

Foot-C 2

User Manual

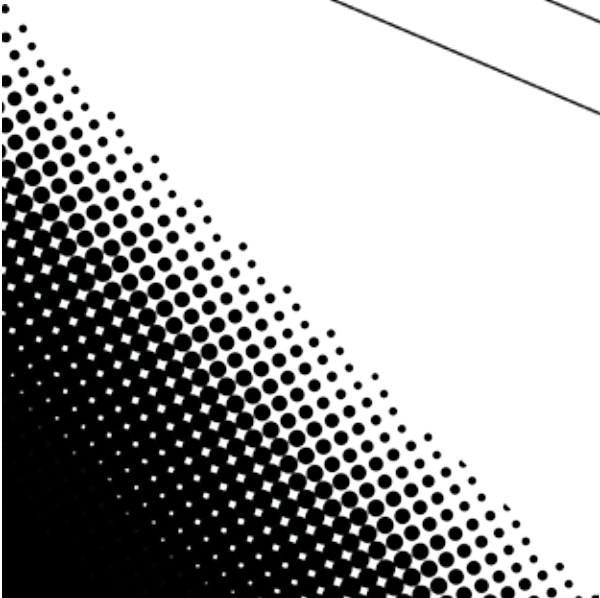
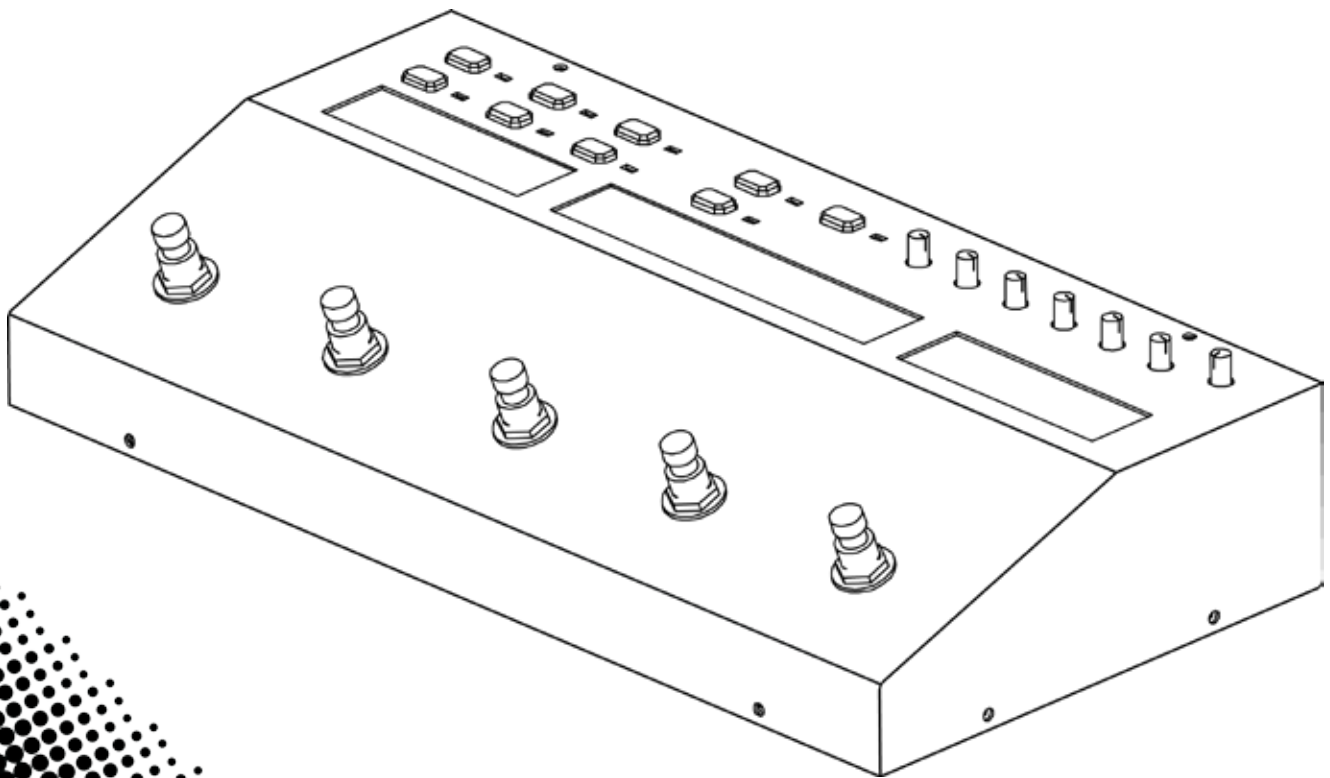


TABLE OF CONTENTS

| | |
|--|-----------|
| 1. Before You Begin | 8 |
| What Is Included | 8 |
| Unpacking Instructions | 8 |
| Claims..... | 8 |
| Text Conventions | 8 |
| Symbols | 8 |
| Disclaimer | 8 |
| Product at a Glance | 9 |
| Safety Notes..... | 9 |
| 2. Introduction | 10 |
| Features | 10 |
| Product Description..... | 10 |
| Mounting | 10 |
| Programming Concepts | 10 |
| Front Panel Overview..... | 11 |
| Front Panel View | 11 |
| Front Panel Controls..... | 11 |
| Control Descriptions | 12 |
| Back Panel View..... | 13 |
| Back Panel Ports | 13 |
| DMX Polarity Switch Diagram..... | 13 |
| Product Dimensions | 13 |
| 3. Setup | 14 |
| AC Power | 14 |
| Mounting | 14 |
| Setting Up the Board..... | 14 |
| DMX Cabling..... | 14 |
| DMX Cabling Diagram..... | 14 |
| Fixture Addressing | 14 |
| 4. Programming | 15 |
| Program Mode | 15 |
| Entering Program Mode..... | 15 |
| Exiting Program Mode | 15 |
| Programming a Scene or Scenes | 16 |
| Editing a Scene or Scenes | 16 |
| Deleting a Scene or Scenes | 16 |
| Programming a Chase | 17 |
| Add Mode | 17 |
| Deleting a Step or Steps in a Chase..... | 18 |
| Edit Mode | 18 |
| 5. Playback | 19 |
| Playback Mode..... | 19 |
| Chase Playback | 19 |
| Speed..... | 19 |
| Fade | 19 |
| Auto Mode | 20 |
| Audio Triggering..... | 20 |
| Blackout | 20 |
| Tap Sync | 20 |
| Manual Override..... | 20 |

| | |
|--|-----------|
| MIDI Operation | 21 |
| MIDI Map | 21 |
| 6. Maintenance | 22 |
| Product Maintenance | 22 |
| 7. Technical Specifications..... | 22 |
| Returns | 23 |
| 1. Antes de empezar..... | 24 |
| Qué va incluido | 24 |
| Instrucciones de desembalaje | 24 |
| Reclamaciones | 24 |
| Convenciones de texto..... | 24 |
| Símbolos | 24 |
| Exención de responsabilidad | 24 |
| El producto de un vistazo..... | 25 |
| Notas de seguridad | 25 |
| 2. Introduction | 26 |
| Características | 26 |
| Descripción del producto..... | 26 |
| Montaje..... | 26 |
| Conceptos de programación..... | 26 |
| Vista general del panel frontal | 27 |
| Vista del panel frontal | 27 |
| Controles del panel frontal..... | 27 |
| Descripciones del control..... | 28 |
| Vista del panel posterior | 29 |
| Puertos del panel posterior..... | 29 |
| Diagrama de conmutador de polaridad DMX | 29 |
| Dimensiones del producto | 29 |
| 3. Instalación | 30 |
| Corriente alterna | 30 |
| Montaje..... | 30 |
| Instalación de la mesa | 30 |
| Cableado DMX..... | 30 |
| Diagrama de cableado DMX..... | 30 |
| Asignación de dirección al aparato | 30 |
| 4. Programación | 31 |
| Modo Programa | 31 |
| Entrar en el modo Programa | 31 |
| Salir del modo de programa. | 31 |
| Programar una escena o escenas | 31 |
| Editar una escena o escenas | 31 |
| Borrar una escena o escenas..... | 32 |
| Programar una secuencia | 33 |
| Modo Añadir | 33 |
| Borrar un paso o varios pasos en una secuencia | 34 |
| Modo Edición | 34 |
| 5. Reproducción | 35 |
| Modo Reproducción | 35 |
| Reproducción de secuencia..... | 35 |
| Velocidad | 35 |
| Fade | 35 |
| Modo Automático | 36 |

| | |
|--|-----------|
| Activación por audio..... | 36 |
| Blackout | 36 |
| Tap Sync (sincronización al toque) | 36 |
| Control manual..... | 36 |
| Funcionamiento MIDI | 37 |
| Mapa MIDI | 37 |
| 6. Mantenimiento..... | 38 |
| Mantenimiento del producto..... | 38 |
| 7. Especificaciones técnicas | 38 |
| Devoluciones..... | 39 |
| 1. Avant de commencer | 40 |
| Contenu..... | 40 |
| Instructions de déballage | 40 |
| Réclamations..... | 40 |
| Conventions de Texte | 40 |
| Symboles | 40 |
| Clause de non Responsabilité | 40 |
| Bref descriptif de l'unité | 41 |
| Consignes de Sécurité | 41 |
| 2. Introduction | 42 |
| Caractéristiques | 42 |
| Description de l'appareil..... | 42 |
| Montage | 42 |
| Concept de Programmation | 42 |
| Vue d'ensemble du panneau frontal | 43 |
| Vue du panneau avant..... | 43 |
| Commandes du panneau avant..... | 43 |
| Description des commandes | 44 |
| Vue du panneau arrière..... | 45 |
| Ports du panneau arrière..... | 45 |
| DMX Polarity Switch Diagram..... | 45 |
| Dimensions de l'appareil | 45 |
| 3. Installation | 46 |
| Alimentation CA | 46 |
| Montage | 46 |
| Configuration de la console | 46 |
| Câblage DMX..... | 46 |
| Schéma de câblage DMX..... | 46 |
| Adressage des projecteurs | 46 |
| 4. Programmation..... | 47 |
| Mode programmation..... | 47 |
| Passer en mode programmation..... | 47 |
| Sortie du Mode Programmation | 47 |
| Programmation d'une ou plusieurs scènes..... | 48 |
| Édition d'une ou plusieurs scènes | 48 |
| Suppression d'une ou plusieurs scènes | 48 |
| Programmation d'un chenillard..... | 49 |
| Mode ajout..... | 49 |
| Supprimer un ou plusieurs pas dans un chenillard | 50 |
| Mode édition | 50 |
| 5. Lecture | 51 |
| Mode lecture | 51 |

| | |
|--|-----------|
| Lecture de chenillards | 51 |
| Vitesse..... | 51 |
| Fondu (Fade) | 51 |
| Mode automatique | 52 |
| Déclenchement audio..... | 52 |
| Noir général..... | 52 |
| Tap Sync (Synchro par pression) | 52 |
| Forçage manuel | 52 |
| Fonctionnement MIDI | 53 |
| Configuration MIDI..... | 53 |
| 6. Entretien | 54 |
| Entretien de l'appareil | 54 |
| 7. Spécifications techniques | 54 |
| Renvois | 55 |
| 1. Erste Schritte..... | 56 |
| Packungs-inhalt..... | 56 |
| Anweisungen für das Auspacken..... | 56 |
| Schadens-meldung..... | 56 |
| Text-konventionen..... | 56 |
| Symbole | 56 |
| Haftungs-ausschluss..... | 56 |
| Produkt-überblick | 57 |
| Sicherheits-hinweise | 57 |
| 2. Einleitung..... | 58 |
| Eigenschaften | 58 |
| Produkt-beschreibung..... | 58 |
| Montage | 58 |
| Programmierungs-konzepte | 58 |
| Übersicht Bedienfeld Vorderseite | 59 |
| Ansicht des vorderen Bedienfelds | 59 |
| Steuerungs-möglichkeiten vorderes Bedienfeld | 59 |
| Beschreibungen der Steuerungs-funktionen..... | 60 |
| Ansicht des rückwärtigen Bedienfelds | 61 |
| Anschlüsse des rückwärtigen Bedienfelds..... | 61 |
| DMX-Polaritäts-schalter – Diagramm | 61 |
| Abmessungen des Produkts | 61 |
| 3. Einrichten des Geräts | 62 |
| Wechselstrom | 62 |
| Montage | 62 |
| Einrichten des Geräts..... | 62 |
| DMX-Verkabelung..... | 62 |
| Übersicht DMX-Verkabelung | 62 |
| Adressierung des Geräts | 62 |
| 4. Programmierung | 63 |
| Programm-Modus | 63 |
| Aufrufen des Programm-Modus..... | 63 |
| Beenden des Programm-Modus..... | 63 |
| Programmieren einer Szene oder mehrerer Szenen | 64 |
| Bearbeiten einer Szene oder mehrerer Szenen | 64 |
| Löschen einer Szene oder mehrerer Szenen | 64 |
| Program-mieren eines Chase | 65 |
| Hinzufügen-Modus..... | 65 |

| | |
|---|-----------|
| Löschen eines oder mehrerer Schritte in einem Chase | 66 |
| Bearbeitungs-Modus | 66 |
| 5. Wiedergabe | 67 |
| Wiedergabe-Modus | 67 |
| Wiedergabe von Chases | 67 |
| Geschwindigkeit | 67 |
| Fade | 67 |
| Auto-Modus | 68 |
| Audio-Auslösung | 68 |
| Verdunkelung | 68 |
| Tap Sync | 68 |
| Manueller Vorrang | 68 |
| MIDI-Betrieb | 69 |
| MIDI-Zuordnung | 69 |
| 6. Wartung | 70 |
| Wartung des Geräts | 70 |
| 7. Technische Daten | 70 |
| Reklamationen | 71 |
| 1. Voordat u begint | 72 |
| Wat is er inbegrepen | 72 |
| Uitpak-instructies | 72 |
| Claims | 72 |
| Tekst-conventies | 72 |
| Symbolen | 72 |
| Disclaimer | 72 |
| Product in het kort | 73 |
| Veiligheids-instructies | 73 |
| 2. Inleiding | 74 |
| Eigen-schappen | 74 |
| Product-beschrijving | 74 |
| Montage | 74 |
| Programmerings-concepten | 74 |
| Overzicht van het voorpaneel | 75 |
| Voorpaneel-aanzicht | 75 |
| Bedienings-elementen van het voorpaneel | 75 |
| Beschrijvingen van de bedienings-elementen | 76 |
| Achterzijde Aanzicht | 77 |
| Poorten op het achterpaneel | 77 |
| Diagram van de DMX-polariteits-schakelaar | 77 |
| Afmetingen van het product | 77 |
| 3. Instelling | 78 |
| AC-stroom | 78 |
| Montage | 78 |
| Instellen van het bord | 78 |
| DMX-kabels | 78 |
| DMX-kabeldiagram | 78 |
| Adressering van de armatuur | 78 |
| 4. Programmeren | 79 |
| Programmerings-modus | 79 |
| Naar de programmerings-modus gaan | 79 |
| De programmerings-modus afsluiten | 79 |
| Programmeren van een scène of scènes | 80 |

| | |
|---|-----------|
| Bewerken van een scène of scènes | 80 |
| Verwijderen van een scène of scènes | 80 |
| Programmeren van een achtervolging | 81 |
| Toevoegings-modus | 81 |
| Een stap of stappen in een achtervolging verwijderen..... | 82 |
| Modus bewerken | 82 |
| 5. Afspelen | 83 |
| Afspeelmodus | 83 |
| Afspelen van een achtervolging | 83 |
| Snelheid | 83 |
| Fade | 83 |
| Automodus | 84 |
| Audio-triggering | 84 |
| Blackout | 84 |
| Tap Sync | 84 |
| Handbediening | 84 |
| MIDI-bediening..... | 85 |
| MIDI Map | 85 |
| 6. Onderhoud..... | 86 |
| Product-onderhoud | 86 |
| 7. Technische Specificaties..... | 86 |
| Retouren | 87 |
| Contact Us | 88 |

1. BEFORE YOU BEGIN

What Is Included

- Foot-C 2
- External Power Supply
- Warranty Card
- Quick Reference Guide

Unpacking Instructions

Carefully unpack the product immediately and check the container to make sure all the parts are in the package and are in good condition.

Claims




If the box or the contents (the product and included accessories) appear damaged from shipping, or show signs of mishandling, notify the carrier immediately, not Chauvet. Failure to report damage to the carrier immediately may invalidate your claim. In addition, keep the box and contents for inspection.

For other issues, such as missing components or parts, damage not related to shipping, or concealed damage, file a claim with Chauvet within 7 days of delivery.

Text Conventions

| Convention | Meaning |
|-----------------|--|
| 1—512 | A range of values |
| 50/60 | A set of values of which only one can be chosen |
| Settings | A menu option not to be modified |
| Menu > Settings | A sequence of menu options to be followed |
| <ENTER> | A key to be pressed on the product's control panel |
| ON | A value to be entered or selected |

Symbols

| Symbol | Meaning |
|---|---|
|  | Critical installation, configuration, or operation information. Not following these instructions may make the product not work, cause damage to the product, or cause harm to the operator. |
|  | Important installation or configuration information. The product may not function correctly if this information is not used. |
|  | Useful information. |

Disclaimer

Chauvet believes that the information contained in this manual is accurate in all respects. However, Chauvet assumes no responsibility and specifically disclaims any and all liability to any party for any loss, damage or disruption caused by any errors or omissions in this document, whether such errors or omissions result from negligence, accident or any other cause. Chauvet reserves the right to revise the content of this document without any obligation to notify any person or company of such revision, however, Chauvet has no obligation to make, and does not commit to make, any such revisions. Download the latest version from www.chauvetlighting.com.

The works of authorship contained in this manual, including, but not limited to, all design, text and images are owned by Chauvet.

© Copyright 2016 Chauvet & Sons, LLC. All rights reserved.

Electronically published by Chauvet in the United States of America.

CHAUVET, the Chauvet logo, and Foot-C 2 are registered trademarks or trademarks of Chauvet & Sons LLC. (d/b/a Chauvet and Chauvet Lighting) in the United States and other countries. Other company and product names and logos referred to herein may be trademarks of their respective companies.

Product at a Glance

| | | | |
|---------------|---|---------------------------|---|
| Use on Dimmer | X | Auto Programs | X |
| Outdoor Use | X | Auto-ranging Power Supply | P |
| Sound-Active | P | Replaceable Fuse | X |
| DMX | P | User-Serviceable | X |
| Master/Slave | X | | |

Safety Notes

Please read the following Safety Notes carefully before working with the product. The Notes include important safety information about installation, usage, and maintenance.



- Always connect the product to a grounded circuit to avoid the risk of electrocution.
- Always disconnect the product from the power source before cleaning.
- Make sure the power cord is not crimped or damaged.
- Never disconnect the product from power by pulling or tugging on the cord.
- Make sure there are no flammable materials close to the product when operating.
- Do not touch the product's housing when operating because it may be very hot.



- The product is not intended for permanent installation.
- Always make sure that the voltage of the outlet to which you are connecting the product is within the range stated on the decal or rear panel of the product.
- The product is for indoor use only! (IP20) To prevent risk of fire or shock, do not expose the product to rain or moisture.
- Always install the product in a location with adequate ventilation, at least 20 in (50 cm) from adjacent surfaces.
- Never connect the product to a dimmer.
- Never carry the product from the power cord.
- The maximum ambient temperature (Ta) is 104 °F (40 °C). Do not operate the product at higher temperatures.
- In the event of a serious operating problem, stop using the product immediately.
- Never try to repair the product. Repairs carried out by unskilled people can lead to damage or malfunction. Please contact the nearest authorized technical assistance center.
- To eliminate unnecessary wear and improve its lifespan, during periods of non-use completely disconnect the product from power via breaker or by unplugging it.



Keep this User Manual for future use. If you sell the product, be sure that they also receive this document.

2. INTRODUCTION

Features

- Controls up to 6 fixtures, up to 36 channels total
- Designed to work with fixtures that have up to 6 channels
- Guitar pedal-style buttons
- Create and control a full light show of chases, scenes, fades, and more
- Built-in Tap Sync, Auto, and Sound modes
- MIDI input
- Direct audio line input for triggering scenes
- Fits in the CHS-25 VIP Gear Bag

Product Description

Foot-C 2 is a compact 36-channel DMX foot controller that can control up to 6 six-channel fixtures and store 12 sets of chases with up to 24 steps each. Ideal for 6-channel fixtures, it has rugged guitar pedal-style buttons that can trigger Automated and Sound-Active modes, as well as control chases and scenes. LED displays make it easy to navigate the controller in any environment. Improved software offers more versatility and makes it simpler than ever to shift between scenes or to blackout fixtures instantly.

Mounting Programming Concepts

The Foot-C 2 is designed with 4 rubber feet so it can be placed on a table top for programming, and then floor-mounted for playback. The product is not rack-mountable.

The Foot-C 2 uses DMX addressing and values to control products. See [Fixture Addressing](#) for more information.

Looks are created by using the faders to send DMX values to the products. The looks are saved into scenes or as steps in chases. The scenes and chases are played back at different speeds and with different types of triggers.

- Looks are created in Program mode. The products are selected with the fixture buttons. The knobs are moved to control the products and create looks. Then the looks are saved to scenes or chases with the program button. See [Programming](#) for more information.
- Scenes and chases are played back in Playback mode. Timing of playback is set with the speed and time functions, audio triggers, the Tap Sync function, or MIDI input. See [Playback](#) for more information.

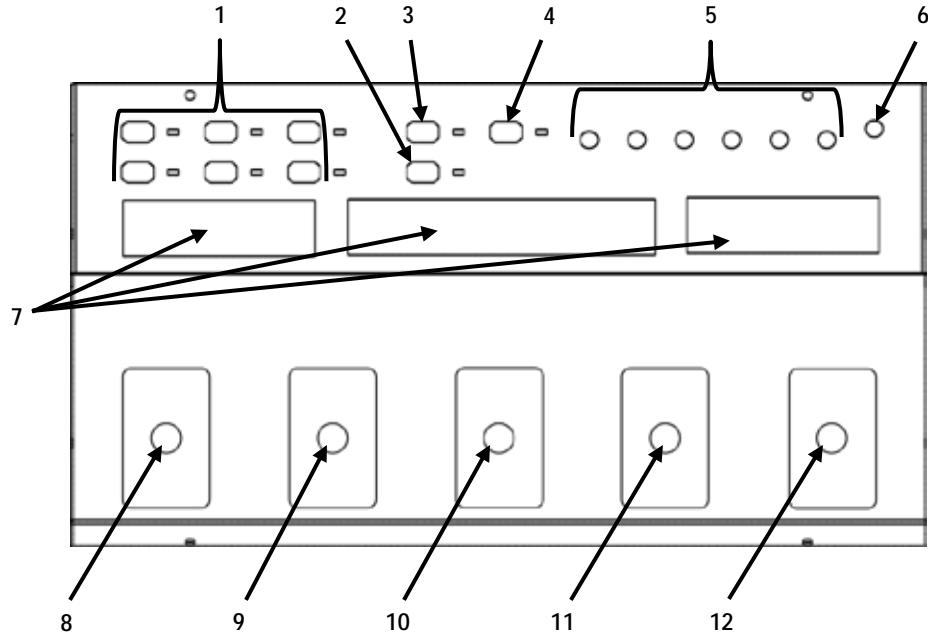


Looks can be created in playback mode, but they cannot be saved.

Front Panel Overview

The Foot-C 2 is laid out with the **Fixture** buttons (<1>–<6>) on the top left, the color and sensitivity knobs on the top right, the LED displays along the middle, and the guitar pedal-style buttons along the bottom. The rear panel of the product has the ports and power connection. See [Back Panel View](#) for information about the back panel and its ports.

Front Panel View

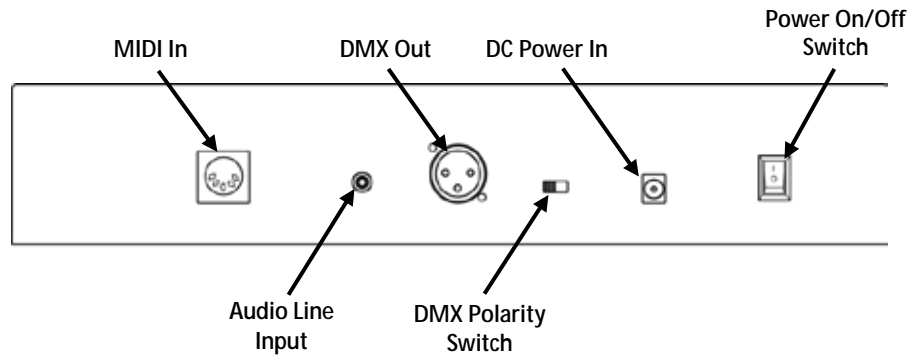


Front Panel Controls

| Item | Button or Knob |
|------|--|
| 1 | Fixture selection buttons 1–6 with indicator LEDs |
| 2 | Program button |
| 3 | Blackout button |
| 4 | Delete button/MIDI channel select. LED indicator will light orange when in MIDI selection mode. |
| 5 | Color/control knobs: red, green, blue, amber, white, and UV |
| 6 | Audio sensitivity knob |
| 7 | Displays |
| 8 | Mode pedal-style button - switches between chases and scenes |
| 9 | Up (Auto) pedal-style button - navigates upward through a list or increases numerical value when in a function or enables auto mode |
| 10 | Down (Music) pedal-style button - navigates downward through a list or decreases numerical value when in a function or enables music (sound active) mode |
| 11 | Enter (TAPSYNC) pedal-style button – sets/enables the currently selected value or enables Tap Sync mode |
| 12 | BLACKOUT / FUNCTION pedal-style button. Also toggles program modes. |

| Control Descriptions | Button or Fader | Description |
|----------------------|---|--|
| | FIXTURE <1>–<6> | Buttons that select lights to control and set the default DMX addresses of the channel faders. The corresponding LEDs indicate when a light is selected. Note: These buttons are inclusive. Pressing one, then another, selects both lights. To deselect a light, press it again and make sure the LED indicator is off. |
| | BLACKOUT | The <BLACKOUT> button will darken all fixtures. To turn blackout off, press the <BLACKOUT> button again. The <BLACKOUT / FUNCTION> pedal will also activate and deactivate the blackout feature. |
| | PROGRAM | Button used to enter the programming mode. Allows you to program a scene, chase, or sequence thereof. |
| | DELETE | Button used to delete scenes individually. Delete a scene by pressing and holding the <DELETE> button until the LED display flashes. <DELETE> button also controls the MIDI channel select. |
| | Color/Control Knobs | Knobs to control the manual adjustment of red, green, blue, amber, white and UV (000–255); or the DMX channel of the Fixtures 1–6. |
| | Audio Sensitivity Knob | Knob that adjusts the board's sensitivity to sound and music. |
| | LED Displays | Display that shows various types of information about current selections and whether it is in Program or Playback mode: <ul style="list-style-type: none"> • Blackout - indicates that blackout is active and the board is not sending DMX signals. • Program - indicates that the board is in Program mode. • Music - indicates that the board is in Music Trigger mode. • Auto - indicates that the board is in Auto Trigger mode. • Chase - shows the current chase in Playback or Program mode. • Scene - shows the current scene in Playback or Program mode. |
| | <MODE> Pedal Button | Button that switches between Chase mode and Scenes mode. |
| | <UP> (AUTO) Pedal Button | Button that moves up through banks of scenes, or up through the steps in a chase. Also used to enable Auto mode, to automatically play back chases or scenes. |
| | <DOWN> (MUSIC) Pedal Button | Button that moves down through banks of scenes, or down through the steps in a chase. Also used to enable Music mode, to sets scenes/steps in chases to respond to audio triggers from a source. |
| | < ENTER (TAPSYNC)> Pedal Button | Button used while programming to switch between the Speed and Fade functions, or to confirm a selection. Hold to activate the Tap Sync feature. <ul style="list-style-type: none"> • While in Tap Sync mode, press the <UP> or <DOWN> pedal buttons to the beat to set your chase timing. |
| | <BLACKOUT / FUNCTION> Pedal Button | Button used in playback to quickly switch between Music mode, Auto mode, or to blackout all fixtures. <ul style="list-style-type: none"> • To turn the blackout off, you must press <BLACKOUT / FUNCTION> pedal button again. Also used for toggling program modes. With program activated, press to switch between Add and Edit . |

Back Panel View

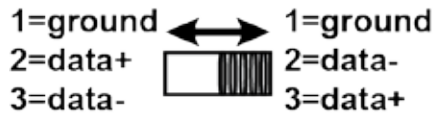


Back Panel Ports

| Port | Function |
|---------------------|---|
| MIDI In | 5-pin MIDI port for connecting a MIDI signal. |
| DMX Out | 3-pin DMX port for connecting to other products. |
| DC Power In | Connects to the external power supply. |
| Power On/Off Switch | Toggle switch that turns the Foot-C 2 on and off. |
| Audio Line Input | RCA Input for external audio triggering. |
| DMX Polarity Switch | Toggle switch for changing DMX polarity. |

DMX Polarity Switch Diagram

DMX Polarity Switch



DMX Out

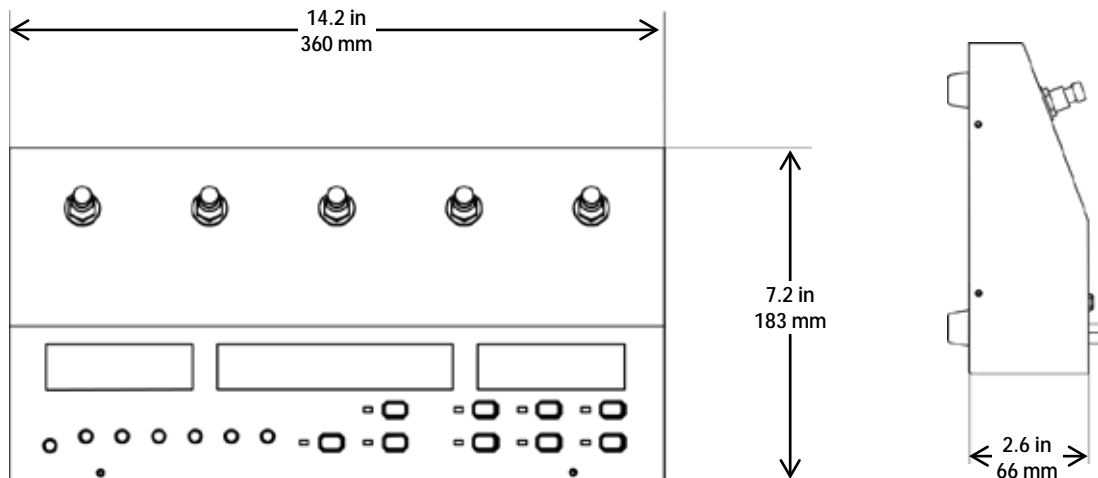


All Chauvet lights use a negative pin 2 and positive pin 3, so the polarity switch should be set as shown above—towards the DMX Control Out port. Other manufacture's lights might be different.



For more information about DMX, download the DMX Primer from www.chauvetlighting.com.

