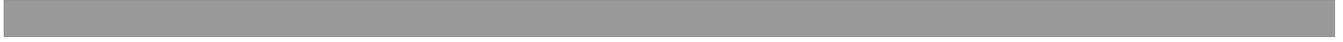




Registres de travail



Sommaire

6.A	Affichage à l'écran	6
6.A.1	Notes sur l'affichage des écrans registre	7
6.A.1.1	Nombre de registres	7
6.A.1.2	Contenus des registres	7
6.A.1.3	Mode ou fonction Manuel, Auto, Midi, Audio, Inhibition et By-pass	7
6.A.1.4	Les flèches (montante ou descendante) qui indiquent le sens d'un transfert automatique.	7
6.B	Sélection de registre	8
6.B.1	Sélection de registre	8
6.C	Sélection de circuits	9
6.C.1	Sélection d'un circuit	9
6.C.2	Sélection d'une série consécutive de circuits	9
6.C.3	Sélection d'une série consécutive de circuits plus ou à l'exception d'une autre série consécutive de circuits	9
6.C.4	Sélection de tous les circuits d'un registre sélectionné.	9
6.C.5	Sélection de tous les circuits d'un registre sélectionné à l'exception de quelques-uns.	9
6.C.6	Sélection de tout les circuits d'intensité à 00%	10
6.C.7	Sélection de tous les circuits d'une mémoire ou d'une série de mémoires	10
6.C.8	Sélection de tous les circuits de toutes les mémoires	10
6.C.9	Sélection du circuit précédent ou du circuit suivant	10
6.C.10	Désactiver des circuits	10
6.D	Attribution des intensités	11
6.D.1	Par dizaine de %	11
6.D.2	Par unité de %	11
6.D.3	Mettre tous les circuits à 100%	11
6.D.4	Mettre un circuit à 0%	11
6.D.5	Attribuer des intensités progressivement	11
6.D.6	Attribuer un même% d'intensité à une série de circuits	11
6.E	Sélection de groupes	12
6.E.1	Accès aux fonctions "groupe"	12
6.E.2.1	Fonctions "groupe" via les touches de fonctions	13
6.E.2.2	Fonctions "groupe" via le menu	13
6.F	Attribution des temps aux registres	14
6.F.1	Attribuer un temps de montée et de descente différents	14
6.F.2	Attribuer un même temps de montée et de descente	14
6.F.3	Attribuer un temps d'attente différent à la montée et à la descente	14
6.F.4	Attribuer un même temps d'attente à la montée et à la descente	14
6.F.5	Temps exprimés uniquement en secondes	15
6.F.6	Temps exprimés uniquement en minutes	15
6.F.7	Attribution de temps	15
6.F.8	Utilisation du chronomètre pour attribuer des temps	15

6.G	Graduation d'un registre	
6.G.1	Graduation manuelle	16
6.G.2	Mode temporisé	16
	6.G.2.1 Graduation automatique	16
	6.G.2.2 Graduation progressive à l'aide de la touche flash	16
6.H	Fonctions globales	
6.H.1	Graduation globale	17
6.H.2	Changement du niveau de sortie	17
6.I	Enregistrement de mémoires	
6.I.1	Enregistrement du contenu d'un registre sélectionné dans une mémoire	18
6.I.2	Sélection d'un numéro de mémoire	18
6.I.3	Enregistrement d'une mémoire inexistante	18
6.I.4	RE-enregistrement d'une mémoire existante	18
6.I.5	Sélection de la mémoire suivante ou précédente	19
6.I.6	Enregistrement de la mémoire suivante	19
6.I.7	Enregistrement de la mémoire déjà restituée dans le registre	19
6.I.8	Donner un titre à une mémoire	20
	6.I.8.1 Donner un titre via les touches de fonctions	20
	6.I.8.2 Donner un titre via le menu	20
6.I.9	Enregistrement de la sortie globale	21
6.I.10	Enregistrement de l'entrée DMX dans une mémoire	21
6.J	Modification des intensités	
6.J.1	Attribuer de nouvelles intensités au contenu d'une mémoire ou d'un registre	23
	6.J.1.1 Amener tous les circuits d'une mémoire à une même intensité	23
	6.J.1.2 Modifier les intensités de tous les circuits d'une mémoire proportionnellement au niveau initial	23
6.J.6	Ajouter ou retrancher 5% aux valeurs existantes	24
6.J.7	Ajouter ou retrancher un même pourcentage aux valeurs existantes	24
6.J.8	Attribuer l'intensité zéro %	24
6.J.9	Retour à leur valeur initiale des circuits sélectionnés	24
6.J.10	Garder la différence d'intensité	25
6.J.11	Isoler des circuits (Solo)	25

