

# DIGILIGHT

FABRICATION-CONCEPTION-INSTALLATION-LOCATION-MAINTENANCE-SYSTEMES ECLAIRAGES SCENIQUES



Série MC 7000 – révision 1.00 et ultérieure

*MC 7008 – MC 7016 – MC 7024*

## **MANUEL D' UTILISATION** **VERSION FRANÇAISE**

(Traduit de l'anglais par nos soins – Maj.2007/20)



## TABLE DES MATIERES

<b>INSTALLATION</b>	<b>4</b>
- Raccordement.....	4
- Alimentation.....	4
<b>SPECIFICATIONS TECHNIQUES</b>	<b>4</b>
<b>PRESENTATION</b>	<b>5</b>
- Détails de la face avant.....	5
- Détails de la face arrière.....	5
<b>GUIDE D'UTILISATION</b>	<b>6-7</b>
- Généralités .....	6
- Modes d'utilisation .....	6
- Touches flash et mémoires de flash.....	6
- Potentiomètres CROSSFADER X et Y .....	7
- Chasers et touches TAP SYNC .....	7
- Potentiomètre MASTER LEVEL.....	7
- Touche BLACKOUT .....	7
<b>PROGRAMMATION</b>	<b>8-9</b>
- Généralités .....	8
- Mémoires et submasters .....	8
- Mémoires de flash .....	8
- Chasers .....	9
<b>DEFAUTS DE FONCTIONNEMENT ET VERIFICATIONS A APPORTER</b>	<b>10</b>



### NOTES SUR L'UTILISATION DE CE MANUEL.

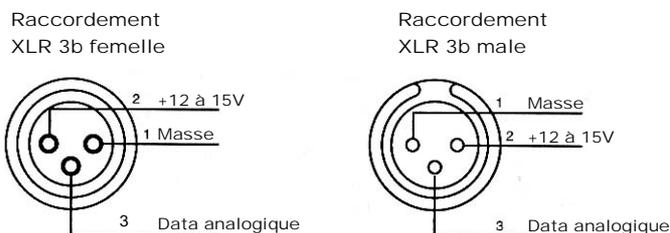
Ce manuel est valable pour toutes les consoles de la série MC 7000 : MC 7008, MC 7016 et MC 7024  
 Afin d'en simplifier la lecture, les données concernant les 3 modèles de console sont définies comme suit:  
 MC 7008 : données seules  
 (MC 7016) : données entre parenthèses  
 [MC 7024] : données entre crochets

Pour toute information complémentaire, veuillez nous contacter.

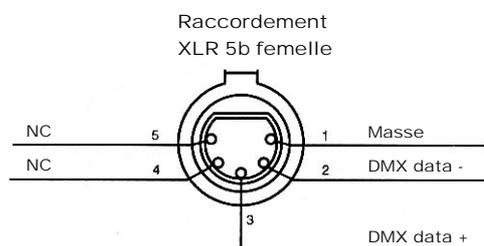
## INSTALLATION

### Raccordement

Microplex : Un cordon microphone XLR 2 fils + masse entre la console et le démultiplexeur :



DMX512 : Un cordon homologué DMX512, RS485 :



### Alimentation

La console est alimentée par un adaptateur secteur :

- Sur AUX POWER IN, par un connecteur type ROCA 5.0x2.1, + au centre
- Sur la sortie MICROPLEX male ou femelle, par un connecteur XLR 3 broches (conseillé).

### **Attention**

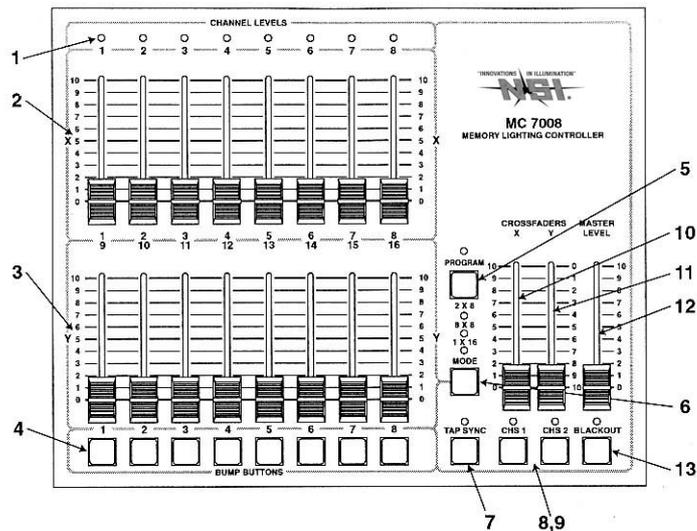
Vérifier que le câble est correctement réalisé : Fils non croisés !