Product Dimensions



3. SETUP

AC Power

The Foot-C 2 has an external auto-ranging power supply and it can work with an input voltage range of 100 to 240 VAC, 50/60 Hz. To determine the product's power requirements (circuit breaker, power outlet, and wiring), use the current value listed on the label affixed to the power supply's back panel, or refer to the product's specifications chart. The listed current rating indicates the product's average current draw under normal conditions.



- **Always connect the product to a protected circuit (circuit breaker or fuse). Make sure the product has an appropriate electrical ground to avoid the risk of electrocution or fire.**
- **To eliminate unnecessary wear and improve its lifespan, during periods of non-use completely disconnect the product from power via breaker or by unplugging it.**



- **Never connect the product to a rheostat (variable resistor) or dimmer circuit, even if the rheostat or dimmer channel serves only as a 0 to 100% switch.**

Mounting

The Foot-C 2 is designed only for floor or table mounting. Make sure adequate ventilation is provided around the product.

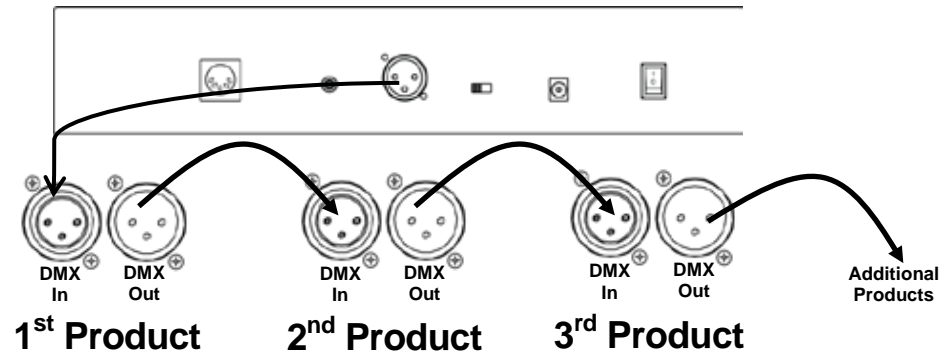
Setting Up the Board

In order to use the controller it must be connected to the products with DMX cables and the products must be addressed correctly. The sections below described DMX cabling and DMX addressing.

DMX Cabling

DMX cabling is required to get DMX values from the board to the products. Connect the DMX cable from the DMX Out of the board to the DMX In of the first product in the rig. Then connect another DMX cable from the DMX Out of the first product in the rig to the DMX In of the next product. Continue connecting until all the products are connected.

DMX Cabling Diagram



Fixture Addressing

The Foot-C 2 uses DMX addressing. The Foot-C 2 controls lights with specific DMX addresses and the lights must be addressed correctly for the Foot-C 2 to control them. More than one light can have the same DMX address, but lights with the same DMX address should be the same type of light.

Below is a chart showing the Foot-C 2 DMX addresses and the corresponding fixture buttons:

| FIXTURE Button | Starting Address | Range |
|----------------|------------------|-------|
| <1> | 1 | 1-6 |
| <2> | 7 | 7-12 |
| <3> | 13 | 13-18 |
| <4> | 19 | 19-24 |
| <5> | 25 | 25-30 |
| <6> | 31 | 31-36 |



This product has program memory. All looks exist not only during the current session, but can also be saved or recalled after switching the power OFF.

4. PROGRAMMING

Program Mode Program mode is used to program for playback. In Program mode, lighting looks are created and saved for playback. There are three parts to programming for playback.

- Programming lights: selecting and controlling them to create looks.
- Programming scenes: saving the looks into scenes.
or
- Programming chases: saving the looks into steps in a chase.

The next section describes how to program lights, scenes, and chases, and how to modify and delete scenes and chases.



Output can be adjusted in Playback mode, but the looks created in Playback mode cannot be saved to memory.

Entering Program Mode To enter program mode, do the following:

1. Turn the board on.
2. Press and hold **<PROGRAM>** for three seconds.
3. The program indicator light, next to the **<PROGRAM>** button, will light up.
4. Release **<PROGRAM>**.

Exiting Program Mode To exit program mode, follow the instructions below:

1. Press and hold **<PROGRAM>** for three seconds.
2. The program indicator light, next to the **<PROGRAM>** button, will turn off.
3. Release **<PROGRAM>**.

Programming a Scene or Scenes

The Foot-C 2 has one bank of scenes, separate from the chase banks, for saving and playing back recorded scenes. To record a scene, follow the instructions below:

1. Enter program mode.
2. Press **<MODE>** until the left display reads **SCENE**.
3. Use **<UP>** and **<DOWN>** to select the desired scene.
4. Use buttons **<1>**–**<6>** to select the fixture(s) to be programmed.
5. Use the **Color/Number** knobs to set the desired output.
6. Repeat steps 4 and 5 until all fixtures output as desired.
7. Press **<PROGRAM>**. The displays will flash, showing the scene was saved.
8. Repeat steps 3–7 for up to 24 scenes.
9. Exit program mode.



Scenes are intended to be used for static looks, as opposed to chases which are intended for changing looks.

Editing a Scene or Scenes

After being recorded, any scene can be re-programmed. To edit a scene, do the following:

1. Enter program mode.
2. Press **<MODE>** until the left display reads **SCENE**.
3. Use **<UP>** and **<DOWN>** to select the scene to be edited.
4. Use buttons **<1>**–**<6>** to select the fixture(s) to be programmed.
5. Use the **Color/Number** knobs to set the desired output.
6. Repeat steps 4 and 5 until all fixtures output as desired.
7. Press **<PROGRAM>**. The displays will flash, showing the scene was saved.
8. Repeat steps 3–7 for all scenes that require editing.
9. Exit program mode.



Looks created or edited in program mode will not be stored in the system memory until **<PROGRAM> has been pressed.**

Deleting a Scene or Scenes

To delete a scene, do the following:

1. Enter program mode.
2. Press **<MODE>** until the left display reads **SCENE**.
3. Use **<UP>** and **<DOWN>** to select the scene to be deleted.
4. Press and hold **<DELETE>** for three seconds. The displays will flash, indicating the scene was deleted.
5. Release **<DELETE>**.
6. Repeat steps 3–5 until all desired scenes have been deleted.
7. Exit program mode.



Deleted scenes cannot be restored.

Programming a Chase

Chase mode gives the user access to a bank of 12 chases, each with up to 24 steps. The distinction between chases and scenes allows the user to switch between moving chases and static scenes at will.

Add Mode

Add mode allows the user to record new steps in a chase, either to a previously unrecorded chase, or to an already established chase. To program a chase:

1. Enter program mode.
2. Press **<MODE>** until the left display reads **CHASE**.
3. Press and hold **<BLACKOUT / FUNCTION>** until the display on the right reads **Add**.
4. Use **<ENTER (TAPSYNC)>** to scroll through the chase bank until the desired chase is selected.
A chase with no recorded steps will show **_ _ 00/00** (chase 1–12 step 0 out of 0) on the middle display.
5. Use buttons **<1>**–**<6>** to select the fixture(s) to be programmed.
6. Use the **Color/Number** knobs to set the desired output.
7. Repeat steps 5 and 6 until all fixtures output as desired.
8. Press **<PROGRAM>**. The displays will flash, showing the step was saved. The product will automatically move on to the next step.
The last step that was saved to memory will show on the middle display. For example: **03 03/03** (chase 3, step 3 of 3) will change to **03 04/04** (chase 3, step 4 of 4) after pressing **<PROGRAM>**, indicating the next step to be programmed will be **03 05/05** (chase 3, step 5 of 5).
9. Repeat steps 5–8 for up to 24 steps.
10. Exit program mode.

To add a step in the middle of a chase:

1. Enter program mode.
2. Press **<MODE>** until the left display reads **CHASE**.
3. Press and hold **<BLACKOUT / FUNCTION>** until the display on the right reads **Add**.
4. Use **<ENTER (TAPSYNC)>** to scroll through the chase bank until the desired chase is selected.
5. Use **<UP>** and **<DOWN>** to select the step *before* the step to be inserted.
6. Use buttons **<1>**–**<6>** to select the fixture(s) to be programmed.
7. Use the **Color/Number** knobs to set the desired output.
8. Repeat steps 6 and 7 until all fixtures output as desired.
9. Press **<PROGRAM>**. The displays will flash, showing the inserted step was saved. The middle display will indicate the inserted step. For example, if the display read **01 07/13** before pressing **<PROGRAM>**, it will read **01 08/14** after saving the new step.



Chases are intended to be used for changing looks, as opposed to scenes which are intended for static looks

Deleting a Step or Steps in a Chase

To delete a step or steps in a chase, do the following:

1. Enter program mode.
2. Press **<MODE>** until the left display reads **CHASE**.
3. Use **<ENTER (TAPSYNC)>** to select the chase to be shortened.
4. Use **<UP>** and **<DOWN>** to select the step to be deleted.
5. Press and hold **<DELETE>** for three seconds. The displays will flash, indicating the step was deleted. All steps after the deleted step will move down the queue to replace it. For example: If step 3 is deleted, step 4 will become step 3, step 5 will become step 4, etc.
6. Release **<DELETE>**.
7. Repeat steps 4–6 until all desired steps have been deleted.
8. Exit program mode or continue programming chases/scenes.



Deleted steps cannot be restored without redesigning the look.

Edit Mode

To edit a step or steps in a chase, follow the instructions below:

1. Enter program mode.
2. Press **<MODE>** until the left display reads **CHASE**.
3. Press **<BLACKOUT / FUNCTION>** until the display on the right reads **Edit**.
4. Use **<ENTER (TAPSYNC)>** to select the chase to be edited.
5. Use **<UP>** and **<DOWN>** to select the step to be edited.
6. Use buttons **<1>**–**<6>** to select the fixture(s) to be programmed.
7. Use the **Color/Number** knobs to set the desired output.
8. Repeat steps 6 and 7 until all fixtures output as desired.
9. Press **<PROGRAM>** to record the changes. The displays will flash, indicating the changes were saved.
10. Repeat steps 5–9 until all desired changes to this chase are completed.
11. Edit another chase or exit program mode.

5. PLAYBACK

Playback Mode Playback is used to play back saved scenes and chases. It is the mode to use when the show is happening. In playback mode, the saved scenes and chases are triggered to play back. There are four playback types:

- **Scene Playback - Playing back saved scenes.**
- **Chase Playback - Playing back saved chases.**
- **MIDI Playback - Using a MIDI input signal to play back scenes and chases.**
- **Live Playback - Controlling the outputs without the use of scenes or chases. Not recommended.**



To operate any of the modes that offer amber, white, or UV color options, the selected fixture must be capable of outputting that corresponding color light.

Chase Playback Chase playback triggers a specific chase (1–12) for playback with auto, audio, MIDI, or Tap Sync triggering. The middle display shows the selected chase, the current step, and the total number of steps in that chase.

To enter Chase Playback mode, press **<MODE>**. Chase 1 will automatically be selected. Use **<UP>** and **<DOWN>** to select a chase. Press **<ENTER (TAPSYNC)>**.



There is no way to manually trigger the steps in a chase in playback mode.

Speed The speed setting determines how long each step in a chase will be active in Auto mode, before the next step is triggered.

To set speed, do the following:

1. Play back a chase.
2. Press and hold **<BLACKOUT / FUNCTION>** until **SPEED 0–16** shows on the middle display.
3. Use **<UP>** and **<DOWN>** to select the desired speed. **0** will halt auto triggering. **1–16** is in order from slowest to fastest speeds.
4. Press **<ENTER (TAPSYNC)>** until the display shows the current scene or chase to exit speed setting.

Fade The fade setting determines how long it takes one scene or step to change, or fade, to the next scene or step.

To set fade, follow the instructions below:

1. Play back a scene or chase.
2. Press and hold **<BLACKOUT / FUNCTION>** until **FADE 0–16** shows on the middle display.
3. Use **<UP>** and **<DOWN>** to select the desired fade. **0** will set the scenes or steps to snap immediately to the next when triggered. **1–16** is in order from fastest to slowest fade curves.
4. Press **<ENTER (TAPSYNC)>** until the display shows the current scene or chase to exit fade setting.

Auto Mode Auto mode sets the steps in chases to trigger automatically, based on the set speed and fade times.

To enable Auto mode, do the following:

1. Play back a chase.
2. Press **<UP (AUTO)>** until the display on the right shows **AUTO**.

Audio Triggering Audio mode sets the steps in chases to respond to audio triggers, from either the internal microphone, or an external audio source through the Audio Line Input jack on the rear panel.

To enable Audio Triggering, follow the instructions below:

1. Play back a chase.
2. Press and hold **<DOWN (MUSIC)>** until the display on the right shows **MUSIC**.
3. Turn the **AUDIO SENS** knob up until the scenes or steps are triggered by sound as desired.

Blackout Blackout mode sets all DMX outputs to zero while active. There are two ways to activate or deactivate Blackout mode:

- Press **<BLACKOUT>**
or

- Press and hold **<BLACKOUT / FUNCTION>** for three seconds.

Either method can deactivate Blackout, regardless of how it was activated.

While Blackout mode is active, the indicator LED next to **<BLACKOUT>** will light up.

Tap Sync The Tap Sync feature allows the user to set the auto and fade speeds with their foot. To activate Tap Sync:

1. Play back a chase in Auto mode.
2. Press and hold **<MODE>** for three seconds. The display on the right will show **TAPSY**.
3. Release **<MODE>**.
4. Press **<ENTER (TAPSYNC)>** at the desired tempo. Do this several times to ensure the tempo is set. (The time between the first and second press is the speed, the time between the second and third press is the Fade)

To deactivate Tap Sync, press and hold **<MODE>**.

Manual Override During playback, the **Color** knobs can take priority over the scene or chase playing back. To manually override a recorded program, do the following:

1. Play back a scene or chase in any mode.
2. Use buttons **<1>**–**<6>** to select the fixture(s) to be overridden.
3. Use the **Color/Number** knobs to alter the output of the selected fixture(s).

Once a **Color** knob has been moved, the knob will completely supersede the program for the selected fixture(s). For example: If all fixtures are set to output blue for a scene, fixture 1 is selected, and the **BLUE** knob is turned all the way down, then fixture 1 will not output blue.

To turn off Manual Override, use buttons **<1>**–**<6>** to deselect any selected fixtures.

MIDI Operation

The Foot-C 2 can be externally controlled by a MIDI signal through the MIDI in port on the rear panel. This will work at any time, as long as there is a MIDI input.

To select the MIDI receiving channel:

1. Press and hold **<DELETE>** for three seconds. The indicator next to **<DELETE>** will light up.
2. Release **<DELETE>**. The display will have changed to show the MIDI receiving channel.
3. Use **<UP>** and **<DOWN>** to select a MIDI receiving channel **1–16**.
4. Press and hold **<DELETE>** for three seconds. The indicator next to **<DELETE>** will turn off.
5. Release **<DELETE>**. The display will have returned to normal.



- **The controller will only respond to MIDI commands on the selected MIDI channel when SPEED is set to 0.**
- **Perform all MIDI control using NOTE_ON or PROGRAM CHANGE commands. All other MIDI instructions are ignored.**
- **To stop a chase, send the BLACKOUT ON note.**

MIDI Map

NOTE_ON

| MIDI Note | Function (Turns On/Off) |
|-----------|-------------------------|
| 00–23 | SCENE 1-24 ON |
| 24–35 | CHASE 1-12 ON |
| 36 | TAPSYNC |
| 127 | Blackout |

PROGRAM CHANGE

| MIDI Note | Function (Turns On/Off) |
|-----------|-------------------------|
| 10–21 | CHASE 1-12 ON |
| 30–53 | SCENE 1-24 ON |
| 60–76 | Set Speed 1-16 |
| 80–95 | Set Fade 1-16 |
| 100 | Blackout On |
| 101 | Blackout Off |



MIDI operation always runs in the background during use.

6. MAINTENANCE

Product Maintenance

Dust build-up reduces performance and can cause overheating. This can lead to reduction of the product's life and/or mechanical wear. To maintain optimum performance and minimize wear, clean your lighting products at least twice a month. However, be aware that usage and environmental conditions could be contributing factors to increase the cleaning frequency.

To clean the product, follow the instructions below:

1. Unplug the product from power.
2. Wait until the product is at room temperature.
3. Use a vacuum (or dry compressed air) and a soft brush to remove dust collected on the external surface.
4. Clean all transparent surfaces (display lenses) with a mild soap solution, ammonia-free glass cleaner, or isopropyl alcohol.
5. Apply the solution directly to a soft, lint free cotton cloth or a lens cleaning tissue.
6. Softly drag any dirt or grime to the outside of the transparent surface.
7. Gently polish the transparent surfaces until they are free of haze and lint.



Always dry the transparent surfaces carefully after cleaning them.

7. TECHNICAL SPECIFICATIONS

| | | | | |
|---|-------------------------------|-----------------------|------------------------------|---------------|
| Dimensions and Weight | Length | Width | Height | Weight |
| | 7.2 in (183 mm) | 14.2 in (360 mm) | 2.6 in (66 mm) | 4 lb (1.9 kg) |
| Note: Dimensions in inches rounded to the nearest decimal digit. | | | | |
| Power | Value | Foot-C 2 | External Power Supply | |
| | Input Voltage | Fixed | Switching | |
| | Range | 12 VDC, 1 A | 100 to 240 VAC, 50/60 Hz | |
| | Voltage Selection | Fixed | Auto-ranging | |
| Thermal | Maximum External Temp. | Cooling System | | |
| | 104 °F (40 °C) | Convection | | |
| DMX | Output Connector | Channel Range | | |
| | 3-pin XLR | 36 | | |
| Ordering | Product Name | Item Code | UPC Number | |
| | Foot-C 2 | 09081235 | 781462215835 | |



RETURNS

In case you need to get support or return a product:

- If you are located in the U.S., contact Chauvet World Headquarters.
- If you are located in the UK or Ireland, contact Chauvet Europe Ltd.
- If you are located in Mexico, contact Chauvet Mexico.
- If you are located in Benelux, contact Chauvet Europe BVBA.
- If you are located in any other country, DO NOT contact Chauvet. Instead, contact your local distributor. See www.chauvetlighting.com for distributors outside the U.S., UK, Ireland, Mexico, or Benelux.



If you are located outside the U.S., UK, Ireland, Mexico, or Benelux, contact your distributor of record and follow their instructions on how to return Chauvet products to them. Visit our website www.chauvetlighting.com for contact details.

Call the corresponding Chauvet Technical Support office and request a Return Merchandise Authorization (RMA) number before shipping the product. Be prepared to provide the model number, serial number, and a brief description of the cause for the return.

Send the merchandise prepaid, in its original box, and with its original packing and accessories. Chauvet will not issue call tags.

Clearly label the package with the RMA number. Chauvet will refuse any product returned without an RMA number.



Write the RMA number on a properly affixed label. DO NOT write the RMA number directly on the box.

Before sending the product, clearly write the following information on a piece of paper and place it inside the box:

- Your name
- Your address
- Your phone number
- RMA number
- A brief description of the problem

Be sure to pack the product properly. Any shipping damage resulting from inadequate packaging will be your responsibility. FedEx packing or double-boxing are recommended.



Chauvet reserves the right to use its own discretion to repair or replace returned product(s).

1. ANTES DE EMPEZAR

Qué va incluido

- Foot-C 2
- Fuente de alimentación externa
- Tarjeta de garantía
- Guía de referencia rápida

Instrucciones de desembalaje

Desembale el producto con cuidado inmediatamente y compruebe el embalaje para asegurarse de que todas las piezas están en el paquete y en buen estado.

Reclamaciones




Si la caja o el contenido (el producto y los accesorios incluidos) parecen dañados a causa del transporte o muestran signos de manipulación inadecuada, notifíquesele inmediatamente al transportista, y no a Chauvet. No comunicar los daños inmediatamente al transportista puede conllevar la anulación de la reclamación. Además, quédese con la caja y los contenidos para su inspección.

Para otras incidencias, como componentes o piezas que falten, daños no relacionados con el transporte o daños no evidentes, presente una reclamación a Chauvet en el plazo de 7 días desde la entrega.

Convenciones de texto

| Convención | Significado |
|-------------------------|---|
| 1—512 | Un rango de valores |
| 50/60 | Un conjunto de valores de los cuales solo se puede escoger uno |
| Configuración | Una opción de menú que no se puede modificar |
| Menú > Configuración | Una secuencia de opciones de menú que ha de seguirse |
| <ENTER> | Una tecla que se tiene que pulsar en el panel de control del producto |
| ON | Un valor que se tiene que introducir o seleccionar |

Símbolos

| Símbolo | Significado |
|---|--|
|  | Instalación, configuración o información crítica sobre el funcionamiento. No seguir estas instrucciones puede hacer que el producto no funcione, provocar averías en el producto o causar daños al operario. |
|  | Instalación o información de configuración importante. El producto puede no funcionar correctamente si esta información no se usa. |
|  | Información útil. |

Exención de responsabilidad

Chauvet cree que la información contenida en este manual es exacta en todos los aspectos. Sin embargo, Chauvet no asume responsabilidad alguna, y queda exenta específicamente de todas y cada una de las responsabilidades y obligaciones, de la clase que sean y para con cualquier parte, por pérdida, perjuicio o trastorno causados por cualquier error u omisión en este documento, tanto si tales errores y omisiones se deben a negligencia o accidente como a cualquier otra causa. Chauvet se reserva el derecho a revisar el contenido de este documento sin ninguna obligación de notificar dicha revisión a ninguna persona o empresa; sin embargo, Chauvet no está en absoluto obligado a hacerlo así, ni se compromete a realizar revisión alguna. Descargue la última versión de www.chauvetlighting.com.

Las obras de autoría contenidas en este manual, incluyendo, pero sin limitarse a ellas, todos los dibujos, textos e imágenes, son propiedad de Chauvet.

© Copyright 2016, Chauvet & Sons, LLC. Todos los derechos reservados.

Publicado en formato electrónico por Chauvet en los Estados Unidos de América.

CHAUVET, el logotipo de Chauvet y Foot-C 2 son marcas comerciales o marcas registradas de Chauvet & Sons LLC. (con nombres comerciales Chauvet y Chauvet Lighting) en los Estados Unidos y otros países. Otras empresas, nombres de productos y logotipos a los que se haga referencia aquí pueden ser marcas comerciales de sus respectivas empresas.

El producto de un vistazo

| | | | |
|-------------------|---|---|---|
| Uso en Atenuador | X | Programas automáticos | X |
| Uso en exteriores | X | Fuente de alimentación con detección automática | P |
| Activo por sonido | P | Fusible reemplazable | X |
| DMX | P | Reparable por el usuario | X |
| Maestro/Esclavo | X | | |

Notas de seguridad

Por favor, lea las siguientes notas de seguridad con atención antes de poner en funcionamiento el producto. Estas notas incluyen información de seguridad importante sobre la instalación, uso y mantenimiento.



- Conecte siempre el producto a un circuito con toma de tierra para evitar el riesgo de electrocución.
- Desconecte siempre el producto de la alimentación antes de limpiarlo.
- Asegúrese de que el cable de alimentación no está retorcido ni estropeado.
- Nunca desconecte este producto de la alimentación agarrando o tirando del cable.
- Asegúrese de que no hay materiales inflamables cerca del producto cuando esté en funcionamiento.
- No toque la carcasa del producto cuando esté en funcionamiento, porque podría estar muy caliente.



- El producto no está concebido para una instalación permanente.
- Asegúrese siempre de que la tensión del enchufe al que conecte el producto está en el rango establecido en el grabado o en el panel posterior del producto.
- ¡El producto es para uso en interiores solamente! (IP20) Para evitar riesgos de incendio o descarga, no exponga el producto a la lluvia o la humedad.
- Instale siempre el producto en una ubicación con ventilación adecuada, al menos a 20 in (50 cm) de superficies adyacentes.
- Nunca conecte el producto a un atenuador.
- No mueva nunca el producto tirando del cable de alimentación.
- La temperatura ambiente (Ta) máxima es de 40 °C (104 °F). No haga funcionar el producto a temperaturas más altas.
- En caso de un problema grave de funcionamiento, deje de usar el producto inmediatamente.
- Nunca intente reparar el producto. Las reparaciones llevadas a cabo por personal no cualificado pueden provocar averías o funcionamiento defectuoso. Póngase en contacto con el centro de asistencia técnica autorizado más cercano.
- Para evitar un desgaste innecesario y alargar su vida útil, desconecte completamente el producto de la alimentación mediante el interruptor o desenchufándolo durante periodos en que no se use.



Guarde este Manual de usuario para futuros usos. Si vende este producto a otra persona, asegúrese de que esta reciba también este documento.

2. INTRODUCCIÓN

Características

- Controla hasta 6 aparatos, con hasta 36 canales en total
- Diseñado para trabajar con dispositivos que tengan hasta 6 canales
- Botones estilo pedal de guitarra
- Cree y controle un espectáculo de luz completo con secuencias, escenas, transiciones y demás
- Modos integrados: Sincronización al toque (Tap Sync), Automático y Sonido
- Entrada MIDI
- Entrada de línea de audio directa para lanzar escenas
- Cabe en la bolsa de material CHS-25 VIP

Descripción del producto

El Foot-C 2.0 es un controlador de pie compacto de 36 canales DMX capaz de controlar hasta 6 dispositivos de seis canales y almacenar 12 conjuntos de secuencias con hasta 24 pasos cada una. Ideal para aparatos de 6 canales, dispone de resistentes botones estilo pedal de guitarra que pueden activar los modos Automático y Activo por sonido, así como controlar secuencias y escenas. Las pantallas LED facilitan la navegación por el controlador en cualquier situación. El software mejorado ofrece más versatilidad y simplifica más que nunca el cambio entre escenas o el apagado instantáneo de aparatos.

Montaje

El Foot-C 2 está diseñado con 4 pies de goma para que lo pueda colocar encima de una mesa para programar y luego montarlo en el suelo para reproducir. Este producto no se puede montar en *rack*.

Conceptos de programación

El Foot-C 2 utiliza asignación de direcciones y valores DMX para controlar los productos. Vea [Asignación de dirección al aparato](#) para más información.

Los distintos diseños se crean usando los deslizadores para enviar valores DMX a los productos. Los diseños se guardan en escenas o como pasos en secuencias. Las escenas y secuencias se reproducen a distintas velocidades y con distintos tipos de disparadores.

- Los diseños se crean en el modo Programa. Los productos se seleccionan con los botones de dispositivo. Los mandos se mueven para controlar los productos y crear diseños. Luego los diseños se guardan en escenas o secuencias con el botón de programa. Vea [Programación](#) para más información.
- Las escenas y secuencias se reproducen en modo Reproducción. El tempo de reproducción se configura con las funciones de velocidad y tiempo, los activadores de audio, la función de sincronización al toque o la entrada MIDI. Vea [Reproducción](#) para más información.

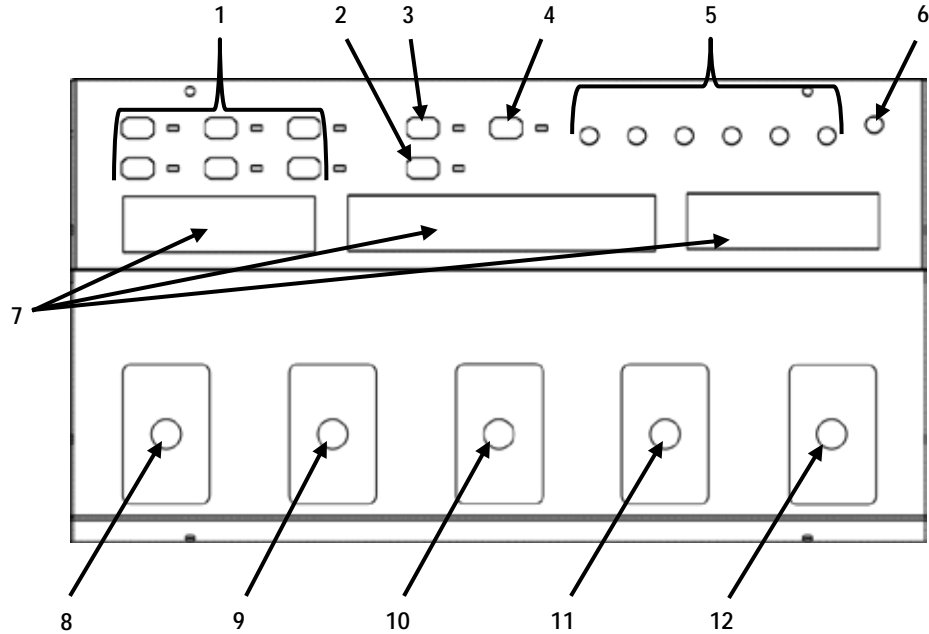


Los diseños se pueden crear en modo reproducción, pero no se pueden guardar.

Vista general del panel frontal

El Foot-C 2 organizado con los botones de **Fixture** (<1>-<6>) en la parte superior izquierda, los mandos de color y sensibilidad en la parte superior derecha, las pantallas LED en el medio y los botones estilo pedal de guitarra en la parte inferior. En el panel posterior del producto se encuentran los puertos y la conexión de alimentación. Vea [Vista del panel posterior](#) para obtener información sobre el panel posterior y sus puertos.

