant la couleur définie dans un point cue antérieur, ce qui offre une grande versatilité pendant le déroulement d'un spectacle. Cette fonctionnalité puissante est également délicate à gérer. Vous devez être sûr(e) des attributs que vous avez besoin d'enregistrer et de ceux que vous voulez montrer. Durant votre familiarisation avec la console, il est recommandé d'utiliser les points cue préenregistrés, puis d'en modifier seulement la couleur, le gobo ou d'autres attributs.

4. Assignment

4.1 Création

4.1.1 Assignment d'un variateur d'intensité

- 1) Appuyez et maintenez enfoncé le bouton <PATCH>, puis appuyez sur <A> [Patch Dimmer / « assignment d'un variateur d'intensité »].
- 2) Une adresse s'affiche sur la ligne 2 de l'écran de l'assignment. Faites tourner la <roue de contrôle Y> pour modifier cette adresse ; appuyez sur <D> [Auto calculate Addr. / « calcul automatique de l'adresse »] pour obtenir automatiquement une adresse disponible.
- 3) Pour assigner un seul variateur, appuyez sur un bouton FIXTURE. Pour assigner une plage de variateurs, maintenez enfoncé le bouton FIXTURE correspondant au premier variateur de la plage tout en appuyant sur le bouton FIXTURE correspondant au dernier variateur. La plage sera alors assignée à des adresses DMX séquentielles.
- 4) Pour assigner un autre variateur au même bouton, entrez le nouveau canal DMX et appuyez sur le bouton FIXTURE.

4.1.2 Assignment d'appareils mobiles

- 1) Appuyez et maintenez enfoncé le bouton <PATCH>, puis appuyez sur [Patch Fixtures / « assignment d'appareils »].
- 2) Sélectionnez une bibliothèque à partir de la console ou d'une clé USB.
- 3) Appuyez sur <Up> ou <Down> pour naviguer dans la bibliothèque ; appuyez sur la touche de fonction pour procéder à la sélection. Lorsqu'une bibliothèque est sélectionnée depuis une clé USB, elle est ajoutée ou mise à jour dans la console.
- 4) Un code d'adresse s'affiche sur la ligne 2 de l'écran pour l'assignment. Faites tourner la <roue de contrôle Y> pour modifier cette adresse ; appuyez sur <D> [Auto calculate Addr. / « calcul automatique de l'adresse »] pour obtenir automatiquement un code d'adresse disponible.
- 5) Appuyez sur le bouton <FIXTURE> voulu pour assigner un appareil intelligent. Vous pouvez assigner une plage d'appareils en maintenant enfoncés le premier et le dernier bouton FIXTURE de la plage. Faites-en de même pour les variateurs d'intensité. Contrairement aux variateurs, vous ne pouvez pas assigner plus d'un appareil à un bouton FIXTURE. Si un bouton FIXTURE est déjà utilisé, l'assignment échouera. Choisissez un bouton différent ou supprimez l'appareil assigné si vous ne souhaitez plus l'utiliser.

4.1.3 Visualisation de l'assignment

Appuyez sur <E> [« Patch Information » / information sur l'assignment] pour visualiser les informations correspondant à l'assignment.

4.2 Édition

4.2.1 Changement de l'adresse DMX

Vous pouvez réassigner un appareil à une adresse ou à une ligne de sortie DMX différente. Toute la programmation est conservée.

- 1) Si vous n'êtes pas dans le menu Patch, appuyez sur <PATCH> pour y entrer.
- 2) Appuyez sur <C> [« Repatch Fixtures » / réassignment des appareils].
- 3) Une adresse s'affiche sur la ligne 2 de l'écran de l'assignment. Utilisez la roue de contrôle Y pour modifier l'adresse.
- 4) Une fois le code de l'adresse réglé, appuyez sur le bouton <FIXTURE>
- 5) Appuyez sur <ENTER> pour confirmer.

4.2.2 Suppression d'un appareil assigné

- 1) Si vous n'êtes pas dans le menu Patch, appuyez sur <PATCH> pour y entrer.
- 2) Appuyez sur <DELETE> pour entrer dans le menu de suppression de l'assignation.
- 3) Appuyez sur un bouton <FIXTURE> pour sélectionner l'appareil voulu ou faites tourner la roue de contrôle Y pour sélectionner l'adresse de l'appareil. Puis, appuyez sur <ENTER> pour confirmer la suppression.

4.2.3 Utilitaires d'assignation

Invert

Permet d'inverser l'attribut d'un appareil. Si vous réglez la valeur de la sortie lumineuse sur 0, celle-ci sera au maximum. Certains attributs ne peuvent pas être inversés.

