

# PRINCESS

## Pupitre manuel à mémoires

12 circuits, 110 Mémoires

**Manuel d'utilisation  
Version 2.1**

### RVE TECHNOLOGIE

Siège social : Rue Gutenberg Z.I. Les Carreaux 77440 LIZY SUR OURCQ  
Tél : +33 (0)1 60 61 53 00, Fax : +33 (0)1 60 01 19 10, E-mail : [contact@rvetec.com](mailto:contact@rvetec.com)  
Service commercial : 23, rue Beausire 93250 VILLEMOMBLE  
Tél : +33 (0)1 48 54 31 63, Fax : +33 (0)1 45 28 67 53, E-mail : [sales@rvetec.com](mailto:sales@rvetec.com)  
Service après-vente Z.I. Les Carreaux 77440 LIZY SUR OURCQ  
Tél : +33 (0)1 60 61 53 05, Fax : +33 (0)1 60 01 19 10, E-mail : [support@rvetec.com](mailto:support@rvetec.com)  
FRCD2684-MU2-09/01/2002



AFAQ N°1996/6499



# TABLE DES MATIERES

CHAPITRE I - PRESENTATION .....	5
I.1. Présentation.....	5
I.2. Définition – caractéristiques techniques.....	6
I.3. Raccordements.....	6
I.4. Installation .....	6
I.5. Maintenance.....	6
CHAPITRE II - UTILISATION MANUELLE .....	7
II.1. Exploitation en mode MANUEL .....	7
II.2. Exploitation en mode TRANSFERT .....	7
II.3. Exploitation en mode SOUS MAÎTRES (SSM).....	7
CHAPITRE III - MEMOIRES.....	9
III.1. Enregistrer une mémoire.....	9
III.2. Modifier une mémoire .....	9
III.2.1. En live / direct : .....	9
III.3. Copier une mémoire.....	10
III.2.2. En blind / aveugle : .....	9
III.3.1. En live / direct : .....	10
III.4. Insérer une mémoire .....	10
III.5. Effacer une mémoire.....	10
III.6. Enregistrer un temps dans une mémoire .....	10
CHAPITRE IV - SEQUENCE.....	10
IV.1. Transfert manuel de mémoires .....	11
IV.2. Transfert temporisé de mémoires.....	11
IV.3. Envoi manuel de la séquence .....	11
IV.4. Envoi temporisé de la séquence.....	11
CHAPITRE V - CHASERS .....	13
V.1. Programmation d'un chaser .....	13
V.2. Envoi d'un chaser .....	13
CHAPITRE VI - FONCTIONS SPECIALES.....	15
VI.1. Patch.....	15
III.3.2. En blind / aveugle : .....	10
VI.1.1. Créer un patch.....	15
VI.1.2. Visualiser un patch .....	15
VI.2. Setup .....	15
VI.3. Reset.....	16
VI.1.3. Modifier un patch.....	15
VI.3.1. Effacement d'une mémoire.....	16
VI.3.2. Effacement de toutes les mémoires .....	16
VI.3.3. Reset du patch .....	16
VI.4. Control MIDI.....	16
VI.5. Télécommande du GO .....	16
VI.3.4. Reset complet .....	16