6.K	Chargement de mémoires dans les registres	
6.K.1	Charger une mémoire dans un registre sélectionné	26
6.K.2	Charger une série de mémoires dans un registre sélectionné	26
6.K.3	Charger la mémoire déjà restituée dans un registre sélectionné	26
6.K.4	Ajouter une ou plusieurs mémoires dans un registre sélectionné	26
6.K.5	Retrancher une ou plusieurs mémoires d'un registre sélectionné	27
6.K.6	Charger un chenillard dans un registre sélectionné	27
6.L	Les différents modes des registres	28
6.L.2	Mode Inhibition	30
6.L.2.1	Mettre un registre en mode inhibition	30
6.L.2.2	Désélectionner le mode inhibition	31
6.L.3	Mode By-pass	32
6.L.3.1	Mettre un registre en mode by-pass	32
6.L.3.2	Désélectionner le mode by-pass	32
6.M	Touches flash des registres	
6.N	Effacement des registres	33
6.N.1	Effacer les contenus d'un registres	33
6.N.2	Effacer les contenus d'un registres sélectionné	33
6.N.3	Effacer les contenus de tout les registres	33
6.O	Protection des mémoires	33
6.P	Résumé des fonctions du clavier	
6.P.1	Clavier des circuits	34
6.P.2	roue digitale	35
6.P.3	Clavier des mémoires	35
6.Q	Résumé des différentes façons d'enregistrement	36
6.R	Résumé des différentes façons de chargement	36

6.A Affichage à l'écran

Moniteur 1

mode sélectionné ou fonction

- MANUAL
- AUTO
- INHIBITION
- BYPASS

Temps restant à accomplir à une évolution automatique en cours d'exécution

Champ de travail sélectionné

Titre de la mémoire

Circuits 1 --> 100 affichés

Date et heure

Numéro de mémoire

Intensités

Circuits sélectionnés

Information sur les registres

Registre sélectionné

Zone d'affichage des messages d'erreurs

Touche de fonction dépendant du contexte

Dernière touche poussée

Temps : d'attente à la montée de montée d'attente à la descente de descente

Circuits

Information sur les registres de transfert

Contenu de S1

Contenu de P1

- F1 MONIT : accès direct à la configuration de l'écran
- F2 MEMORY : accès direct au menu des mémoires
- F3 GROUP : accès direct au menu des groupes
- F4 EFFECT : accès direct au menu des effets
- F5 SPEED : permet de contrôler la vitesse d'exécution d'une évolution automatique
- F7 CLOCK : accès direct aux fonctions de l'horloge

6.A.1 Remarques à propos des écrans de registre

Les contenus et statut des 12 premiers registres sont affichés sur le premier écran, les 12 suivants sur le deuxième ceci étant fonction de la configuration des affichages c'est à dire choisir d'afficher ou non les informations sur les registres . Ces affichages se trouvent dans un carré (d'informations sur les registres) en gris au bas des écrans. Les informations suivantes y sont reprises :

6.A.1.1 Numéro de registre (Point A sur le dessin ci-dessous)

Le numéro du registre est affiché en noir sur fond gris.
La couleur de fond d'un registre sélectionné est blanche.

6.A.1.2 Contenus des registres (Point B sur le dessin ci-dessous)

- Une ligne vide signifie que le registre est vide.
- Si le registre ne contient que des circuits avec leur intensité, "chan" est affiché.
- Si une mémoire est chargée dans le registre ou si le contenu du registre est enregistré dans une mémoire, le numéro de mémoire est affiché.
- Si le contenu du registre est différent du contenu de la mémoire précédemment chargée dans ce registre le numéro de la mémoire clignote.
- Si plusieurs mémoires sont chargées dans un même registre 3 points s'affichent.

Note : Les mêmes informations sont disponibles sur les pupitres

6.A.1.3 Mode ou fonction (Manual, Auto, Audio, Midi, Inhibit, By-pass) (Point C sur le dessin ci-dessous)

- En mode manuel, "man" est affiché.
- En mode "Auto", le temps d'évolution est affiché. Lorsqu'un fondu automatique s'accomplit, le temps restant est affiché.
- En mode inhibition ou by-pass le texte est affiché en jaune ou rouge foncé.

