

---

## Glossaire, messages & tests

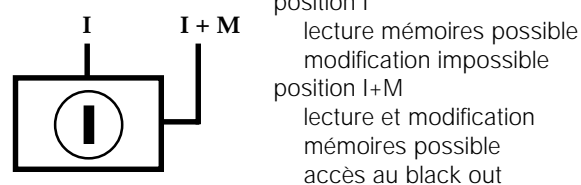
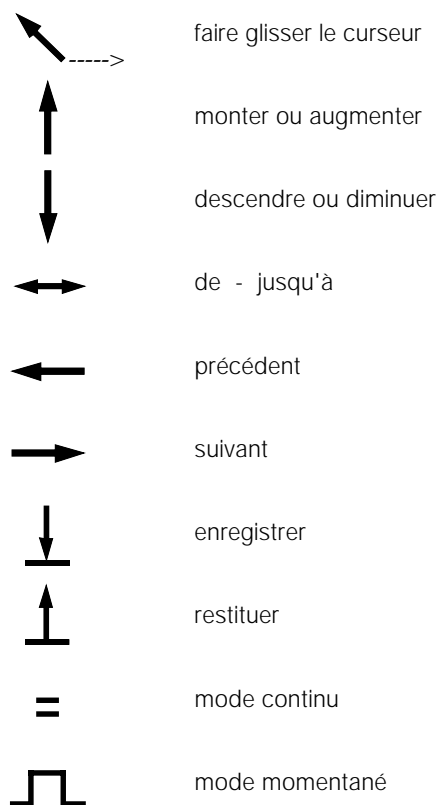
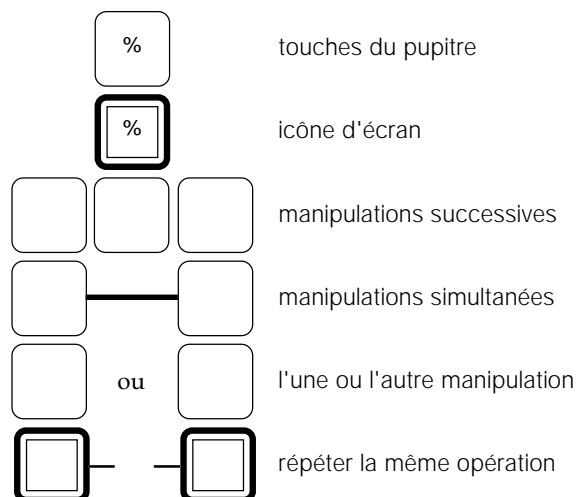
## Sommaire

Glossaire	179
Messages	180
Test	184

## Glossaire

### Cliquer

pointer sur un objet,  
appuyer sur le bouton  
de la souris et le  
relâcher de  
suite.



## Messages

### **5 x ALL select. ttes. les mem. :**

pousser cinq fois la touche ALL sélectionne toutes les mémoires

### **Carte erronée ou manquante :**

la carte mémoire manque ou une erreur a été trouvée en mode d'enregistrement continu (carte pleine).

### **Carte pleine :**

Vous ne pouvez pas stocker toutes vos données sur la carte.  
Vous devez choisir une carte de capacité supérieure.

### **Ce numéro est trop élevé :**

ce numéro est trop élevé, entrez un autre numéro.

### **Changer la pile du TENOR :**

cette information peut apparaître au moment où vous démarrez votre pupitre,  
changez dès lors la pile au lithium qui se situe à l'intérieur de l'appareil.

### **Changez pile de la carte :**

Attention, les données qui se trouvent sur votre carte mémoire risquent de s'effacer.

Vous devez :

- charger ces données dans le TENOR
- changer la pile de la carte
- réécrire les données sur la carte.

### **D'abord confirmer :**

confirmez votre dernière opération avant de continuer.

### **Déjà 3 reg. en corr. somme :**

vous avez déjà attribué 3 registres en mode correction somme, il est impossible d'en attribuer d'autres.

### **Dernier pas :**

vous êtes arrivé au dernier pas d'un chenillard ou d'un effet spécial.

### **Doit être une mem. "couleurs" :**

le numéro que vous venez d'entrer ne correspond pas à une mémoire couleur.

### **Enregistrement en aveugle :**

dans le registre, le levier du potentiomètre n'est pas à 100 %.  
On enregistre toujours le contenu du registre en aveugle et non pas ce qui sort sur scène.

### **Erreur dans "WAIT" :**

Erreur de syntaxe dans la programmation d'un temps d'attente.

### **Impossible avec ch. ou ef. :**

moniteur pas autorisé si le registre contient un effet ou un chenillard.

## **Impossible avec effet :**

cette touche n'est pas autorisée si le registre contient un effet ou un chenillard.

## **Interdit en mode solo :**

L'utilisation de cette touche n'est pas autorisée en mode solo.

## **Maximum 18 circuits inh. :**

Vous avez déjà inhibé 18 circuits.

Il ne vous est pas possible d'en inhiber un supplémentaire.

## **Mémoire couleur :**

la mémoire que vous appelez est une mémoire couleur.

## **Mémoire de commande :**

la mémoire que vous appelez est une mémoire de commande.

## **Mémoire inexistante :**

la mémoire que vous appelez n'existe pas, sélectionnez un autre numéro de mémoire.

## **Mémoire occupée :**

la mémoire dans laquelle vous souhaitez enregistrer est déjà occupée, confirmez l'enregistrement si vous désirez remplacer son contenu ou sélectionnez un autre numéro de mémoire.

Vous pouvez visualiser les numéros de mémoires déjà utilisées en cliquant l'icône MEM UTI.

## **Mémoire pleine :**

Vous pouvez créer un maximum de 254 mémoires.