- 1) Si vous n'êtes pas dans le menu Patch, appuyez sur <PATCH> pour y entrer.
- 2) Appuyez sur <D> [Patch Utilities / « utilitaires d'assignation »]. Puis, appuyez sur [Set Invert / « régler l'inversion »].
- 3) Sélectionnez un appareil et un attribut, puis appuyez sur <C> ou <D> pour procéder à la modification.

Set/Reset Instant Mode (réglage / réinitialisation du mode Instant)

Quand les fondus LTP (mouvement) sont différents entre deux mémoires, le changement des valeurs LTP se fait normalement en douceur. Vous pouvez régler le mode Instant pour affecter instantanément le canal à la nouvelle valeur.

- 1) Si vous n'êtes pas dans le menu Patch, appuyez sur <PATCH> pour y entrer.
- 2) Appuyez sur <D> [Patch Utilities / « utilitaires d'assignation »]. Puis, appuyez sur <C> [Set Instant Mode / « réglage du mode Instant »].
- 3) Sélectionnez un appareil et un attribut, puis appuyez sur <C> ou <D> pour procéder à la modification.

Swap pan and tilt (permutation de l'orientation et l'inclinaison)

Si certains de vos appareils sont montés latéralement, il peut être utile de permuter leurs canaux d'orientation et d'inclinaison.

- 1) Si vous n'êtes pas dans le menu Patch, appuyez sur <PATCH> pour y entrer.
- 2) Appuyez sur <D> [Patch Utilities / « utilitaires d'assignation »]. Puis, appuyez sur <D> [Swop P/T].
- 3) Appuyez sur <Up> ou <Down> pour visualiser les informations sur la permutation de l'orientation / l'inclinaison. Appuyez sur une touche fonction pour valider la modification.

5. Contrôle d'appareils

5.1 Sélection d'appareils

- **Sélection d'un seul appareil**
Appuyez sur les boutons FIXTURE pour sélectionner les appareils que vous voulez. Leur témoin LED s'allume.
- **Sélection d'une plage d'appareils**
Pour sélectionner une plage d'appareils, maintenez enfoncé le bouton FIXTURE du premier appareil, puis appuyez sur le bouton SWOP correspondant au dernier appareil.
- **Navigation parmi les appareils sélectionnés**
En cas de sélection d'une plage ou d'un groupe d'appareils, notre console est dotée de fonctions qui permettent de naviguer un par un parmi les appareils sélectionnés. Cela facilite la programmation d'une plage d'appareils en évitant d'avoir à sélectionner ces derniers manuellement. Dans la zone FIXTURE CONTROL, appuyez sur <←> ou <→> pour sélectionner les appareils un par un. Si le bouton <HIGHLIGHT> est activé, l'appareil sélectionné s'allumera tandis que les autres s'éteindront.
- **Activation d'appareils préalablement sélectionnés**
Pour activer tous les appareils préalablement sélectionnés, appuyez sur <ALL> dans la zone FIXTURE CONTROL.
- **Sélection d'appareils en position odd**
En appuyant sur <ODD>, vous conservez la sélection des appareils qui, faisant partie de la plage d'appareils sélectionnés, sont en position odd. Ceux étant en position even sont pour leur part désélectionnés. Pour utiliser cette fonction, il convient de sélectionner préalablement les appareils avant d'appuyer sur <ODD>.
- **Sélection d'appareils en position even**
En appuyant sur <EVEN>, vous conservez la sélection des appareils qui, faisant partie de la plage d'appareils sélectionnés, sont en position even. Ceux étant en position odd sont pour leur part désélectionnés. Pour utiliser cette fonction, il convient de sélectionner préalablement les appareils avant d'appuyer sur <EVEN>.

5.2 Modification d'une valeur d'attribut

- 1) Sélectionnez un appareil.
- 2) Sélectionnez un attribut. Puis, utilisez la <roue de contrôle A> et la <roue de contrôle B> pour régler la valeur. Vous pouvez aussi passer en mode Attribut pour régler la valeur avec les curseurs FIXTURES.
- 3) Pour voir les valeurs de sortie, appuyez sur <OUTPUT>.

5.3 Options avancées

- **Localisation d'appareils**
Sélectionnez les appareils ; appuyez sur <LOCATE> dans la zone FIXTURE CONTROL pour les localiser. La localisation est fournie dans la bibliothèque d'appareils.
- **Alignement d'appareils**
Sélectionnez les appareils ; appuyez sur <ML> dans la zone FIXTURE CONTROL, puis sur <A>. Les valeurs d'attribut de tous les appareils sélectionnés sont alignées sur le premier appareil.
- **Alignement d'attributs**
Sélectionnez les appareils ; appuyez sur <ML> dans la zone FIXTURE CONTROL, puis sur . Les valeurs d'attribut de tous les appareils sélectionnés sont alignées sur celles du premier appareil.