## SPECIFICATIONS TECHNIQUES

	MC 7008	MC 7016	MC 7024
Circuits	8 / 16	16 / 32	24 / 48
Canaux de gradateurs	16	32	48
Mémoires	8	16	24
Chasers	2 chasers de 32 pas max.	2 chasers de 32 pas max.	2 chasers de 32 pas max.
Sauvegarde	EEPROM 10 ans	EEPROM 10 ans	EEPROM 10 ans
Protocoles de communications	Microplex / DMX512	Microplex / DMX512	Microplex / DMX512
Alimentation	12-15V 200mA min.	12-15V 200mA min.	12-15V 200mA min.
Dimensions (PxLxH)	229x270x70mm	229x422x70mm	229x575x70mm
Poids (approx.)	2,1Kg	3,2 Kg	4,3Kg

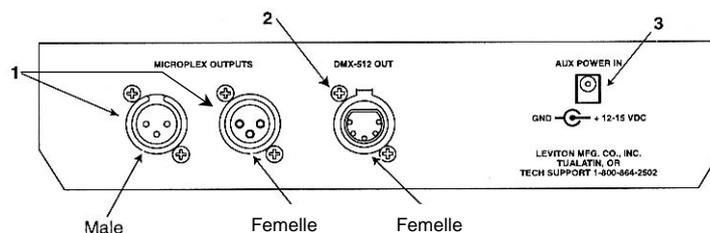
## PRESENTATION

### Détails de la face avant



- 1- **Leds** de visualisation de l'intensité des circuits. Sont inactives en mode 1 préparation 1X16 (1X32) [1X48].
- 2- **Scene X** : Potentiomètres de réglage d'intensité des circuits 1 à 8 (1 à 16) [1 à 24]
- 3- **Scene Y** : Potentiomètres de réglage d'intensité des circuits 1 à 8 (1 à 16) [1 à 24], ou des circuits 9 à 16 (17 à 32) [25 à 48], ou encore de contrôle des mémoires 1 à 8 (1 à 16) [1 à 24] selon le mode de fonctionnement en cours
- 4- **Touches flash** : Permettent d'envoyer 1 ou plusieurs circuits à 100% de leur intensité, selon le mode de fonctionnement en cours
- 5- **Touche PROGRAM** : Touche de programmation des mémoires, chasers et flash. Une programmation est en cours lorsque sa Led est éclairée
- 6- **Touche MODE** : Sélectionne l'un des 3 modes de fonctionnement de la console. Le mode en cours est indiqué par sa led éclairée
- 7- **Touche TAP SYNC** : Permet de programmer la vitesse du chaser
- 8- **Touche CHS 1** : Sélection du chaser 1
- 9- **Touche CHS 2** : Sélection du chaser 2
- 10- **CROSSFADER X** : Potentiomètre de contrôle de l'intensité de la préparation X
- 11- **CROSSFADER Y** : Potentiomètre de contrôle de l'intensité de la préparation Y
- 12- **MASTER LEVEL** : Potentiomètre de contrôle de l'intensité générale de tous les circuits de la console, excepté les flash. Les niveaux seront affectés proportionnellement à la valeur établie
- 13- **Touche BLACKOUT** : Amène tous les circuits à 0% (noir sec). Seuls les flash peuvent encore être activés.

### Détails de la face arrière



- 1- **Sorties Microplex**, (norme NSI) sur connecteurs XLR 3b mâle ou femelle. Permet l'alimentation de la console
- 2- **Sortie DMX512**, sur connecteur XLR 5b femelle, connexion aux gradateurs
- 3- **AUX POWER IN**, alimentation secteur sur fiche type ROCA 5.0x2.1mm. Permet également l'alimentation de la console

## GUIDE D'UTILISATION

### Généralités

La série MC700 se présente sous forme de 2 préparations, contrôlées par 2 transferts croisés / dipless, une série de touches flash, 2 chasers programmables (chenillards), un master général, et une touche blackout (noir sec). 3 modes d'utilisation modifient la fonction des touches flash : flash sur circuits individuels et flash sur mémoires. De plus, 2 chasers programmables permettent des défilement automatiques avec des vitesses variables.

Des leds situées en haut de chaque potentiomètre de la préparation X permettent le contrôle de l'intensité des circuits. Elles ne sont pas affectées par l'utilisation du grand master ou de la touche Blackout, sauf en mode single-scène (mode étendu).