Vista del panel frontal

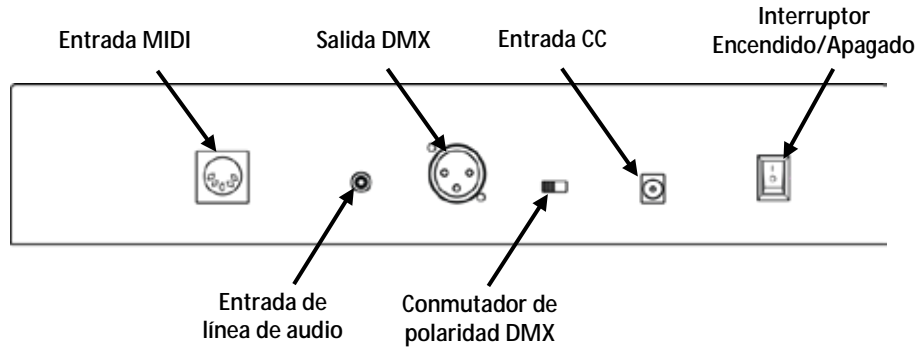


Controles del panel frontal

| Elemento | Botón o mando |
|----------|---|
| 1 | Botones de selección del dispositivo 1-6 con LED indicadores |
| 2 | Botón Programa |
| 3 | Botón Blackout |
| 4 | Botón Borrado/Selección de canal MIDI El indicador LED lucirá en naranja si está en modo de selección MIDI |
| 5 | Mandos de color/control: rojo, verde, azul, ámbar, blanco y UV |
| 6 | Mando de Audio Sensitivity (sensibilidad al sonido) |
| 7 | Pantallas |
| 8 | Botón de modo estilo pedal: cambia entre secuencias y escenas o activa el modo Tap Sync (sincronización al toque) cuando se mantiene pulsado. |
| 9 | Botón estilo pedal Arriba (Auto): se desplaza hacia arriba por una lista o aumenta el valor numérico dentro de una función o activa el modo automático. |
| 10 | Botón estilo pedal Abajo (Música): se desplaza hacia abajo por una lista o disminuye el valor numérico dentro de una función o activa el modo música (activo por sonido). |
| 11 | Botón estilo pedal Enter (TAPSYNC): establece/activa el valor seleccionado actualmente o configura el tiempo de TAPSYNC. |
| 12 | Botón estilo pedal BLACKOUT/FUNCIÓN También cambia entre modos de programa |

| Descripciones del control | Botón o deslizador | Descripción |
|---------------------------|---|---|
| | FIXTURE <1>—<6> | Botones que seleccionan qué luces controlar y configura las direcciones DMX por defecto de los deslizadores del canal. Los LED correspondientes indican cuándo está seleccionada una luz. Nota: estos botones se suman. Al pulsar uno y luego otro, selecciona ambas luces. Para deseleccionar una luz, púlselo otra vez y cerciúrese de que el indicador LED está apagado. |
| | BLACKOUT | El botón <BLACKOUT> oscurecerá todos los dispositivos. Para desactivar el Blackout, pulse el botón <BLACKOUT> de nuevo. El pedal <MUSIC/AUTO/BLACKOUT> activará y desactivará también la función Blackout. |
| | PROGRAM | Botón usado para introducir el modo de programa. Le permite programar una escena, secuencia o partes de la misma. |
| | DELETE | Botón usado para borrar escenas individualmente. Borre una escena pulsando y manteniendo pulsado el botón <DELETE> hasta que la pantalla LED parpadee. El botón <DELETE> controla también la selección de canal MIDI. |
| | Mandos de color/control | Mandos para controlar el ajuste manual de rojo, verde, azul, ámbar, blanco y UV (000-255) o el canal DMX de los dispositivos 1–6. |
| | Mando de Audio Sensitivity | Mando que ajusta la sensibilidad de la mesa según el sonido y la música. |
| | Pantallas LED | Pantalla que muestra varios tipos de información sobre las selecciones actuales y si está en modo Programa o Reproducción. <ul style="list-style-type: none"> · Blackout: indica que el blackout está activo y que la mesa no está enviando señales DMX. · Programa: indica que la mesa está en modo Programa. · Música: indica que la mesa está en modo Disparador de música. · Auto: indica que la mesa está en modo Disparador automático. · Secuencia: muestra la secuencia actual en modo Reproducción o Programa. · Escena: muestra la escena actual en modo Reproducción o Programa. |
| | Botón de pedal <MODE> | Botón que cambia entre el modo Secuencia y el modo Escenas. También se usa para activar TAPSYNC. Mantener pulsado para activar la función Tap Sync (sincronización al toque). |
| | Botón de pedal <UP> (AUTO) | Botón que se mueve hacia arriba por los bancos de escenas o hacia arriba por los pasos de una secuencia. También se usa para activar el modo Auto, para reproducir automáticamente secuencias o escenas. |
| | Botón de pedal <DOWN> (MÚSICA) | Botón que se mueve hacia abajo por los bancos de escenas o hacia abajo por los pasos de una secuencia. También se usa para activar el modo Música, para colocar escenas/pasos en secuencias para que respondan al sonido desde una fuente de audio. |
| | Botón de pedal < ENTER (TAPSYNC)> | Botón usado durante la programación para conmutar entre las funciones de velocidad y fade, o bien para confirmar una selección. <ul style="list-style-type: none"> · Mientras está en el modo Tap Sync (sincronización al toque), pulse para establecer el tempo. |
| | Botón de pedal <BLACKOUT / FUNCTION> | Botón usado en la reproducción para cambiar rápidamente entre modo Música, modo Auto o Blackout de todos los dispositivos. <ul style="list-style-type: none"> · Para desactivar el blackout, hay que pulsar de nuevo el botón <BLACKOUT / FUNCTION> . Se usa también para cambiar entre modos de programa. Con el programa activado, pulse para cambiar entre Add (Añadir) y Edit (Editar). |

Vista del panel posterior

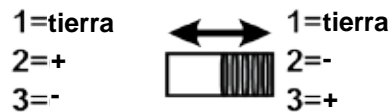


Puertos del panel posterior

| Puerto | Función |
|-------------------------------|--|
| Entrada MIDI | Puerto MIDI de 5 pines para conectar una señal MIDI. |
| Salida DMX | Puerto DMX de 3 pines para conectar a otros productos. |
| Entrada CC | Conecta a la fuente de alimentación externa. |
| Interruptor Encendido/Apagado | Conmutador que apaga o enciende el Foot-C 2. |
| Entrada de línea de audio | Entrada RCA para activar audio externo. |
| Conmutador de polaridad DMX | Conmutador para cambiar la polaridad DMX. |

Diagrama de conmutador de polaridad DMX

Conmutador de Polaridad DMX



Salida DMX

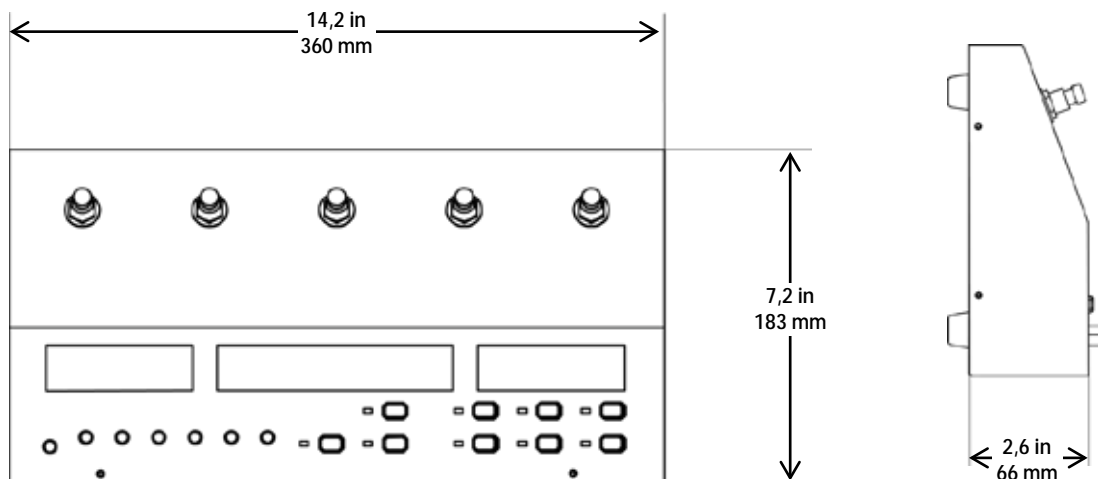


Todas las luces de Chauvet utilizan un pin 2 negativo y un pin 3 positivo, así que el conmutador de polaridad se debe configurar como se indica arriba (hacia el puerto de salida de Control DMX). Las luces de otros fabricantes podrían ser distintas.



Para más información sobre DMX, descargue el Manual DMX de www.chauvetlighting.com.

Dimensiones del producto



3. INSTALACIÓN

Corriente alterna

El Foot-C 2 tiene una fuente de alimentación externa con detección automática (autorango) y puede funcionar con un rango de tensión de entrada de 100 a 240 VCA, 50/60 Hz. Para determinar los requerimientos de alimentación (disyuntor, toma de alimentación y cableado), use el valor que aparece en la etiqueta fijada en el panel trasero de la fuente de alimentación o consulte la tabla de especificaciones técnicas del producto. La especificación de corriente listada indica el consumo de corriente promedio en condiciones normales.



- **Conecte siempre el producto a un circuito protegido (disyuntor o fusible). Asegúrese de que el producto tiene una toma de tierra adecuada para evitar el riesgo de electrocución o incendio.**



- **Para evitar un desgaste innecesario y alargar su vida útil, desconecte completamente el producto de la alimentación mediante el interruptor o desenchufándolo durante periodos en que no se use.**

- **Nunca conecte el producto a un reóstato (resistor variable) o circuito de atenuación, incluso si el canal del reóstato o atenuador sirve solo como conmutador 0 a 100%.**

Montaje

El Foot-C 2 está diseñado para montaje en mesa o en suelo solamente. Asegúrese de que se proporciona una ventilación adecuada alrededor del producto.

Instalación de la mesa

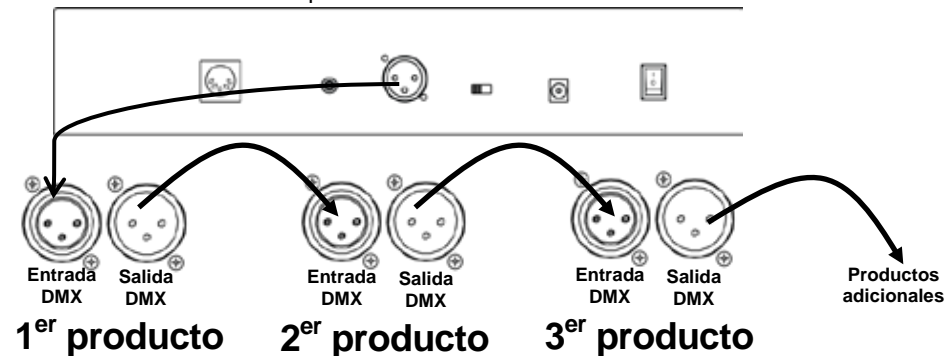
Con el fin de usar el controlador, se debe conectar a los productos con cables DMX y se deben asignar correctamente direcciones a los productos. Las secciones siguientes describen el cableado DMX y la asignación de direcciones DMX.

Cableado DMX

El cableado DMX es necesario para que los productos obtengan valores DMX de la mesa. Conecte el cable DMX desde la salida DMX de la mesa a la entrada DMX del primer producto de la instalación.

Luego conecte otro cable DMX desde la salida DMX del primer producto de la instalación a la entrada DMX del siguiente producto. Continúe conectando hasta que estén conectados todos los productos.

Diagrama de cableado DMX



Asignación de dirección al aparato

El Foot-C 2 utiliza asignación de direcciones DMX. El Foot- controla las luces con direcciones DMX específicas y estas direcciones han de asignarse correctamente a las luces para que el Foot-C 2 las controle.

Más de una luz puede tener la misma dirección DMX, pero las luces con la misma dirección DMX tienen que ser el mismo tipo de luz.

Abajo aparece un gráfico mostrando las direcciones DMX del Foot-C 2 y los botones del dispositivo correspondientes:

| Botón de FIXTURE | Dirección de inicio | Rango |
|------------------|---------------------|-------|
| <1> | 1 | 1-6 |
| <2> | 7 | 7-12 |
| <3> | 13 | 13-18 |
| <4> | 19 | 19-24 |
| <5> | 25 | 25-30 |
| <6> | 31 | 31-36 |



Este producto tiene memoria de programa. Los diseños existen no solo durante la sesión actual, sino que también pueden guardarse y recuperarse después de apagar.

4. PROGRAMACIÓN

Modo Programa El modo Programa se usa para programar para la reproducción. En modo Programa los diseños de iluminación se crean y se guardan para la reproducción. La programación para la reproducción se desarrolla en tres partes.

- Programar las luces: seleccionarlas y controlarlas para crear diseños.
- Programar escenas: guardar los diseños en escenas.
O:
- Programar secuencias: guardar los diseños en pasos de una secuencia.

El siguiente apartado describe cómo programar las luces, escenas y secuencias, y cómo modificar y borrar escenas y secuencias.



La emisión se puede programar en modo Reproducción, pero los diseños creados en modo Reproducción no se pueden guardar en la memoria.

Entrar en el modo Programa Para entrar en el modo Programa, haga lo siguiente:

1. Encienda la mesa.
2. Pulse y mantenga pulsado **<PROGRAM>** durante tres segundos.
3. La luz indicadora del programa, junto al botón **<PROGRAM>**, se encenderá.
4. Suelte **<PROGRAM>**.

Salir del modo de programa. Para salir del modo Programa, haga lo siguiente:

1. Pulse y mantenga pulsado **<PROGRAM>** durante tres segundos.
2. La luz indicadora del programa, junto al botón **<PROGRAM>**, se apagará.
3. Suelte **<PROGRAM>**.

Programar una escena o escenas El Foot-C 2 tiene un banco de escenas, aparte de los bancos de secuencia, para guardar y reproducir escenas grabadas. Para grabar una escena, siga las instrucciones siguientes:

1. Entre en el modo de programa.
2. Pulse **<MODE>** hasta que en la pantalla de la izquierda aparezca **SCENE**.
3. Utilice **<UP>** o **<DOWN>** para seleccionar la escena deseada.
4. Utilice los botones **<1>**–**<6>** para seleccionar los dispositivos que vaya a programar.
5. Utilice los mandos **Color/Number** para establecer la emisión de luz deseada.
6. Repita los pasos 4 y 5 hasta configurar la emisión de todos los dispositivos.
7. Pulse **<PROGRAM>**. La pantalla parpadeará, indicando que se guardó la escena.
8. Repita los pasos 3-7 para las demás escenas, hasta 24.
9. Salga del modo de programa.



El propósito de las escenas es usarlas para diseños estáticos, al contrario que las secuencias, que se utilizan para diseños cambiantes.

Editar una escena o escenas Después de grabarla, cualquier escena se puede volver a programar. Para editar una escena, haga lo siguiente:

1. Entre en el modo de programa.
2. Pulse **<MODE>** hasta que en la pantalla de la izquierda aparezca **SCENE**.
3. Utilice **<UP>** o **<DOWN>** para seleccionar la escena que vaya a editar.
4. Utilice los botones **<1>**–**<6>** para seleccionar los dispositivos que vaya a programar.
5. Utilice los mandos **Color/Number** para establecer la emisión de luz deseada.
6. Repita los pasos 4 y 5 hasta configurar la emisión de todos los dispositivos.
7. Pulse **<PROGRAM>**. La pantalla parpadeará, indicando que se guardó la escena.
8. Repita los pasos 3-7 para todas las escenas que necesiten edición.
9. Salga del modo de programa.



Los diseños creados o editados en modo Programa no se almacenarán en la memoria del sistema hasta que no se pulse <PROGRAM>.

Borrar una escena o escenas

Para borrar una escena, haga lo siguiente:

1. Entre en el modo de programa.
2. Pulse <MODE> hasta que en la pantalla de la izquierda aparezca **SCENE**.
3. Utilice <UP> o <DOWN> para seleccionar la escena que vaya a borrar.
4. Pulse y mantenga pulsado <DELETE> durante tres segundos. La pantalla parpadeará, indicando que se borró la escena.
5. Suelte <DELETE>.
6. Repita los pasos 3-5 hasta borrar todas las escenas que desee.
7. Salga del modo de programa.



Las escenas borradas no se pueden recuperar sin volver a realizar el diseño.

Programar una secuencia

Modo Añadir

El modo Secuencia proporciona al usuario acceso a un banco de 12 secuencias, cada una con 24 pasos. La distinción entre escenas y secuencias permite al usuario cambiar entre secuencias en movimiento y escenas estáticas a voluntad.

El modo Añadir permite al usuario grabar nuevos pasos en una secuencia, tanto en una secuencia que no haya grabado previamente como en una que ya esté configurada. Para programar una secuencia:

1. Entre en el modo de programa.
2. Pulse **<MODE>** hasta que en la pantalla de la izquierda aparezca **CHASE**.
3. Pulse y mantenga pulsado **<BLACKOUT / FUNCTION>** hasta que en la pantalla de la derecha aparezca **Add** (añadir).
4. Utilice **<ENTER (TAPSYNC)>** para desplazarse por el banco de secuencias hasta seleccionar la secuencia deseada..
Aparecerá una secuencia sin pasos **__ 00/00** (secuencia 1–12, paso 0 de 0) en la pantalla de en medio.
5. Utilice los botones **<1>–<6>** para seleccionar los dispositivos que vaya a programar.
6. Utilice los mandos **Color/Number** (Color/Número) para establecer la emisión de luz deseada.
7. Repita los pasos 5 y 6 hasta configurar la emisión de todos los dispositivos.
8. Pulse **<PROGRAM>**. La pantalla parpadeará, indicando que se guardó el paso. El producto se moverá automáticamente al siguiente paso.
El último paso que se guardó en la memoria aparecerá en la pantalla de en medio. Por ejemplo: **03 03/03** (secuencia 3, paso 3 de 3) cambiará a **03 04/04** (secuencia 3, paso 4 de 4) después de pulsar **<PROGRAM>**, indicando que el siguiente paso para programar será **03 05/05** (secuencia 3, paso 5 de 5).
9. Repita los pasos 5-8 para los demás pasos, hasta 24.
10. Salga del modo de programa.

Para añadir un paso en mitad de una secuencia:

1. Entre en el modo de programa.
2. Pulse **<MODE>** hasta que en la pantalla de la izquierda aparezca **CHASE**.
3. Pulse y mantenga pulsado **<BLACKOUT / FUNCTION>** hasta que en la pantalla de la derecha aparezca **Add** (añadir).
4. Utilice **<ENTER (TAPSYNC)>** para desplazarse por el banco de secuencias hasta seleccionar la secuencia deseada..
5. Utilice **<UP>** o **<DOWN>** para seleccionar el paso *anterior* al que vaya a borrar.
6. Utilice los botones **<1>–<6>** para seleccionar los dispositivos que vaya a programar.
7. Utilice los mandos **Color/Number** (Color/Número) para establecer la emisión de luz deseada.
8. Repita los pasos 6 y 7 hasta configurar la emisión de todos los dispositivos.
9. Pulse **<PROGRAM>**. La pantalla parpadeará, indicando que se guardó el paso insertado. La pantalla de en medio indicará el paso insertado. Por ejemplo, si en la pantalla se lee **01 07/13** antes de pulsar **<PROGRAM>**, aparecerá **01 08/14** después de guardar el nuevo paso.



El propósito de las secuencias es usarlas para diseños cambiantes, al contrario que las escenas, que se utilizan para diseños estáticos.

Borrar un paso o varios pasos en una secuencia

Para borrar un paso o más en una secuencia, haga lo siguiente:

1. Entre en el modo de programa.
2. Pulse **<MODE>** hasta que en la pantalla de la izquierda aparezca **CHASE**.
3. Utilice **<ENTER (TAPSYNC)>** para seleccionar la secuencia que desee acortar.
4. Utilice **<UP>** y **<DOWN>** para seleccionar el paso que vaya a borrar.
5. Pulse y mantenga pulsado **<DELETE>** durante tres segundos. La pantalla parpadeará, indicando que se borró el paso. Todos los pasos que siguen al paso borrado se moverán hacia abajo en la cola para sustituirlo. Por ejemplo: Si se borra el paso 3, el paso 4 se convertirá el paso 3, el paso 5 se convertirá en el paso 4, etc.
6. Suelte **<DELETE>**.
7. Repita los pasos 4-6 hasta borrar todos los pasos que desee.
8. Salga del modo de programa o continúe programando secuencias/escenas.



Las escenas borradas no se pueden recuperar sin volver a realizar el diseño.

Modo Edición

Para borrar un paso o varios pasos en una secuencia, siga estas instrucciones:

1. Entre en el modo de programa.
2. Pulse **<MODE>** hasta que en la pantalla de la izquierda aparezca **CHASE**.
3. Pulse **<BLACKOUT / FUNCTION>** hasta que en la pantalla de la derecha aparezca **Edit**.
4. Utilice **<ENTER (TAPSYNC)>** para seleccionar la secuencia que desee editar.
5. Utilice **<UP>** y **<DOWN>** para seleccionar el paso que vaya a editar.
6. Utilice los botones **<1>**–**<6>** para seleccionar los dispositivos que vaya a programar.
7. Utilice los mandos **Color/Number** (Color/Número) para establecer la emisión de luz deseada.
8. Repita los pasos 6 y 7 hasta configurar la emisión de todos los dispositivos.
9. Pulse **<PROGRAM>** para registrar los cambios. La pantalla parpadeará, indicando que se guardaron los cambios.
10. Repita los pasos 5-9 hasta haber completado todos los cambios para esta secuencia.
11. Edite otra secuencia o salga del modo de programa.

5. REPRODUCCIÓN

Modo Reproducción Reproducción se usa para reproducir las escenas y secuencias guardadas. Es el modo que hay que usar cuando se desarrolla el espectáculo. En el modo de reproducción, se lanzan las escenas y secuencias guardadas para reproducirse. Existen cuatro tipos de reproducción:

- Reproducción de escena: reproduce escenas guardadas.
- Reproducción de secuencia: reproduce secuencias guardadas.
- Reproducción MIDI: utiliza una señal de entrada MIDI para reproducir escenas y secuencias.
- Reproducción en directo: controla las salidas sin usar escenas ni secuencias. No recomendado.



Para hacer funcionar cualquiera de los modos que ofrecen opciones de color ámbar, blanco o UV, el dispositivo seleccionado debe ser capaz de emitir la luz del color correspondiente.

Reproducción de secuencia

La reproducción de secuencia lanza una secuencia concreta (1–12) para activar su reproducción con auto, audio, MIDI o sincronización al toque. La pantalla de en medio muestra la escena seleccionada, el paso actual y el número total de pasos en esa secuencia.

Para entrar en el modo Reproducción de secuencia, haga lo siguiente:

1. Pulse **<MODE>**. La Secuencia 1 se seleccionará automáticamente.
2. Utilice **<UP>** y **<DOWN>** para seleccionar una secuencia.
3. Pulse **<ENTER (TAPSYNC)>** para activar.



No existe forma de lanzar manualmente los pasos de una secuencia en modo de reproducción.

Velocidad

La configuración de la velocidad determina cuánto tiempo estará activo cada paso en una secuencia en modo Automático, antes de lanzar el siguiente paso.

Para configurar la velocidad, haga lo siguiente:

1. Reproducir una secuencia.
2. Pulse y mantenga pulsado **<BLACKOUT / FUNCTION>** hasta que aparezca **SPEED 0–16** en la pantalla de en medio.
3. Utilice **<UP>** y **<DOWN>** para seleccionar la velocidad deseada. **0** detendrá la activación automática. **1–16** va en orden, de la velocidad más lenta a la más rápida.
4. Pulse **<ENTER (TAPSYNC)>** hasta que la pantalla muestre la escena o secuencia actual para salir de la configuración de velocidad.

Fade

La configuración de fade determina cuánto tiempo tardará una escena en cambiar, o hacer una transición (fade) a la siguiente escena o paso.

Para configurar el fade, siga las instrucciones siguientes:

1. Reproducir una escena o una secuencia.
2. Pulse y mantenga pulsado **<BLACKOUT / FUNCTION>** hasta que aparezca **SPEED 0–16** en la pantalla de en medio.
3. Pulse de nuevo **<ENTER (TAPSYNC)>** hasta que aparezca **FADE 0–16** en la pantalla de en medio.
4. Utilice **<UP>** y **<DOWN>** para seleccionar el fade deseado. **0** configurará las escenas o pasos para que salten inmediatamente a la siguiente cuando se activan. **1–16** va en orden, de la cura de fade más rápida a la más lenta.
5. Pulse **<ENTER (TAPSYNC)>** hasta que la pantalla muestre la escena o secuencia actual para salir de la configuración de fade.

Modo Automático

El modo Automático configura los pasos en las secuencias para que se lancen automáticamente, a partir de la configuración de los tiempos de velocidad y fade.

Para habilitar el modo Automático, haga lo siguiente:

1. Reproducir una secuencia.
2. Pulse y mantenga pulsado **<UP (AUTO)>** hasta que en la pantalla de la derecha aparezca **AUTO**.

Activación por audio

El modo Audio configura las escenas en las secuencias para responder a la activación por sonido, desde el micrófono interno o por una fuente de audio externa, a través del conector de entrada de línea de audio del panel posterior.

Para habilitar el modo Activación por audio, siga las instrucciones siguientes:

1. Reproducir una secuencia.
2. Pulse y mantenga pulsado **<DOWN (MUSIC)>** hasta que en la pantalla de la derecha aparezca **MUSIC**.
3. Gire el mando **AUDIO SENS** hasta que las escenas o pasos se activen por el audio según desee.

Blackout

El modo Blackout configura todas las salidas DMX a cero mientras está activo. Existen dos formas de activar o desactivar el modo Blackout:

- Pulse **<BLACKOUT>**

O:

- Pulse y mantenga pulsado **<MUSIC AUTO BLACKOUT>** durante tres segundos.

Cualquier método puede desactivar el Blackout, independientemente de cómo se haya activado.

Cuando el modo Blackout está activo, el indicador LED junto a **<BLACKOUT>** se encenderá.

Tap Sync (sincronización al toque)

La función Tap Sync (sincronización al toque) permite al usuario configurar la velocidad automática con el pie. Para activar Tap Sync (sincronización al toque):

1. Reproducir una secuencia en modo Automático.
2. Pulse y mantenga pulsado **<MODE>** durante tres segundos. En la pantalla de la derecha aparecerá **TAPSY**.
3. Suelte **<MODE>**.
4. Pulse **<ENTER (TAPSYNC)>** al tempo deseado. Haga esto varias veces para asegurarse de que el tempo queda configurado. (El tiempo entre la primera y la segunda pulsación es la velocidad; el tiempo entre la segunda y la tercera pulsación es el Fade).

Para desactivar Tap Sync (sincronización al toque), pulse **<MODE>**.



Cuando está activado Sincronización al toque, el aparato añade automáticamente un tiempo de fade de «1». Esto se puede eliminar pulsando el pedal <DOWN> en el menú Fade.

Control manual

Durante la reproducción, los mandos de **Color** pueden tener prioridad sobre la reproducción de la escena o la secuencia. Para controlar manualmente un programa grabado, haga lo siguiente:

1. Reproduzca una escena o secuencia en cualquier modo.
2. Utilice los botones **<1>**–**<6>** para seleccionar los dispositivos que vaya a controlar.
3. Utilice los mandos **Color/Number** para alterar la emisión de los dispositivos seleccionados.

Una vez se haya movido un mando de **Color** el mando tendrá prioridad absoluta sobre el programa para los dispositivos seleccionados. Por ejemplo: si todos los dispositivos están configurados para emitir azul para una escena, el dispositivo 1 está seleccionado y el mando **BLUE** se gira del todo hacia abajo, entonces el dispositivo 1 no emitirá azul.

Para apagar el control manual, utilice los botones **<1>**–**<6>** para deseleccionar todos los dispositivos seleccionados.

Funcionamiento MIDI

El Foot-C 2 se puede controlar externamente mediante una señal MIDI a través del puerto de entrada MIDI del panel posterior. Esto funcionará en cualquier momento, mientras que haya una entrada MIDI.

Para seleccionar el canal de recepción MIDI:

1. Pulse y mantenga pulsado **<DELETE>** durante tres segundos. El indicador junto a **<DELETE>** se encenderá.
2. Suelte **<DELETE>**. La pantalla habrá cambiado para mostrar el canal de recepción MIDI.
3. Utilice **<UP>** y **<DOWN>** para seleccionar una canal de recepción MIDI **1–16**.
4. Pulse y mantenga pulsado **<DELETE>** durante tres segundos. El indicador junto a **<DELETE>** se apagará.
5. Suelte **<DELETE>**. La pantalla habrá regresado a normal.



- **El controlador responderá solamente a comandos MIDI en el canal MIDI seleccionado cuando SPEEd esté configurado en 0.**
- **Realice todo el control MIDI usando comandos NOTE_ON o PROGRAM CHANGE. Cualquier otra instrucción MIDI no se tendrá en cuenta.**
- **Para parar una secuencia, envíe la nota BLACKOUT ON.**

Mapa MIDI

NOTE_ON

| Nota MIDI | Función (Apaga/Enciende) |
|-----------|--------------------------|
| 00–23 | SCENE 1-24 Encender |
| 24–35 | CHASE 1-12 Encender |
| 36 | TAPSYNC |
| 127 | Blackout |

CAMBIO DE PROGRAMA

| Nota MIDI | Función (Apaga/Enciende) |
|-----------|--------------------------|
| 10–21 | CHASE 1-12 Encender |
| 30–53 | SCENE 1-24 Encender |
| 60–76 | Establecer Speed 1-16 |
| 80–95 | Establecer Fade 1-16 |
| 100 | Blackout encendido |
| 101 | Blackout apagado |



El funcionamiento MIDI se desarrolla en segundo plano durante el uso.

6. MANTENIMIENTO

Mantenimiento del producto

El polvo acumulado merma el rendimiento y puede provocar sobrecalentamiento. Esto puede producir un acortamiento de la vida del producto y/o desgaste mecánico. Para mantener un rendimiento óptimo y minimizar el desgaste, limpie sus productos de iluminación al menos dos veces al mes. Sin embargo, tenga en cuenta que el uso y las condiciones ambientales podrían ser factores que aconsejaran aumentar la frecuencia de limpieza.

Para limpiar el producto, siga las instrucciones siguientes:

1. Desenchufe el producto de la alimentación.
2. Espere a que el producto esté a temperatura ambiente.
3. Use un aspirador (o aire seco comprimido) y un cepillo suave para quitar el polvo depositado en la superficie externa.
4. Limpie todas las superficies transparentes (lentes de pantalla) con una solución de jabón suave, limpiador de cristales sin amoníaco o alcohol isopropílico.
5. Aplique la solución directamente sobre un paño suave que no deje pelusa o un paño de limpiar lentes.
6. Con suavidad, arrastre todo el polvo o suciedad fuera de la superficie transparente.
7. Con cuidado, frote las superficies transparentes hasta que no quede turbiedad ni pelusas.



· **Seque siempre con cuidado las superficies transparentes después de limpiarlas.**

7. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

| | | | | |
|---|-----------------------------|---------------------------------|---------------------------------------|---------------|
| Dimensiones y peso | Longitud | Anchura | Altura | Peso |
| | 7,2 in (183 mm) | 14,2 in (360 mm) | 2,6 in (66 mm) | 4 lb (1,9 kg) |
| Nota: Las dimensiones en pulgadas están redondeadas al dígito decimal más próximo. | | | | |
| Alimentación | Valor | Foot-C 2 | Fuente de alimentación externa | |
| | Tensión de entrada | Fija | Conmutación | |
| | Rango | 12 VCC 1 A | 100 a 240 VCA, 50/60 Hz | |
| | Selección de tensión | Fija | Detección automática (autorango) | |
| Térmicas | Temp. externa máxima | Sistema de refrigeración | | |
| | 104 °F (40 °C) | Convección | | |
| DMX | Conector de salida | Rango de canal | | |
| | XLR 3 pines | 36 | | |
| Pedidos | Nombre de producto | Código de artículo | Número UPC | |
| | FootC2 | 09081235 | 781462215835 | |



DEVOLUCIONES

En caso de que necesite asistencia o devolver un producto:

- Si se encuentra en EE. UU., póngase en contacto con la Oficina Central de Chauvet.
- Si se encuentra en el Reino Unido o Irlanda, póngase en contacto con Chauvet Europe Ltd.
- Si se encuentra en México, póngase en contacto con Chauvet México.
- Si se encuentra en Benelux, póngase en contacto con Chauvet Europe BVBA.
- Si se encuentra en cualquier otro país, NO contacte con Chauvet. Contacte con su distribuidor local. Vea www.chauvetlighting.com para distribuidores fuera de EE. UU., Reino Unido, Irlanda, México o Benelux.



Si se encuentra fuera de los EE. UU., Reino Unido, Irlanda o Benelux, póngase en contacto con su distribuidor de registro y siga sus instrucciones sobre cómo devolverle a ellos los productos Chauvet. Visite nuestra web www.chauvetlighting.com para los detalles de contacto.