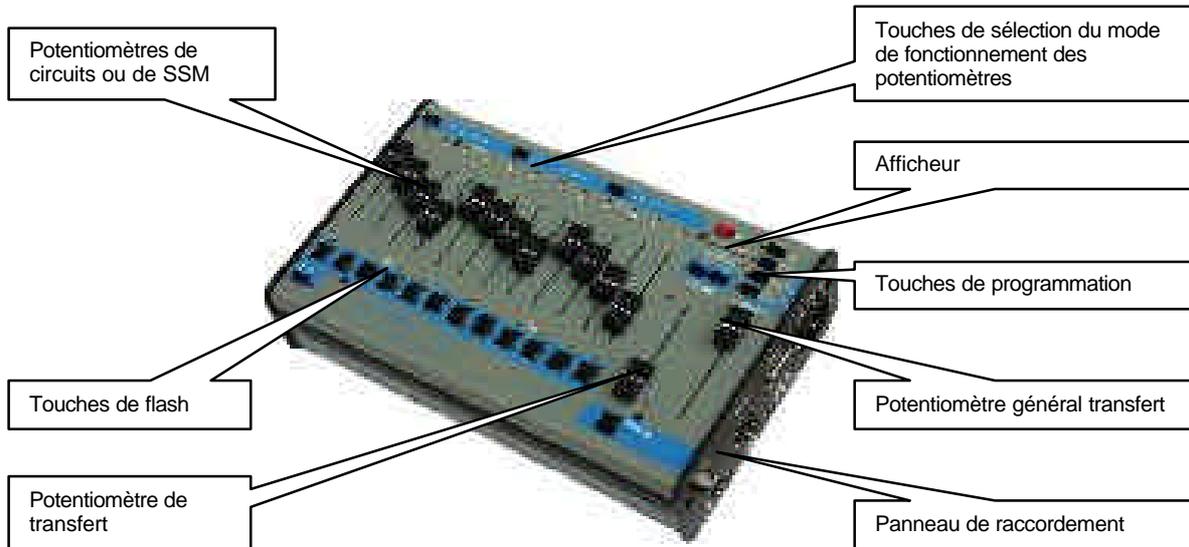
Ce manuel est édité par RVE TECHNOLOGIE, uniquement à titre d'information. Toutes les informations qu'il contient peuvent être modifiées sans préavis.  
RVE TECHNOLOGIE ne saurait en aucun cas être responsable des dommages tant directs qu'indirects, pouvant résulter de son utilisation.  
2001 RVE TECHNOLOGIE. Tous droits réservés. Imprimé en FRANCE.

# CHAPITRE I - PRESENTATION

**PRINCESS** est une console manuelle de 12 circuits, très facile à manipuler et permettant, aussi, l'accès au travail avec des mémoires

Dans la figure ci-après, vous pouvez voir les différentes parties du pupitre :

## I.1. Présentation



LIVE scene control	= permet de sélectionner le mode circuit 1 préparation.
NEXT scene control	= permet de sélectionner le mode transfert 2 préparations.
Sub- MASTERS	= permet de sélectionner le mode sous maîtres <b>SSM</b> .
DO It!	= touche enregistrement.
fade time	= permet le réglage des temps dans les mémoires.
store scene	= entrée dans le mode enregistrement des mémoires.
define loop	= permet la programmation des chasers.
insert scene	= permet l'insertion d'une mémoire.
delete scene	= permet de supprimer une mémoire.
soft patch	= permet de programmer le patch.
set up	permet de paramétrer la console.
<< >>	touches de déplacement ou d'incrémentatation.
GO / stop	= touche d'envoi ou d'arrêt de la séquence.
Enable flash	= active ou désactive les touches flash.
Leds 1 ... 12 rouges	= visualisation du niveau de sortie des potentiomètres
Leds fader active	visualisation du chargement des SSM

## I.2. Définition – caractéristiques techniques

- Circuits de commande : 12.
- Sous-maîtres (**SSM**) : 12 dont 10 pour les mémoires et 2 pour les chasers.
- BP de flash pour chaque circuit.
- Mémoires : 110.
- Temps dans les **SSM**.
- 2 chasers de 110 pas maximum
- Séquence : 110 pas max avec temps de transfert.
- Modification des mémoires en direct ou en aveugle.
- Paramétrages et configurations :
- Patch : 512 gradateurs, 4 courbes et niveau de sortie maximum par circuit
- Port MIDI
- Reset partiel
- Sortie de commande DMX-512 1990 (USITT) et analogique 0 à + 10 Vcc.
- Affichage 3 caractères.
- Dimensions : 290 mm x 178 mm x 60 mm. Poids : 2 Kg

## I.3. Raccordements



- **DMX-OUT** : Pin 1:GND, Pin 2 : Data -, Pin 3 : Data + Pins 4 & 5 : Non connectées

## I.4. Installation

**PRINCESS** est vendue prête à l'emploi :

- Déballer la console consciencieusement
- Connecter le câble d'alimentation à la base IEC,
- Connecter le câble de sortie DMX au connecteur marqué DMX out. Toujours utiliser un câble de données pour le standard RS485 : paires torsadées blindées, de faible capacité et de 120 Ohm d'impédance.

