
Manual and Software Copyright, Strand Lighting Limited. All rights reserved.

Information contained in this document may not be duplicated in full or in part by any person without prior written approval of Strand Lighting. Its sole purpose is to provide the user with detailed operational information for the equipment supplied. The use of this document for all other purposes is specifically prohibited. Certain features of the equipment described in this document may form the subject of patents or patent applications.

Adobe and Acrobat are registered trademarks of Adobe Systems Incorporated.

A copy of the End User's License Agreement (EULA) between Strand Lighting and Microsoft Licensing Inc. is contained in the Operator's Manual on the CD supplied with the equipment and available on Strand Lighting's world-wide web site. It is also shown on the console on-screen help.

For technical questions regarding setup, operation, or maintenance of this equipment, or if equipment fails to operate properly upon installation, or under normal load and temperature conditions, and basic troubleshooting procedures are not effective, please contact your nearest Strand Authorized Service Centre or Strand Lighting Field Service at the office serving your area.

For comments regarding equipment functions and possible improvements, or for comments on this manual, please write to the Strand Lighting office serving your area.



Danger

This equipment is designed to operate from the mains electricity supply and contains voltages which, if touched, may cause death or injury. It should only be operated in accordance with these instructions and for the purpose of a lighting control system.

Do not open the lighting control equipment. There are no user serviceable parts inside.

Avoid spilling liquid on the equipment. If this should happen, switch the equipment off immediately.

Dieses Gerät ist nur für den Gebrauch am 230V Netz geeignet. Im Gerät können Spannungen anliegen, die bei Berührung tödlich sein oder zu Verletzungen führen können. Das Pult darf nur nach Lesen der Bedienungsanleitung in Betrieb genommen werden und ausschließlich als Lichtstellpult Verwendung finden.

Das Pult sollte nicht geöffnet werden, da sich im Inneren keine austauschbaren Teile befinden.

Vermeiden Sie das Eindringen von Flüssigkeiten in das Pult. Sollte dieses doch geschehen, ist das Pult sofort abzuschalten.

Cet équipement est conçu pour être connecté au réseau électrique et par conséquent il contient des tensions dangereuses qui peuvent être mortelles si touchées. Il doit être utilisé en suivant ces instructions et dans l'objectif du contrôle des systèmes d'éclairage.

Ne pas ouvrir cet équipement. Il n'y a pas à l'intérieur de pièce susceptible d'être changé par l'utilisateur lui-même.

Ne jamais renverser de liquide sur cet équipement. Si cela arrive, veuillez éteindre l'équipement immédiatement.

Questo prodotto è stato progettato per funzionare collegato alla rete elettrica principale ed è dotato di selezionatore di voltaggio, se toccato, può causare il decesso o lesioni. Da usare soltanto come sistema di controllo luci in accordo alle presenti istruzioni.

Non aprire. Non ci sono elementi riparabili da parte dell'utente all'interno.

Evitare di versare liquidi sul prodotto. Nel caso dovesse accadere, spegnere immediatamente.

Este equipo ha sido proyectado para funcionar a traves de la red principal de energia electrica y contiene voltajes que, si se tocan, pueden causar la muerte o graves perjuicios. Solo podra ser utilizado de acuerdo a estas instrucciones y con el proposito de un sistema de control de iluminacion.

No abrir el equipo de control de iluminacion. No hay elementos a ser utilizados por el usuario.

Evite el contacto de liquidos con el equipo. Si llegara a suceder, apague el equipo de inmediato.

Ýoí íáíðóáíááíèá ïðááíáçíá+áíí, +óíáú ðááíòàòü ïò äèááííáí èñóí+íèèà ïèòáíèý è ñíááðæèò íáíðýæáíèá ïðè ïðèèíííááíèè ñíáñíá äèý æèçíè. Ýoí íáíðóáíááíèá áíèæíí ýèñíèòàòèðíáàòüñý óíèüèí á ñííòááòñòáèá ñ ýòèìè éíñòðóèðèýìè èáè íóèüò óíðááèáíèý ñááòèòàèüííè ñèñòáííè.

Íá ïèèðüáàòü ïóèüò óíðááèáíèý. Áíóððè ïóèüòà íáò ïèèáèèò +àñòáé ïðèáíííúò äèý ñíðóááèòáèý.

Èçááááèòá ñíáááíèý æèáèíòè íá íáíðóáíááíèá. Áñèè ýoí ñèó+èòñý, íáíáæáííí áùèèð+èòá íáíðóáíááíèá. GeniusPro and Lightpalette Operators Guide



GeniusPro Lightpalette

Guide de l'opérateur

Logiciel d'exploitation pour le contrôle
de l'éclairage V2.4

Document No: 40/B949
Date: March 2000

GeniusPro and Lightpalette Operators Guide

Contents		Page	Section
<i>Offices & Service Centres</i>		i	
Introduction	1		1
Fichage	6		2
Niveaux de circuits	12		3
1 ou 2 préparations manuelles	18		4
Mémoires & Restitutions (Playbacks)	20		5
Submasters	31		6
Effets spéciaux	37		7
Groupes	45		8
Macros	48		9
Profils	52		10
Contrôle direct de la sortie	56		11
Mode Auto	57		12
Événements déclenchés par Timecode	59		13
Show Control	65		14
Pupitres de sauvegarde et de commande à distance	71		15
Affichages des rapports	73		16
Configuration	74		17
Archivage	75		18
Logiciel Reporter de la console	80		19
Fonctions avancées ...	83		20
Installation et enregistrement de logiciel	86		21

Notre réseau de distribution

Phone numbers do not include country code or other international access data.

World Wide Web: <http://www.strandlighting.com/>

Strand Lighting Asia Ltd: 7/F Corporation Square, 8 Lam Lok Street, Kowloon Bay, Hong Kong.

Tel: 852 2757 3033, Fax: 852 2757 1767

E mail: service@stranda.com.hk

Strand Lighting Inc (Los Angeles): 18111 Santa Fe Avenue, Ranch Dominguez, CA 90221, USA.

Tel: (310) 637 7500, Fax: (310) 632 5519, Fax: 800 775-LEKO,

E mail: service@strandlight.com

US Service & Support: **800 4 STRAND (800.478.7263)**

Strand Lighting Inc (New York): 2nd Floor, 151W-25th St, New York

Tel: (212) 242 1042, Fax: (212) 242 1837,

E mail: service@strandlight.com

Strand Lighting (Canada) Inc (Toronto): 2430 Lucknow Drive #15, Mississauga, Ontario, L5S 1V3, Canada

Tel: 905 677 7130 or 800-387-3403, Fax: 905 677 6859,

E mail: service@strand.ca

Strand Lighting Limited (Kirkcaldy): Mitchelston Industrial Estate, Kirkcaldy, Fife, KY1 3LY, Scotland,

Tel: 01592 652333, Fax: 01592 653528

Software Registration: 01592 653499,

E mail: service.net@stranduk.com

Strand Lighting Limited (Paris): 1 rue de l'Arc de Triomphe, Paris 17, France

Tel: 00 331 553 70033, Fax: 00 331 553 70233,

E mail: service.set@stranduk.com

Strand Lighting GmbH (Berlin): Strand Lighting GMBH, Ullsteinstrasse

114-142, 12109 BERLIN, **Tel: 004930 707 9510, Fax: 004930 707 95199**

E mail: service.cet@stranduk.com

Strand Lighting Italia Srl - (Pomezia): Via delle Gardenie, 33, 00040 Pomezia – Roma, Italia,

Tel: 00 39 06 914 7123, Fax: 00 39 06 914 7138

E mail: service.set@stranduk.com

Strand Lighting Limited (Moscow): Novinsky Boulevard 20A, Buildings 3-6, 121069 Moscow, Russia,

Tel: 007 095 290 2092, Fax: 007 095 290

Avant-propos

Ce manuel décrit le fonctionnement du logiciel GeniusPro/Lightpalette pour les consoles lumière des séries 500 et 300 et le Show control. Afin de simplifier la gestion des consoles de la série 300, certaines touches concernant des fonctions avancées n'ont pas été ajoutées dans le design de l'interface opérateur (préchargement des effets spéciaux, modes des touches contextuelles, par ex.). Si vous utilisez une console de cette série, et que vous devez recourir aux fonctions avancées décrites dans ce manuel, alors que les touches nécessaires ne sont pas prévues sur votre pupitre lumière, vous pouvez les simuler en utilisant un clavier de PC et le modèle de clavier figurant au dos de ce manuel.

Introduction

Généralités

Les logiciels d'exploitation *GeniusPro* ou *Lightpalette*, complétés par les applications *Tracker*, *CommuniquéPro* et *Networker*, permettent la gestion complète de l'éclairage avec les consoles Série 500 et 300.

Strand Lighting et ses distributeurs peuvent vous aider à vous familiariser avec le logiciel décrit dans ce manuel ou à vous former en profondeur. À leur contact, vous pourrez également obtenir une formation concernant l'installation et l'entretien des consoles, les nœuds SN10X et les systèmes réseaux. Vous pourrez obtenir des informations complémentaires auprès de Strand Lighting ou l'un de ses distributeurs.

Logiciel d'exploitation

La console peut au choix fonctionner sur deux modes, chacun possédant sa propre configuration par défaut et ses propres options d'affichage. Le mode d'exploitation est réglé à l'usine. Cependant, *GeniusPro* ou *Lightpalette*, quel que soit le mode choisi au départ vous pourrez ensuite le modifier dans l'écran Configuration personnalisée (*User Setup*).

Logiciel standard d'application

Le logiciel *Tracker* gère les fonctions avancées permettant la gestion des appareils asservis. Il comporte des bibliothèques d'appareils et des groupes de préparations pré-réglées. Le logiciel *Networker* gère la vidéo à distance, le DMX à distance par Ethernet et l'accès à tous les ports des interfaces SN10X. Le logiciel *Communiqué Pro* ajoute les codes SMPTE, MIDI, MIDI Show Control, l'entrée DMX et les sous-maîtres externes. Le logiciel *Reporter* surveille et donne des informations sur le statut et les charges des gradateurs des séries SV.

Logiciel en option

Le logiciel *Server* permet d'utiliser un PC pour centraliser la sauvegarde des conduites. Pourvu de procédures d'entrée utilisateur, ce logiciel autorise plusieurs profils utilisateurs individuels.

Chargement d'un logiciel

Vous disposez d'une disquette 3.5" pour charger des conduites lumières pré-enregistrées, des circuits supplémentaires ou de nouvelles applications et pour les mises à jour de logiciels. Pour charger la conduite qui se trouve sur votre disquette, reportez-vous à la section *Archivage*. Pour charger des circuits supplémentaires, des applications ou la nouvelle version d'un logiciel, reportez-vous à la fin du manuel, à la page *Installation et Enregistrement de logiciel*.

Documentation supplémentaire

Vous pouvez obtenir des informations supplémentaires sur le fonctionnement du logiciel en faisant appel à l'aide en ligne de la console. Un manuel d'utilisation complet est aussi disponible sur le CD Strand et sur le site Internet de Strand Lighting: <http://www.strandlighting.com/>

Code typographique

- **[CLR]** (nom de la touche entre crochets) indique une touche de la console ou du clavier alphanumérique optionnel.
- **{DEFLT}** (nom de la touche entre parenthèse) indique une touche de fonction.
- **<LIVE>** (nom de la touche entre les flèches) indique une touche du clavier *Display* (affichage).
- **<Wheel>** indique l'utilisation de la roue des niveaux.
- **#** indique l'entrée numérique d'une ou plusieurs touches numériques.

HELP

Aide en ligne

Pour obtenir de l'aide sur l'affichage en cours, appuyez sur la touche **<HELP>**. Une fois que vous êtes dans l'aide, vous pouvez utiliser les hyperliens pour aller aux sujets référencés, les touches de fonction **{BACK}** et **{FORWARD}** pour aller aux sujets précédemment affichés. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche de fonction **{LINKS}** pour afficher le menu Aide. Les touches de fonction vous permettent d'accéder aux fonctions suivantes: **{USING HELP}** utilisation de l'aide, **{CONTENTS}** contenu, **{INDEX}**, **{GLOSSARY}** ou **{QUICK REF}** référence express. Pour arrêter la fonction d'aide et revenir au fonctionnement normal de la console, appuyez sur la touche **<HELP>**.

La touche (Seulement pour les consoles Série 300)

Connecter une souris/ une boule de commande (Consoles Série 300)

Pendant que vous vous trouvez dans l'aide, vous pouvez également accéder à l'aide contextuelle en appuyant sur l'une des touches de la console ou l'une des touches de fonctions affichées.

La touche portant le logo Strand, qui se trouve sur toutes les consoles Série 300, est la même que la touche **[SHIFT]** des consoles Série 500. La touche **[SHIFT]** est celle qui apparaîtra dans tous les exemples de ce manuel.

La première fois que vous connectez une souris à une console Série 300, la souris ne fonctionnera pas tant que vous n'aurez pas réglé les champs *Mouse Net Node* (Interface souris-réseau) et *Port* dans l'écran *Configuration personnalisée (User Setup Screen)*. Appuyez sur **<SETUP>**, puis sur **[SHIFT] [0]** pour valider le mode verrouillage du curseur. Vous pouvez alors utiliser les touches curseur sur le clavier de la console pour surligner les champs *Net Node* (Interface réseau) et *Port* ainsi que les touches **[+]** ou **[-]** pour installer les options.

Mode Contrôle des circuits

Les consoles répondent aux ordres de contrôle des circuits qui sont entrés au clavier et affichés sur la ligne de commande qui se trouve au bas de chaque affichage. Les commandes peuvent combiner touches et touches de fonction. La console accepte les ordres selon trois formats différents référencés ci-dessous :

Ligne de commande (par défaut sur *Lightpalette*): Généralement, les commandes ne sont exécutées qu'après que la touche **[*]** ait été pressée mais ce n'est pas toujours nécessaire. La syntaxe est en général: action d'abord, objet ensuite (par exemple, **[RECORD] [CUE] [1] [*]**). Les intensités de circuits sont entrées sous forme d'unité (1 = 10%), éventuellement suivie d'un second chiffre indiquant les portions de %.

Entrée directe à un seul chiffre (par défaut sur *GeniusPro*): Généralement, les commandes sont exécutées dès que vous avez fini de les entrer, cependant la touche **[*]** est requise pour certaines commandes. La syntaxe est en général : action d'abord, objet ensuite (par exemple, **[CUE] [1] [RECORD]**). Les niveaux de circuits sont entrés sous forme d'un nombre à un chiffre (par ex. 1 = 10%). Ce chiffre peut être suivi de **[.]** et d'un second chiffre indiquant les portions de 10% .

Circuits intensité et circuits attributs

Entrée directe à deux chiffres: Généralement, les commandes sont exécutées dès que vous avez fini de les entrer, cependant la touche **[*]** est requise pour certaines commandes. La syntaxe générale désigne l'action d'abord, l'objet ensuite (par exemple, **[CUE] [1] [RECORD]**). Les niveaux de circuits sont entrés sous forme d'un nombre à deux chiffres (par ex. 25 = 25%).

Le logiciel d'exploitation est capable de contrôler l'intensité de 6000 luminaires et 2000 paramètres contrôlables (les attributs) d'appareils d'éclairage (600 et 400, respectivement, sur les consoles Série 300). Les circuits intensité inutilisés peuvent être employés comme circuits attributs, ce qui donne au système la souplesse nécessaire pour s'adapter à tous les cas de figures dans la gestion des éclairages. Le nombre de circuits que votre console peut contrôler dépend de son modèle et s'affiche dans la fenêtre d'état (**Status**) de l'affichage *Rapport du Système (System Report)* en appuyant sur la touche **<REPORT>**. Cependant, il vous est toujours possible d'augmenter le nombre de circuits au maximum de sa capacité en achetant des circuits supplémentaires par blocs de 50 ou 200. Pour cela, contactez Strand Lighting ou notre agent le plus proche.

À part l'intensité, de nombreux projecteurs possèdent maintenant un certain nombre d'autres fonctions, en particulier les changeurs de couleurs déroulants, le contrôle des mouvements (horizontal et vertical), le contrôle de la mise au point et de l'iris, du mélange de couleurs cyan-magenta-jaune, du contrôle de gobos et bien d'autres. En termes de contrôle, ces fonctions sont considérées comme des attributs du projecteur. Le logiciel *Tracker* permet de gérer simultanément jusqu'à 99 attributs différents par luminaire.

GeniusPro et *Lightpalette* utilisent la notation décimale pour identifier l'intensité et les divers attributs d'un luminaire. La valeur associée à chaque attribut est fixée dans la *Bibliothèque des appareils (Fixture Library)* où elle apparaît. Cette page montre que l'intensité est toujours l'attribut 1, la couleur est le 2, l'horizontale est le 3, la verticale le 4, etc.

Si un luminaire est contrôlé par le circuit 1 (circuit intensité), le circuit intensité est appelé 1.1 (circuit 1, attribut 1). Tous les autres attributs du luminaire sont appelés 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, etc.

Remarque importante: S'il n'y a pas de chiffre après le point décimal, l'attribut est automatiquement considéré comme une intensité. Lorsque vous désignez le circuit intensité, il vous suffit donc d'appeler le numéro du circuit (le 6, par ex.). Les autres attributs doivent avoir un nombre décimal (6.3, par exemple).

Extinction du système

Appuyez sur **<REPORT>{EXIT}**. Le *Menu Exit* s'affiche et vous propose de sauvegarder la conduite et/ou la configuration, de redémarrer ou d'éteindre le système. Si le logiciel *Server* est installé et que les procédures d'entrée sont activées, vous pouvez mettre fin à la session en appuyant sur **{LOGOUT}**. Pour éteindre le système, appuyez **{SHUTDOWN} {SHUTDOWN}**. Sur les consoles Série 500, un écran de fin de session s'affiche et le système s'éteint automatiquement.

Formats de temps

Les valeurs de temps utilisées pour les transferts, les délais et les temps d'attente sont entrés en minutes et secondes ou en secondes, dixièmes de secondes et centièmes de secondes.

Sélection	Valeur
0.01 - 59.99	Centième de seconde
0.1 - 59.9	Dixième de seconde
1 - 59	Secondes
1:00 - 59:59	Minutes/Secondes

Moniteurs VGA

Les consoles Série 500 peuvent fonctionner avec un ou deux moniteurs VGA qui viennent se brancher sur les connecteurs VGA1 et VGA2 situés à l'arrière du pupitre. En option, une double carte VGA est disponible pour autoriser le branchement de deux moniteurs supplémentaires. L'écran *Configuration personnalisée (User Setup)* vous permet de régler le champ *Nombre d'écrans (Number Screens)* pour 1, 2, 3 ou 4 moniteurs.

Toutes les consoles, manuelles ou à mémoires, ainsi que la Memory 250 dans les Série 300, sont prévues en standard avec un moniteur VGA. Les consoles Memory 400 et Memory 600 sont équipées avec deux affichages à cristaux liquides modulaires et la console de 120 registres est prévue pour deux moniteurs VGA. Les cartes vidéo disponibles en option permettent d'étendre à deux, trois, quatre moniteurs ou affichages à cristaux liquides modulaires.

Lorsque deux moniteurs sont utilisés et que le champ *Nombre d'écrans* est réglé sur 2, le moniteur 2 affiche les niveaux de circuits : c'est l'écran des *niveaux de circuits (Channel Levels Screen)*. Selon la configuration du champ *Personnalisation de l'écran Actif (Live Screen Layout)*, dans l'écran *Configuration personnalisée (User Setup Screen)*, le moniteur 1 peut afficher une ou plusieurs fenêtres. Quand vous appuyez sur la touche **<LIVE>**, vous pouvez voir apparaître dans les fenêtres l'état actif (Live) du registre de restitution, du sous-maître, des effets spéciaux ou événements, ou bien une combinaison de ces fenêtres : c'est l'écran des *états (State Screen)*.

Si vous n'utilisez qu'un moniteur et que vous appuyez sur la touche **<LIVE>**, la zone d'affichage est divisée en plusieurs fenêtres. La fenêtre du haut affiche les *niveaux des circuits* et celle du bas affiche la même information que l'écran des *états* décrit ci-dessus.



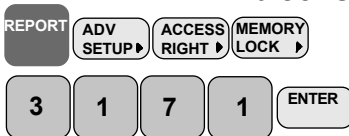
Verrouiller les potentiomètres et les touches de la console



Connexions en sortie

Personnalisation et contenu des écrans actifs (Live)

Verrouiller la mémoire de la console



Lorsque vous rajoutez une ou plusieurs carte vidéo, les autres moniteurs deviennent des écrans de niveaux de circuits permettant d'afficher jusqu'à 3 pages de niveaux de circuits.

En appuyant sur **[SHIFT] <LIVE>**, vous pourrez naviguer en boucle dans les options de personnalisation de l'*écran actif (Live)*, sans devoir sélectionner l'écran **<SETUP>**.

En appuyant sur **[SHIFT] [LAST SCREEN]**, vous pourrez échanger les écrans des moniteurs VGA1 et VGA2 (si l'affichage le justifie).

En appuyant sur **[PAGE UP]** ou **[PAGE DOWN]** vous déroulez le(s) écran(s) niveaux de circuits à la page suivante ou à la dernière page de circuits.

Pour éviter qu'une conduite soit modifiée accidentellement, vous avez la possibilité de verrouiller les potentiomètres et les touches de la console. En appuyant sur **[SHIFT] <HELP>**, vous basculerez entre la fonction verrouillée ou non verrouillée. Quand les touches et les potentiomètres de la console sont verrouillés, la mention **CONSOLE VERROUILLÉE** s'inscrit en jaune sur fond rouge dans la barre du titre située en haut de tous les écrans.

Chaque connecteur DMX peut être paramétré pour gérer jusqu'à 512 sorties simultanément, en accordant un maximum de 2048 sorties pour les consoles possédant quatre sorties DMX. Si elles sont activées, le protocole AMX (192 sorties) ou le D54 (384 sorties) donnera en sortie le signal analogique approprié, sur les consoles Série 500 seulement.

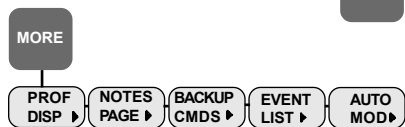
Le nombre de voies et autres paramètres associés aux sorties DMX/analogiques, ainsi que les sorties du réseau DMX, sont réglés dans les écrans *Connecteurs Sortie (Output Connections)* et *Fenêtres réseaux (Network Windows)* de l'écran *Configuration Console (Console Setup)*.

L'organisation et le contenu de l'écran *Niveaux de circuits (Channel Levels)* dépend du réglage des champs *Personnalisation de l'écran Live (Live Screen Layout)*, *Affichage des circuits (Channel Display)*, *Affichage des circuits intelligents (Smart Channel Display)* et *Formatage des circuits (Channel Formatting)* dans l'écran *Configuration personnalisée (User Setup)*.

Une fois que vous avez enregistré une conduite, pour éviter qu'elle puisse être modifiée par accident, vous pouvez verrouiller la mémoire de la console. Pour cela, appuyez sur **<REPORT> {ADV SETUP} {ACCESS RIGHTS} {MEMORY LOCK}** et entrez le mot de passe **[3] [1] [7] [1]**, suivi de **{ENTER}**: la mémoire de la console est verrouillée. Répétez cette commande pour déverrouiller la mémoire.

La touche MORE

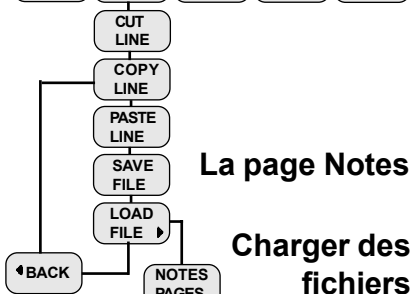
En appuyant sur la touche <MORE>, un menu s'affiche qui permet d'accéder aux touches de fonctions suivantes:



- {PROF DISP}**: Affiche le menu *Affichage Profil (Profile Display)*. Voir Section 10.
- {NOTES PAGE}**: Affiche le menu *Notes*. Voir ci-dessous.
- {BACKUP CMDS}**: Affiche le menu *Commandes Sauvegarde (Backup Commands)*. Voir Section 15.
- {EVENT LIST}**: Affiche le menu *Liste des Événements (Event List Menu)*. Voir Section 13.
- {AUTO MOD}**: Affiche le menu *Mode Auto (Auto Mode Menu)*. Voir Section 12.

La page Notes

La page *Notes* est un fichier texte éditable qui vous permet de laisser des notes destinées à vous-même ou à d'autres utilisateurs.



Charger des fichiers

Appuyez sur **{LOAD FILES}** pour charger la page des Notes en cours ou d'autres fichiers:

- {README FIRST}**: Informations non modifiables concernant le logiciel.
- {ATC PAGE}**: Page contrôle d'attributs, modifiable, utilisée pour la gestion des appareils asservis.
- {FIXT LIB}**: Bibliothèque d'appareils, modifiable, contenant les attributs détaillés des asservis utilisés lorsque vous patchez les appareils.

Fichiers Config

La touche **{CONF FILES}** vous donne accès à un chiffre si les fichiers configuration éditables sont les suivants:

- {NET CONFIG}** Affiche le fichier configuration réseau, *220node.cfg*, utilisé pour paramétrer une configuration Ethernet (reportez-vous aux *Fonctions Networker* dans le manuel ou dans l'aide en ligne).
- {MAP CONFIG}** Affiche le fichier Configuration des touches, *220map.cfg*, utilisé pendant la réaffectation des touches de la console (reportez-vous à *Réaffectation des touches, de la roue et des moniteurs* dans le manuel ou l'aide en ligne).
- {RACK CONFIG}** Affiche le fichier Configuration rack *220rack.cfg* utilisé par le logiciel *Reporter de la console* (reportez-vous à la section 19 - logiciel *Reporter de la console*).

Patcher les sorties vers les circuits

Écran Patch

DISPLAY KEYS

PATCH

PATCH MENU

DEFLT

Appuyez sur <PATCH> pour afficher l'écran *Patch*. Cet écran vous permet de patcher les circuits intensité et les circuits attributs vers des sorties déterminées pour répondre aux nécessités de la conduite. Utilisez la roue des niveaux pour dérouler l'écran *Patch* qui vous montrera chaque page. La page en cours apparaît dans le bas de la fenêtre *Roue*.

La première fois que vous appelez l'écran du patch ou lorsque le fichage est ramené sur le patch par défaut en appuyant sur {DEFLT} {DEFLT}, tous les circuits intensité disponibles sont patchés sur la sortie portant un numéro identique au leur (patch 1 = 1).

Paramétrage de l'écran Patch

PATCH MENU

SET ▶

SET PATCH MENU

SET

DISP ▶

OUTPUT ORDER

OR

CHAN ORDER

LOADS ON

OR

LOADS OFF

◀BACK

.DMX/ OUTPUT TOGGLE

Vous pouvez au choix montrer les sorties et les circuits dans l'ordre numérique des circuits ou dans celui des sorties, avec la combinaison de touches {SET} {SET DISP} pour faire apparaître le menu *Personnaliser Patch (Set Patch)* sur l'afficheur LCD et les touches de fonction {OUTPUT ORDER} ou {CHAN ORDER} pour sélectionner le format d'affichage.

L'écran Patch peut afficher les charges mesurées. Seules les sorties patchées à des circuits chargés, afficheront une valeur. Si une erreur se produit sur l'un des gradateurs et qu'elle n'a pas été repérée, l'étiquette de la sortie s'affichera en rouge. S'il s'agit d'une erreur de charge mesurée, la valeur s'affichera également en rouge. (Reportez-vous à la section 19 - *Logiciel Reporter de la console*). Pour afficher les charges mesurées, appuyez sur la touche de fonction {LOADS ON}. Pour mettre les charges à zéro, appuyez sur {LOADS OFF}. Appuyez sur la touche de fonction {BACK} pour revenir au menu précédent.

En appuyant sur {.DMX/OUTPUT}, vous pourrez basculer entre l'affichage des numéros de sortie standard et les numéros de sortie au format de la trame DMX.

Patcher les circuits intensités

Le patch par défaut fait coïncider les numéros des circuits intensités et les numéros des sorties. L'exemple suivant montre comment patcher un circuit sur une voie portant un numéro différent.



Patche la voie 1 sur le circuit intensité 3

Note: Pour définir les sorties dans la ligne de commande, vous pouvez utiliser soit les numéros de voies soit les formats des trames DMX. [2] [.] [1] et [5] [1] [3] indiquent tous deux la voie 513.

Vous pouvez utiliser un seul circuit intensité pour contrôler l'intensité de plusieurs luminaires en patchant un seul numéro de circuit à une série de sorties comme suit:



Patche les voies 1 à 6 au circuit intensité 4

Échelle de gradation

Lorsque vous patchez un circuit intensité sur une sortie, une échelle de gradation par défaut de 100% est appliqué à la sortie. Ceci veut dire que la sortie se règle sur le niveau du circuit, sur la base d'un facteur 1/1. Cette échelle de gradation par défaut n'apparaît pas à l'affichage. Vous pouvez déterminer un facteur de gradation, entre 0% (sortie désactivée) et 200%, qui apparaît en gris sous le numéro du circuit. Une gradation de 50% donnera au circuit concerné un niveau en sortie de 50%. Vous pouvez incorporer un facteur de gradation à une commande de patch ou en faire une commande isolée comme suit:



Patche la voie 5 au circuit intensité 6 et applique une gradation de 50%



Applique une gradation de 50% à la voie 5

Inverser la gradation en sortie



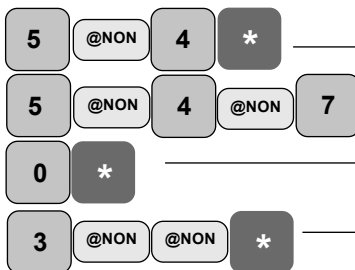
Vous pouvez inverser la valeur de la gradation en sortie suivant le pourcentage du niveau d'intensité du circuit (par exemple, pour la gradation par défaut, 0% = 255 DMX et 100% = 0 DMX)

Patche la voie 6 au circuit intensité 4 et applique une échelle de gradation de 100%.

Configurer des sorties en non gradable (Non-Dim)

Vous pouvez configurer une sortie de telle manière qu'elle aille directement à 100% lorsque le circuit intensité atteint un seuil dont le niveau est réglé à l'avance. Au-dessous de ce niveau, la sortie reste à 0%. Quand une sortie est configurée comme non gradable, la valeur du seuil suivi de la lettre N s'inscrit en magenta sous le numéro de circuit.

Note: Si vous n'avez pas entré de valeur pour le seuil, la valeur de seuil par défaut s'appliquera en fonction du champ % non gradable par défaut (Default N-Dim %) de la fenêtre Patch de l'écran Paramétrage de la conduite (Show Setup).



Patche la sortie 5, comme non gradable, sur le circuit 4, avec la valeur de seuil par défaut.

Patche la sortie 5, comme non gradable, sur le circuit 4 et lui donne un seuil de 70%.

Change la sortie 3 pour un seuil non gradable par défaut.

Patcher les circuits attributs

Vous pouvez patcher des circuits attributs isolés vers des sorties déterminées en utilisant la notation décimale pour l'attribut ou vous pouvez patcher un appareil asservi et tous ses attributs en utilisant la commande **{@ FIXTURE}**.

Patcher des changeurs de couleur déroulants (Scrollers)

Pour patcher rapidement l'attribut couleur, utilisez les touches **[@ATT]** ou **[ATTRIB]**. Dans l'exemple suivant, **[@ATT] [1]** ou **[ATTRIB] [1]** équivaut à **[@] [1] [.] [2]**. La touche **[@ATT]** s'utilise uniquement pour patcher les attributs couleur (attribut 2).



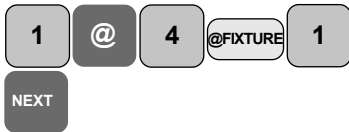
Patche le circuit attribut 1.2 (Couleur) vers la voie 2 et applique un index de 8 couleurs maximum.

Note: Les numéros des index de couleur commencent à 0. Ainsi, pour un changeur de couleur comportant 16 index, ceux-ci seront numérotés de 0 à 15 et l'index maximum sera le 15. Le numéro de l'index est affiché en vert sous le numéro du circuit.

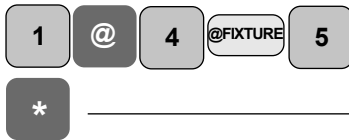
Patcher les appareils asservis

Vous pouvez patcher un appareil asservi complet, avec tous ses paramètres, en utilisant la *Bibliothèque des appareils (Fixture Library)* et la touche de fonction **{@ FIXTURE}**. La *Bibliothèque des appareils, fixture.lib*, est la liste des appareils asservis courants fabriqués par Strand Lighting et les autres fabricants. Chaque attribut de chaque appareil y est répertorié avec une notation décimale. Le fichier, qui peut être lu et édité en combinant les touches **[MORE] {NOTES DISP} {LOAD FILES} {FIXTURE LIB}**, est produit par Strand Lighting et régulièrement mis à jour lorsqu'un nouvel appareil apparaît sur le marché. Pour ajouter un nouvel appareil à votre *Bibliothèque des appareils (Fixture Library)*, vous pouvez éditer la *fixture.lib* en vous servant de l'éditeur de notes.

Note: Le fait d'installer un nouveau logiciel d'exploitation écrasera les modifications apportées à votre *Bibliothèque des appareils (Fixture Library)*. Le fichier que vous avez amendé sera sauvegardé sous le nom de *fixture.old*. Vous pouvez réintégrer les modifications en renommant ce fichier *fixture.lib*.



Lorsque vous patchez un appareil asservi sur une sortie, la description de l'appareil apparaît sous la ligne de commande. Si vous ne connaissez pas le numéro de l'appareil que vous voulez patcher, vous pouvez circuler dans la liste des appareils grâce aux touches **[NEXT]** et **[LAST]**, puis appuyer sur **[*]** pour patcher celui qui est affiché. Si vous connaissez le numéro de l'appareil à patcher, vous pouvez l'entrer directement comme dans cet exemple :

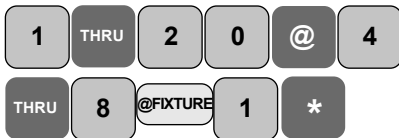


Pathe le circuit 4, comme étant l'appareil 5 commençant à la sortie 1

Lorsqu'un appareil est patché de cette manière, les circuits sont affichés en bleu sur l'écran *Patch* et la fonction de chaque attribut apparaît sous le numéro de circuit. Si le patch est réalisé "par ordre de sortie" le nom de l'appareil est indiqué en blanc au-dessus du numéro de circuit.