6.A.1.4 Valeur de sortie des registres. (Point D sur le dessin ci-dessous)

- La valeur de l'intensité en sortie d'un registre est affichée en pourcentage.
- Lorsque la valeur de l'intensité en sortie d'un registre est différente de la position de ce registre, le pourcentage est affiché en rouge.
- Une flèche renseigne la direction d'un transfert automatique, flèche vers le haut ou vers le bas.

A.	SM 1	SM 2	SM 3	SM 4	SM5
B.	Chann	Chann	4	Chann	C 2
C.	Man	: 20	Inhib	bypas	
D.		↑ 45	FF	80	

6.B Sélection de registres

Les registres est le premier champs de travail que nous découvrons. Les autre champs de travail sont les registres de restitution (Scène et préparation), LIVE et l'éditeur de mémoire. Beaucoup de fonctions décrites plus loin sont disponible dans tout les champs de travail et sont reprises dans ce chapitre. Cependant, les registres ont aussi d'autres fonctions et constituent dès lors le champs de travail le plus utilisé.



6.B.1 Sélection de registres

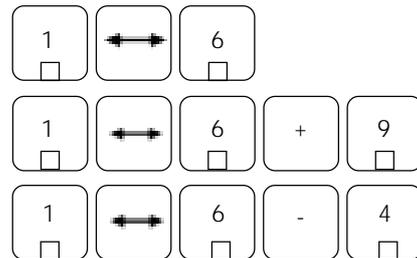
Pour sélectionner un registre , poussez la touche du registre correspondant.

Remarque : a la mise en service de l'appareil, le registre 1 est automatiquement sélectionné par défaut.

La LED du registre s'allume et son contenu apparaît à l'écran.

Vous pouvez également sélectionner une série de registres comme par exemple:

- du Reg.1 au Reg 6.
- du Reg.1 au Reg.6 plus le Reg.9.
- du Reg.1 au Reg.6 moins le Reg.4.



Note: lorsque vous sélectionner un registre, la précédente sélection de circuits et/ou de mémoires n'est pas désactivée.
Vous pouvez continuer à travailler avec ces circuits dans le nouveau registre.

6.C Sélection de circuits



6.C.1 Sélection d'un circuit

Exemple: circuit numéro 37.

Sur le clavier numérique, poussez la ou les touches correspondantes au numéro de circuit désiré.

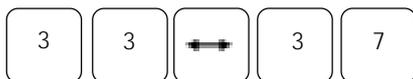
Le numéro est affiché au-dessus du clavier numérique.

Si une autre touche est poussée (+,-,AT,...), le numéro de circuit apparaît à l'écran en inverse vidéo; cela signifie que le circuit est sélectionné.

Les touches de confirmation de sélection sont : +, -, THRU, AT, ENTER, la roue, +5%, -5%.

6.C.2 Sélection d'une série consécutive de circuits

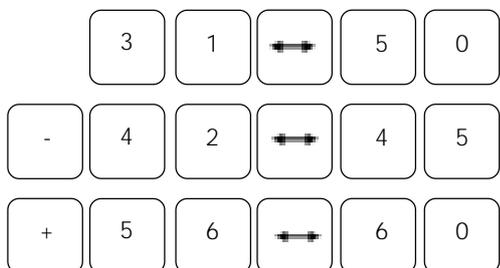
Exemple: du circuit 33 au circuit 37.



Sur le clavier numérique, poussez la ou les touches du premier circuit souhaité; poussez la touche "THRU" et poussez la ou les touches correspondantes au dernier numéro de circuit souhaité.

6.C.3 Sélection d'une série consécutive de circuits plus ou à l'exception d'une autre série consécutive

Exemple: du circuit 31 au circuit 50 sauf les circuits 42 à 45 plus les circuits 56 à 60.



Sur le clavier numérique, poussez la ou les touche(s) correspondante(s) au numéro du premier circuit souhaité; poussez la touche "THRU" et poussez la ou les touches correspondantes au dernier numéro de circuit sélectionné ; ensuite poussez la touche "+" ou "-" et répétez les opérations de sélection pour la série de circuits consécutifs que vous souhaitez sélectionner ou désélectionner.