Llame a la oficina de Asistencia Técnica Chauvet correspondiente y pida un número de Autorización de Devolución de la mercancía (RMA) antes de enviar el producto. Está preparado para proporcionar el número de modelo, número de serie y una breve descripción de la causa de la devolución.

Envíe la mercancía a portes pagados, en su caja original y con su embalaje y accesorios originales. Chauvet no expedirá etiquetas de devolución.

Etiquete el paquete claramente con el número de RMA. Chauvet rechazará cualquier producto devuelto sin un número de RMA.



Escriba el número de RMA en una etiqueta convenientemente adherida. NO escriba el número de RMA directamente sobre la caja.

Antes de enviar el producto, escriba claramente la siguiente información en una hoja de papel y colóquela dentro de la caja:

- Su nombre
- Su dirección
- Su número de teléfono
- Número de RMA
- Una breve descripción del problema

Asegúrese de que empaqueta el producto adecuadamente. Cualquier daño en el transporte que resulte de un empaquetado inadecuado será responsabilidad suya. Se recomienda empaquetado FedEx o de doble caja.



Chauvet se reserva el derecho de usar su propio criterio para reparar o reemplazar productos devueltos.

1. AVANT DE COMMENCER

- Contenu**
- Foot-C 2
 - Alimentation externe
 - Une fiche de garantie
 - Manuel de référence

Instructions de déballage Déballez avec précaution et sans attendre l'appareil et vérifiez l'emballage pour vous assurer que tous les éléments se trouvent dans le colis et ne présentent aucun dommage.




Réclamations Si la boîte ou le contenu (l'appareil et les accessoires livrés avec) semblent avoir été endommagés pendant le transport, ou s'ils présentent des signes de manipulation sans précaution, veuillez avertir immédiatement le transporteur (et non pas Chauvet) dès la réception. Ne pas avertir immédiatement le transporteur des dommages peut invalider votre réclamation. Vous devez de plus conserver la boîte et son contenu pour qu'ils soient inspectés.

Pour tout autre problème comme la non livraison de pièces ou de composants, des dommages sans rapport avec la livraison ou pour des vices cachés, veuillez déposer votre réclamation auprès de Chauvet dans les 7 jours suivant la livraison.

Conventions de Texte

| Convention | Signification |
|-----------------|--|
| 1—512 | Une plage de valeurs |
| 50/60 | Un ensemble de valeurs parmi lesquelles on ne peut en choisir qu'une. |
| Settings | Une option de menu à ne pas modifier. |
| Menu > Settings | Une séquence d'options de menu à suivre. |
| <ENTER> | Un bouton du panneau de commande de l'appareil sur lequel il faut appuyer. |
| ON | Une valeur à saisir ou à sélectionner |

Symboles

| Symbole | Signification |
|---|--|
|  | Consignes importantes en matière d'installation, de configuration et de fonctionnement. Le non-respect de ces instructions peut empêcher le bon fonctionnement de l'appareil, l'endommager ou causer des dommages à l'opérateur. |
|  | Consignes importantes en matière d'installation ou de configuration. Le produit peut ne pas fonctionner correctement si ces instructions ne sont pas suivies. |
|  | Information utile. |

Clause de non Responsabilité

Chauvet estime que les informations contenues dans ce manuel sont exactes à tous les égards. Cependant, Chauvet n'assume aucune responsabilité et décline expressément toute responsabilité envers toute partie de toute perte, tout dommage ou tout dérangement qui aurait été causé par des erreurs ou des omissions dans ce document, que ces erreurs ou omissions résultent d'une négligence, d'un accident ou de toute autre cause. Chauvet se réserve le droit de réviser le contenu de ce document sans aucune obligation d'en notifier quelque personne ou société que ce soit. Cependant, Chauvet n'a ni d'obligation de réaliser de telles révisions, ni d'engagement à les réaliser. Téléchargez la dernière version de ce manuel sur www.chauvetlighting.com.

Les œuvres d'auteur contenues dans ce manuel, y compris, mais sans s'y limiter, l'ensemble des conceptions, des textes et des images sont la propriété de Chauvet.

© **Copyright 2016 Chauvet & Sons, LLC. Tous droits réservés.**

Publié électroniquement par Chauvet aux États-Unis.

CHAUVET, le logo Chauvet et Foot-C 2 sont des marques déposées ou des marques de Chauvet & Sons LLC. (d/b/a Chauvet et Chauvet Lighting) aux États-Unis et dans d'autres pays. Les autres noms de produits et logos mentionnés dans le présent manuel peuvent être des marques commerciales de leurs sociétés respectives.

Bref descriptif de l'unité

| | | | |
|---------------------------|---|-------------------------------|---|
| Utilisation sur variateur | X | Programmes automatiques | X |
| Utilisation à l'extérieur | X | Alimentation universelle | P |
| Activation par le son | P | Fusible remplaçable | X |
| DMX | P | Maintenance par l'utilisateur | X |
| Maître/Esclave | X | | |

Consignes de Sécurité

Veillez lire attentivement les consignes de sécurité qui suivent avant d'utiliser l'appareil. Ces consignes fournissent des informations de sécurité importantes sur l'installation, l'utilisation et la maintenance.



- Toujours connecter l'appareil à un circuit à la terre pour éviter les risques d'électrocution.
- Toujours débrancher l'appareil de la source d'alimentation avant de le nettoyer.
- Veillez à ce que le cordon d'alimentation ne soit jamais pincé ou endommagé.
- Ne débranchez jamais cet appareil en tirant sur le cordon d'alimentation.
- Veillez à ce qu'il ne se trouve jamais à proximité d'aucun matériel inflammable lorsqu'il est en fonctionnement.
- Ne touchez pas le boîtier de l'appareil lorsqu'il est en fonctionnement, celui-ci pouvant être très chaud.



- Cet appareil n'est pas adapté pour une installation permanente.
- Assurez-vous toujours que la tension de la source d'énergie à laquelle est connecté l'appareil est dans la plage indiquée sur l'étiquette ou sur le panneau arrière de l'appareil.
- Cet appareil doit uniquement être utilisé en intérieur. (IP20) Afin d'éviter tout risque d'incendie ou de décharge électrique, veillez à n'exposer cet appareil ni à la pluie ni à l'humidité.
- Installez toujours cet appareil dans un endroit bien ventilé à au moins 50 cm (20 po) des surfaces adjacentes.
- Ne connectez jamais l'appareil à un variateur.
- Ne transportez jamais l'appareil en le tenant par le cordon d'alimentation.
- La température maximale ambiante (T_a) est de 40°C (104°F) Ne faites pas fonctionner l'appareil à des températures plus élevées.
- En cas de sérieux problèmes de fonctionnement, arrêtez l'appareil immédiatement.
- N'essayez jamais de réparer l'appareil vous-même. Toute réparation effectuée par une personne non qualifiée peut entraîner des dommages ou un fonctionnement erratique de l'appareil. Mettez-vous en relation avec le centre d'assistance technique autorisé le plus proche de chez vous.
- Durant les périodes de non-utilisation, pour éviter toute usure inutile et pour prolonger la durée de vie, déconnectez entièrement l'appareil en le débranchant de l'alimentation électrique ou en coupant le disjoncteur.



Veillez conserver ce manuel de l'utilisateur pour vous y référer ultérieurement. Si vous êtes amené à vendre cet appareil à une autre personne, veillez à remettre également ce manuel.

2. INTRODUCTION

Caractéristiques

- Commande jusqu'à 6 projecteurs pour un total de 36 canaux.
- Conçu pour fonctionner avec les projecteurs disposant de 6 canaux au maximum.
- Boutons de type pédale de guitare.
- Créez et contrôlez un spectacle de lumières complet composé de chenillards, de scènes, de fondus et bien plus encore.
- Fonctionnalité Tap Sync intégrée, ainsi que des modes Auto et Sound (activation par le son).
- Entrée MIDI
- Entrée ligne audio directe pour le déclenchement de scènes.
- Le sac de transport CHS-25 VIP est recommandé.

Description de l'appareil

Le Foot-C 2.0 est un pédalier contrôleur DMX compact à 36 canaux pouvant envoyer des commandes vers un maximum de 6 projecteurs à 6 canaux et pouvant stocker 12 ensembles de chenillards composés chacun de 24 pas au maximum. Idéal pour les projecteurs à 6 canaux, il est doté de boutons de type pédale à guitare permettant de déclencher le mode automatique et le mode d'activation par le son ainsi que de contrôler les chenillards et les scènes. Les affichages LED facilitent l'utilisation du contrôleur dans n'importe quel environnement. Le logiciel amélioré offre plus de flexibilité et simplifie le passage entre les scènes ou l'extinction instantanée des appareils.

Montage

Le Foot-C 2 est équipé de 4 pieds en caoutchouc lui permettant d'être positionné sur une table lors de la programmation avant de le monter au sol pour la lecture. Cet appareil n'est pas montable en rack.

Concept de Programmation

Le Foot-C 2 utilise un adressage DMX et des valeurs pour contrôler les appareils. Veuillez consulter la section [Adressage des projecteurs](#) pour plus d'informations.

Les ambiances sont créées en utilisant les potentiomètres pour envoyer des valeurs DMX aux appareils. Les ambiances sont enregistrées dans des scènes ou en tant que pas dans des chenillards. Les scènes et les chenillards sont joués à des vitesses différentes et avec différents types de déclencheurs.

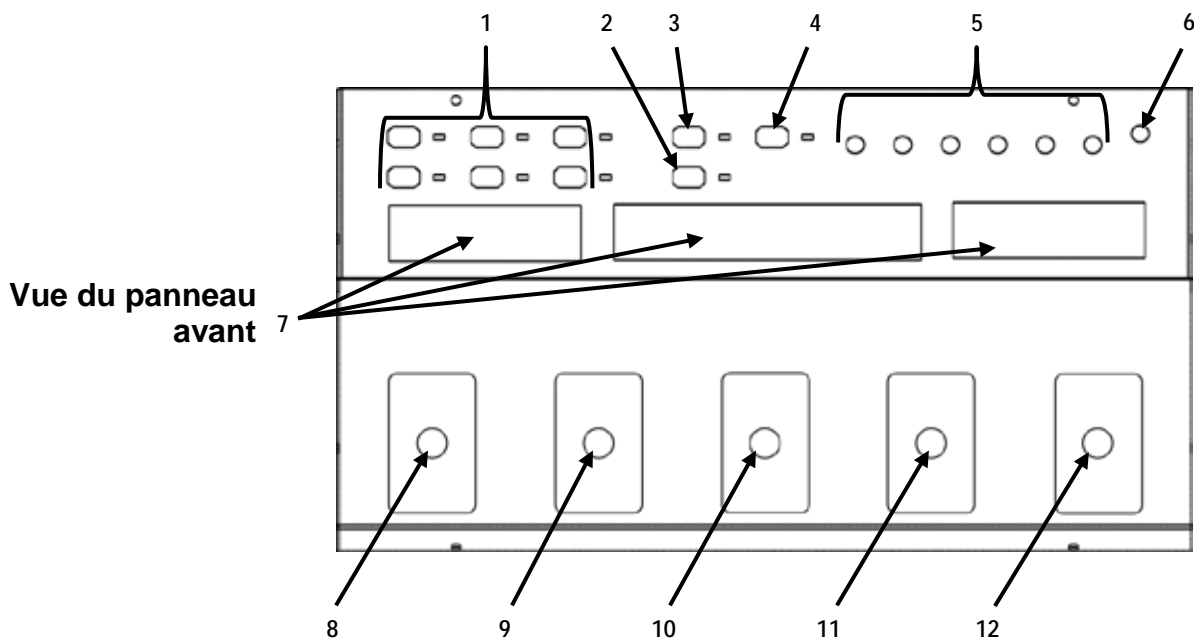
- Les ambiances sont créées en mode programmation. Les appareils sont sélectionnés avec les boutons 'fixture'. Les boutons de réglage sont déplacés pour contrôler les appareils et créer des ambiances. Les ambiances sont ensuite sauvegardées dans des scènes ou des chenillards avec le bouton de programme. Voir la section [Programmation](#) pour plus d'informations.
- Les scènes et les chenillards sont joués en mode lecture. La cadence de lecture est définie avec les fonctions de vitesse et de temps, les déclencheurs audio, la fonction Tap Sync ou par l'entrée MIDI. Voir la section [Lecture](#) pour plus d'informations.



Les ambiances peuvent être créées en mode lecture, mais elles ne peuvent pas être sauvegardées.

Vue d'ensemble du panneau frontal

Le Foot-C 2 dispose de boutons **Fixture** (<1> à <6>) en haut à gauche, de boutons de réglage de couleur et de sensibilité en haut à droite, d'un affichage LED au milieu et de boutons de style pédale de guitare vers le bas. Le panneau arrière de l'appareil présente les ports et la connexion d'alimentation. Voir la section [Vue du panneau arrière](#) pour plus d'informations sur le panneau arrière et ses ports.

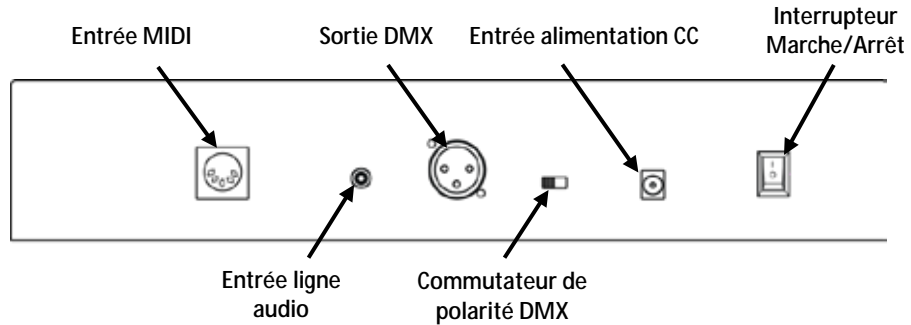


Commandes du panneau avant

| Article | Bouton ou bouton de réglage |
|---------|---|
| 1 | Boutons de sélection de projecteur 1 à 6 avec indicateurs LED |
| 2 | Bouton de programme |
| 3 | Bouton de noir général |
| 4 | Bouton suppression / sélection du canal MIDI L'indicateur LED devient orange en mode de sélection MIDI. |
| 5 | Boutons de réglage des couleurs : rouge, vert, bleu, ambre, blanc et UV. |
| 6 | Bouton de réglage de la Audio Sensitivity (sensibilité au son) |
| 7 | Écrans |
| 8 | Bouton mode de style pédale, permet de passer des chenillards aux scènes ou pour activer le mode Tap Sync lorsqu'il est maintenu enfoncé. |
| 9 | Bouton Up (Auto) de style pédale, permet de se déplacer vers le haut dans une liste, d'augmenter une valeur numérique dans une fonction ou d'activer le mode auto. |
| 10 | Bouton Down (Music) de style pédale, permet de se déplacer vers le bas dans une liste, de diminuer une valeur numérique dans une fonction ou d'activer le mode musical (activation par le son). |
| 11 | Bouton Enter (TAPSYNC) de style pédale, permet de définir/activer la valeur actuellement sélectionnée ou de définir le délai de TAPSYNC. |
| 12 | Boutons BLACKOUT/FUNCTION de style pédale. Permet également de basculer les modes programme. |

| Description des commandes | Bouton ou Potentiomètre | Description |
|---|---|-------------|
| FIXTURE <1>–<6> | Boutons qui sélectionnent les projecteurs à contrôler et qui définissent les adresses DMX par défaut des potentiomètres des canaux. Les voyants LED correspondants indiquent quand un projecteur est sélectionné. Remarque : Ces boutons sont inclusifs. Si l'un est appuyé, puis un autre ensuite, les deux projecteurs sont sélectionnés. Pour désélectionner un projecteur, appuyez à nouveau dessus et assurez-vous que le voyant est éteint. | |
| BLACKOUT | Le bouton <BLACKOUT> permet d'éteindre tous les projecteurs. Pour désactiver le noir général, appuyez sur le bouton <BLACKOUT> à nouveau. Le bouton de pédale <MUSIC/AUTO/BLACKOUT> permet également d'activer et de désactiver le noir général. | |
| PROGRAM | Bouton utilisé pour passer en mode programmation. Il vous permet de programmer une scène, un chenillard ou une séquence de scènes/chenillards. | |
| DELETE | Bouton utilisé pour effacer les scènes de manière individuelle. Effacez une scène en appuyant et en maintenant le bouton <DELETE> jusqu'à ce que l'affichage LED clignote. Le bouton <DELETE> permet également de contrôler la sélection de canal MIDI. | |
| Boutons de contrôle de la couleur | Boutons de réglage utilisés pour l'ajustement manuel des intensités de rouge, vert, bleu, ambre, blanc et UV (000-255) ou pour régler le canal DMX des projecteurs 1 à 6. | |
| Bouton de Audio Sensitivity | Bouton qui ajuste la sensibilité de la console aux sons et à la musique. | |
| Écrans LED | Écran qui affiche différents types d'informations sur les sélections actuelles et si l'appareil est en mode programme ou lecture : <ul style="list-style-type: none"> • Blackout (Noir général) - indique que le noir général est activé et que la console n'envoie plus de signaux DMX. • Program (Programme) - indique que la console est en mode programmation. • Music (Déclenchement par le son) - indique que la console est en mode déclenchement par le son. • Auto (Déclenchement automatique) - indique que la console est en mode de déclenchement automatique. • Chase (Chenillard) - affiche le chenillard courant en mode lecture ou programmation. • Scene (Scène) - affiche la scène courante en mode lecture ou programmation. | |
| Bouton de pédale <MODE> | Bouton qui permet de passer entre les modes chenillard et scènes. Également utilisé pour activer le mode TAPSYNC. Maintenez enfoncé pour activer la fonction Tap Sync (synchro par pression). | |
| Bouton de pédale <UP> (AUTO) | Bouton qui permet de se déplacer vers le haut parmi les banques de scènes, ou parmi les pas d'un chenillard. Également utilisé pour activer le mode Auto, pour jouer automatiquement les chenillards ou les scènes. | |
| Bouton de pédale <DOWN> (MUSIC) | Bouton qui permet de se déplacer vers le bas parmi les banques de scènes, ou parmi les pas d'un chenillard. Également utilisé pour activer le mode musical, pour définir les scènes/pas des chenillards qui doivent réagir aux déclenchements audio en provenance d'une source. | |
| Bouton de pédale < ENTER (TAPSYNC)> | Bouton utilisé lors de la programmation pour passer entre les fonctions Speed (vitesse) et Fade (fondu), ou pour confirmer une sélection. <ul style="list-style-type: none"> • En mode Tap Sync, appuyer pour définir le tempo. | |
| Bouton de pédale <BLACKOUT / FUNCTION> | Bouton utilisé lors de la lecture pour passer rapidement entre les modes Music, Auto ou noir général de tous les projecteurs. <ul style="list-style-type: none"> • Pour désactiver le noir général, vous devez appuyer sur le bouton <BLACKOUT / FUNCTION> à nouveau. Également utilisé pour basculer les modes programme. Lorsqu'un programme est activé, appuyez pour passer du mode Add (ajout) au mode EdiT (édition). | |

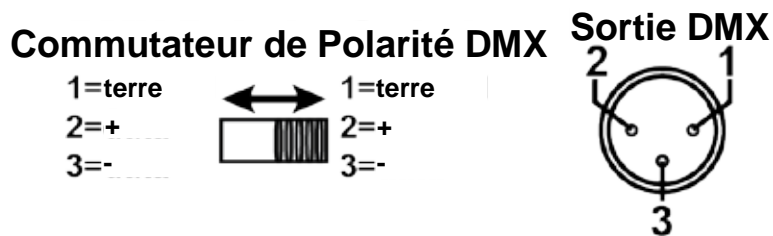
Vue du panneau arrière



Ports du panneau arrière

| Port | Fonction |
|-----------------------------|--|
| Entrée MIDI | Port MIDI 5 broches pour la connexion d'un signal MIDI |
| Sortie DMX | Port DMX 3 broches pour la connexion à d'autres appareils. |
| Entrée alimentation CC | Pour la connexion à l'alimentation externe. |
| Interrupteur Marche/Arrêt | Interrupteur à bascule qui permet d'allumer et d'éteindre le Foot-C 2. |
| Entrée ligne audio | Entrée RCA pour le déclenchement audio externe. |
| Commutateur de polarité DMX | Interrupteur à bascule pour changer la polarité DMX. |

DMX Polarity Switch Diagram

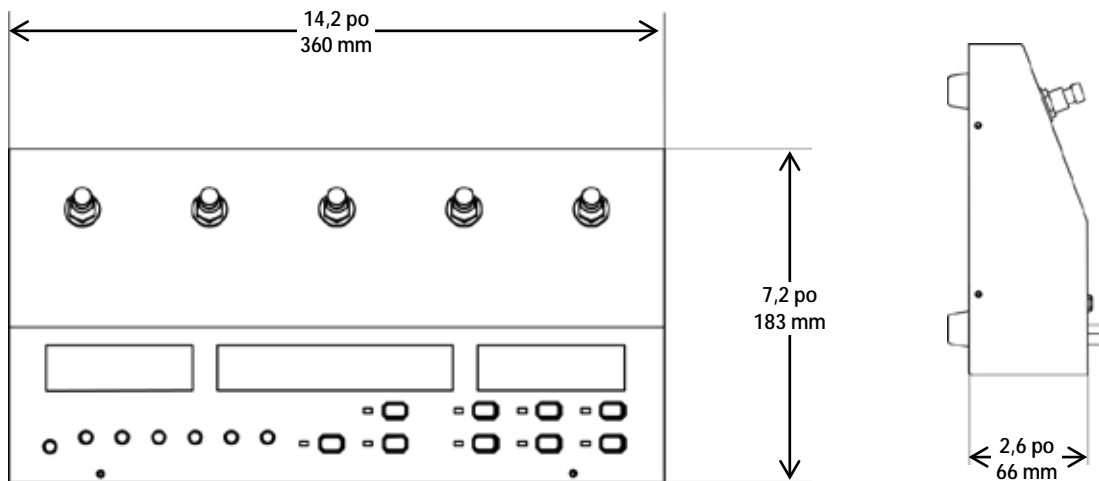


Tous les projecteurs Chauvet utilisent une broche négative 2 et une broche positive 3. Le commutateur de polarité doit donc être positionné comme montré, à côté du port de sortie de contrôle DMX. Les projecteurs d'autres fabricants peuvent être différents.



Pour plus d'informations sur le DMX, téléchargez l'introduction au DMX sur www.chauvetlighting.com.

Dimensions de l'appareil



3. INSTALLATION

Alimentation CA

Le Foot-C 2 est doté d'une alimentation universelle externe et il peut fonctionner avec des tensions d'entrée comprises entre 100 et 240 V CA, 50/60 Hz. Pour déterminer les besoins en énergie de l'appareil (disjoncteur, prise de courant et câblage), utilisez la valeur de courant figurant sur l'étiquette apposée sur le panneau arrière de l'alimentation, ou consultez le tableau des spécifications de l'appareil. La capacité nominale affichée indique la consommation courante dans des conditions normales d'utilisation.



- **Toujours connecter l'appareil à un circuit protégé (disjoncteur ou fusible). Assurez-vous que l'appareil soit correctement mis à la terre pour éviter tout risque d'électrocution ou d'incendie.**
- **Durant les périodes de non-utilisation, pour éviter toute usure inutile et pour prolonger la durée de vie, déconnectez entièrement l'appareil en le débranchant de l'alimentation électrique ou en coupant le disjoncteur.**



- **Ne connectez jamais l'appareil à un rhéostat (résistance variable) ou un circuit voileur, même si vous n'avez l'intention de vous servir du rhéostat ou du canal d'assombrissement que comme interrupteur 0 à 100%.**

Montage

Le Foot-C 2 est conçu uniquement pour un montage au sol ou sur une table. Assurez-vous que la ventilation soit suffisante autour de l'appareil.

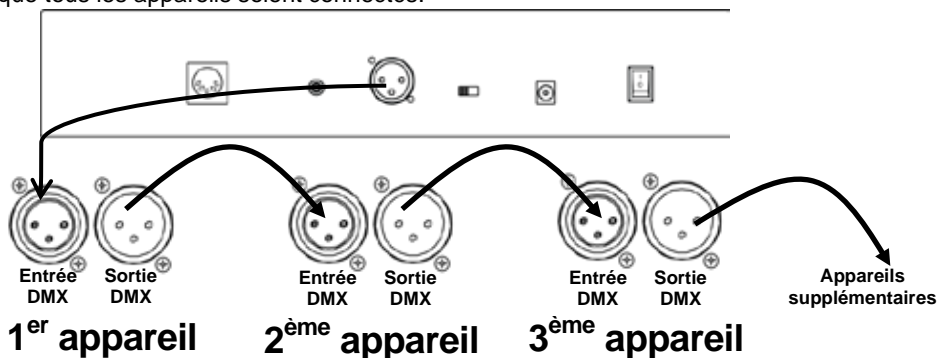
Configuration de la console Câblage DMX

Afin de pouvoir utiliser le contrôleur, il doit être connecté aux appareils avec des câbles DMX et les appareils doivent être correctement adressés. Les rubriques ci-dessous décrivent le câblage DMX et l'adressage DMX.

Le câblage DMX est nécessaire pour envoyer des valeurs DMX depuis la console vers les appareils. Branchez le câble DMX au port de sortie DMX de la console et au port d'entrée DMX du premier appareil de votre système.

Connectez ensuite un autre câble DMX à la sortie DMX du premier appareil de votre système et à l'entrée DMX de l'appareil suivant. Continuez les branchements jusqu'à ce que tous les appareils soient connectés.

Schéma de câblage DMX



Adressage des projecteurs

Le Foot-C 2 utilise un adressage DMX. Le Foot-C 2 contrôle des projecteurs avec des adresses DMX spécifiques et les projecteurs doivent être adressés correctement pour que le Foot-C 2 puisse les contrôler.

Plusieurs projecteurs peuvent avoir la même adresse DMX, mais les projecteurs avec une même adresse DMX doivent être du même type.

Voici un tableau montrant les adresses DMX du Foot-C 2 et la correspondance avec les boutons des projecteurs :

| Bouton FIXTURE | Adresse de départ | Plage |
|----------------|-------------------|-------|
| <1> | 1 | 1-6 |
| <2> | 7 | 7-12 |
| <3> | 13 | 13-18 |
| <4> | 19 | 19-24 |
| <5> | 25 | 25-30 |
| <6> | 31 | 31-36 |



Cet appareil dispose d'une mémoire de programme. Toutes les ambiances existent non seulement pendant la session en cours mais peuvent également être enregistrées ou rechargées après avoir coupé le courant.

4. PROGRAMMATION

Mode programmation Le mode programmation permet de programmer la lecture. En mode programmation, des ambiances d'éclairage sont créées et enregistrées pour la lecture. La programmation de la lecture se fait en trois parties.

- Programmation des projecteurs : sélection et contrôle de ces derniers pour la création d'ambiances.
- Programmation des scènes : sauvegarder les ambiances dans des scènes.
ou
- Programmation des chenillards : sauvegarder les ambiances dans des pas d'un chenillard.

La section qui suit décrit comment programmer des projecteurs, des scènes et des chenillards ainsi que la procédure pour modifier et supprimer des scènes et des chenillards.



La sortie peut être programmée en mode lecture, cependant les ambiances créées dans le mode lecture ne peuvent pas être sauvegardées en mémoire.

Passer en mode programmation Pour passer en mode programmation, effectuez les actions suivantes :

1. Éteignez la console.
2. Pressez et maintenez enfoncé le bouton **<PROGRAM>** pendant trois secondes.
3. Le voyant lumineux de programmation situé à côté du bouton **<PROGRAM>** s'allume.
4. Relâchez le bouton **<PROGRAM>**.

Sortie du Mode Programmation Pour sortir du mode programmation, effectuez les actions suivantes :

1. Pressez et maintenez enfoncé le bouton **<PROGRAM>** pendant trois secondes.
2. Le voyant lumineux de programmation situé à côté du bouton **<PROGRAM>** s'éteint.
3. Relâchez le bouton **<PROGRAM>**.

Programmation d'une ou plusieurs scènes

Le Foot-C 2 dispose d'une banque de scènes, distincte des banques de chenillards, dans laquelle il est possible de sauvegarder et de jouer des scènes enregistrées. Pour enregistrer une scène, suivez les instructions ci-dessous :

1. Passez en mode programmation.
2. Appuyez sur le bouton **<MODE>** jusqu'à ce que l'affichage de gauche indique **SCENE**.
3. Utilisez les touches **<UP>** et **<DOWN>** pour sélectionner la scène voulue.
4. Utilisez les boutons **<1>** à **<6>** pour sélectionner le ou les projecteurs à programmer.
5. Utilisez les boutons de réglage **Color/Number** (couleur/nombre) pour définir la sortie voulue.
6. Répétez les étapes 4 et 5 jusqu'à ce que tous les projecteurs fonctionnent comme souhaité.
7. Appuyez sur le bouton **<PROGRAM>**. Les affichages s'éclairent brièvement pour montrer que la scène à été sauvegardée.
8. Répétez les étapes 3 à 7 pour jusqu'à 24 scènes.
9. Sortez du mode programmation



Les scènes sont prévues pour être utilisées dans les ambiances statiques, à l'opposée des chenillards qui sont destinés aux ambiances changeantes.

Édition d'une ou plusieurs scènes

Après avoir été enregistrée, toute scène peut être reprogrammée. Pour modifier une scène, effectuez les actions suivantes :

1. Passez en mode programmation.
2. Appuyez sur le bouton **<MODE>** jusqu'à ce que l'affichage de gauche indique **SCENE**.
3. Utilisez les touches **<UP>** et **<DOWN>** pour sélectionner la scène à éditer.
4. Utilisez les boutons **<1>** à **<6>** pour sélectionner le ou les projecteurs à programmer.
5. Utilisez les boutons de réglage **Color/Number** (couleur/nombre) pour définir la sortie voulue.
6. Répétez les étapes 4 et 5 jusqu'à ce que tous les projecteurs fonctionnent comme souhaité.
7. Appuyez sur le bouton **<PROGRAM>**. Les affichages s'éclairent brièvement pour montrer que la scène à été sauvegardée.
8. Répétez les étapes 3 à 7 pour toutes les scènes qui nécessitent d'être éditées.
9. Sortez du mode programmation



Les ambiances créés ou éditées en mode programmation ne sont pas sauvegardées dans la mémoire système tant que le bouton **<PROGRAM> n'a pas été appuyé.**

Suppression d'une ou plusieurs scènes

Pour supprimer une scène, effectuez les actions suivantes :

1. Passez en mode programmation.
2. Appuyez sur le bouton **<MODE>** jusqu'à ce que l'affichage de gauche indique **SCENE**.
3. Utilisez les touches **<UP>** et **<DOWN>** pour sélectionner la scène à supprimer.
4. Pressez et maintenez enfoncé le bouton **<DELETE>** pendant trois secondes. Les affichages s'éclairent brièvement pour montrer que la scène à été supprimée.
5. Relâchez le bouton **<DELETE>**.
6. Répétez les étapes 3 à 5 jusqu'à ce que toutes les scènes non souhaitées soient supprimées.
7. Sortez du mode programmation



Les scènes supprimées ne peuvent pas être récupérées sans redéfinir à nouveau l'ambiance.