Pathe une série d'appareils

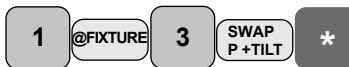
Vous pouvez aussi réaliser un patch multi-voies pour un appareil, comme dans cet exemple:



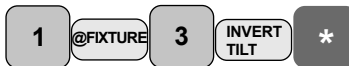
Pathe les voies 1 à 20 sur les circuits 4 à 8 représentant l'appareil 1

Intervertir et/ou Inverser les sorties Pan et Tilt

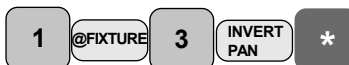
Parfois, un appareil est placé de telle manière que vous devez pouvoir intervertir et/ou inverser les sorties Pan et Tilt. Vous pouvez effectuer ces changements pendant que vous patchez l'appareil ou plus tard, comme dans l'exemple suivant:



Pathe l'appareil 3 sur la voie DMX 1 et intervertit les sorties pan et tilt



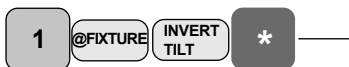
Pathe l'appareil 3 sur la voie DMX 1 et inverse la sortie tilt



Pathe l'appareil 3 sur la voie DMX 1 et inverse la sortie pan



Intervertit pan et tilt sur la voie DMX 1



Inverse tilt sur la voie DMX 1

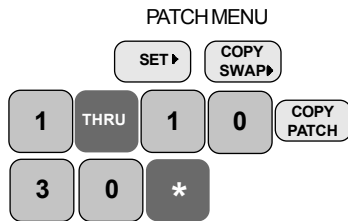


Inverse pan sur la voie DMX 1

Lorsque les sorties pan et tilt sont interverties, leurs mouvements changent de direction et leurs numéros de circuits s'affichent en cyan pour indiquer l'intervention. Quand vous inversez les sorties pan ou tilt, l'attribut s'affiche accompagné du signe "-" pour indiquer ce changement.

Copier, déplacer et intervertir des circuits et des appareils

Afin de réduire le temps nécessaire pour patcher un équipement lumière important, vous disposez d'un menu *Copier Intervention (Copy Swap)*. Ce menu apparaît sur l'écran à cristaux liquides lorsque vous appuyez sur les touches de fonction **{SET} {COPY SWAP}**. Le menu *Copier Intervention (Copy Swap)* permet de copier, déplacer ou intervertir des patches de sorties.



Copie le patch des sorties 1 à 10 vers les sorties 30 à 39



Imaginons que trois appareils sont patchés sur les sorties 1 à 24 et que vous vouliez copier ces trois appareils pour les faire commencer à la sortie 62, vous pouvez procéder comme suit:

Copie les appareils patchés sur les sorties 1 à 24 pour leur donner la sortie 62 comme adresse de départ

Vous pouvez déplacer un patch d'une sortie vers une autre ou d'une série de sorties à une autre comme suit:

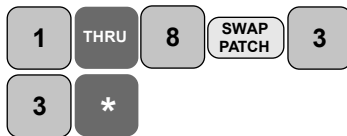


Déplace l'appareil commençant à la sortie 1 pour lui donner la sortie 18 comme adresse de départ

Vous pouvez aussi échanger un patch pour un autre comme suit:



Intervertit le patch qui est sur la sortie 1 avec celui qui est sur la sortie 8



Intervertit le patch des sorties 1 à 8 avec le patch des sorties 33 à 40

Patche Actif (Live) et Éditeur de patch (Edit) (uniquement sur les consoles Série 500)



Les consoles de la Série 500 ont deux écrans de patch. L'écran *Patch* (*Patch Screen*) affiche toujours l'*Éditeur de Patch* (*Edit Patch*) et le *Patch actif* (*Live*) contrôle toujours les sorties. Cependant, vous pouvez faire basculer le *Patch Actif* (*Live*) ou l'*Éditeur de patch*, du Patch 1 au Patch 2 et inversement, en utilisant les touches de fonction **{EDIT}** et **{LIVE}** dans le menu *Configuration Patch* (*Set Patch Menu*). Lorsque le *Patch Actif* et l'*Éditeur de patch* coïncident, tout changement apporté dans l'éditeur du patch apparaîtra immédiatement en sortie de console. Si le *Patch Actif* et l'*Éditeur de patch* diffèrent, les changements apportés dans l'*Éditeur* n'ont aucun effet en sortie. Le *Patch actif* (*Live*) et l'*Éditeur* (*Edit Patch*) en cours sont indiqués sur l'affichage LCD et la *fenêtre d'état* (*Status Window*).

Copier, déplacer, intervertir les patches entre les écrans Live et Éditeur de patch



Vous pouvez copier, déplacer et intervertir les patches entre l'*Éditeur de patch* et le patch *Live* en utilisant la touche **[@]** avec les commandes de copie, déplacement et interversion (*Swap*) précédemment décrites. L'exemple suivant montre comment copier un patch de *Live* à l'*Éditeur de Patch*. L'exemple part du principe que l'*Éditeur de patch* est le Patch 2 et le *Live* est le Patch 1.

Copie le patch des sorties 1 à 10 vers l'écran de patch non modifiable

Vous pouvez aussi copier l'*Éditeur de patch* en entier vers le patch *Live* grâce à la touche de fonction **{COPY PATCH}**, en procédant comme suit:



Copie l'Éditeur de patch vers le patch non-éditable

Assigner des profils de sortie

Pour chaque sortie, vous pouvez attribuer un profil qui vous permettra de modifier les caractéristiques de transfert de cette sortie. Le profil attribué s'inscrit en rouge sous le numéro de circuit. Vous ne pouvez pas attribuer de profil à une sortie non gradable.

Les profils étant attribués aux sorties et non aux circuits console, vous pouvez vous en servir pour équilibrer un ensemble de gradateurs ayant des courbes de réponse différentes, pour rattraper des appareils ne possédant pas les mêmes spécifications pour le départ et l'arrêt des pas de couleurs, pour compenser les rubans de gélatines qui se sont étirés dans leur déroulant et autres écarts liés à la sortie. L'exemple suivant vous montre comment assigner un profil à une sortie. Pour de plus amples informations sur la création et la modification de profils, veuillez vous reporter à la section 10 - *Profils*.



Attribue le profil 5 à la sortie 1

Patch par défaut

Vous pouvez ramener une sortie, une série de sorties ou l'ensemble des sorties au patch par défaut, avec une gradation par défaut. Cette commande ne s'applique pas aux appareils patchés.



Règle la sortie 21 sur le patch par défaut avec la gradation par défaut



Règle les sorties 10 à 21 sur le patch par défaut avec la gradation par défaut



Règle toutes les sorties sur le patch par défaut avec la gradation par défaut

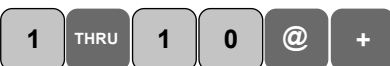
Attention: Cette commande ramène la console à son état par défaut avec, seulement, les circuits console qui sont patchés. Tous les circuits attribués et les circuits de la console qui n'ont pas l'intensité par défaut, disparaîtront.

Patcher les sorties des modules doubles (réservé au marché américain)

Certains systèmes de gradateurs analogiques, peuvent recevoir des modules doubles de gradateurs acceptant deux signaux de sortie consécutifs (par exemple, le CD80 de Strand, qui accepte les gradateurs de 2,4K, de 6K ou 12K). Ce type de gradateurs, identifiés sur l'écran *Patch (Patch Screen)* par une barre grise, est une spécialité américaine. Veuillez vous reporter au manuel opérateur ou à l'aide en ligne pour vous renseigner sur la manière de patcher les modules doubles de gradateurs en utilisant la touche **{@6k 12k}**.

Patcher les circuits entrée DMX

CommuniquéPro offre la possibilité d'accepter les signaux d'entrée DMX provenant d'une source externe, un pupitre FX par exemple, et de patcher ces signaux aux sorties DMX de la console. Un potentiomètre de sous-maître sélectionnable par l'utilisateur permet de contrôler les sorties. Pour de plus amples informations sur la configuration d'un sous-maître en voie DMX ou en registre gradateur, reportez-vous à la section 6 - *Sous-maîtres*.



Pour patcher une sortie sur un circuit d'entrée DMX, ajoutez la touche [+] à la commande de patch, comme dans l'exemple suivant:



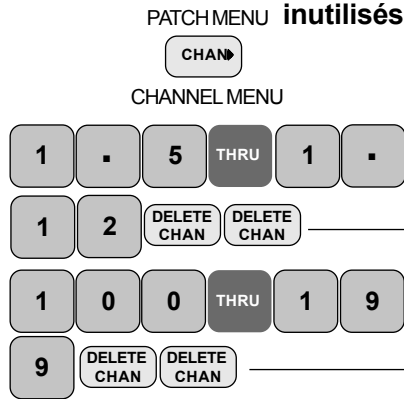
Patche les sorties 1 à 10 aux circuits d'entrée DMX 5 à 14, sans modifier la gradation

Toutes les sorties patchées sur des circuits d'entrée DMX sont affichés sur l'écran Patch, en magenta, accompagnés d'un "D".

Opérations circuit

Appuyez sur la touche de fonction **{CHAN}** pour afficher le menu Circuits.

Supprimer les circuits



Dans l'écran *Patch*, la fenêtre *État* affiche la totalité des circuits, le nombre de circuits intensité et de circuits attributs utilisés et le nombre disponible. Si, au cours des opérations de patch, vous avez utilisé tous les circuits attributs disponibles, vous avez le choix entre effacer ceux qui restent inutilisés et les repatcher vers d'autres attributs ou effacer les circuits intensité inutilisés et les employer comme circuits attributs grâce à la touche de fonction **{DELETE CHAN}** qui se trouve dans le menu Circuits.

Supprime les circuits attributs 1.5 à 1.12

Supprime les circuits intensité 100 à 199 - intensité et attributs

Note: Les circuits attributs supprimés ne peuvent être employés comme circuits intensité.

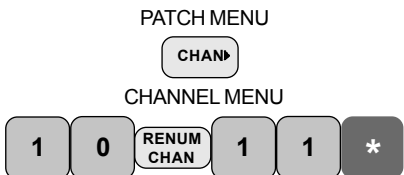
Dépatcher un appareil déjà patché



Vous pouvez dépatcher un appareil déjà patché en effectuant l'opération ci-après. Ainsi le circuit ne sera pas supprimé, il sera simplement retiré du patch.

Supprime l'appareil dont l'adresse de départ est le 1

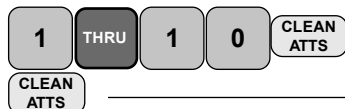
Renommer les circuits



Vous souhaitez peut-être renommer les circuits afin qu'ils correspondent à des numéros de luminaires déjà connus. Appuyez sur la touche de fonction **{CHAN}** pour afficher le menu Circuits. Sélectionnez le circuit à renommer, appuyez sur la touche **{RENUM CHAN}** et entrez le nouveau numéro de circuit, comme suit:

Renomote les circuits 10 et 11

Supprimer les circuits attributs dépatchés



Après l'effacement d'un appareil, les circuits attributs dépatchés peuvent être retirés du patch en utilisant la touche de fonction **{CHAN}** pour afficher le menu Circuits, puis la touche **{CLEAN ATTS}**, ce qui libère les circuits attributs qui pourront être employés autre part.

Appuyez sur la touche **{CLEAN ATTS}** pour supprimer les circuits attributs dépatchés. En fin d'opération, appuyez de nouveau sur la touche **{CLEAN ATTS}** pour confirmer l'action.

Supprime des circuits 1 à 10 les attributs dépatchés

Niveaux des circuits

Configurer le mode Contrôle des circuits

Vous trouverez la description de ce mode dans l'*Introduction*, à la section *Modes Contrôles des circuits*. Pour configurer le mode Contrôle des circuits, appuyez sur la touche d'affichage [SETUP] et réglez le mode selon vos souhaits.

Personnalisation et format de l'écran

L'agencement de l'écran *Niveaux des circuits* est déterminé par le paramétrage des champs *Affichage Circuits*, *Affichage circuits intelligents*, et *Formatage Circuits* qui se trouvent dans l'écran *Configuration personnalisée de l'écran*. Le champ *Affichage Circuits* détermine la disposition des circuits sur l'écran, indépendamment de tout affichage, que les circuits attribués soient affichés ou non. Quand le champ *Circuits intelligents* est réglé sur *Tracker* ou *Tracker Preset* et que seuls des circuits attribués sont sélectionnés, l'écran *Niveaux des circuits (Channel Levels Screen)* change automatiquement pour afficher les valeurs d'attributs et placer les attributs sous le contrôle des gestionnaires d'asservis. Si l'un des circuits sélectionnés n'a pas d'attribut ou lorsque le champ *Circuits intelligents* est inactif, les circuits s'affichent selon l'agencement prévu dans le champ *Affichage Circuits*. Le champ *Formatage Circuits* fixe les critères d'affichage des circuits:

OFF (par défaut)	Affiche tous les circuits définis
AUTO	Affiche uniquement les circuits qui ont été utilisés
COMPACT	Affiche uniquement les circuits qui sont actifs ou qui ont été amenés à zéro lors de la dernière action (contrôle de circuits ou transfert)
AFFICHAGE GROUPE	Affiche uniquement les circuits définis dans l'affichage spécial <i>Affichage groupe (Display Groups)</i>
CIRCUITS DU SHOW	Affiche uniquement les circuits utilisés dans les mémoires, les sous-maîtres et les effets spéciaux (à l'exception des groupes ou des macros) de la conduite en cours. Les circuits affichés sont modifiés à chaque changement ou effacement de sous-maîtres ou d'effets spéciaux et lorsqu'une nouvelle conduite est chargée.

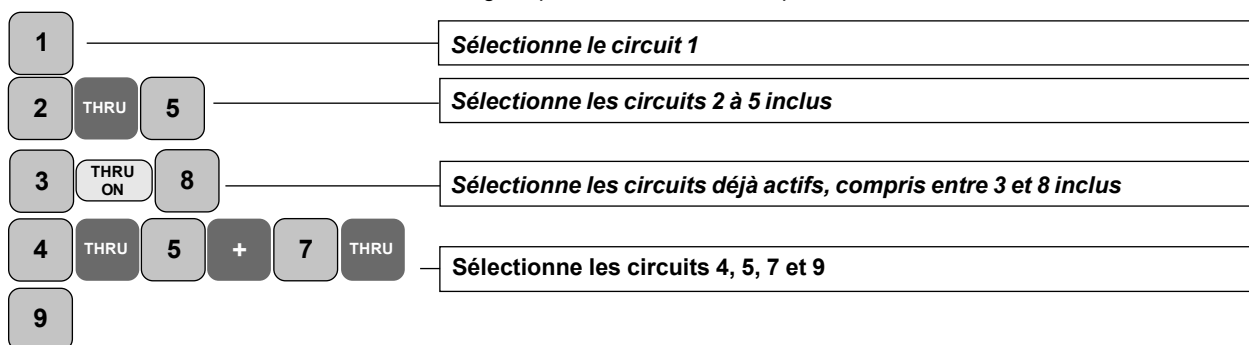
Identification des types de circuits

Sur l'écran *Niveaux des circuits*, les numéros de circuits peuvent avoir les couleurs suivantes :

- **cyan** ou **blanc brillant**: circuits ayant une intensité, sans attribut
- **magenta**: circuits dont l'intensité n'est pas gradable
- **gris clair**: circuits ayant un attribut
- **gris foncé**: circuit non patché à une sortie
- **rouge**: circuit dont un ou plusieurs gradateurs présentent un défaut

Sélection des circuits

Vous pouvez sélectionner un circuit intensité ou une série de circuits en utilisant les touches Contrôle de circuits et régler en même temps leur intensité ou utiliser la roue à cet effet (voir les exemples ci-dessous). Les circuits sélectionnés seront désignés par **circs** dans les exemples ultérieurs.



+ **1** **0** ——— **Ajoute le circuit 10 à la sélection précédente**

CLR ——— **Efface la sélection affichée**

Fixer des niveaux à partir du clavier

Note: Il est inutile de rappeler circs pour fixer les niveaux d'une sélection en cours. Dans les modes d'actions directes, inutile d'appeler [*].

chans **@** **#** ***** ——— **Règle les circuits sélectionnés au niveau spécifié**

chans **@** **+** **#** ***** ——— **Augmente les circuits sélectionnés de la valeur spécifiée**

chans **@** **-** **#** ***** ——— **Diminue les circuits sélectionnés de la valeur spécifiée**

chans **UP%** or chans **DOWN%** ——— **Augmente ou diminue les circuits sélectionnés d'une valeur de +/-%. Pour fixer une valeur +% ou -%, appuyez sur <SETUP> et modifiez la valeur. Par défaut, cette valeur est de 5%**

chans **FULL** ——— **Règle les circuits sélectionnés à Plein Feux (100%)**

chans **ON** ——— **Règle les circuits sélectionnés sur le "niveau ON". Pour fixer le "niveau ON", appuyez sur <SETUP> et modifiez sa valeur. Par défaut, la valeur est de 100%. Pour donner un "niveau ON" différent à chaque circuit, vous réglerez chaque niveau dans le Groupe "niveau ON". Ce réglage a la priorité sur le paramétrage ""% niveau ON" (ON Level % setting).**

chans **@** *****
chans **@** **OFF**
chans **@** **.**
chans **@** **0** ——— **Règle les circuits sélectionnés à zéro**

chans **REM DIM** ——— **Sélectionne des circuits et met les autres circuits à zéro. Si tous les circuits sélectionnés sont à 0, ils sont envoyés au "niveau ON".**

Fixer des niveaux en DMX

Au lieu des valeurs en pourcentage, vous pouvez régler les niveaux en valeurs DMX, de 0 à 255.

chans **@** **DMX** **5** **1** ——— **Règle les circuits sélectionnés à une valeur DMX de 51 (20%)**

Usage de la roue des niveaux

Lorsque l'écran des niveaux de circuits est affiché, le fait de bouger la roue des niveaux vous donne la main sur les intensités des circuits sélectionnés.

Pour régler la manière dont la roue contrôle les circuits, appuyez sur <SETUP> et réglez le champ Maîtrise de la roue.

En mode SHIFT, chaque circuit au-dessus de zéro montera ou descendra d'une valeur égale pour chacun.
En mode PROPORTION, chaque circuit au-dessus de zéro montera ou descendra proportionnellement à son niveau.

1 **@** **<Wheel>** ——— **Règle le niveau intensité 1 avec le contrôle de la roue des niveaux**

Régler des changeurs de couleur au clavier



Les niveaux ne peuvent pas être montés à la roue au-delà de 100% ni en dessous de 0%. Ils conserveront leurs proportions relatives jusqu'à ce que la sélection soit effacée ; si vous redescendez les niveaux à la roue, vous retrouverez leurs proportions d'origine. Par exemple, deux circuits à 10% et 40% peuvent être montés à la roue jusqu'à 100% puis redescendus à 10% et 40%.

Vous pouvez régler les niveaux des circuits attributs couleur depuis le clavier en utilisant la notation décimale pour l'attribut (la couleur est toujours l'attribut 2) ou bien via la touche [**@ATT**] (ou [**ATTRIB**]), comme ci-dessous. Les index de couleur peuvent être définis en entrant le numéro de l'index ou la valeur DMX au clavier ou bien encore au moyen de la roue des niveaux.

Règle l'attribut couleur du circuit 1 (1.2) sur l'index numéro 5

Règle l'attribut couleur du circuit 1 en DMX 51 (20%)

Note: Les touches [**ATT**] ou [**ATTRIB**] servent uniquement à régler l'attribut couleur et sont employées comme alternative à circ [.] attribut [2].



Règle l'attribut couleur du circuit 1 sous contrôle de la roue des niveaux

Contrôler l'intensité et les changeurs de couleur au moyen de la roue des niveaux et de la roue codeuse

Le fait d'entrer le numéro de circuit, suivi de [*****], place le circuit intensité sous contrôle de la roue des niveaux et le circuit couleur est géré par la roue codeuse (blanche). Vous contrôlerez le défilement d'un changeur de couleur en maintenant appuyée la touche de fonction centrale qui se trouve sur la boule de commande.

Régler les attributs autres que la couleur en utilisant la roue des niveaux

Vous pouvez régler les niveaux des circuits attributs isolés ou des différents circuits attributs des appareils patchés, en utilisant le clavier ou la roue des niveaux. Pour configurer l'affichage des circuits intelligents, placez-vous dans l'écran *Configuration utilisateur*, réglé sur *Tracker* ou *Tracker Preset*.



Règle l'attribut "horizontal" (Pan) du circuit 1 à 50% et affiche l'écran des circuits intelligents qui montre l'intensité et l'attribut "horizontal", cet attribut étant sous contrôle de la roue des niveaux

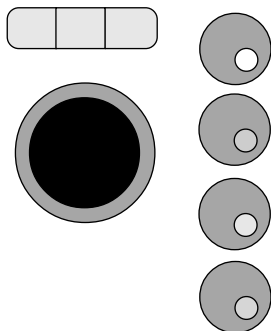


Même exemple que ci-dessus, mais l'attribut "horizontal" du circuit 1 est réglé sur le DMX 51 (20%)



Note: Dans les commandes ci-dessus, chaque fois que vous appuyez sur la touche [*****], l'attribut "horizontal" du circuit 1 est réglé à la valeur spécifiée et se trouve directement sous contrôle de la roue des niveaux.

Paramétrage d'attributs multiples en utilisant les roues codeuses (uniquement consoles Série 500)



Dans l'écran Configuration utilisateur, si le champ Affichage circuits intelligents est réglé sur *Tracker* ou *Tracker Preset*, vous pouvez sélectionner un circuit avec des attributs multiples ou le circuit d'un appareil patché pour l'afficher dans le format **Circuit intelligent**, les attributs pouvant être contrôlés par la boule de commande et les roues codeuses ou "intellitrackball". Les numéros et les noms que portent les attributs affichés correspondent au code d'Attribution de la page *Affectation du contrôle des Attributs (ATC page)* et le code des couleurs est le suivant:

Blanc sur fond Rouge: Circuit intensité contrôlé par la roue des niveaux

Noir sur fond Jaune: Attributs Pan et Tilt contrôlés par la boule de commande. Mouvement horizontal ou droite/gauche = Pan. Mouvement vertical ou haut/bas = Tilt.

Blanc sur fond Gris: Attribut contrôlé par la roue codeuse blanche

Bleu sur fond Gris: Attribut contrôlé par la roue codeuse bleue

Rouge sur fond Gris: Attribut contrôlé par la roue codeuse rouge

Magenta sur fond Gris: Attribut contrôlé par la roue codeuse magenta

Note: Les touches de fonction qui se trouvent sur le dessus de la boule de commande, à droite et à gauche, et qui ne sont pas repérées, servent à se déplacer dans la liste des attributs à la page *Affectation du Contrôle des attributs (ATC Page)*. Elles permettent donc d'assigner les roues codeuses de différentes couleurs aux divers attributs. Les mouvements horizontaux et verticaux sont toujours contrôlés par la boule de commande et l'intensité se gère toujours par la roue des niveaux. Une pression continue sur la touche de fonction non repérée qui se trouve au centre de la boule de commande, sur le dessus, applique un réglage approximatif. Pour verrouiller le mouvement horizontal, appuyez en même temps sur les touches de fonction situées à droite et au centre ; pour verrouiller le mouvement vertical, appuyez en même temps sur les touches situées à gauche et au centre.

Régler les attributs avec une souris/boule de commande (en standard sur les Série 300)

Vous pouvez utiliser une souris/trackball pour accomplir les fonctions de la boule de commande, des roues codeuses et des touches de fonction de la trackball. Connectez la souris et paramétrez son port dans l'écran *Configuration Utilisateur*. Le nombre de fonctions accessibles par la souris dépendra du type de souris.

Souris à 2 boutons: Effectue les fonctions X et Y de la boule de commande (horizontal et vertical). Les boutons de droite et de gauche servent à sélectionner l'affectation de la page *Affectation du Contrôle des attributs (ATC Page)*.

Souris à 3 boutons: Comme la précédente. Pour changer la valeur de l'attribut sélectionné, appuyez sur le bouton du milieu et bougez la souris vers la droite ou vers la gauche. Pour verrouiller la fonction Tilt (vertical), appuyez en même temps sur le bouton du centre et celui de gauche. Pour verrouiller la fonction Pan (horizontal), appuyez en même temps sur le bouton du centre et celui de droite.

Intellimouse et Intellitrackball (Logitec ou Microsoft): Les deux boutons et la boule remplissent les mêmes fonctions que la souris à deux boutons. La roue fait varier l'attribut surligné vers le haut ou vers le bas. En tournant la roue tout en maintenant son bouton appuyé, vous appliquez le mode du réglage approximatif. En appuyant en même temps sur le bouton du milieu et celui de gauche, vous verrouillez la fonction Tilt (vertical) ; en appuyant en même temps sur le bouton du milieu et celui de droite, vous verrouillez la fonction Pan (horizontal).

Copier les niveaux des circuits

Vous pouvez copier les niveaux intensité et les niveaux attributs d'un circuit vers un ou plusieurs autres circuits. Cette fonction sera très utile au moment de régler les niveaux des appareils lorsqu'un appareil a plusieurs attributs.



Copie les niveaux intensité et tous les circuits attributs, depuis le circuit 5 jusqu'au circuit 9

Faire flasher les niveaux de circuit

Pendant que vous appuyez sur la touche de fonction **{FLASH}** la combinaison circs **{FLASH}** amène le niveau des circuits intensité sélectionnés au niveau du Général de Flash. Si vous n'utilisez pas de Général de Flash, le niveau de flash par défaut est de 100%. Quand la touche **[FLASH]** et la touche de fonction **{FLASH}** sont appuyées en même temps, les circuits sélectionnés vont de leur niveau courant à 0% pendant que la touche de fonction **{FLASH}** est maintenue enfoncée.

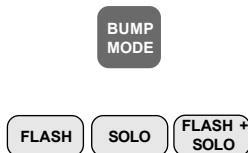


Fait flasher les circuits intensité 1 à 5 de leur niveau courant jusqu'à 100% pendant que la touche {FLASH} est maintenue enfoncée



Fait flasher les circuits intensité 1 à 5 de leur niveau courant jusqu'à 0% pendant que la touche {FLASH} est maintenue enfoncée

Niveaux de circuits et touches contextuelles (Bump)



Vous pouvez utiliser la touche de fonction **{BUMP}** pour gérer la sélection de circuits dans le mode qui a été configuré par la touche **{BUMP MODE}** et les touches de fonction associées.

Appuyez sur **[BUMP MODE]** pour vérifier le paramétrage en cours. Les configurations sont affichées sur l'écran à cristaux liquides de la console.

Note: Sur les consoles Série 300 vous pouvez simuler la fonction de la touche **[BUMP MODE]** en appuyant sur le V majuscule du clavier externe.

Les trois touches de fonction situées à droite déterminent l'opération des touches contextuelles des sous-maîtres (reportez-vous à la section 6, Sous-maître). Les trois touches de fonction situées à gauche déterminent ce qui se passe lorsque vous appuyez sur la touche de fonction **{BUMP}**.

La touche **{FLASH}** configure la touche contextuelle **{BUMP}** de manière à envoyer les circuits intensité sélectionnés au niveau fixé par le Général de Flash (reportez-vous à la section Sous-maître). S'il n'y a pas de Général de Flash, le niveau de la touche est 100%.

La touche **{SOLO}** configure la touche contextuelle **{BUMP}** pour qu'elle amène à zéro tous les circuits intensité qui ne sont pas sélectionnés, sans modifier les niveaux de la sélection. Si la fonction **{KEYS LATCH}** est déjà activée, en réglant le mode contextuel sur **{SOLO}** le mode de la touche du sous-maître contextuel devient **{KEYS ON}**.

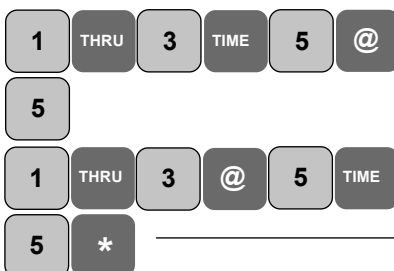
Les touches **{FLASH} + {SOLO}** paramètrent la touche contextuelle **{BUMP}** de sorte que les circuits sélectionnés vont aux niveaux fixés par le Général de Flash et les autres circuits vont à zéro. S'il n'y a pas de Général de Flash le niveau des touches contextuelles est 100%.



Envoie les circuits sélectionnés selon le réglage du mode contextuel.

Monter les niveaux des circuits intensité

La touche **[TIME]** vous permet de monter les niveaux des circuits sélectionnés pendant un laps de temps donné, jusqu'aux niveaux déterminés.



Règle la montée des circuits 1 à 3, de leur niveau à 50%, sur 5 secondes (Modes d'action directe). Le temps doit être spécifié comme une commande à 2 chiffres pour le mode Direct à 2 chiffres.

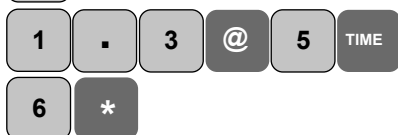
Règle la montée des circuits 1 à 3, de leur niveau à 50%, sur 5 secondes (Mode Ligne de Commande).

Faire monter les niveaux des circuits attributs

Vous pouvez faire monter les niveaux des circuits attributs de la même manière que les circuits intensité.



Déplace l'attribut Pan du luminaire connecté sur le circuit 1, jusqu'à 60% en 5 secondes (Modes Chiffres directs)



Déplace l'attribut Pan du luminaire connecté sur le circuit 1, jusqu'à 60% en 5 secondes (Mode Ligne de Commande)

Monter les niveaux des circuits intensité et attributs avec des temps par défaut

Vous pouvez monter les niveaux des circuits intensité ou attributs sans préciser un temps de transfert. Dans ce cas, le Temps d'annulation (Undo Time) réglé dans l'écran Configuration utilisateur servira de temps de transfert par défaut. Le temps par défaut pour le Temps d'annulation est de 2 secondes.



Paramètre le circuit 3 pour qu'il aille de son niveau actuel à 50% dans le Temps d'annulation (Undo Time) paramétré (Modes d'action directe)



Paramètre le circuit 3 pour qu'il aille de son niveau actuel à 50% dans le Temps d'annulation (Undo Time) paramétré (Mode Ligne de Commande)



Déplace l'attribut couleur du luminaire connecté sur le circuit 1 jusqu'à la couleur n°5, pendant le Temps d'annulation (Undo Time) paramétré (Modes d'action directe)



Déplace l'attribut couleur du luminaire connecté sur le circuit 1 jusqu'à la couleur n°5, pendant le Temps d'annulation (Undo Time) paramétré (Mode Ligne de Commande)

1 ou 2 préparations manuelles

Tous les pupitres des Séries 300 et 500 peuvent être configurés comme une console traditionnelle, avec une ou deux préparations manuelles et avec ou sans banque de submaster.

Modes d'exploitation



300 Series only



500 Series

Les consoles de la Série 300 sont équipés de deux touches **[PB MODE]** qui servent à régler les fonctions des deux potentiomètres de transfert. Les consoles Série 500 ne possèdent pas de touche **[PB Mode]**. Les équivalents clavier sont Ctrl A et Ctrl B. Les options sont les suivantes:

En appuyant sur les touches appropriées - **[PB MODE]** pour les consoles Série 300 ou Ctrl A/Ctrl B pour les Série 500 - vous afficherez le menu LCD des touches de fonction concernant la restitution.

Note: Vous devrez appuyer sur la touche appropriée - **[PB MODE]** ou Ctrl A/Ctrl B - pour retourner au mode Actif (Live) après avoir sélectionné le mode de restitution.

Registre de restitution X2

{AUTO FADE} Mode d'exploitation normal de GeniusPro/Lightpalette (reportez-vous à la section *Registres de restitution*).

{MAN FADE} Mode d'exploitation normal de GeniusPro/Lightpalette (reportez-vous à la section *Registres de restitution*).

Registre de restitution X1

{1 SCENE 24 SUB} le nombre maximum de potentiomètres de restitution est inférieur à 24

{2 SCENE 24 SUB} le nombre maximum de potentiomètres de restitution par scène est inférieur à 24 divisé par deux

{1 SCENE 0 SUB} le nombre maximum de potentiomètres de restitution est le nombre total de potentiomètres

{2 SCENE 0 SUB} le nombre maximum de potentiomètres de restitution par scène est le nombre de potentiomètres divisé par 2

{AUTOFADE} le mode d'exploitation normal de GeniusPro/Lightpalette (reportez-vous à la section *Registres de restitution*)

{MAN FADE} le mode d'exploitation manuel de GeniusPro/Lightpalette (reportez-vous à la section *Registres de restitution*)

Le mode de transfert apparaît dans la fenêtre sous-maître de l'écran *Actif (Live screen)*. Les potentiomètres des sous-maîtres dédiés aux potentiomètres de circuits apparaissent en noir.

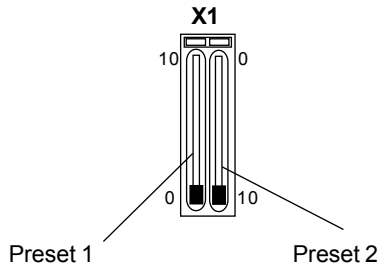
Note: Sur les consoles des séries 530 et 550, les six potentiomètres des Grands maîtres ne sont pas inclus dans les potentiomètres disponibles pour les transferts à une ou à deux préparations.

Une préparation manuelle

Les transferts à une préparation offrent une plus grande capacité circuits si vous utilisez le dispositif *Auto Hold* pour installer une scène en aveugle comme dans un pupitre normal à deux préparations. Les potentiomètres des circuits correspondent toujours numériquement aux potentiomètres portant les numéros inférieurs.

Les transferts à une préparation utilisent le dispositif *Auto Hold* des potentiomètres de restitution, comme le montre l'exemple suivant:

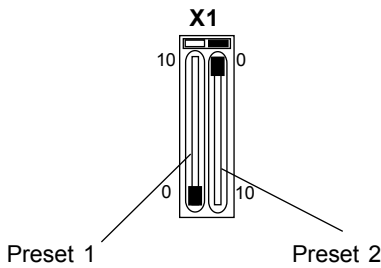
1. Assurez-vous que les potentiomètres de transfert 1 et 2 sont bien en position basse (voir illustration) et que tous les potentiomètres circuits sont à zéro.
2. Pour cet exemple, assurez-vous que les potentiomètres de temps sont à zéro de manière à constater la réponse immédiate lors du transfert.
3. Montez les potentiomètres 1 à 4 à 8 (80%).



4. Amenez ensemble les potentiomètres de transfert 1 et 2 en position haute. La scène 1 apparaît sur le plateau.
5. Descendez le potentiomètre de transfert 2 à zéro pour conserver la scène en mémoire (sur le plateau).
6. Descendez le potentiomètre de transfert 1 pour préparer l'arrivée de la scène suivante.
7. Amenez les potentiomètres 1 et 2 à zéro, le 3 à 100, le 4 à 5 (50%) et les potentiomètres 5 et 6 à 8 (80%).
8. Ramenez les deux potentiomètres de transfert en position haute. Vous amenez ainsi un transfert croisé entre la scène 2 et celle qui est en place.