Lorsqu'un nombre trop élevé est entré, un message d'erreur s'affiche.

6.C.4 Sélection de tous les circuits d'un registre sélectionné



Par pression de la touche "ALL", vous sélectionnez tous les circuits dont l'intensité n'est pas nulle.

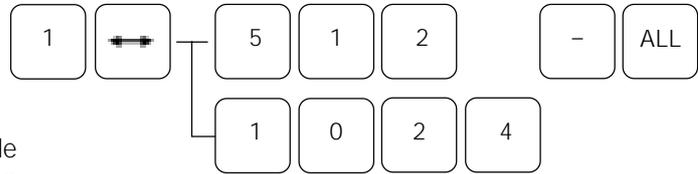
6.C.5 Non-activation de certains circuits du contenu d'un registre



Poussez la touche ALL pour sélectionner tous les circuits dont l'intensité n'est pas 00, suivi du - et de la série de circuits dont vous ne voulez pas prendre le contrôle.

6.C.6 Sélection de tous les circuits dont la valeur est 00%

Sélectionnez les circuits 1 à 512 (ou 1024) et poussez la touche - suivie de la touche ALL.



Par cette opération, vous prenez le contrôle d'un grand nombre de circuits avec les conséquences que cela implique.

6.C.7 Sélection de tous les circuits d'une mémoire ou d'une liste de mémoire

Sur le clavier mémoire, tapez le numéro de la mémoire suivi de "ALL".

Dans cette mémoire, les circuits dont l'intensité n'est pas à zéro sont sélectionnés sans tenir compte de leur intensité respective. Les circuits dans la liste de mémoires sont sélectionnés pour qu'une intensité leur soit attribuée.

A ce moment, les circuits sont considérés comme un groupe auquel est attribuée une seule et même intensité.

Les circuits ne gardent pas d'intensités proportionnelles aux niveau de leur entrée.

MEM N°



LIST OF MEM

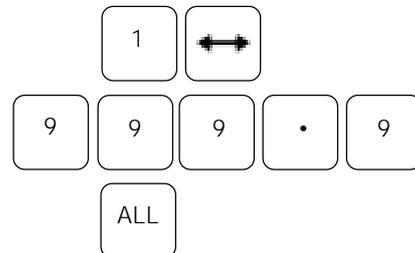


6.C.8 Sélection de tous les circuits de toutes les mémoires

Sur le clavier mémoire, tapez "1" "THRU" "999.9" suivi de "ALL". Par cette opération, vous prenez le contrôle de tous les circuits utilisés dans toutes les mémoires.



! Par cette opération, vous prenez le contrôle d'un grand nombre de circuits avec les conséquences que cela implique.



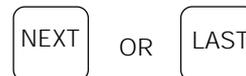
6.C.9 Sélection du circuit suivant ou précédent

Avec les touches NEXT (suivant) et LAST (précédant), vous sélectionnez le circuit suivant ou précédant le dernier circuit sélectionné.

Poussez, sur le clavier circuit, la touche NEXT ou LAST.

Ces opérations fonctionnent aussi en y associant les touches + - et THRU.

Exemple: circuits 1 à 3.



6.C.10 Désélection de circuits

Poussez deux fois la touche "CLEAR". CLEAR poussé une seule fois, désélectionne uniquement le dernier circuit entré.



Vous retrouverez toutes les rubriques du paragraphe 6.C dans les chapitres traitant des registres de restitution et le mode LIVE

6.D Attribution des intensités

Il y a plusieurs manières pour attribuer une intensité à des circuits sélectionnés en utilisant le clavier circuit :

<LIST CH> AT 7

6.D.1 Par dizaine de pourcentage

ex: une série de circuits à 70%

<LIST CH> AT 7 . 5

6.D.2 Par unités de pourcentage

ex: une série de circuits à 75%

<LIST CH> FF OR AT FF

6.D.3 Un circuit à 100%

<LIST CH> 00 OR AT 00

6.D.4 Un circuit à 0%

<LIST CH> CH / MEM

6.D.5 Progressivement

Lorsque la série de circuit est sélectionnée, tournez la roue vers l'avant pour augmenter l'intensité, vers l'arrière pour baisser l'intensité.

6.E Groupe de circuits

Un groupe est une série de circuits, sans intensités et avec un numéro d'identification compris entre 1 et 999. Seul des nombres entiers peuvent être donné à des groupes.