5.4 Mode éventail

Le mode éventail déploie automatiquement des valeurs sur une plage d'appareils sélectionnés. Utilisé sur l'orientation et l'inclinaison, le résultat génère des « rayons » de faisceaux lumineux. Le premier et le dernier appareil de la plage sont les plus affectés, les appareils situés sur au centre étant pour leur part moins affectés. Les roues de contrôle permettent de régler la taille de l'éventail. De même qu'avec les formes, l'ordre de sélection des appareils définit comment l'effet fonctionne. Les appareils que vous sélectionnez en premier et en dernier sont ceux qui changent le plus. Si vous utilisez un groupe pour sélectionner les appareils, leur ordre dans le groupe sera identique à celui choisi lors de sa création. L'effet éventail, normalement utilisé sur les attributs d'orientation ou d'inclinaison, peut être appliqué sur n'importe quel attribut.

- 1) Sélectionnez les appareils.
- 2) Sélectionnez les attributs.
- 3) Appuyez sur <FAN> dans la zone FUNCTION (témoin LED allumé).
- 4) Réglez la taille de l'éventail avec les roues de contrôle.
- 5) Appuyez à nouveau sur <FAN> dans la zone FUNCTION (témoin LED éteint) pour quitter le mode éventail.

5.5 Maintenance du programmeur

- **Maintenance du programmeur**
Appuyez sur <CLEAR> dans la zone menu.
- **Suppression d'un appareil ou d'un attribut en particulier depuis le programmeur**
Sélectionnez un appareil. Appuyez sur <OFF> dans la zone FUNCTION, puis sur [OFF Selected Fixtures / « sélection des appareils désactivée »] pour supprimer l'appareil du programmeur. Appuyez sur <OFF>, puis sur <C> / <D> pour supprimer du programmeur les attributs d'un appareil.

6. Palette

En cours de programmation, vous remarquerez que certaines positions des couleurs sont fréquemment utilisées. La console permet de sauvegarder les données régulièrement utilisées, à la manière d'un artiste recourant à sa palette. Vous pouvez accéder rapidement à de ces données en appuyant sur un bouton unique. La console dispose de 20 x 4 pages de palettes.

6.1 Palette partagée et individuelle

Les palettes peuvent être partagées ou individuelles.

- **Partagée** : si, pendant l'enregistrement d'une palette, un seul appareil est inclus dans le programmeur (ce qui signifie que vous avez modifié seulement un appareil), vous pourrez utiliser cette palette pour tous les appareils du même type. Vous pouvez ainsi enregistrer une valeur pour la couleur rouge sur la première de vos têtes mobiles puis utiliser cette valeur pour toutes les autres têtes. Cette palette partagée est utile si les valeurs (une couleur, un gobo un prisme, etc.) sont identiques pour des appareils de même type. Les palettes préprogrammées sont toutes partagées.
- **Individuelle** : si, pendant l'enregistrement d'une palette, plusieurs appareils sont inclus dans le programmeur, la palette est unique pour chacun d'entre eux. Si vous enregistrez une palette intégrant des positions d'orientation / d'inclinaison pour vos 4 têtes mobiles centrales, ces positions ne seront appliquées qu'à ces appareils. Vous pouvez postérieurement ajouter des valeurs à d'autres appareils. Si vous rappelez une palette, les appareils dont aucune valeur n'a été enregistrée ne changeront pas. Une palette individuelle est utile si les valeurs (comme par exemple l'orientation, l'inclinaison et la mise au point de l'image) varient en fonction de chaque appareil.

6.2 Les attributs sauvegardés dans les palettes

Une palette peut sauvegarder n'importe quel attribut d'un appareil, que ce soit une position, une couleur ou un gobo. Cependant, il est plus facile de faire fonctionner la console Creator 1024 si vous disposez de palettes pour la position et d'autres pour la couleur, le gobo, etc. Avec 80 palettes disponibles, vous n'avez pas besoin de les mélanger entre elles.

6.3 Sauvegarde d'une palette

Voici comment sauvegarder une palette :

- 1) appuyez sur <CLEAR> pour effacer le programmeur.
- 2) Sélectionnez les appareils pour lesquels vous voulez sauvegarder les valeurs de la palette. Sélectionnez un seul appareil pour enregistrer une palette partagée.
- 3) Utilisez les boutons ATTRIBUTES et les roues de contrôle pour régler les attributs que vous voulez intégrer à la palette. Vous pouvez sauvegarder certains ou tous les attributs d'un appareil dans une palette. Seuls les attributs que vous avez modifiés seront enregistrés.
- 4) Appuyez sur les boutons ATTRIBUTES pour sauvegarder seulement les attributs que vous voulez (le bouton DIMMER permet pour sa part de sauvegarder tous les attributs). Les boutons s'allument pour indiquer quels attributs vont être enregistrés. Il est recommandé de sauvegarder un seul type d'attribut (par exemple inclinaison / orientation)
- 5) Appuyez sur <Save palette>, puis sur <PALETTE>.