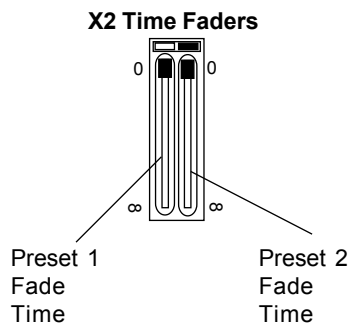
Note: Les potentiomètres de transfert ne feront que "rattraper" les potentiomètres circuits et prendre la main après qu'ils aient été amenés à zéro. Quand une scène est montée sur le plateau, il est possible de la modifier en bougeant les potentiomètres circuits (même pour ajouter/supprimer des circuits). Pendant qu'une scène est en place, vous pouvez lui ajouter des circuits et augmenter les niveaux des circuits en place en amenant le potentiomètre 2 à zéro, mais vous ne pourrez pas supprimer des circuits existants ni diminuer des niveaux.

Deux préparations manuelles



Lorsque le système est en Mode Deux préparations manuelles, la moitié des potentiomètres circuits sont contrôlés par le potentiomètre de la préparation 1 et l'autre moitié par le potentiomètre de la préparation 2. De même, les temps de transfert de chaque scène sont contrôlés par les potentiomètres de temps. Pour réaliser un transfert linéaire entre la scène 1 et la scène 2, vous bougerez les deux potentiomètres de transfert ensemble. Sur les consoles de la Série 300, une LED rouge indique la scène 1 et une LED verte indique la scène 2. Sur les Série 500, les deux scènes sont indiquées par une LED verte.

Potentiomètres de temps



Vous pouvez régler le temps de transfert entre 0 et 59 minutes 59 secondes, pour chacune des préparations en utilisant les potentiomètres X2 sur les consoles Série 500 ou les potentiomètres de temps sur les Série 300. Lorsqu'il est à zéro, le temps de transfert est fonction de la vitesse à laquelle les potentiomètres des préparations 1 et 2 sont bougés manuellement. Quand il est à une valeur autre que zéro, le temps de transfert de chaque potentiomètre de transfert correspond à celui qui est fixé par le potentiomètre de temps.

Mémoires et Restitutions

Qu'est-ce qu'une Mémoire?

Les préparations sont des états lumineux comprenant les niveaux intensité et/ou les niveaux attribut. Normalement, les mémoires sont envoyées en séquence depuis la page séquence (voir ci-dessous). Cependant, vous pouvez sélectionner et envoyer manuellement les mémoires "dans le désordre" ou les faire défiler automatiquement dans un ordre donné.

Les affichages Prévisualisation des mémoires/effets



En appuyant sur la touche **<PREVIEW>** vous afficherez la Page *Visualisation - mode Page séquence* (Preview Sheet - Cue Sheet mode) (*Lightpalette*) ou la Page *séquence - Mode Page effets* (Cue Sheet - Spread Sheet Mode) (*GeniusPro*). Lightpalette et GeniusPro ont tous les deux des modes Page effets et Page Séquence. La Page Séquence présente, dans l'ordre de passage, la liste de tous les effets lumineux enregistrés en restitution pour surveiller le déroulement des préparations. La Page Séquence montre la configuration détaillée de chaque préparation.

Quand vous êtes dans le mode Page Séquence (Cue Sheet) vous pouvez changer pour le mode Page effets et inversement, en utilisant les touches basculantes **{CUE SHEET} {SPREAD SHEET}**.

Identification de l'effet courant

Le numéro de mémoire active s'affiche sur la *Page Séquence* (Cue Sheet) ou la *Page effets* (Spread Sheet) quand la touche **<PREVIEW>**. De plus, la mémoire active est repérée sur la liste des mémoires, sur les deux affichages, par un repère (>). En mode Page effets (Spread Sheet), le numéro de la mémoire active est aussi surligné en blanc sur fond rouge.

Si, dans l'écran *Configuration personnalisée* (User Setup Screen), le champ *Montrer la dernière mémoire enregistrée* (Show Last Recorded Cue) est sur *On*, la dernière mémoire enregistrée apparaît en rouge au bas de l'écran en mode Page Séquence et au bas de l'écran de la fenêtre *Registres de restitution* (X Playbacks) de l'écran *d'état* (State Screen).

Numéroter les mémoires

Les mémoires peuvent comporter plusieurs parties, chacune d'elles constituant un état lumineux différent. Quand une préparation possède plusieurs parties, celles-ci se déroulent simultanément. Si un numéro de partie n'est pas précisé dans la ligne de commande, l'effet est supposé composé d'une seule partie (Part 1). Les effets sont numérotés avec un point décimal (les effets avec un nombre entier sont supposés avoir un point décimal de 0). Les effets peuvent être numérotés de 0.1 à 999.9. Vous pouvez donc insérer des mémoires entre les mmémoires portant un nombre entier, par exemple 1, 2, 2.1, 3, etc.

Enregistrer des niveaux de mémoires

Vous pouvez enregistrer les niveaux des circuits intensité et attributs affichés sur l'écran *actif* (Live Screen) comme la mémoire active ou comme un numéro de préparation en utilisant les touches **[CUE]** et **[RECORD]**, comme ci-dessous:



Enregistre les niveaux de l'écran actif comme mémoire active (Modes Action directe)



Enregistre les niveaux de l'écran actif comme mémoire active (Mode Ligne de commande)



Enregistre les niveaux de l'écran actif comme la mémoire 1 (Modes Action directe)



Enregistre les niveaux de l'écran actif comme la mémoire 1 (Mode Ligne de commande)

Note: La mémoire 0 est une mémoire de Noir: elle ne peut pas être modifiée ou supprimée mais peut être restituée.

Note: Le fait de changer les niveaux dans l'affichage *Visualisation Mémoire (Cue Preview)* enregistrera automatiquement les niveaux dans la mémoire qui est affichée.

Enregistrer des parties de mémoires



Vous pouvez enregistrer une partie d'effet de la manière suivante:

Enregistrez les niveaux depuis l'écran courant, comme l'effet intermédiaire 1.2 (Modes Action directe). Sur les consoles de la série 300, [PART] est une touche du pupitre.



Enregistrez les niveaux depuis l'écran courant, comme la mémoire intermédiaire 1.2 (Mode Ligne de commande). Sur les consoles de la série 300, [PART] est une touche du pupitre.

Note: En omettant le numéro partiel, vous enregistrez automatiquement les niveaux comme la partie 1 de l'effet intermédiaire (Part 1).

Enregistrer des effets sans sous-maîtres ni effets spéciaux



Dans l'écran actif (Live Screen), vous pouvez utiliser **[REC SUB]** sur les consoles Série 500, ou **[SHIFT] [RECORD]** sur les Série 300, pour enregistrer un effet sans les niveaux des sous-maîtres ou des effets spéciaux.

Enregistrer seulement les niveaux intensité ou attribut



Depuis l'écran actif, enregistrez seulement les niveaux intensité comme effet actif (Modes Action directe)



Depuis l'écran actif, enregistrez seulement les niveaux attribut comme effet actif (Mode Ligne de commande)



Depuis l'écran actif, enregistrez seulement les niveaux intensité comme l'effet 1 (Modes Action directe)



Depuis l'écran actif, enregistrez seulement les niveaux intensité comme l'effet 1 (Mode Ligne de commande)

Note: Si les touches de fonction **{INTS ONLY}** et **{ATTS ONLY}** ne sont pas affichées (consoles Séries 500 et 300), vous devez inclure la touche **[REC MODE]** dans la syntaxe, par ex. :

[CUE] [1] [REC MODE] {INTS ONLY} [RECORD] (Modes Action directe) ou **[RECORD] [CUE] [1] [REC MODE] {ATTS ONLY} [*]** (Mode Ligne de commande)

Enregistrer/Modifier des propriétés de mémoire

Les temps d'attente par défaut, de transfert et de délai par défaut, se règlent dans les champs *Transfert effet : Montée/Descente (Cue Fade Up/Down)*, *Délai effet : Montée/Descente (Cue Delay Up/Down)* et *Attente effet (Cue Wait)* qui se trouvent dans la fenêtre *Temps par défaut (Default Times)* de l'écran *Configuration Personnalisée (User Setup Screen)*; ces temps par défaut s'appliquent à toutes les nouvelles mémoires, à moins qu'une valeur spécifique soit précisée comme faisant partie de la commande enregistrée. Lorsque vous enregistrez un nouvel effet, il n'a ni profil ni liens ni boucles ni commandes. Lorsque vous enregistrez un effet et qu'il en existe déjà un possédant le même numéro, un avertissement s'affiche, vous demandant d'appuyer de nouveau sur la dernière touche pour réenregistrer l'effet. Le fait de réenregistrer une mémoire ne change pas les propriétés précédemment enregistrées.

Texte d'effet



Ajoute le texte "Porte" à la mémoire 1 (tous Modes)

Les types d'effets (voir aussi Gestion des effets)

À moins d'indication contraire, la console en mode GeniusPo enregistre toutes les mémoires en **Transferts (Cross Fades)** et, en mode Lightpalette, les enregistre en **Gestion des effets**.

Lancer Transfert/Move Fade pour GeniusPro, Gestion des mémoires/Tracking Cue pour Lightpalette change seulement le niveau quand la prochaine préparation indique le changement de niveau d'un circuit tandis que le reste ne change pas (voir exemple).

Exemple 1 - Move Fade

Cue 1

1	2	3	4	5	6	7	8	9
		FL	FL		50	50	40	75
Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan
1	2	3	4	5	6	7	8	9
0%	0%	FL	FL	0%	50%	50%	40%	75%

Cue 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9
		FL	FL		0			FL
Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan
1	2	3	4	5	6	7	8	9
FL	FL	FL	FL	0%	50%	0%	40%	FL

Exemple 2 - Cross Fade

Cue 1

1	2	3	4	5	6	7	8	9
		FL	FL		50	50	40	75
Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan
1	2	3	4	5	6	7	8	9
0%	0%	FL	FL	0%	50%	50%	40%	75%

Cue 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9
		FL	FL		0			FL
Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan	Chan
1	2	3	4	5	6	7	8	9
FL	FL	0%	0%	0%	0%	0%	0%	FL

Transfert (GeniusPro) Change tous les niveaux d'une mémoire pour les niveaux de la suivante si bien qu'il n'y a sur scène que les niveaux de la préparation suivante (voir exemples).

Grand Transfert (GeniusPro et Lightpalette) Semblable au Transfert mais, pendant qu'il se déroule, il prend le contrôle des circuits réglés par l'autre registre de transfert. Ce type de transfert est seulement utilisé quand le champ *Restitutions (Playbacks)*, dans la fenêtre *Détails de la conduite (Show Details)* de l'écran *Paramétrage de la conduite (Show Setup Screen)* est réglée sur *HTP Double/Dual HTP*.

Effets virtuels/temporaires/**Soft Block Cue (Lightpalette) Block Cue (GeniusPro)** Enregistre des niveaux précis pour tous les circuits de manière à ce que toutes les modifications effectuées sur les effets précédents ne track pas dans la mémoire / do not track into the cue. Vous réglez la gestion des circuits isolés/individual channels tracking dans l'affichage *Mémoire/Visualisation (Cue Preview)*. Une fois réglés sur Off, les circuits d'une préparation virtuelle/Soft Block Cue généreront les changements dans les effets précédents.

Hard Block Cue (Lightpalette) Enregistre des niveaux précis pour tous les circuits, si bien que les changements apportés à des mémoires précédentes sont regroupés. Vous réglez la gestion de circuits isolés dans l'affichage *Mémoire/Visualisation (Cue/Preview)*. À la différence des Blocs virtuels/Soft Block Cues, une fois que les circuits sélectionnés sont harmonisés avec la mémoire précédente, ils sont de nouveau groupés.

Track Thru Cue (Lightpalette) Quand les mémoires sont enregistrées, seuls les niveaux qui ont changés sont conservés. Si vous changez un niveau dans une mémoire et que ce niveau de mémoire n'est pas modifié dans le reste de la conduite, le nouveau niveau sera "géré" dans toute la conduite. Par défaut, le Lightpalette

enregistre toutes les mémoires comme des "mémoires de gestion"/"Tracking Cues".

Vous pouvez enregistrer une mémoire comme un type spécifique en utilisant la commande **[RECORD]** ou éditer une mémoire existante comme il est indiqué:

CUE	MOVE FADE	RECORD							Enregistre les niveaux de l'écran actif dans la mémoire active et règle le type de mémoire sur Lancer transfert/Move Fade (Modes Action Directe)
CUE	3	ALL FADE	*						Change le type de mémoire de la mémoire 3 pour Grand Transfert (tous Modes)
RECORD	CUE	3	SOFT BLOCK	*					Enregistre les niveaux de l'écran actif dans la mémoire 5 et règle le type sur Soft Block/Mémoire virtuelle (Mode Ligne de commande)

Gestion des effets

Puisque Transfert, Grand Transfert et Block Cues enregistrent tous les circuits, même s'ils ne changent pas lors du transfert, lorsque vous voulez changer des niveaux dans une série d'effets vous devez réenregistrer chaque effet de cette série.

Par contre, Lancer Transfert (Move Fade) et Gestion des effets (Tracking Cues) sont faciles à modifier. Dans l'écran *Paramétrage de la conduite (Show Setup Screen)*, quand le champ *Gestion des effets (Cue Tracking)* est réglé sur ON, tous les changements de niveau sont répercutés, à travers les effets suivants, jusqu'au prochain emplacement où le niveau sera changé. Pour éviter que cette gestion des niveaux n'intervienne lors de modifications ultérieures, vous pouvez régler le champ *Gestion des effets* sur CET EFFET SEULEMENT (THIS CUE ONLY). Dans ce mode, les changements de niveaux sont enregistrés uniquement dans un effet. Quand le champ *Gestion des effets* est réglé sur OFF (option GeniusPro seulement), les effets sont enregistrés comme des transferts, sauf si vous les enregistrez spécifiquement avec un autre type.

La touche **[Q ONLY/TRACK]** prend le contrôle du champ Gestion des effets, pour le faire passer de ON à CET EFFET SEULEMENT et inversement. Cette touche s'utilise ainsi dans les commandes d'enregistrement:

CUE	5	Q ONLY/TRACK	RECORD						Enregistre les niveaux courants vers l'effet 5 et règle la Gestion des effets sur CET EFFET SEULEMENT (Mode Action directe)
RECORD	CUE	5	Q ONLY/TRACK	*					Enregistre les niveaux courants vers l'effet 5 et règle la Gestion des effets sur CET EFFET SEULEMENT (Mode Ligne de commande)

Temps de transfert des effets

Les temps de transfert à la montée et à la descente sont les temps nécessaires aux circuits pour atteindre le niveau fixé. Quand vous appuyez sur la touche **[GO]** pour envoyer un effet, les niveaux qui doivent augmenter dans cet effet commencent leur progression en fonction de leur temps de transfert et ceux qui doivent descendre suivent leur temps de descente.

TIME	8	RECORD							Règle à 8 secondes le temps de transfert à la montée et à la descente pour l'effet courant (Mode Action directe)
CUE	2	CROSS FADE	TIME	8	RECORD				Enregistre les niveaux présents dans l'effet 2, lui donne un type Transfert, avec un temps à la montée et à la descente de 8 secondes (Mode Action Directe)
RECORD	CUE	3	HARD BLOCK	TIME					Enregistre les niveaux présents dans l'effet 3, lui donne un type ?Hard Block? avec un temps à la montée et à la descente de 8 secondes (Mode Ligne de commande)
	8	*							

Pour enregistrer des temps de transfert séparés à la montée et à la descente, utilisez deux valeurs de temps séparées par **[/]**. Vous pouvez aussi spécifier un transfert manuel au moyen de la touche de fonction **{OFF/MAN}**.



Change le temps de transfert à la montée de l'effet 2 à 3 secondes et le temps de transfert à la descente à 6 secondes (tous Modes)

Vous pouvez donner un temps de transfert attribut à un effet, de la manière suivante:



Assigne un temps de transfert de 3 secondes aux attributs associés à l'effet 2

Temps de Délai

En utilisant la touche **[DELAY]**, vous pouvez enregistrer un temps de délai dans l'effet. Il correspond au temps qui s'écoule depuis le moment où vous appuyez sur **[GO]** jusqu'au moment où l'effet commence. Pour des temps de délai différents à la montée et à la descente, vous entrez deux temps, séparés par **[/]**.



Enregistre les niveaux présents dans l'effet 2 et applique un temps de délai à la montée et à la descente de 5 secondes (Mode Accès direct)



Enregistre les niveaux présents dans l'effet 4 et applique un temps de délai à la montée de 3 secondes et un temps de délai à la descente de 6 secondes (Mode Ligne de Commande)



Change le temps de délai à la montée et à la descente de l'effet 8 à 4 secondes (tous Modes)

Temps d'attente

Si vous insérez une commande d'attente lorsque vous enregistrez un effet, vous lui attribuez un temps d'attente. Ce temps va du commencement de l'effet que vous êtes en train d'enregistrer jusqu'au départ automatique de l'effet suivant. Dans les effets composés de parties, le temps d'attente s'applique à l'ensemble de l'effet et il commence à la partie 1.



Enregistre les niveaux présents dans l'effet 2 et applique un temps d'attente de 5 secondes (Mode Accès direct)



Enregistre les niveaux présents dans l'effet 4 et applique un temps d'attente de 6 secondes (Mode Ligne de commande)



Change le temps d'attente de l'effet 8 à 4 secondes (tous Modes)

Attribuer un profil de transfert

Vous pouvez attribuer un profil de transfert à un effet. Pour lui donner des profils intensité différents à la montée et à la descente, entrez deux numéros de profils séparés par la touche **[/]**. Vous trouverez de plus amples renseignements dans la section 10 - Profils.



Enregistre les niveaux présents dans l'effet 2 et applique le profil de transfert 6 aux temps de montée et de descente (Mode Action directe)



Enregistre les niveaux présents dans l'effet 3 et applique un profil de montée de 6 et un profil de descente de 8 (Mode Ligne de commande)



Applique le profil 3 au temps de transfert à la montée et à la descente de l'effet 4 (tous Modes)

Vous pouvez attribuer un profil aux attributs en utilisant les touches [**@ATT**] ou [**ATTRIB**].



Assigne un profil attribut 7 à l'effet 3 (tous Modes)

Attribuer un effet spécial à un effet

Vous pouvez attribuer un effet spécial à un effet en utilisant la touche [**FX**]. Vous pouvez aussi inclure [**+**] dans la commande de l'effet spécial pour qu'il démarre dans un effet et [**-**] dans la commande d'un autre effet pour arrêter l'effet spécial.



Attribue le départ de l'effet spécial 3 à l'effet 1 (tous Modes)



Attribue l'arrêt de l'effet spécial 3 à l'effet 2 (tous Modes)

Quand un effet spécial est attribué à un effet, un **F** apparaît dans le champ **Cmd**, à côté du numéro d'effet spécial, pour indiquer le départ de ce dernier; un **f** indiquera l'arrêt de l'effet spécial. Vous trouverez des informations complémentaires sur les effets spéciaux dans la *section 7 - Effets spéciaux*.

Attribuer une macro à un effet

Vous pouvez attribuer une macro à un effet de manière à ce que la macro soit envoyée en même temps que l'effet.



Attribue la macro 8 à l'effet 3 (tous Modes)

Quand une macro est attribuée à un effet, un **M** apparaît dans le champ **Cmd**, à côté du numéro de macro.

Utilisation de liens, sous-routines et boucles

Normalement, les effets se suivent dans l'ordre fixé sur la page séquence, depuis le premier jusqu'au dernier. Pour envoyer des effets dans un ordre non séquentiel, vous pouvez utiliser des liens, des sous-routines et des boucles. Ils peuvent seulement être appliqués à la première partie d'un effet. Pour avoir plus d'informations à ce sujet, reportez-vous au Guide opérateur ou à l'aide à l'écran.

Supprimer des effets

La touche de fonction **{DELETE}** apparaît sur l'afficheur LCD *Menu Effet/Visualisation (Cue/Preview Menu)* et supprime la partie d'effet présente. Vous pouvez aussi entrer le(les) effet(s) ou le(s) numéro(s) de partie(s) d'effet(s), suivis par **{DELETE}** pour supprimer de la page séquence un effet, une série d'effets ou des parties d'effet.



Supprime la partie d'effet présente (tous Modes)



Supprime l'effet 6, partie 1 (tous Modes)



Supprime l'effet 6, partie 2 (tous Modes)

Renommer les effets

Après avoir supprimé un effet, vous pouvez renommer les effets restants en partant de l'effet 1, via la touche de fonction **{RENUM}** qui se trouve dans le menu *Effet/Visualisation (Cue/Preview Menu)* ; vous pouvez aussi renommer les effets avec la touche **{FROM}**, en partant d'un numéro d'effet donné. Par exemple:

RENUM	RENUM	_____	Renommez tous les effets en partant de l'effet 1 (tous Modes)		
CUE	9	RENUM	RENUM	_____	Renommez tous les effets en partant de l'effet 9 (tous Modes)
CUE	4	FROM	6	_____	Renommez tous les effets à partir de l'effet 4 et fait redémarrer les nouveaux numéros à l'effet 6 (tous Modes)
RENUM	RENUM				

Copier des niveaux d'effets

Dans l'affichage du menu *Effet/Visualisation (Cue/Preview Menu)* vous pouvez copier vers un autre effet les niveaux, les parties d'effet, les attributs et autres paramètres, via la touche **[RECORD]**. D'autre part, vous pouvez copier les niveaux d'effets présents dans l'affichage du menu *Effet/Visualisation* vers un sous-maître, un groupe ou un pas d'effet spécial.

CUE	6	RECORD	_____	Copie un effet présent dans l'affichage Effet/Prévisualisation vers l'effet 6 (Mode Action directe)	
RECORD	CUE	6	*	_____	Copie un effet présent dans l'affichage Effet/Visualisation vers l'effet 6 (Mode Ligne de commande)
SUB	4	RECORD	_____	Copie un effet présent dans l'affichage Effet/Visualisation vers le sous-maître 4 (Mode Action directe)	
RECORD	SUB	4	*	_____	Copie un effet présent dans l'affichage Effet/Visualisation vers le sous-maître 4 (Mode Ligne de commande)
CUE	3	@	COPY FROM	CUE	
4	*	_____	Copie l'effet 4 vers l'effet 3 (tous Modes)		

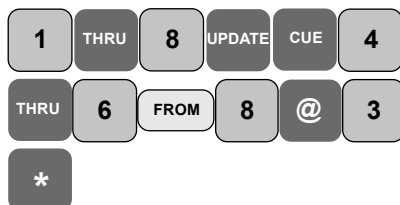
Mettre à jour et ajouter aux effets

La touche **[UPDATE]** peut être utilisée pour mettre à jour un effet enregistré depuis l'écran actif, pour refléter les circuits modifiés, y compris les circuits qui n'étaient pas présents dans l'effet auparavant.

UPDATE	CUE	6	*	_____	Met à jour l'effet 6 pour refléter les changements dans l'effet 6, en ajoutant des circuits qui ne sont pas déjà dans l'effet (tous Modes)	
1	THRU	5	UPDATE	CUE	1	
*	_____	Change les niveaux des circuits 1 à 5 dans l'effet 1, en ajoutant des circuits qui ne sont pas déjà dans l'effet (tous Modes)				
1	THRU	8	UPDATE	CUE	4	
THRU	6	@	8	*	_____	Règle les circuits 1 à 8 à 80% (il faudra un "0" supplémentaire pour le mode Direct à 2 chiffres) et met à jour les effets 4 à 6 avec leurs nouveaux niveaux (* n'est pas nécessaire dans les modes en chiffre direct)

Note: Vous pouvez utiliser les touches **[+]** ou **[-]**, ou les touches de fonction **{FULL}** ou **{off}**, au lieu de donner un niveau précis ; vous pouvez aussi donner une valeur DMX précise au moyen de la souche de fonction **{DMX}**.

En entrant un circuit ou une série de circuits dans la commande de mise à jour, vous pouvez actualiser un effet enregistré depuis l'affichage actif pour inclure les changements apportés aux circuits spécifiés.



La touche de fonction **{FROM}** vous permet de mettre à jour des effets pour changer seulement des niveaux de circuits et leur donner un nouveau niveau.

Règle les circuits entre 1 et 8 (ceux qui sont à 80% passent à 30%) et met à jour les effets 4 à 6 (il faudra un "0" supplémentaire lorsque vous déterminerez les niveaux de circuits en mode Direct à 2 chiffres * n'est pas nécessaire dans les modes Action directe).

Avec la touche **[UPDATE]** et la touche de fonction **{CHANS IN}**, vous pouvez aussi mettre à jour un effet enregistré depuis l'affichage actif pour intégrer seulement les changements apportés aux circuits déjà présents dans l'effet.



Met à jour l'effet 6 pour rendre compte des seuls changements apportés aux circuits déjà présents dans l'effet (tous Modes)

L'affichage Cue X Ref



Pour afficher Cue X Ref, appuyez sur **<PREVIEW>** dans le clavier Affichage, puis sur la touche de fonction **{X Ref}**. Ceci fera passer l'écran d'état (State Screen) en mode Page effets. Cet affichage montre moins de circuits à la fois mais il vous permet de voir plus facilement la manière dont les circuits sont utilisés dans les effets successifs.

Pour aller d'un circuit à un autre dans une même page d'effets, choisissez les circuits que vous voulez modifier au moyen des touches **{LEFT}** et **{RIGHT}**. Pour aller à un circuit situé sur une page différente, appuyez sur **[PAGE DOWN]** ou **[PAGE UP]**, ou bien tapez le numéro de circuit suivi par la touche de fonction **{CHAN}**.

Pour aller à une nouvelle page d'effets, utilisez la boule de commande ou la roue des niveaux, ou appuyez sur **[CUE]** suivi du numéro d'effet et de **[*]**. Si l'effet n'existe pas, un message vous avertira que vous êtes en train de créer un nouvel effet.

Utiliser les séquenceurs

Appuyez sur **<LIVE>** pour montrer l'affichage actif (Live Display). Si l'écran d'état (State Screen) ne montre pas la fenêtre des séquenceurs (X Playbacks), maintenez la touche **[SHIFT]** en appuyant à plusieurs reprises sur **<LIVE>** jusqu'à ce que cette fenêtre apparaisse ou appuyez sur **<SETUP>** et réglez le champ Personnalisation de l'écran actif (Live Screen Layout).

Il y a deux séquenceurs (X1 et X2), chacun avec sa propre touche et son potentiomètre de transfert. Chaque séquenceur envoie les effets par ordre numérique, à moins que vous chargiez un effet "dans le désordre" via la touche **[LOAD]**, **[CUT]**, **[GO TO]**, ou par des liens, des sous-routines et des boucles pour changer l'ordre des effets.

Régler le(s) séquenceur(s)

Le champ *Séquenceurs (Playbacks)*, dans l'écran Paramétrage de la conduite (Show Setup Screen), définit la configuration de la fenêtre Séquenceurs qui se trouve dans l'écran d'état (State Screen). Pour régler le nombre de séquenceurs et leur mode, appuyez sur **<REPORT>** **{ADV SETUP}** **{SHOW SETUP}** et configurez le champ *Séquenceurs (Playbacks)* sur l'un des types suivants:

SINGLE/SIMPLE: Une liste d'effets, seul le séquenceur X1 est activé.

SPLIT SINGLE/CROISÉ: Une seule liste d'effets mais les deux séquenceurs sont activés. Les niveaux du séquenceur sont combinés sur une base LTP (Latest Take Precedence/Priorité à la dernière action).

DUAL LTP/2XLTP: Deux listes d'effets, les deux séquenceurs sont activés. Les niveaux des deux séquenceurs sont combinés sur une base LTP.



Enregistre les niveaux présents dans l'écran actif (Live Screen) vers l'effet 1 et attribue l'effet au séquenceur 2 (Mode Action directe)



Enregistre les niveaux présents dans l'écran actif (Live Screen) vers l'effet 1 et attribue l'effet au séquenceur 2 (Mode Ligne de commande)

Personnalisation de la fenêtre Séquenceur

Appuyez sur <SETUP> pour afficher l'écran *Configuration personnalisée (User Setup Screen)* et réglez l'agencement de la fenêtre *Séquenceur (X Playback)* de la manière suivante:

Couleurs du Séquenceur: Règle les couleurs utilisées dans la fenêtre Séquenceur de l'affichage actif.

Ordre du Séquenceur: Règle l'ordre d'affichage des effets dans la fenêtre *Séquenceur de l'écran d'état (State Screen)*, dans l'ordre dans lequel ils ont été exécutés et enregistrés..

Format du Séquenceur: Règle la manière dont les effets sont affichés dans la fenêtre *Séquenceur de l'écran d'état*.

Afficher le dernier effet enregistré: Montre le dernier effet enregistré, en rouge, en bas de la fenêtre *Séquenceur de l'écran d'état*.

Envoyer des effets temporisés



À l'allumage, chaque séquenceur est placé sur l'effet qui était présent à l'extinction de la console. Pour envoyer l'effet suivant, appuyez sur [GO]. L'effet suivant est chargé lorsque le transfert est terminé. Pour arrêter les départs d'effets suivants, appuyez sur [STOP/BACK]. En appuyant de nouveau sur cette touche, le transfert repart à l'envers jusqu'au départ de l'effet ou des effets, dans le temps spécifié au réglage du temps par défaut effectué dans le champ *Transfert arrière, Sec (X Back, Cut)* de l'écran *Configuration personnalisée (User Setup Screen)*. Une troisième pression vous ramène Sec au départ de l'effet ou des effets précédent(s). En appuyant sur la touche [STOP/BACK] après la fin d'un transfert vous revenez sec au départ de l'effet précédent.

Inutile d'attendre la fin d'un effet pour envoyer le suivant. Vous pouvez continuer à appuyer sur [GO] et envoyer jusqu'à 200 transferts en même temps, chaque partie d'effet compte pour un maximum de 4 transferts.

Note: L'exécution d'un Transfert/Grand transfert ou le lancement d'un transfert enlève immédiatement tous les circuits des transferts/Grands transferts ou transferts précédents (*GeniusPro*). L'exécution d'un Block Cue enlève immédiatement les circuits de tous les lancements de transfert précédents (*Lightpalette*).

Exécuter des effets manuels

Les effets manuels sont séquencés et chargés par les séquenceurs de la même manière que les effets temporisés, mais les séquenceurs n'enverront pas les effets automatiquement. Pour charger l'effet manuel, appuyez sur [GO]. Assurez-vous que le potentiomètre n'est pas en mode Rate en appuyant sur la touche de fonction {UN-RATE} (consoles Série 500) ou en maintenant la touche [RATE] jusqu'à ce que les deux LED soient éteintes (Consoles Série 300). Amenez les séquenceurs à fond vers le bas pour "détacher" l'effet et amenez les séquenceurs jusqu'en haut pour faire apparaître l'effet.

Charger un effet

Vous pouvez charger un effet dans le séquenceur via la touche **[LOAD]**. Cela n'affectera pas la sortie tant que vous n'aurez pas appuyé sur la touche **[GO]** pour envoyer l'effet.



Charge l'effet 1 dans le séquenceur (*Mode Action directe*)



Charge l'effet 1 dans le séquenceurs (*Mode Ligne de commande*)

Sauter directement à un effet

Vous pouvez aller directement à un effet au moyen des touches **[GO TO]** ou **[CUT]**. Dans ce cas, les temps de délai sont ignorés et le temps de transfert est calculé à partir du champ *Transfert Sec (X Cut)*, dans la fenêtre *Temps par défaut (Default Times)* de l'écran *Configuration personnalisée (User Setup Screen)*.

Lorsque vous chargez un effet, vous ramenez les boucles à leur compte initial. Les parties isolées d'effets ne peuvent pas être chargées. Vous pouvez reprendre le contrôle provisoire des temps d'effets, liens et profils en chargeant l'effet avec la même syntaxe qu'à l'enregistrement de cet effet.



Saute directement à l'effet 6

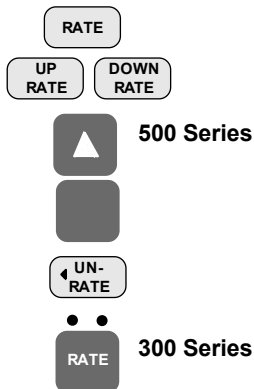


Saute directement au prochain effet qui n'a pas été restitué



Si des effets sont arrêtés ou en cours d'inversion, **[CUT]** a le même effet que **[GO]**: les effets arrêtés ou en cours d'inversion repartent vers l'avant. Sinon, la séquence passe directement à l'effet suivant.

Utiliser la roue des transferts



Pour mettre tous les transferts d'un séquenceur sous contrôle de la roue des transferts, appuyez sur la touche de fonction **{RATE}** qui se trouve au-dessus du séquenceur. Vous pouvez alors utiliser les touches de fonction **{UP RATE}** ou **{DOWN RATE}** pour contrôler la vitesse du transfert à la montée, à la descente, ou les deux. La roue des transferts perd le contrôle des transferts lorsqu'ils sont tous arrivés à terme ou quand un nouveau transfert est envoyé.

Pour déplacer le repère (>) vers le haut ou vers le bas afin de sélectionner un effet isolé ou une partie d'effet, appuyez sur les boutons flèche dans la commande du séquenceur. Envoyez l'effet et servez-vous de la roue des transferts (ou de la roue des niveaux sur les consoles 520) pour ajuster le temps de transfert à la montée et/ou à la descente. Pour ramener les transferts à leur fonctionnement normal, appuyez sur **{UNRATE}**. Les changements apportés aux temps de transfert, qui ont été effectués avec la roue des transferts, s'appliquent encore à tous les effets ou parties d'effets qui sont en cours de restitution mais la roue des transferts ne contrôle plus aucun transfert.

Pour les consoles Série 300, appuyez sur la touche **[RATE]** du séquenceur approprié, une fois pour régler à la fois les transferts à la montée et à la descente, deux fois pour le transfert à la montée et trois fois pour le transfert à la descente. Envoyez l'effet et utilisez la roue des niveaux pour régler le temps de transfert à la montée et/ou à la descente. Appuyez de nouveau sur la touche **[RATE]** pour annuler le mode de transfert.

Changer les effets provisoirement

Vous pouvez changer provisoirement les niveaux et les propriétés de l'effet suivant en utilisant l'affichage *Restitution (Playback Display)*. Ces changements ne sont pas enregistrés dans l'effet si bien que, la prochaine fois que cet effet sera restitué, il le sera avec les propriétés et les niveaux enregistrés. Ceci ne modifie pas l'effet courant (l'effet repéré par un signe >), il modifie la préparation qui est chargée, prête à être envoyée lorsque vous appuyerez sur **[GO]**.