Une fois créé, un groupe est considéré comme n'importe quelle série de circuits que l'on peut sélectionner, auxquels l'on attribue des intensités ou que l'on combine ensemble pour construire un état lumineux. Pour faciliter le processus d'enregistrement d'une création, les groupes sont être numérotés et un titre peut leur être attribué.

Le contenu d'un groupe peut-être :

- une série de circuits.
- une série de mémoires.
- un mélange des deux.

Lorsque vous appelez une mémoire dans un groupe, vous ne chargez que le contenu de cette mémoire avec la proportion d'intensité entre les circuits. Si vous charger un groupe construit à partir d'une mémoire, à l'aide de la roue des intensités, la balance des niveaux d'intensité entre les circuits est respectée.

6.E.1 Accès aux fonctions "Group"

L'accès aux fonctions Groupe s'effectue via les touches de fonctions sur le pupitre ou via le clavier Azerty ou Qwerty ou via le MENU. Si vous donnez un titre aux groupes en même temps que leur création vous travaillerez plus volontiers avec le clavier Azerty ou Qwerty.

Cela vous évitera de passer incessamment d'un clavier à l'autre quoique la manipulation reste tout à fait possible.

Vous vous familiariserez avec le menu des groupes en suivant la méthode décrite ci-après, c'est à dire suivre les indications affichée à l'écran.

Pour des informations plus détaillées, voyez le chapitre 12. E concernant les menus.

6.E.2 Les fonctions Groupe par les touches de fonctions

F 3	...	Poussez la touche F3 (la touche de fonction F3 sur la platine des fonctions spéciales), suivie de la touche correspondante à la fonction souhaitée.
F 1		la liste des groupes existant (sur le deuxième moniteur).
F 2		créer un nouveau groupe.
F 3		éditer un groupe existant.
F 4		donner un titre à un groupe existant.
F 5		supprimer un groupe.

6.E.2.2 Les fonctions Groupe par le menu

Il est également possible d'accéder aux fonctions groupe par le "MENU".

MENU □	F 3	Poussez la touche "MENU" sur la platine de contrôle des fonctions spéciales.
-----------	-----	------------------------------------------------------------------------------

Pour utiliser un groupe dans une série de circuits
Poussez la touche "GROUP" pour rappeler un groupe déjà créé.
Exemple: circuits 1 à 10 avec le groupe 6.



GROUP □	NEXT	Pour sélectionner le groupe suivant le dernier groupe appelé Poussez d'abord la touche "GROUP" ensuite la touche "NEXT".
------------	------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

GROUP □	LAST	Pour sélectionner le groupe précédant Poussez d'abord la touche "GROUP" ensuite la touche "LAST".
------------	------	------------------------------------------------------------------------------------------------------

Quelque soit la méthode utilisée pour créer, nommer, effacer, retrouver ou renuméroter des groupes, suivez les indications qui apparaissent à l'écran.

Les groupes peuvent être créés à tout moment et donc chargés dans n'importe quel champs de travail.

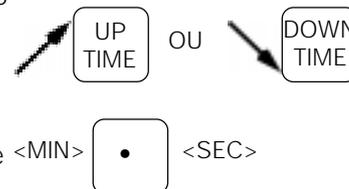
6.F Attribution de temps aux registres

6.F.1 Différents temps de montée et de descente

Par défaut, les temps suivant sont attribués: montée 5 sec., descente 5 sec.. Le temps le plus élevé est 49 min. 59 sec.

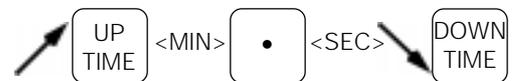
Ex: pour attribuer un temps de montée ou de descente de X min. Y sec.

- Poussez la touche correspondante au temps soit de montée soit de descente.
- Introduisez la valeur souhaitée pour les minutes à l'aide du clavier mémoire, poussez la touche "." (point) et poussez la ou les touches correspondante(s) au nombre des secondes.
- Poussez à nouveau la touche "UP" (ou "DOWN") pour confirmer l'opération.
- Si seulement des secondes doivent être attribuée, tapez uniquement les chiffres sans points. Les deux premiers digits sont alors considérés comme des secondes à moins qu'ils ne soient suivis d'un point.



6.F.2 Temps de montée et de descente égaux

- Poussez la touche "UP"
- Introduisez le temps de montée
- poussez la touche "DOWN" pour attribuer un même temps de montée et de descente et confirmer l'opération.