6.4 Rappel d'une palette

Voici la procédure pour rappeler une palette :

- 1) Sélectionnez les appareils à modifier. Les palettes partagées peuvent être associées à n'importe quel appareil du même type. Les palettes individuelles définissent pour leur part des valeurs pour chaque appareil.
- 2) Sélectionnez les attributs de palette que vous voulez rappeler. Le bouton de l'attribut DIMMER rappellera tout ce qui est sauvegardé dans la palette (les témoins LED des boutons indiquent quels attributs sont actifs).

3) Appuyez sur <PALETTE> pour la rappeler.

- Le rappel est plus facile si vous avez sauvegardé un seul type d'attribut (comme l'orientation / l'inclinaison) dans chaque palette. Vous n'avez alors qu'à maintenir enfoncé le bouton de l'attribut du variateur d'intensité lors du rappel de la palette. Si vous sauvegardez un ensemble d'attributs, vous devez toujours vous assurer que ceux-ci sont correctement sélectionnés lors du rappel d'une palette.

6.5 Suppression d'une palette

Appuyez sur <DELETE>, puis sur <PALETTE> pour supprimer une palette.

7. Formes

Une forme est une séquence de valeurs qui peut être appliquée à n'importe quel attribut d'un appareil. Par exemple, un cercle appliqué à des attributs d'orientation / d'inclinaison fait bouger le faisceau de l'appareil autour d'un motif circulaire. Vous pouvez régler le point central, la taille et la vitesse du mouvement du cercle.

La Creator 1024 PRO ne dispose pas seulement de formes de faisceau, elle est également dotée d'un grand nombre d'autres formes. Celles-ci sont ajustées à un attribut particulier, comme par exemple une couleur, un variateur d'intensité ou une mise au point. Certaines formes ne fonctionneront pas avec certains appareils ; la mise au point, par exemple, peut générer de belles formes sur des appareils disposant de la mise au point DMX et n'en générer aucune sur ceux ne disposant pas de cette fonction. Lorsque vous utilisez une forme avec plusieurs appareils, vous pouvez choisir soit de l'appliquer à l'identique sur tous les appareils, soit de compenser ces derniers pour que la forme se déplace entre eux en créant des effets de type « vague » ou « ballyhoo ». On appelle cela la propagation de la forme. La console Creator 1024 dispose de 5 formes pouvant fonctionner simultanément et d'une seule étant éditable.

7.1 Sélection d'une forme

- 1) Sélectionnez les appareils.
- 2) Appuyez sur <SHAPE> dans la zone FUNCTION.
- 3) Appuyez sur <A> [« Playback a Shape » / playback d'une forme].
- 4) Appuyez sur <Up> ou <Down> pour sélectionner un type de forme, puis confirmez avec une touche de fonction.
- 5) Appuyez sur <Up> ou <Down> pour sélectionner une forme, puis confirmez avec une touche de fonction.

7.2 Édition d'une forme

- 1) Appuyez sur <SHAPE> dans la zone FUNCTION.
- 2) Appuyez sur [Edit a Shape / « édition d'une forme »].
- 3) Soulignez la forme que vous voulez éditer grâce à une des touches de fonction. Puis, appuyez sur <EXIT> pour sortir du menu.
- 4) Appuyez sur <C> [« Shape Parameters » / paramètres de formes].
- 5) Soulignez le paramètre que vous voulez modifier grâce à une des touches de fonction. Puis, utilisez la roue de contrôle Y pour changer la valeur.
 - Taille : amplitude de la forme.
 - Vitesse : vitesse de fonctionnement de la forme.
 - Répétition : nombre de répétitions des formes.
 - Propagation : manière dont les instruments sont distribués autour du motif, 0 correspondant à « even » (propagation uniforme).

7.3 Suppression d'une forme

- 1) Appuyez sur <SHAPE> dans la zone FUNCTION.
- 2) Appuyez sur <DELETE> dans la zone FUNCTION.
- 3) Soulignez la forme que vous voulez supprimer.
- 4) Appuyez sur <ENTER> pour confirmer.