### Modes d'utilisation

La série MC7000 a 3 modes de fonctionnement.

Ils se sélectionnent par la touche MODE, la led allumée indique le mode en cours.

#### - Mode 2X8 (2X16) [2X24]

La préparation Y contrôle l'intensité des circuits 1 à 8 (1 à 16) [1 à 24] tout comme la préparation X. La console double ainsi sa capacité de préparation.

#### - Mode 8X8 (16X16) [24X24]

Les potentiomètres de la préparation Y deviennent des submasters. Chaque submaster peut contrôler tous les circuits. Ils peuvent fonctionner en même temps selon le principe par lequel la priorité est donnée au niveau le plus haut.

#### - Mode 1X16 (1X32) [1X48]

Les circuits de la préparation Y deviennent les circuits supplémentaires 9 à 16 (27 à 32) [25 à 48], permettant d'augmenter la capacité de la console du double de circuits. Dans ce mode, les flash ne contrôlent plus des circuits individuels, mais des mémoires, et peuvent être programmés. Chaque mémoire de flash peut contenir une combinaison de circuits pouvant être amenés à 100% à tout moment du spectacle. La capacité des chasers est également étendue aux 2 préparations (soit le double de circuits).

#### **---MC 7008**

<b>MODE</b>	<b>SCENE X</b>	<b>SCENE Y</b>	<b>FLASH</b>	<b>CHASER</b>	<b>LED</b>
<b>2X8</b>	Circuits 1-8	Circuits 1-8	Circuits 1-8	32 pas sur 8 voies	Circuits 1-8
<b>8X8</b>	Circuits 1-8	Mémoires 1-8	Circuits 1-8	32 pas sur 8 voies	Circuits 1-8
<b>1X16</b>	Circuits 1-8	Circuits 9 à 16	Programmable pour circuits 1 à 16	32 pas sur 16 voies	Aucune

#### **---MC 7016**

<b>MODE</b>	<b>SCENE X</b>	<b>SCENE Y</b>	<b>FLASH</b>	<b>CHASER</b>	<b>LED</b>
<b>2X16</b>	Circuits 1-16	Circuits 1-16	Circuits 1-16	32 pas sur 16 voies	Circuits 1-16
<b>16X16</b>	Circuits 1-16	Mémoires 1-16	Circuits 1-16	32 pas sur 16 voies	Circuits 1-16
<b>1X32</b>	Circuits 1-16	Circuits 17 à 32	Programmable pour circuits 1 à 32	32 pas sur 32 voies	Aucune

#### **---MC 7024**

<b>MODE</b>	<b>SCENE X</b>	<b>SCENE Y</b>	<b>FLASH</b>	<b>CHASER</b>	<b>LED</b>
<b>2X24</b>	Circuits 1-24	Circuits 1-24	Circuits 1-24	32 pas sur 24 voies	Circuits 1-24
<b>24X24</b>	Circuits 1-24	Mémoires 1-24	Circuits 1-24	32 pas sur 24 voies	Circuits 1-24
<b>1X48</b>	Circuits 1-24	Circuits 25 à 48	Programmable pour circuits 1 à 48	32 pas sur 48 voies	Aucune

### Touches flash et mémoires de flash

Les touches flash sont au nombre de 8 (16) [24], et permettent d'amener momentanément l'intensité du circuit correspondant à pleine puissance (100%), le Master général ou la touche Blackout n'ayant pas d'incidence sur leur utilisation.

Lorsque le mode 1X8 (1X16) [1X24] est sélectionné, les flashes ne contrôlent plus seulement 1 circuit, mais peuvent être programmés pour contrôler une combinaison de circuits. Cela fait de chaque touche flash une mémoire de flash. La console

est programmée d'usine pour que la touche flash n°1 envoie le circuit n° 1, la touche n° 2 envoie le circuit n°2, etc... Cela peut donner l'impression qu'aucun changement ne s'opère d'un mode à l'autre.

### **Potentiomètres CROSSFADER X et Y**

Les 2 potentiomètres de transfert CROSSFADER X et Y sont toujours liés à la préparation X et Y. Ils contrôlent l'intensité de la préparation correspondante et permettent le transfert entre l'une et l'autre. Pour ce faire, leur course est inversée (X: 100% en position haute, Y: 100% en position basse), permettant ainsi un transfert dipless (sans trou) facile, en manœuvrant les 2 potentiomètres en même temps et dans le même sens. Si les 2 potentiomètres ne sont pas gardés dans la même position, des effets de transferts peuvent être réalisés.