Programmation d'un chenillard

Le mode chenillard permet à l'utilisateur d'accéder à une banque de 12 chenillards composés chacun de jusqu'à 24 pas. La différenciation entre les chenillards et les scènes permet à l'utilisateur de basculer entre les chenillards mouvants et les scènes statiques selon le besoin.

Mode ajout

Le mode ajout permet à l'utilisateur d'enregistrer de nouveaux pas dans un chenillard, soit dans un chenillard auparavant non enregistré ou dans un chenillard déjà existant. Pour programmer un chenillard :

1. Passez en mode programmation.
2. Appuyez sur le bouton **<MODE>** jusqu'à ce que l'affichage de gauche indique **CHASE**.
3. Appuyez sur le bouton de pédale **<BLACKOUT / FUNCTION>** jusqu'à ce que l'affichage de droite indique **Add**.
4. Utilisez le bouton de pédale **<ENTER (TAPSYNC)>** pour parcourir la banque de chenillard jusqu'à ce que le chenillard souhaité soit sélectionné.
Un chenillard sans aucun pas enregistré est indiqué par l'inscription **_ _ 00/00** (chenillard 1 à 12, pas 0 sur 0) sur l'affichage du milieu.
5. Utilisez les boutons **<1>** à **<6>** pour sélectionner le ou les projecteurs à programmer.
6. Utilisez les boutons de réglage **Color/Number** (couleur/nombre) pour définir la sortie voulue.
7. Répétez les étapes 5 et 6 jusqu'à ce que tous les projecteurs fonctionnent comme souhaité.
8. Appuyez sur le bouton **<PROGRAM>**. Les affichages s'éclairent brièvement pour montrer que le pas à été sauvegardé. L'appareil passera automatiquement au pas suivant.
Le dernier pas sauvegardé en mémoire reste affiché sur l'écran du milieu. Par exemple : L'affichage **03 03/03** (chenillard 3, pas 3 sur 3) devient **03 04/04** (chenillard 3, pas 4 sur 4) après avoir appuyé sur le bouton **<PROGRAM>**, ce qui indique que le prochain pas à programmer sera affiché **03 05/05** (chenillard 3, pas 5 sur 5).
9. Répétez les étapes 5 à 8 pour jusqu'à 24 pas.
10. Sortez du mode programmation

Pour ajouter un pas au milieu d'un chenillard :

1. Passez en mode programmation.
2. Appuyez sur le bouton **<MODE>** jusqu'à ce que l'affichage de gauche indique **CHASE**.
3. Appuyez sur le bouton de pédale **<BLACKOUT / FUNCTION>** jusqu'à ce que l'affichage de droite indique **Add**.
4. Utilisez le bouton de pédale **<ENTER (TAPSYNC)>** pour parcourir la banque de chenillard jusqu'à ce que le chenillard souhaité soit sélectionné.
5. Utilisez les touches **<UP>** et **<DOWN>** pour sélectionner le pas précédant le pas à insérer.
6. Utilisez les boutons **<1>** à **<6>** pour sélectionner le ou les projecteurs à programmer.
7. Utilisez les boutons de réglage **Color/Number** (couleur/nombre) pour définir la sortie voulue.
8. Répétez les étapes 6 et 7 jusqu'à ce que tous les projecteurs fonctionnent comme souhaité.
9. Appuyez sur le bouton **<PROGRAM>**. Les affichages s'éclairent brièvement pour montrer que le pas inséré à été sauvegardé. L'affichage du milieu indique le pas inséré. Par exemple, si l'affichage indique **01 07/13** avant l'appui sur le bouton **<PROGRAM>**, il indiquera **01 08/14** après avoir sauvegardé un nouveau pas.



Les chenillards sont prévus pour être utilisés dans les ambiances changeantes, à l'opposée des scènes qui sont destinées aux ambiances statiques.

Supprimer un ou plusieurs pas dans un chenillard

Pour supprimer un ou plusieurs pas dans un chenillard, effectuer les actions suivantes :

1. Passez en mode programmation.
2. Appuyez sur le bouton **<MODE>** jusqu'à ce que l'affichage de gauche indique **CHASE**.
3. Utilisez le bouton **<ENTER (TAPSYNC)>** pour sélectionner le chenillard à raccourcir.
4. Utilisez les touches **<UP>** et **<DOWN>** pour sélectionner le pas à supprimer.
5. Pressez et maintenez enfoncé le bouton **<DELETE>** pendant trois secondes. Les affichages s'éclairent brièvement pour indiquer que le pas a bien été supprimé. Tous les pas situés après le pas supprimé descendent alors pour le remplacer. Par exemple : Si le pas 3 est supprimé, le pas 4 devient le pas 3, le pas 5 devient le pas 4, etc.
6. Relâchez le bouton **<DELETE>**.
7. Répétez les étapes 4 à 5 jusqu'à ce que tous les pas non souhaités soient supprimés.
8. Vous pouvez ensuite sortir du mode programme ou continuer à programmer des chenillards ou des scènes.



Les pas supprimés ne peuvent pas être récupérés sans redéfinir à nouveau l'ambiance.

Mode édition

Pour modifier un ou plusieurs pas dans un chenillard, suivez les instructions suivantes :

1. Passez en mode programmation.
2. Appuyez sur le bouton **<MODE>** jusqu'à ce que l'affichage de gauche indique **CHASE**.
3. Appuyez sur le bouton de pédale **<BLACKOUT / FUNCTION>** jusqu'à ce que l'affichage de droite indique **Edit**.
4. Utilisez le bouton **<ENTER (TAPSYNC)>** pour sélectionner le chenillard à modifier.
5. Utilisez les touches **<UP>** et **<DOWN>** pour sélectionner le pas à modifier.
6. Utilisez les boutons **<1>** à **<6>** pour sélectionner le ou les projecteurs à programmer.
7. Utilisez les boutons de réglage **Color/Number** (couleur/nombre) pour définir la sortie voulue.
8. Répétez les étapes 6 et 7 jusqu'à ce que tous les projecteurs fonctionnent comme souhaité.
9. Appuyez sur le bouton **<PROGRAM>** pour sauvegarder les changements. Les affichages s'éclairent brièvement pour indiquer que les modifications ont bien été enregistrées.
10. Répétez les étapes 5 à 9 jusqu'à ce que toutes les modifications souhaitées aient été effectuées pour ce chenillard.
11. Vous pouvez ensuite modifier un autre chenillard ou sortir du mode de programmation.

5. LECTURE

Mode lecture

La lecture est utilisée pour jouer les scènes et chenillards sauvegardés. C'est le mode à utiliser lorsque que le show se déroule. En mode lecture, les scènes et chenillards sauvegardés sont déclenchés pour être joués. Il existe quatre types de lecture.

- **Lecture de scène - Lecture de scènes sauvegardées**
- **Lecture de chenillard- Lecture de chenillards sauvegardés**
- **Lecture MIDI - Utilisation d'un signal d'entrée MIDI pour la lecture de scènes et de chenillards.**
- **Lecture en direct - Contrôle des sorties sans utiliser de scènes ou de chenillards. Non recommandé.**



Pour faire fonctionner n'importe quel mode proposant les options de couleur ambre, blanc ou UV, le projecteur sélectionné doit être capable de générer la couleur de lumière correspondante.

Lecture de chenillards

La lecture de chenillards déclenche un chenillard spécifique (1 à 12) pour la lecture par déclenchement auto, audio, MIDI ou Tap Sync. L'écran du milieu affiche le chenillard sélectionné, le pas courant et le nombre total de pas dans ce chenillard.

Pour entrer dans le mode lecture de chenillard, effectuez les actions suivantes :

1. Appuyez sur **<MODE>**. Le chenillard 1 sera automatiquement sélectionné.
2. Utilisez les touches **<UP>** et **<DOWN>** pour sélectionner un chenillard.
3. Appuyez sur **<ENTER (TAPSYNC)>** pour l'activer.



Il n'est pas possible de déclencher manuellement les pas d'un chenillard en mode lecture.

Vitesse

Le paramétrage de la vitesse détermine la durée pendant laquelle chaque pas d'un chenillard sera activé en mode Auto avant que le pas suivant ne soit déclenché.

Pour régler la vitesse, procédez comme suit :

1. Démarrez la lecture d'un chenillard.
2. Appuyez sur le bouton **<BLACKOUT / FUNCTION>** jusqu'à ce que l'affichage du milieu indique **SPEED 0-16**.
3. Utilisez les touches **<UP>** et **<DOWN>** pour sélectionner la vitesse désirée. La valeur **0** permet de mettre le déclenchement automatique en pause. Les valeurs de **1 à 16** représentent des vitesses dans l'ordre du plus lent au plus rapide.
4. Appuyez sur le bouton **<ENTER (TAPSYNC)>** jusqu'à ce que l'affichage indique la scène ou le chenillard courant pour sortir du réglage de la vitesse.

Fondu (Fade)

Le paramétrage du fondu détermine la durée nécessaire pour qu'une scène ou qu'un pas change ou se fonde à la scène suivante ou au pas suivant.

Pour régler le fondu, suivez les instructions ci-dessous :

1. Démarrez la lecture d'une scène ou d'un chenillard.
2. Appuyez sur le bouton **<BLACKOUT / FUNCTION>** jusqu'à ce que l'affichage du milieu indique **SPEED 0-16**.
3. Appuyez sur le bouton **<ENTER (TAPSYNC)>** jusqu'à ce que l'affichage du milieu indique **FADe 0-16**.
4. Utilisez les touches **<UP>** et **<DOWN>** pour sélectionner le fondu désiré. La valeur **0** fera en sorte que les scènes ou les pas passeront automatiquement aux nouvelles scènes ou pas déclenchés.. Les valeurs de **1 à 16** représentent des courbes de fondu dans l'ordre du plus lent au plus rapide.
5. Appuyez sur le bouton **<ENTER (TAPSYNC)>** jusqu'à ce que l'affichage indique la scène ou le chenillard courant pour sortir du réglage du fondu.

Mode automatique

Le mode automatique active le déclenchement automatique des pas des chenillards, en fonction des paramètres de vitesse et de fondu.

Pour activer le mode automatique, effectuez les actions suivantes :

1. Démarrez la lecture d'un chenillard.
2. Appuyez sur le bouton de pédale **<UP (AUTO)>** jusqu'à ce que l'affichage de droite indique **AUTO**.

Déclenchement audio

Le mode audio permet de paramétrer les pas des chenillards afin qu'ils se déclenchent par le son, soit à partir du microphone interne ou en fonction d'une source audio externe connectée à la prise jack d'entrée ligne audio sur le panneau arrière.

Pour activer le déclenchement audio, procédez comme suit :

1. Démarrez la lecture d'un chenillard.
2. Appuyez sur le bouton de pédale **<DOWN (MUSIC)>** jusqu'à ce que l'affichage de droite indique **MUSIC**.
3. Faites tourner le bouton de réglage **AUDIO SENS** jusqu'à ce que le déclenchement des scènes ou des pas se fasse en fonction du son comme souhaité.

Noir général

Le mode noir général permet de paramétrer toutes les sorties DMX à zéro pendant sa durée d'activation. Il y a deux moyens d'activer ou désactiver le mode noir général :

- Appuyer sur le bouton **<BLACKOUT>**.
ou
- Appuyer et laisser enfoncé le bouton de pédale **<MUSIC AUTO BLACKOUT>** pendant trois secondes.

N'importe laquelle des méthodes peut désactiver le noir général, peu importe la manière dont il a été activé.

Lorsque le mode noir général est activé, l'indicateur LED situé à côté du bouton <BLACKOUT> s'allume.

Tap Sync (Synchro par pression)

La fonctionnalité Tap Sync permet à l'utilisateur de régler la vitesse du mode automatique et du fondu avec son pied. Pour activer Tap Sync :

1. Démarrez la lecture d'un chenillard en mode automatique.
2. Pressez et maintenez enfoncé le bouton **<MODE>** pendant trois secondes. L'affichage sur la droite indique **TAPSY**.
3. Relâchez le bouton **<MODE>**.
4. Appuyez sur le bouton de pédale **<ENTER (TAPSYNC)>** au rythme voulu. Répétez cette action plusieurs fois pour vous assurer que le rythme est défini. (Le délai entre le premier appui et le deuxième détermine la vitesse et le délai entre le deuxième appui et le troisième détermine le fondu.)

Pour désactiver le mode Tap Sync, appuyez sur le **<MODE>**.

Lorsque la fonction Tap Sync est activée, le projecteur ajoute automatiquement un délai de fondu de '1'. Ce délai peut être supprimé en appuyant sur le bouton de pédale <DOWN> dans le menu Fade (fondu).



Forçage manuel

Pendant la lecture, les boutons de réglage **Color** peuvent prendre la priorité sur la lecture d'une scène ou d'un chenillard. Pour effectuer un réglage forcé sur un programme enregistré, faites comme suit :

1. Démarrez la lecture d'une scène ou d'un chenillard dans n'importe quel mode.
2. Utilisez les boutons **<1>** à **<6>** pour sélectionner le ou les projecteurs sur lesquels appliquer le réglage forcé.
3. Utilisez les boutons de réglage **Color/Number** pour modifier la sortie du ou des projecteurs sélectionnés.

Dès qu'un bouton de réglage **Color** a été déplacé, il remplacera entièrement le programme pour le ou les projecteurs sélectionnés. Par exemple : Si tous les projecteurs sont paramétrés pour générer du bleu pour une scène, si le projecteur 1 est sélectionné et que le bouton de réglage **BLUE** (bleu) est tourné au réglage minimum, alors le projecteur 1 ne génère plus de bleu.

Pour désactiver le forçage manuel, utilisez les boutons **<1>** à **<6>** pour désélectionner n'importe lequel des projecteur sélectionnés.

Fonctionnement MIDI

Le Foot-C 2 peut être contrôlé de manière externe par un signal MIDI en utilisant le port d'entrée MIDI sur le panneau arrière. Cela fonctionne n'importe quand, du moment qu'il y a un signal MIDI.

Pour sélectionner le canal de réception MIDI :

1. Pressez et maintenez enfoncé le bouton **<DELETE>** pendant trois secondes. L'indicateur LED situé à côté du bouton **<DELETE>** s'allume.
2. Relâchez le bouton **<DELETE>**. L'affichage change alors pour indiquer le canal de réception MIDI.
3. Utilisez les boutons **<UP>** et **<DOWN>** pour sélectionner un canal de réception MIDI entre **1** et **16**.
4. Pressez et maintenez enfoncé le bouton **<DELETE>** pendant trois secondes. L'indicateur LED situé à côté du bouton **<DELETE>** s'éteint.
5. Relâchez le bouton **<DELETE>**. L'affichage retourne alors à la normale.



- **Ce contrôleur ne répond aux commandes MIDI sur le canal MIDI sélectionné que lorsque le paramètre SPEEd (vitesse) est réglé sur la valeur 0.**
- **Effectuez toutes les commandes MIDI en utilisant les commandes NOTE_ON ou PROGRAM CHANGE. Toutes les autres instructions MIDI sont ignorées.**
- **Pour arrêter un chenillard, envoyez la note Activation du noir général.**

Configuration MIDI

NOTE_ON

| Note MIDI | Fonction (activation/désactivation) |
|-----------|-------------------------------------|
| 00–23 | Activation scène 1 à 24 |
| 24–35 | Activation chenillard 1 à 12 |
| 36 | TAPSYNC |
| 127 | Noir général |

PROGRAM CHANGE

| Note MIDI | Fonction (activation/désactivation) |
|-----------|-------------------------------------|
| 10–21 | Activation chenillard 1 à 12 |
| 30–53 | Activation scène 1 à 24 |
| 60–76 | Réglage de vitesse 1 à 16 |
| 80–95 | Réglage de fondu 1 à 16 |
| 100 | Activation du noir général |
| 101 | Désactivation du noir général |



Le fonctionnement MIDI s'exécute toujours en arrière plan pendant l'utilisation.

6. ENTRETIEN

Entretien de l'appareil

L'accumulation de poussière réduit les performances et peut entraîner une surchauffe de l'appareil. Cela peut entraîner une diminution de la durée de vie de l'appareil et/ou une usure mécanique. Pour conserver des performances optimales et réduire l'usure, nettoyez vos appareils d'éclairage au moins deux fois par mois. Veuillez cependant bien garder à l'esprit que l'utilisation et les conditions environnementales peuvent contribuer à augmenter la fréquence de nettoyage.

Pour nettoyer l'appareil, suivez les instructions ci-dessous :

1. Débranchez l'appareil.
2. Attendez que l'appareil soit à la température ambiante.
3. Utilisez un aspirateur (ou un compresseur d'air) et une brosse douce pour enlever la poussière accumulée sur les surfaces externes.
4. Nettoyez toutes les surfaces transparentes (lentilles d'affichage) avec une solution douce de nettoyant pour vitres sans ammoniaque ou de l'alcool isopropylique.
5. Appliquez la solution directement sur un chiffon de coton doux et non pelucheux ou un tissu de nettoyage d'objectif.
6. Essuyez soigneusement toute trace de saleté ou d'encrassement sur la surface transparente.
7. Nettoyez en douceur les surfaces transparentes jusqu'à ce que toute peluche ou trace ait disparue.



Assurez-vous de bien sécher toutes les surfaces transparentes après les avoir nettoyé.

7. SPECIFICATIONS TECHNIQUES

| | | | | |
|--|------------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|---------------|
| Dimensions et poids | Longueur | Largeur | Hauteur | Poids |
| | 183 mm (7,2 po) | 360 mm (14,2 po) | 66 mm (2,6 po) | 1,9 kg (4 lb) |
| Remarque : Les dimensions en pouce sont arrondies à la décimale la plus proche. | | | | |
| Alimentation | Valeur | Foot-C 2 | Alimentation externe | |
| | Tension d'entrée | Fixe | Commutation | |
| | Plage | 12 VCC, 1 A | entre 100 et 240 V CA, 50/60 Hz | |
| | Sélection de tension | Fixe | Universelle | |
| Thermique | Température externe maximum | Système de refroidissement | | |
| | 40°C (104 °F) | Convection | | |
| DMX | Connecteur de sortie | Plage de canaux | | |
| | Prise XLR à trois broches | 36 | | |
| Commande | Nom du produit | Code de l'article | Code UPC | |
| | Foot-C 2 | 09081235 | 781462215835 | |



RENOIS

Dans le cas où vous avez besoin d'aide ou pour retourner un produit :

- Si vous résidez aux États-Unis, contactez le siège mondial de Chauvet.
- Si vous vivez au Royaume-Uni ou en Irlande, contactez Chauvet Europe Ltd.
- Si vous vivez au Mexique, contactez Chauvet Mexico.
- Si vous vivez au Benelux, contactez Chauvet Europe BVBA.
- Si vous résidez n'importe où ailleurs, NE contactez PAS Chauvet. Contactez votre revendeur. Rendez-vous sur www.chauvetlighting.com pour découvrir la liste des revendeurs en dehors des États-Unis, du Royaume-Uni, de l'Irlande, du Mexique ou du Benelux.



Si vous résidez en dehors des États-Unis, du Royaume-Uni, de l'Irlande, du Mexique ou du Benelux, contactez votre revendeur et suivez leurs instructions quant à la procédure à suivre pour renvoyer vos appareils Chauvet. Consultez notre site Web à l'adresse www.chauvetlighting.com pour trouver leurs coordonnées.

Téléphonez au centre d'assistance technique de Chauvet correspondant et demandez un numéro d'autorisation de retour (NAR) avant de nous réexpédier l'appareil. Pour l'obtenir, il vous sera demandé de fournir le numéro du modèle, le numéro de série ainsi qu'une brève description de l'objet du retour.

Vous devez nous retourner la marchandise en port prépayé, dans ses boîte et emballage d'origine et avec tous ses accessoires. CHAUVET ne délivre pas d'étiquette de renvoi.

Indiquez lisiblement le NAR sur une étiquette apposée sur le colis. Chauvet refusera la réception de tout appareil pour lequel aucun NAR n'a été demandé.



Inscrivez le NAR sur une étiquette convenablement collée. N'écrivez PAS le NAR directement sur le colis.

Avant de nous retourner le colis, inscrivez les informations suivantes, de manière lisible, sur une feuille de papier, que vous placerez à l'intérieur du colis:

- Votre nom
- Votre adresse
- Votre numéro de téléphone
- Le numéro de NAR
- Une courte description du problème

Veillez à emballer l'appareil de manière adéquate. Vous serez tenu responsable de tout dommage survenant lors de l'expédition de retour dû à un emballage inadéquat. Nous vous recommandons d'utiliser un emballage double ou celui de FedEx.



CHAUVET se réserve le droit, à sa convenance, de réparer ou remplacer tout appareil qui lui est retourné.

1. ERSTE SCHRITTE

Packungs- inhalt

- Foot-C 2
- Externes Netzkabel
- Garantiekarte
- Schnellanleitung

Anweisungen für das Auspacken

Packen Sie das Produkt sofort vorsichtig aus und überprüfen Sie, ob Sie alle Teile vollständig und unbeschädigt erhalten haben.

Schadens- meldung




Wenn die Verpackung oder die in der Verpackung befindlichen Teile (Gerät und Zubehör) beschädigt sind oder Mängel durch nicht einwandfreie Behandlung aufweisen, benachrichtigen Sie umgehend das Transportunternehmen, nicht jedoch Chauvet. Eine Nichtbeachtung dieser Pflicht zur umgehenden Meldung an das Transportunternehmen kann zu einem Erlöschen Ihres Anspruchs führen. Bewahren Sie überdies die Verpackung und den Inhalt für eine spätere Überprüfung auf.

Bei anderen Problemen wie etwa fehlende Komponenten oder Teile, Schäden, die nicht durch den Transport entstanden sind, oder nicht offensichtliche Schäden, machen Sie Ihren Anspruch gegenüber Chauvet innerhalb von 7 Tagen ab Lieferung der Waren geltend.

Text- konventionen

| Konvention | Bedeutung |
|-----------------|--|
| 1—512 | Eine Bandbreite an Werten |
| 50/60 | Ein Wertesatz, aus dem nur ein Wert ausgewählt werden kann |
| Settings | Eine Menüoption, die nicht geändert werden kann |
| Menu > Settings | Eine Sequenz von Menüoptionen, die befolgt werden muss |
| <ENTER> | Eine zu betätigende Taste auf dem Bedienfeld des Geräts |
| EIN | Ein Wert, der eingegeben oder ausgewählt werden muss |

Symbole

| Symbol | Bedeutung |
|---|---|
|  | Wichtige Informationen zur Installation, Konfiguration und zum Betrieb. Bei Nichtbeachtung dieser Anweisungen kann es zu Fehlfunktionen oder Beschädigungen des Geräts oder zu Verletzungen des Bedieners kommen. |
|  | Wichtige Informationen zur Installation oder Konfiguration. Wenn diese Informationen nicht beachtet werden, kann es zu Fehlfunktionen kommen. |
|  | Nützliche Informationen |

Haftungs- ausschluss

Die in der vorliegenden Bedienungsanleitung enthaltenen Informationen werden von Chauvet als in jeder Hinsicht korrekt angesehen. Chauvet übernimmt jedoch keine Verantwortung und insbesondere keine Haftung für durch Fehler oder fehlende Angaben in diesem Dokument verursachte Verluste, Beschädigungen oder Unterbrechungen, gleich ob diese Fehler oder fehlenden Angaben die Folge von Verletzungen der Sorgfaltspflicht, von Unfällen oder anderen Ursachen sind. Chauvet behält sich das Recht vor, jederzeit Änderungen an diesem Dokument vorzunehmen, ohne Personen oder Unternehmen über solche Änderungen informieren zu müssen. Chauvet ist jedoch nicht verpflichtet und sieht sich auch nicht in der Pflicht, solche Änderungen vorzunehmen. Laden Sie sich die neueste Version hier herunter: www.chauvetlighting.com.

Das in dieser Bedienungsanleitung enthaltene urheberrechtlich geschützte Werk, einschließlich aller Designelemente, Texte und Bilder, ist Eigentum von Chauvet.

© Copyright 2016 Chauvet & Sons, LLC. Alle Rechte vorbehalten.

In den USA von Chauvet elektronisch veröffentlicht.

CHAUVET, das Chauvet-Logo und "Foot-C 2" sind eingetragene Handelsmarken oder Handelsmarken von Chauvet & Son, LLC. (Geschäfte tätige als Chauvet und Chauvet Lighting) in den USA und in anderen Ländern. Weitere in diesem Dokument verwendete Unternehmens- und Produktnamen sowie Logos können Handelsmarken ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

Produkt- überblick

| | | | |
|----------------------------|---|--------------------------|---|
| Verwendung des Dimmers | X | Auto-Programme | X |
| Verwendung im Außenbereich | X | Vorschaltgerät | P |
| Musiksteuerung | P | Austauschbare Sicherung | X |
| DMX | P | Vom Benutzer reparierbar | X |
| Master/Slave | X | | |

Sicherheits- hinweise

Lesen Sie die folgenden Sicherheitshinweise vor der Inbetriebnahme sorgfältig durch. Diese Sicherheitshinweise enthalten wichtige Informationen über die Montage, Verwendung und Wartung des Geräts.



- Schließen Sie dieses Gerät immer an die Masse an, um die Gefahr elektrischer Schläge zu reduzieren.
- Trennen Sie das Gerät von der Stromquelle, bevor Sie es reinigen.
- Stellen Sie sicher, dass das Netzkabel nicht gequetscht oder beschädigt ist.
- Ziehen Sie beim Trennen des Geräts von der Stromversorgung nie am Kabel.
- Stellen Sie sicher, dass das Gerät mit einem Sicherheitsabstand zu entzündlichen Materialien betrieben wird.
- Niemals während des Betriebs das Gehäuse berühren, da dies sehr heiß wird.



- Dieses Produkt eignet sich nicht für eine permanente Installation.
- Die Spannung der Schukosteckdose, an die Sie das Gerät anschließen, muss sich innerhalb des Spannungsbereiches befinden, der auf dem Hinweisschild oder dem rückwärtigen Bedienfeld des Geräts angegeben ist.
- Dieses Gerät darf nur im Innenbereich verwendet werden. (IP20) Um das Risiko von Bränden oder elektrischen Schlägen zu vermeiden, dürfen Sie das Gerät nicht Regen oder Feuchtigkeit aussetzen.
- Installieren Sie das Gerät immer an einem Ort mit ausreichender Belüftung und mit einem Abstand von 50 cm zu den angrenzenden Flächen.
- Schließen Sie dieses Gerät niemals an einen Dimmer an.
- Tragen Sie das Gerät niemals am Netzkabel.
- Die maximal zulässige Umgebungstemperatur beträgt 40 °C. Nehmen Sie das Gerät nicht bei höheren Temperaturen in Betrieb.
- Bei ernsthaften Betriebsproblemen stoppen Sie umgehend die Verwendung des Geräts.
- Versuchen Sie nie selbst, dieses Gerät zu reparieren. Reparaturen müssen von entsprechend geschultem Fachpersonal durchgeführt werden, da sonst Schäden oder Fehlfunktionen auftreten können. Wenden Sie sich an den nächsten autorisierten Technischen Support.
- Um unnötigen Verschleiß zu vermeiden und die Lebensdauer des Geräts zu verlängern, trennen Sie während längerer Perioden des Nichtgebrauchs das Gerät vom Stromnetz – entweder per Trennschalter oder durch Herausziehen des Steckers aus der Steckdose.



Bitte heben Sie diese Bedienungsanleitung zur späteren Verwendung auf. Stellen Sie sicher, dass Sie bei einem Weiterverkauf dieses Geräts dieses Dokument beilegen.

2. EINLEITUNG

Eigenschaften

- Steuert insgesamt bis zu 6 Beleuchtungsgeräte, bis zu 36 Kanäle
- Steuert Beleuchtungsgeräte mit jeweils bis zu 6 Kanälen
- Im Gitarrenpedal-Stil gehaltene Tasten
- Erstellung und Steuerung kompletter Lichtshows mit Chases, Szenen, Fades und mehr
- Integrierte Tap Sync-, Auto- und Musiksteuerungs-Modi
- MIDI-Eingang
- Direkter Audio-Eingang für das Signal des Studiopegels
- Mit dem CHS-25 VIP Gear Bag lässt sich das Gerät bequem transportieren

Produkt- beschreibung

Der Foot-C 2.0 ist eine kompakte DMX-Fußsteuerung mit 36 Kanälen, mit dem bis zu 6 6-Kanal-Geräte angesteuert und 12 Sätze von Chases mit jeweils bis zu 24 Schritten gespeichert werden können. Ideal geeignet für 6-Kanal-Geräte, verfügt er über im Gitarrenpedal-Stil gehaltene Tasten, mit denen Auto- und Musiksteuerungs-Modi ausgelöst sowie Chases und Szenen gesteuert werden können. LED-Anzeigen erleichtern die Navigation des Controllers in jeder Umgebung. Verbesserte Software bietet eine größere Vielseitigkeit und erleichtert das Umschalten zwischen Szenen und die sofortige Verdunkelung der Geräte.

Montage

Der Foot-C 2 verfügt über 4 Gummifüße für eine Tischaufstellung zur Programmierung, um anschließend zur Wiedergabe auf dem Boden aufgestellt zu werden. Dieses Produkt kann nicht in ein Rack eingebaut werden.

Programmierungs- konzepte

Der Foot-C 2 verwendet zur Ansteuerung von Geräten DMX-Adressierung und -Werte. Weitere Informationen finden Sie unter [Adressierung des Geräts](#).

Visuelle Effekte werden mithilfe der Fader erzeugt, indem DMX-Werte an die Geräte gesandt werden. Die visuellen Effekte werden in Szenen gespeichert oder als Schritte in Chases gespeichert. Die Szenen und Chases werden mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten und unterschiedlichen Arten von Auslösern wiedergegeben.

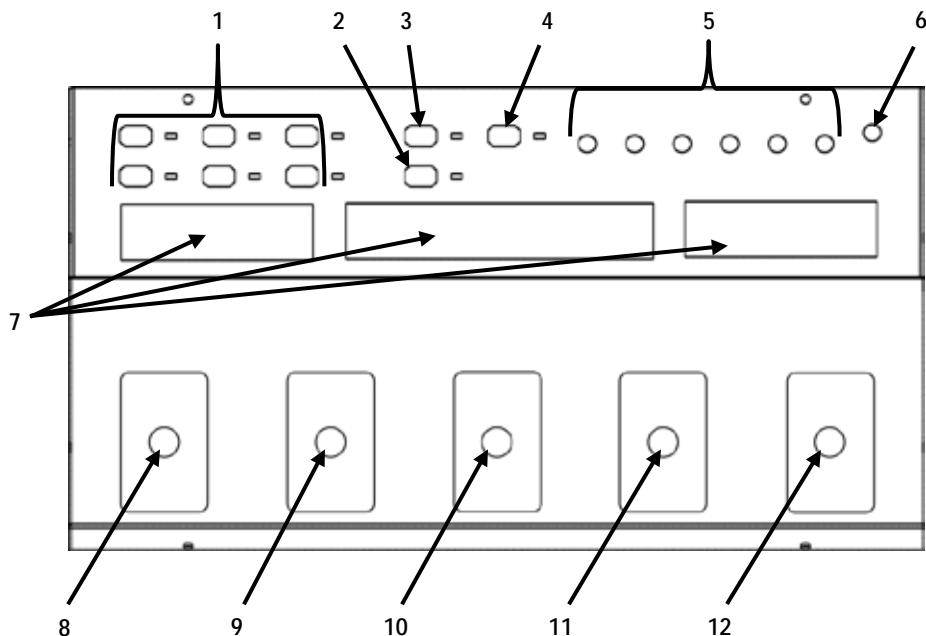
- Visuelle Effekte werden im Programm-Modus erzeugt. Die Geräte werden mit den Geräte-Tasten (Fixtures) ausgewählt. Die Einstellknöpfe werden zur Steuerung der Geräte und zur Erzeugung visueller Effekte bewegt. Die visuellen Effekte werden dann mit der Programm-Taste (Program) in Szenen oder Chases gespeichert. Weitere Informationen finden Sie unter [Programmierung](#).
- Szenen und Chases werden im Wiedergabe-Modus wiedergegeben. Das Timing der Wiedergabe wird mit den Speed- und Time-Funktionen, den Audio-Auslösern, der Tap-Sync-Funktion oder dem MIDI-Eingang eingestellt. Weitere Informationen finden Sie unter [Wiedergabe](#).