## I.5. Maintenance

**PRINCESS** ne nécessite pas de maintenance périodique.

Nettoyage : Nettoyer la surface externe avec un chiffon légèrement humide

### II.1. Exploitation en mode MANUEL

Dans ce mode, **PRINCESS** se comporte comme une console d'une préparation avec général.

- Inhibez le fonctionnement de la séquence si des mémoires sont chargées.
    - Appuyez simultanément sur les touches **<<** et **>>** .
    - **-0-** apparaît dans l'afficheur, puis transférez le potentiomètre **CROSS**.
  - Sélectionnez la mode MANUEL par la touche **LIVE scene control** dont la Led s'allume.
  - Poussez le potentiomètre **MASTER** à 100%.
  - Poussez les potentiomètres de circuits à la valeur souhaitée. Les Leds rouges s'allument proportionnellement à la commande.
- Si la touche **enable flash** est activée (Led clignotante). Les touches de flash permettent d'envoyer le circuit à 100% pendant leur activation.
- Si la touche **enable flash** est désactivée (Led éteinte). Les touches de flash permettent de visualiser le niveau de commande dans l'afficheur en %.
- La manœuvre du potentiomètre **MASTER** commande proportionnellement le niveau de la lumière.

### II.2. Exploitation en mode TRANSFERT

Dans ce mode, **PRINCESS** se comporte comme une console de 2 préparations avec transfert et général.

- Inhibez le fonctionnement de la séquence si des mémoires sont chargées (voir § II.1)
  - Sélectionnez le mode TRANSFERT par la touche **NEXT scene control** dont la Led s'allume.
  - Poussez le potentiomètre **MASTER** à 100%.
  - Créez le premier effet en poussant les potentiomètres de circuits à la valeur souhaitée.
  - Basculez le potentiomètre **CROSS**. L'effet arrive sur scène et les Leds rouges s'allument proportionnellement à la commande.
  - Créez le second effet en poussant les potentiomètres de circuits à la nouvelle valeur souhaitée.
  - Basculez le potentiomètre **CROSS**. Le nouvel effet prend la place du précédent sur scène.
- Si la touche **enable flash** est activée (Led clignotante). Les touches de flash permettent d'envoyer le circuit à 100% pendant leur activation.
- Si la touche **enable flash** est désactivée (Led éteinte). Les touches de flash permettent de visualiser le niveau de commande dans l'afficheur en %.
- La manœuvre du potentiomètre **MASTER** commande proportionnellement le niveau de la lumière.

### II.3. Exploitation en mode SOUS MAÎTRES (SSM)

Dans ce mode, **PRINCESS** se comporte comme une console de 12 préparations. Les SSM 1 à 10 sont respectivement chargés avec les mémoires 1 à 10 et les SSM 11 et 12 automatiquement réservés aux chasers. Pour enregistrer les mémoires, se reporter au § III.1

- Inhibez le fonctionnement de la séquence si des mémoires sont chargées(voir § II.1)
  - Sélectionnez le mode SOUS MAITRES par la touche **sub MASTERS** dont la Led s'allume.
    - Les Leds jaunes allumées signifient que le SSM concerné est chargé.
  - Poussez le potentiomètre **MASTER** à 100%.
  - Pour envoyer manuellement l'effet, manœuvrez le SSM concerné.
  - Pour envoyer l'effet avec le temps programmé dans la mémoire, tapez sur **FLASH X**, (touche **enable flash** désactivée).
- Si la touche **enable flash** est activée (Led clignotante). Les touches de flash permettent d'envoyer la mémoire à 100% pendant leur activation.
- Si la touche **enable flash** est désactivée (Led éteinte). Les touches de flash permettent d'envoyer la mémoire en tenant compte des temps programmés. Un nouvel appui arrête l'envoi .....
- La manœuvre du potentiomètre **MASTER** commande proportionnellement le niveau de la lumière.