### **Chasers et touche TAP SYNC**

Les console MC 7000 dispose de 2 chasers, pouvant être appelés par l'une des 2 touches CHS1 et CHS2 correspondantes, séparément ou en même temps. Un chaser actif est désigné par sa Led éclairée. Chaque chaser a un maximum de 32 pas, et chaque pas est une combinaison de circuits tout ou rien.

***Attention:** Seuls les niveaux montés à plus de 5 (50%) seront pris en compte, sachant que des niveaux de 100% uniquement seront visibles en sorties. C'est pourquoi il est préférable de monter les potentiomètres à leur maximum.*

- En mode 2X8 (2X16) [2X24] et en mode 8X8 (16X16) [24X24] seuls les circuits de la préparation X sont disponibles.
- En mode 1X16 (1X32) [1X48], les circuits des 2 préparations X et Y sont disponibles.

Une fois programmé, le chaser gardera cette configuration quel que soit le mode d'utilisation dans lequel il est restitué. Cette fonction peut permettre d'étendre la capacité de circuits des 2 autres modes d'utilisation. Par exemple, un chaser peut être programmé avec une MC7016 en mode 1X32 pour contrôler uniquement les circuits 17 à 32, puis remise ensuite en mode 16x16 pour permettre l'utilisation des mémoires, les touches flash peuvent alors être utilisées pour créer des effets spéciaux sur les circuits 1 à 16.

La vitesse du chaser est programmée par pressions sur la touche TAP SYNC. La vitesse entre les 2 dernières pressions sur cette touche déterminera la vitesse de défilement du chaser. Le chaser défilera à cette vitesse jusqu'à de nouvelles pressions sur cette touche. Cela permet une synchronisation facile avec la musique ou tout autre événement.

### **Potentiomètre MASTER LEVEL**

Le potentiomètre MASTER LEVEL (maître général) contrôle l'intensité générale de toutes les fonctions sur scène à l'exception des flash.

- S'il est réglé au minimum, toutes les sorties de la console seront à zéro, à l'exception des niveaux appelés par les touches flash.
- S'il est positionné en dessous de 10 (moins de 100%) toutes les sorties seront affectés proportionnellement à cette valeur, et seront donc diminuées d'autant (Avec un maître général à 50%, un circuit à 100% donnera un niveau de sortie de 50%, un circuit à 50% donnera un niveau de sortie de 25% etc... ). Seuls les niveaux appelés par les touches flash resteront toujours à 100% .
- S'il est réglé à 100%, les niveaux de sorties suivront les niveaux réglés sur la console.

### **Touche BLACKOUT**

Cette touche amène tous les niveaux de sortie de la console à 0% (noir sec) à l'exception des niveaux envoyés par les touches flash. Cela permet une extinction rapide des niveaux sur scène, ou des effets solo lorsque le blackout est utilisé en parallèle avec les touches flash.

#### ***Remarque***

*- Le potentiomètre MASTER LEVEL et la touche BLACKOUT n'agissent qu'en sortie de console (n'ont pas d'incidence sur le niveau des Leds de visualisation).*

## PROGRAMMATION

### Généralités

Les fonctions pouvant être programmées sur une console de la série MC7000 sont les 2 chasers, les mémoires en mode 8X8 (16X16) [24X24], et les mémoires de flash en mode 1X16 (1X32) [1X48].

Pour appeler le mode programmation, appuyer la touche PROGRAM. La led de la touche PROGRAM s'allume indiquant que le mode est actif. Sélectionner ensuite la fonction devant être programmée. Toute programmation est sauvegardée en mémoire pour une durée minimum de 10 ans, même lorsque la console est éteinte.

### Mémoires et submasters

En mode 8X8 (16x16) [24X24], des mémoires peuvent être enregistrées pour être restituées à tout moment. Les potentiomètres de la préparation Y servent de submasters pour appeler les mémoires enregistrées.

Manœuvrer les potentiomètres de la préparation X pour créer un effet. Ni le niveau du maître général, ni la position du potentiomètre du transfert X n'a d'incidence sur les niveaux montés. Entrer ensuite en mode programmation en appuyant sur la touche PROGRAM. Presser ensuite une touche flash correspondant au numéro dans lequel enregistrer cette mémoire. La mémoire est maintenant enregistrée, et le mode programmation est automatiquement quitté. La mémoire peut être immédiatement restituée, soit par le potentiomètre de la préparation Y correspondant ou sa touche flash.

