



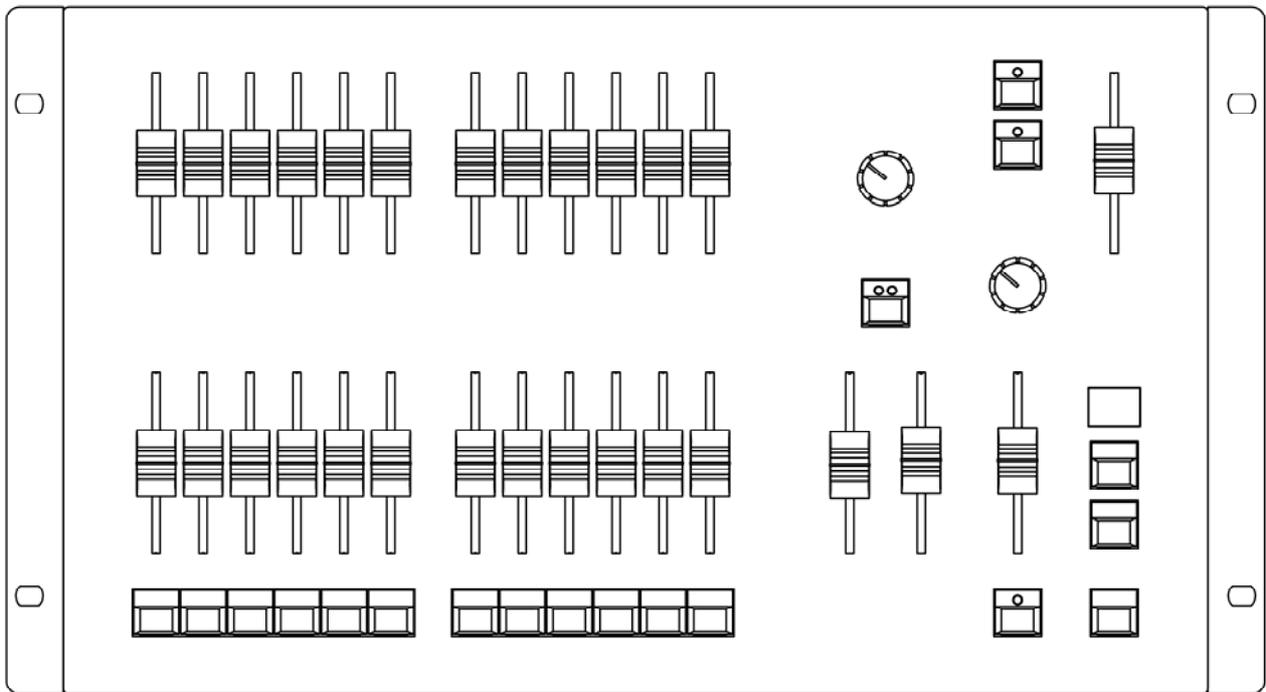
## MANUEL UTILISATEUR DU JUGGLER

<p>Si un courant triphasé, mobile ou temporaire est utilisé pour alimenter ce pupitre, Zero88 recommande que le pupitre soit débranché lors de la mise sous tension (du groupe électrogène par ex.).</p> <p>Le pupitre peut subir de graves dommages s'il est branché entre deux phases.</p> <p>Ce matériel est conçu pour une utilisation de pupitre de contrôle d'éclairage scénique. Il n'est pas approprié à toute autre utilisation. Il doit être utilisé par, ou sous le contrôle, d'une personne qualifiée ou formée.</p> <p>Zero88 Lighting Ltd. se réserve le droit d'apporter toutes les modifications jugées utiles, sans préavis.</p>	<p>Ce matériel a été testé et reconnu conforme au cadre des appareils numériques de classe A, relevant de la partie 15 des règles FCC. Ces limites sont définies pour apporter une protection raisonnable contre les interférences quand le matériel est utilisé dans un environnement commercial. Ce matériel peut émettre ou recevoir l'énergie de fréquences radio et, s'il n'est pas installé et utilisé en conformité avec le manuel utilisateur, il peut créer des interférences dangereuses aux communications radio.</p> <p>L'utilisation de ce matériel en zone résidentielle peut provoquer des interférences inacceptables et l'utilisateur peut être contraint d'y remédier à ses frais.</p>	<p><b>Version 1 – Novembre 2005</b> <b>N° de code article : 73-404-00</b> <b>Version du logiciel : 1</b></p> <p>© Zero 88 Lighting Ltd. 2005</p> <p>Zero 88 Lighting Ltd. Usk House Llantarnam Park Cwmbran Gwent NP44 3HD United Kingdom</p> <p>Tel: +44 (0)1633 838088 * Fax: +44 (0)1633 867880 e-mail: <a href="mailto:sales@zero88.com">sales@zero88.com</a> Web: <a href="http://www.zero88.com">www.zero88.com</a></p> <p>* permanence 24h/24</p>
---	--	--