Montre l'affichage Restitution pour le séquenceur 1

Appuyez sur <LIVE> pour retourner à l'affichage *Actif (Live)*.

Transferts d'effets avec la roue des niveaux

Vous pouvez utiliser la roue des niveaux pour faire apparaître ou disparaître des effets isolés, sans les mettre dans un registre de transfert et sans déranger le reste de la séquence.



Envoie tous les circuits à partir de l'effet 6 On. Les niveaux sont combinés sur une base HTP, avec la restitution des effets, des effets spéciaux et des submasters. Les niveaux des circuits augmentent pendant que vous bougez la roue des niveaux vers le haut.



Envoie tous les circuits à partir de l'effet 6 Off. Les niveaux des circuits diminuent pendant que vous bougez la roue des niveaux vers le haut.

Répartition de la restitution

Les circuits contrôlés par les séquenceurs X1 et X2 sont déterminés par les circuits attribués aux groupes 993.3 et 993.4. Par défaut, les deux groupes sont réglés pour pouvoir gérer tous les circuits. Cependant, quand le champ Répartition de la restitution (Playback Partitioning), dans l'écran Paramétrage de la conduite (Show Setup Screen) est réglé sur ON, vous pouvez exclure des circuits du séquenceur X1 et/ou X2 en réglant leur valeur à zéro dans le groupe 993.3 et/ou le groupe 993.4. Les circuits exclus ne sont pas contrôlés par le séquenceur. Vous pouvez l'utiliser, par exemple, pour que seuls les circuits attribués soient contrôlés par X2.

Submasters

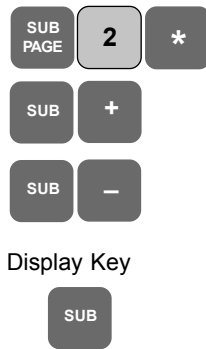
Qu'est-ce qu'un submaster?

Les submasters sont des états lumineux qui peuvent contenir à la fois des circuits intensité et des circuits attribut, avec un temps de transfert. Vous pouvez monter un submaster grâce à son potentiomètre.

Vous pouvez affecter un effet spécial et/ou une macro à un potentiomètre de submaster pour que, lorsque vous montez ce potentiomètre au-dessus de zéro, il envoie automatiquement l'effet spécial et/ou la macro.

Note: Le potentiomètre de submaster est l'accessoire qui permet de faire apparaître ou disparaître le contenu du registre. Puisqu'il existe de multiples pages de submaster, il existe de nombreux submasters pour chaque potentiomètre.

Pages submaster



Il y a 6 pages submaster (5, sur les consoles Série 300), chacune ayant ses propres réglages de niveaux de submasters. Le nombre de submasters sur chaque page est fonction du nombre de potentiomètres de submaster fournis avec votre console.

Sur l'affichage *Actif (Live)*, la fenêtre de submaster montre le numéro de la page submaster présente : c'est la page des submasters qui sont chargés à ce moment-là dans les potentiomètres de submaster. En bougeant ces potentiomètres, tous les niveaux des circuits qu'ils contrôlent changeront, pour passer du minimum au maximum ou inversement. Vous pouvez changer la page du submaster actif au moyen de la touche **[SUB PAGE]** et en tapant le numéro de page (la touche **[*]** n'est pas nécessaire en mode Action Directe) ou en utilisant **[SUB] [+]** ou **[SUB] [-]**. Cependant, le fait de changer de page submaster ne modifiera pas la sortie submaster courante tant que le potentiomètre de ce submaster n'a pas été amené à "0" (ou "10" pour les submasters inhibitifs).

Quand vous sélectionnez l'écran Submaster en appuyant la touche **<SUB>**, la page Submaster courante s'affiche si bien que les changements apportés à cette page sont reflétés en sortie. Cependant, vous pouvez sélectionner une page différente de l'affichage Actif des pages submaster, comme il est décrit ci-dessus et régler les niveaux et les propriétés de submaster sans changer la sortie chargée dans le potentiomètre de submaster. Les temps de transfert peuvent être réglés différemment pour chaque submaster de chaque page Submaster.

Le Submaster courant



Appuyez sur **<SUB>** pour afficher l'écran Submaster. Le numéro de submaster courant est affiché en blanc sur fond rouge avec un repère (>) à sa gauche. L'écran des niveaux (*Levels Screen*) montre les niveaux de circuits pour le submaster courant. Le submaster courant est aussi affiché sur le bandeau supérieur de l'écran Actif (*Live Screen*) et de l'écran d'état (*State screen*).

Vous pouvez explorer les niveaux de tous les submasters grâce à la boule de commande ou en appuyant sur les touches **[NEXT]** ou **[LAST]**.

Enregistrer les niveaux de submaster

Vous pouvez enregistrer les niveaux de submaster dans l'écran Actif Effet/Visualisation, Groupe ou Effet spécial (*Live Cue/Preview, Group ou Effect Screen*). Sélectionnez le numéro de page comme précédemment puis réglez les niveaux comme il est décrit au paragraphe *Régler les niveaux de circuits intensité (Setting Intensity Channel Levels)* et appuyez sur **[SUB] # [RECORD]** (mode Action Directe) ou **[RECORD] [SUB] # [*]** (mode Ligne de commande). Les changements apportés aux propriétés des niveaux ou des Submasters dans l'écran Submaster, sont enregistrés automatiquement.

Note: Lorsque vous enregistrez ou que vous éditez des niveaux de submaster, vérifiez toujours que vous êtes bien dans la bonne page.



Enregistre les niveaux présents dans le submaster 6 (mode Action directe)



Enregistre les niveaux présents dans le submaster 6 (mode Ligne de commande)

Vous pouvez enregistrer uniquement les intensités ou seulement les attributs:



Enregistre les niveaux intensité présents dans le submaster 6 (mode Action directe)



Enregistre les niveaux attribut présents dans le submaster 6 (mode Ligne de commande)

Enregistrer les propriétés Submaster

En utilisant les commandes de touches, vous pouvez enregistrer les submasters et propriétés Submaster depuis n'importe quel écran, sauf l'écran *Configuration*, *Archive* ou *Aide (Setup, Archive, Help Screen)*. D'autre part, quand l'écran Submaster est affiché vous pouvez modifier les propriétés : maintenez la touche **[SHIFT]** enfoncée tout en faisant bouger la boule de commande pour faire passer les propriétés de jaune (mode Non édit.) à vert (mode Édit.), puis pour surintensifier le champ à éditer (blanc sur fond rouge). Vous pouvez alors modifier le champ sélectionné via la roue des niveaux ou les touches **[+]** ou **[-]**. Vous pouvez entrer une valeur au clavier pour tous les champs de temps. Pour retourner au mode Non édit, appuyez sur **[*]**.

Note: Pour un même numéro de submaster figurant sur différentes pages, certaines fonctions peuvent être réglées indépendamment : ce sont le texte, le temps de transfert à la montée et à la descente et le temps de transfert de l'attribut. Toutes les autres fonctions s'appliquent à l'ensemble des pages.

Texte Submaster

Vous pouvez inclure un nom à l'écran pour chaque submaster en utilisant la touche **[TEXT]** et en entrant du texte depuis le clavier externe, comme ceci:



Ajoute le texte "Tempête" ('Storm') au submaster 6 (tous Modes)

Mode Bump Submaster

Le paramétrage de ce mode détermine l'opération de la touche Bump du submaster. Au départ, les submasters sont réglés en mode Flash. Les options sont les suivantes:

- Off:** Désactive le bouton Bump du submaster.
- Flash:** Règle le bouton Bump pour qu'il fasse flasher les circuits intensité à 100% ou au niveau fixé par le Général de Flash.
- Solo:** Règle le bouton Bump pour qu'il mette à zéro tous les circuits qui ne sont pas dans le submaster, sans modifier les niveaux des circuits présents dans le submaster.
- F + S:** Règle le bouton Bump pour qu'il fasse flasher les circuits intensité à 100% ou au niveau fixé par le Général de Flash et pour descendre tous les autres circuits à zéro.
- Mac:** Désactive les opérations Flash et Solo du bouton Bump et lui permet, à la place, de déclencher la macro avec le même numéro que le submaster (par ex. le bouton Bump du submaster 4 déclenche la macro 4).



Les boutons Bump sont aussi contrôlés par les touches de fonction **{KEYS OFF}**, **{KEYS ON}** et **{KEYS LATCH}**. Appuyez sur **[BUMP MODE]** pour voir le réglage courant. Appuyez de nouveau sur **[BUMP MODE]** pour retourner à l'opération normale. Sur les consoles Série 300, vous taperez un V majuscule sur le clavier externe pour simuler la touche **[BUMP MODE]**.

- Keys Off:** Désactive tous les boutons Bump des submasters.
- Keys On:** Configure tous les boutons Bump pour qu'ils opèrent quand vous les appuyez.
- Keys Latch:** Configure les boutons Bump pour qu'ils soient "On" la première fois que vous appuyez dessus et qu'ils soient "Off" à la deuxième pression.

Note: Les touches de fonction {FLASH}, {SOLO} et {FLASH + SOLO} déterminent ce qui se produit quand vous appuyez sur la touche de fonction {BUMP}. Elles n'ont aucun effet sur les boutons Bump des submasters (reportez-vous au paragraphe *Flasher les niveaux de circuits* dans la section *Niveaux de circuits*).

Temps de transfert des submasters

Chaque submaster a des temps de transfert à la montée et à la descente et un seul temps attribut pour les changements d'attribut. Quand vous bougez le potentiomètre de submaster de 0 à 10, les niveaux montent pendant un temps établi par le temps de transfert à la montée.

Inversement, si le potentiomètre est monté sur une partie de son trajet, le temps de transfert dépend de la course qu'a déjà effectué le potentiomètre. Par exemple, avec un temps de transfert de 8 secondes, en bougeant le potentiomètre de 2 à 7 (la moitié de sa course), vous obtiendrez une durée de transfert de 4 secondes. Puis, en l'amenant jusqu'à 9 (le quart de sa course), vous avez une durée de transfert de 2 secondes.

Les temps de transfert de l'intensité peuvent aller de 0 à 59 minutes 59 secondes. Ces temps sont aussi utilisés par les boutons Bump. Les temps de transfert des attributs peuvent aller de 0 à 59.9 secondes.

En insérant [TIME] # dans une commande [RECORD], vous enregistrez les niveaux sur l'affichage en cours, avec un temps de transfert dans le submaster mentionné.

SUB 2 TIME 5 RECORD

Enregistre les niveaux présents dans le submaster 2 et applique un temps de transfert à la montée et à la descente de 5 secondes (Mode Action directe)

RECORD SUB 2 TIME 5 *

Enregistre les niveaux présents dans le submaster 2 et applique un temps de transfert à la montée et à la descente de 5 secondes (Mode Ligne de commande)

SUB 2 TIME 5 / 2

Enregistre les niveaux présents dans le submaster 2 et applique un temps de transfert à la montée de 5 secondes et à la descente de 2 secondes (Mode Action directe)

RECORD

RECORD SUB 2 @ATT TIME 5

Enregistre les niveaux présents dans le submaster 2 et applique un temps de transfert attribut de 5 secondes (Mode Ligne de commande)

*

Attribuer un effet spécial ou une macro à un submaster

En incluant [FX] # et/ou [MACRO] # dans une commande d'enregistrement, vous attribuez la(les) fonction(s) au submaster désigné. Pour effacer l'attribution d'un effet spécial ou d'une macro, omettez le # dans la commande.

SUB 2 FX 5 RECORD

Enregistre les niveaux présents dans le submaster 2 et attribue l'effet spécial 2 au potentiomètre de submaster (Mode Action directe)

RECORD SUB 2 MACRO 4 *

Enregistre les niveaux présents dans le submaster 2 et attribue la macro 4 au potentiomètre de submaster (Mode Ligne de commande)

FX *

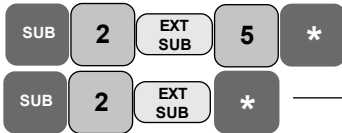
Dans l'écran Prévisualisation du Submaster, retire du submaster courant l'effet spécial présent (tous Modes)

SUB 2 MACRO *

Retire du submaster 2 la macro couramment attribuée (tous Modes)

Attribuer un submaster externe

Normalement, le potentiomètre de submaster numéroté contrôle directement le submaster. Cependant, chaque submaster peut être paramétré pour utiliser l'une des 12 entrées analogiques du connecteur REMOTE ANL. Dans ce cas, le niveau du potentiomètre est combiné avec le niveau de l'entrée analogique sur le principe de la priorité au niveau le plus élevé (HTP). Chaque entrée analogique peut seulement servir une fois.



Attribue l'entrée analogique 5 au submaster 2 (tous Modes)

Supprime l'attribution ci-dessus

Fonctions Submaster

Vous pouvez régler la fonction du submaster pendant que vous enregistrez le submaster ou bien vous pouvez changer une fonction submaster après qu'elle ait été enregistrée. Quand une fonction submaster est réglée, elle s'applique à tous les submasters portant le même numéro sur toutes les pages submaster. Les options sont les suivantes:

NORMAL (ou EMPILEMENT)

Les intensités des submasters se combinent avec les niveaux d'autres sources sur le principe de la priorité au niveau le plus élevé (HTP). Les attributs sont combinés sur un principe de priorité à la dernière action (LTP). Le fait de sélectionner un circuit avec le contrôleur de circuit le "vole" au submaster.

INDEP (Indépendant)

Les intensités des submasters se combinent avec les niveaux d'autres sources sur le principe HTP. Les circuits des submasters ne peuvent pas être "volés" par le contrôleur de circuit mais celui-ci peut monter l'intensité du circuit au-dessus du niveau qu'il a dans le submaster.

EXCLUSIF

Le submaster contrôle les intensités des circuits quelle que puisse être l'influence que d'autres sources pourraient exercer sur les niveaux. Si les mêmes circuits sont utilisés dans deux submasters exclusifs, le dernier submaster à quitter le niveau zéro, "vole" les circuits.

INHIBIT (Inhibition)

Les submasters agissent comme des potentiomètres de Général sur les circuits qui ont un circuit intensité enregistré dans ce submaster. Les attributs sont ignorés. Plusieurs submasters inhibiteurs contrôlant les mêmes circuits de sortie sont combinés sur un principe HTP.

SUB SUPER (Submaster Supermaster/Général Submaster)

Contrôle les niveaux de tous les Généraux.

FX SUPER (Effect Supermaster/Général d'effet spécial)

Contrôle les niveaux de tous les effets spéciaux.

FLASH SPR (Flash Supermaster/Général de Flash)

Contrôle les niveaux des touches bump et Flash.

S/LIGHT (Sound to Light/Déclenchement Audio) - Consoles Série 500 seulement)

Les intensités des submasters se combinent avec les effets spéciaux, les registres de restitution et les autres submasters, sur un principe HTP. Les attributs sont combinés sur un principe de priorité à la dernière action (LTP). Le submaster local contrôle le niveau maximum du déclenchement Audio et l'entrée Audio externe contrôle le niveau du submaster jusqu'à ce maximum. Les circuits submaster peuvent être "volés" par le contrôleur de circuit. Un seul submaster peut servir de Submaster déclencheur Audio.

DMX CHAN (Circuit DMX)

Les signaux d'entrée DMX deviennent des niveaux pour les circuits 1-512 et ils sont combinés avec les effets spéciaux, les registres de restitution et les autres submasters sur le principe de la priorité au niveau le plus élevé. Le submaster local contrôle le niveau de l'entrée DMX. Les niveaux de submaster enregistrés sont ignorés. Les circuits submaster peuvent être "volés" par le Contrôleur de circuit. Un seul submaster peut servir de submaster Circuit DMX.

DMX DIMR (DMX Dimmer/Gradateur DMX)

Le submaster contrôle le niveau de l'entrée DMX et les niveaux de tous les gradateurs patchés sur des entrée DMX. Les niveaux submaster enregistrés sont ignorés. Un seul submaster peut servir de submaster Gradateur DMX.

GM1, GM2 (Général 1 et Général 2)

Affecte le(s) submaster(s) à l'accomplissement des fonctions normales de Général. Contrôle les niveaux de tous les circuits attribués aux groupes de Général 1 et Général 2. (GM1 seulement sur les consoles Série 300).

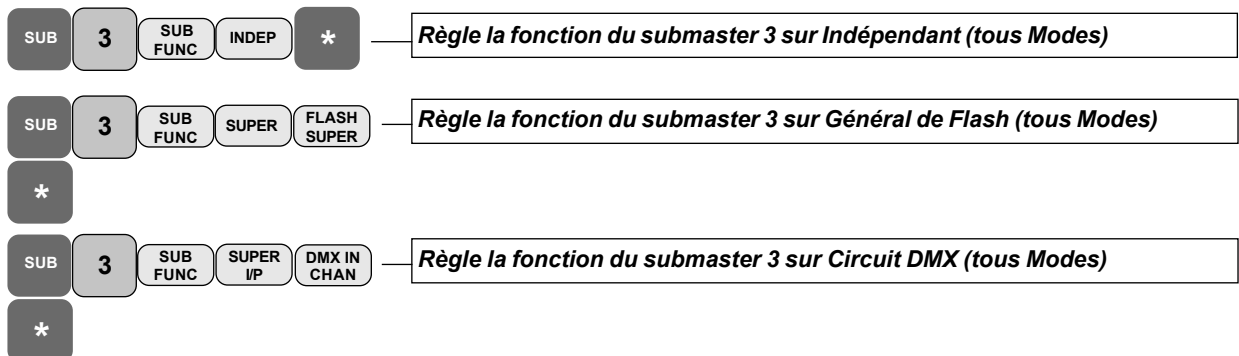
AUDIO THR (Audio Threshold/Seuil Audio) - Consoles Séries 500 seulement

Le potentiomètre du submaster contrôle la sensibilité de l'entrée Audio. L'entrée Audio peut servir à contrôler la progression d'un effet spécial. Les niveaux des submasters enregistrés sont ignorés. Un seul submaster peut servir de Général de seuil Audio.

MIDI RATI (Midi Ratio/Horloge Midi)

Le champ Submaster règle le nombre d'impulsions synchro MIDI que l'effet spécial doit compte avant d'aller au pas suivant. Les niveaux submaster enregistrés sont ignorés. Un seul submaster peut servir de Général d'horloge MIDI.

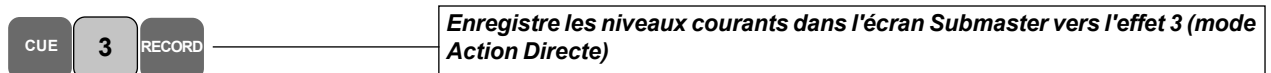
Vous pouvez régler la fonction du submaster au clavier en appuyant sur la touche **<SUB>** pour afficher l'écran Submaster. Sélectionnez ensuite le submaster au moyen de la trackball et en entrant les commandes comme dans les exemples suivants:

**Enregistrement rapide**

Pour enregistrer rapidement un submaster, appuyez sur **[SUB]**, puis sur le bouton Bump du submaster approprié. Cette opération ne "bump" pas réellement le submaster.

Copier des niveaux depuis un submaster

Pendant que vous êtes dans l'écran Submaster, vous pouvez sélectionner un submaster et copier les niveaux qui s'y trouvent au moyen de la touche **[RECORD]**. Vous pouvez aussi enregistrer les niveaux vers un effet, un effet spécial ou un groupe précis, comme ceci:





Enregistre les niveaux courants dans l'écran Submaster vers l'effet 3 (mode Ligne de commande)

Effacer un submaster

Pour effacer un submaster, appuyez sur <SUB> pour afficher l'écran Submaster. Sélectionnez le submaster en utilisant la trackball ou entrez le numéro de submaster et appuyez sur la touche de fonction {CLEAR}. Il vous est demandé de confirmer la demande en appuyant de nouveau sur {CLEAR}.



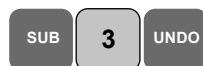
Efface le submaster mis en surbrillance (tous Modes)



Efface le submaster 3 (tous Modes)

Rendre le contrôle des circuits au submaster

Quand des circuits contrôlés par un submaster ont été "volés" par le Contrôleur de circuit, vous pouvez rendre le contrôle au submaster en amenant son potentiomètre à zéro puis en le remontant. Cependant, cela implique que vous devez d'abord régler le niveau intensité de tous les circuits du submaster à zéro. Vous pouvez rendre le contrôle au submaster en utilisant la touche [UNDO], comme dans l'exemple suivant. Ceci amènera le transfert des circuits sous contrôle au niveau existant qui est réglé par le potentiomètre du submaster.



Ramène les circuits "volés" par le contrôleur de circuits au submaster 3 (tous Modes)

Mettre à jour et ajouter des submasters

Si vous avez changé des niveaux de circuits dans un submaster en utilisant le Contrôleur de circuit, vous pouvez mettre ce submaster à jour au moyen de la touche [UPDDATE], comme ceci:



Met à jour le submaster 1 avec de nouveaux circuits, comprenant des niveaux de circuits qui n'existent pas déjà dans le submaster (tous Modes)



Met à jour le submaster 1, en excluant les niveaux de circuits qui ne sont pas déjà dans ce submaster (tous Modes)

Effets spéciaux

Un effet spécial est composé d'une série d'états lumineux, constitués de niveaux d'intensités et niveaux attributs. Chaque état lumineux est appelé un "pas d'effet". Vous pouvez dérouler une série de pas d'effets en combinant les modes de restitution afin d'obtenir différents niveaux de sortie pour les divers effets spéciaux: chenillards, constructions, scintillements, aléatoires.

Note: Les touches **[FX SEL]**, **[FX DIR]**, **[FX LOAD]** et **[FX STEP]** n'existent pas sur les consoles de la Série 300. Si vous êtes utilisateur d'une Série 300 et que vous devez utiliser les fonctions commandées par ces touches, servez-vous d'un clavier externe en vous basant sur le modèle de clavier qui se trouve à la fin de ce manuel pour simuler les touches. Sur les consoles Série 300, la touche **[FX TIME]** est indiquée **[FX RATE]**.

Numéroter les effets spéciaux et les pas d'effets

Chaque effet spécial comporte au moins un pas d'effet, qui est automatiquement créé au moment de la création d'un nouvel effet spécial. Vous pouvez créer jusqu'à 600 effets spéciaux (300 effets, sur les consoles de la Série 300), comportant chacun jusqu'à 99 pas d'effets. Les effets spéciaux sont numérotés de 1 à 600 (1 à 300) et les pas d'effets sont numérotés de 1 à 99.

L'effet spécial en cours

Display key



Appuyez sur la touche **<FX>** pour afficher l'écran des *Effets spéciaux (Effects Screen)*. Le dernier effet référencé (ou l'effet 1 si aucun effet spécial n'a été utilisé) est indiqué sur l'écran des *Effets spéciaux (Effects Screen)*. Le numéro de l'effet spécial apparaît en surbrillance sur le bandeau en haut de l'écran, écrit en blanc sur fond rouge. Pour changer l'effet spécial en cours, entrez le numéro de l'effet suivi de **[*]** ou bien utilisez les touches **[NEXT]** ou **[LAST]**.

L'écran des *Effets spéciaux (Effects Screen)* comporte deux fenêtres. La fenêtre supérieure règle le déroulement complet de l'effet spécial. La fenêtre inférieure règle le déroulement de chaque pas d'effet à l'intérieur de l'effet spécial.

Régler les propriétés de l'effet spécial en Mode Édition (Edit Mode)

Grâce aux touches de commandes, vous pouvez enregistrer des niveaux d'effet pour chaque pas d'effet et régler les propriétés de l'effet et du pas d'effet à partir de n'importe quel affichage, à l'exception des écrans *Configuration (Setup)*, *Archive* ou *Aide (Help)*. Lorsque l'écran Effet spécial est affiché, vous pouvez également modifier les propriétés de l'effet spécial de la manière suivante : maintenez d'abord la touche **[SHIFT]** appuyée puis déplacez la boule de commande pour faire passer les paramètres/propriétés du jaune (mode Non-édition) au vert (mode Édition), ensuite vous utiliserez la boule de commande pour surligner le champ à modifier (en blanc sur fond rouge). Vous pouvez alors éditer le champ sélectionné au moyen de la roue de niveaux ou des touches **[+]** ou **[-]**. Le clavier vous permet de donner une valeur à tous les champs de temps. Pour revenir aux réglages par défaut, appuyez sur la touche de fonction **{DEFLT}**. Pour revenir au mode Non-édition, appuyez sur **[*]**.



La touche de fonction **{EDIT STEPS/EDIT FX}** vous permet de passer de l'édition des propriétés de recouvrement de l'effet spécial (overall effect properties) à l'édition des pas individuels de l'effet spécial. Pour sélectionner un pas d'effet particulier, vous utiliserez la boule de commande ou les touches **[NEXT]** ou **[LAST]** pour le mettre en surbrillance.

Pour créer un nouvel effet spécial : appuyez sur la touche **[FX]**, entrez le numéro d'effet suivant et tapez **[*]**.



Crée l'effet spécial 2 et le pas d'effet 2.1, avec les paramétrages par défaut (tous Modes)

Régler les propriétés de l'effet spécial à partir du clavier

À l'intérieur d'un effet spécial, vous pouvez régler les propriétés communes à tous les pas d'effets, de la manière suivante:

Enregistrer du texte

Vous pouvez enregistrer un texte (via le clavier externe) avec chaque effet spécial pour permettre l'identification de l'effet, comme ci-dessous:



Ajoute une cartouche de texte "Tempête" ("Storm") à l'effet spécial 1 (tous Modes)

Type d'effet spécial

Un effet spécial peut être paramétré selon l'un des deux types suivants:

Chenillard (Chase): Apparition d'un seul pas à la fois. Un pas monte puis il redescend pendant que le pas suivant monte à son tour. Les pas sont mis en séquence selon leur direction.

Construction (Build): Un seul pas monte à la fois mais ensuite, au lieu de redescendre, il vient s'ajouter aux pas précédents qui sont restés en place. Une fois que tous les pas ont été montés, ils sont tous redescendus et l'effet est construit de nouveau.



Règle le type de l'effet spécial 1 sur Chenillard (Chase) (tous Modes)



Règle le type de l'effet spécial 1 sur Construction (Build) (tous Modes)

Direction de l'effet spécial

L'effet peut être paramétré pour aller dans l'une de ces quatre directions:

Avant (Forward): Les pas d'effet sont restitués en séquence, allant du pas d'effet ayant le numéro le plus petit à celui qui a le numéro le plus grand. Puis la séquence recommence à partir du pas ayant le numéro le plus petit.

Inverse (Reverse): Les pas d'effets sont restitués en séquence, allant du pas d'effet ayant le numéro le plus grand à celui qui a le numéro le plus petit. Puis la séquence recommence à partir du pas ayant le numéro le plus grand.

Rebond (Bounce): Les pas d'effet sont restitués en séquence, allant du pas d'effet ayant le numéro le plus petit à celui qui a le numéro le plus grand, puis ils redescendent du plus grand au plus petit. Une séquence identique recommence à partir du pas ayant le numéro le plus grand.

Aléatoire (Random): Les pas d'effets sont restitués dans un ordre aléatoire. Tous les pas sont joués une fois avant que redémarre une nouvelle séquence aléatoire.

Note: Pour paramétrer la direction de l'effet spécial sur les consoles Série 300, appelez <FX> et le mode Édition.



Règle la direction de l'effet 1 sur Rebond (tous modes)



Règle la direction de l'effet 1 sur Aléatoire (tous modes)

Mode

Le mode Propriétés contrôle la manière dont l'effet spécial est combiné avec d'autres effets et avec les autres registres de restitution et transferts. Cette propriété peut seulement être changée à partir de l'*affichage des Effets Spéciaux* en utilisant la boule de commande pour sélectionner le champ et la roue de niveaux ou les touches [+] ou [-] pour changer l'option. Le paramétrage est réglé d'origine en indHTP (HTP indépendant) mais vous pouvez choisir le réglage LTP (Priorité à la dernière action = Latest Takes Preference).

Niveau La propriété Niveau détermine de quelle manière les niveaux de circuits seront interprétés, comme ci-dessous:

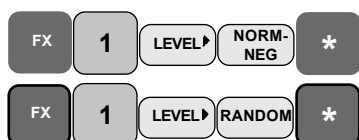
Normal: Les circuits des pas actifs sont réglés sur un niveau haut, les circuits des pas inactifs sont réglés sur un niveau bas.

Négatif: Les circuits des pas actifs sont réglés sur un niveau bas, les circuits des pas inactifs sont réglés sur un niveau haut.

Norm Nég: Les niveaux commencent avec la fonction Normal puis ils alternent entre Négatif et Normal à chaque cycle d'effets successif.

Nég Norm: Les niveaux commencent selon la fonction Négatif puis ils alternent entre Normal et Négatif à chaque cycle d'effets successif.

Aléatoire (Random): Les pas sont réglés de manière aléatoire à un niveau situé entre le niveau supérieur et le niveau inférieur.



Règle le niveau de l'effet spécial 1 sur Normal/Négatif (Tous modes)



Règle le niveau de l'effet spécial 1 sur Aléatoire (Tous modes)

Prochain effet spécial (Next FX)

Vous pouvez décider qu'un nouvel effet spécial commencera automatiquement à la fin de tout effet pour lequel la propriété S'arrêter après... (Stop After) est réglée sur Temps ou Cycles. La propriété Prochain effet spécial (Next FX) peut être paramétrée sur Off ou sur l'un des numéros d'effet spécial.



Fait automatiquement démarrer l'effet spécial 2 après la fin de l'effet spécial 1 (tous modes)

Temps de transfert

Lorsqu'un effet spécial est envoyé sur la restitution d'un effet spécial, le temps qu'il met pour atteindre son niveau d'arrivée dépend du temps de montée du transfert. Vous pouvez donner des valeurs comprises entre 0,01 secondes et 59 minutes 59 secondes.

Quand un effet spécial est stoppé, il disparaît dans le Temps de descente du transfert. Si vous envoyez un effet spécial à partir d'une préparation ou d'un sous-maître, les temps de transfert de l'effet à la montée et à la descente seront ceux qui sont assignés à cette préparation ou à ce sous-maître : les champs de l'effet spécial concernant la montée du transfert et la descente du transfert sont ignorés.



Règle à 1 seconde les temps de montée et de descente de l'intensité générale de FX 1

Attribution d'un profil

Vous pouvez attribuer un profil aux temps de transfert à la montée et à la descente. (Pour créer un profil, reportez-vous à la section 10 - Profils)



Règle le profil du transfert général/overall fade sur 3 (Tous modes)

Stoppe après... (Stop After)

Détermine ce qui arrive quand vous appuyez sur [FX STOP]. Les options sont les suivantes:

Arrêt effet spécial (FX Stop): L'effet spécial s'arrête et il est déchargé lorsque vous appuyez sur [FX STOP] pour sa restitution.

Charger effet spécial: L'effet spécial n'est pas déchargé avant qu'un autre effet soit chargé par-dessus la même restitution d'effet. Lorsque vous appuyez sur [FX STOP], l'effet est seulement mis en pause. Vous pouvez appuyer sur [FX GO] pour le redémarrer.

Dernier Pas: Lorsque vous appuyez sur [FX STOP], l'effet spécial continue normalement son cours jusqu'à ce qu'il atteigne le dernier pas d'effet. Il disparaît alors et s'arrête dans le temps indiqué par le champ Transfert à la descente (ou le temps de la mémoire ou du submaster).

Cycles: L'effet spécial s'arrête après le nombre de cycles précisé.

Temps: L'effet s'arrête après la durée indiquée.

	Règle l'effet 1 pour qu'il s'arrête après une pression sur [FX STOP] (tous Modes)
	Règle l'effet 1 pour qu'il s'arrête après 5 cycles (tous Modes)
	Règle l'effet 1 pour qu'il s'arrête après 5 secondes (tous Modes)

Contrôle de pas (Step Control)

Détermine de quelle manière la console sait lorsqu'elle doit prendre le prochain pas d'effet. Les options sont les suivantes:

Temporisé: Le temps des pas d'effet est contrôlé par l'horloge qui règle chaque pas avec *Step Time* (Temps du pas).

Manuel: Le temps des pas d'effets est contrôlé par [FX STEP].

MIDI: Le temps des pas d'effets est contrôlé à partir de l'entrée MIDI.

Audio: Le temps des pas d'effets est contrôlé depuis les voies des basses de l'entrée Audio (uniquement sur les consoles Série 500).

	Règle le contrôle de pas de l'effet spécial 1 sur Manuel (Tous modes)
	Règle le contrôle de pas de l'effet spécial 1 sur MIDI (Tous modes)

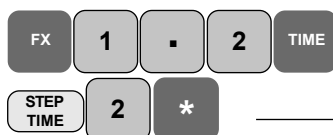
Valeurs de pas par défaut

Ce sont les valeurs par défaut qui sont appliquées d'origine à tous les pas d'effet. Elles se règlent dans la fenêtre des *Temps par défaut* de l'écran *Configuration personnalisée* (User Setup Screen). Dans la fenêtre *Pas d'effet* (Effect Step), les valeurs de pas par défaut s'affichent en noir dans le mode Édition. Vous pouvez forcer les valeurs par défaut de chaque pas séparément. Quand la valeur par défaut a été changée, la valeur apparaît en vert dans le mode Édition (edit mode).

Editing Effect Step Properties

Appuyez la touche {EDIT STEPS} pour modifier les pas d'effet. Sélectionnez le pas d'effet au moyen de la boule de commande et paramétrez la propriété de chaque pas d'effet. Appuyez sur la touche de fonction {APPEND STEP} pour ajouter un nouveau pas.

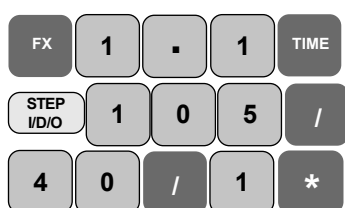
Temps du pas (Step Time)



Le temps du pas contrôle le temps qui s'écoule depuis le départ d'un pas jusqu'au déclenchement du suivant. Il peut être réglé entre 0 et 5 minutes. Les valeurs inférieures à 1 seconde peuvent être fixées en centièmes de seconde.

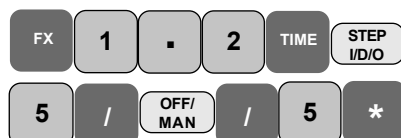
Règle le temps du pas 2 de l'effet spécial 1, sur 2 secondes (tous Modes)

Temps de Montée/Maintien/Descente (In/Dwell/Out Time)



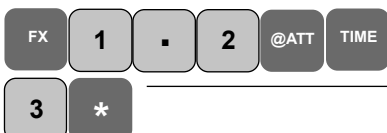
La propriété Montée (In) correspond au temps qui s'écoule depuis le départ de l'effet jusqu'à ce que les niveaux de circuits aient atteint leur niveau maximum. La propriété Maintien (Dwell) correspond au temps pendant lequel un pas activé est maintenu à son niveau d'arrivée. La propriété Sortie (Out) correspond au temps qui s'écoule depuis la fin du temps de maintien jusqu'à ce que les niveaux atteignent leur niveau le plus bas. Le temps total n'est pas nécessairement égal ou inférieur au temps du pas, ce qui permet de faire se chevaucher les pas. Chaque élément de temps peut être réglé entre 0 et 5 minutes.