## **Mémoire protégée :**

la mémoire dans laquelle vous souhaitez enregistrer est protégée et ne peut être utilisée, tournez la clef pour lever la protection.

## **Mem. suivante n'existe pas :**

vous êtes arrivé à la dernière mémoire.

## **Pas possible avec plus.reg. :**

fonction impossible avec plusieurs registres.

## **Pas possible en inhibition. :**

fonction non autorisée en mode inhibition.

## **Possible uniq. en automatique :**

L'enchaînement en fondu n'est possible qu'en séquence automatique.

## **Possible uniq. si mem. existe :**

le registre ne contient pas de mémoire pour la réalisation de la fonction demandée.

## **Potentiomètre à 50 % :**

en mode correction somme, vous accrochez le registre. A ce niveau, les circuits ne sont pas modifiés.

## **Premier pas :**

vous êtes au premier pas d'un chenillard ou d'un effet spécial.

## **Registre en corr. somme :**

vous avez déjà attribué ce registre en mode correction somme, sélectionnez un autre registre.

## **Sélectionnez un chenillard :**

vous devez sélectionner un chenillard pour continuer.

## **Sélectionnez un effet :**

vous devez sélectionner un effet spécial pour continuer.

## **Sélectionnez une mémoire :**

vous devez sélectionner une mémoire pour continuer.

## **Touche inactive :**

cette touche n'a aucune fonction, vous pouvez néanmoins la programmer.

## **Touche non programmée :**

en mode programmation, ce message indique que la touche sélectionnée n'est pas encore programmée.

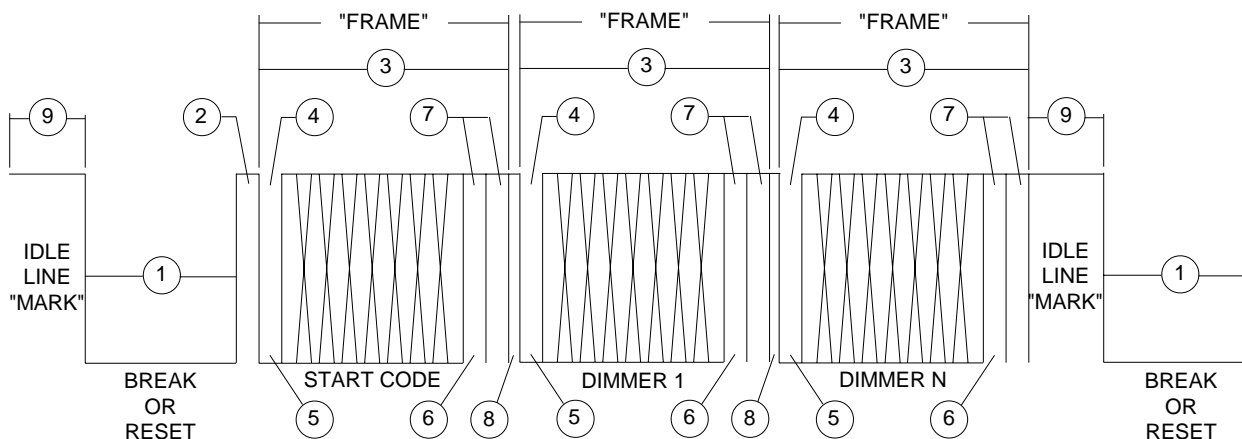
## **Touche programmée :**

en mode programmation, ce message indique que la touche sélectionnée est déjà programmée; continuez si vous désirez modifier son contenu, sinon quitter le mode.

## **"Wait" en cours :**

une programmation avec temps d'attente est déjà en cours.  
Les touches suivant le deuxième temps d'attente seront ignorées.

## GENERAL SPECIFICATION OF DMX512 / 1990 SIGNAL



DESIG	DESCRIPTION	MIN	TYP	MAX	TENOR CHANNEL	TENOR COLOUR	UNIT
1	"SPACE" FOR BREAK	88	88		250 - 1200	300 - 1700	μsec.
2	"MARK BETWEEN BREAK & START CODE	8.00	-	1.00	8 - 16	8 - 16	μsec.
3	FRAME TIME	43.12	44.0	44.48	44	44	μsec.
4	START BIT	3.92	4.0	4.08	4	4	μsec.
5	LEAST SIGNIFICANT DATA BIT	3.92	4.0	4.08	4	4	μsec.
6	MDST SIGNIFICANT DATA BIT	3.92	4.0	4.08	4	4	μsec.
7	STOP BIT	3.92	4.0	4.08	4	4	μsec.
8	"MARK" TIME BETWEEN FRAMES	0	0	1.00	0	0	sec.
9	"MARK" TIME BETWEEN PACKETS	0	-	1.00	44-90 μsec.	530-600 msec.	sec.

### TENOR : other informations

#### TENOR channel

- always 512 channels sent / about 43 messages / sec.

#### TENOR colour

- always 99 channels sent / about 2 messages / sec.

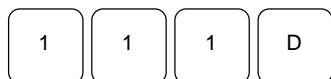
### CONNECTOR PIN-OUT

CONNECTOR PIN-OUT			
CONNECTOR	OUTPUT CHANNELS	OUTPUT COLOURS	INPUT CHANNELS
pin 1	0 V	0 V	0 V
2	-	-	-
3	+	+	+
4	LED t°	N.C.	N.C.
5	N.C.	N.C.	N.C.

# TENOR

## Test

En cas de problème, il vous est possible d'entrer dans un programme de test en tapant la séquence ( touche "D" non programmée) :



Attention, certains tests peuvent effacer l'entièreté de vos mémoires.

On se référera au TECHNICAL MANUAL pour de plus amples renseignements.

Pour sortir du mode "TEST", coupez et rallumez la machine.