# Contents

<b>Introduction</b> .....	<b>3</b>
Ce Manuel.....	3
Le Pupitre Juggler.....	3
<b>Utilisation des Preparations</b> .....	<b>4</b>
Introduction .....	4
Utilisation des deux préparations .....	4
Envoyer des effets .....	4
Fondus manuels.....	5
Transferts temporisés.....	5
Flasher les circuits .....	6
Utilisation en mode étendu.....	6
Enregistrer et restituer des effets .....	6
Fondus manuels et temporisés .....	7
Flasher les circuits .....	7
<b>Sequences</b> .....	<b>8</b>
Introduction .....	8
Programmer des séquences .....	8
Editer des séquences.....	9
Restituer des séquences.....	10
Restitution manuelle.....	10
<b>Glossaire</b> .....	<b>11</b>
<b>Caracteristiques Techniques</b> .....	<b>14</b>
Alimentation externe.....	14
Sortie DMX.....	14

# Introduction



## Ce Manuel

Ce manuel décrit l'utilisation et la programmation du pupitre Juggler

Tout au long de ce manuel toutes les références aux contrôles, boutons et voyants de la face avant apparaissent en lettres capitales, par ex GRAND MAITRE, CONTROLE DE PREPARATIONS, MODE ETENDU etc.

## Le Pupitre Juggler

Le pupitre Juggler est un pupitre 12 circuits à deux préparations. En mode étendu, il permet de contrôler 24 circuits. Les transferts entre effets peuvent être manuels ou temporisés. Il est possible de flasher des circuits individuels.

Jusqu'à 12 séquences de 99 pas peuvent être enregistrées. Une séquence à la fois peut être restituée. La séquence peut être restituée manuellement ou automatiquement à la vitesse choisie.

Les sorties du pupitre vers les gradateurs sont en DMX512 uniquement (circuits 1 – 24)

# Utilisation des Preparations

## Introduction

Le pupitre Juggler peut être utilisé pour contrôler 12 circuits en deux préparations ou 24 circuits en une préparation en mode étendu.

En mode deux préparations, des effets séparés sont réglés sur les potentiomètres de la PRESET A et de la PRESET B. Le MASTER A et le MASTER B sont utilisés pour faire le transfert entre les deux.

En mode étendu, le premier effet est réglé sur les potentiomètres de la PRESET A et de la PRESET B. Il est figé par la touche PRESET CONTROL. Cela libère les deux préparations pour régler un nouvel effet. Les MASTER A et MASTER B permettront le transfert entre l'effet figé et celui présent sur les deux rangées de potentiomètres.

En mode deux préparations ou en mode étendu, le transfert peut être manuel ou temporisé.

Toutes les sorties sont sous le contrôle du potentiomètre GRAND MASTER.

## Utilisation des deux préparations

Les potentiomètres des PRESET A et B, ceux des MASTERS A et B et celui du GRAND MASTER servent à contrôler les niveaux de sortie des circuits. Le bouton rotatif FADE TIME est utilisé pour régler le temps de transfert entre chaque effet.