8. Scène

La console possède de nombreuses fonctions permettant de créer des effets lumineux complexes. La scène, en sauvegardant un « look » que vous avez créé, est la partie fondamentale. Avec 6 boutons (1A, 2A, 3A et 1B, 2B, 3B) incluant chacun 10 playbacks, la Creator 1024 dispose de 60 listes de lecture réparties sur 5 pages. Chaque page contient donc 12 listes que vous pouvez utiliser pour sauvegarder des scènes et poursuites. En mode Running (fonctionnement), les faders et les boutons <PLAYBACK> sont utilisés pour contrôler les lectures. En mode Programming (programmation), les boutons <PLAYBACK> sont utilisés pour faire une édition.

8.1 Création

- 1) Effacez le programmeur avant de programmer les appareils.
- 2) Éditez un effet de scène. Vous pouvez ajouter des formes intégrées. Une scène peut enregistrer cinq formes. Seuls les appareils ayant été édités peuvent être inclus dans le programmeur.
- 3) Appuyez sur <SCENE>. Les témoins LED des boutons <PLAYBACK> ne contenant aucune scène se mettent à clignoter ; les témoins LED des boutons <PLAYBACK> contenant une poursuite s'allument ; les témoins LED des boutons <PLAYBACK> contenant une scène restent éteints.
- 4) Appuyez sur <C> pour sélectionner un canal ou un appareil sauvegardé. Appuyez sur au cas où vous ayez besoin de le mettre en valeur [Stage] ;
 - Enregistrement par l'appareil : les données des canaux de tous les appareils ayant été édités et sélectionnés sont enregistrées.
 - Enregistrement par canal : seules les données des canaux ayant été édités sont enregistrées.
- 5) Sélectionnez un mode (voir la section 6.5).
- 6) Appuyez sur le bouton <PLAYBACK> vide dans lequel vous souhaitez enregistrer le mode. Si vous appuyez sur un bouton <PLAYBACK> contenant déjà une scène à étape unique, celle-ci sera écrasée lorsque vous appuierez sur <ENTER>.

8.2 Inclusion

- 1) Appuyez sur <COPY>.
- 2) Appuyez sur le bouton <PLAYBACK> incluant une scène.
- 3) Appuyez sur <ENTER> pour confirmer.

8.3 Copie

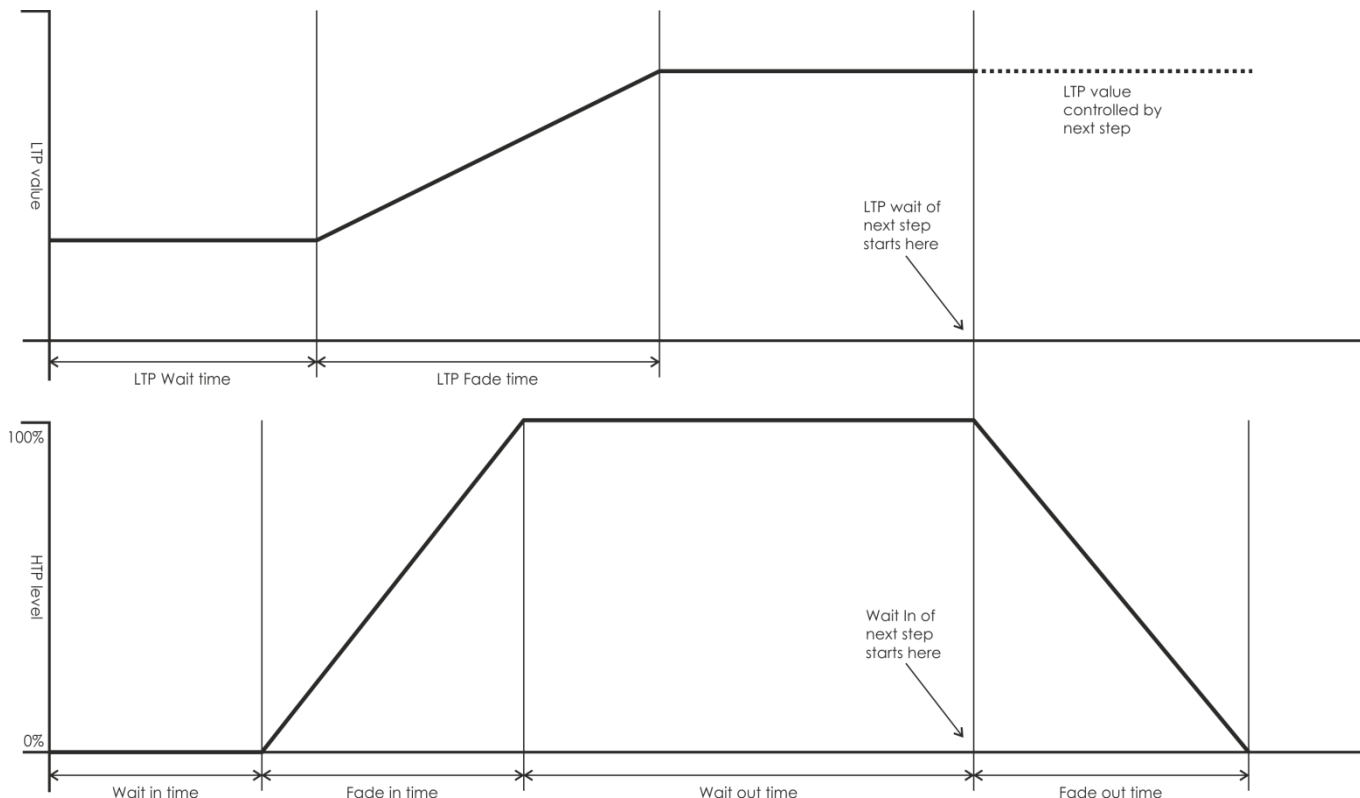
- 1) Appuyez sur <COPY>, puis sur un bouton <PLAYBACK> contenant une scène.
- 2) appuyez sur le bouton <PLAYBACK> vide où vous souhaitez faire la copie.