## CHAPITRE III - MEMOIRES

**PRINCESS** dispose de 110 mémoires dans lesquelles les 12 circuits peuvent être enregistrés à des niveaux différents.

Lorsqu'elles sont enregistrées, les mémoires peuvent être restituées par :

- Les potentiomètres de SOUS MAITRES pour les 10 premières mémoires.
- Les chasers
- La séquence par la fonction CROSS FADE

### III.1. Enregistrer une mémoire

- Sélectionnez **LIVE scene control** et créez l'effet à enregistrer par les potentiomètres de circuits.
- Tapez **store scene** dont la Led s'allume.
- Choisissez le N° de la mémoire à enregistrer par les touches **<<** ou **>>**. Le N° de la mémoire apparaît dans l'afficheur.
- Maintenez l'appui sur **DO it !** pendant 3 secondes :
  - **REC** apparaît dans l'afficheur. Lorsque **REC** disparaît, la mémoire est enregistrée.
  - **CHg** apparaît dans l'afficheur signifie que la mémoire sélectionnée est déjà enregistrée.
    - Si vous voulez continuer l'enregistrement, en écrasant le précédent, continuez d'appuyer sur **DO it !** jusqu'à la disparition de **CHg** dans l'afficheur.
    - Si vous ne souhaitez pas continuer l'enregistrement, relâchez **DO it !** puis choisir un autre N° de mémoire.

Lorsque l'enregistrement est réalisé, le mode enregistrement est désactivé.

Pour sortir du mode enregistrement avant la fin ; tapez **LIVE scene control**

### III.2. Modifier une mémoire

#### III.2.1. En live / direct :

- Sélectionnez le mode **LIVE scene control**.
- Choisissez le N° de la mémoire à modifier par les touches **<<** ou **>>**.
- Envoyez l'effet sur scène par le potentiomètre CROSS ou par **GO**.
- Modifiez les niveaux par les potentiomètres de circuit.
- Tapez **store scene** dont la Led s'allume.
- Maintenez l'appui sur **DO it !** pendant 3 secondes :
  - **CHg** apparaît dans l'afficheur puis disparaît lorsque l'enregistrement est terminé.

Lorsque l'enregistrement est réalisé, le mode enregistrement est désactivé.

#### III.2.2. En blind / aveugle :

- Sélectionnez le mode **NEXT scene control**.
- Choisissez le N° de la mémoire à modifier par les touches **<<** ou **>>**.
- Modifiez les niveaux par les potentiomètres de circuit.
- Tapez **store scene** dont la Led s'allume.
- Maintenez l'appui sur **DO it !** pendant 3 secondes :
  - **CHg** apparaît dans l'afficheur puis disparaît lorsque l'enregistrement est terminé.

Lorsque l'enregistrement est réalisé, le mode enregistrement est désactivé.

### III.3. Copier une mémoire

#### III.3.1. En live / direct :

- Sélectionnez le mode **LIVE scene control** .
- Choisissez le N° de la mémoire à copier par les touches **<<** ou **>>** .
- Envoyez l'effet sur scène par le potentiomètre CROSS ou par **GO** .
- Tapez **store scene** dont la Led s'allume.
- Choisissez le N° de la mémoire dans laquelle cette mémoire sera copiée par les touches **<<** ou **>>** .
- Maintenez l'appui sur **DO it !** pendant 3 secondes :
  - **REC** ou **CHg** apparaît dans l'afficheur puis disparaît lorsque l'enregistrement est terminé.

Lorsque l'enregistrement est réalisé, le mode enregistrement est désactivé.

#### III.3.2. En blind / aveugle :

- Sélectionnez le mode **NEXT scene control** .
- Choisissez le N° de la mémoire à copier par les touches **<<** ou **>>** .
- Tapez **store scene** dont la Led s'allume.
- Choisissez le N° de la mémoire dans laquelle cette mémoire sera copiée par les touches **<<** ou **>>** .
- Maintenez l'appui sur **DO it !** pendant 3 secondes :
  - **REC** ou **CHg** apparaît dans l'afficheur puis disparaît lorsque l'enregistrement est terminé.