## Envoyer des effets

Pour envoyer un effet depuis la PRESET A, positionner le niveau de chaque circuit de la PRESET A. Déplacer le MASTER A à 100% et le MASTER B à zéro. L'effet de la PRESET A est sur scène.

Pour envoyer un effet depuis la PRESET B, positionner le niveau de chaque circuit de la PRESET B. Déplacer le MASTER B à 100% et le MASTER A à zéro. L'effet de la PRESET B est sur scène.

## Fondus manuels

S'assurer que le bouton rotatif FADE TIME est bloqué en position « Manual ». Régler un effet sur la PRESET A, un autre, différent, sur la PRESET B.

Positionner le MASTER A à 100% et le MASTER B à zéro. L'effet réglé sur la PRESET A est envoyé.

Pour faire le transfert vers la PRESET B, déplacer simultanément le potentiomètre du MASTER A et celui du MASTER B. La main a directement le contrôle de la vitesse du transfert. Comme les deux potentiomètres généraux (Masters) sont inversés, l'effet de la PRESET B va apparaître, pendant que celui de la PRESET A va disparaître.

Un nouvel effet peut être réglé sur la PRESET A, sans que cela n'affecte les niveaux de sortie.

Pour transférer l'effet de la PRESET vers le nouvel effet, déplacer à nouveau les potentiomètres des MASTER A et B.

Comme les deux potentiomètres « Maître » sont en opposition, l'effet de la PRESET B va disparaître pour être remplacé par celui de la PRESET A .

## Transferts temporisés

Régler les potentiomètres des MASTER A et B à zéro. Régler un effet sur les potentiomètres de la PRESET A, un effet différent sur ceux de la PRESET B.

Régler un temps de transfert sur le bouton rotatif FADE TIME.

Déplacer rapidement le potentiomètre du MASTER A à 100%. L'effet de la PRESET A va apparaître dans le temps assigné sur le bouton rotatif FADE TIME.

Pour déclencher le transfert vers l'effet de la PRESET B, déplacer le potentiomètre du MASTER A à zéro et simultanément le potentiomètre du MASTER B à 100%. L'effet de la PRESET B va apparaître, pendant que celui de la PRESET A va disparaître, dans le temps sélectionné. Pendant la durée du transfert, les voyants de PRESET CONTROL clignotent et s'éteignent dès la fin du transfert.

Un nouvel effet peut être réglé sur la PRESET A sans que les niveaux de sorties ne soient affectés.

Pour transférer l'effet de la PRESET B vers la PRESET A, déplacer rapidement le potentiomètre de la PRESET A à 100% et ceux de la PRESET B à zéro. L'effet de la PRESET A va apparaître, pendant que celui de la PRESET B va disparaître, toujours dans le temps sélectionné.

## Flasher les circuits

Contrôler que la fonction flash est active (La DEL de la touche FLASH est allumée).

Appuyer et maintenir la pression sur une touche CHANNEL FLASH d'un circuit. Ce circuit est alors ajouté à l'effet, au niveau du GRAND MASTER.

Relâcher la touche CHANNEL FLASH. Le circuit revient à son niveau initial.

## Utilisation en mode étendu

En mode étendu, il est possible de faire un transfert entre deux effets de 24 circuits.

Un effet est réglé en utilisant les potentiomètres des PRESET A et B. (Les potentiomètres de la PRESET A contrôlent les circuits de 1 à 12, ceux de la PRESET B, de 13 à 24). Cet effet est figé temporairement par une pression sur la touche PRESET CONTROL.

Un deuxième effet peut être réglé sur les potentiomètres des PRESET A et B. Les potentiomètres des MASTER A et MASTER B peuvent alors contrôler le transfert entre les deux effets.

La touche PRESET CONTROL détermine lequel des masters contrôle l'effet figé. Le GRAND MASTER contrôle toutes les sorties du pupitre. Le bouton rotatif FADE TIME sert à sélectionner un temps de transfert entre deux effets.