8.4 Suppression

- 1) Appuyez sur <DELETE> pour entrer dans le menu Delete.
- 2) Appuyez sur le bouton <PLAYBACK> contenant la scène à supprimer, puis appuyez dessus pour confirmer la suppression.

8.5 Durée

Appuyez sur <TIME>, puis sur le bouton <PLAYBACK> dans lequel vous voulez procéder à l'édition. Vous pouvez définir un temps de fondu d'entrée ou de sortie indépendant pour chaque mémoire. Les fondus de playback affectent seulement les canaux HTP (intensité). Un minuteur LTP séparé vous permet de régler les durées du mouvement. Les canaux LTP réglés sur le mode « I » au cours de leur assignation ignorent les durées de fondu LTP. Le schéma suivant détaille l'effet de la durée.



La durée que vous entrez est aussi affectée au mode scène :

- Mode 0 – aucune information de durée n'est utilisée. Le fondu des canaux HTP est fait en plaçant les faders de lecture à une position allant de 0 à 100 %.
- Mode 1 – le fondu des canaux est défini par la durée des fondus HTP et LTP (à l'exception des canaux LTP réglés sur le mode Instant). Si vous entrez une durée pour une mémoire associée au mode 0, celle-ci passera automatiquement au mode 1. Si les durées de fondu des canaux HTP sont réglées sur 0, il faudra utiliser les faders pour augmenter ou diminuer le niveau de ces canaux.
- Mode 2 – le fondu des canaux HTP est défini par la durée des fondus HTP ou par le fader si cette durée est réglée sur 0. Les canaux LTP sont contrôlés par la position du fader (à l'exception des canaux réglés sur le mode Instant). Réglez la durée du fondu LTP sur 0 pour utiliser ce mode.

8.6 Lancement de scènes

Réglez le mode de fonctionnement en mode live. Faites monter le fader pour que la scène de la page en cours de lecture soit lancée. Appuyez sur un bouton <PLAYBACK>. La scène sélectionnée sera lancée tandis que les autres playbacks seront désactivés. Les scènes en cours d'utilisation sont mises en valeur dans l'écran LCD, soit avec un « S » pour scène, soit avec un « C » pour poursuite.

9. Poursuite

Il s'agit d'une séquence d'une ou de plusieurs étapes préenregistrées et programmées avec le bouton CHASE qui peut être relue automatiquement. C'est ce qu'on appelle aussi SEQUENCE, STACK ou LINKED CUES. La Creator peut inclure 600 étapes dans une poursuite.

9.1 Création

- 1) Appuyez sur <CHASE>. Les témoins LED des boutons <SWOP> ne contenant aucun programme (scène, poursuite ou forme) se mettent à clignoter ; les témoins LED des boutons <SWOP> contenant une poursuite s'allument ; les témoins LED des boutons <SWOP> contenant une scène restent quant à eux éteints.
- 2) Appuyez sur le bouton <CHASE> voulu pour entrer dans le menu Chase. À ce point, l'écran affiche le numéro de la page en cours d'utilisation et le nombre total d'étapes des scènes ; appuyez sur <Up> ou <Down> pour naviguer dans les pages.
- 3) Après avoir édité les effets, appuyez sur <C> [Record / « enregistrement »] pour entrer dans le menu Record.
- 4) Appuyez sur / <C> pour sélectionner le mode de stockage.
- 5) Pour terminer cette étape, appuyez sur <D> [Record As Final Step] de manière à sauvegarder la poursuite. Pour insérer ou écraser une étape dans une poursuite, sélectionnez la position voulue, puis appuyez sur pour écraser l'étape existante ou sur <C> pour insérer une étape avant celle que vous avez sélectionnée.