**Exemple :** *Programmer une mémoire sur le 5<sup>ème</sup> submaster, avec les circuits 1 et 6 à 100% et les circuits 7 et 8 à 50%*

- Baisser si besoin tous les potentiomètres de la préparation X à leur minimum
- Monter les potentiomètres 1 à 6 de la préparation X à leur maximum (100%)
- Monter les potentiomètres 7 et 8 de la préparation X à 50%
- Presser la touche PROGRAM. La led de la touche PROGRAM doit s'allumer.
- Presser la touche flash n° 5

### Mémoires de flash

Comme il n'y a que 8 (16) [24] touches flash, les circuits 9 à 16 (17 à 32) [25 à 48] ne peuvent pas être flashés en mode 1X16 (1X65) [1X48]. Pour cette raison, les touches flash peuvent être programmées et utilisées comme mémoire de flash pour accéder aux circuits supplémentaire à n'importe quel moment dans ce mode.

Ces mémoires de flash consistent en une combinaison de circuits tout ou rien. Elles peuvent être programmées avec les potentiomètres des 2 préparations, X et Y. Il suffit de monter les potentiomètres des circuits que l'on veut allumer à leur maximum, et baisser ceux des circuits devant restés éteints à leur minimum. Presser ensuite la touche PROGRAM pour entrer en mode programmation, puis la touche flash dans laquelle enregistrer cette mémoire de flash. La mémoire de flash est ainsi enregistrée et peut être immédiatement restituée par sa touche correspondante

**Exemple :** *Programmer la touche flash 8 pour appeler les circuits 3, 15, 23 et 24 avec une MC7016*

- Baisser si besoin tous les potentiomètres des préparations X et Y à leur minimum
- Monter les potentiomètres 3 et 15 de la préparation X à leur maximum (100%)
- Monter les potentiomètres 7/23 et 8/24 de la préparation Y à leur maximum
- Presser la touche PROGRAM. La led de la touche PROGRAM doit s'allumer.
- Presser la touche flash n° 8

**Exemple :** *Programmer la touche flash 8 pour appeler les circuits 3 et 15 sur une MC7008*

- Baisser si besoin tous les potentiomètres des préparations X et Y à leur minimum
- Monter le potentiomètre 3 de la préparation X à son maximum (100%)
- Monter le potentiomètre 7/15 de la préparation Y à son maximum (100%)
- Presser la touche PROGRAM. La led de la touche PROGRAM doit s'allumer.
- Presser la touche flash n° 8

## **Chasers**

Chacun des 2 chasers peuvent être programmés pour contenir tout circuit dans n'importe quel pas jusqu'à un maximum de 32 pas par chaser. Pour entrer en mode programmation de chaser, presser la touche PROGRAM, la led de la touche PROGRAM doit s'allumer. Presser ensuite la touche CHS 1 ou CHS 2 correspondant au chaser à programmer, la led correspondante clignote. La console est maintenant prête pour programmer le 1<sup>er</sup> pas du chaser. Préparer le premier pas avec les potentiomètres de la préparation X en montant au maximum les potentiomètres des circuits devant être allumés. Presser à nouveau la touche PROGRAM pour enregistrer ce pas. La console est maintenant prête pour enregistrer le 2<sup>nd</sup> pas. Abaisser les potentiomètres du premier pas et préparer chaque pas suivant de cette manière, sachant que 32 pas sont disponibles au maximum par chaser. Presser la touche BLACKOUT pour terminer l'enregistrement (lorsque les 32 pas sont atteints, le mode programmation est automatiquement quitté).

Si la console est en mode 1X16 (1X32) [1X48], les circuits de la préparation Y peuvent être utilisés dans les pas du chaser. Suivre la même procédure que précédemment mais en incluant si besoin des circuits de la préparation Y.

### **Exemple : Programmer un chaser de 4 pas incluant les circuits 1 à 4, dans CHS 2**

- Presser la touche PROGRAM. La led de la touche PROGRAM doit s'allumer.
- Presser la touche CHS 2. La led de la touche CHS 2 doit clignoter
- Baisser si besoin tous les potentiomètres de la préparation X à leur minimum
- Monter le potentiomètre 1 de la préparation X au maximum
- Presser la touche PROGRAM
- Descendre le potentiomètre 1 de la préparation X au minimum et monter le potentiomètre 2 au maximum
- Presser la touche PROGRAM
- Descendre le potentiomètre 2 de la préparation X au minimum et monter le potentiomètre 3 au maximum
- Presser la touche PROGRAM
- Descendre le potentiomètre 3 de la préparation X au minimum et monter le potentiomètre 4 au maximum
- Presser la touche PROGRAM
- Presser la touche BLACKOUT