Lorsque l'enregistrement est réalisé, le mode enregistrement est désactivé.

### III.4. Insérer une mémoire

- Sélectionnez le mode **LIVE scene control** et préparer l'effet à insérer.
- Tapez **insert scene** dont la Led s'allume. Dans l'afficheur, apparaît le N° la première mémoire enregistrée.
- Choisissez le N° où la mémoire sera insérée par les touches **<<** ou **>>** . Seules les N° des mémoires enregistrées apparaissent.
- Maintenez l'appui sur **DO it !** pendant 3 secondes :
  - **INS** apparaît dans l'afficheur puis disparaît lorsque l'enregistrement est terminé.
  - Les mémoires suivantes se décalent automatiquement d'un N°.

Lorsque l'enregistrement est réalisé, le mode Insert est désactivé.

### III.5. Effacer une mémoire

- Maintenez la touche **delete scene** enfoncée jusqu'au clignotement de sa Led. Dans l'afficheur, apparaît le N° la première mémoire enregistrée.
- Choisissez le N° où la mémoire sera insérée par les touches **<<** ou **>>** .
- Maintenez l'appui sur **DO it !** pendant 3 secondes :
  - **del** apparaît dans l'afficheur puis disparaît lorsque l'enregistrement est terminé.
- Sélectionnez le mode **LIVE scene control** pour sortir.

### III.6. Enregistrer un temps dans une mémoire

- Choisissez le N° où la mémoire à temporiser par les touches **<<** ou **>>** .
- Maintenez la touche **fade time** . Le temps inclus apparaît dans l'afficheur (3 sec par défaut)
- Changez le temps par les touches **<<** ou **>>** puis relâchez la touche **fade time** .

## CHAPITRE IV - SEQUENCE

**PRINCESS** dispose d'un registre de séquence permettant d'envoyer les mémoires successivement sur scène. La séquence peut être manuelle ou temporisée avec des GO.

### IV.1. Transfert manuel de mémoires

- Choisissez le N° de première mémoire à envoyer par les touches **<<** ou **>>** .
- Envoyer l'effet par le potentiomètre **CROSS**
- Choisissez le N° de la mémoire à transférer par les touches **<<** ou **>>** .
- Envoyer l'effet en basculant le potentiomètre **CROSS** et ainsi de suite .....

### IV.2. Transfert temporisé de mémoires

La méthode est identique à la méthode manuelle mais il faut appuyer sur **GO/stop** au lieu de basculer le potentiomètre **CROSS**.

Pendant le transfert temporisé, les points de l'afficheur clignotent.

Le transfert peut être arrêté en appuyant sur **GO/stop** . Le redémarrage est obtenu en appuyant de nouveau sur **GO/stop** .

### IV.3. Envoi manuel de la séquence

- Choisissez le N° de première mémoire à envoyer par les touches **<<** ou **>>** . Son N° apparaît dans l'afficheur.
- Envoyez l'effet par le potentiomètre **CROSS**. Lorsque le transfert est terminé, la N° de la mémoire suivante apparaît dans l'afficheur.
- Continuez l'envoi autant de fois que voulu.

Il est possible de revenir au transfert manuel en procédant comme au § IV.1

### IV.4. Envoi temporisé de la séquence

La méthode est identique à la méthode manuelle mais il faut appuyer sur **GO/stop** au lieu de basculer le potentiomètre **CROSS**.

Pendant le transfert temporisé, les points de l'afficheur clignotent.

Le transfert peut être arrêté en appuyant sur **GO/stop** . Le redémarrage est obtenu en appuyant de nouveau sur **GO/stop** .



## CHAPITRE V - CHASERS

**PRINCESS** dispose de 2 chasers ou chenillards qui peuvent être envoyés par les potentiomètres de **SSM** 11 et 12. Chaque chaser est constitué par une succession de mémoires dont on donne les N° de départ et de fin.