9.2 Suppression d'une étape

Sous le menu Chase, appuyez sur <DELETE> pour entrer dans le menu Delete ; appuyez sur le bouton <SWOP> voulu pour supprimer une étape.

9.3 Durée d'étape

Sous le menu Chase, appuyez sur <TIME>, puis sur le bouton <SWOP> voulu pour entrer dans le menu Time Editing (édition du temps). Appuyez sur les boutons <Up> ou <Down> pour naviguer dans les pages ; appuyez sur une touche de fonction pour sélectionner les options à éditer ; faites tourner la <roue de contrôle Y> pour changer les valeurs ; appuyez sur <ENTER> pour confirmer. Les options d'édition du temps incluent (voir le résumé plus bas) :

[**Wait Fade In**] – temps d'attente avant le fondu d'entrée d'un canal HTP.

[**Wait Fade Out**] – temps d'attente avant le fondu de sortie d'un canal HTP.

[**Wait Fade Out**] – durée du fondu d'entrée d'un canal HTP.

[**Fade Out**] – durée du fondu de sortie d'un canal HTP.

[**LTP Slope**] – durée du fondu d'un canal LTP.

[**LTP Wait**] – durée avant le fondu d'un canal LTP.

[**Connect**] – en cas de fermeture de la connexion, permet de mettre en pause la scène ouverte. Pour reprendre la lecture, appuyez sur <GO+> ou <GO->.

[**Simple Step**] – temps global correspondant à une scène à étapes en cours d'utilisation.

[**Complex Step**] – temps spécifique assigné à une étape

9.4 Inclusion d'étapes

Sous le menu Chase editing, appuyez sur le bouton <SWOP> de l'étape pour importer une donnée de scène.

9.5 Durée globale

- 1) Sous le premier niveau du menu, appuyez sur <TIME>.
- 2) Puis, appuyez sur la scène voulue. Appuyez sur les boutons <Up> ou <Down> pour naviguer dans les pages ; appuyez sur une touche de fonction pour sélectionner les options à éditer ; faites tourner la <roue de contrôle Y> pour changer les valeurs ; appuyez sur <ENTER> pour confirmer.

9.6 Suppression d'une scène

- 1) Sous le premier niveau du menu, appuyez sur <DELETE>.
- 2) Appuyez deux fois sur le bouton <SWOP> contenant la scène à supprimer.

9.7 Copie d'une scène

- 1) Sous le premier niveau du menu, appuyez sur le bouton <SWOP> voulu.
- 2) Appuyez sur un autre bouton <SWOP>. La scène du premier est copiée dans le second.

9.8 Lancement d'une poursuite

Faites monter le fader pour que la poursuite de la page en cours soit lancée. Dans le menu initial, appuyez sur le bouton <SWOP> de la poursuite. Toutes les autres poursuites seront désactivées. Appuyez sur <FLASH> pour de faire clignoter les appareils.

9.9 Connexion

- Quand une poursuite est lancée, elle se connecte automatiquement.
- Si la poursuite en cours n'est pas celle que vous voulez connecter, appuyez sur <CONNECT>, puis sur <SWOP> pour établir la connexion avec une autre poursuite.
- Si vous ne voulez connecter aucune poursuite, appuyez deux fois sur <CONNECT> pour effacer toutes les connexions.
- Une fois les poursuites connectées, elles peuvent être contrôlées avec les boutons <STOP>, <GO+> et <GO->. <GO+> et <GO-> contrôlent la direction du playback. Appuyez sur <PLAYBACK PARAMETERS>, puis sur [Save Speed & Dir / « enregistrer la vitesse et la direction »] pour enregistrer la vitesse de fonctionnement.
- Quand une nouvelle poursuite est connectée, vous pouvez utiliser la <roue de A> pour contrôler la vitesse globale et la <roue B> pour contrôler la pente globale, si le programmeur en cours d'utilisation est vide. Dans le cas où ce dernier contient des données, vous pouvez appuyer sur <CONNECT>, puis sur <E> [Change Wh A/B Mode / « changer le mode de la roue A / B »] pour alterner le mode associé à la roue de manière à pouvoir contrôler la durée de la scène. La durée contrôlée par la <roue A> et la <roue B> est temporaire. Pour l'enregistrer, appuyez sur <PLAYBACK PARAMETERS>, puis sur [Save Speed & Dir]. Pour revenir à la vitesse précédente et effacer la durée temporaire, appuyez sur <CONNECT>, puis sur <E>. Une fois la vitesse enregistrée, elle ne peut pas être restaurée.

10. Configuration

10.1 Gestion de la clé USB

Permet d'enregistrer et de charger des données.