Règle les temps de transfert pour le 1er pas de l'effet spécial 1, soit : montée = 1 min. 5 secondes, maintien = 40 sec., descente = 1 sec. (tous Modes)



Règle les temps de transfert pour le 2e pas de l'effet spécial 1, soit : montée = 5 sec., maintien = 0 (pas de temps de maintien), descente = 1 sec. (tous Modes)

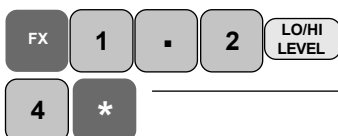
Temps de transfert de l'attribut



Le temps de transfert de l'attribut contrôle le temps nécessaire aux attributs pour changer s'il y a un changement sur le même appareil entre deux pas d'un même effet spécial. Ce temps peut être réglé entre 0 et 5 minutes.

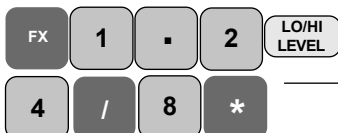
Règle le temps de transfert de l'attribut du 2e pas de l'effet spécial 1 à 3 secondes

Gradation haute/basse



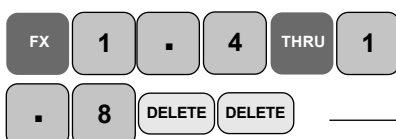
Gradue tous les niveaux des circuits réglés pour chaque pas. Peut être réglé entre 0 et 100%. La gradation haute fixe le pourcentage de niveau de circuit à utiliser pour la partie "on" du pas d'effet. La gradation basse fixe le pourcentage de niveau de circuit à utiliser pour la partie "Off" du pas d'effet.

Règle l'effet spécial 1, avec seulement le niveau bas du 2e pas à 40% (Ligne de commande et Mode direct à 1 chiffre)



Pour l'effet spécial 1, règle les niveaux bas et haut du 2e pas à 40% et 80% (Ligne de commande et Mode direct à 1 chiffre). Pour le Mode direct à 2 chiffres, entrez [4] [0]

Supprimer des pas d'effets



Quand l'écran des *Effets spéciaux* est affiché, vous pouvez supprimer des pas d'effets en mettant un pas d'effet en surbrillance avec la boule de commande ou par les touches [NEXT] ou [LAST] suivies de la touche de fonction {DELETE}. Vous pouvez aussi indiquer un pas d'effet ou une série à supprimer.

Supprime les pas d'effets 1.4 à 1.8 (Tous modes)

Copier un effet spécial



Vous pouvez dupliquer l'ensemble d'un effet spécial via la touche de fonction **{COPY FROM}**:

Copie les niveaux et les propriétés de l'effet 2 sur l'effet 7 (Tous modes)

Enregistrer des niveaux à l'intérieur d'un effet spécial

Lorsque vous paramétrez ou modifiez les niveaux ou les propriétés d'un pas d'effet ou bien les propriétés d'un pas complet, pendant que vous êtes dans l'écran des Effets spéciaux, ils sont automatiquement enregistrés dans cet effet. Vous pouvez aussi enregistrer des niveaux dans un effet à partir de l'affichage en cours (écrans Actif, Visualisation, Groupes ou Submasters).



Lorsque vous êtes dans l'écran Actif, Visualisation, Groupe ou Sous-maître: enregistre les niveaux actifs dans l'effet spécial 1, pas 2 (Modes Action directe)



Même opération en Mode Ligne de commande

Enregistrer des niveaux avec gradation

Lorsque vous enregistrez des niveaux dans un pas d'effet à partir des écrans Actif (Live), Visualisation (Preview), Groupe ou Sous-maître, vous pouvez enregistrer votre commande en lui adjoignant une gradation, en procédant ainsi:



Enregistre les niveaux en cours dans le pas d'effet 1.2 et applique les niveaux bas et hauts de 40% et 80% (Mode Direct à 1 chiffre). Pour le Mode Direct à 2 chiffres, vous devez ajouter un '0' aux niveaux de gradation.



Même opération pour le Mode Ligne de commande

Combiner les niveaux et les propriétés dans la commande Enregistrer

Lorsque vous êtes dans l'écran des Effets spéciaux, vous pouvez régler les propriétés de l'effet spécial et enregistrer les niveaux actifs dans le pas d'effet en cours ou dans un autre, en utilisant la touche **[RECORD]** au lieu de **[*]** quand vous réglez les propriétés du pas d'effet au clavier (Modes d'Action directe) ou en appuyant d'abord la touche **[RECORD]** (Mode Ligne de commande).

Utiliser les registres de restitution des effets spéciaux

Les registres de restitution des effets spéciaux servent à faire défiler une répétition d'états lumineux.

Appuyez sur **<LIVE>** pour afficher l'écran Affichage (Display). La fenêtre des Effets spéciaux dans l'écran d'état actif (Live State Screen) montre l'état des effets en cours et elle sert lors des restitutions d'effets spéciaux. Si l'écran d'état actif n'affiche pas la fenêtre des Effets spéciaux, appuyez sur **[SHIFT] <LIVE>** jusqu'à ce qu'elle apparaisse.

La restitution de l'effet spécial en cours

Le pas d'effet en cours apparaît en blanc sur fond gris. Vous pouvez changer la restitution de l'effet spécial actif en utilisant la touche **[FX SEL]** pour descendre la liste des restitutions ou **[SHIFT] [FX SEL]** pour remonter dans la liste.



Vous pouvez charger un effet spécial dans un ou plusieurs registres de restitution. Après chargement, la restitution est arrêtée et mise au pas 0. Les effets spéciaux qui étaient précédemment dans ce registre sont déchargés.



Charge l'effet spécial 1 dans le registre de restitution de l'effet actif (Action directe)



Même opération (Ligne de commande)

Vous pouvez charger un effet spécial dans le registre de restitution actuel ou dans un registre de restitution donné en utilisant la touche **[PB]** comme suit:



Charge l'effet spécial 1 dans le registre de restitution d'effet spécial 8 (Modes d'action directe)



Même opération (Mode Ligne de commande)

Exécuter un effet spécial



Pour déclencher le registre de restitution dans lequel est chargé un effet spécial, sélectionnez ce registre et appuyez sur **[FX GO]**.

Mettre en pause un effet spécial



Vous pouvez introduire une pause dans un effet spécial en cours de défilement en appuyant sur la touche **[FX PAUSE]**. Cette action arrête le cours des pas d'effet mais n'agit pas sur les temps de transfert et ne retire pas l'effet spécial du registre. Le champ du pas d'effet clignote en jaune pour indiquer les registres de restitution contenant un effet spécial en pause. Pour remettre un effet spécial en route, appuyez de nouveau sur **[FX PAUSE]**.

Faire défiler un effet spécial manuellement



Dans l'affichage des Effets spéciaux, vous réglerez le champ *Contrôle du pas (Step Control)* sur Manuel puis, une fois l'effet spécial chargé dans un registre de restitution, vous pouvez le faire défiler manuellement, pas à pas. Chaque pression sur **[FX STEP]** vous fera avancer au pas d'effet suivant.

Changer les propriétés d'un effet spécial en cours de défilement

Vous avez la possibilité d'augmenter ou de diminuer le temps de transfert ou le temps du pas d'un effet spécial en train de défiler grâce à la touche **[FX TIME]** et **[FX RATE]** sur les consoles Série 300, les touches de fonction **{FADE RATE}** ou **{STEP RATE}** et la roue de transfert sur les consoles comportant deux roues ou bien la roue des niveaux sur les pupitres qui n'en ont qu'une. En bougeant la roue de transfert (ou la roue des niveaux), vous ajusterez le temps de transfert ou la vitesse du pas de manière proportionnelle.



Change le temps de transfert de l'effet spécial qui se trouve dans le registre de restitution actif (Tous modes)



Change la vitesse du pas de l'effet spécial qui se trouve dans le registre de restitution actif (Tous modes)

Vous pouvez aussi changer le type et la direction d'un effet spécial en cours de restitution, en procédant comme suit:



Dans le registre de restitution d'effet actif, change le type de l'effet spécial en cours pour "Chenillard" (tous Modes)



Dans le registre de restitution d'effet actif, change le type de l'effet spécial en cours pour "Construction" (tous Modes)



Dans le registre de restitution d'effet actif, change le type de l'effet spécial en cours pour "Rebond" (tous Modes)



Dans le registre de restitution d'effet actif, change le type de l'effet spécial en cours pour "Inverse" (tous Modes)

Mise à jour des effets spéciaux

Vous pouvez mettre à jour le temps d'un pas d'effet et les temps de montée/maintien/descente, tels qu'ils sont définis par la roue des transferts (ou la roue des niveaux) et mettre à jour la direction et le type de l'effet spécial à partir du registre de transfert qui est en train de restituer cet effet, en utilisant la touche [UPDATE], comme dans l'exemple suivant:



Met à jour l'effet spécial 8 (tous Modes)

Stopper et décharger un effet spécial

Le fait de charger un nouvel effet dans un registre de restitution en retirera l'effet en cours. Vous pouvez arrêter un effet spécial et le décharger de n'importe quel registre de restitution via la touche [FX STOP] selon les indications ci-dessous : si le champ *Stop après...* (*Stop after*) est réglé sur [FX STOP] pour cet effet, vous appuierez sur la touche [FX STOP] pour l'arrêter et le décharger. Pour les autres réglages, Reportez-vous à la section *Stop after*.



Décharge l'effet spécial 1 du registre de restitution d'effets 5 (Modes Entrée directe)



Opération similaire, pour le Mode Ligne de commande

Vous pouvez également arrêter tous les effets spéciaux et les décharger de tous les registres de restitution grâce à la syntaxe suivante:



Vide tous les registres de restitution d'effets spéciaux (Modes Entrée directe)



Opération similaire, pour le Mode Ligne de commande



Sélectionne le registre de restitution 2 et vide l'effet qui s'y trouve (Modes Entrée directe)



Opération similaire, pour le Mode Ligne de commande



Vide les registres de restitution de leurs effets (Modes d'action directe)



Opération similaire, pour le Mode Ligne de commande

Utiliser les effets spéciaux dans les mémoires et les sous-mâîtres

Vous pouvez gérer les effets spéciaux avec des mémoires: attribuez à chaque effet une mémoire de début et une mémoire de fin. Reportez-vous à la section 5 - *Attribuer un effet spécial à une mémoire*.

Vous pouvez gérer les effets spéciaux avec des sous-mâîtres en attribuant un effet à un sous-mâître. En amenant le sous-mâître au-dessus de zéro, vous faites démarrer l'effet ; vous le stoppez en ramenant le sous-mâître à zéro. Reportez-vous à la section 6 - *Attribuer un effet spécial ou une Macro à un sous-mâître*.

Groupes

Les groupes sont employés pour sauvegarder des niveaux qui peuvent ensuite servir pour la construction de blocs, mais ils n'apparaissent pas sur la page mémoire. La seule manière d'envoyer des informations sur les groupes à la sortie de la console, c'est d'appeler les niveaux des groupes comme faisant partie d'une commande circuit et de les afficher dans l'écran *Actif (Live)* ou de les enregistrer dans un submaster, une mémoire ou un pas d'effet.

Groupes prédéfinis

Un certain nombre de groupes système qui fournissent des niveaux particuliers en direct (voir ci-dessous). Pour ramener un groupe prédéfini à son état par défaut, effacez-le.

ON console, ON 2...5 (consoles de télécommande) et ON télécommande manuelle règle les niveaux ON des circuits. Les valeurs sont des niveaux de circuits et sont prioritaires sur le champ % niveau ON (ON Level %) dans l'écran *Configuration personnalisée (User setup)*.

Affichage console, Affichage 2...5 (consoles de télécommande) règle les circuits qui apparaissent sur l'écran des niveaux si le champ *Formatage circuit (Channel Formatting)*, dans l'écran *Configuration personnalisée (User Setup Screen)*, est réglé sur *Afficher les groupes (Display Groups)*. Une valeur de FL (100%) annonce que les circuits seront affichés. Une valeur zéro indique que le circuit ne s'affichera pas.

Répartition Console, Répartition 2...5 (consoles de télécommande) fixe les circuits gérés par chaque console si le champ *Répartition des circuits (Channel Partitioning)* dans l'écran *Paramétrage de la conduite* est réglé sur ON. Une valeur de 100% (FULL) indique un circuit pouvant être contrôlé. Une valeur nulle (0) signale un circuit qui ne peut être contrôlé.

Note: Un circuit peut seulement être contrôlé par un utilisateur, il n'apparaîtra donc que dans l'un des groupes de répartition.

Général 1 & Général 2 règlent les circuits qui sont contrôlés par chaque Général. Une valeur de 100% (FL) signale un circuit contrôlé par le Général, une valeur nulle (0) indique que le circuit n'est pas contrôlé par le Général. Sur les consoles Série 300, vous pouvez paramétrer un seul groupe Grand Maître.

Registre de restitution 1 & Registre de restitution 2 règlent les circuits contrôlés par chaque séquenceur. Une valeur de 100% (FL) indique un circuit contrôlé par le potentiomètre de transfert, une valeur nulle (0) signale que le circuit n'est pas sous contrôle du potentiomètre de transfert.

Préchauffage règle le niveau de préchauffage des circuits, si le champ *Préchauffage Auto (Auto Preheat)*, dans l'écran *Paramétrage Conduite (Show Setup)* est mis sur ON. Les valeurs sont des niveaux de circuit.

Le groupe actif

Le groupe actif est la dernière référence de groupe présente dans l'écran *Groupe* ou le dernier groupe enregistré depuis un autre affichage. Le groupe en cours est affiché sur l'écran LCD.

Toutes les commandes d'enregistrement de groupe agissent sur un seul groupe. Si vous n'appelez pas de numéro de groupe, le groupe actif est utilisé. Une fois dans l'écran *Groupe*, les touches **[NEXT]** ou **[LAST]** vous permettent de vous déplacer dans les niveaux des groupes enregistrés.

Enregistrer des niveaux de groupes

Utilisez la touche **[RECORD]** pour enregistrer les niveaux fixés dans le groupe actif ou dans un groupe spécifique, de la manière suivante:



Enregistre dans le groupe actif les niveaux courants pris dans les écrans Actif (Live), Groupe, Mémoire/Visualisation (Cue/Preview), Submaster ou Effet spécial (Modes d'action directe)



Opération similaire, pour le Mode Ligne de commande



Enregistre dans le groupe 5 les niveaux actuels des écrans Groupe, Mémoire/Visualisation (Cue/Preview), Submaster ou Effet spécial (Modes d'action directe)



Opération similaire, pour le Mode Ligne de commande

Enregistrer une étiquette de texte pour un groupe

Pour faciliter l'identification d'un groupe à l'écran, vous pouvez enregistrer un texte grâce au clavier externe.



Ajoute le texte "Face" au groupe 8 (tous Modes)

Supprimer des groupes

La touche de fonction {DELETE} apparaît dans le *Menu Groupe* sur le LCD et supprime le groupe actif. Vous pouvez aussi effacer le groupe sélectionné en appelant son numéro, suivi de {DELETE}.



Supprime le groupe actif (tous Modes)



Supprime le groupe 4 (tous Modes)

Copier des niveaux à partir d'un groupe

Dans l'écran des *Groupes*, sélectionnez les niveaux désirés, puis, avec les commandes appropriées, enregistrez ces niveaux vers d'autres groupes, mémoires, submasters et effets spéciaux.



Enregistre les niveaux du groupe actif vers le groupe 5 (Mode d'action directe)



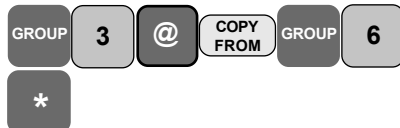
Opération similaire, pour le Mode Ligne de commande



Enregistre les niveaux du groupe actif vers le groupe 8 (Mode d'action directe)



Opération similaire, pour le Mode Ligne de commande



Copie les niveaux du groupe 6 vers le groupe 3

Groupes de référence et Mémoires de réglage

Les 750 premiers groupes peuvent servir de *groupes de référence*. Lors de la restitution, les valeurs des intensités et/ou des attributs provenant de groupes de référence sont obtenus à partir des groupes auxquels ils sont liés. Il en sera ainsi chaque fois qu'une mémoire, un sous-maître ou un pas d'effet est reproduit. Si, dans un groupe de référence, la valeur d'une intensité ou d'un attribut est changée, chaque mémoire, pas d'effet ou sous-maître utilisant ce groupe restituera les circuits qui lui sont liés avec leurs nouvelles valeurs.

Lorsqu'elle est utilisée pour enregistrer des positions de réglage (pan et tilt), cette fonction est appelée *Mémoire de réglage*. Pour référencer seulement les intensités ou attributs d'un groupe, insérez {INTS ONLY} ou {ATTS ONLY} dans

la commande d'attribution de groupe.

Vous pouvez régler un circuit ou un groupe de circuits aux niveaux spécifiés dans groupe donné en utilisant **[@] [GROUP]** dans la commande. La mémoire, pas d'effet ou sous-maître prend les niveaux du groupe de référence pour les circuits sélectionnés. Si vous changez de groupe, ce que vous avez enregistré changera de même.



Règle les circuits 1 à 10 aux niveaux fixés dans le groupe 8 (tous Modes)

Au lieu du numéro de groupe, vous pouvez repérer le groupe de référence grâce à l'étiquette de texte. Dans ce cas, vous utiliserez la commande **[@] [TEXT]** label pour identifier ce groupe.



Règle seulement les circuits attributs associés aux circuits 1 à 10 aux niveaux réglés dans le groupe étiqueté "Face" (tous Modes)

Macros

Les Macros vous permettent d'enregistrer puis de restituer une séquence de commandes que vous utilisez fréquemment. Vous pouvez les enregistrer à partir de n'importe quel affichage, puis les restituer grâce à une touche de restitution macro, une commande de restitution de macro, en attribuant la macro à une mémoire ou un submaster, en utilisant la palette macro optionnelle. Une fois enregistrées, vous pouvez voir et modifier les macros dans l'écran *Macros*.

La majorité des touches peuvent être enregistrées dans une macro. Vous pouvez également enregistrer les mouvements de trackball ou de souris mais avec une macro vous ne pourrez pas utiliser les potentiomètres de transfert ni aucune des roues. Vous devez utiliser le clavier numérique pour entrer les chiffres. Une macro ne peut appeler une autre macro.

Numéroté les macros

Vous disposez de 3 000 macros, numérotées de 0 à 2999. Les macros 951 à 964 sont réservées et correspondent aux macros P1 à P14. Vous pouvez y accéder via les touches **[P1]** à **[P14]** ou en appelant au clavier les macros 951 à 964.

Les macros 971 à 984 sont réservées et correspondent macros SP1 à SP14. Vous pouvez y accéder via les touches **[SHIFT] [P1]** à **[SHIFT] [P14]**.

Note: Les consoles Série 300, 520 et 510i donnent accès aux touches **[P1]** à **[P14]** et **[SHIFT] [P1]** à **[SHIFT] [P14]**. Les consoles 530 et 550 limitent les macros aux touches **[P1]** à **[P7]** et **[SHIFT] [P1]** à **[SHIFT] [P7]**. Sur toutes les autres consoles, les autres macros associées sont accessibles par le clavier numérique.

Les macros 891 à 894 sont réservées en tant que HHM1 et HHM4, les quatre macros qui peuvent être déclenchées via les touches F1 à F4 qui se trouvent sur les télécommandes optionnelles portables. Pour en savoir plus, reportez-vous à votre Manuel utilisateur ou à l'aide en ligne de votre écran. À partir de la télécommande du concepteur lumière, vous ne pourrez déclencher que HHM1 à HHM3.

Les macros 991 à 996 sont réservées en tant que macros LCD1 à LCD6. Sur les consoles 530 et 550, vous pouvez accéder directement à ces macros grâce aux touches de fonction de l'écran LCD central (ou, sur les consoles 520, vous accédez directement aux quatre premières macros en utilisant les touches non repérées situées au centre). Sur toutes les autres consoles, les macros 991 à 996 sont accessibles par le clavier numérique.

La macro 997 est réservée en tant que macro STOP. Vous y accédez par la touche **[STOP]** sur les consoles 310, 510i, 530 et 550 ou bien, sur les autres consoles, par le clavier numérique.

La macro 998 est réservée à la macro Utilisateur (USER macro). Vous la déclenchez au moyen de la touche **[USER]**.

Les douze touches sur le devant de l'écran LCD des Série 300 servent à déclencher les macros prééglées. Le logiciel détecte le nombre de moniteurs LCD et les macros prééglées, de la manière suivante:

1 Moniteur LCD - 12 macros numérotées 901 à 912	V1 - V12
2 Moniteurs LCD - 24 macros numérotées 901 à 924	V1 - V24
3 Moniteurs LCD - 36 macros numérotées 901 à 936	V1 - V36
4 Moniteurs LCD - 48 macros numérotées 901 à 948	V1 - V48

Note: Lorsque vous utilisez une palette macro, la première macro aura toujours le numéro 1001. Reportez-vous à *Utilisation d'une palette macro*.

La première fois que vous allumez votre console ou lorsque les macros sont vidées, les macros réservées ne contiennent aucun mouvement de touches, à part SP1 qui est pré-réglé avec la commande Imprimer l'écran.

Renseigner une Macro

Vous pouvez renseigner une macro depuis tout affichage, grâce à la combinaison de touches **[MACRO] {LEARN}**.



Enter keys, etc you want to learn in the macro.



Renseigne les frappes de touches ou les mouvements de trackball dans la Macro 1 (tous Modes)

Mais, avant de renseigner une macro, assurez-vous que vous êtes bien dans l'affichage à partir duquel vous voulez restituer la macro ou vérifiez que les frappes de touches que vous êtes en train d'apprendre vous amènent bien dans l'affichage adéquat.

Note: Les actions de la macro s'accomplissent pendant l'apprentissage. Une macro peut enregistrer jusqu'à 120 frappes de touches. L'apprentissage se termine automatiquement si vous atteignez cette limite.

Enregistrer une étiquette de texte pour macros

Pour faciliter l'identification de chaque macro à l'écran, vous pouvez enregistrer un texte grâce au clavier externe.



Enregistre l'étiquette texte "Flash" pour la macro 1 (tous Modes)

Effacer une macro

Les macros peuvent être effacées de n'importe quel affichage au moyen de la touche de fonction **{DELETE}**.



Efface la macro 1 (tous Modes)



Efface les macros 1 à 4 (tous Modes)

Appuyez de nouveau sur la touche de fonction **{DELETE}** pour confirmer la commande d'effacement.

Exécuter des macros

Les macros enregistrées peuvent être lancées manuellement, en liaison avec un sous-maître ou une mémoire, être exécutées à l'allumage de la console ou à un moment prédéfini, elles peuvent enfin être déclenchées lorsqu'elles reçoivent un signal d'entrée sur le port audio, MIDI, Aux ou Com. Les macros peuvent aussi être activées via la palette macro en option. Vous pouvez également régler une macro pour qu'elle sorte une chaîne ASCII lorsque la macro est déclenchée.

Les macros peuvent être exécutées à partir de tous les affichages, à part l'écran *Macro*.

Exécuter une macro manuellement

Lorsqu'une macro est exécutée, ses contenus agissent comme s'ils correspondaient à des appels de touches ou aux mouvements de la boule de commande.



Exécute la macro 1 (tous Modes)



Exécute la macro P1 (Macro 951)

Exécuter une macro à partir d'une mémoire ou d'un submaster

Une macro peut être liée à une mémoire ou un submaster et lancée automatiquement quand la mémoire est envoyée ou que le potentiomètre du sous-maître est monté au-dessus de zéro.



Commande l'exécution de la macro 8 lorsque la mémoire 3 est envoyée (tous Modes)

Attribue la macro 4 au submaster 2 (tous Modes)

En entrant le numéro de macro dans le champ *Mac* ou l'*écran Sous-maître*, vous pouvez attribuer le déclenchement d'une macro à l'un des submasters ou aux 12.

Exécuter une macro à l'allumage de la console

Vous pouvez régler une macro pour qu'elle soit envoyée à l'allumage de la console. Appuyez sur **<REPORT> {ADV SETUP} {SHOW SETUP}** pour afficher l'*écran Configuration conduite (Show Setup)* et sélectionnez le champ *Allumage Macro (Power-up Macro)* dans la fenêtre *Configuration Conduite (Show Setup)*. Entrez le numéro de la macro à lancer à l'allumage. La macro ainsi enregistrée se déclenchera automatiquement la prochaine fois que vous allumerez la console.

Exécuter des macros horaires

Vous pouvez régler jusqu'à quatre macros pour les faire démarrer et arrêter à des moments précis ou pour qu'elles soient exécutées à un intervalle de temps précis, à des jours précis. Appuyez sur **<REPORT> {ADV SETUP} {SHOW SETUP}** pour afficher l'*écran Configuration Conduite (Show Setup)*. Les macros horaires sont réglées dans la fenêtre *Macros horaires (At time Macros)*. Dans tous les modes, le format des dates est dd/mm/yy (jour/mois/année).

Vous fixerez les jours de la semaine en pointant avec une croix **[+]** (exécuter macro ce jour) ou un trait **[-]** (ne pas exécuter macro ce jour). Vous pouvez alors entrer la date et l'heure de départ, l'intervalle de temps (éventuellement), puis la date et l'heure d'arrêt, ainsi que le numéro de la macro à déclencher.

Utiliser une palette macro

Le logiciel supporte un certain nombre de palettes graphiques, parmi lesquelles les Intuos et la palette Concept 2012 A4.

Appuyez sur **<SETUP>** pour afficher l'*écran Configuration utilisateur*. Quand le champ *Palette macro* est réglé sur Intuos A4, Intuos A4 OS, Intuos A3 ou 2010 A4 et que les champs *Interface et Port réseau (Net Node and Port)* sont convenablement paramétrés, vous pouvez définir des macros et les activer à partir de la palette macro. Le nombre de macros qui peuvent être déclenchées à partir de la palette macro dépend du type de tablette et du réglage utilisé pour le champ *Mode dans l'écran Configuration personnalisée (User Setup)*.

Tablette A4, Mode Low = 200 macros	Tablette A4 OS, Mode Low = 320 macros
Tablette A4, Mode Med = 400 macros	Tablette A4 OS, Mode Med = 640 macros
Tablette A4, Mode High = 800 macros	Tablette A4 OS, Mode High = 1280 macros
Tablette A3, Mode Low = 400 macros	
Tablette A3, Mode Med = 800 macros	
Tablette A3, Mode High = 1600 macros	

Le bouton macro supérieur gauche sur la palette macro est prédéfini en tant que macro 1001. Tous les autres boutons de palette macro sont prédéfinis par rangées, de gauche à droite. Par exemple, le bouton macro en bas à droite, sur une palette de 800 macros est la macro 1800.

Vous pouvez activer chaque macro en touchant simplement le bouton macro à l'aide du crayon de la tablette ou du pointeur. Cela équivaut à presser l'une des touches "P" sur la console.

Macro déclenchée en MIDI

Appuyez sur **<REPORT> {ADV SETUP} {SHOW SETUP}** pour afficher l'écran Configuration de la conduite (Show Setup). Dans la fenêtre MIDI, attribuez un numéro de macro dans le champ Déclencher une macro (Trigger Macro). La macro est automatiquement déclenchée à la réception d'un message égal aux octets de déclenchement précisés dans le champ Octets de déclenchement (Trigger Bytes).

L'écran Macro

Pour afficher l'*écran Macro*, appuyez sur **<MACRO>**. La macro active est indiquée en blanc sur fond rouge. Les macros sont répertoriées en séquence, le texte de la macro et la séquence de touches figurant en regard de chaque macro. Vous pouvez parcourir la liste des macros en employant la boule de commande ou vous rendre directement à une macro en entrant **[MACRO] # [*]**. Cette commande vous permettra de créer une nouvelle macro en remplaçant **#** par un numéro de macro inutilisé.

Éditer une macro

Une fois dans l'*écran Macro*, vous sélectionnez l'une des macros réservées en appuyant sur la touche appropriée. Ainsi sélectionnée, la macro est mise en mode Édition. Il en est de même, quand vous sélectionnez une macro par la commande **[MACRO] # [*]**. Si vous sélectionnez une macro avec la boule de commande, vous devrez appuyer sur **[MACRO] [MACRO]** pour la mettre en mode Édition.

En mode Édition vous pouvez ajouter des mouvements de touches ou de trackball/souris à la suite de la séquence de touches courante. Le fait d'appuyer sur **[CLR]** pendant que vous êtes en mode Édition, supprimera la dernière touche de la séquence. Vous ne pouvez pas ajouter la touche **[CLR]** à la séquence de touches pendant l'édition bien qu'elle puisse être enregistrée pendant l'apprentissage de la macro.

Note: Quand le nombre de touches dans une séquence dépasse la capacité de l'écran, les touches qui sont en début de séquence n'apparaissent pas. La dernière touche à droite de la séquence de touches est toujours la dernière entrée. Le fait d'appuyer sur **[CLR]** efface toujours le dernier appel de touche. Quand les premières touches de la séquence ne sont pas affichées, un curseur blanc apparaît sur la gauche de la séquence pour signaler qu'elle comporte d'autres touches.

Les actions de touches ne s'effectuent pas pendant l'édition. Pour terminer l'édition, appuyez sur **[MACRO] [MACRO]**.

Profils

Les profils vous permettent de changer les caractéristiques des temps de transfert des mémoires et des effets spéciaux et l'affectation des niveaux entre les circuits et les sorties. Pour les mémoires, vous pouvez attribuer des profils de transfert séparés aux temps de transfert à la montée et à la descente et assigner un profil au temps de transfert de l'attribut. Pour les effets spéciaux, vous pouvez ajouter un profil au temps de transfert à la montée et à la descente de l'effet spécial (mais cela ne concerne pas les pas d'effet). Vous pouvez modifier les caractéristiques de transfert d'une intensité en attachant un profil à l'intensité en sortie de l'appareil et modifier les caractères des mouvement en attachant des profils à la sortie de l'attribut concerné.

Vous pouvez modifier les profils en incréments graphiques de 1% ou de 5%, ou par une ligne de commande. Vous pouvez aussi modifier des profils en utilisant des valeurs DMX (0-255) dans la ligne de commande.

Vous devez être dans l'écran *Profils* pour pouvoir les enregistrer, les visualiser et les éditer. Une fois enregistrés, les profils peuvent être attachés à des mémoires, des effets spéciaux ou des sorties.

Vous pouvez également acquérir un profil en utilisant l'un des deux séquenceurs pour créer un profil de transfert. Les caractéristiques des mouvements de potentiomètres sont calculés et attribués aux profils spécifiés pour un transfert à la montée, un transfert à la descente ou un transfert d'attribut, selon le cas. Un profil créé de cette manière peut être édité si nécessaire grâce à Fin d'édition (End Editing) ou Édition graphique (Graph Editing) et attribué à une ou plusieurs mémoires. (Reportez-vous à *Acquérir un Profil*)

10

Profils prédéfinis

Il existe deux profils prédéfinis. Ils ne peuvent être ni édités ni supprimés.

Profil 98 - Courbe S
Profil 99 - Square

L'écran des Profils

Appuyez sur **<MORE> {PROF DISP}** pour afficher l'écran *des Profils*. Pour visualiser un profil donné dans cet écran, tapez **[NEXT]** ou **[LAST]** ou parcourez la liste des profils avec la trackball. Vous pouvez aussi aller directement à un profil en entrant **[PROFILE] # [*]**.

L'écran *des niveaux (Levels Screen)* montre aussi l'affichage *Actif (Live)* pendant que l'écran des états indique l'affichage *Profils*.

L'affichage *Actif (Live)* apparaît encore dans l'écran des niveaux quand l'écran *d'état (state Screen)* indique l'affichage *Profils*. Aucune commande de contrôle des circuits ne vous permettra de changer les niveaux des circuits. Cependant, vous pouvez utiliser les potentiomètres des sous-maîtres, des transferts et des restitutions d'effets spéciaux pour modifier les niveaux de circuits et enregistrer le résultat dans les submasters, mémoires, groupes ou pas d'effet.

Le graphique d'un profil est représenté en pourcentage, avec les niveaux d'entrée en abscisse (X) et les niveaux de sortie en ordonnée (Y).

Créer un nouveau profil graphique

Les profils sont numérotés de 1 à 99. Pour créer un nouveau profil, entrez **[PROFILE] # [*]**, le signe # représentant un numéro de profil inutilisé.

Quand vous créez un nouveau profil, il commence comme une courbe linéaire (0% in = 0% out, 50% in = 50% out, etc.) que vous pouvez ensuite modifier, en utilisant Fin d'édition (end editing), Édition graphique (graph editing) ou une combinaison des deux.

Utiliser Fin d'édition (end editing)

La fonction Fin d'édition est d'abord conçue pour paramétrer les extrémités de la courbe de profil, mais vous pouvez aussi l'employer pour préciser la valeur d'un point de la courbe.

Chaque point final, chaque point rajouté, constitue un point d'ancrage pour une section de la courbe et apparaît en blanc, non en vert. Quand vous ajoutez un point, la courbe est redessinée de manière à ce qu'il y ait une ligne droite entre le nouveau point et le(s) point(s) d'ancrage le(s) plus proche(s).

entrée [@] sortie [*] crée un nouveau point d'ancrage sur le graphe: **entrée** est le nouveau pourcentage d'entrée, **sortie** est le pourcentage de sortie désiré pour la valeur d'entrée.

Note: La valeur d'entrée doit être divisible par 5.

	Fixe un point d'ancrage à 10% pour une entrée de 5% (Mode direct à 1 chiffre)
	Fixe un point d'ancrage à 12% pour une entrée de 5% (Mode direct à 2 chiffres)
	Fixe un point d'ancrage à 10% pour une entrée de 5% (Mode Ligne de commande)

Utiliser des valeurs DMX comme points

Lorsque vous fixez des points d'ancrage, vous pouvez utiliser des valeurs DMX plutôt que des pourcentages pendant la fin d'édition. Vous pourrez ainsi créer des courbes plus précises qu'avec des valeurs en pourcentage.