### **Exemple : Programmer un chaser de 4 pas incluant les circuits 9 à 12, dans CHS 2, avec une MC7008**

- Presser la touche MODE pour passer en mode 1X16 (la led à côté de 1X16 doit s'allumer)
- Presser la touche PROGRAM. La led de la touche PROGRAM doit s'allumer.
- Presser la touche CHS 2. La led de la touche CHS 2 doit clignoter
- Baisser si besoin tous les potentiomètres des préparations X et Y à leur minimum
- Monter le potentiomètre 1/9 de la préparation Y au maximum
- Presser la touche PROGRAM
- Descendre le potentiomètre 1/9 de la préparation Y au minimum et monter le potentiomètre 2/10 au maximum
- Presser la touche PROGRAM
- Descendre le potentiomètre 2/10 de la préparation Y au minimum et monter le potentiomètre 3/11 au maximum
- Presser la touche PROGRAM
- Descendre le potentiomètre 3/11 de la préparation Y au minimum et monter le potentiomètre 4/12 au maximum
- Presser la touche PROGRAM
- Presser la touche BLACKOUT

### **Exemple : Programmer un chaser de 4 pas incluant les circuits 17 à 20, dans CHS 1, avec une MC7016**

- Presser la touche MODE pour passer en mode 1X32 (la led à côté de 1X32 doit s'allumer)
- Presser la touche PROGRAM. La led de la touche PROGRAM doit s'allumer.
- Presser la touche CHS 1. La led de la touche CHS 1 doit clignoter
- Baisser si besoin tous les potentiomètres des préparations X et Y à leur minimum
- Monter le potentiomètre 1/17 de la préparation Y au maximum
- Presser la touche PROGRAM
- Descendre le potentiomètre 1/17 de la préparation Y au minimum et monter le potentiomètre 2/18 au maximum
- Presser la touche PROGRAM
- Descendre le potentiomètre 2/18 de la préparation Y au minimum et monter le potentiomètre 3/19 au maximum
- Presser la touche PROGRAM
- Descendre le potentiomètre 3/19 de la préparation Y au minimum et monter le potentiomètre 4/20 au maximum
- Presser la touche PROGRAM
- Presser la touche BLACKOUT

Si le chaser est actif lors du passage en mode programmation, il s'arrête, et reprend avec ses nouvelles données dès la fin de la programmation. Si le chaser n'est pas actif, il ne démarrera pas à la fin de la programmation.

**DEFAUTS DE FONCTIONNEMENT ET VERIFICATIONS A APPORTER**

Symptôme	Vérifications
Les Leds ne répondent pas	Vérifier le mode d'utilisation : En mode 1X16 (1X32) [1X48], les Leds sont inactives
La fonction chaser ne fonctionne pas	S'assurer qu'une vitesse a bien été affectée (touche TAP SYNC)
Aucun niveau en sortie, alors que les Leds de visualisation s'allument	Vérifier que le niveau du Maître Général (MASTER LEVEL) n'est pas réglé à 0%
Les potentiomètres des préparations X et/ou Y n'ont aucun effet sur les circuits	Vérifier la position des potentiomètres CROSSFADERS X et Y
Des niveaux sur scène sont envoyés, mais ne répondent pas correctement	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'assurer que les gradateurs sont programmés correctement; l'adressage de circuits programmés au-delà de 16 (32) [48] ne correspond pas à la console</li> <li>- Vérifier le câble de liaison</li> <li>- Le gradateur utilisé peut être défectueux</li> <li>- Un câble de liaison supérieur à 100 mètres peut causer des défauts, ou peut nécessiter une alimentation supplémentaire du fait de la perte de la puissance due à la longueur (liaison Microplex uniquement)</li> </ul>
Opération erronée lorsqu'un potentiomètre particulier est manœuvré	Le potentiomètre est défectueux
Un circuit non sélectionné est envoyé lorsque qu' un potentiomètre adjacent est manœuvré	Le potentiomètre est défectueux

Pour tout autre problème et / ou question, veuillez nous contacter.

**DIGILIGHT SARL**  
**29, rue de Roses**  
**25630 SAINTE SUZANNE – France**  
**Tel : 03 81 91 13 99**  
**Fax : 03 81 94 95 08**  
**Mail : contact@digilight.fr**