## Enregistrer et restituer des effets

Vérifier que le pupitre est en mode étendu (la DEL de la touche WIDE est allumée). En passant en mode étendu, les potentiomètres de préparation seront sous le contrôle du MASTER A, et ceux de l'effet figé sous le contrôle du MASTER B. Les voyants de PRESET CONTROL l'indiquent ( A FADERS, B STORED (figé)).

Positionner le MASTER A et le GRAND MASTER à 100% et le MASTER B à zéro.

Contrôler que les voyant de PRESET CONTROL indiquent A FADERS, B STORED (figé).

Régler un effet avec les potentiomètres des PRESET A et B. Cet effet va apparaître.

Pour figer (stocker) cet effet, presser la touche PRESET CONTROL. Les niveaux de circuits sont temporairement figés et les voyants de PRESET CONTROL changent pour B FADERS, A STORED. Le MASTER A contrôle maintenant la scène figée et le MASTER B contrôle la préparation, et rien ne change sur scène.

Régler l'effet suivant avec les potentiomètres des PRESET A et B. Rien n'apparaît car le MASTER B est à zéro.

Pour faire un transfert entre l'effet figé et la préparation, déplacer le MASTER A vers zéro et le MASTER A vers 100%.

Appuyer sur la touche PRESET CONTROL. Les niveaux de circuits sont temporairement figés, écrasant les niveaux précédents, et les voyant de PRESET CONTROL changent pour indiquer A FADERS, B STORED. Le MASTER B contrôle maintenant l'effet figé et le MASTER A contrôle la préparation, rien ne change sur scène.

Répéter les opérations décrites plus haut pour dérouler tous les effets de lumière du spectacle.

## **Fondus manuels et temporisés**

Le transfert entre la préparation figée et celle de la préparation suivante s'effectue en déplaçant les potentiomètres des MASTER A et MASTER B en tandem.

Si le bouton rotatif FADE TIME est positionné en Manuel, la vitesse du transfert est déterminée par la vitesse de déplacement des MASTER A et B. L'opérateur a un contrôle direct sur le transfert.

Si le bouton rotatif FADE TIME n'est pas positionné en manuel, le temps de transfert sera celui sélectionné. Pendant la durée du transfert déclenché par les potentiomètres MASTER A et B, les DEL de PRESET CONTROL vont clignoter.

## **Flasher les circuits**

Utiliser la touche FLASH pour sélectionner le mode flash requis comme suit :

Lorsque la DEL de la touche FLASH est éteinte, les touches flash de circuits sont désactivées.

Lorsque la DEL de la touche FLASH est allumée, les touches CHANNEL FLASH feront flasher les circuits 1-12

Lorsque la DEL de la touche FLASH clignote, les touches CHANNEL FLASH feront flasher les circuits 13-24

Presser et maintenir une touche de CHANNEL FLASH, le circuit correspondant est ajouté à l'effet, au niveau du GRAND MASTER.

Relâcher la touche CHANNEL FLASH, le circuit revient à son niveau initial.

# Sequences

## Introduction

Une séquence est une série de jusqu'à 99 pas, stockés dans le pupitre, qui peuvent être restitués dans l'ordre. Douze séquences peuvent être programmées et sauvegardées dans le Juggler.

Une seule séquence peut être restituée à la fois. Une séquence peut être restituée manuellement ou automatiquement. Les transitions entre pas de séquence peuvent être instantanées ou en fondu.

Le potentiomètre de SEQUENCE MASTER contrôle le niveau maximum des niveaux de sortie de chaque pas de séquence.

La DEL dans la touche SEQUENCE indique le « mode » de restitution comme suit :

Off= pas de séquence en cours      On= mode programmation      Clognotant= mode restitution

L'afficheur à sept segments montre le pas de séquence sélectionné. Lorsque la touche SHIFT est enfoncée, l'afficheur indique le numéro de séquence. Les touches UP (haut) ou DOWN (bas) servent à changer le pas sélectionné ou le numéro de séquence.

Lorsqu'il n'y a pas de séquence active, l'afficheur indique "—" comme indication du pupitre sous tension (le pupitre n'a pas d'autre témoin de mise sous tension).