	Règle un point d'ancrage à une valeur DMX de 156 (environ 61%) pour une entrée de 50% (tous Modes)
	Règle un point d'ancrage à une valeur DMX de 160 pour une valeur d'entrée DMX de 150 (tous Modes)

Utiliser l'édition graphique



La fonction Édition graphique vous permet d'employer la boule de commande ou la souris pour mettre en surbrillance l'emplacement désiré afin d'insérer un point d'ancrage. La touche de fonction basculante **{END EDIT} {GRAPH EDIT}** vous permet de passer d'une fonction à l'autre.



Lorsque vous êtes dans le mode Édition graphique chaque point final et chaque point rajouté est un point d'ancrage pour une section de la courbe et s'affiche en blanc et non en vert. Quand vous ajoutez un point, la courbe est redessinée, tirant un trait entre le nouveau point et le(s) point(s) d'ancrage le(s) plus proche(s).

Pour ajouter ou déplacer un point, employez la boule de commande pour amener la surbrillance à l'emplacement désiré pour le point et appuyez sur **{INSERT POINT} {INSERT POINT}**. Une fois le point d'ancrage positionné, vous pouvez affiner sa valeur via les touches **[+]** et **[-]**. Pour effacer un point, appuyez sur la touche de fonction **{DELETE POINT}**.

Supprimer un profil

Pour supprimer un profil, vous devez vous trouver dans l'écran *Profil*. Si vous êtes en mode Édition graphique, appuyez sur la touche **{END EDIT}**, puis appuyez sur la touche de fonction **{DELETE PROF}** pour supprimer le profil actif ou sélectionnez un profil et appuyez sur **{DELETE PROF}**. Comme pour toute opération d'effacement, vous devrez confirmer l'opération: appuyez de nouveau sur **{DELETE PROF}** pour confirmer.



Supprime le profil courant (tous Modes)

Acquisition d'un profil

Vous pouvez créer des profils de transfert pour la montée, la descente et les attributs en choisissant l'un des deux séquenceurs, puis choisissez un numéro de profil et appuyez sur la touche de fonction **{LEARN}** dans le *Menu LCD Profil*, suivi de **[*]**. Pour démarrer l'opération d'acquisition du profil, vous enverrez la prochaine mémoire en appuyant sur **[GO X1]**, **[GO X2]** ou en amenant le potentiomètre de transfert concerné au-dessus de zéro.

Note: Un profil "acquis" de cette manière n'est pas attribué de manière permanente à la mémoire. Il ne sert qu'une fois, quand vous appuyez sur la touche **[GO X1]** ou **[GO X2]**.

Chaque mouvement du potentiomètre de transfert, y compris le temps de montée, de descente et tous les mouvements du potentiomètre quand il n'est pas à 0 ou à 100%, entrent dans le calcul des profils de transfert.

Note: Pendant l'acquisition, le texte PROFILE LEARN (Acquisition Profil) clignote en blanc sur fond rouge dans la *fenêtre d'état*. Sur les consoles de la Série 500, l'affichage LCD des restitutions montre les numéros de profils en cours d'acquisition et la barre de titre du moniteur indiquera PROFILE PP LEARN (Acquisition Profil PP) dans l'écran Profil.



Acquiert les profils de l'intensité et de l'attribut sur le registre de restitution 1 (tous Modes): 5 représente le profil à la montée et au transfert de l'attribut, 5 + 1 est le profil à la descente.



Acquiert les profils de l'intensité sur le registre de restitution 2 (tous Modes): 6 est le profil à la montée, 7 est le transfert à la descente. Le temps de transfert de l'attribut n'est pas concerné.



Note: Si le champ *Restitutions (Playbacks)*, dans l'écran *Configuration de la conduite (Show Setup)* est réglé sur Simple (Single) ou 2X Simple (Split Single) et que le registre de restitution 2 est sélectionné, un message d'erreur est émis.

Acquiert les profils intensité sur le registre de restitution 1 (tous Modes) : 3 est le profil du temps de descente, le temps de montée et l'attribut ne sont pas concernés.

Visualiser et éditer des profils acquis

Une fois le(s) profil(s) créé(s), vous pouvez le(s) visualiser et le(s) modifier dans l'affichage *Profil* en utilisant seulement *Fin d'édition (End Editing)*, comme vous l'avez vu précédemment.

Arrêter le processus d'acquisition

Vous pouvez arrêter une acquisition active sur l'un ou l'autre des registres de restitution, comme indiqué ci-dessous:



Attribuer des profils

Vous pouvez attribuer le même profil ou des profils différents au transfert à la montée, transferts des attributs et transfert à la descente, de la manière suivante:



Attribue les profils suivants à la mémoire 8: Profil 6 à la montée, profil 7 à la descente et utilise les transferts d'attributs s'il en existe déjà. Puis charge vers le registre de restitution X1 ou X2 selon la sélection (Modes d'action directe).



Même opération que précédemment pour le Mode Ligne de commande



Attribue le profil 4 au profil du transfert de l'attribut pour la mémoire 6 et charge vers le registre de restitution X1 ou X2 selon la sélection (Modes d'action directe)



Même opération que précédemment pour le Mode Ligne de commande

Annuler un Profil acquis

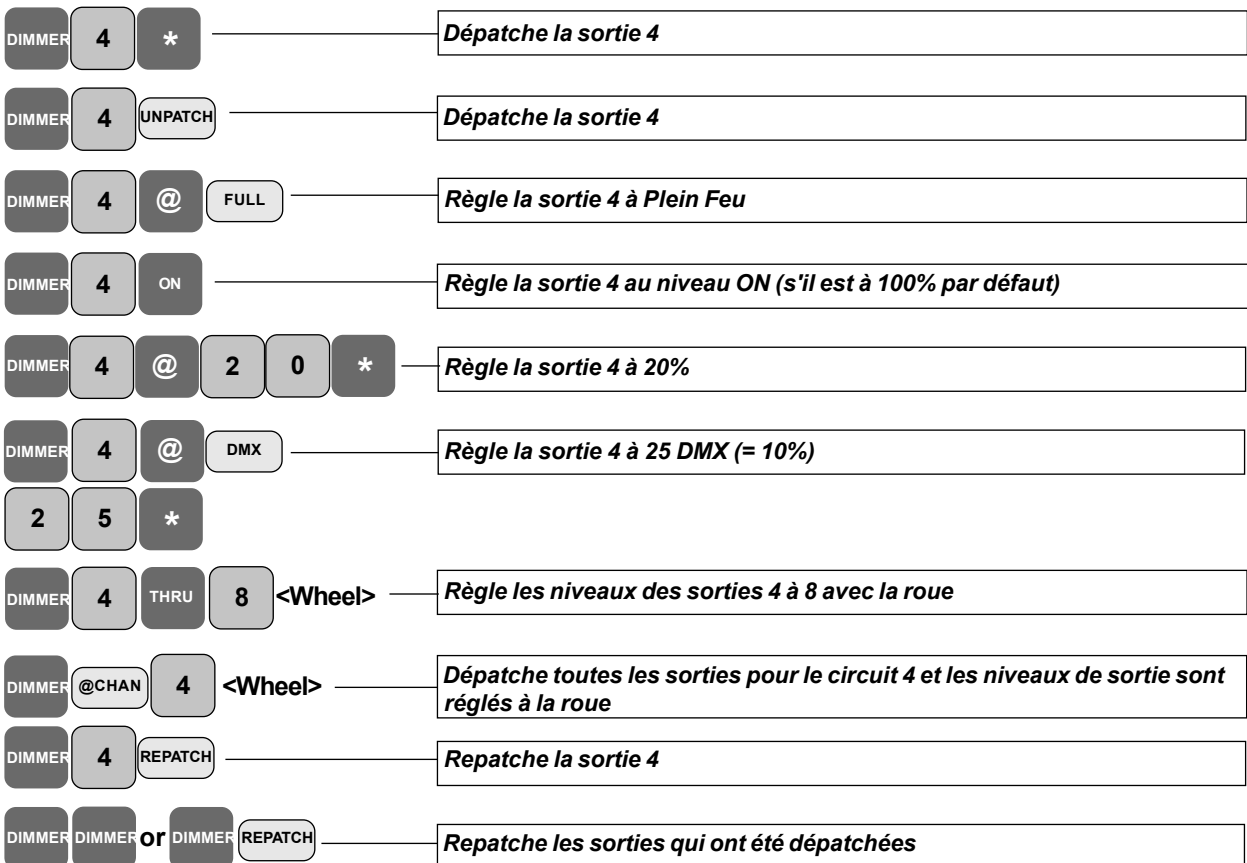
Vous pouvez annuler l'opération d'acquisition au moyen de la touche [UNDO]. Vous ramènerez ainsi le champ profil de la mémoire dans l'état précédant l'acquisition.



Annule la dernière action d'acquisition d'un profil

Contrôle direct de la sortie

Les niveaux de sortie peuvent être réglés directement à partir de la ligne de commande en dépatchant provisoirement la sortie, puis en réglant le niveau de sortie grâce à la ligne de commande ou à la roue de niveau. Lorsqu'il est dépatché, le niveau initial de sortie est paramétré sur le niveau du circuit dont la sortie a été dépatché. Les exemples suivants ne prennent pas en compte les différences dans les modes de commande, c'est-à-dire que, lorsque vous réglez les niveaux, la touche [*] n'est pas nécessaire pour les modes d'entrée directs et le deuxième chiffre de niveau n'est pas demandé en mode direct à 1 chiffre.



Lorsque des sorties sont dépatchées, un message d'avertissement "Gradateurs dépatchés" (DIMMERS UNPATCHED) s'affiche, en blanc sur fond rouge, sur tous les écrans sauf les écrans de configuration. Le niveau de pourcentage des sorties dépatchées apparaît en blanc sur fond rouge dans la fenêtre Statut.

Le contrôle direct de la sortie est aussi utilisé avec le logiciel *Console Reporter* pour dépatcher et repatcher les gradateurs à la suite d'un défaut de gradation. Les touches de fonction {SETUP} et {FILTER} sont employées avec *Console Reporter* pour paramétrer une scène en sauvegarde et pour filtrer les rapports de défaut spécifiques (reportez-vous à la section Console Reporter). Ces touches de fonction sont désactivées à moins que *Reporter* soit sélectionné sur ON dans l'écran *Paramétrage de la Console (Console Setup Screen)*.

Mode Auto

Présentation en Automode

Lorsqu'une lampe "lâche" pendant le spectacle, vous pouvez régler provisoirement en mode Auto de manière à ce que le contrôle de la lampe défaillante (source) soit transféré sur un ou plusieurs autre(s) circuit(s) de remplacement (destination). Le mode Auto vous permet d'appliquer un facteur de gradation pour compenser les différences d'intensité entre la source et les luminaires de destination.

Les fonctions de Automode vous permettent une mise à jour permanente de la conduite en incorporant les réglages provisoires faits dans ce mode.

Vous pouvez entrer au maximum 87 couples en mode Auto (destination et source) et inclure pour chaque couplage un facteur de gradation de 10% à 90% (en mode d'entrée à 1 chiffre) ou 1 à 99 (en mode d'entrée à 2 chiffres).

Quand vous paramétrez le remplacement d'un ou plusieurs circuits par un autre, ces circuits sont remplacés dans toutes les mémoires, sous-maîtres, groupes et effets spéciaux pendant le mode de restitution.

Utilisation du mode Auto

Lorsque vous appuyez sur **<MODE> {AUTOMOD}**, l'écran mode Auto s'affiche. S'il n'y a pas d'instructions de mode Auto, l'écran reste vide.

Les exemples suivants montrent comment paramétrer une instruction en mode Auto:

MORE **AUTOMOD**

8 **A-MOD FROM** 3 *

Règle le circuit 8 au niveau actif du circuit 3 sur une base HTP et règle le circuit 3 à zéro (tous Modes)

8 **A-MOD FROM** 3 @ 8 *

Règle le remplacement du circuit 3 par le circuit 8 à 80% de son niveau courant sur une base HTP (Mode direct à 1 chiffre)
Note: Pour le mode direct à 2 chiffres, la valeur 80% doit être entrée comme "80".

8 **A-MOD FROM** 3 THRU 5 *

Règle le remplacement des circuits 3 à 5 par le circuit 8 (tous Modes)

6 THRU 8 **A-MOD FROM** 5 *

Règle le remplacement du circuit 5 par les circuits 6 à 8 (tous Modes)

Note: Lorsqu'un appareil est couplé en mode Auto, tous les circuits attribués associés sont automatiquement couplés. Vous pouvez aussi mettre en mode Auto des circuits attribués ou intensité individuels au moyen de la notation décimale (c'est-à-dire: [3] [.] [1] {A-MOD FROM} [6] [.] [*]).

6 **A-MOD FROM** 6 @ +

3 *

Règle l'intensité du circuit 6 à 30%. Note: Pour le mode direct à 2 chiffres, la valeur "30%" doit être entrée comme "30".

A-MOD ON **A-MOD OFF**

Personnaliser l'écran du mode Auto

L'écran du mode Auto peut arranger l'affichage par ordre de Destination (par défaut) ou par ordre de Source. Appuyez sur la touche de fonction **{SOURCE ORDER}** pour afficher les circuits couplés dans l'ordre des sources. Appuyez sur la touche de fonction **{DEST ORDER}** pour ramener l'affichage à l'ordre par destination.

Note: Lorsque plusieurs circuits de destination sont couplés à un circuit source et que l'affichage se trouve par ordre de destination, les circuits destinataires dupliqués

Supprimer des circuits en mode Auto



Supprime le circuit destination 3 (tous Modes)

apparaissent en noir. De même, si plusieurs circuits sources sont couplés à un circuit destination et que l'affichage se trouve par ordre de sources, les circuits source dupliqués apparaissent en noir.

Vous pouvez supprimer des circuits destination de l'écran mode Auto ou bien supprimer tous les couplages du mode Auto grâce à la touche de fonction {DELETE}, comme suit:

Note: Lorsqu'un seul circuit destination est couplé avec un circuit source, le fait de supprimer ce circuit destination fera disparaître le circuit source de l'affichage (le circuit source n'étant plus couplé en mode Auto). Lorsque plusieurs circuits destination sont couplés à un circuit source et que l'un d'eux est supprimé, le(s) circuit(s) restant(s) reste(nt) couplé(s) au circuit source. En mode Auto, vous ne pouvez pas supprimer les circuits source de l'écran mode Auto.



Supprime le circuit source 3



Supprime de l'écran mode Auto toutes les entrées en mode Auto

Mise à jour de la conduite depuis l'écran mode Auto

Tant qu'ils restent en mode Utilisation du mode Auto (USE AUTOMOD), les circuits en mode Automatique qui sont affichés sur l'écran mode Auto resteront couplés. En appuyant sur la touche {A-MOD OFF}, vous supprimerez de la conduite les couplages en mode Auto. Vous pouvez constamment mettre à jour mémoires, sous-maîtres, groupes ou effets spéciaux depuis l'écran Actif (Live) en leur incorporant les couplages réglés dans l'écran Mode Auto, de la manière suivante:



Remet à jour les mémoire 1 à 8 depuis l'écran mode Automatique



Remet à jour les sous-maîtres 2 à 4 depuis l'écran mode Automatique



Remet à jour le groupe 3 depuis l'écran mode Automatique



Remet à jour l'effet spécial 5 depuis l'écran mode Automatique

Utiliser le mode Auto avec des appareils asservis

Puisque tous les circuits attributs associés, ainsi que les circuits des mémoires, sous-maîtres, groupes et effets spéciaux, sont automatiquement couplés, le mode Automatique peut être utilisé avantageusement pour le paramétrage des asservis. Par exemple, quand vous avez réglé les caractéristiques d'un asservi pour un appareil, vous pouvez coupler les valeurs de ses intensités et de ses attributs à d'autres asservis et à lui-même. De cette manière, mémoires, sous-maîtres, groupes et effets spéciaux utilisant les mêmes appareils asservis peuvent être réglés avec un minimum de manipulations de touches. Vous pouvez ensuite décider d'appliquer ces réglages à des mémoires, sous-maîtres, groupes et effets spéciaux, séparément ou en groupes, en employant la syntaxe décrite précédemment.

Événements déclenchés par Time code

Cette fonction est avant tout destinée à répondre aux exigences de la gestion des lumières en événementiel où l'accent est mis sur la restitution des conduites synchronisées en SMPTE et autres time codes audio ou vidéo. Le but est de créer une conduite lumière, intégrant des événements ?horodatés en SMPTE/SMPTE time-stamped?, qui puisse être utilisée avec une console 510i de Strand Lighting ou un pupitre lumière 310. La séquence des événements est basée sur des mémoires, des effets spéciaux, des macros et des sous-maîtres définis à l'avance.

Pour une seule conduite lumière, vous pouvez enregistrer jusqu'à 3 000 événements (1 000 événements sur les consoles de la série 300) permettant le déclenchement de mémoires, d'effets et de macros.

Fenêtre Restitution d'événements

La fenêtre Restitution d'événement (Event Playback) s'affiche sur l'écran d'état quand le champ Personnalisation de l'écran actif (Live Screen Layout), dans l'écran Configuration Personnalisée (User Setup Screen), est réglé sur Événement (Event), Restitution + Événement (PB + Event) ou Restitution + Événement + Transfert (PB + Event + FX). Cette fenêtre montre l'état courant des ?restitutions avec des time codes/time coded playbacks?. Le dernier événement déclenché apparaît, jaune en surbrillance. L'écran se déroule automatiquement pour afficher en continu au minimum l'événement en cours et le suivant.

Note: Lorsque vous réglez et modifiez des événements déclenchés par Time code, vous avez accès à la fenêtre *Visualisation Restitution d'événement (Event Playback Preview)* grâce à la combinaison de touches **<MORE> {EVENT LIST} {PLAYBACK}**. Bien que les deux fenêtres soient identiques, l'écran *Visualisation Restitution d'événement (Event Playback Preview Screen)* permet d'accéder au *menu Restitution événement (Event Playback Menu)* dans lequel vous pouvez contrôler l'horloge SMPTE interne et externe et les fonctions des pas d'événements.

Dans les deux fenêtres vous pourrez voir les temps, source et statut actifs de l'horloge sélectionnée, comme ci-dessous:

INTERNE: Horloge SMPTE interne contrôlant les événements.

EXTERNE: Les événements sont contrôlés par l'horloge SMPTE externe.

CONTROLE MANUEL: À la suite d'une défaillance de l'horloge externe, l'horloge interne a pris le relais (seulement si le champ Horloge: Contrôle manuel (Clock Override) est mis sur ON dans la fenêtre Options Time code de l'écran Paramétrage Conduite (Show Setup Screen).

NO CLOCK: L'horloge interne est incapable de prendre le contrôle, la fonction Horloge: Contrôle manuel (Clock Override) étant sur OFF.

HORLOGE: Le temps SMPTE actif (interne ou externe).

PAUSE: L'horloge s'est arrêtée quand la touche de fonction **{PAUSE CLOCK}** a été pressée (reportez-vous au Menu Restitution événement (Event Playback Menu).

nnf: Modules/Frames par seconde = 24f, 25f, 30f (drop) ou 30f (non-drop).

SMPTE : Type de l'horloge (SMPTE ou OFF).

START: Time code que l'horloge doit atteindre avant de démarrer la restitution.

STOP: Time code après lequel l'horloge arrête de restituer les événements.

Note: Le champ *Source*, situé dans la fenêtre des *Options Time code* de l'écran Paramétrage conduite, doit être réglé sur SMPTE avant utilisation de l'horloge interne ou externe. De plus, le champ Transfert d'index (Frame Rate) doit être réglé de manière appropriée et le champ de l'interface SMPTE réseau (SMPTE Net Node) doit être sur LOCAL ou sur le nom de l'interface réseau approprié.

La liste des événements

La liste des événements, qui est affichée quand vous appuyez sur **<MORE> {EVENT LIST}** vous permet de personnaliser et de modifier les restitutions d'événements. Le Menu *LCD Liste des Événements (Event List LCD Menu)* permet d'accéder à la fenêtre *Prévisualisation de la restitution des Événement* qui est identique à la fenêtre *Restitution Événement* ci-dessus.

Format du Time code

Le format de l'horloge SMPTE interne et externe est le suivant:

HH : MM : SS : FF dans lequel

HH = Heures (0-23)

MM = Minutes (0-59)

SS = Secondes (0-59)

FF = Frames (0-23, 0-24, 0-29 drop or 0-29 non drop)

Quand l'horloge SMPTE externe est en service, l'horloge interne est lui est automatiquement synchronisée.

L'événement actif

L'événement actif apparaît sur la liste des Événements, en blanc sur fond rouge. Vous pouvez sélectionner un événement particulier pour l'éditer au moyen de la boule de commande.

Édition de la liste des Événements

Vous pouvez éditer le champ *Mémoire (Cue)* et *Commande* dans la *Liste des Événements* en utilisant les commandes qui sont décrites plus bas ; vous pouvez également modifier les champs en appuyant d'abord la touche **[SHIFT]** et en utilisant la boule de commande pour changer les champs du mode "non-édité" (en jaune) au mode "édité" (vert), puis en sélectionnant le champ à éditer au moyen de la boule de commande. Dans le champ *Mémoire (Cue)*, vous pouvez entrer un numéro de mémoire au clavier ou utiliser la roue des niveaux pour insérer un numéro dans le champ. Dans les champs *Commande*, vous pouvez utiliser la roue des niveaux pour régler la commande de départ (F, S ou M) ou d'arrêt (f ou s) et le clavier ou la roue pour régler le numéro d'effet, de sous-maître ou de macro. Une fois l'édition terminée, vous pouvez revenir au mode "non-édité" en appuyant sur **[*]**.

Note: Pour l'édition de time codes, reportez-vous à *Éditer des Time codes*.

Menu Liste des événements

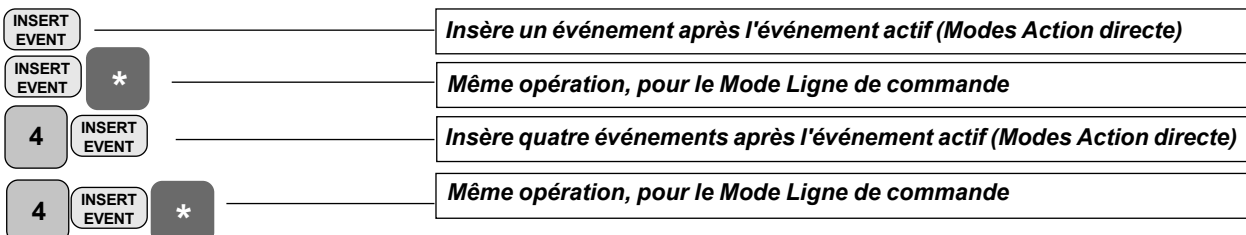
Le Menu LCD *Liste des événements (Event List LCD Menu)* affiche les événements sélectionnés pour édition de leurs temps dans la *liste des événements (Events List)*.

Note: Si un seul événement est sélectionné dans la Liste des événements, le PREMIER et le DERNIER numéro d'événements sont les mêmes. S'il n'y a pas eu de sélection de faite, le PREMIER et le DERNIER numéro sont indiqués comme 0, le time code apparaît comme 00:00:00:00. Les temps des événements dupliqués sont terminés par une lettre, par exemple : 11:22:33:44a et 11:22:33:44b. Neuf événements dupliqués sont autorisés au maximum.

Insérer et supprimer des événements déclenchés par Time code

Avec les touches **{INSERT EVENT}** et **{DELETE EVENT}** vous pouvez insérer ou supprimer des événements de la Liste des événements.

Quand vous insérez un événement, celui-ci est ajouté à la liste des événements, après l'événement actif (en surbrillance), au même time code que celui de l'événement courant. Les événement suivants sont renumérotés. Vous pouvez insérer simultanément jusqu'à neuf nouveaux événements, en ajoutant un numéro avant la commande **{INSERT EVENT}**.



Si aucun événement en time code n'est sélectionné pour édition (reportez-vous à *Éditer des Time codes*), vous créez un nouvel événement réglé sur le temps SMPTE actif en appuyant sur la touche **{RECORD CLOCK}**.

RECORD
CLOCK

Insère un événement (tous Modes)

Vous effacerez l'événement actif (en surbrillance) de la Liste des événements (Events List) en appuyant sur **{DELETE EVENT}**. Vous pouvez aussi préciser un événement particulier ou une série d'événements à supprimer en faisant précéder la commande **{DELETE EVENT}** d'un numéro d'événement ou d'une série de numéros d'événements. Quand un ou plusieurs événements sont supprimés, les événements suivants sont automatiquement renumérotés.

4

DELETE
EVENT

Supprime l'événement 4 (tous Modes)

2

THRU

4

DELETE
EVENT

Supprime les événements 2 à 4 (tous Modes)

Ajouter et retirer les Textes des événements déclenchés par Time code

TEXT

Scène de
l'apparition

*

Ajoute le texte 'Scène de l'apparition' à l'événement actif (tous Modes)

TEXT

*

Retire la cartouche de texte de l'événement actif (tous Modes)

Attribuer une mémoire à un événement

CUE

4

4

4

*

Attribue la mémoire 444 à l'événement actif (tous Modes)

CUE

*

Supprime la mémoire attribuée à l'événement actif (tous Modes)

Vous pouvez attribuer une mémoire à un événement ou effacer une mémoire attribuée à un événement de la manière suivante:

Attribuer un effet spécial, un sous-maître ou une macro à un événement

Vous pouvez utiliser les deux champs de commandes de la *Liste des Événements (Event List)* pour attribuer le départ et l'arrêt des effets spéciaux, la montée ou la descente d'un sous-maître avec les touches contextuelles ou l'exécution d'une macro à des événements particuliers, comme indiqué. Une commande est automatiquement attribuée à la première commande non attribuée (CMD1 ou CMD2) ou bien elle prend la main si la commande est déjà attribuée.

FX

3

*

Attribue le départ de l'effet spécial 3 à l'événement actif (tous Modes)

FX

.

3

*

Attribue l'arrêt de l'effet spécial 3 à l'événement actif (tous Modes)

SUB

8

*

Attribue la montée de la touche contextuelle 8 à l'événement actif (tous Modes)

SUB

.

8

*

Attribue la descente de la touche contextuelle 8 à l'événement actif (tous Modes)

MACRO

9

*

Attribue la macro 9 à l'événement actif (tous Modes)

Enregistrer des événements en temps réel

Vous pouvez attribuer des effets spéciaux, des registres et des macros à des événements particuliers en faisant précéder les commandes ci-dessus par le numéro d'événement. Pour supprimer une attribution de l'un de ces éléments, ne mentionnez pas son numéro.

L'horloge SMPTE étant réglée et en fonctionnement, toutes les mémoires et commandes étant attribuées, vous pouvez régler les time codes pour chaque mémoire et/ou commande en temps réel: mettez chaque événement en surbrillance et appuyez sur la touche de fonction **{RECORD CLOCK}** à l'instant où vous voulez faire démarrer l'événement.

Vous pouvez éditer des time codes avec les touches de fonction du Menu *Édition des temps* (*Edit Times Menu*) ou en utilisant la ligne de commande. Dans les deux cas, vous devez sélectionner les time codes à éditer.

Sélectionner des time codes pour les éditer

Pour l'édition de time codes, Vous pouvez sélectionner un événement dans la *liste des Événements* (*Event List*). Les time codes sélectionnés ressortent en blanc sur fond rouge.



Sélectionne l'événement 3 pour l'édition de time code (tous Modes)

Lorsque plusieurs événements doivent être déclenchés en même temps, ou doivent être calés dans la même période de temps, vous pouvez sélectionner les événements via la touche **[THRU]**, comme ceci:



Sélectionne les événements 1 à 3 pour éditer les temps (tous Modes)

Utiliser le Menu LCD Édition des temps

Pour éditer les time codes des événements sélectionnés, appuyez sur la touche de fonction **{EDIT TIMES}** qui affichera le Menu *LCD Édition des Temps* (*Edit Times LCD Menu*). Vous trouverez dans ce menu les touches de fonction qui vous permettront de régler et d'éditer les time codes (voir ci-dessous). Appuyez sur **{BACK}** pour revenir sur le Menu *Liste des événements* (*Event List Menu*).

+HH

Ajoute une heure à tous les time codes sélectionnés

+MM

Ajoute une minute à tous les time codes sélectionnés

+SS

Ajoute une seconde à tous les time codes sélectionnés

+FF

Ajoute un index à tous les time codes sélectionnés

+5FF

Ajoute cinq index à tous les time codes sélectionnés

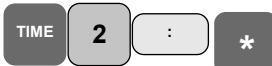
Lorsque vous appuyez sur **[SHIFT]**, les touches de menu se changent en touches de décrémentation.

Éditer les événements déclenchés par time codes au moyen de la ligne de commande

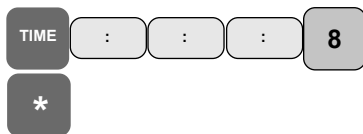
En appuyant /Le fait d'appuyer sur la touche quand les événements sont sélectionnés pour l'édition de temps, un Menu *LCD Édition des temps* (*Edit Times LCD Menu*) différent s'affiche et le mot **TIME CODE** s'inscrit sur la ligne de commande. Vous pouvez alors entrer les time codes au clavier, régler les temps de départ et d'arrêt et copier ou déplacer les temps de départ des événements sélectionnés:



Règle le time code pour les événements sélectionnés : 01:02:03:04 (tous Modes)



Change le temps des événements sélectionnés à 2 heures (tous Modes)

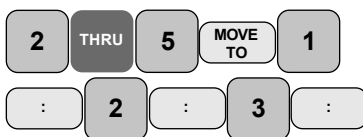


Change les index des événements sélectionnés à 8 (tous Modes)

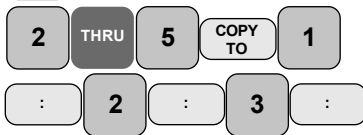
Déplacer ou copier des événements avec les commandes des éditions de temps

Cette fonction permet de déplacer un bloc d'événements vers un nouveau temps de départ ou de le répéter en un point spécifique de la conduite.

Note: Si d'autres événements sont temporisés pour se produire dans la période de temps des événements déplacés ou copiés, ils se mélangent avec eux. Si les événements prennent place exactement au même moment, ils sont réglés comme des temps dupliqués (suivis d'une lettre minuscule).



Déplace les événements 2 à 5 vers un nouveau temps de départ de 01:02:03:04 (tous Modes)

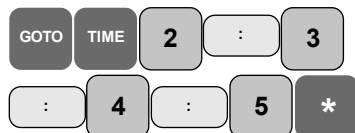


Copier les événements 2 à 5 vers un nouveau temps de départ de 01:02:03:04 (tous Modes)



Rechercher des événements en utilisant les commandes des time codes

Vous pouvez utiliser la commande édition de temps pour rechercher l'occurrence d'un événement à un moment donné, en utilisant les touches [GOTO] et [TIME]:

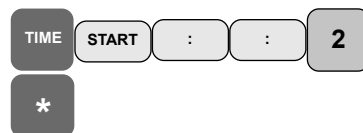


Sélectionner le(s) événement(s) chronométré(s) pour se produire exactement à 02:03:04:05. Une marque (>) est placée sur le premier événement qui sera déclenché à ce moment

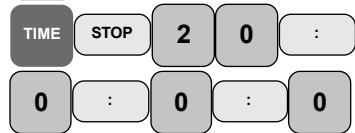
Note: S'il n'y a pas d'événement prévu pour se produire au temps sélectionné, l'événement suivant est sélectionné. S'il n'y a pas d'événement chronométré à cette heure ou après, c'est le dernier événement de la liste qui sera présenté.

Régler les temps de départ et de fin de restitution de l'événement

Les exemples ci-dessous montrent de quelle manière régler les temps de départ et de fin de restitution de l'événement. Vous pouvez entrer ces temps pour toute la conduite, pour des événements précis ou une série d'événements.



Règle le temps de départ de la restitution à 00:00:02:00 (tous Modes)



Règle le temps de fin de restitution de l'événement à 20:00:00:00 (tous Modes)



Sets event playback start time to event 1 time (All Modes)



Règle les temps de départ et de fin de la restitution d'événement pour les événements 1 à 3 (tous Modes).
Dans cet exemple, les touches {START} et {STOP} ont le même effet.



Règle le temps de fin de la restitution de l'événement à 23:59:59:29 (tous Modes)

Régler/Réinitialiser l'horloge interne

Appuyez sur la touche de fonction {PLAYBACK} pour afficher la fenêtre *Restitution événement (Event Playback)*. Quand l'horloge est INTERNE ou *PAUSE*, la touche de fonction {SET CLOCK} permet d'afficher le Menu *LCD Réglage de l'horloge (Set Clock LCD Menu)* montrant les touches de fonctions utilisées pour incrémenter ou décrémenter le temps de l'horloge:



Ajoute une heure au temps de l'horloge interne



Ajoute une minute au temps de l'horloge interne



Ajoute une seconde au temps de l'horloge interne



Ajoute un index (Frame) au temps de l'horloge interne



Ajoute cinq index (Frame) au temps de l'horloge interne

Quand vous appuyez sur [SHIFT], les touches du menu deviennent des touches de décrément.



Remet l'horloge interne à zéro: 00:00:00:00

Lorsque le Menu Régler l'horloge (Set Clock Menu) est affiché, vous pouvez aussi régler l'horloge depuis la ligne de commande: le fait d'appuyer sur la touche [TIME] entre CLOCKTIME sur la ligne de commande.



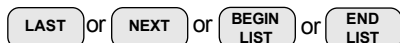
Règle le temps de l'horloge à 02:03:04:05 (tous Modes)



Se déplacer manuellement à travers les événements, pas à pas



and



En sélectionnant {PAUSE CLOCK} vous arrêtez l'horloge interne ou externe au moment du dernier événement déclenché. Le fait d'appuyer sur la touche de fonction {STEP} déclenche manuellement l'événement suivant et sélectionne le prochain événement à déclencher. L'horloge *EN PAUSE* met un événement donné en surbrillance avec la touche [SHIFT] et les touches de fonction {LAST}, {NEXT} {BEGIN LIST} ou {END LIST} pour déplacer la surbrillance vers le haut ou vers le bas de la liste des événements.

Vous pouvez utiliser la touche de fonction {UNBUMP ALL} pour désactiver tous les sous-maîtres des touches contextuelles (Bump keys) ou la touche de fonction {STOP FX} pour arrêter tout effet spécial en cours.

510i ou 310 Show Controller/Backup

Introduction

Le 510i et le 310 sont des racks 19 pouces destinés à répondre aux exigences du marché de l'événementiel qui, en matière d'éclairage, réclame la restitution répétée de conduites contrôlées par l'un des moyens suivants:

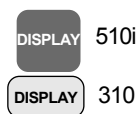
1. SMPTE Time codes audio ou vidéo
2. MIDI Show contrôleur
3. Contact Fermeture Entrée/Entrées Fermeture par contact
4. Horloge interne
5. Restitution manuelle

Le 510i et le 310 peuvent aussi restituer des conduites enregistrées sur les consoles GSX et LBX. Le chapitre Événements déclenchés par Time code décrit la possibilité de créer, sur une console de la série 300 ou 500, une conduite lumière basée sur des événements chronométrés en SMPTE.

