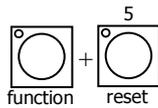


# MAXIM – Manuel Rapide

## Généralités

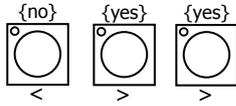


### Réinitialisation

Maintenez [function] appuyée et tapez [reset]

L'afficheur demande : "System reset ? "

appuyez sur [no]



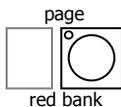
L'afficheur demande : "Total reset ? "

appuyez sur [yes]

L'afficheur demande : "Reset will clear all memories - continue ? "

appuyez sur [yes]

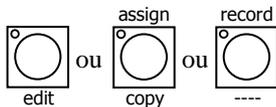
La réinitialisation totale efface toutes les mémoires et sélectionne le mode préparation.



### Voir le type d'objet enregistré dans les mémoires :

Maintenir appuyée la touche [page red bank].

Si la palette appelée contient des scènes, les touches flash/assign concernées s'éclairent ; les registres de restitution clignotent rapidement s'il contiennent des chenillards et doucement s'il s'agit de blocs de mémoires ; les registres de restitution vides ne s'éclairent pas.

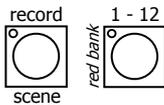


### Voir le contenu des registres :

Appuyez sur [edit], [assign copy] ou sur une touche [record].

Les touches flash/assign des registres de restitution clignotent deux fois avant d'indiquer leur contenu comme ci dessus. Si vous changez de page alors que vous êtes en mode "edit", "assign copy" ou record, le contenu de chaque page est indiqué.

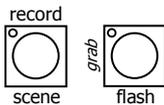
## Enregistrement



### Enregistrement d'une scène :

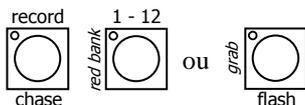
Appuyez sur [record scene] puis une des touches [flash/assign] du registre rouge.

Enregistre l'état actif comme une scène.



### Capturer la sortie dans le registre grab master :

Appuyez sur [record scene] puis la touche [flash] du registre grab.



### Enregistrer un chenillard :

Appuyez sur [record chase] puis une des touches [flash/assign] du registre rouge ou la touche [flash] du registre grab.

Chaque pas est constitué par une scène déjà enregistrée ou un "instantané" de l'état en sortie du Maxim.



Ajouter une scène comme pas :

Appuyez sur une des touches [flash/assign] du registre rouge.



Enregistrer un instantané de la sortie comme pas :

Appuyez sur [record scene].

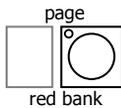
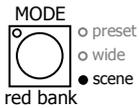
Ajoutez des pas comme ci dessus.



Terminer le chenillard :

Appuyez sur [record chase]

# MAXIM – Manuel Rapide



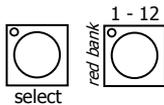
## Restitution d'une scène ou d'un chenillard :

Appuyez sur [MODE, red bank], jusqu'à ce que le témoin "scène" s'allume, Sélectionnez la page contenant la scène en appuyant sur [page red bank], Montez le général rouge puis le registre de restitution contenant la scène ou le chenillard.



## Contrôle d'une scène ou d'un chenillard :

Appuyez sur [select] pour prendre le contrôle de la restitution. Ne modifie pas la mémoire enregistrée, seulement la manière dont elle est couramment restituée.



Passer de la restitution au contrôle :  
Appuyez sur [select], [flash/assign]



Défilement des paramètres :  
Appuyez sur [function]

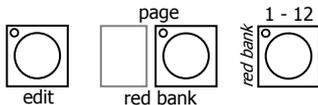


Quitter la fonction :  
Appuyez sur [select] de nouveau

Les changements peuvent être enregistrés en mémoire. Sinon, ces changements seront conservés dans le registre de restitution jusqu'à ce que vous chargiez une autre page dans le registre de restitution : les changements seront alors perdus.

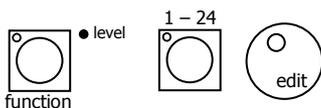
## Voir / Modifier les paramètres d'une mémoire de façon permanente :

Les changements sont également visibles en restitution.



Editer une mémoire :

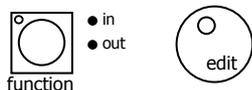
Appuyez sur [edit], [page] (*éventuellement*), [flash/assign] (*mémoire à éditer*).



Voir / Modifier les niveaux des circuits d'une mémoire :

Appuyez sur [function], puis sur une des touches [flash/assign] d'un circuit. Tant que la touche [flash/assign] est appuyée, l'afficheur indique le **n° du circuit**, quand elle est relâchée, l'afficheur indique le **niveau du circuit** en %.

Tournez la roue d'édition (edit) pour modifier le niveau du circuit



Voir / Modifier les temps de montée (in) et de descente (out) :

Appuyez sur [function] et tournez la roue edit pour ajuster le temps



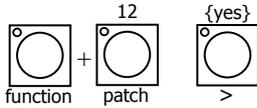
Terminer les modifications :

Appuyez sur [edit] pour désélectionner votre choix. Les changements sont automatiquement enregistrés.

# MAXIM – Manuel Rapide

## Patch

Le pupitre possède deux patches : le patch direct qui est droit (et non modifiable) et le patch éditable (modifiable).