## Programmer des séquences

Pour entrer dans le mode Programmation, presser la touche SEQUENCE pendant 2 secondes. La DEL de la touche SEQUENCE s'allume.

Maintenir appuyée la touche SHIFT et par les touches UP et DOWN, sélectionner le numéro de séquence désiré (de 1 à 12). Relâcher la touche SHIFT. L'afficheur indique le pas de séquence.

Par les touches UP et DOWN, sélectionner le pas (de 1 à 99).

Utiliser les potentiomètres de PRESET A et B pour régler le niveau de sortie du pas.

Presser la touche SEQUENCE pour enregistrer le pas sélectionné. Il sera automatiquement remplacé par le suivant et la DEL de la touche SEQUENCE clignote brièvement pour confirmer l'enregistrement.

Répéter la procédure ci-dessus pour chaque pas de la séquence à enregistrer.

Régler les boutons rotatifs SEQUENCE SPEED et FADE TIME sur les valeurs désirées.

Pour quitter le mode programmation, maintenir la touche SEQUENCE enfoncée pendant 2 secondes.

Le pupitre revient en mode restitution et la dernière séquence sélectionnée devient active.

## Editer des séquences

Presser la touche SEQUENCE pendant 2 secondes pour entrer dans le mode programmation. La DEL de la touche SEQUENCE s'allume.

Presser la touche SHIFT et par les touches UP et DOWN accéder au numéro de séquence à éditer. Relâcher la touche SHIFT. L'afficheur indique le pas de séquence.

Accéder au pas recherché par les touches UP et DOWN.

**Pour programmer un nouveau pas**, utiliser les potentiomètres PRESET A et PRESET B pour régler les niveaux de sortie du pas. Presser la touche SEQUENCE pour enregistrer le pas.

**Pour éditer un pas enregistré**, utiliser les potentiomètres PRESET A et PRESET B, pour régler les niveaux de sortie du pas. A noter que les potentiomètres de PRESET CHANNEL doivent être déplacés pour les rendre actifs. Presser la touche SEQUENCE pour enregistrer à nouveau le pas.

**Pour vider un pas**, maintenir enfoncée la touche SHIFT et presser sur la touche SEQUENCE.

**Pour vider tous les pas d'une séquence**, maintenir enfoncée la touche SHIFT et presser sur la touche SEQUENCE pendant 2 secondes.

*Notes – Programmer et éditer des Séquences.*

*Chacune des 12 séquences peut être sélectionnée en appuyant sur la touche SHIFT et en agissant sur les touches UP et DOWN, ou bien en pressant la touche SHIFT et une des touches CHANNEL FLASH.*

*Maintenir enfoncée la touche SHIFT et simultanément les touches UP et DOWN, sélectionne la séquence 1.*

*Si la séquence sélectionnée est vide, un point s'affiche après le numéro de séquence.*

*Chacun des 99 pas peut être sélectionné par les touches UP et DOWN.*

*En pressant simultanément les touches UP et DOWN, le pas 1 apparaît.*

*Si le pas sélectionné est vide, un point s'affiche après le numéro de pas.*

*Pour des pas vides, les potentiomètres FADER CHANNEL sont immédiatement actifs.*

*Pour programmer des pas, les niveaux de circuits sont envoyés à leur valeur d'origine, et les potentiomètres PRESET CHANNELS doivent être déplacés pour prendre le contrôle.*

## Restituer des séquences

Le moyen le plus simple de restituer une séquence programmée est de maintenir la touche SHIFT et de presser sur la touche CHANNEL FLASH correspondant au numéro de séquence.

L'alternative est de presser la touche SEQUENCE pour entrer dans le mode play back (restitution). La dernière séquence sélectionnée est activée. Pour changer de numéro de séquence, presser la touche SHIFT et utiliser les touches UP et DOWN pour accéder au numéro recherché.

Les boutons rotatifs FADE TIME et SEQUENCE SPEED sont utilisés pour déterminer comment la séquence doit être restituée, comme décrit ci-dessous.

Maintenir enfoncée la touche SEQUENCE pendant 2 secondes pour stopper la séquence.