Visuelle Effekte können im Wiedergabe-Modus erzeugt, jedoch nicht gespeichert werden.

Übersicht Bedienfeld Vorderseite

Ansicht des vorderen Bedienfelds

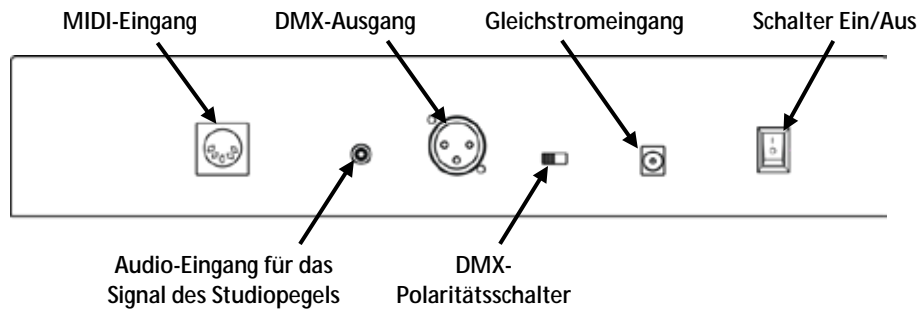


Steuerungsmöglichkeiten vorderes Bedienfeld

| Element | Taste oder Drehknopf |
|---------|---|
| 1 | Geräteauswahlstasten 1 bis 6 mit LED-Anzeige |
| 2 | Programm-Taste |
| 3 | Verdunkelungs-Taste |
| 4 | Lösch-Taste/MIDI-Kanalauswahl. LED-Anzeige leuchtet im MIDI-Auswahl-Modus orange. |
| 5 | Farb-/Steuerungs-Knöpfe: rot, grün, blau, bernsteinfarben, weiß und UV |
| 6 | Einstellknopf für Audio Sensitivity (Musikempfindlichkeit) |
| 7 | Anzeigen |
| 8 | Im Pedal-Stil gehaltene Taste "Mode" – schaltet zwischen Chases und Szenen um oder, beim Halten der Taste, zum Aktivieren des Tap Sync-Modus. |
| 9 | Im Pedal-Stil gehaltene Taste "Up" (Auto) – zum Navigieren nach oben durch eine Liste oder zum Steigern des numerischen Werts innerhalb einer Funktion oder zum Aktivieren des Auto-Modus. |
| 10 | Im Pedal-Stil gehaltene Taste "Down" (Music) – zum Navigieren nach unten durch eine Liste oder zum Verringern des numerischen Werts innerhalb einer Funktion oder zum Aktivieren des Musiksteuerungs-Modus. |
| 11 | Im Pedal-Stil gehaltene Taste "Enter" (TAPSYNC) – zum Einstellen/Aktivieren des aktuell ausgewählten Werts oder zum Aktivieren der Zeit des Tap Sync-Modus. |
| 12 | Im Pedal-Stil gehaltene Taste "BLACKOUT/FUNCTION". Zum Umschalten zwischen den Programm-Modi. |

| Beschreibungen der Steuerungsfunktionen | Taste oder Fader | Beschreibung |
|--|------------------|--|
| FIXTURE <1>–<6> | | Tasten zur Auswahl der zu steuernden Leuchten und zum Einstellen der standardmäßigen DMX-Adressen der Kanal-Fader. Die entsprechenden LEDs zeigen an, wenn eine Leuchte ausgewählt ist. Hinweis: Diese Tasten sind enthalten. Durch Betätigen einer und dann der anderen Taste werden beide Leuchten ausgewählt. Um die Auswahl einer Leuchte aufzuheben, drücken Sie diese erneut und stellen sicher, dass die LED-Anzeige aus ist. |
| BLACKOUT | | Wenn Sie die Taste <BLACKOUT> drücken, verdunkeln sich alle Geräte. Um die Verdunkelungs-Funktion zu deaktivieren, betätigen Sie die Taste <BLACKOUT> erneut. Das Pedal <MUSIC/AUTO/BLACKOUT> aktiviert und deaktiviert ebenfalls die Verdunkelungs-Funktion. |
| PROGRAM | | Mit dieser Taste rufen Sie den Programmier-Modus auf. Damit lassen sich eine Szene, ein Chase oder eine Sequenz davon programmieren. |
| DELETE | | Mit dieser Taste löschen Sie einzelne Szenen. Löschen Sie eine Szene, indem Sie auf die Taste <DELETE> drücken und diese gedrückt halten, bis die LED-Anzeige blinkt. Mit der Taste <DELETE> steuern Sie außerdem die Auswahl des MIDI-Kanals. |
| Farb-/Steuerungseinstellknöpfe | | Knöpfe zur manuellen Steuerung von rot, grün, blau, bernsteinfarben, weiß und UV (000-255) oder des DMX-Kanals der Geräte 1-6. |
| Einstellknopf für Audio Sensitivity | | Knopf zum Einstellen der Musikempfindlichkeit des Geräts. |
| LED-Anzeigen | | Anzeige, die mehrere Arten von Informationen zur aktuellen Auswahl anzeigt, sowie ob sich das Gerät im Programm- oder Wiedergabe-Modus befindet. <ul style="list-style-type: none"> • Blackout – zeigt an, dass der Verdunkelungs-Modus aktiviert ist und das Gerät keine DMX-Signale sendet. • Program – zeigt an, dass sich das Gerät im Programm-Modus befindet. • Music – zeigt an, dass sich das Gerät im Musiksteuerungs-Modus befindet. • Auto – zeigt an, dass sich das Gerät im Auto-Modus befindet. • Chase – zeigt das aktuelle Chase im Wiedergabe- oder Programm-Modus an. • Szene – zeigt die aktuelle Szene im Wiedergabe- oder Programm-Modus an. |
| Pedal-Taste <MODE> | | Taste, mit der zwischen Chase- und Szenen-Modus hin und her geschaltet werden kann. Wird auch zum Aktivieren des Tap Sync-Modus verwendet. Um die Tap Sync-Funktion zu aktivieren, halten Sie diese gedrückt. |
| Pedal-Taste <UP> (AUTO) | | Taste, mit der durch die Multiplexer der Szenen oder durch die Schritte in einem Chase nach oben navigiert werden kann. Wird auch zum Aktivieren des Auto-Modus verwendet, um Chases oder Szenen automatisch wiederzugeben. |
| Pedal-Taste <DOWN> (MUSIC) | | Taste, mit der durch die Multiplexer der Szenen oder durch die Schritte in einem Chase nach unten navigiert werden kann. Wird auch zum Aktivieren des Musiksteuerungs-Modus verwendet, um Szenen/Schritte in Chases so einzustellen, dass sie auf die Audio-Auslösung von einer Musikquelle reagieren. |
| Pedal-Taste <ENTER> (TAPSYNC)> | | Taste, die während der Programmierung verwendet wird, um zwischen den Geschwindigkeits- und Fade-Funktionen zu wechseln oder eine Auswahl zu bestätigen. <ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie im Tap Sync-Modus auf diese Taste, um das Tempo einzustellen. |
| Pedal-Taste <BLACKOUT / FUNCTION> | | Taste, die während der Wiedergabe verwendet wird, um schnell zwischen den Musiksteuerungs-, Auto-Modus oder Verdunkelung aller Geräte zu wechseln. <ul style="list-style-type: none"> • Um die Verdunkelungs-Funktion zu deaktivieren, betätigen Sie die Taste <BLACKOUT / FUNCTION> erneut. Wird auch zum Umschalten zwischen den Programm-Modi verwendet. Drücken Sie darauf, um bei aktiviertem Programm zwischen Add (Hinzufügen) und EdIT umzuschalten. |

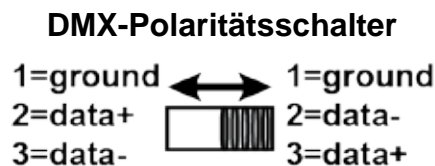
Ansicht des rückwärtigen Bedienfelds



Anschlüsse des rückwärtigen Bedienfelds

| Anschluss | Funktion |
|---|---|
| MIDI-Eingang | 5-poliger MIDI-Anschluss für die Verbindung zu einem MIDI-Signal. |
| DMX-Ausgang | 3-poliger DMX-Anschluss für den Anschluss weiterer Geräte. |
| Gleichstromeingang | Für den Anschluss eines externen Netzteils. |
| Schalter Ein/Aus | Mit diesem Umschalter lässt sich der Foot-C 2 ein- und ausschalten. |
| Audio-Eingang für das Signal des Studiopegels | Cinch-Buchse für eine externe Auslösung durch Musik. |
| DMX-Polaritätsschalter | Umschalter zum Ändern der DMX-Polarität. |

DMX-Polaritätsschalter – Diagramm

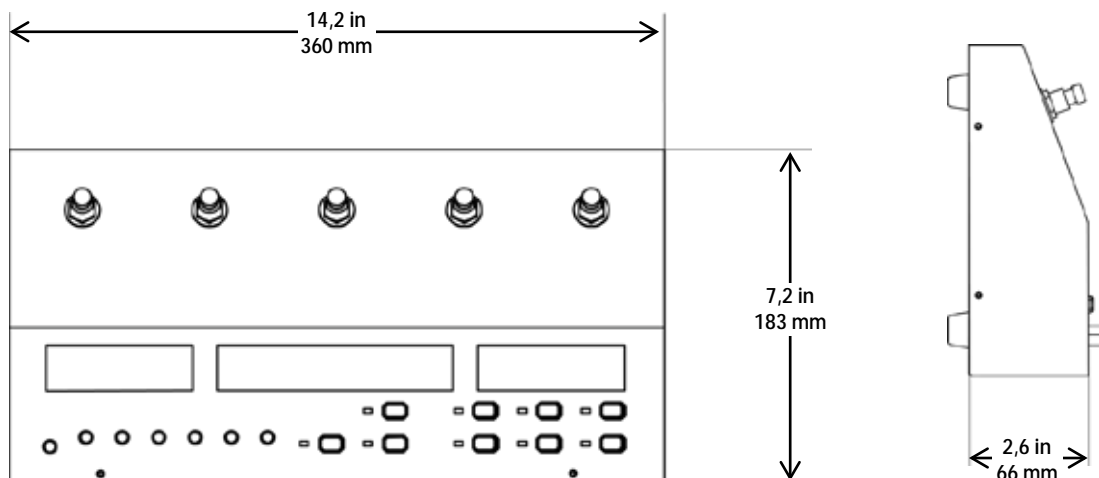


Alle Beleuchtungsgeräte von Chauvet verwenden einen negativen Pol 2 und einen positiven Pol 3, sodass der Polaritätsschalter wie oben angezeigt eingestellt sein sollte – in Richtung des Anschlusses DMX-Steuerungsangangs. Beleuchtungsgeräte anderer Hersteller können davon abweichen.



Für weitere Informationen zu DMX laden Sie "DMX - Eine Einführung" unter www.chauvetlighting.com herunter.

Abmessungen des Produkts



3. EINRICHTEN DES GERÄTS

Wechselstrom

Der Foot-C 2 verfügt über ein externes Vorschaltgerät, das automatisch die anliegende Spannung erkennt, sobald der Netzstecker in die Schukosteckdose gesteckt wird, und kann mit einer Eingangsspannung von 100~240 V AC, 50/60 Hz arbeiten. Um die erforderlichen Kennzahlen des Netzanschlusses (Leistungsschalter, Wandsteckdose und Netzkabel) zu ermitteln, verwenden Sie den aktuellen Wert, der sich auf dem Hinweisschild auf der Rückseite des Netzteils befindet oder entnehmen diese der Tabelle der Produktspezifikationen. Die aktuell aufgeführten Werte entsprechen dem durchschnittlichen Stromverbrauch des Geräts unter normalen Bedingungen.



- **Schließen Sie dieses Gerät nur an einen geschützten Stromkreis (Leistungsschalter oder Sicherung) an. Stellen Sie sicher, dass das Gerät entsprechend an die Masse angeschlossen ist, um die Gefahr elektrischer Schläge oder eines Brands zu vermeiden.**
- **Um unnötigen Verschleiß zu vermeiden und die Lebensdauer des Geräts zu verlängern, trennen Sie während längerer Perioden des Nichtgebrauchs das Gerät vom Stromnetz – entweder per Trennschalter oder durch Herausziehen des Steckers aus der Steckdose.**



- **Schließen Sie dieses Gerät niemals an einen Regelwiderstand oder Dimmer an, auch nicht, wenn der Regelwiderstand oder Dimmer nur als 0 bis 100% Schalter dient.**

Montage

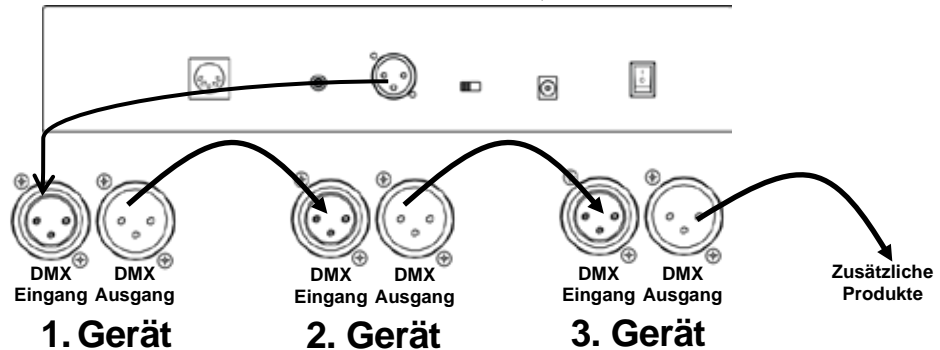
Einrichten des Geräts DMX-Verkabelung

Der Foot-C 2 wurde ausschließlich für eine Aufstellung auf dem Boden oder auf einem Tisch entwickelt. Sorgen Sie zudem für eine ausreichende Belüftung um das Produkt.

Um den Controller verwenden zu können, muss er über DMX-Kabel mit den Geräten verbunden werden und die Geräte müssen korrekt adressiert sein. In den folgenden Abschnitten finden Sie Hinweise zur DMX-Verkabelung und DMX-Adressierung.

Um DMX-Werte vom Gerät an die Geräte zu senden, ist eine DMX-Verkabelung erforderlich. Verbinden Sie das DMX-Kabel vom DMX-Ausgang des Geräts mit dem DMX-Eingang des ersten Geräts in der Reihe. Schließen Sie dann ein weiteres DMX-Kabel vom DMX-Ausgang des ersten Geräts in der Reihe kommend am DMX-Eingang des nächsten Geräts an. Schließen Sie so alle weiteren Geräte an, bis alle angeschlossen sind.

Übersicht DMX-Verkabelung



Adressierung des Geräts

Der Foot-C 2 verwendet eine DMX-Adressierung. Die Kontrollleuchten des Foot-C 2 mit spezifischen DMX-Adressen und die Leuchten müssen korrekt adressiert sein, damit diese vom Foot-C 2 angesteuert werden können.

Es können mehr als eine Leuchte die gleich DMX-Adresse aufweisen, dabei ist jedoch zu beachten, dass die Leuchten mit der gleichen DMX-Adresse über den gleichen Lichttyp verfügen.

Nachstehend ist eine Tabelle mit den DMX-Adressen des Foot-C 2 und den entsprechenden Gerätetasten abgebildet:

| FIXTURE-Taste | Startadresse | Bereich |
|---------------|--------------|---------|
| <1> | 1 | 1–6 |
| <2> | 7 | 7–12 |
| <3> | 13 | 13–18 |
| <4> | 19 | 19–24 |
| <5> | 25 | 25–30 |
| <6> | 31 | 31–36 |



Dieses Produkt verfügt über einen Programmspeicher. Alle Einstellungen sind nicht nur während der aktuellen Sitzung vorhanden, sondern können auch gespeichert und nach dem Ausschalten wieder abgerufen werden.

4. PROGRAMMIERUNG

Programm-Modus Im Programm-Modus wird die Wiedergabe programmiert. Im Programm-Modus werden Beleuchtungseffekte erstellt und zur Wiedergabe abgespeichert. Es können drei Bereiche zur Wiedergabe programmiert werden.

- Programmierung der Leuchten: Auswahl und Steuerung der Leuchten zur Erstellung von visuellen Effekten.
- Programmierung von Szenen: Speichern der visuellen Effekte in die Szenen. oder
- Programmierung von Chases: Speichern der visuellen Effekte in ein Chase.

Im nächsten Abschnitt wird beschrieben, wie Sie Leuchten, Szenen und Chases programmieren und Szenen sowie Chases ändern und löschen.



Der Ausgang kann im Wiedergabe-Modus gesteuert werden, die im Wiedergabe-Modus erzeugten visuellen Effekte können jedoch nicht gespeichert werden.

Aufrufen des Programm-Modus Um den Programm-Modus aufzurufen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Schalten Sie das Mischpult ein.
2. Drücken Sie auf **<PROGRAM>** und halten Sie es für 3 Sekunden gedrückt.
3. Die Programm-Kontrollleuchte neben der Taste **<PROGRAM>** leuchtet auf.
4. Lassen Sie **<PROGRAM>** los.

Beenden des Programm-Modus Um den Programm-Modus zu beenden, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie auf **<PROGRAM>** und halten Sie es für 3 Sekunden gedrückt.
2. Die Programm-Kontrollleuchte neben der Taste **<PROGRAM>** geht aus.
3. Lassen Sie **<PROGRAM>** los.

Programmieren einer Szene oder mehrerer Szenen

Der Foot-C 2 verfügt über einen Multiplexer mit Szenen, die getrennt sind von den Chase-Multiplexern sind, zum Speichern und Wiedergeben aufgenommener Szenen. Zum Aufnehmen einer Szene befolgen Sie die Anweisungen unten:

1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie auf **<MODE>**, bis auf der linken Anzeige **SCENE** erscheint.
3. Mit den Tasten **<UP>** und **<DOWN>** wählen Sie die gewünschte Szene aus.
4. Mit den Tasten **<1>**–**<6>** wählen Sie die zu programmierenden Geräte aus.
5. Mit den Einstellknöpfen **Color/Number** stellen Sie den gewünschten Ausgang ein.
6. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, der Ausgang aller Geräte wie gewünscht ist.
7. Drücken Sie auf **<PROGRAM>**. Die Anzeige blinkt, was anzeigt, dass die Szene gespeichert wurde.
8. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 7 für bis zu 24 Szenen.
9. Verlassen Sie den Programm-Modus.



Szenen sind für eine Verwendung für statische visuelle Effekte gedacht, wohingegen Chases für sich ändernde visuelle Effekte gedacht sind.

Bearbeiten einer Szene oder mehrerer Szenen

Nach ihrer Aufzeichnung kann jede Szene umprogrammiert werden. Um eine Szene zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie auf **<MODE>**, bis auf der linken Anzeige **SCENE** erscheint.
3. Mit den Tasten **<UP>** und **<DOWN>** wählen Sie die zu bearbeitende Szene aus.
4. Mit den Tasten **<1>**–**<6>** wählen Sie die zu programmierenden Geräte aus.
5. Mit den Einstellknöpfen **Color/Number** stellen Sie den gewünschten Ausgang ein.
6. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, der Ausgang aller Geräte wie gewünscht ist.
7. Drücken Sie auf **<PROGRAM>**. Die Anzeigen blinken, was anzeigt, dass die Szene gespeichert wurde.
8. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 7 für bis alle Szenen, die bearbeitet werden müssen.
9. Verlassen Sie den Programm-Modus.



Im Programm-Modus erstellte oder bearbeitete visuelle Effekte werden solange nicht im Systemspeicher gespeichert, bis auf **<PROGRAM> gedrückt wird.**

Löschen einer Szene oder mehrerer Szenen

Um eine Szene zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie auf **<MODE>**, bis auf der linken Anzeige **SCENE** erscheint.
3. Mit den Tasten **<UP>** und **<DOWN>** wählen Sie die zu löschende Szene aus.
4. Drücken Sie auf **<DELETE>** und halten Sie es für 3 Sekunden gedrückt. Die Anzeigen blinken, was anzeigt, dass die Szene gelöscht wurde.
5. Lassen Sie **<DELETE>** los.
6. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5, bis alle gewünschten Szenen gelöscht worden sind.
7. Verlassen Sie den Programm-Modus.



Gelöschte Szenen können nicht ohne eine Umgestaltung des visuellen Effekts wiederhergestellt werden.

Programmieren eines Chases

Im Chase-Modus hat der Bediener Zugriff auf einen Multiplexer mit 12 Chases mit jeweils bis zu 24 Schritten. Die Differenzierung zwischen Chases und Szenen erlaubt es dem Bediener, willkürlich zwischen beweglichen Chases und statischen Szenen zu wechseln.

Hinzufügen-Modus

Mit dem Hinzufügen-Modus kann der Bediener neue Schritte in einen Chase aufzeichnen – entweder in einen zuvor nicht aufgezeichneten Chase oder einen bereits etablierten Chase. So programmieren Sie einen Chase:

1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie auf **<MODE>**, bis auf der linken Anzeige **CHASE** erscheint.
3. Drücken Sie auf **<BLACKOUT / FUNCTION>**, bis auf der rechten Anzeige **Add** (Hinzufügen) erscheint.
4. Mit der Taste **<ENTER (TAPSYNC)>** scrollen Sie durch den Chase-Multiplexer, bis der gewünschte Chase ausgewählt ist.
Bei einem Chase ohne aufgezeichnete Schritte wird auf der mittleren Anzeige **_ _ 00/00** (Chase 1–12 Schritt 0 von 0) angezeigt.
5. Mit den Tasten **<1>–<6>** wählen Sie die zu programmierenden Geräte aus.
6. Mit den Einstellknöpfen **Color/Number** stellen Sie den gewünschten Ausgang ein.
7. Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6, der Ausgang aller Geräte wie gewünscht ist.
8. Drücken Sie auf **<PROGRAM>**. Die Anzeigen blinken, was anzeigt, dass der Schritt gespeichert wurde. Das Gerät fährt automatisch mit dem nächsten Schritt fort. Der zuletzt gespeicherte Schritt wird auf der mittleren Anzeige angezeigt. Beispiel: **03 03/03** (Chase 3, Schritt 3 von 3) ändert sich zu **03 04/04** (Chase 3, Schritt 4 von 4), nachdem auf **<PROGRAM>** gedrückt wurde. Damit wird angezeigt, dass der nächste zu programmierende Schritt **03 05/05** (Chase 3, Schritt 5 von 5) sein wird.
9. Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 8 für bis zu 24 Szenen.
10. Verlassen Sie den Programm-Modus.

Zum Hinzufügen eines Schrittes in die Mitte eines Chases:

1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie auf **<MODE>**, bis auf der linken Anzeige **CHASE** erscheint.
3. Drücken Sie auf **<BLACKOUT / FUNCTION>**, bis auf der linken Anzeige **Add** (Hinzufügen) erscheint.
4. Mit der Taste **<<ENTER (TAPSYNC)>** scrollen Sie durch den Chase-Multiplexer, bis der gewünschte Chase ausgewählt ist.
5. Mit den Tasten **<UP>** und **<DOWN>** wählen Sie den Schritt aus, der vor dem einzufügenden Schritt ist.
6. Mit den Tasten **<1>–<6>** wählen Sie die zu programmierenden Geräte aus.
7. Mit den Einstellknöpfen **Color/Number** stellen Sie den gewünschten Ausgang ein.
8. Wiederholen Sie die Schritte 6 und 7, der Ausgang aller Geräte wie gewünscht ist.
9. Drücken Sie auf **<PROGRAM>**. Die Anzeigen blinken, was anzeigt, dass der eingefügte Schritt gespeichert wurde. Auf der mittleren Anzeige wird der eingefügte Schritt angezeigt. Wenn zum Beispiel **01 07/13** auf der Anzeige steht, bevor Sie auf **<PROGRAM>** gedrückt haben, wird nach dem Speichern des neuen Schrittes **01 08/14** angezeigt.



Chases sind für eine Verwendung für sich ändernde visuelle Effekte gedacht, wohingegen Szenen für statische visuelle Effekte gedacht sind.

Löschen eines oder mehrerer Schritte in einem Chase

Um einen oder mehrere Schritte in einem Chase zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie auf **<MODE>**, bis auf der linken Anzeige **CHASE** erscheint.
3. Mit der Taste **<ENTER (TAPSYNC)>** wählen Sie den zu kürzenden Chase aus.
4. Mit den Tasten **<UP>** und **<DOWN>** wählen Sie den zu löschenden Schritt aus.
5. Drücken Sie auf **<DELETE>** und halten Sie es für 3 Sekunden gedrückt. Die Anzeigen blinken, was anzeigt, dass der Schritt gelöscht wurde. Alle Schritte nach dem gelöschten Schritt wandern in der Warteschlange nach unten, um diesen zu ersetzen. Beispiel: Wird Schritt 3 gelöscht, dann wird Schritt 4 zu Schritt 3 und Schritt 5 wird zu Schritt 4 usw.
6. Lassen Sie **<DELETE>** los.
7. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 6, bis alle gewünschten Schritte gelöscht worden sind.
8. Verlassen Sie den Programm-Modus oder fahren Sie mit der Programmierung von Chases/Szenen fort.



Gelöschte Schritte können nicht ohne eine Umgestaltung des visuellen Effekts wiederhergestellt werden.

Bearbeitungs-Modus

Um einen oder mehrere Schritte in einem Chase zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie auf **<MODE>**, bis auf der linken Anzeige **CHASE** erscheint.
3. Drücken Sie auf **<BLACKOUT / FUNCTION>**, bis auf der rechten Anzeige **Edit** erscheint.
4. Mit der Taste **<ENTER (TAPSYNC)>** wählen Sie den zu bearbeitenden Chase aus.
5. Mit den Tasten **<UP>** und **<DOWN>** wählen Sie den zu bearbeitenden Schritt aus.
6. Mit den Tasten **<1>**–**<6>** wählen Sie die zu programmierenden Geräte aus.
7. Mit den Einstellknöpfen **Color/Number** stellen Sie den gewünschten Ausgang ein.
8. Wiederholen Sie die Schritte 6 und 7, der Ausgang aller Geräte wie gewünscht ist.
9. Drücken Sie auf **<PROGRAM>**, um die Änderungen zu speichern. Die Anzeigen blinken, was anzeigt, dass die Änderungen gespeichert wurden.
10. Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 9, bis alle gewünschten Änderungen dieses Chase abgeschlossen sind.
11. Bearbeiten Sie einen weiteren Chase oder verlassen Sie den Programm-Modus.

5. WIEDERGABE

Wiedergabe-Modus

Die Wiedergabe wird zum Wiedergeben der gespeicherten Szenen und Chases verwendet. Dies ist der Modus, der zu verwenden ist, wenn die Show abläuft. Im Wiedergabe-Modus werden die gespeicherten Szenen und Chases für eine Wiedergabe ausgelöst. Es gibt 4 Arten der Wiedergabe:

- **Szenen-Wiedergabe – Wiedergabe gespeicherter Szenen.**
- **Chase-Wiedergabe – Wiedergabe gespeicherter Chases.**
- **MIDI-Wiedergabe – Verwendung eines MIDI-Eingangssignals zur Wiedergabe der gespeicherten Szenen und Chases.**
- **Live-Wiedergabe – Ansteuerung der Ausgänge ohne Verwendung von Szenen oder Chases. Nicht empfohlen.**



Um in einem der Modi zu arbeiten, die die Farboptionen Bernsteinfarben, Weiß oder UV bieten, muss das ausgewählte Gerät in der Lage sein, dieses entsprechende Farblicht auszustrahlen.

Wiedergabe von Chases

Mit der Chase-Wiedergabe wird ein bestimmter Chase (1-12) zur Wiedergabe mit Auto-, Audio-, MIDI- oder Tap Sync-Auslösung ausgelöst. Die mittlere Anzeige zeigt den ausgewählten Chase, den aktuellen Schritt und die Gesamtanzahl der Schritte in diesem Chase an.

Um den Chase-Wiedergabe-Modus aufzurufen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie auf **<MODE>**. Es wird automatisch Chase 1 ausgewählt.
2. Mit den Tasten **<UP>** und **<DOWN>** wählen Sie einen Chase aus.
3. Drücken Sie zum Aktivieren auf **<ENTER (TAPSYNC)>**.



Im Wiedergabe-Modus gibt es keine Möglichkeit einer manuellen Auslösung der Schritte in einem Chase.

Geschwindigkeit

Die Einstellung der Geschwindigkeit definiert, wie lange jeder Schritt in einem Chase im Auto-Modus aktiv ist, bevor der nächste Schritt ausgelöst wird.

Um die Geschwindigkeit einzustellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Geben Sie ein Chase wieder.
2. Drücken Sie auf **<BLACKOUT / FUNCTION>**, bis auf der mittleren Anzeige **SPEED 0-16** angezeigt wird.
3. Mit den Tasten **<UP>** und **<DOWN>** wählen Sie die gewünschte Geschwindigkeit aus. Mit **0** halten Sie die automatische Auslösung an. **1-16** ist die Reihenfolge der Geschwindigkeit, von langsam nach schnell.
4. Drücken Sie auf **<ENTER (TAPSYNC)>**, bis auf der Anzeige die aktuelle Szene oder der aktuelle Chase angezeigt wird, um die Einstellung der Geschwindigkeit zu beenden.

Fade

Mit der Fade-Einstellung wird definiert, wie lange es dauert, bis eine Szene oder ein Schritt ausgeblendet (fade) oder bis zur nächsten Szene oder zum nächsten Schritt gewechselt wird.

Zum Einstellen des Fade befolgen Sie die Anweisungen unten:

1. Geben Sie eine Szene oder ein Chase wieder.
2. Drücken Sie auf **<BLACKOUT / FUNCTION>**, bis auf der mittleren Anzeige **SPEED 0-16** angezeigt wird.
3. Drücken Sie erneut auf **<ENTER (TAPSYNC)>**, bis auf der mittleren Anzeige **FADE 0-16** angezeigt wird.
4. Mit den Tasten **<UP>** und **<DOWN>** wählen Sie den gewünschten Fade (Ausblendung) aus. Mit **0** legen Sie die Szenen oder Schritte fest, die bei einem Auslösen sofort zur nächsten Szene bzw. zum nächsten Schritt wechseln. **1-16** ist die Reihenfolge der Fade-Kurven, von schnell nach langsam.
5. Drücken Sie auf **<ENTER (TAPSYNC)>**, bis auf der Anzeige die aktuelle Szene oder der aktuelle Chase angezeigt wird, um die Fade-Einstellung zu beenden.