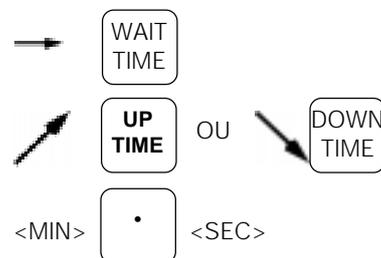


6.F.3 Temps d'attente à la montée et à la descente différents

Les temps d'attente par défaut sont : montée 0 sec., descente 0 sec.

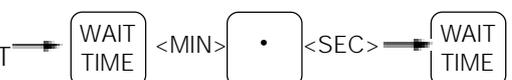
Leur valeur maximale est de 49 min. 59 sec.

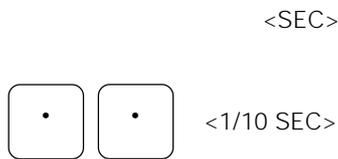
- Poussez la touche "WAIT TIME"
- Poussez la touche "UP TIME" ou "DOWN TIME"
- Introduisez le temps et confirmez en poussant à nouveau la touche "WAIT TIME".



6.F.4 Temps d'attente à la montée et la descente égaux

- Poussez la touche "WAIT TIME"
 - Introduisez le temps souhaité et poussez à nouveau la touche "WAIT TIME" pour confirmer.
- Les temps d'attente à la montée et la descente seront égaux.





6.F.5 Temps exprimés en secondes ou en dixième de seconde

- Si vous avez uniquement des secondes à attribuer, il suffit d'introduire la valeur secondes : - sec- .
- Pour des temps inférieurs à une seconde, pressez deux fois la touche point, suivie par la valeur de dixième de seconde (entre 1 et 9)



6.F.6 Temps exprimés en minutes uniquement

- Si vous avez uniquement des minutes à attribuer, il suffit d'introduire la valeur minute suivie par un point : -min- .

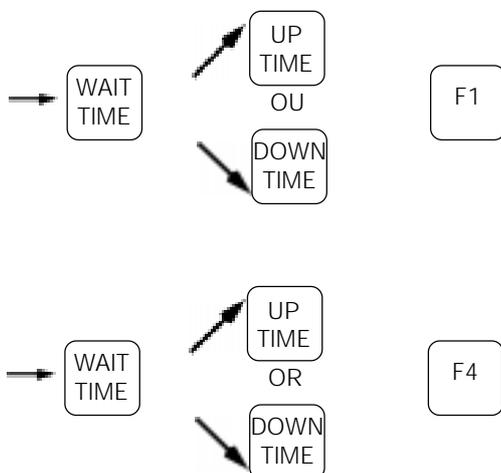
6.F.7 Entrée des temps en secondes

- Si le nombre introduit est supérieur à 59 (59 sec.), il est automatiquement convertit en minutes et secondes.



Ex: tapez 110 sur le clavier mémoire après avoir pousser la touche "UP TIME".
1 minute 50 secondes seront affichées.

6.F.8 Utilisation de la fonction chronomètre pour attribuer des temps



- Vous pouvez introduire un temps chronométré comme temps de montée ou de descente. Il s'agit en quelques sorte d'une fonction 'copier - coller' qui vous permet d'abord de chronométrer un événement et ensuite d'attribuer ce temps à la fonction de transfert. Une fois le temps chronométré, poussez la touche UP TIME DOWN TIME WAIT TIME et ensuite poussez la touche "F1" (Chrono). La valeur chronométrée est maintenant appliquée.

- Si vous poussez la touche "F4" (défaut) après la touche UP TIME DOWN TIME WAIT TIME les valeurs par défaut sont attribuées aux 4 temps (montée, descente, attente à la montée, attente à la descente).

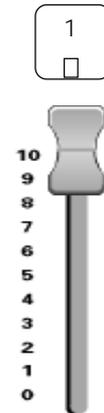
Toutes ces informations se retrouvent dans le chapitre consacré aux registres de restitution.

6.G Gradation d'un registre

Les intensités en sortie des registres sont toujours soumises à la position du bouton de mise au noir (BLACK OUT) et du Grand Master du pupitre.