## Restitution manuelle

Positionner le bouton rotatif SEQUENCE SPEED sur Manual.

Utiliser les touches UP et DOWN pour sélectionner le pas à envoyer (si il est différent du numéro affiché).

Presser la touche SEQUENCE pour envoyer le pas sélectionné. Il sera automatiquement remplacé par le suivant de la séquence.

Utiliser le bouton rotatif FADE TIME pour déterminer si le changement se fait sec ou temporisé.

## Restitution automatique

Positionner le bouton rotatif SEQUENCE SPEED à la vitesse désirée.

Utiliser le bouton rotatif FADE TIME pour déterminer si le changement de pas est sec ou temporisé.

## Notes – Restituer des séquences

*S'il n'y a pas de séquence programmée, l'afficheur indique "—" comme témoin de la mise sous tension du pupitre (car il n'y a pas de DEL pour cette fonction).*

*Seulement des séquences programmées peuvent être sélectionnées et envoyées.*

*En mode manuel, seulement des pas enregistrés peuvent être sélectionnés.*

*Presser les touches UP et DOWN ensemble affiche le premier pas programmé dans la séquence.*

*Si le pas sélectionné est déjà envoyé, un point s'affiche après son numéro.*

*Les 24 circuits sont restitués, indépendamment de la position du mode étendu ou non.*

*Les réglages des fonctions SEQUENCE SPEED et FADE TIME sont enregistrés dans la séquence lorsqu'elle est programmée, mais peuvent être modifiés à vue pendant la restitution. Les boutons rotatifs doivent être positionnés sur la valeur enregistrée pour redevenir actifs*

## Glossaire

<b>A MASTER</b>	Le potentiomètre MASTER A contrôle le niveau maximum des circuits de la PRESET A. En mode étendu, il contrôle le niveau des 24 circuits ou de l'effet enregistré.
<b>Analogue</b>	Contrôle utilisé communément avant l'apparition du DMX. Le niveau des circuits était entre 0 et 10 Volt. Le signal DMX peut être converti en signal analogique avec un Démultiplexeur.
<b>B MASTER</b>	Le potentiomètre MASTER B contrôle le niveau maximum des circuits de la PRESET B. En mode étendu, il contrôle le niveau des 24 circuits ou de l'effet enregistré. Le MASTER B est inversé par rapport au A pour faciliter les transferts, en déplaçant simultanément A et B.
<b>Bump</b>	Terme américain pour flash.
<b>Bump Button</b>	Terme américain pour touche de flash.
<b>CE</b>	Conformité Européenne – un produit aux standards européens, vendu dans la Communauté.
<b>Channel</b>	<b>(Circuit)</b> Terme attribué à un potentiomètre contrôlant un circuit de gradateur. Le Juggler contrôle 12 ou 24 circuits.
<b>Channel Flash</b>	<b>(Flash de circuit)</b> Les touches de CHANNEL FLASH sont utilisées pour flasher des circuits individuels, au niveau du potentiomètre GRAND MASTER.
<b>Crossfade</b>	Transition entre deux effets, dans un temps défini.
<b>Demux</b>	<b>(Démultiplexeur)</b> Appareil convertissant le signal DMX en signal analogique, pour l'utilisation d'anciens gradateurs.
<b>Desk</b>	<b>(Pupitre)</b> Nom commun donné à un appareil de contrôle de l'éclairage scénique, appelé aussi console.
<b>Dimmer</b>	<b>(Gradateur)</b> Appareil utilisé pour transformer le signal de commande en variations de la tension des lampes (110V ou 220V), permettant ainsi les jeux de lumière.
<b>Dipless</b>	<b>(Sans trou)</b> Le Juggler est dipless, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de passage au noir pendant un transfert.
<b>DMX-512</b>	Protocole de communication standard entre un pupitre, les gradateurs et d'autres appareils à commande directe (projecteurs asservis, générateurs de fumée, ventilateurs etc). 512 circuits de commande sont multiplexés numériquement et transmis par un simple câble data vers les gradateurs et autres appareils selon l'adresse qui leur a été affectée.