### V.1. Programmation d'un chaser

Pour programmer un chaser, il est nécessaire de déterminer le N° de la première et de la dernière mémoire constituant le chaser. Toutes les mémoires intermédiaires entre ces deux N° constitueront les pas du chaser.

- Maintenez la touche **define loop** enfoncée jusqu'au clignotement de sa Led. **d.L.e.** apparaît dans l'afficheur.
- Choisissez le SSM (11 ou 12) à charger en appuyant sur sa touche **FLASH**.  
**F.S.** (first step = premier pas) apparaît dans l'afficheur et la touche **FLASH** du SSM sélectionné clignote.
- Choisissez le N° de la mémoire à charger dans le 1<sup>er</sup> pas par les touches **<<** ou **>>**. Son N° apparaît dans l'afficheur.
- Tapez sur **DO it !** pour valider. **L.S.** ( last step = dernier pas).
- Choisissez le N° de la mémoire à charger dans le dernier pas par les touches **<<** ou **>>**. Son N° apparaît dans l'afficheur.
- Tapez sur **DO it !** pour valider.

### V.2. Envoi d'un chaser

Les 2 chasers programmés par le méthode ci dessus peuvent être restitués par une action sur les **SSM** 11 et 12.

- Pour commencer le chaser : tapez sur la touche **FLASH** du **SSM** concerné
  - La Led jaune clignote lorsque le chaser est activé.
  - Le potentiomètre SSM permet de doser le niveau lumineux.
- Pour arrêter le chaser : tapez sur la touche **FLASH** du **SSM** concerné. La Led jaune s'éteint.



## VI.1. Patch

**PRINCESS** permet d'affecter 512 gradateurs aux 12 circuits de commande.

Le patch par défaut est : circuit 1 = DMX 1 ; circuit 2 = DMX 2, ..... circuit 3 = DMX 3

### VI.1.1. Créer un patch

- Tapez **soft patch**. La Led s'allume. **S.P.=** (soft patch) apparaît dans l'afficheur.
- Sélectionnez le circuit à patcher en maintenant sa touche **FLASH** enfoncée. Le ou les N° de circuit déjà patché(s) apparaissent dans l'afficheur.
- Sélectionnez un circuit DMX à patcher par les touches **<<** ou **>>**. Son N° apparaît dans l'afficheur.
- Pour valider, tapez **DO it !**. Un point apparaît à droite du circuit, signalant que le circuit est patché.
- Sélectionnez le mode **LIVE scene control** pour sortir.

**ATTENTION** : un circuit DMX ne peut être affecté qu'à un seul circuit de commande. Par conséquent, si vous patchez un circuit DMX déjà utilisé dans un circuit de commande, il se déconnecte automatiquement du circuit de commande dans lequel il était programmé précédemment.

### VI.1.2. Visualiser un patch

- Tapez **soft patch**.
- Sélectionnez le circuit à visualiser en maintenant sa touche **FLASH** enfoncée. Le ou les N° de circuit patché(s) apparaissent successivement dans l'afficheur.

### VI.1.3. Modifier un patch

- Tapez **soft patch**.
- Sélectionnez le circuit à visualiser en maintenant sa touche **FLASH** enfoncée. Le ou les N° de circuit(s) patché(s) apparaissent successivement dans l'afficheur.
- Pour ajouter un circuit DMX employez la méthode du § VI.1.1.
- Pour supprimer un circuit DMX déjà patché, sélectionnez le circuit DMX à supprimer par les touches **<<** ou **>>** puis tapez **DO it !**. Le point à droite du N° disparaît signalant que le circuit DMX est libéré.
- Sélectionnez le mode **LIVE scene control** pour sortir.

## VI.2. Setup

La console **PRINCESS** peut être paramétrée pour accéder à des fonctions spécifiques pour sécuriser certaines de ses exploitations.

Pour modifier le setup, maintenez la touche **set up** enfoncée jusqu'à ce que sa Led clignote.