10.2 Maintenance des données

Permet de nettoyer l'ensemble des données ou seulement les données de playback de la console.

10.3 Sélection de la langue

Appuyez sur <SETUP>. L'écran LCD affiche alors « EN/DE/FR ». Appuyez sur la touche de fonction voulue pour sélectionner votre langue.

10.4 Gestionnaire de la bibliothèque

Permet de supprimer ou de mettre à jour la bibliothèque d'appareils.

11. Personality Builder (mise au point d'une personnalité)

La fonction Personality Builder permet de créer et d'éditer la bibliothèque d'appareils. Le fichier de la bibliothèque doit être placé dans le répertoire racine de la clé USB en format FAT32.

11.1 Interface de la fonction Personality Builder


17A	unpatch	18A	unpatch	19A	unpatch	20A	unpatch
17B	unpatch	18B	unpatch	19B	unpatch	20B	unpatch

FUNCTION	EFFECT	MAGENTA	RED	BLUE											
9A	unpatch	10A	unpatch	11A	unpatch	12A	unpatch	13A	unpatch	14A	unpatch	15A	unpatch	16A	unpatch
CONTROL	CYAN	YELLOW	GREEN	WHITE											
9B	unpatch	10B	unpatch	11B	unpatch	12B	unpatch	13B	unpatch	14B	unpatch	15B	unpatch	16B	unpatch

PAN	DIMMER	FOCUS	IRIS	FUNCTION	COLOR 1	GOBO1	PRISM								
1A	unpatch	2A	unpatch	3A	unpatch	4A	unpatch	5A	unpatch	6A	unpatch	7A	unpatch	8A	unpatch

TILT	SHUTTER	ZOOM	FUNCTION	COLOR 2	GOBO2	P/T SPEED									
1B	unpatch	2B	unpatch	3B	unpatch	4B	unpatch	5B	unpatch	6B	unpatch	7B	unpatch	8B	unpatch

Fixture name



Attribute Setting

Attribute Name

Channel NO.

Fine Channel NO.

Fader

Invert

- UNCATEGORISED
- SHUTTER
- FOCUS
- ZOOM
- IRIS
- COLOR1
- COLOR2
- COB01
- COB02
- Go-ROTATE1
- Go-ROTATE2
- PRISM
- P/T SPEED
- FUNCTION

Macros

LAMP ON

LAMP OFF

RESET

11.2 Création d'une nouvelle personnalité (bibliothèque)

- 1) Sélectionnez la langue.
- 2) Appuyez sur [NEW] pour créer une nouvelle personnalité ou sur [LOAD] pour en charger une existante.
- 3) Saisissez le nom que vous souhaitez donner à cette nouvelle personnalité.
- 4) Sélectionnez les tags mis en valeur par un fond bleu.
- 5) Entrez la valeur du canal dans la colonne Attribute Setting (réglages d'attribut).
- 6) Sélectionnez le type de canal dans le menu déroulant Attribute Setting.
- 7) Changez le nom de l'attribut.
- 8) Entrez, si besoin est, sa valeur précise.
- 9) Saisissez la valeur associée à la fonction Locate Fixture.
- 10) Configurez la pente et l'inversion. Normalement, il convient de ne pas les modifier.
- 11) Répétez les étapes 4 à 10 pour configurer un autre attribut.
- 12) Enregistrez la personnalité.

12. Entretien

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

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

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

La console Showtec Creator 1024 ne requiert presque aucune maintenance. Cependant, vous devez veiller à la propreté de l'unité.

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

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

13. Dépannage

13.1 Pas de lumière

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

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

Si la Creator 1024 ne fonctionne pas bien, confiez-en la réparation à un technicien.

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

- 1) Alimentation. Vérifiez si l'unité est branchée à l'alimentation appropriée.
- 2) Rapportez la Creator 1024 à votre revendeur Showtec.
- 3) Un effet ne répond pas lorsqu'il est utilisé avec la Creator 1024 : vérifiez l'adresse DMX de l'appareil et celle du contrôleur et assurez-vous qu'elles correspondent. Veillez à ce que les branchements soient correctement faits. Vérifiez si le verrouillage est désactivé.
- 4) Si tout ce qui est mentionné ci-dessus semble fonctionner correctement, rebranchez l'unité.
- 5) Si rien ne se produit au bout de 30 secondes, débranchez l'appareil.
- 6) Si vous ne parvenez pas à déterminer la cause du problème, n'ouvrez en aucun cas la Creator 1024, cela pourrait abîmer l'unité et annuler la garantie.
- 7) Rapportez l'appareil à votre revendeur Showtec.

13.2 Pas de réponse du DMX

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

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



© 2014 Showtec.