Auto-Modus Im Auto-Modus werden die Schritte in Chases festgelegt, die auf der Basis der eingestellten Geschwindigkeit und der Fade-Zeiten automatisch ausgelöst werden.
Um den Auto-Modus zu aktivieren, gehen Sie wie folgt vor:

1. Geben Sie ein Chase wieder.
2. Drücken Sie auf **<UP (AUTO)>**, bis auf der rechten Anzeige **AUTO** erscheint.

Audio-Auslösung Mit dem Audio-Modus werden die Schritte in Chases festgelegt, die entweder über ein internes Mikrofon oder eine externe Audio-Quelle über den auf dem rückwärtigen Bedienfeld befindlichen Audio-Eingang für das Signal des Studiopegels auf Musik reagiert und auslöst.

Zum Aktivieren der Audio-Auslösung befolgen Sie die Anweisungen unten:

1. Geben Sie ein Chase wieder.
2. Drücken Sie auf **<DOWN (MUSIC)>**, bis auf der rechten Anzeige **MUSIC** erscheint.
3. Drehen Sie den Drehknopf **AUDIO SENS** nach oben, bis die Szenen oder Schritte wunschgemäß zum Takt der Musik ausgelöst werden.

Verdunkelung Im Verdunkelungs-Modus werden, wenn er aktiviert ist, alle DMX-Ausgänge auf Null gestellt. Es gibt zwei Möglichkeiten, den Verdunkelungs-Modus zu aktivieren oder zu deaktivieren:

- Drücken Sie auf **<BLACKOUT>** (Verdunkelung) oder
- Drücken Sie auf **<MUSIC AUTO BLACKOUT>** und halten Sie es für 3 Sekunden gedrückt.

Sie können mit beiden Methoden den Verdunkelungs-Modus deaktivieren, unabhängig davon, wie er aktiviert wurde.

Während der Verdunkelungs-Modus aktiv ist, leuchtet die LED-Kontrollleuchte neben **<BLACKOUT>**.

Tap Sync Mit der Tap Sync-Funktion kann der Bediener die Geschwindigkeiten des Auto- und des Fade-Programms per Fuß einstellen. So aktivieren Sie Tap Sync:

1. Geben Sie ein Chase im Auto-Modus wieder.
2. Drücken Sie auf **<MODE>** und halten Sie es für 3 Sekunden gedrückt. Auf der rechten Anzeige wird **TAPSY** angezeigt.
3. Lassen Sie **<MODE>** los.
4. Drücken Sie auf **<ENTER (TAPSYNC)>**, bis das gewünschte Tempo angezeigt wird. Tun Sie dies mehrmals, um sicherzugehen, dass das Tempo eingestellt ist. (Die Zeit zwischen den ersten und zweiten Drücken ist die Geschwindigkeit, die Zeit zwischen den zweiten und dritten Drücken ist der Fade.)
5. Drücken Sie zum Deaktivieren von Tap Sync auf **<MODE>**.



Wenn Tap Sync aktiviert ist, fügt das Gerät automatisch eine Fade-Zeit von "1" hinzu. Dies kann durch Betätigen der Pedal-Taste **<DOWN>** im Fade-Menü entfernt werden.

Manueller Vorrang Während der Wiedergabe können die Einstellknöpfe für **Color** (Farbe) Vorrang haben vor der Wiedergabe einer Szene oder eines Chase. Für einen manuellen Vorrang (Überschreiben) vor einem aufgezeichneten Programm gehen Sie wie folgt vor:

1. Geben Sie eine Szene oder ein Chase in einem beliebigen Modus wieder.
2. Mit den Tasten **<1>**–**<6>** wählen Sie die zu überschreibenden Geräte aus.
3. Mit den Einstellknöpfen **Color/Number** ändern Sie den Ausgang der ausgewählten Geräte.

Sobald ein Einstellknopf für **Color** bewegt worden ist, ersetzt dieser Knopf das Programm für das/die ausgewählte(n) Geräte(e). Beispiel: Wenn alle Geräte so eingestellt sind, dass sie die Farbe Blau für eine Szene ausstrahlen, Gerät 1 ausgewählt ist und der Knopf für **BLUE** (Blau) ganz nach unten gedreht ist, strahlt Gerät 1 kein Blau aus.

Mit den Tasten **<1>**–**<6>** schalten Sie den Manuellen Vorrang aus, um die Auswahl aller ausgewählten Geräte zurückzunehmen.

MIDI-Betrieb

Der Foot-C 2 kann über den MIDI-Anschluss auf der Rückseite des Geräts extern über ein MIDI-Signal angesteuert werden. Dies funktioniert jederzeit, solange es einen MIDI-Eingang gibt.

Zur Auswahl des MIDI-Empfangkanals:

1. Drücken Sie auf **<DELETE>** und halten Sie es für 3 Sekunden gedrückt. Die Kontrollleuchte neben **<DELETE>** leuchtet auf.
2. Lassen Sie **<DELETE>** los. Die Anzeige sollte nun den MIDI-Empfangkanal anzeigen.
3. Mit den Tasten **<UP>** und **<DOWN>** wählen Sie den MIDI-Empfangkanal **1–16** aus.
4. Drücken Sie auf **<DELETE>** und halten Sie es für 3 Sekunden gedrückt. Die Kontrollleuchte neben **<DELETE>** geht aus.
5. Lassen Sie **<DELETE>** los. Die Anzeige wird wieder in den Normal-Modus zurückgegangen sein.



- **Der Controller reagiert nur auf MIDI-Befehle auf dem ausgewählten MIDI-Kanal, wenn SPEED auf "0" eingestellt ist.**
- **Führen Sie alle MIDI-Steuerungen mit den Befehlen "NOTE_ON" oder "PROGRAM CHANGE" aus. Alle anderen MIDI-Anweisungen werden ignoriert.**
- **Um ein Chase zu stoppen, senden Sie den Befehl "BLACKOUT ON".**

MIDI-Zuordnung

NOTE_ON

| MIDI-Befehl | Funktion (schaltet Ein/Aus) |
|-------------|-----------------------------|
| 00–23 | SCENE 1-24 EIN |
| 24–35 | CHASE 1-12 EIN |
| 36 | TAPSYNC |
| 127 | Verdunkelung |

PROGRAMMWECHSEL

| MIDI-Befehl | Funktion (schaltet Ein/Aus) |
|-------------|---------------------------------|
| 10–21 | CHASE 1-12 EIN |
| 30–53 | SCENE 1-24 EIN |
| 60–76 | Geschwindigkeit 1-16 einstellen |
| 80–95 | Fade 1-16 einstellen |
| 100 | Verdunkelung an |
| 101 | Verdunkelung ein |



Während der Nutzung läuft der MIDI-Betrieb immer im Hintergrund.

6. WARTUNG

Wartung des Geräts

Staubablagerungen reduzieren die Leistung und können zu Überhitzung führen. Dies kann die Lebensdauer des Geräts verkürzen und/oder die mechanische Abnutzung beschleunigen. Zum Erhalt der optimalen Leistungsfähigkeit und der Minimierung der Abnutzung sollten Sie Ihren Lichteffekt mindestens zweimal pro Monat reinigen. Allerdings hängt die erforderliche Häufigkeit der Reinigung von der Nutzung und den Umgebungsbedingungen ab.

Zum Reinigen des Geräts befolgen Sie die Anweisungen unten:

1. Trennen Sie das Gerät vom Stromnetz.
2. Warten Sie, bis das Gerät auf Raumtemperatur abgekühlt ist.
3. Verwenden Sie einen Staubsauger (oder Druckluft) sowie eine weiche Bürste, um den Staub auf der Oberfläche des Geräts zu entfernen.
4. Reinigen Sie alle transparenten Oberflächen (Anzeigeoptik) mit einer milden Seifenlösung, mit ammoniakfreiem Glasreiniger oder Isopropylalkohol.
5. Geben Sie die Lösung direkt auf ein weiches, faserfreies Baumwolltuch oder Linsenreinigungstuch.
6. Ziehen Sie sanft Schmutz oder Ablagerungen in Richtung der Außenkanten der transparenten Oberflächen.
7. Polieren Sie sorgfältig diese transparenten Oberflächen, bis alle Schmutzfilme und Fasern verschwunden sind.



Trocknen Sie die transparenten Oberflächen immer sorgfältig nach der Reinigung ab.

7. TECHNISCHE DATEN

| | | | | |
|--|---------------------------|---------------------|--------------------------|----------------|
| Abmessungen und Gewicht | Länge | Breite | Höhe | Gewicht |
| | 7,2 in. (183 mm) | 14,2 in. (360 mm) | 2,6 in. (66 mm) | 4 lb (1,9 kg) |
| Hinweis: Abmessungen in Zoll sind auf die nächste Dezimalstelle gerundet. | | | | |
| Leistungsaufnahme | Wert | Foot-C 2 | Externes Netzteil | |
| | Eingangsspannung | Festwert | Schaltend | |
| | Bereich | 12 VDC, 1 A | 100-240 VAC / 50/60 Hz | |
| | Spannungsauswahl | Festwert | autom. Spann.-Erkennung | |
| Wärmeentwicklung | Max. externe Temp. | Kühlsystem | | |
| | 104 °F/40 °C | Konvektion | | |
| DMX | Ausgangsanschluss | Kanalbereich | | |
| | 3-polig XLR | 36 | | |
| Bestellung | Produktbezeichnung | Artikelcode | UPC-Nummer | |
| | Foot-C 2 | 09081024 | 781462213725 | |



REKLAMATIONEN

Wenn Sie Unterstützung benötigen oder ein Gerät zurückgeben möchten:

- Wenn Sie Ihren Wohnsitz in den USA haben, wenden sich an Chauvet World Headquarters.
- Wenn Sie Ihren Wohnsitz im Vereinigten Königreich oder in Irland haben, wenden Sie sich an Chauvet Europe Ltd.
- Wenn Sie Ihren Wohnsitz in Mexiko haben, wenden Sie sich an Chauvet Mexico.
- Wenn Sie Ihren Wohnsitz in Benelux haben, wenden Sie sich an Chauvet Europe BVBA.
- Wenn Sie in einem anderen Land leben, wenden Sie sich NICHT an Chauvet. Wenden Sie sich stattdessen an Ihren lokalen Lieferanten. Unter www.chauvetlighting.com finden Sie die Lieferanten außerhalb der USA, des Vereinigten Königreichs, Irlands, Mexikos oder der Benelux-Staaten.



Kunden außerhalb der USA, des Vereinigten Königreichs, Irlands, Mexikos oder der Benelux-Staaten wenden sich an den aufgeführten Lieferanten und befolgen die Anweisungen zum Zurücksenden der Geräte von Chauvet. Um die Kontaktdaten zu erfahren, besuchen Sie bitte unsere Website unter www.chauvetlighting.com.

Nehmen Sie telefonisch Kontakt mit dem Technischen Support von Chauvet auf, und fordern Sie vor dem Verschicken eine Warenrücksendegenehmigungsnummer (RMA) an. Seien Sie darauf vorbereitet, die Modellnummer, Seriennummer und eine kurze Beschreibung des Grundes für das Zurückschicken angeben zu können. Senden Sie die Ware frei, in der Originalverpackung und mit den originalen Zubehörteilen zurück. Chauvet lässt keine Retouren abholen. Schreiben Sie die RMA gut leserlich auf die Verpackung. Chauvet weist alle Waren zurück, die keine RMA besitzen.



Schreiben Sie die RMA auf ein ordnungsgemäß angebrachtes Hinweisschild. Die RMA NICHT DIREKT auf den Karton schreiben.

Bevor Sie die Ware versenden, schreiben Sie klar und deutlich folgende Informationen auf einen Bogen Papier und legen ihn in die Verpackung.

- Ihr Name
- Ihre Adresse
- Ihre Telefonnummer
- RMA-Nummer
- Eine kurze Problembeschreibung

Achten Sie auf eine sachgemäße Verpackung der Ware. Schäden, die durch unsachgemäßes Verpacken entstanden sind, liegen in Ihrer Verantwortung. Eine FedEx-Verpackung oder doppelte Verpackung wird empfohlen.



Chauvet behält sich das Recht vor, nach eigenem Ermessen über Reparatur oder Ersatz der Ware zu befinden.

1. VOORDAT U BEGINT

Wat is er inbegrepen

- Foot-C 2
- Externe stroomvoeding
- Garantiekaart
- Beknopte handleiding

Uitpak-instructies

Pak het product direct voorzichtig uit en controleer de verpakking om te controleren of alle onderdelen in de verpakking zitten en in goede conditie zijn.

Claims




Als de doos of de inhoud (het product en meegeleverde accessoires) beschadigd zijn door de verzending of tekenen van ruwe behandeling vertonen, laat dit dan onmiddellijk weten aan de vervoerder en niet aan Chauvet. Het niet onmiddellijk melden van schade bij de vervoerder, kan uw claim ongeldig maken. Daarnaast moet u de doos en inhoud bewaren voor inspectiedoeleinden.

Voor andere problemen, zoals missende componenten of onderdelen, schade die niet is veroorzaakt door de verzending, kunt u binnen 7 dagen na ontvangst een claim indienen bij Chauvet.

Tekst-conventies

| Conventie | Betekenis |
|-----------------|---|
| 1—512 | Een reeks waarden |
| 50/60 | Een set waarden waarvan er slechts één gekozen kan worden |
| Settings | Een menuoptie die niet gewijzigd kan worden |
| Menu > Settings | Een reeks menuopties die gevolgd moet worden |
| <ENTER> | Een toets die op het bedieningspaneel van het product moet worden ingedrukt |
| ON | Een waarde die ingevuld of geselecteerd moet worden |

Symbolen

| Symbol | Betekenis |
|---|---|
|  | Kritieke installatie-, configuratie- of bedieningsinformatie. Het niet volgen van deze instructies kan ertoe leiden dat het product niet werkt, dat er schade aan het product of letsel aan de gebruiker wordt veroorzaakt. |
|  | Belangrijke installatie- of configuratie-informatie. Als deze informatie niet wordt gebruikt kan het product niet correct functioneren. |
|  | Nuttige informatie. |

Disclaimer

Chauvet gelooft dat de informatie in deze handleiding in alle aspecten accuraat is. Chauvet aanvaardt echter geen verantwoordelijkheid en wijst alle aansprakelijkheid af jegens enige partij voor enig verlies, schade of storingen die worden veroorzaakt door fouten of omissies in dit document, ongeacht of dergelijke fouten of omissies het gevolg zijn van nalatigheid, een ongeval of enige andere oorzaak. Chauvet behoudt zich het recht voor om de inhoud van dit document te wijzigen zonder enige verplichting om enig persoon of bedrijf van een dergelijke herziening te op de hoogte te stellen. Chauvet is echter niet verplicht dergelijke herzieningen te maken. Download de nieuwste versie van www.chauvetlighting.com.

De auteursrechtelijk beschermde werken in deze handleiding, waaronder, maar niet beperkt tot, alle ontwerpen, teksten en afbeeldingen, zijn eigendom van Chauvet.

© Copyright 2015 Chauvet & Sons, Inc. Alle rechten voorbehouden.

Elektronisch uitgegeven door Chauvet in de Verenigde Staten van Amerika.

CHAUVET, het Chauvet-logo en FOOT-C 2.0 zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Chauvet & Sons Inc (d/b/a Chauvet en Chauvet Lighting) in de Verenigde Staten en andere landen. Hierin genoemde andere bedrijfs- en productnamen en logo's kunnen handelsmerken zijn van hun betreffende bedrijven.

Product in het kort

| | | | |
|---------------------------|---|--------------------------------------|---|
| Gebruik op een dimmer | X | Automatische programma's | X |
| Gebruik in de buitenlucht | X | Stroomvoeding met automatisch bereik | P |
| Geluidsactief | P | Vervangbare zekering | X |
| DMX | P | Door de gebruiker te onderhouden | X |
| Master/Slave | X | | |

Veiligheidsinstructies

Lees de volgende Veiligheidsvoorschriften zorgvuldig door voordat u met dit product gaat werken. Deze instructies bevatten belangrijke veiligheidsinformatie over de installatie, het gebruik en het onderhoud.



- Sluit het product altijd aan op een geaard circuit om elektrocutierisico's uit te sluiten.
- Ontkoppel het product vóór het schoonmaken altijd eerst van de voedingsbron.
- Zorg ervoor dat het stroomsnoer niet knikt of beschadigt.
- Koppel het product nooit los van het stopcontact door aan het snoer te trekken of te rukken.
- Controleer dat er tijdens gebruik geen ontvlambare materialen dichtbij het product staan.
- Raak de behuizing van het product tijdens gebruik niet aan, omdat het zeer warm kan worden.



- Het product is niet bedoeld voor permanente installatie.
- Controleer altijd of de spanning van het stopcontact waar u het product op aansluit binnen het bereik is dat staat vermeld op de sticker of het achterpaneel van het product.
- Het product is alleen geschikt voor gebruik binnenshuis! (IP20) Om het risico op brand en schokken te vermijden mag u het product niet blootstellen aan regen of vocht.
- Installeer het product op een locatie met voldoende ventilatie, op ten minste 50 cm afstand van aangrenzende oppervlakken.
- Sluit het product nooit aan op een dimmer.
- Draag het product nooit aan het snoer.
- De maximale omgevingstemperatuur (T_a) bedraagt 40° C. Gebruik het product niet bij hogere temperaturen.
- Stop direct met het gebruik van het product in geval van ernstige gebruiksproblemen.
- Repareer het product nooit zelf. Reparaties die worden uitgevoerd door onopgeleide personen kunnen leiden tot schade of storingen. Neem contact op met het dichtstbijzijnde bevoegde technische hulpcentrum.
- Om onnodige slijtage te elimineren en zijn levensduur te verlengen, gedurende perioden wanneer het product niet wordt gebruikt, moet u het product van de stroom afsluiten door een aardlekschakelaar om te zetten of door het te ontkoppelen.



Bewaar deze gebruikershandleiding voor toekomstig gebruik. Als u het product doorverkoopt aan iemand anders moet u ervoor zorgen dat zij dit document ook ontvangen.

2. INLEIDING

Eigen- schappen

- Bedient tot wel 6 armaturen van in totaal 36 kanalen
- Ontwerpen om te werken met kanalen met tot 6 kanalen
- Gitaarpedaal-stijl knoppen
- Creëer een bedien een volledige lichtshow met achtervolgingen, scènes, fades en meer
- Ingebouwde tiksynchronisatie, automatische en geluidsmodi
- MIDI-ingang
- Directe audiolijningang voor het activeren van scènes
- Past in de CHS-25 VIP Gear Bag

Product- beschrijving

Foot-C 2.0 is een compacte 36-kanalen DMX-voet bediener die maximaal 6 zes-kanalen instellingen kan regelen en 12 groepen zoekresultaten kan opslaan met maximaal 24 fases elk. Ideaal voor 6-kanalen instellingen, het heeft stevige gitaar pedaal-stijl knoppen die geautomatiseerde en geluid-actieve modi kan activeren, alsook zoekresultaten en stukken kan controleren. LED-displays maken het eenvoudig om het controle-mechanisme in elke omgeving te laten zoeken Verbeterde software biedt meer veelzijdigheid en maakt het eenvoudiger dan ooit om tussen de stukken te schuiven of instellingen direct uit te schakelen.

Montage

De Foot-C 2 is ontworpen met 4 rubberen voetjes, zodat het op een tafel kan worden geplaatst voor programmeren, kan daarna op de vloer worden geplaatst voor het afspelen. Het product is niet monteerbaar in een rek.

Programmerings- concepten

De Foot-C 2 gebruikt DMX-addressering en -waarden om producten te bedienen. Zie [Adressering van de armatuur](#) voor meer informatie.

Voorstellingen worden gecreëerd door de faders te gebruiken om DMX-waarden naar de producten te zenden. De voorstellingen zijn opgeslagen in scènes of stappen in achtervolgingen. De scènes en achtervolgingen worden bij verschillende snelheden afgespeeld en met verschillende soorten triggers.

- Voorstellingen worden in de programmeringsmodus gecreëerd. De producten worden geselecteerd met de armatuurknoppen. Om de producten te bedienen en voorstellingen te creëren worden de knoppen bewogen. Daarna worden de voorstellingen met de programmatoets opgeslagen in scènes of achtervolgingen. Zie [Programmeren](#) voor meer informatie.
- Scènes en achtervolgingen worden afgespeeld in de afspeelmodus. De afspeeltiming wordt ingesteld met de snelheids- en tijdfuncties, audioschakelaars, de tiksynchronisatiefunctie of MIDI-invoer. Zie [Afspelen](#) voor meer informatie.

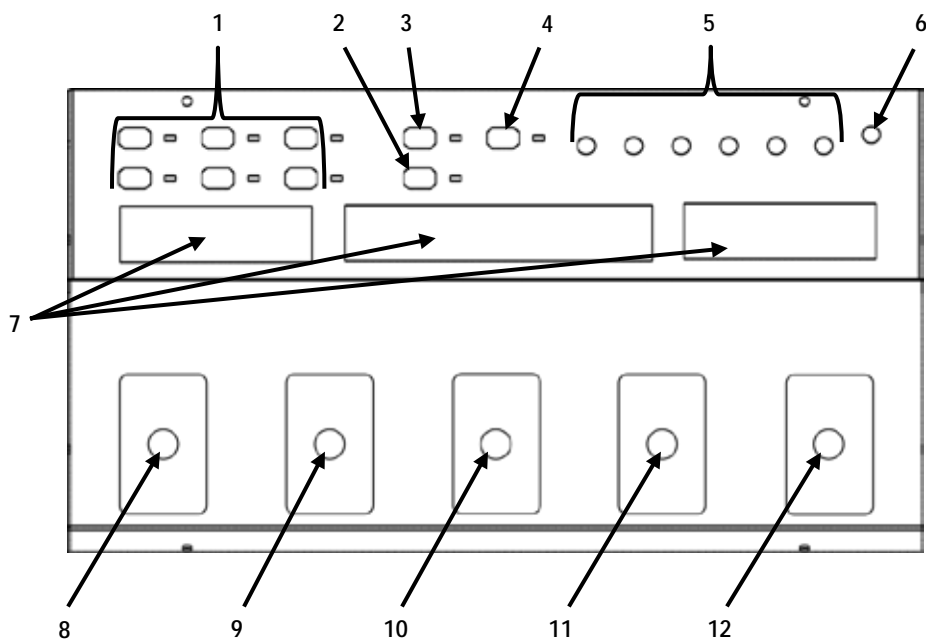


Voorstellingen kunnen worden gecreëerd in de afspeelmodus, maar ze kunnen niet afgespeeld worden.

Overzicht van het voorpaneel

Voorpaneel-aanzicht

De Foot-C 2 is opgezet met de **Armatuur-toetsen (<1> - <6>)** in de linkerbovenhoek, de kleur- en gevoeligheidsknoppen in de rechterbovenhoek, de LED-displays in het midden en de gitaarpedaalachtige knoppen langs de onderzijde. Het achterpaneel van het product heeft de poorten en de stroomaansluiting. Zie [Achterzijde Aanzicht](#) voor informatie over het achterpaneel en zijn poorten.

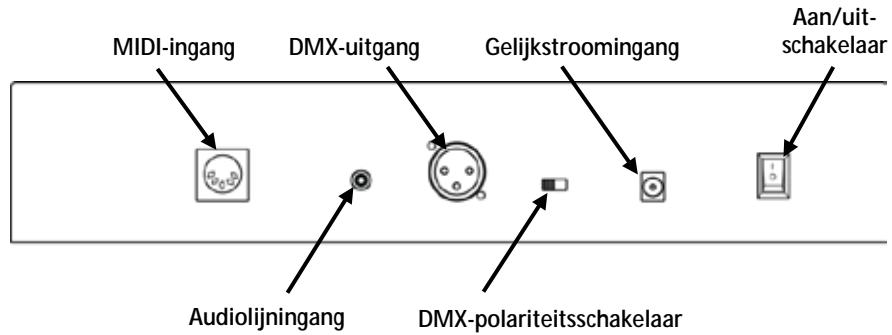


Bedienings-elementen van het voorpaneel

| Item | Knop of toets |
|------|--|
| 1 | Armatuurselectieknoppen 1-6 met LED-lampjes |
| 2 | Programmaknop |
| 3 | Verduisteringsknop |
| 4 | Wisknop/MIDI-kanaalselectie. LED-lampje zal oranje branden in MIDI-selectiemodus |
| 5 | Kleur-/regelknoppen: rood, groen, blauw, geel, wit en UV |
| 6 | Audio Sensitivity (Geluidsgevoeligheidsknop) |
| 7 | Displays |
| 8 | Modus pedaal-stijl knop / schakelt tussen de zoekresultaten en de stukken of maakt de Tap Sybc modus mogelijk wanneer deze ingedrukt blijft. |
| 9 | Pedaal-stijl knop (auto) omhoog - rolt omhoog door een lijst of vergroot de numerieke waarde wanneer deze in werking is of maakt de auto-modus mogelijk |
| 10 | Pedaal-stijl knop (muziek) DOWN - zoekt naar beneden door een lijst of verlaagt de numerieke waarde wanneer deze in werking is of maakt de muziek-modus (geluid actief) mogelijk |
| 11 | Enter (TAPSYNC) de pedaal-stijl knop – stelt /maakt de huidige geselecteerde waarde mogelijk of stelt de TAPSYNC-tijd in. |
| 12 | BLACKOUT / FUNCTION pedaal stijl-knop Zet ook programma-modi uit/aan |

| Beschrijvingen van de bedienings-elementen | Knop of fader | Beschrijving |
|--|--|---|
| | FIXTURE <1>–<6> | Knoppen die de te bedienen lampen selecteren en de standaard DMX-adressen van de kanaalfaders instellen. De corresponderende LED-lampjes geven aan wanneer een lamp wordt geselecteerd. Let op: Deze knoppen zijn inclusief. Eerst op de ene drukken en daarna op de andere, zal beide lampen selecteren. Om een lamp te deselecteren, drukt u het opnieuw en controleert u of het LED-lampje uit is. |
| | BLACKOUT | De knop <BLACKOUT> verduistert alle armaturen. Om Blackout uit te schakelen, drukt u nogmaals op de knop <BLACKOUT>. Het pedaal <MUSIC/AUTO/BLACKOUT> activeert en deactiveert ook de verduisteringsfunctie. |
| | PROGRAM | Knop die wordt gebruikt om naar de programmeringsmodus te gaan. Laat u een scène, achtervolging of volgorde daarvan programmeren. |
| | DELETE | Knop die wordt gebruikt om scènes individueel te verwijderen. Verwijder een scène door de knop <DELETE> ingedrukt te houden totdat het LED-display gaat knipperen. De knop <DELETE> regelt ook de MIDI-kanaalselectie. |
| | Kleuren/bedieningsknoppen | Knoppen voor het regelen van de handmatige instelling van rood, groen, blauw, geel, wit en UV (000-255) of het DMX-kanaal van de de armaturen 1–6. |
| | Audio Sensitivity Knop | Knop die de gevoeligheid voor geluid en muziek van het bord instelt. |
| | LED-Displays | Display dat verschillende soorten informatie toont over huidige selecties en of het in de programmeer- en afspeelmodus is: <ul style="list-style-type: none"> • Blackout - geeft aan dat de verduistering actief is en het bord geen DMX-signalen verzendt. • Program - geeft aan dat het bord in programmeringsmodus is. • Music - geeft aan dat het bord in muziekinschakelingsmodus is. • Auto - geeft aan dat het bord in automatische inschakelingsmodus is. • Chase - toont of de huidige achtervolging in afspeel- of programmeermodus is. • Scene - toont of de huidige scène in afspeel- of programmeermodus is. |
| | <MODE> Pedaalknop | Knop die tussen de zoekresultaat-modus en de stuk-modus schakelt. Wordt ook gebruikt om TAPSYNC te activeren. Houd het ingedrukt om de TAP SYNC aanduiding te activeren. |
| | <UP> (AUTO) Pedaal knop | Knop die omhoog gaat door de groep stukken of omhoog gaat door de fases in een zoekresultaat. Wordt ook gebruikt om de Auto-modus te activeren om automatisch zoekresultaten of stukken terug te spelen. |
| | <DOWN> (MUSIC) Pedaal knop | Knop die omlaag gaat door de groep stukken of omlaag door de fases in een zoekresultaat. Wordt ook gebruikt om de muziek-modus te activeren om stukken/fases in te stellen in zoekresultaten om te reageren op audio activering van een bron. |
| | < ENTER (TAPSYNC)> Pedaalknop | Knop die wordt gebruikt tijdens het programmeren om tussen de Snelheid - en de Afname-functies te schakelen of een selectie te bevestigen. <ul style="list-style-type: none"> • Terwijl u in de Tap Sync-modus bent, moet u drukken om het tempo in te stellen. |
| | <BLACKOUT / FUNCTION> Pedaal-knop | Knop die wordt gebruikt in het terug spelen om snel tussen de Muziek-modus en de Auto-modus te schakelen of om alle instellingen uit te schakelen. <ul style="list-style-type: none"> • Om het uitschakelen uit te zetten, moet u weer op <BLACKOUT / FUNCTION> -pedaal knop drukken. Wordt ook gebruikt om programma-modi aan/uit te zetten. Met programma geactiveerd moet u drukken om tussen Add en Editte schakelen. |

Achterzijde Aanzicht

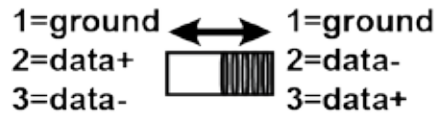


Poorten op het achterpaneel

| Poort | Functie |
|---------------------------|--|
| MIDI-ingang | 5-pins MIDI-poort voor aansluiting op een MIDI-sigitaal. |
| DMX-uitgang | 3-pins DMX-poort voor aansluiting op overige producten. |
| Gelijkstroomingang | Aan te sluiten op de externe stroomvoorziening. |
| Aan/uit-schakelaar | Schakelaar die de Foot-C 2 aan en uit schakelt. |
| Audiolijningang | RCA-ingang voor externe audio-activering. |
| DMX-polariteitsschakelaar | Schakelaar voor het wijzigen van de DMX-polariteit. |

Diagram van de DMX- polariteits- schakelaar

DMX-polariteitsschakelaar



DMX-uitgang

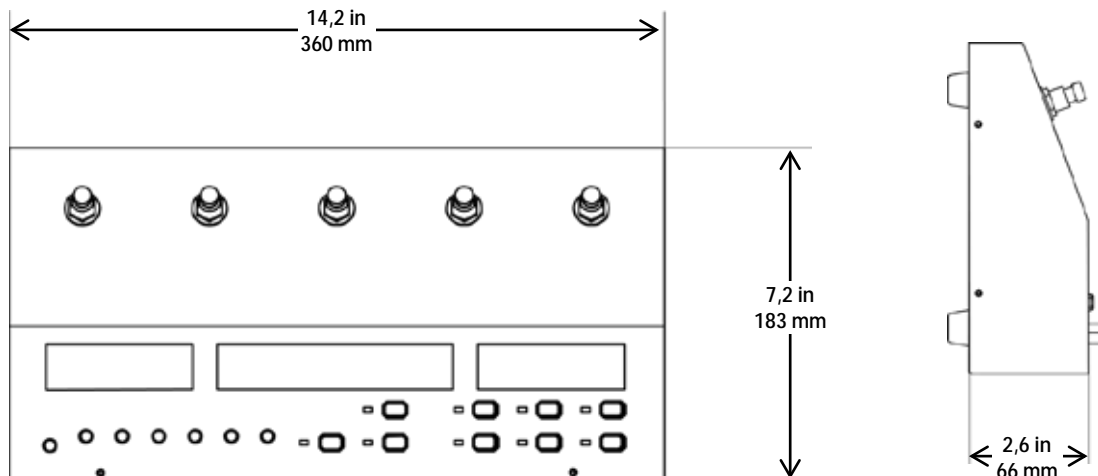


Alle lampen van Chauvet gebruiken een negatieve pin 2 en positieve pin 3, dus moet de polariteitsschakelaar worden ingesteld zoals hierboven is afgebeeld—richting de poort DMX-regeluitgang. Lampen van andere fabrikanten kunnen anders werken.