De plus, puisque la configuration des applications et la capacité circuits est identique sur toutes les consoles des séries 500 et 300, les 510i et les 310 peuvent leur servir d'unités de secours synchronisées compactes et économiques (reportez-vous à la section *Tracking Backup*).

Interface utilisateur

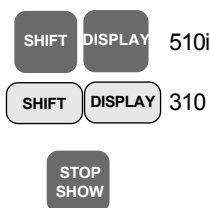
Avec leur tableau de commande les contrôleurs offrent l'interface utilisateur minimum nécessaire pour gérer les fonctions de restitution de *GeniusPro*, *Lightpalette*, *Tracker*, *CommuniquéPro* et *Networker*. Pour accéder aux autres fonctions des logiciels, (en particulier le paramétrage de la conduite, l'édition et la sauvegarde) vous devez employer un clavier externe et un moniteur ou une unité de contrôle à distance.



Un affichage LCD sur le panneau avant et un écran tactile sur le 310 offrent tous les affichages et touches de fonction associées qui sont nécessaires à la gestion des fonctions de restitution du système. L'affichage des Macros apparaît à la mise en route. Cependant vous pouvez sélectionner d'autres affichages en utilisant la touche **{DISPLAY}** (510i) ou bouton tactile sur le 310 pour aller dans les différents softkey menus:

MACRO, SUBS, BROWSE, EVENT, PLAYBACK, BACKUP, SETUP, retour au menu MACRO, etc..

Vous accédez au menu LCD Macro depuis tout autre menu grâce à la combinaison de touches **[SHIFT] [DISPLAY]** (510i) ou les touches tactiles (310).



Un bouton-poussoir **[STOP SHOW]** vous permet d'arrêter la conduite et d'appliquer un état lumineux préprogrammé. Cette panel key est protégée d'une opération accidentelle et flashe quand elle est sélectionnée. L'opération de la clé est liée à la macro 997 et à la touche **[STOP]** sur les Série 500. La LED de la touche **[STOP SHOW]** flashera si un mode de touche **[STOP]** est sélectionné, à savoir : BLACKOUT, STOP ATTS ou STOP ATTS + BLACKOUT

En cours de restitution, vous pouvez interdire tout usage non autorisé des panel Keys (sauf **[STOP SHOW]** et le clavier externe s'il y en a un) grâce à une keyswitch avec clé amovible. Lorsqu'il est verrouillé, cette condition est affichée sur l'écran LCD, la LED de keyswitch est éclairée et l'affichage LCD diminue d'intensité.

Quatorze panel keys macro, **[P1]** à **[P14]** (510i) ou touches de l'écran tactile (310), lorsqu'elles sont opérées avec, et sans que la touche **[SHIFT]** soit enfoncée, appliquera l'une des vingt-huit états macro pré-réglés. La touche de l'écran tactile est liée à la macro 998.

La touche **[CLR]** sert permet d'annuler la dernière commande.

Affichage Macro



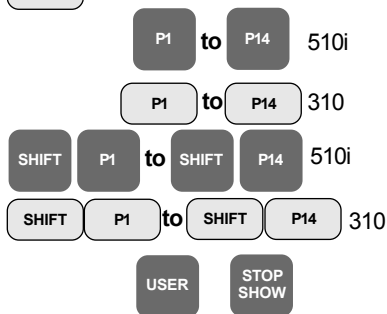
Le Menu *LCD Macro (LCD Macro Display)* permet de voir et de restituer des séquences de commandes enregistrées au préalable sur une console Série 500 ou Série 300 (reportez-vous à la *section 9 - Enregistrer et utiliser les Macros*). Vous pouvez afficher en même temps jusqu'à huit macros sur l'affichage LCD. La macro sélectionnée est identifiée par le signe > après son numéro de macro. Appuyez sur **[SHIFT] [DISPLAY]** depuis tout autre écran, pour faire apparaître l'affichage *LCD Macro*.

Les macros individuelles peuvent être sélectionnées dans l'affichage Macro et peuvent être exécutées en utilisant les touches de fonction, comme suit:

LAST	Sélectionne la macro précédente dans la liste des macros
NEXT	Sélectionne la macro suivante dans la liste des macros
MACRO -100	Soustrait 100 de la macro active (lorsque c'est possible/nécessaire) et affiche cette nouvelle macro comme la macro active
MACRO +100	Ajoute 100 à la macro active et l'affiche comme macro active (lorsque c'est possible/nécessaire)
FIRST MACRO	Sélectionne la première macro comme macro active
RUN	Exécute la macro sélectionnée

Lorsque la touche **[SHIFT]** est appuyée, une autre série de touches de fonction LCD s'affichent comme ci-dessous:

LAST 8	Affiche les huit macros précédentes
NEXT 8	Affiche les huit macros suivantes



Note: Le fait d'appuyer sur **[P1]** à **[P14]** sélectionne les macros 951 à 984 et les exécute. En appuyant sur **[SHIFT] [P1]** à **[SHIFT] [P14]**, vous sélectionnez SP1 à SP14 et les macros 971 à 984 s'exécutent. Les 28 macros peuvent être sélectionnées et exécutées depuis l'affichage des macros comme il est décrit plus haut. Le fait d'appuyer sur la touche **[USER]** exécute la macro 998. En appuyant sur la touche **[STOP SHOW]**, c'est la macro 997 qui s'exécutera.

Affichage des sous-maîtres

Le Menu *Sous-maîtres* permet de visualiser et de restituer les sous-maîtres enregistrés auparavant sur une console Série 500 et Série 300 (reportez-vous à la *section 6 - Enregistrement des sous-maîtres*).

L'affichage montre huit sous-maîtres à la fois, depuis la page des sous-maîtres qui est sélectionnée. À côté du sous-maître, sont affichés son numéro, le niveau, le texte et la macro associée. Le sous-maître actif sélectionné est identifié par le signe > qui suit son numéro.

Les touches de fonction LCD vous permettent de feuilleter les pages des sous-maîtres, sélectionner un sous-maître dans la page affichée, incrémenter, décrémenter ou envoyer comme suit:

LAST	Déplace le signe > au sous-maître suivant sur la page
------	---

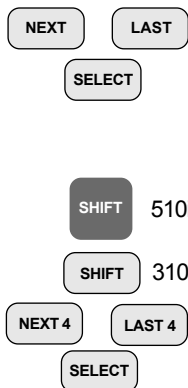
NEXT	Déplace le signe > au sous-maître précédent sur la page
PAGE +	Incrémente les pages sous-maître, soit 1>2>3>4> etc.
DOWN %	Augmente ou diminue le niveau du sous-maître actif sélectionné d'un % de niveau fixé dans le champ % de Montée/Descente (Up Down %), situé dans l'écran Configuration personnalisée (User Setup Screen): 5% par défaut
BUMP SUB	Envoie le sous-maître actif sélectionné
Lorsque la touche [SHIFT] est appuyée, une autre série de touches de fonction s'affichent comme ci-dessous:	
LAST 8	Affiche les huit sous-maîtres précédents sur la page sélectionnée
NEXT 8	Affiche les huit sous-maîtres suivants sur la page sélectionnée
PAGE -	Décrompte les pages sous-maîtres, soit 6>5>4>3>2>1>6, etc.
TO 0%	Règle à 0% le niveau du sous-maître actif sélectionné
TO 100%	Règle à 100% le niveau du sous-maître actif sélectionné

Menu Disk Browse

Le LCD *Disk Browse Menu* vous permet de parcourir la liste des conduites sauvegardées sur le disque dur ou sur disquette, de charger une conduite pour la restituer, copier une conduite entre des disques et/ou des répertoires, copier une conduite de ou vers un serveur de fichiers.

Cet affichage est aussi utilisé conjointement avec le lecteur de disquettes pour charger un nouveau logiciel d'exploitation.

Charger une conduite



Pour charger une conduite à partir d'une disquette ou du disque dur, utilisez les touches de fonction {LAST} et {NEXT} pour positionner le signe > en face du champ de la disquette (A:) ou du champ de lecteur interne (C:) et appuyez sur la touche de fonction {SELECT} jusqu'à ce que le répertoire recherché soit affiché.

Le lecteur et son répertoire sont indiqués sur la ligne supérieure de l'affichage, la liste des conduites contenues dans le lecteur/répertoire sont disposées en-dessous. Pour charger une conduite à partir de la liste, utilisez les touches de fonction {LAST} ou {NEXT} pour placer le signe > sur la conduite désirée et appuyez sur la touche {SELECT}. Un message de confirmation vous invite à charger cette conduite. Appuyez de nouveau {SELECT} pour charger la conduite.

Les fichiers conduite qui se trouvent dans le disk browser sont repérés par leur nom de conduite, date et heure d'enregistrement.

Lorsque vous parcourez une longue liste de conduites, vous pouvez maintenir la touche {SHIFT} enfoncée et utiliser les touches de fonction {LAST 4} ou {NEXT 4} pour afficher les conduites quatre par quatre.

Copier une conduite



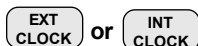
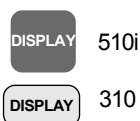
Pour copier une conduite, déplacez d'abord le signe > comme indiqué ci-dessus, grâce aux touches de fonction {NEXT}, {LAST} et {SELECT}. Une fois le repère sur la conduite à copier, appuyez sur la touche de fonction {COPY SHOW}. Le titre du menu devient *Menu Copier (Copy Menu)*. La fonction copier reste active pendant que ce menu est affiché. En réponse à un message d'avertissement, les touches {NEXT}, {LAST} et {SELECT} vous permettront de choisir le disque et le répertoire de destination. Le chemin de destination apparaît sur l'affichage LCD. Si le chemin affiché est correct, appuyez de nouveau sur la touche de fonction {COPY SHOW} pour copier la conduite vers la destination choisie. Pendant cette opération vous pouvez appuyer à tout moment sur la touche [CLR] et vous retournerez à l'affichage *LCD Explorateur de disque (LCD Disk Browse Display)*.

Charger un logiciel d'exploitation



Pour charger un nouveau logiciel d'exploitation, insérez la disquette dans le lecteur de disquette et appuyez sur la touche de fonction **{SOFT LOAD}**. Un message d'avertissement et de confirmation s'affiche pour le chargement du logiciel. Appuyez de nouveau sur **{SOFT LOAD}** pour charger le logiciel d'exploitation depuis la disquette (reportez-vous à *Installation & enregistrement de logiciel*, à la fin de ce manuel).

Affichage des événements déclenchés par time codes



L'unité de Show Contrôle est prévue pour travailler avec un time code SMPTE venant de l'extérieur. En l'absence de SMPTE, une horloge interne pourra gérer le déroulement des événements. Lorsque l'horloge SMPTE externe est en fonctionnement, cette horloge interne est synchronisée avec elle.

En appuyant sur la touche **{DISPLAY}**, vous affichez le *Menu LCD Événements (LCD Events Menu)*. Cet affichage, qui vous permet de sélectionner la source qui chronométrera les événements de la conduite, indique chaque événement et chaque temps d'événement programmé dans la séquence à mesure que la conduite se déroule. Le signe < signale le prochain événement à déclencher, le signe * indique le dernier événement déclenché.

Sélectionnez la touche de fonction **{EXT CLK}** pour appliquer une entrée de time code externe via le connecteur audio XLR-3 broches.

Sélectionnez la touche de fonction **{INT CLK}** pour appliquer le time code de l'horloge interne.

Le statut de la source du temps et le temps SMPTE sont affichés sur l'afficheur à cristaux liquides: EXTERNAL, OVERRIDE (prise de contrôle sur l'horloge interne), NO CLOCK (pas d'horloge externe), INTERNAL ou PAUSE.

Note: Avant de pouvoir utiliser l'horloge externe, le champ Source doit être réglé sur SMPTE, dans l'écran *Paramétrage de la conduite (Show Setup Screen)*, et les champs Transfert d'index (Frame Rate) et *Interface réseau SMPTE (SMPTE Net Node)* doivent être correctement renseignés. Vous pouvez aussi régler le statut de l'horloge prioritaire dans le champ *Horloge prioritaire (Clock Override)* qui se trouve dans l'écran *Paramétrage de la conduite (Show Setup Screen)*.

Format de temps

Veillez vous reporter à *Format du Time code* dans la section *Événements déclenchés par Time code*.

Régler/Réinitialiser l'horloge interne

Veillez vous reporter au paragraphe *Régler/Réinitialiser l'horloge interne* dans la section 13 - *Événements déclenchés par Time code*.

Faire défiler manuellement les événements d'une conduite lumière, pas à pas

Veillez vous reporter à *Se déplacer manuellement à travers les événements, pas à pas* dans la section 13 - *Événements déclenchés par Time code*.

Affichages des Mémoires et des registres de restitution

L'organisation et le contenu des affichages LCD Mémoires et Registres de restitution sont déterminés par les options sélectionnées dans l'écran *Configuration Personnalisée (User Setup Screen)* et par les niveaux individuels des mémoires et des propriétés attribués à chaque mémoire la première fois qu'elles ont été enregistrées.

Le contrôleur est conçu comme une unité de restitution, dépourvue des capacités d'édition directe. Pour modifier des mémoires, il vous faudra l'aide d'un moniteur et d'un clavier externe ou d'une télécommande.

L'affichage Mémoires et Registres de restitution vous permet de voir la liste des mémoires, de sélectionner et de charger des mémoires et d'envoyer la mémoire ou la séquence de mémoires à la demande.

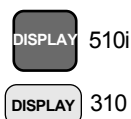
L'afficheur montre la liste des mémoires des registres de restitution X1 ou X2. À gauche du numéro de mémoire, le signe > indique la mémoire active. Le pourcentage de réalisation de la dernière mémoire envoyée est également affiché. La préparation en attente est repérée par un signe < placé après son numéro. Le signe * identifie la dernière mémoire.

Sur l'afficheur des Mémoires et Registres de restitution, des touches de fonction vous permettent de sélectionner des mémoires et de les envoyer, comme suit:

Note: En appuyant sur la touche **[SHIFT]** vous pourrez basculer entre les registres de restitution X1 et X2 (si un double mode de restitution est sélectionné dans l'écran Paramétrage de la Conduite (Show Setup Screen). Tous les mouvements de touches s'appliquent au potentiomètre affiché sur l'affichage LCD, c'est-à-dire X1 ou X2.

LAST	Sélectionne pour mémoire active la mémoire précédente sur la page des mémoires
NEXT	Sélectionne pour mémoire active la mémoire suivante sur la page des mémoires
LOAD	Charge une mémoire choisie dans un registre de restitution et ramène les boucles à leur loop count d'origine. Cette action n'a pas d'effet sur la sortie jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche de fonction {GO}.
STOP BACK	Appuyez une fois pour arrêter la mémoire en cours. Appuyez de nouveau pour aller à la préparation précédente.
GOTO CUE 0	Sélectionne la mémoire 0 (Noir sec)
GO	Envoie la mémoire active

Affichage du Backup



Cet affichage sert lorsque le contrôleur fonctionne comme sauvegarde synchronisée d'une console Série 500 ou 300 en utilisant un réseau Ethernet (reportez-vous à la section 15 - Sauvegarde synchronisée).

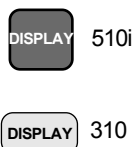
Appuyez sur la touche **[DISPLAY]** jusqu'à ce que le Menu Sauvegarde (Backup Menu) soit affiché.

Le Menu Sauvegarde affiche les informations réseau suivantes:

- Options réseau: On ou Off
- Mode (Sauvegarde): Précisé par 220node.cfg
- Cette interface: Nom réseau, adresse interface
- Interface principale: Nom réseau, adresse interface ou, Si interface = Principal
- Interface sauvegarde: Nom réseau, Adresse interface
- Option d'état: Comme l'état du réseau actif

Pour en savoir plus sur les commandes de sauvegarde, reportez-vous à la section 15 - Sauvegarde synchronisée/Tracking Backup.

Configuration panneau LCD



Appuyez sur la touche **[DISPLAY]** jusqu'à ce que le Menu Configuration (Setup Menu) soit affiché. L'écran affiche le numéro de version du logiciel, les applications qui sont chargées, et le nombre de sous-maîtres. L'affichage montre aussi les réglages de la luminosité et du contraste pour le rétro-éclairage de l'afficheur à cristaux liquides.

Les touches de fonction suivantes sont affichées:

CONTR DOWN	Diminue le contraste de l'afficheur à cristaux liquides
------------	---

CONTR UP	Augmente le contraste de l'afficheur à cristaux liquides
BACKLT DOWN	Diminue la luminosité du rétro-éclairage de l'afficheur à cristaux liquides
BACKLT UP	Augmente la luminosité du rétro-éclairage de l'afficheur à cristaux liquides
SHUT-DOWN	Affiche les messages d'avertissement/confirmation. Appuyez sur {SHUT-DOWN} pour éteindre le système ou sur la touche [CLR] pour annuler



510i



310

Entrées macro sous-mâtres

Le texte qui serait affiché sur la ligne d'erreur du moniteur, pour les séries 500 et 300, est ici indiqué sur l'afficheur à cristaux liquides. En appuyant sur la touche [CLR] vous annulez le message d'erreur.

Le panneau arrière des 510i et des 310 est équipé de quatre connecteurs de type Sub-D 25 broches femelles fournissant quarante-huit entrées macro de sous-mâtres. Ces sorties fournissent une simple commutation logique On/Off et sont prévues pour fonctionner comme des touches contextuelles de registres individuels. Chaque entrée peut permettre le déclenchement d'une macro ou d'un effet spécial.

Pour utiliser ces entrées pour déclencher des macros, les sous-mâtres qui leur correspondent doivent avoir de préférence leur bump mode réglé sur Macro ou bien vous pouvez leur attribuer un sous-mâître externe.

Pupitres de sauvegarde synchronisée/commande à distance

La sauvegarde synchronisée permet à deux unités de contrôle de travailler ensemble, dans une configuration maître-esclave, pour garantir la sécurité du spectacle. Vous pouvez coupler deux consoles, une console et un contrôleur 510i ou 310, une console et un PC équipés d'une **configuration** GeniusPro ou Lightpalette **identique**.

"Configuration identique" veut dire que le pupitre maître et son unité de secours doivent être enregistrés avec les mêmes applications et les mêmes numéros de circuits. Si l'unité de sauvegarde est un PC, il doit posséder une clé électronique avec un numéro de série (disponible à partir de la version 2.0 du logiciel) qui autorise l'enregistrement du PC avec un mot de passe, comme une console.

Comme sauvegarde de la console principale, nous vous recommandons d'utiliser de préférence une autre console du même type, un 510i ou un 310, ou bien un PC, mais d'autres combinaisons sont toutefois possibles.

Compacts, avec une interface utilisateur très complète, le 510i et le 310 sont des unités de secours très efficaces (reportez-vous à la *section 14 - Show control/Backup: le 510i et le 310*).

Si l'unité de secours n'a pas le même nombre de sous-maîtres que l'unité principale, par exemple si le pupitre maître est un 550i avec en sauvegarde un 520i, vous créez sous DOS le fichier USERINIT.BAT dans le répertoire C:\2200S de l'unité de sauvegarde en utilisant le programme édition de DOS. Pour créer le fichier, tapez USERINIT.BAT et entrez set **220NUMSUMS=xx, xx** étant le nombre de sous-maîtres de la console maître.

Backup Commandes

Sauf indication contraire, les commandes de sauvegarde ne sont disponibles que si les deux unités, maître et esclave, sont mises sous tension avec l'état "Maître actif Pas de synchro" (Main Active No Sync) affiché. Vous accéderez aux commandes de l'unité de sauvegarde en appuyant sur **<MORE>** **{BACKUP CMDS}**.

{M GIVE SYNC}, La commande Main Give Sync (Maître donne synchro), transfère la conduite active vers le pupitre de secours/PC et autorise la sortie de la console maître.

{M TAKE SYNC}, La commande Main Take Sync (Maître prend synchro), transfère la conduite active depuis le pupitre de secours/PC et autorise la sortie de la console maître.

{M GIVE CTRL}, La commande Main Give Control (Maître cède contrôle) désactive la sortie de la console maître et autorise la sortie du pupitre de secours/PC.

{M TAKE CTRL}, La commande Main Take Control (Maître prend contrôle) autorise la sortie de la console maître et désactive la sortie du pupitre de secours/PC.

{BREAK SYNC} Rompt la synchronisation entre le pupitre principal et le pupitre de secours/PC en laissant les sorties actives en l'état. Cette opération est nécessaire pour pouvoir éteindre l'une des deux consoles.

{RESET DESK} Réinitialise de nombreux paramètres de la console à leurs valeurs initiales par défaut. Cette opération, qui s'effectue automatiquement à la fin des commandes Give/Take Sync, est ici accessible manuellement.

[SHIFT] {M GIVE SYNC} Connecte le maître et l'esclave sans transférer les données de la conduite.

[SHIFT] {M TAKE SYNC} Connecte le maître et l'esclave sans transférer les données de la conduite. Seulement disponible dans l'état Backup Active No Sync (lorsque l'unité de sauvegarde a pris le contrôle automatiquement, une fois que l'unité principale est redémarrée).

Vous trouverez plus de détails sur les échanges maître-esclave dans le *Guide de l'opérateur* ou *l'aide en ligne*.

Normalement, les contrôles de la console de sauvegarde sont actifs quand ils sont synchronisés. Les commandes entrées sur le secours sont répercutées au pupitre maître, si bien que les deux consoles restent synchronisées.

Verrouillage de la console

Pour éviter des manipulations intempestives, vous pouvez verrouiller les contrôles de la console de sauvegarde en appuyant **[SHIFT] [HELP]** en même temps. Renouvelez l'opération **[SHIFT] [HELP]** pour annuler le verrouillage de la console. Cette manoeuvre de verrouillage est valable pour toutes les consoles.

Consoles de contrôle à distance

Les consoles de contrôle à distance/PC permettent à une console principale et plusieurs consoles de contrôle à distance de travailler ensemble sur la même conduite. Pour cela, il n'est pas nécessaire que les différentes unités de contrôle aient la même configuration logicielle [[cf. P. 64, 1er par.]] ou matérielle. Chaque utilisateur de console/PC possède son écran et sa propre ligne de commande mais il partage la même conduite (mémoires, groupes, effets spéciaux, etc.). Pour configurer la console principale et les contrôles à distance, reportez-vous à l'*aide en ligne*.

Vous pouvez voir l'affichage en cours sur l'une des consoles, depuis la console principale ou les unités de sauvegarde, en appuyant **[SHIFT]** et **<MORE>** en même temps. Pour retourner à votre affichage local, appuyez de nouveau sur **[SHIFT] <MORE>**.

Utiliser les sous-mâîtres d'une console de contrôle à distance

Une console Série 500 ou un contrôleur 510i peuvent servir de console principale avec des pupitres des Séries 500 ou 300 comme contrôles à distance.

À l'ouverture d'un contrôleur à distance, ses potentiomètres contrôlent les mêmes sous-mâîtres que ceux de la console principale. Pour qu'un potentiomètre puisse prendre le contrôle d'un sous-maître, il doit être bougé pour rattraper la position occupée par son équivalent sur la console contrôlant le sous-maître.

Sur un contrôleur à distance, les potentiomètres vous permettent également de gérer les registres 25-48 de la console principale (510i, 520, 530). Pour cela, ajoutez la ligne

set 220numsubs=54

dans le fichier USERINIT.BAT, sur la console maître et réglez le champ Configuration personnalisée des sous-mâîtres (Submaster Layout Setup) sur "25-36 & 37-48" sur la console esclave. Si le fichier USERINIT.BAT n'existe pas, il vous faudra le créer comme il a été précédemment expliqué.

Éditeur Off-Line et logiciel PC

Les logiciels *GeniusPro* et *Lightpalette* pour l'édition Off-Line et PC offrent une émulation complète du logiciel d'exploitation sur PC.

Avec l'éditeur Off-Line vous pourrez lire et écrire des fichiers de conduite, générer des impressions, éditer des mémoires, des groupes, des patches, des effets et des sous-mâîtres et de voir à l'écran tous les éléments de la conduite qui ont été enregistrés.

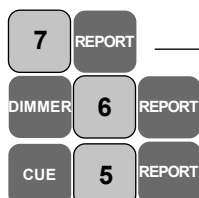
Le logiciel PC vous permet de vous connecter à votre réseau Ethernet grâce à la carte Network et à la fonction de gestion réseau de pupitres de sauvegarde synchronisée (Networker Tracking Backup), conjointement avec une interface Série SN pour relier un PC qui servira d'unité de secours pour la console principale. Pour des détails complémentaires, voyez le *Guide de l'opérateur* ou l'*aide en ligne*.

À la fin de ce manuel vous trouverez des gabarits pour simuler l'opération des consoles des Série 500 et 300 au moyen d'un clavier de PC ordinaire avec le logiciel du PC ou de la console.

Affichage des rapports

L'affichage des rapports, accessible par la touche <REPORT>, fournit des rapport d'état sur des sorties, des circuits, des mémoires et des informations sur la console et la configuration réseau. L'affichage des rapports comprend aussi des écrans de diagnostic système, conçus à l'origine pour les ingénieurs de la maintenance.

Rapport d'état sur une sortie, un circuit, une mémoire



Un compte-rendu sommaire est fourni pour chaque sortie de console, chaque circuit et préparation enregistrée. Les rapports s'affichent ainsi:

Affiche le compte-rendu sommaire du circuit 7 (tous Modes)

Affiche le compte-rendu sommaire de la sortie 6 (tous Modes)

Affiche le compte-rendu sommaire de la mémoire 5 (tous Modes)

Rapport sur le système



Appuyez sur <REPORT> pour afficher le rapport sur le système. Ce rapport a quatre fenêtres. La fenêtre *État du système (System Status)* indique le nombre de composants d'une mémoire, le nombre de groupes, de pas d'effets, de macros, de profils, événements et impressions traités. Les fenêtre *Ports/Panneaux détectés (Ports/Panels Detected)* montrent le nombre de ports DMX, AUX, VGA et D54/AAMX détectés, ainsi que le nombre de contrôles de sous-maîtres, de registres de transfert et de circuits détectés par le système. La fenêtre *Configuration réseau (Network Configuration)* montre le *nom des interfaces (Node Name)*, leur type (*Node Type*), leur adresse (*Node Address*), ainsi que le *masque Sub-Net (Sub-Net Mask)* et l'*adresse de File Server (File Server Address)*, pour la console. La fenêtre *Configuration* affiche le *numéro de Sécurité*, le *numéro de la version du logiciel d'exploitation*, le *nombre de circuits* et le *nom de l'application*.

Dimmer Log

Reportez-vous à la section *Console Reporter*.

Affichage des diagnostics

Lorsque vous sélectionnez la touche de fonction {DIAG}, vous avez accès à un certain nombre d'affichages de diagnostics:

Journal d'état (Status Log)

Cette fenêtre s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche de fonction {STATUS LOG}. Les contenus de cet affichage et les touches associées sont destinées à l'usage des techniciens. Pour imprimer le *Journal d'état (Status Log)*, appuyez sur <ARCHIVE> {PRINT} {PRINT LOG}.

Diagnostics Réseau

L'écran *Diagnostic Réseau* s'affiche en appuyant sur la touche de fonction {NET DIAG}. Pour de plus amples renseignements sur cet affichage, reportez-vous à l'*aide en Ligne*.

Diagnostics internes

L'écran *Diagnostic interne (Internal Diagnostic)* s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche de fonction {INT DIAG}. Le contenu de cet affichage et les touches de fonction associées sont destinées à l'usage des techniciens.

Configuration

Trois *écrans de configuration (Setup Screens)* peuvent être utilisés pour paramétrer les fonctions utilisateur, les caractéristiques de la conduite et la sortie de la console, les détails concernant le réseau et le sous-maître externe.

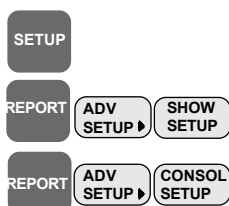
Sélectionner les écrans Configuration

Vous pouvez sélectionner l'*écran Configuration personnalisée (User Setup Screen)* en appuyant sur la touche **<SETUP>**.

Une fois que vous avez appuyé sur la touche **<REPORT>**, les trois écrans de configuration peuvent être sélectionnés au moyen de touches de fonction en appuyant sur la touche **{ADV SETUP}**.

Changer les valeurs de l'écran de configuration

Pour vous déplacer entre les champs, utilisez la boule de commande ou les touches curseur du clavier PC. Changez les valeurs en utilisant **[+]** et **[-]** ou la roue des niveaux ou bien encore en tapant les numéros aux emplacements appropriés. Les choix qui s'offrent au champ sélectionné apparaissent au bas de l'écran, le choix courant figurant en blanc sur fond rouge. Pour supprimer d'un champ un numéro ou un caractère, appuyez sur la touche **[CLR]**.



Quand un champ est sélectionné, vous pouvez lui appliquer la valeur par défaut en appuyant sur la touche de fonction **{DEFLT}**. La valeur par défaut de certains champs dépend du paramétrage du champ GENIUSPRO/PALETTE dans la fenêtre Console de l'*écran Configuration Personnalisée*.

Appuyez sur **[*]** pour amener la surbrillance sur le premier champ (en haut à gauche).

Pour ramener l'écran précédent, appuyez sur la touche de fonction **{BACK}** une fois que vous avez sélectionné l'*écran Configuration Personnalisée* au moyen de la touche **<SETUP>**. Pour retourner à l'*écran Rapport du Système (System Report)*.

Écran Configuration Personnalisée

L'*écran Configuration Personnalisée (User Setup Screen)* détermine la manière dont la console fonctionne et affiche les informations.

Écran Paramétrage de la conduite

L'*écran Paramétrage de la conduite (Show Setup Screen)* vous permet de contrôler la manipulation des valeurs liées à la gestion de la conduite (gestion des mémoires et répartition des circuits).

Écran Paramétrage de la console

L'*écran Paramétrage de la console* vous permet de gérer la manière dont la console communique avec les autres appareils auxquels elle est connectée.

Informations complémentaires

Pour de plus amples informations concernant les différents champs des trois écrans de Configuration, reportez-vous à l'*aide à l'écran* ou au *Guide de l'opérateur*.

L'écran Archives

L'écran Archives (*Archive Sscreen*) s'affiche quand vous appuyez sur la touche **<ARCHIVE>**. L'écran fournit toutes les fonctions permettant d'effectuer les opérations concernant le disque dur de la console, la disquette et l'imprimante externe, pour charger, copier, sauvegarder, effacer, travailler en secours, rappeler, effacer et imprimer des conduites ou parties de conduites. Dans l'écran Archives, vous pouvez charger des logiciels d'exploitation et des applications, sauvegarder des conduites sur une disquette et charger des conduites à partir d'une disquette.

La fenêtre Sélection d'archive



Pour chaque affichage d'archive, une fenêtre *Sélection d'archive* contrôle les parties de la conduite qui sont chargées, imprimées, effacées, etc.

Pour sélectionner un champ, utilisez la boule de commande pour amener le curseur rouge jusqu'au champ. Avec la roue des niveaux ou les touches **[+]** ou **[-]**, activez-le (cochez-le d'un signe) ou désactivez-le (en retirant ce signe). Tapez les numéros désirés dans les champs **FIRST** (Premier), **LAST** (Dernier) et **NUMBER FROM** (Numéroter à partir de).

La fenêtre Liste des conduites



La liste des conduites apparaît au pied de l'affichage Archives. Appuyez sur **{BROWSE FILES}** pour amener la liste des conduites en surbrillance. Employez la boule de commande pour vous déplacer dans les fichiers de la liste des conduites du répertoire actif. Si une conduite est chargée, le nom de son fichier apparaît au pied de la fenêtre Liste des conduites, sous l'en-tête "*Conduite à charger/Copier/Effacer/Rétablir*" ("*Show to Load/Copy/Delete/Restore*").

Opérations Disque

Donner un nom à une conduite

Avant de sauvegarder une conduite, vous devriez lui donner un nom afin de l'identifier quand vous la chargerez de nouveau dans la console.

Assurez-vous que le disque requis (disque interne ou disquette) est surintensifié en rouge et que le répertoire correct apparaît à sa droite. Si vous devez changer de répertoire ou en créer un nouveau, reportez-vous à *Sélectionner un lecteur ou un répertoire* avant de donner un nom à la conduite.



Tapez **[TEXT]** nom de la conduite **[*]** en entrant le nom de la conduite depuis le clavier externe. Pour supprimer un nom, tapez **[TEXT] [*]**. Une fois que vous avez donné un nom à la conduite, vous pouvez la sauvegarder sur un disque local ou une disquette.

Sélectionner un lecteur et un répertoire



Quand vous enregistrez une conduite, elle est sauvegardée dans le lecteur et le répertoire courants. Toutes les informations, y compris la configuration, sont sauvegardées. Pour enregistrer une conduite dans un répertoire ou un lecteur différent, appuyez sur **{BROWSE FILES}**, puis surintensifiez un lecteur ou un répertoire au moyen de la trackball. Pour changer vers un répertoire prioritaire du répertoire courant, sélectionnez **[..]**. Appuyez sur **[*]** pour sélectionner le lecteur ou le répertoire. Le lecteur est affiché en jaune sur fond rouge et le répertoire apparaît à côté.

Création d'un répertoire Local Disk



Vous pouvez créer un sous-répertoire à l'intérieur du répertoire présent en utilisant la touche de fonction **{MAKE DIR}**. Vous pouvez souhaiter faire ceci pour vous aider à organiser la base de données de vos conduites et pouvoir sauvegarder des conduites semblables dans des répertoires séparés.

Si vous voulez créer un sous-répertoire dans un répertoire autre que le répertoire courant, choisissez un autre répertoire:

1. Appuyez sur la touche de fonction **{MAKE DIR}**.
2. Tapez le nouveau nom de répertoire sur le clavier externe. Le nom du répertoire peut comporter jusqu'à 8 caractères alphanumériques et le **_** (caractère de soulignement) comme, par exemple, "conduite_12". (N'employez pas les espaces, les points ou *** ? - \ /**).

Sauvegarder une conduite



3. Appuyez sur ENTER au clavier. Il vous sera demandé de confirmer cette action.
4. Appuyez sur ENTER au clavier pour créer le nouveau répertoire ou sur [CLR] ou [UNDO] pour annuler l'opération.

Quand vous sauvegardez une conduite, toutes les données sont conservées, y compris la configuration. Vous n'avez pas à cocher les champs dans la fenêtre *Sélection d'archive*. Pour sauvegarder la conduite et son nom vers le lecteur et le répertoire présent, appuyez sur {SAVE SHOW} {SAVE SHOW}. Une fois que vous avez établi le nom de la conduite à sauvegarder, son lecteur et son répertoire, vous devez enregistrer votre conduite fréquemment, spécialement si vous êtes en train de créer ou d'éditer la conduite.