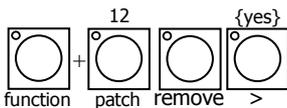
### Activer le patch éditable :

Maintenez [function] appuyée et tapez [patch]

L'afficheur demande : "Activate Patch ? "

appuyez sur [yes]

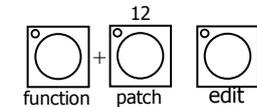
Si vous avez effectué une remise à zéro ou si vous avez supprimé les patches, vous n'aurez rien en sortie, il vous faut donc éditer le patch : Maintenez [function] appuyée et tapez [patch], appuyez sur [edit].



### Effacer le patch éditable :

Maintenez [function] appuyée et tapez [patch]

appuyez sur [remove], [yes]

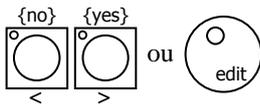


### Patcher des adresses DMX sur des circuits :

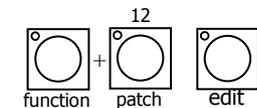
Maintenez [function] appuyée et tapez [patch]

appuyez sur [edit]

Appuyer sur [<] ou [>] ou tournez la roue Edit pour sélectionner une adresse DMX



Appuyez sur la touche [flash/assign] du numéro de circuit.



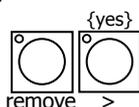
### Dépatcher une adresse DMX de son circuit :

Sélectionnez l'adresse DMX comme ci dessus

Et appuyez sur [remove]

L'afficheur demande : "Delete patch to DMX# ? "

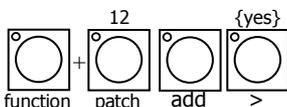
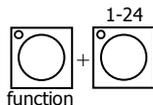
appuyez sur [yes]



### Voir les adresses DMX d'un circuit :

Maintenez [function] appuyée et tapez [flash/assign] du numéro de circuit

A chaque appui sur [flash/assign], l'adresse DMX suivante apparaît.



### Mettre le patch droit 1 = 1 :

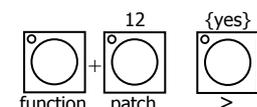
Maintenez [function] appuyée et tapez [patch]

appuyez sur [add]

L'afficheur demande : "Add 1:1 Patch ? "

appuyez sur [yes]

Le patch éditable existant est remplacé.



### Ignorer le patch (patch direct) :

Permet de repasser temporairement en patch droit 1 = 1 sans effacer le patch éditable.

Maintenez [function] appuyée et tapez [patch]

L'afficheur demande : "Patch ON - Bypass ? "

appuyez sur [yes]

Le patch éditable est conservé dans la mémoire. Il est possible d'éditer le patch même s'il est ignoré.

# MAXIM – Manuel Rapide

## Modes chenillard

Contrôler la vitesse :

Tournez la roue d'édition (edit)

Modifier la vitesse de fondu entre les pas :

Appuyez sur [function] jusqu'à ce que les témoins "in" et "out" s'allument, puis tourner la roue d'édition.



Modifier le mode ou la direction :

[step/stop] **Stoppe** un chenillard en cours de défilement

**Avance d'un pas** un chenillard stoppé (dans la direction indiquée par la touche [>] ou [<])

[>] (avant) **Change la direction**, ou **déclenche** un chenillard stoppé

[<] (arrière) **Change la direction**, ou **démarré** un chenillard stoppé

Maintenir [>], appuyer sur [<]

Sélectionne le **mode Aller/Retour**

Maintenir [step/stop], appuyer sur [>]

Sélectionne / désélectionne le **mode Pas à Pas**

[>] Avance d'un pas si [>] clignote

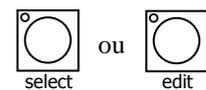
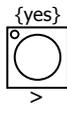
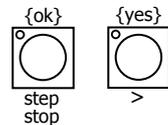
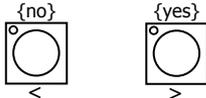
Saute au premier pas si [<] clignote

[<] Recul d'un pas si [<] clignote

Saute au dernier pas si [>] clignote

Quitter la sélection :

Appuyez sur [select] ou [edit]

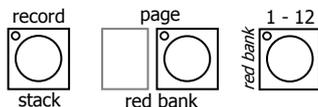


## Bloc de Mémoire

**Enregistrement d'un bloc de mémoires :**

Appuyez sur [record stack], [page] (éventuellement), [flash/assign] (numéro du bloc de mémoires de la palette rouge ou du général grab).

Chaque élément d'un bloc de mémoires est composé d'une scène déjà enregistrée, d'un chenillard ou d'un instantané des niveaux de sortie du pupitre.

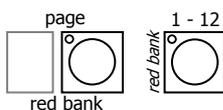


**Ajouter un scène ou un chenillard comme élément du bloc de mémoires :**

Appuyez sur [page] (éventuellement),

[flash/assign] (numéro de scène ou de chenillard)

Les temps de transfert de cet élément seront ceux de la scène.



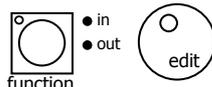
**Enregistrer un instantané (des niveaux en sortie du pupitre) comme élément :**

Appuyez sur [record scene]



Temps de montée (in) et de descente (out) :

Appuyer sur [function] et tournez la roue edit pour ajuster le temps



Verifier une scène :

appuyez sur [edit], [function], [flash/assign] (n° de scène),