Dans l'afficheur apparaissent les messages suivants :

- **P. = n** ou **P. = y** : ce mode permet de bloquer ou de débloquer la programmation du patch.
  - y = yes = programmation possible
  - n = no = programmation impossible
  - Pour passer de y à n, tapez sur l'une des touches **<<** ou **>>**.
- **F. = n** ou **F. = y** : ce mode permet d'activer ou désactiver l'utilisation des touches **FLASH**.
  - y = yes = flash actif.
  - n = no = flash inactive.
  - Pour passer de y à n, tapez sur l'une des touches **<<** ou **>>**.
- **L. = 0** ou **L. = 1** ou **L. = 2** : ce mode permet de limiter les accès aux fonctions de la console.
  - **L. = 0** : limite l'accès aux fonctions **LIVE scene control** et **sub MASTERS**.
  - **L. = 1** : toutes les fonctions sont actives sauf **sub MASTERS**.
  - **L. = 2** : toutes les fonctions sont actives.
  - Pour passer de l'un à l'autre, tapez sur l'une des touches **<<** ou **>>**.
- **R. = n** ou **R. = y** : ce mode permet d'activer ou désactiver la télécommande externe.
  - y = yes = la télécommande par un contact extérieur est active et MIDi inactive.

- n = no = la télécommande par un contact extérieur est inactive et MIDI active.
  - Pour passer de y à n, tapez sur l'une des touches **<<** ou **>>**.
  - **C.XX** : ce mode permet de choisir le canal de communication MIDI si le mode R.= N est sélectionné.
    - Choisissez le canal MIDI par les touches **<<** ou **>>**.
- ATTENTION** : si le mode permettant la commande externe R.= y est sélectionné, le canal C.01 doit être sélectionné
- Sélectionnez le mode **LIVE scene control** pour sortir.

## VI.3. Reset

### VI.3.1. Effacement d'une mémoire

- Maintenez la touche **delete scene** enfoncée jusqu'au clignotement de sa Led. Le N° de la première mémoire enregistrée apparaît dans l'afficheur.
- Choisissez le N° de la mémoire à effacer par les touches **<<** ou **>>**. Son N° apparaît dans l'afficheur.
- Tapez sur **DO it !** jusqu'à ce que le message **del** disparaisse de l'afficheur.

### VI.3.2. Effacement de toutes les mémoires

- Mettez PRINCESS sous tension. Pendant 4 secondes, le message **U2.1** apparaît.
- Au cours de ces 4 secondes, tapez sur **insert scene**.
- Laissez apparaître dans l'afficheur **del** alternativement avec **ALL**. A ce moment, tapez **DO it !**

### VI.3.3. Reset du patch

- Mettez PRINCESS sous tension. Pendant 4 secondes, le message **U2.1** apparaît
- Au cours de ces 4 secondes, tapez sur **insert scene**
- Laissez apparaître dans l'afficheur **r.s.t** alternativement avec **SP**. A ce moment, tapez **DO it !**

### VI.3.4. Reset complet

- Mettre PRINCESS sous tension. Pendant 4 secondes, le message **U2.1** apparaît.
- Au cours de ces 4 secondes, tapez sur **insert scene**.
- Laisser apparaître dans l'afficheur **del** alternativement avec **ALL**. A ce moment, tapez **DO it !**
- Laisser apparaître dans l'afficheur **r.s.t** alternativement avec **SP**. A ce moment, tapez **DO it !**

## VI.4. Control MIDI

**PRINCESS** possède une liaison MIDI permettant la réception d'un signal MIDI du type « program change ». Avec ces signaux, il est possible d'envoyer les mémoires enregistrées dans la console.

Il faut choisir le canal de communication MIDI (voir § V.2).

La relation note – mémoire est : NOTE 0 = mémoire 1, NOTE 2 = mémoire 2, ..... NOTE 109 = mémoire 110.

## VI.5. Télécommande du GO

En connectant un contact à fermeture entre les broches 1 et 3 du connecteur MIDI et en sélectionnant **R. = y** par le setup, il est possible d'envoyer la séquence chargée dans la console comme si l'on appuyait sur la touche **insert scene**.