Charger une conduite en totalité ou en partie



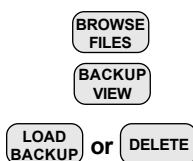
Vous pouvez charger une conduite à partir d'une disquette ou depuis le disque dur de la console. Quand vous chargez une conduite, vous devez d'abord sélectionner les parties de la conduite que vous voulez charger.

1. Si vous voulez charger la conduite entière, vérifiez le champ *Conduite entière (Whole Show)*, dans la fenêtre *Sélection Archive*, au moyen de la touche [+].
2. Si vous désirez seulement charger une partie de la conduite, retirez les marques de contrôle du champ *Conduite entière (Whole Show)* au moyen de [-] puis surintensifiez chaque item à charger avec la boule de commande et activez son champ de sélection via la touche [+].
3. Tapez les numéros désirés dans les champs PREMIER (FIRST), DERNIER (LAST) et DEPUIS (NUMBERS FROM).
4. Appuyez sur {BROWSE FILES} pour atteindre la fenêtre *Liste des conduites (Show List)*.
5. Surintensifiez la conduite au moyen de la boule de commande.
6. Appuyez sur [*] pour charger la conduite.
7. Appuyez de nouveau sur [*] pour confirmer, ou sur [CLR] ou [UNDO] pour annuler l'opération.

Note: Si vous ne changez pas le lecteur et le répertoires courants, vous pouvez sauvegarder votre conduite à intervalles réguliers en appuyant sur <ARCHIVE> {SAVE SHOW} {SAVE SHOW}.

Note: Les conduites qui ont été sauvegardées sous une version antérieure du logiciel peuvent être chargées avec succès, cependant, les fichiers conduite créés avec une version récente du logiciel risquent de ne pas se charger correctement sur des systèmes travaillant avec une version plus ancienne.

Rappel ou effacement de la copie de secours d'une conduite



Chaque fois que vous enregistrez la conduite sur le disque local, une copie de secours de la conduite existante est faite sur le disque. Vous pouvez rappeler ou effacer une copie de secours donnée, de la manière suivante:

1. Si vous désirez rappeler une copie de la conduite entière, cochez le champ *Conduite entière (Whole Show)* dans la fenêtre *Sélection Archive*.
2. Si vous ne voulez pas rappeler la conduite entière, désactivez le champ CONDUITE ENTIERE via [-]. Tapez les numéros désirés dans les champs PREMIER (FIRST), DERNIER (LAST) et DEPUIS (NUMBERS FROM).

Note: Vous ne pouvez pas supprimer une partie de la conduite.

3. Appuyez sur {BROWSE FILES} pour atteindre la fenêtre *Liste des conduites (Show List)*.
4. Basculez sur le lecteur et le répertoire contenant la conduite que vous souhaitez rappeler ou effacer, comme il est indiqué au paragraphe *Sélectionner un lecteur et un répertoire*.
5. Utilisez la trackball pour surintensifier le nom de la conduite.
6. Appuyez sur {BACKUP VIEW} pour voir la liste des copies de secours pour la

- conduite sélectionnée.
7. Utilisez la trackball pour surintensifier la version de secours que vous voulez charger ou supprimer.
 8. Appuyez sur **{LOAD BACKUP}** pour rappeler la conduite ou sur **{DELETE}** pour effacer la copie de secours. Il vous sera demandé de confirmer l'action.
 9. Appuyez de nouveau sur **{LOAD BACKUP}** pour charger la copie de secours, appuyez de nouveau sur **{DELETE}** pour effacer la copie de secours ou sur **[CLR]** ou **[UNDO]** pour annuler l'opération.
 10. La copie de secours sélectionnée sera chargée ou effacée. Selon la taille de la conduite, son rappel de la conduite pourra prendre un certain temps.

Copier une conduite

Vous pouvez copier une conduite depuis n'importe quel lecteur ou répertoire vers le lecteur ou répertoire de votre choix. Cette fonction vous permet de copier des fichiers directement entre deux emplacements, sans avoir nécessairement à les charger en tant que conduite courante.

COPY
SHOW

1. Basculez sur le lecteur et le répertoire contenant la conduite que vous voulez copier comme il est décrit au paragraphe *Sélectionner un lecteur et un répertoire*.
2. Surintensifiez la conduite via la boule de commande.
3. Appuyez sur **{COPY SHOW}** pour demander la copie. Il vous est demandé de choisir un répertoire de destination.
4. Sélectionnez le lecteur et le répertoire de destination.
5. Vérifiez que le nom de la disquette et le répertoire cible sont affichés près du champ surintensifié, DISQUE LOCAL ou DISQUETTE.
6. Appuyez sur **{COPY SHOW}**. Un message vous demandera de confirmer cette action. Appuyez de nouveau sur **{COPY SHOW}** pour copier la conduite vers le répertoire sélectionné ou appuyez sur **[CLR]** ou **[UNDO]** pour annuler l'opération.

Supprimer une conduite

Vous pouvez supprimer une conduite au moyen de la touche de fonction **{DELETE}**. L'action supprimera la conduite toutes ses versions de secours. Vous souhaitez peut-être copier la conduite sur une disquette avant de l'effacer du disque local.

DELETE DELETE

1. Basculez sur le lecteur et le répertoire contenant la conduite que vous voulez supprimer comme il est décrit au paragraphe *Sélectionner un lecteur et un répertoire*.
2. Surintensifiez la conduite via la boule de commande.
3. Appuyez sur **{DELETE}** pour supprimer la conduite. Un message vous demande de confirmer cette action.
4. Appuyez sur **{DELETE}** pour supprimer la conduite ou appuyez sur **[CLR]** ou **[UNDO]** pour annuler l'opération.

Note: Avant que la conduite soit supprimée, elle est copiée vers .bk0. La conduite et ses versions de secours sont alors effacées. Ceci permet vous permet de retrouver facilement la conduite en cas d'effacement accidentel.

Supprimer un répertoire

Vous pouvez supprimer un répertoire au moyen de la touche **{DELETE}**. Le répertoire doit être vide avant que vous puissiez le supprimer.

DELETE DELETE

1. Basculez vers le répertoire que vous désirez supprimer et vérifiez que toutes les conduites et versions de secours qu'il contient sont effacées. Vous souhaitez peut-être copier les conduites sur une disquette avant de les effacer.
2. Basculez vers le répertoire parent de celui que vous voulez supprimer, comme il est décrit au paragraphe *Sélectionner un lecteur et un répertoire*.
3. Surintensifiez la conduite via la boule de commande.
4. Appuyez sur **{DELETE}** pour demander l'effacement. Un message vous demande de confirmer cette action.
5. Appuyez sur **{DELETE}** pour supprimer le répertoire ou appuyez sur **[CLR]** ou **[UNDO]** pour annuler l'opération.

Formatage d'une disquette



Note: Si un message s'affiche, disant que le répertoire n'est pas vide, il existe peut-être des copies de secours qui n'ont pas été effacées. Reportez-vous au paragraphe Rappel ou effacement de la copie de secours d'une conduite pour effacer toutes les copies de secours, puis sélectionnez de nouveau le répertoire et appuyez sur **{DELETE}** **{DELETE}**.

Avant d'utiliser une disquette, vous devez la formater. Vous pouvez gagner du temps en utilisant des disquettes compatibles PC/MS-DOS préformatées. Si vous devez formater vos disquettes, suivez la procédure ci-dessous qui est valable pour les disquettes 1.44Mb. Cette procédure effacera les données déjà présentes sur la disquette.

1. Insérez la disquette.
2. Appuyez sur **{FORMAT FLOPPY}**. Un message vous demande de confirmer cette action;
3. Appuyez sur **{FORMAT FLOPPY}** pour commencer le formatage ou appuyez sur **[CLR]** ou **[UNDO]** pour annuler l'opération.

Un indicateur de progression apparaît pendant que la console formate la disquette.

Note: La sortie DMX et la sortie réseau de la console ne fonctionnent pas pendant le formatage.

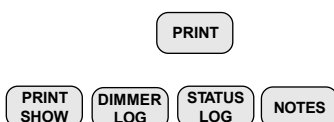
Protection d'une disquette à l'écriture

Après une sauvegarde, vous pouvez protéger la disquette à l'écriture en bougeant le carré de protection de manière à dégager l'ouverture. Ceci évitera que la disquette soit formatée par hasard ou que son contenu soit écrasé malencontreusement par une nouvelle sauvegarde.

Opérations logicielles

Les opérations logicielles, y compris la mise à jour du logiciel d'exploitation, l'adjonction de circuits, l'entrée et l'enregistrement de votre mot de passe, sont décrites dans la section *Installation et enregistrement du logiciel*, à la fin de ce manuel.

Opérations d'impression



Appuyez sur **<ARCHIVE> {PRINT}** pour afficher l'écran *Impression Archives (Archive Print Screen)*. Cet affichage vous permet de configurer votre imprimante pour imprimer les informations de la conduite. Bien que vous puissiez utiliser la macro *Imprimer l'écran (Print Screen) [SHIFT] [P1]* pour imprimer les contenus présents dans tous les écrans (1 écran par page), les fonctions d'impression des archives sont conçues pour imprimer l'intégralité des effets et des conduites.

Le *menu Print LCD (Print LCD Menu)* offre les options d'impressions suivantes, disponibles par l'intermédiaire des touches de fonction **{PRINT SHOW}**, **{DIMMER LOG}**, **{STATUS LOG}** et **{NOTES}**. Vous pouvez aussi arrêter l'impression au moyen de la touche de fonction **{STOP}** ou bien revenir à l'écran Archive en utilisant la touche de fonction **{BACK}**.

Avant d'entreprendre une opération d'impression, assurez-vous que les champs de paramétrage de l'imprimante sont réglés correctement pour votre imprimante en surintensifiant le champ via la boule de commande et en réglant le champ à la valeur correcte au moyen de la roue des niveaux ou avec les touches **[+]** ou **[-]**.

Imprimer une conduite intégralement ou partiellement



Avant de sélectionner **{PRINT SHOW}**, vous devez sélectionner les parties de la conduite que vous voulez imprimer dans la fenêtre *Sélection Archive* et les options d'impression dans la fenêtre *Réglage des options d'impression (Print Options Setup)*. La boule de commande vous permettra de surintensifier le champ et les touches **[+]** ou **[-]** pour mettre ou enlever du champ une marque de sélection.

1. Si vous voulez imprimer toute la conduite, marquez le champ *Toute la conduite (Whole Show)* dans la fenêtre *Sélection Archive* au moyen de la touche **[+]**.
2. Si vous voulez imprimer seulement une partie de la conduite, utilisez **[-]** pour

enlever le repère du champ *Toute la conduite (Whole Show)* puis servez-vous de la boule de commande pour surintensifier les items que vous voulez imprimer, enfin activez le champ sélectionné grâce à la touche **[+]**.

3. Tapez les numéros désirés dans les champs PREMIER (FIRST) et DERNIER (LAST).
4. Appuyez sur **{PRINT SHOW}** pour imprimer votre sélection.

Imprimer le Journal des gradateurs



En appuyant sur la touche de fonction **{DIMMER LOG}**, vous imprimerez les contenus du Journal des gradateurs (reportez-vous à la section 19 - *Logiciel Reporter de la console*).

Imprimer le Journal des états



En appuyant sur la touche de fonction **{STATUS LOG}**, vous imprimerez les contenus du Journal des états (reportez-vous à la section 16 - *Affichage des rapports*).

Imprimer les pages de notes

Vous pouvez imprimer le contenu des Pages de notes au moyen de la touche de fonction **{NOTES}**. Le contenu des pages de notes est le dernier fichier à s'afficher. Pour vérifier les informations présentes dans les notes de page, appuyez sur **<MORE> {NOTES DISP}**.

Opérations d'effacement



Appuyez sur **<ARCHIVE> {CLEAR}** pour afficher l'écran d'effacement (*Clear*).

Note: Vous ne pouvez pas annuler une opération d'effacement. Si la conduite doit être réutilisée, assurez-vous qu'elle est bien sauvegardée sur le disque ou sur une disquette avant d'effacer.

À partir de la fenêtre *Sélection Archive*, sélectionnez les parties de conduite à effacer ou sélectionnez Conduite entière (Whole Show). Pour réinitialiser complètement la console et recréer tous les fichiers de travail sur le disque, sélectionnez *Conduite entière, Pages Affectation du contrôle des attributs et Configuration (Whole show, ATC Pages and Setup)*. Utilisez la boule de commande pour déplacer la surbrillance rouge vers le champ approprié et **[+]** ou **[-]** pour activer ou désactiver (On ou Off) le champ sélectionné. Tapez les numéros désirés dans les champs PREMIER (FIRST) et DERNIER (LAST). Appuyez sur **{CLEAR}** pour effacer la sélection et de nouveau sur **{CLEAR}** pour confirmer ou bien sur **{BACK}** pour effacer l'opération. Cette opération peut prendre quelques minutes.

Console Reporter

Réglage du rack Configuration

Console Reporter contrôle et informe sur la température, l'état du système et charge des informations pour les armoires de gradateurs Strand avec détection d'erreur (jusqu'à 99 racks de type EC90SV/CD80SV) connectés sur les ports AUX ou COM de la console ou en utilisant les interfaces des séries SN sur le réseau Shownet. L'utilisateur peut ainsi connaître l'état de toutes les lampes sur un grill et enregistrer rapidement des scènes de secours basées sur les racks.

La configuration de chaque armoire de gradateur se trouve dans un fichier nommé 220RACK.CFG. Ce fichier peut être vu et édité en utilisant l'éditeur de notes de la console.

Avant d'éditer le fichier, vous devriez lire les informations du fichier Configuration Reporter de l'armoire. Il contient des informations concernant l'installation et l'édition du fichier Configuration de l'armoire.

À l'allumage, *Reporter* interrogera automatiquement toutes les armoires configurées pour déterminer l'affectation entre l'armoire et les gradateurs, pareil pour les sorties de la console, ce qui servira ensuite pour analyser toutes les défaillances des gradateurs..

Rapport de défaut des gradateurs

Dans la fenêtre *Communications* de l'écran de paramétrage de la Console (*Console Setup Screen*), régle le champ *Reporter* sur ON au moyen des touches **[+]** ou **[-]**.

Note: *Reporter* peut être employé avec le logiciel *Networker* en réglant le champ *Networker* sur ON, dans la fenêtre *Networker*.

S'il se produit un ou plusieurs défauts dans un gradateur patché, un message d'une ou deux lignes s'affichera sur tous les écrans, comme dans l'exemple ci-dessous.

Défaut sur sortie 1234: Load Error, 200W, attendu 500W

De plus, de manière à attirer l'attention de l'utilisateur sur l'état défectueux, le mot **Gradateur!** (Dimmer!) s'affiche en rouge, en haut de l'écran d'état (Status Screen).

Le message d'erreur disparaîtra de l'affichage en cours dès que vous frapperez une touche.

Lorsqu'il existe un ou plusieurs défauts, le(s) numéro(s) de circuit(s) auquel(s) est relié le gradateur défaillant s'inscrit en rouge.

Le Journal des gradateurs

Pour voir l'écran *Journal des gradateurs* (*Dimmer Log*), appuyez sur **<REPORT>** **{DIMMER LOG}**. Cet écran comprend un affichage déroulant qui montre un maximum de 200 rapports de défaut horodatés par ordre chronologique. Le journal est automatiquement réactualisé quand se produit une nouvelle faute. Le Journal montre les dates et heures auxquelles cette faute s'est produite, le rack et le numéro de gradateur, et une description du défaut.

En bas de l'écran, une carte de tous les racks configurés (99 maximum), avec des codes de couleur indiquant leur statut, comme ci-dessous:

Vert: Connecté/On-line
Rouge: Défaut sur le rack, ou sur l'un de ses gradateurs ou plusieurs.
Gris: Déconnecté/Off-line
(Vide): Non configuré
Jaune: La console essaye de trouver le rack
Flash: Au moins l'un des gradateurs dans le rack est en train d'apprendre son chargement

Sur l'écran Journal des gradateurs (Dimmer Log), apparaît la fonction des touches de fonction qui suivent.

CLEAR CLEAR	Efface tous les défauts notés depuis le Journal des Gradateurs (Modes Action directe)
CLEAR *	Efface tous les défauts notés depuis le Journal des Gradateurs (Modes Ligne de commande)
RE-SYNC RE-SYNC	Synchronise de nouveau le Journal des Gradateurs avec l'état courant du rack (Mode Action directe)
RE-SYNC *	Synchronise de nouveau le Journal des Gradateurs avec l'état courant du rack (Mode Ligne de commande)
LEARN LOAD RACK 2 *	Mesure une charge sur le Rack 2 (Tous modes)
LEARN LOAD DIMMER 5 *	Mesure une charge sur le gradateur 5 (Tous modes)
LEARN LOAD DIMMER AT CHAN 9 *	Mesure la charge de tous les gradateurs sur le circuits 9 (Tous modes)

Filtrage du rapport de défaut

Vous pouvez filtrer certains types de défaut, si bien que Reporter ignorera ce défaut pour la(les) sortie(s) spécifiée(s). Par défaut, tous les défauts de gradateurs sont rapportés.

Vous pouvez filtrer les rapports de défaut en utilisant la touche **[DIMMER]** pour afficher le *menu Touche de fonction Gradateur (Dimmer Softkey Menu)* et la touche de fonction **{FILTER}** pour afficher le *menu Touche de fonction Filtre gradateur (Dimmer Filter Softkey Menu)*. En intégrant les touches de fonction dans votre commande, vous pourrez filtrer des types de défaut donnés pour une ou plusieurs sorties. Voici les différentes touches de fonction filtre disponibles:

{HIGH DC} {OVERLOAD} {OVERHEAT} {OUTPUT ERROR} {LOAD LIIT} {TRIP}

DIM-MER 6 FILTER OUTPUT ERROR *	Filtre les rapport de défaut de sortie sur la sortie 6 (tous Modes)
DIM-MER 1 THRU 5 FILTER HIGH DC OVER-HEAT *	Filtre tous les rapportss de défauts sur le Courant continu élevé et la surchauffe pour les sorties 1 à 5 (tous Modess)
DIM-MER 6 SHIFT FILTER *	Inhibe tous les rapports de défaut sur la sortie 6 (tous Modes)
DIM-MER 6 FILTER *	Retire tous les filtres de la sortie 6 (tous Modes)
DIM-MER 6 FILTER - LOAD LIMIT *	Retire de la sortie 6 le filtre de la limite de charge (tous Modes)
REPORT DIMMER LOG OUTPUT FILT	En appuyant sur <REPORT> {DIMMER LOG} {OUTPUT FILT} vous affichez l'écran <i>Filtre de sortie (Output Filter)</i> . Cette écran montre une liste de défauts type qui ont été filtrés pour des sorties particulières. Les numéros de sortie sont alignés/répertoriés dans la colonne de gauche et les fautes filtrées pour chaque sortie sont indiquées par une marque jaune sous le type de défaut.

Enregistrer une scène de secours gradateur

Cette fonction de *Reporter* permet l'enregistrement d'une scène de secours. Dans l'éventualité d'une panne importante, la scène du gradateur de secours peut être réglée manuellement sur le rack. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 99 scènes de secours différentes. Les exemples suivants montrent comment régler ce type de scènes.



Enregistre la scène de secours gradateur 8 pour tous les racks (Mode Action directe)



Enregistre la scène de secours gradateur 8 pour tous les racks (Mode Ligne de commande)

Vous pouvez incorporer un temps de transfert dans une commande de secours, de la manière suivante:



Enregistre la scène de secours gradateur 8 et donne un temps de transfert de 5 secondes (Mode Action directe)



Enregistre la scène de secours gradateur 8 et donne un temps de transfert de 5 secondes (Mode Ligne de commande)



Donne instruction à tous les racks de gradateurs de transférer la scène de secours 8 dans le temps de transfert enregistré (tous Modes)

Fonctions avancées

Les fonctions avancées présentées ci-dessous sont décrites en détail dans le *Guide de l'opérateur* et dans l'*aide à l'écran*.

Fonctions Networker supplémentaires

Outre la *sauvegarde synchronisée (Tracking Backup)* et la *commande à distance (Remote Consoles)* qui sont décrits dans la section 15, *Networker* fournit aussi les fonctions avancées suivantes:

En appuyant sur la touche de la fonction affichage **<MORE>** et sur les touches de fonction **{NOTES DISP}**, **{LOAD FILES}**, **{CONF FILES}**, **{NET CONFIG}**, vous pourrez éditer le fichier configuration réseau 220node.cfg sur la console pour changer différents aspects de l'opération du réseau. Le fichier 220node.cfg est également présent sur tous les noeuds, les consoles et les PC.

Vidéo déportée (Remote Video): Distribue les informations vidéo sur le réseau vers les interfaces réseau (les "noeuds") SN. La fonction Vidéo déportée se trouve dans la fenêtre *Réseau (Network)* de l'*écran Paramétrage de la console (Console Setup)*.

Télécommande DMX (Remote DMX): Distribue les données DMX sur le réseau vers les noeuds réseau SN. Les ports DMX du réseau se trouvent dans la fenêtre *Réseau (Network)* de l'*écran Paramétrage de la console (Console Setup)*.

Télécommandes portables (Remote Handheld): Utilise le port Remote sur les noeuds réseau SN100 et SN102 pour connecter des télécommandes portables. Cette fonction se trouve dans la fenêtre *Communications* de l'*écran Paramétrage de la console (Console Setup)*. Les télécommandes portables peuvent être l'une des suivantes:

- Télécommande du concepteur
- R120 télécommande câblée
- R130 télécommande câblée
- R120 télécommande radio
- R130 télécommande radio

Potentiomètres déportés (Remote Faders): Utilise le port analogique des noeuds réseau SN100 et SN102 pour connecter les potentiomètres déportés ou pour utiliser ceux des SN100.

Télécommande MIDI (Remote MIDI): Utilise les ports MIDI des SN100 et des SN102 pour augmenter l'étendue de vos connections MIDI.

Palette macro déportée (Remote Macro Tablet): Utilise le port télécommande COM sur les interfaces réseau SN100 et SN102 pour connecter une palette macro. Le Noeud et le port COM se trouvent dans la fenêtre *Console* de l'*écran Configuration personnalisée (User Setup Screen)*.

Imprimante déportée (Remote printer): Utilise le port imprimante déportée sur les interfaces réseau SN100 et SN102 pour connecter une imprimante. Le noeud réseau et le port imprimante se trouvent dans la fenêtre *Configuration imprimante (Printer Setup)* de l'*écran Imprimer (Print Screen)* auquel vous accéderez en appuyant sur **<ARCHIVE> {PRINT}**.

Fonctions File Server

Ce logiciel fournit un emplacement situé au coeur du réseau Shownet pour y stocker des fichiers de conduites, des fichiers de configuration d'ouverture personnalisée, des fichiers de configuration Networker et des copies d'archives des logiciels d'exploitation. Vous pouvez désigner l'une des consoles ou l'un des PC du réseau comme serveur de fichier mais de nombreux utilisateurs se servent d'un PC (DOS, Win95 ou NT) qui peut être doté d'un lecteur ou d'une autre unité de sauvegarde pour plus de sécurité.

Sur certains sites, le fait de contrôler l'accès des utilisateurs au serveur de fichier peut être un autre problème de sécurité et le fait d'employer un PC avec NT signifie que les dispositifs de sécurité de NT peuvent servir à empêcher des utilisateurs non autorisés d'apporter des changements indésirables au serveur de fichier.

Fonctions Shownet

Le logiciel de configuration Shownet fonctionne sur un PC utilisant Windows NT ou 95 et un logiciel réseau compatible. Shownet gère la distribution des signaux DMX dans un réseau Shownet, entre les interfaces Série SN et/ou les consoles Série 300 ou Série 500 utilisant Networker. Des patches multiples peuvent être édités Off-line, stockés sur le disque dur du PC, imprimés et téléchargés vers les noeuds quand vous le voulez.

Showport Conversion de fichiers

L'outil de conversion de fichiers Showport fonctionne sur un PC utilisant Windows NT ou 95. Showport convertit les fichiers conduite entre les effets lumière ASCII, les fichiers Strand et les fichiers avec virgule de séparation.

Répartition des circuits

Quand la répartition de circuits est activée dans la fenêtre *Détails de la conduite (Show Details)* de l'écran *Paramétrage de la conduite (Show Setup Screen)*, une seule des consoles logged in peut avoir le contrôle de chaque circuit du système. Les circuits contrôlés par chaque console sont déterminés par les groupes 998.1 (circuits console), 998.2 (circuits de la console 2), 998.3 (circuits de la console 3), etc. Ces groupes s'excluent mutuellement. Le fait de mettre un circuit dans un groupe le retire des autres groupes.

Répartition de la restitution

Quand la répartition de la restitution est activée dans la fenêtre *Détails de la conduite (Show Details)* de l'écran *Paramétrage de la conduite (Show Setup Screen)*, les circuits contrôlés par chaque registre de restitution sont déterminés par les groupes 999.3 et 999.4. Par défaut, ces deux groupes sont configurés pour permettre le contrôle de tous les circuits par chaque groupe. Cependant, quand l'affichage des groupes est sélectionné vous pouvez régler à zéro un circuit ou un ensemble de circuits, pour l'un des groupes ou pour les deux, si bien que les circuits désélectionnés ne sont pas gérés par un registre de restitution en particulier.

Fonctions supplémentaires du logiciel Tracker

À part le contrôle des asservis décrit dans la section 3 et les groupes de référence et mémoires de réglage décrits dans la section 8, le logiciel *Tracker* offre les fonctions avancées suivantes:

Aller à sa position au Noir (Auto Move While Dark): Supprime la nécessité d'enregistrer des effets-repères et permet aux consoles de repositionner automatiquement les appareils pendant un Noir pour qu'ils soient en place pour leur prochain effet. Cette fonction se trouve dans la fenêtre *Détails de la conduite (Show Details)* de l'écran *Paramétrage de la conduite (Show Setup Screen)*.

Préchauffage Auto (Auto Preheat): Vous permet de régler un temps de préchauffage automatique lors d'un transfert ou d'un délai pour les luminaires de forte puissance. Le préchauffage se trouve dans la fenêtre *Détails de la conduite (Show Details)* de l'écran *Paramétrage de la conduite (Show Setup Screen)*.

Filtres des Attributs (Attribute Filters): Vous permet de configurer les fonctions particulières d'un appareil dans un groupe de référence à la valeur du groupe de référence enregistré. Par défaut, les touches de fonction Filtre des Attributs sont configurées ainsi : Position (F1), Couleur (F2), Faisceau (F3), Focus (F4), Volet (F5) et Utilisateur (F6). Appuyez sur la touche d'affichage **<MORE>** et sur les touches de fonction **{NOTES DISP}** **{LOAD FILES}** et **{ATC PAGES}**. Ensuite vous pouvez éditer l'affectation des touches de fonction à votre guise.

Fonctions supplémentaires de CommuniqéPro

À part les fonctions *Circuits DMX IN* décrits dans la section 2, *Événements déclenchés par code temporel SMPTE* décrits dans la section 13 et *Submasters externes*, décrits dans la section 6, le logiciel *CommuniqéPro* propose les fonctions avancées suivantes:

MIDI Contrôle: Permet la restitution d'une conduite depuis un contrôleur MIDI. Vous pouvez aussi contrôler la vitesse d'un effet spécial en cours de restitution en utilisant MIDI pour gérer le *Contrôle du pas d'effet*. Vous pouvez régler Le nombre de signaux de synchronisation reçus avant le déroulement du pas d'effet peuvent être réglés pour le registre de restitution de l'effet spécial en réglant l'horloge MIDI du potentiomètre de Général (reportez-vous à la section 6). Le MIDI peut aussi être employé pour la sauvegarde et la restitution synchronisées, les commandes de notes MIDI peuvent servir à flasher les submasters et les circuits. Les utilisateurs de MIDI chevronnés peuvent aussi conjuguer les messages MIDI avec la console de contrôle. Toutes les fonctions MIDI mentionnées ci-dessus se trouvent dans la fenêtre MIDI de l'écran *Paramétrage de la conduite (Show Setup Screen)*.

Macro de déclenchement MIDI (MIDI Trigger Macro): Commande de déclenchement MIDI personnalisable qui peut être programmée pour envoyer une macro à la réception d'un message déterminé par l'utilisateur et pesant 3 octets maximum. La macro de déclenchement MIDI se trouve dans la fenêtre *MIDI* de l'écran *Paramétrage de la conduite (Show Setup Screen)*.

Télécommande d'une sortie ASCII (ASCII Remote Control Output): Permet la sortie d'une chaîne ASCII de 24 caractères à chaque fois qu'une macro sélectionnée est exécutée. Cette fonction se trouve dans la fenêtre *Communications* de l'écran *Paramétrage de la conduite*.

Télécommande d'un GO ASCII (ASCII Remote GO Output): Permet d'envoyer une commande de GO pour gérer des consoles d'autres marques que Strand, pour contrôler des projecteurs ou du matériel audiovisuel.

Télécommande d'une entrée ASCII (ASCII Remote Control Input): Autorise le contrôle de la majorité des commandes de la console en utilisant des protocoles de communication série, RS232 ou RS485. Cette fonction se trouve dans la fenêtre *Communications* de l'écran *Paramétrage de la conduite*.

Macro d'entrée Audio (Audio Input Macro): Autorise le déclenchement d'un numéro de macro prédéfini quand l'amplitude du signal audio dépasse un seuil de valeur prédéfini (seulement sur les consoles de la Série 500). Cette fonction se trouve dans la fenêtre *Communications* de l'écran *Paramétrage de la conduite*.

Macros de la page séquence (Cue Sheet Macros)

Terme général désignant toutes les macros qui ne sont pas envoyées par une touche macro ou une commande directe au clavier. Vous pouvez configurer ces macros dans la fenêtre *Détails de la conduite* de l'écran *Paramétrage de la conduite* pour décider si les macros sont déclenchées depuis la dernière télécommande portable ou à partir de la console principale.

Réaffectation de touche, de roue et de moniteur

Permet de réaffecter les contrôles de la console pour remplir d'autres fonctions. Couplée avec la réaffectation du moniteur de la console, cette commande donne la possibilité de créer une "console virtuelle" supplémentaire à l'intérieur d'une seule console. En appuyant sur la touche d'affichage **<MORE>** et sur les touches de fonction **{NOTES DISP}** **{LOAD FILES}** **{CONF FILES}** et **{MAP CONFIG}**, vous pourrez éditer le fichier de configuration 220map.cfg et assigner d'autres fonctions aux touches et aux contrôles de la console.

Installation et enregistrement du logiciel

Votre nouveau système de contrôle Strand Lighting est basé sur un logiciel qui vous permet de le mettre à jour et d'accroître ses possibilités à mesure que vous chargez des programmes nouveaux ou enrichis. Certains logiciels sont dotés d'un enregistrement sécurisé qui vous garantit une copie du logiciel fiable, légale et incluant un support technique.

Achat d'une nouvelle console

Si vous venez d'acheter une nouvelle console lumière, le logiciel d'exploitation est pré-installé et configuré pour que vous puissiez utiliser aussitôt votre système. Pour nous permettre de vous assurer la maintenance du logiciel il est important que vous l'enregistriez. Veuillez compléter le formulaire d'enregistrement et le renvoyer à Strand Lighting. Ce document nous permettra aussi de vous garder informé de l'évolution du logiciel que vous avez acheté.

Mise à jour/Restauration du logiciel de votre console

Pour mettre à jour le logiciel de votre console, veuillez procéder comme suit:

1. Si vous utilisez des nœuds SN10X, installez le logiciel "Networker for SN10X". Sinon, allez directement au point 3.
2. Attendez l'installation du logiciel et l'initialisation des nœuds SN10X.
3. Allumez votre console et attendez qu'elle s'initialise.
4. Insérez la disquette intitulée "Console Operating Software" et appuyez sur **<ARCHIVE>{SOFT}{LOAD SOFT}{LOAD}{LOAD}**
5. Attendez l'installation du logiciel et l'initialisation de la console.
6. Insérez la disquette intitulée "Console Networker & Utilities" et appuyez sur **<ARCHIVE>{SOFT}{LOAD SOFT}{LOAD}{LOAD}**
7. Insérez la disquette intitulée "Console Help Files" et appuyez sur **<ARCHIVE>{SOFT}{LOAD SOFT}{LOAD}{LOAD}**
8. Attendez l'installation du logiciel et l'initialisation de la console.
9. Complétez le formulaire d'enregistrement du logiciel et faxez le à Strand.

Pour avoir des informations complémentaires, reportez-vous au fichier Readme.txt sur le CD.

Ajouter des circuits ou des applications supplémentaires à une console en utilisant une disquette de mise à jour

1. Allumez votre console et attendez qu'elle s'initialise.
2. Insérez la disquette de mise à jour et appuyez sur **<ARCHIVE>{SOFT}{LOAD SOFT}{LOAD}{LOAD}**
3. Écrivez la date et le numéro de série de la console sur la disquette. Cette disquette contient maintenant un enregistrement de la nouvelle configuration de votre console et votre mot de passe sous forme électronique et doit être conservée en lieu sûr.
4. Pour une sauvegarde supplémentaire, insérez une nouvelle disquette formatée dans le lecteur de disquette et appuyez sur **<ARCHIVE>{SOFT}{SAVE PASSW}{SAVE}{SAVE}**
5. Complétez le formulaire d'enregistrement du logiciel et renvoyez en une copie à Strand Lighting.

Note: Certains logiciels, pourvus d'un système de sécurité (dongle ou clé électronique) n'exigent pas de numéro unique de sécurité. Cependant, le logiciel doit être enregistré pour vous assurer que vous recevrez bien les documents de mise à jour.

Ajouter des circuits ou des applications supplémentaires à une console en entrant un mot de passe au clavier

1. Complétez le formulaire d'enregistrement du logiciel et renvoyez en une copie à Strand Lighting. Votre enregistrement sera vérifié et un mot de passe vous sera attribué.
2. Allumez votre console et attendez qu'elle s'initialise.
3. Appuyez sur **<ARCHIVE>{SOFT}{PASSW}** et entrez le numéro de votre mot de passe, sans espaces ni autre touche. Appuyez sur [*]. Cette opération active la mise à jour du logiciel.

-
4. Insérez une disquette formatée, vide, dans le lecteur de disquette et appuyez sur **<ARCHIVE>{SOFT}{SAVE PASSW}{SAVE}{SAVE}**. Cette opération sauvegarde le nouveau mot de passe vers la disquette, permettant ainsi que le logiciel mis à jour puisse être réinstallé sur la console si nécessaire.
 5. Vous pouvez procéder à une sauvegarde supplémentaire de votre mot de passe en suivant la procédure décrite plus haut.