<b>Fade Time</b>	<b>(Temps de fondu)</b> Ce contrôle détermine le temps de transfert entre les préparations A et B, en mode deux préparations ou bien entre la préparation en cours et celle figée.
<b>Fader</b>	<b>(Contrôleur de niveau = potentiomètre de circuit)</b> Le potentiomètre de circuit contrôle l'intensité de la lumière. En plus des potentiomètres de circuits, le Juggler dispose de potentiomètres généraux, les PRESET FADERS, le GRAND MASTER, le SEQUENCE MASTER.
<b>FCC</b>	Federal Communication Commission. Equivalent du CE aux USA.
<b>Flash Button</b>	Il détermine les fonctions de FLASH: inactif, sur les circuits 1 – 12 ou 13 – 24.
<b>Grand Master</b>	<b>(Grand Maître)</b> Il contrôle l'ensemble des sorties du pupitre.
<b>HTP</b>	<b>(Highest Takes Precedence = priorité au niveau le plus élevé)</b> Méthode de mélange du Juggler. Les diverses sources de luminosité (préparation A et B, Flash de circuit et séquence, sont mélangées sur une base HTP.
<b>IEC320-C14</b>	Type de connecteur d'entrée du secteur dans le boîtier d'alimentation du Juggler. En anglais, le synonyme courant est la prise de bouilloire.
<b>Intensity</b>	Niveau de la lumière.
<b>Key</b>	<b>(littéralement Clé)</b> synonyme de bouton ou touché.
<b>Law</b>	Courbe de réponse du gradateur, normalement programmable sur le gradateur lui-même. Le Juggler ne dispose pas de cette fonction.
<b>LED</b>	<b>(Light Emitting Diode = DEL = Diode Electro Luminescente)</b> Petit composant électrique qui émet de la lumière lorsqu'il est traversé par un courant, dans un sens donné. Il y en a quelques une, associées aux touches à presser dans le Juggler
<b>Output</b>	<b>(Sortie)</b> un circuit de sortie contrôlé par le Juggler.
<b>Patch</b>	<b>(Correspondance entre les circuits)</b> Le Juggler a un patch fixe. Les circuits de 1 à 24 sont patchés aux voies de gradateurs de 1 à 24.
<b>Pot</b>	Appelé ici bouton rotatif. Peut donner divers niveaux sur différentes échelles (temps sur le FADE TIME et vitesse en SEQUENCE SPEED)
<b>Preset A Faders</b>	Les potentiomètres de la PRESET A contrôlent les sorties des circuits de 1 à 12, en association avec le MASTER A et le GRAND MASTER.
<b>Preset B Faders</b>	Les potentiomètres de la PRESET B contrôlent les sorties des circuits de 1 à 12, en association avec le MASTER B et le GRAND MASTER.
<b>Preset Control</b>	<b>(Contrôle de préparation)</b> Actif uniquement en mode étendu. La touche PRESET CONTROL avec ses DEL est utilisée pour contrôler et signaler lequel des MASTER A ou B a le contrôle de la préparation en cours ou de la préparation figée. Pendant le déroulement d'un transfert temporisé, les DEL de la touche PRESET CONTROL clignotent.
<b>PSU</b>	Power Supply Unit (alimentation). Boîtier électronique qui adapte et filtre la tension du secteur en tension propre à l'alimentation du Juggler.