Voor meer informatie over DMX, kunt u de [DMX-basishandleiding](http://www.chauvetlighting.com) downloaden op www.chauvetlighting.com.

Afmetingen van het product



3. INSTELLING

AC-stroom

De Foot-C 2 heeft een externe voeding met automatisch bereik, die kan werken met een ingangsspanning van 100 tot 240 VAC, 50/60 Hz. Om de vermogensvereisten te bepalen van het product (aardlekschakelaar, stopcontact en bedrading), moet de huidige waarde worden gebruikt die staat vermeld op het etiket dat is bevestigd aan het achterpaneel van de voeding of moet het specificatiediagram van het product geraadpleegd worden. Het gemelde spanningsvermogen geeft het gemiddelde stroomverbruik aan onder normale omstandigheden.



- **Sluit het product altijd aan op een beschermd circuit (aardlekschakelaar of zekering). Zorg ervoor dat het product voldoende elektrisch is geaard om het risico op elektrocutie of brand te vermijden.**

- **Om onnodige slijtage te elimineren en zijn levensduur te verlengen, gedurende perioden wanneer het product niet wordt gebruikt, moet u het product van de stroom afsluiten door een aardlekschakelaar om te zetten of door het te ontkoppelen.**



- **Sluit het product nooit aan op een rheostat (variabele weerstand) of dimmercircuit, zelfs als het rheostat- of dimmerkanaal alleen dient als een 0 tot 100%-schakelaar dient.**

Montage

De Foot-C 2 is uitsluitend ontworpen voor plaatsing op een tafel of de vloer. Controleer of er in voldoende ventilatie rond het product is voorzien.

Instellen van het bord

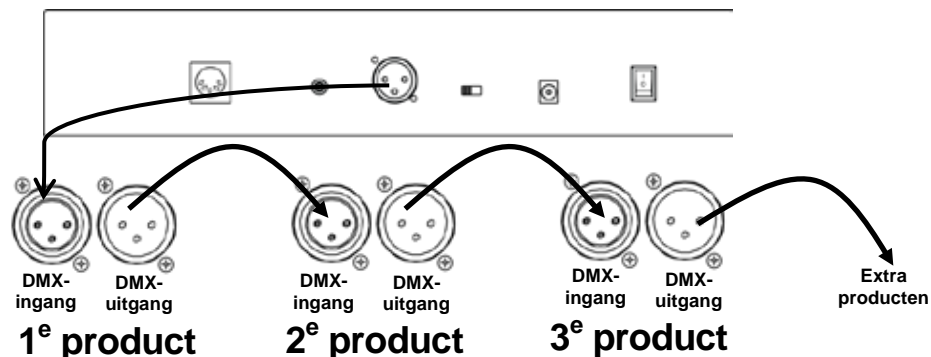
Om de regelaar te gebruiken moet het zijn aangesloten op de producten met DMX-kabels en de producten moeten correct zijn geadresseerd. De onderstaande paragrafen beschrijven de DMX-kabels en DMX-adressering.

DMX-kabels

Er zijn DMX-kabels nodig om DMX-waarden van de borden naar de producten te krijgen. Sluit de DMX-kabel aan van de DMX-uitgang van het bord op de DMX-ingang van het eerste product in de opstelling.

Sluit daarna een andere DMX-kabel aan van de DMX-uitgang van het eerste product in de opstelling op de DMX-ingang van het volgende product. Blijf aansluiten tot alle producten zijn verbonden.

DMX-kabeldiagram



Adressering van de armatuur

De Foot-C 2 gebruikt DMX-adressering. De Foot-C 2 bedient de lampen met specifieke DMX-adressen en de lampen moet correct zijn geadresseerd wil de Foot-C 2 ze kunnen bedienen.

Meer dan één lamp kan hetzelfde DMX-adres bedienen, maar de lampen met hetzelfde DMX-adres moeten hetzelfde type lamp hebben.

Hieronder staat een diagram met de DMX-adressen van de Foot-C 2 en de corresponderende FIXTURE knoppen:

| FIXTURE knop | Startadres | Bereik |
|--------------|------------|--------|
| <1> | 1 | 1-6 |
| <2> | 7 | 7-12 |
| <3> | 13 | 13-18 |
| <4> | 19 | 19-24 |
| <5> | 25 | 25-30 |
| <6> | 31 | 31-36 |



Dit product heeft een programme geheugen. Alle voorstellingen bestaan niet alleen tijdens de huidige sessie, maar kunnen ook worden opgeslagen en later worden aangeroepen na het uitschakelen.

4. PROGRAMMEREN

Programmeringsmodus Programmeringsmodus wordt gebruikt om te programmeren voor afspelen. In de programmeringsmodus worden verlichtingsvoorstellingen gecreëerd en opgeslagen om af te spelen. Er zijn drie onderdelen bij het programmeren voor afspelen.

-modus

- Programmeren van lampen: het selecteren en bedienen daarvan om voorstellingen te creëren.
- Programmeren van scènes: de voorstellingen opslaan in scènes.
of
- Programmeren van achterevoelingen: de voorstellingen opslaan in stappen in een achterevoeling.

De volgende paragraaf beschrijft hoe de lampen, scènes en achterevoelingen geprogrammeerd moeten worden en hoe scènes en achterevoelingen aangepast en gewist moeten worden.



Uitvoer kan worden aangepast in de afspelmmodus, maar de voorstellingen die zijn gecreëerd in de afspelmmodus kunnen niet naar het geheugen opgeslagen worden.

Naar de programmeringsmodus gaan Doe het volgende om naar de programmeringsmodus te gaan:

1. Schakel het bord in.
2. Houd **<PROGRAM>** drie seconden ingedrukt.
3. Het programmeringslampje, naast de knop **<PROGRAM>** gaat branden.
4. Laat **<PROGRAM>** los.

De programmeringsmodus afsluiten Doe het volgende om de programmeringsmodus af te sluiten:

1. Houd **<PROGRAM>** drie seconden ingedrukt.
2. Het programmeringslampje, naast de knop **<PROGRAM>** gaat uit.
3. Laat **<PROGRAM>** los.

Programmeren van een scène of scènes

De Foot-C 2 heeft een bank met scènes, los van de achtervolgingsbanken, voor het opslaan en afspelen van opgenomen scènes. Volg onderstaande instructies om een scène op te nemen:

1. Ga naar de programmeringsmodus.
2. Druk op **<MODE>** totdat de linker display **SCENE** aangeeft.
3. Gebruik **<UP>** en **<DOWN>** om de gewenste scène te selecteren.
4. Gebruik knoppen **<1>** - **<6>** om de armatuur/armaturen die geprogrammeerd moeten worden te selecteren.
5. Gebruik de knoppen **kleur/aantal** om de gewenste uitvoer in te stellen.
6. Herhaal stappen 4 en 5 totdat de uitvoer van alle armaturen is zoals gewenst is.
7. Druk op **<PROGRAM>**. Het display knippert en toont de scène die is opgeslagen.
8. Herhaal stappen 3-7 voor tot wel 24 scènes.
9. De programmeringsmodus verlaten



Scènes zijn bedoeld voor gebruik als statische voorstellingen, in tegenstelling tot achtervolgingen, die bedoeld zijn voor wisselende voorstellingen.

Bewerken van een scène of scènes

Na te zijn opgenomen, kan elke scène worden geherprogrammeerd. Doe het volgende een scène te bewerken:

1. Ga naar de programmeringsmodus.
2. Druk op **<MODE>** totdat de linker display **SCENE** aangeeft.
3. Gebruik **<UP>** en **<DOWN>** om de scène te selecteren die bewerkt moet worden.
4. Gebruik knoppen **<1>** - **<6>** om de armatuur/armaturen die geprogrammeerd moeten worden te selecteren.
5. Gebruik de knoppen **kleur/aantal** om de gewenste uitvoer in te stellen.
6. Herhaal stappen 4 en 5 totdat de uitvoer van alle armaturen is zoals gewenst is.
7. Druk op **<PROGRAM>**. Het display knippert en toont de scène die is opgeslagen.
8. Herhaal stappen 3-7 voor alle scènes die bewerkt moeten worden.
9. De programmeringsmodus verlaten



Voorstellingen die zijn gemaakt of bewerkt in de programmeringsmodus worden niet opgeslagen in het systeemgeheugen totdat <PROGRAM> is ingedrukt.

Verwijderen van een scène of scènes

Doe het volgende om een scène te verwijderen:

1. Ga naar de programmeringsmodus.
2. Druk op **<MODE>** totdat de linker display **SCENE** aangeeft.
3. Gebruik **<UP>** en **<DOWN>** om de scène te selecteren die verwijderd moet worden.
4. Houd **<DELETE>** drie seconden ingedrukt. Het display knippert, wat aangeeft dat de scène is verwijderd.
5. Laat **<DELETE>** los.
6. Herhaal stappen 3-5 totdat alle gewenste scènes zijn verwijderd.
7. De programmeringsmodus verlaten



Verwijderde scènes kunnen niet worden hersteld zonder de voorstelling opnieuw te ontwerpen.

Programmeren van een achtervolging

Toevoegingsmodus

Achtervolgingsmodus geeft de gebruiker toegang tot een bank van 12 achtervolgingen, elk met maximaal 24 stappen. Het onderscheid tussen achtervolgingen en scènes laat de gebruiker naar wens schakelen tussen bewegende achtervolgingen en statische scènes.

De toevoeg-modus geeft de gebruiker de mogelijkheid om nieuwe fasen in een zoekresultaat op te nemen, ofwel aan een eerder niet opgenomen zoekresultaat, of aan een reeds ontwikkeld zoekresultaat. Om een zoekresultaat te programmeren:

1. De programma-modus ingaan.
2. Druk op **<MODE>** totdat het linker display **CHASE**weergeeft.
3. Druk op **<BLACKOUT / FUNCTION>** totdat het display rechts **Add**weergeeft.
4. Druk op **<ENTER (TAPSYNC)>** om door de groep zoekresultaten te gaan totdat het gewenste zoekresultaat is geselecteerd.
Een zoekresultaat met geen opgeslagen fasen zal **_ _ 00/00** laten zien (zoekresultaat 1–12 fase 0 buiten 0) op het middelste display.
5. Druk op de knoppen **<1>**–**<6>** om de te programmeren instelling(en) te selecteren
6. Druk op de **Color/Number** knoppen om de gewenste uitgang in te stellen.
7. Herhaal de fasen 5 en 6 totdat de capaciteit van alle instellingen is bereikt.
8. Druk op **<PROGRAM>**. De displays zullen knipperen om aan te geven dat de fase werd opgeslagen. Het product zal automatisch naar de volgende fase bewegen. De laatste fase die in het geheugen werd opgeslagen, zal het middelste display tonen. Bijvoorbeeld: **03 03/03** (zoekresultaat 3, fase 3 van 3) zal veranderen in **03 04/04** (zoekresultaat 3, fase 4 of 4) na drukken op **<PROGRAM>**, geeft aan dat de volgende fase om te programmeren zal **03 05/05** zijn (zoekresultaat 3, fase 5 van 5).
9. Herhaal de fasen 5-8 voor maximaal 24 fasen.
10. De programma-modus verlaten

Een fase toevoegen in het midden van het zoekresultaat:

1. De programma-modus ingaan.
2. Druk op **<MODE>** totdat het linker display **CHASE**weergeeft.
3. Druk op **<BLACKOUT / FUNCTION>** totdat het display rechts **Add**weergeeft.
4. Druk op **<ENTER (TAPSYNC)>** om door de groep zoekresultaten te gaan totdat het gewenste zoekresultaat is geselecteerd.
5. Druk op **<UP>** en **<DOWN>** om de fase te selecteren *voordat* de fase ingevoegd wordt.
6. Druk op de knoppen **<1>**–**<6>** om de te programmeren instelling(en) te selecteren
7. Druk op de **Color/Number** knoppen om de gewenste capaciteit in te stellen.
8. Herhaal de fasen 6 en 7 totdat de capaciteit van alle instellingen is bereikt
9. Druk op **<PROGRAM>**. De displays zullen knipperen om aan te geven dat de ingevoegde fase werd opgeslagen. Het middelste display zal de ingevoegde fase weergegeven. Bijvoorbeeld, indien het display weergeeft **01 07/13** voordat op **<PROGRAM>** wordt gedrukt, zal het **01 08/14** weergegeven nadat de nieuwe fase is opgeslagen.



zoekresultaten zijn bedoeld om gebruikt te worden om frames te veranderen zoals bedoeld voor stukken die bedoeld zijn voor statische frames.

Een stap of stappen in een achtervolging verwijderen

Om een fase of fasen in een zoekresultaat te verwijderen, moet u het volgende instructies volgen:

1. De programma-modus ingaan.
2. Druk op **<MODE>** totdat het linker display **CHASE**weergeeft.
3. Druk op **<ENTER (TAPSYNC)>** om het zoekresultaat te selecteren dat verkort moet worden.
4. Druk op **<UP>** en **<DOWN>** om de fase te selecteren die verwijderd moet worden.
5. Houd **<DELETE>** gedurende drie seconden ingedrukt. De displays zullen knipperen om aan te geven dat de fase werd verwijderd. Alle fasen na de verwijderde fase zullen de rij omlaag gaan om te vervangen. Bijvoorbeeld: Indien fase 3 is verwijderd, zal fase 4 fase 3 worden, fase 5 zal fase 4 worden. etc.
6. Geef **<DELETE>** vrij.
7. Herhaal de fasen 4-6 totdat alle gewenste fasen verwijderd zijn.
8. Verlaat de programma-modus of ga door met het programmeren met de zoekresultaten/stukken.



Verwijderde stappen kunnen niet worden hersteld zonder de voorstelling opnieuw te ontwerpen.

Modus bewerken

Om een fase of fasen in een zoekresultaat te bewerken, moet u onderstaande instructies volgen:

1. De programma-modus ingaan.
2. Druk op **<MODE>** totdat het linker display **CHASE**weergeeft.
3. Druk op **<BLACKOUT / FUNCTION>** totdat het display rechts **EDIT**weergeeft.
4. Druk op **<ENTER (TAPSYNC)>** om het zoekresultaat te selecteren dat bewerkt moet worden.
5. Druk op **<UP>** en **<DOWN>** om het zoekresultaat te selecteren die bewerkt moet worden.
6. Druk op de knoppen **<1>**–**<6>** om de te programmeren instelling(en) te selecteren
7. Druk op de **Color/Number** -knoppen om de gewenste uitgang in te stellen.
8. Herhaal de fasen 6 en 7 totdat de capaciteit van alle instellingen is bereikt.
9. Druk op **<PROGRAM>** om de wijzigingen op te slaan. De displays zullen knipperen om aan te geven dat de wijzigingen werden opgeslagen.
10. Herhaal de fasen 5-9 totdat alle gewenste wijzigingen bij dit zoekresultaat zijn voltooid.
11. Werk een ander zoekresultaat bij of verlaat de programma-modus.

5. AFSPELEN

Afspeelmodus

Afspelen wordt gebruikt om opgeslagen scènes en achtervolgingen af te spelen. Het is de modus die moet worden gebruikt wanneer de show plaatsvindt. In de afspeelmodus worden de opgeslagen scènes en achtervolgingen ingeschakeld om af te spelen. Er zijn 4 afspeeltypes:

- **Afspelen van scènes - Afspelen van opgeslagen scènes.**
- **Afspelen van achtervolgingen - Afspelen van opgeslagen achtervolgingen.**
- **Afspelen van MIDI - Met behulp van een MIDI-ingangssignaal om scènes en achtervolgingen af te spelen.**
- **Live afspelen - Controleren van de uitgangen zonder het gebruik van scènes of achtervolgingen. Niet aanbevolen.**



Om een van de modi te bedienen die gele, witte of UV-kleuropties aanbieden, moet de geselecteerde armatuur dat betreffende kleurlicht kunnen produceren.

Afspelen van een achtervolging

Zoekresultaat terug spelen activeert een specifiek zoekresultaat (1-12) om terug te spelen met automatische audio, MIDI of Tap. Sync activering. Het middelste display toont het geselecteerde zoekresultaat, de huidige fase en het totale aantal fasen in dat zoekresultaat.

Om naar het zoekresultaat terug spelen-modus te gaan, moet u het volgende doen:

1. Druk op **<MODE>**. Zoekresultaat 1 zal automatisch worden geselecteerd.
2. Druk op **<UP>** en **<DOWN>** om een zoekresultaat te selecteren.
3. Druk op **<ENTER (TAPSYNC)>** om te activeren.



Er is geen manier om de stappen handmatig te activeren in een achtervolging in afspeelmodus.

Snelheid

De instelling van de snelheid bepaalt hoe lang elke fase in een zoekresultaat in de automodus actief blijft voordat de volgende fase wordt geactiveerd.

Om de snelheid in te stellen moet u het volgende doen:

1. Speel een zoekresultaat terug.
2. Houd **<BLACKOUT / FUNCTION>** ingedrukt totdat **SPEED 0-16** in het middelste display wordt weergegeven.
3. Druk op **<UP>** en **<DOWN>** om de gewenste snelheid te selecteren. **0** zal de automatische activering stoppen. **1-16** staat in een volgorde van de kleinste tot de grootste snelheden.
4. Druk op **<ENTER (TAPSYNC)>** totdat het display het huidige stuk of zoekresultaat laat zien om de snelheidsinstelling te verlaten.

Fade

De instelling van de afname bepaalt hoe lang het duurt om één stuk of fase te wijzigen of een afname naar het volgende stuk of fase.

Om de afname in te stellen moet u onderstaande instructies volgen:

1. Speel een stuk of zoekresultaat terug.
2. Houd **<BLACKOUT / FUNCTION>** ingedrukt totdat **SPEED 0-16** het middelste display weergeeft.
3. Druk nog eens op **<ENTER (TAPSYNC)>** totdat **FADE 0-16** op het middelste display wordt vertoond.
4. Druk op **<UP>** en **<DOWN>** om de gewenste afname te selecteren. **0** zal de stukken of fasen instellen om direct naar de volgende te klikken indien is geactiveerd. **1-16** staat in een volgorde van de kleinste tot de grootste afname-krommen.
5. Druk op **<ENTER (TAPSYNC)>** totdat het display het huidige stuk of zoekresultaat laat zien om de instelling van de afname te verlaten.

Automodus Auto-modus stelt de fasen in zoekresultaten in om automatisch te activeren, gebaseerd op de ingestelde snelheid en afname tijden.

Om de Auto-modus mogelijk te maken, moet u het volgende doen:

1. Speel een zoekresultaat terug.
2. Houd **<UP (AUTO)>** ingedrukt totdat het display rechts **AUTO** weergeeft.

Audio-triggering De audio-modus stelt de fasen in zoekresultaten in om op audio-activering te reageren, van ofwel de interne microfoon of een externe audio-bron door de Audio Line Input jack achter op het paneel.

Om audio/activering mogelijk te maken, moet u onderstaande instructies volgen:

1. Een zoekresultaat terug spelen.
2. Houd **<DOWN (MUSIC)>** ingedrukt totdat het display rechts **MUSIC** weergeeft.
3. Draai de **AUDIO SENS** -knop naar boven totdat de ontstane stukken of fasen door het geluid naar wens zijn.

Blackout Blackout-modus stelt alle DMX-uitgangen in op nul als ze actief zijn. Er zijn twee manieren om Blackout-modus te activeren of deactiveren:

- Druk op **<BLACKOUT>**
of
- Houd **<MUSIC AUTO BLACKOUT>** drie seconden ingedrukt.

Beide methoden kunnen Blackout deactiveren, ongeacht hoe het is geactiveerd. Terwijl Blackout-modus actief is, brandt het lampje naast **<BLACKOUT>**.

Tap Sync De Tap Sync-aanduiding geeft de gebruiker de mogelijkheid om de automaat in te stellen en de snelheden met de voet af te stellen. Om Tap Sync te activeren:

1. Speel een zoekresultaat terug in de auto-modus.
2. Houd **<MODE>** gedurende drie seconden ingedrukt. Het display rechts geeft **TAPSY** weer.
3. Geef **<MODE>** vrij.
4. Druk op **ENTER (TAPSYNC)>** bij het gewenste tempo. Doe dit meerdere keren om er zeker van te zijn dat het tempo is ingesteld. (De tijd tussen de eerste en tweede druk is de snelheid, de tijd tussen de tweede en derde druk is de afname)
5. Om Tap Sync te deactiveren, druk op **<MODE>**.



Wanneer Tap Sync wordt geactiveerd, voegt de armatuur automatisch een fadetijd van '1' toe. Dit kan verwijderd worden door het indrukken van de pedaalknop <DOWN> in het Fade-menu.

Handbediening Tijdens het afspelen kunnen de **kleur**-knoppen voorrang krijgen op de scène of achtervolging die afgespeeld worden. Om een opgenomen programma handmatig te bedienen doet u het volgende:

1. Speel een scène of achtervolging af in een modus.
2. Gebruik knoppen **<1>-<6>** om de armatuur/armaturen die handmatig bediend moeten worden te selecteren.
3. Gebruik de **kleur/aantal**-knoppen om de uitvoer van de geselecteerde armatuur/armaturen te wijzigen.

Zodra een **kleur**-knop is bewogen, zal de knop het programma voor de geselecteerde armatuur/armaturen vervangen. Bijvoorbeeld: Als alle armaturen zijn ingesteld om blauw voor een scène uit te voeren, wordt armatuur 1 geselecteerd, en wordt de knop **BLAUW** helemaal omlaag gedraaid, waarna armatuur 1 zal geen blauw zal uitvoeren.

Om de handbediening uit te schakelen, gebruikt u knoppen **<1>-<6>** om alle geselecteerde armaturen te deselecteren.

MIDI-bediening

De Foot-C 2 kan extern worden bestuurd door een MIDI-signaal via de MIDI-in-poort op het achterpaneel. Dit werkt op elk moment, zolang er een MIDI-invoer is.

Om het MIDI-ontvangstkanaal te selecteren:

1. Houd **<DELETE>** drie seconden ingedrukt. Het lampje naast **<DELETE>** zal gaan branden.
2. Laat **<DELETE>** los. Het display zal zijn veranderd om het MIDI-ontvangstkanaal weer te geven.
3. Gebruik **<UP>** en **<DOWN>** om een MIDI-ontvangstkanaal **1-16** te selecteren.
4. Houd **<DELETE>** drie seconden ingedrukt. Het lampje naast **<DELETE>** gaat uit.
5. Laat **<DELETE>** los. Het display zal naar normaal zijn teruggekeerd.



- **De regelaar reageert alleen op MIDI-opdrachten op het geselecteerde MIDI-kanaal wanneer SPEEd is ingesteld naar 0.**
- **Voer de MIDI-bediening uit met NOTE_ON of PROGRAM CHANGE-opdrachten. Alle andere MIDI-instructies worden genegeerd.**
- **Om een achtervolgving te stoppen stuurt u de BLACKOUT ON-noot.**

MIDI Map

NOTE_ON

| MIDI-noot | Functie (in-/uitschakelen) |
|-----------|----------------------------|
| 00-23 | SCENE 1-24 AAN |
| 24-35 | CHASE 1-12 AAN |
| 36 | TAPSYNC |
| 127 | Blackout |

PROGRAM CHANGE

| MIDI-noot | Functie (in-/uitschakelen) |
|-----------|----------------------------|
| 10-21 | CHASE 1-12 AAN |
| 30-53 | SCENE 1-24 AAN |
| 60-76 | Speed instellen 1-16 |
| 80-95 | Fade instellen 1-16 |
| 100 | Blackout AAN |
| 101 | Blackout UIT |



MIDI-bediening loopt tijdens het gebruik altijd op de achtergrond.

6. ONDERHOUD

Product- onderhoud

De ophoping van stof verlaagt de prestaties en kan oververhitting veroorzaken. Dit kan leiden tot een lagere levensduur van het product en mechanische slijtage van de lichtbron. Om optimale prestaties te behouden en slijtage te minimaliseren moeten uw verlichtingsproducten ten minste tweemaal per maand gereinigd worden. Let er echter op dat het gebruik en omgevingsomstandigheden ook factoren zijn voor het verhogen van de schoonmaakfrequentie.

Volg onderstaande instructies om het product te reinigen:

1. Haal het apparaat van de stroom.
2. Wacht totdat het product op kamertemperatuur is.
3. Gebruik een stofzuiger (of droge perslucht) en een zachte borstel om opgehoopt stof op het externe oppervlak te verwijderen.
4. Reinig alle transparante oppervlakken (displaylenzen) met een milde zeepoplossing, ammoniumvrije glasreiniger of isopropylalcohol.
5. Pas de schoonmaakoplossing direct toe op een zachte, pluïsvrije katoenen doek of een brillendoekje.
6. Veeg vuil of roet voorzichtig naar de buitenrand van het transparante oppervlak.
7. Poets de transparante oppervlakken voorzichtig totdat het vrij is van waas en pluïsjes.



Droog de transparante oppervlakken altijd zorgvuldig na het reinigen.

7. TECHNISCHE SPECIFICATIES

| | | | | |
|--|-------------------------------|---------------------|------------------------------|----------------|
| Afmetingen en gewicht | Lengte | Breedte | Lengte | Gewicht |
| | 183 mm | 360 mm | 66 mm | 1,9 kg |
| Let op: Afmetingen in inches moeten worden afgerond naar de dichtstbijzijnde decimaal | | | | |
| Vermogen | Waarde | Foot-C 2 | Externe stroomvoeding | |
| | Ingangsspanning | Vast | Schakelend | |
| | Bereik | 12 VDC, 1 A | 100 tot 240 VAC, 50/60 Hz | |
| | Spanningsselectie | Vast | Automatisch wisselend bereik | |
| Thermisch | Maximale externe temp. | Koelsysteem | | |
| | 40 °C | Convectie | | |
| DMX | Uitvoerstekker | Kanaalbereik | | |
| | 3-pin XLR | 36 | | |
| Bestellen | Productnaam | Artikelcode | UPC Nummer | |
| | Foot-C 22.0 | 09081235 | 781462215835 | |



RETOUREN

Als u ondersteuning nodig hebt of een product wilt retourneren:

- Neem contact op met het Chauvet wereldwijde hoofdkwartier als u zich in de VS bevindt.
- Als u zich binnen het Verenigd Koninkrijk of Ierland bevindt, neem dan contact op met Chauvet Europe Ltd.
- Als u zich in Mexico bevindt, neem dan contact op met Chauvet Mexico.
- Als u zich binnen de Benelux bevindt, neem dan contact op met Chauvet BVBA.
- Als u zich in een ander land bevindt, neem dan GEEN contact op met Chauvet. Neem in plaats daarvan contact op met uw plaatselijke distributeur. Zie www.chauvetlighting.com voor distributeurs buiten de VS, het Verenigd Koninkrijk, Ierland, Mexico of de Benelux.



Als u zich buiten de VS, het Verenigd Koninkrijk, Ierland, Mexico of de Benelux bevindt, neem dan contact op met uw geregistreerde distributeur en volg hun instructies over het retourneren van CHAUVET-producten naar hen. Ga naar onze website www.chauvetlighting.com voor contactinformatie.

Bel de corresponderende technische afdeling van Chauvet en vraag om een retouropdrachtformulier (RMA)-nummer vóór het verzenden van het product. Zorg dat u het modelnummer, serienummer en een korte beschrijving van de retouroorzaak bij de hand hebt.

Stuur het product gefrankeerd, in zijn originele doos en met zijn originele verpakking en accessoires. Chauvet geeft geen retourstickers af.

Label het pakket duidelijk met het RMA-nummer. Chauvet weigert producten die worden geretourneerd met een RMA-nummer.



Schrijf het RMA-nummer op een voldoende bevestigd etiket. Schrijf het RMA-nummer NIET direct op de doos.

Vóór het verzenden van het product moet u de volgende informatie duidelijk op een stuk papier schrijven en het binnen de doos plaatsen:

- Uw naam:
- Uw adres:
- Uw telefoonnummer
- RMA-nummer
- Een korte beschrijving van het probleem

Zorg ervoor dat u het product voldoende inpakt. Alle verzendschade die resulteert uit onvoldoende verpakking is uw verantwoordelijkheid. FedEx-verpakking of dubbele dozen worden aanbevolen.



Chauvet behoudt zich het recht voor om (het) geretourneerde product(en) naar eigen inzicht te repareren of te vervangen.

CONTACT Us

USA WORLD HEADQUARTERS

General Information – Chauvet

Address: 5200 NW 108th Avenue
Sunrise, FL 33351
Voice: (954) 577-4455
Fax: (954) 929-5560
Toll free: (800) 762-1084

Technical Support

Voice: (954) 577-4455 (Press 4)
Fax: (954) 756-8015
Email: tech@chauvetlighting.com

World Wide Web

www.chauvetlighting.com

EUROPE

General Information - Chauvet Europe BVBA

Address: Stokstraat 18
9770 Kruishoutem
Belgium
Voice: +32 9 388 93 97

Technical Support

Email: Eutech@chauvetlighting.eu

World Wide Web

www.chauvetlighting.eu

General Information - Chauvet Europe Ltd.

Address: Unit 1C
Brookhill Road Industrial Estate
Pinxton, Nottingham, UK
NG16 6NT
Voice: +44 (0)1773 511115
Fax: +44 (0)1773 511110

Technical Support

Email: uktech@chauvetlighting.com

World Wide Web

www.chauvetlighting.co.uk

MEXICO

General Information - Chauvet Mexico

Address: Av. Santa Ana 30
Parque Industrial Lerma
Lerma, Mexico C.P. 52000
Voice: +52 (728) 285-5000

Technical Support

Email: servicio@chauvet.com.mx

World Wide Web

www.chauvet.com.mx

Outside the U.S., United Kingdom, Ireland, Mexico, or Benelux contact the dealer of record. Follow their instructions to request support or to return a product. Visit our website for contact details.