<b>Rate</b>	Autre terme pour Speed (vitesse).
<b>Sequence</b>	Dans le Juggler une séquence est une série de et jusqu'à 99 états lumineux restitués dans un ordre prédéterminé. Une séquence programmée peut être restituée manuellement ou automatiquement. 12 séquences peuvent être programmées dans le Juggler.
<b>Sequence Button (Touche de séquence)</b>	Elle a plusieurs fonctions selon le mode de fonctionnement (voir la section SEQUENCE pour plus de détails).
<b>Sequence Master (Général de séquence)</b>	Utilisé pour contrôler le niveau maximum des circuits de la séquence pendant la restitution.
<b>Sequence Speed (Vitesse de la séquence)</b>	Le bouton rotatif sert à régler la vitesse de défilement des pas de la séquence dans le Juggler. En position "Manual" il faut presser la touche SEQUENCE pour faire avancer les pas.
<b>Seven Segment (Afficheur)</b>	Il indique les numéros de pas de séquence ou le numéro de la séquence lorsque l'on maintient enfoncée la touche SHIFT.
<b>Shift Button</b>	<b>(Niveau supérieur sur les claviers alphanumériques)</b> La touche SHIFT a plusieurs fonctions par rapport à la séquence.
<b>Slider</b>	<b>(Glisseur)</b> potentiomètre.
<b>Snap</b>	<b>(Instantané)</b> Ici transfert "sec".
<b>Speed Pot</b>	<b>(Potentiomètre de vitesse)</b> Bouton rotatif gradué indiquant la vitesse ou la position manuelle.
<b>Terminator</b>	Résistance de 120 Ohms, 0,5 Watt soudée entre le contacts 2+3 d'une fiche XLR mâle, qui crée une protection contre les aléas du signal data. Elle doit être placée en fin de chaîne de signal DMX (d'où son nom).
<b>Up/Down Buttons</b>	Les touches Haut et Bas placées sous l'afficheur sont utilisées pour sélectionner le numéro de pas ou le numéro de séquence.
<b>Wide Button</b>	<b>(Touche d'élargissement)</b> Utilisée pour basculer le contrôle du pupitre entre 12 circuits deux préparations et 24 circuits une préparation.
<b>X-fade</b>	Autre appellation du transfert. Changement d'un effet à un autre.
<b>XLR</b>	Type de connecteur utilisé pour raccorder le signal DMX à l'arrière du Juggler. Il y a plusieurs type de XLR utilisés, XLR3 pour l'audio et des appareils lumière bon marchés, XLR4 pour les changeurs de couleurs ou les alimentations et XLR5 pour les appareils en DMX. A noter qu'il ne faut jamais raccorder des XLR4 sans s'être assuré de leur compatibilité électrique. Divers constructeurs les utilisent pour différents voltages et un mauvais usage pourrait avoir des conséquences graves sur les appareils.
<b>Zero88</b>	Fabricant du pupitre Juggler.

## Caracteristiques Techniques

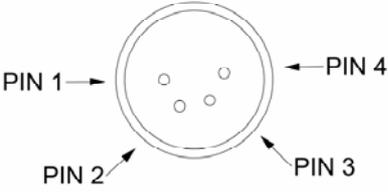
### Alimentation externe

Alimentation externe en ligne

Secteur 90-253 V, 47-63 Hz (prise CEE22)

Consommation <20W

Connecteur XLR4 sur le pupitre

Connecteur	Contact (Pin)	Voltages délivrés
	1	0V
	2	+5 VDC @200mA
	3	+12 VDC (pas utilisé)
	4	Pas raccordé
	masse	Chassis

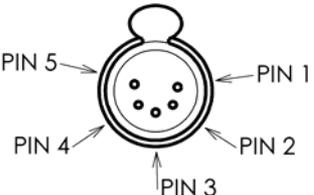
### Sortie DMX

XLR5 femelle, non isolée, protégée contre les surtensions

Data sur les circuits DMX de 1 à 24 (seulement)

Electronique prévue pour le protocole DMX-RDM\*

\*RDM (Remote Device Management) est le nouveau protocole permettant la transmission, dans les deux directions, d'informations et d'ordres, sur une porteuse DMX

Connecteur	Contact (Pin)	Sortie DMX
	1	0V (masse)
	2	Doublage DMX (1-)
	3	DMX (+1)
	4	Pas raccordé
	5	Pas raccordé





Zero 88 Lighting Ltd.  
Usk House  
Llantarnam Park  
Cwmbran  
Gwent NP44 3HD

Tel: +44 (0)1633 838088  
Fax: +44 (0)1633 867880  
email: [sales@zero88.com](mailto:sales@zero88.com)  
Web: [www.zero88.com](http://www.zero88.com)