6.G.1 Gradation manuelle

Sur le pupitre, actionnez le potentiomètre correspondant au registre que vous souhaitez graduer. Les circuits du registre suivent proportionnellement. Sur l'écran, dans le carré d'information relatif au registre, s'affiche la valeur en sortie du registre et sur l'écran LIVE, les valeurs en sortie des circuits.



6.G.2 Mode auto

Pour affecter le mode AUTO à un registre, sélectionnez le registre et appuyez sur la touche AUTO. La LED rouge de la touche AUTO et la LED verte du bouton de flash associé à ce registre s'allument.

6.G.2 Gradation automatique à l'aide du potentiomètre

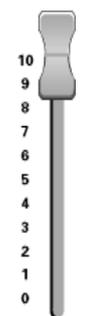
Montez le potentiomètre à la valeur souhaitée. Le contenu du registre sera gradué dans les temps de montée et de descente qui lui auront été attribués respectivement. La gradation s'effectuera en fonction de la valeur du potentiomètre du registre sélectionné. Sur l'écran, dans le carré registre, la valeur en sortie du registre, le temps restant à accomplir et la direction du fondu (UP ou DOWN) sont affichés.

Vous pouvez stopper le transfert automatique en appuyant sur la touche AUTO et le faire repartir en appuyant à nouveau sur la touche AUTO dès que le registre considéré est sélectionné.

6.G.2.2 Gradation automatique à l'aide de la touche flash

Passez en mode automatique. En appuyant sur la touche flash du registre considéré vous démarrez le transfert en montée ou en descente en fonction de la position du potentiomètre du registre. En appuyant à nouveau sur la touche flash, vous inversez la direction du transfert.

La gradation progressive à l'aide de la touche flash tient également compte du temps d'attente (WAIT TIME). Cependant en inversant la marche du transfert en cours d'exécution, le WAIT TIME ne sera pas pris en considération de manière à ce que l'inversion soit instantanée.



6.H Fonctions globales

Les fonctions globales font référence aux possibilités de graduation de la sortie de toutes les platines du Vision. La seule exception à cette graduation globale est un registre en mode BY-PASS.

Dans ce cas, le registre considéré n'est pas affecté par la graduation globale.

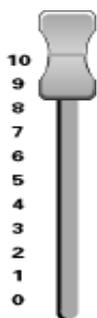
6.H.1 Graduer globalement

Gradation progressive de tous les états lumineux.

Actionnez, sur le pupitre, le potentiomètre du GRAND MASTER .

Les circuits contenus dans les registres dont le potentiomètre n'est pas à zéro, suivent proportionnellement.

Sur l'écran LIVE, la valeur du grand master est affichée en pourcentage dans la partie supérieure de l'écran .



Grand Master



Indicateur ON = pas de lumière sur scène
(black out : ON)

Indicateur OFF = lumière sur scène
(black out : OFF)



6.H.2 Faire un coup de noir (black out)

La touche de mise au noir BLACK OUT a un effet instantané sur les sorties du pupitre. Toutes lumières issues de n'importe quel champs seront coupées et une seconde frappe de la même touche les rétabliront.

Lorsque la touche de mise au noir est opérationnelle sa LED est éteinte et OFF est affiché à l'écran du moniteur 2 dans la case réservée aux informations sur le Grand Master.

Une exception à ceci : Le mode BY-PASS

6.H.3 Surpilotage de la valeur de sortie

Lorsque le Grand Master est à 100%, il est encore possible d'augmenter l'intensités des circuits dont la valeur n'est pas déjà à plein feu (FF).



Pour surpiloter progressivement la valeur à plein feu (FF) du grand master, poussez la touche OVE+ .

La valeur maximale de surpilotage est 140% et est affichée sur l'écran LIVE dans la case réservée au Grand Master.



Pour revenir à la situation normale (position 10 du GM=100%), poussez la touche OVE - .

Lorsque le niveau de sortie n'est pas à 100%, les LED's des touches OVE + et OVE - clignotent .

Le mode BY-PASS n'est pas affecté par le surpilotage.

6.1 Mémorisation

La gestion des mémoires est dynamique. Cela signifie que si le nombre de mémoires excède les capacités en RAM du système, le disque dur est automatiquement utilisé pour garder ou rechercher les mémoires avec pour conséquence de retarder mais de manière quasi imperceptible, le temps de réponse du système. plus de 500 mémoires peuvent être enregistrées.

6.1.1 Mémoriser un registre sélectionné dans une mémoire

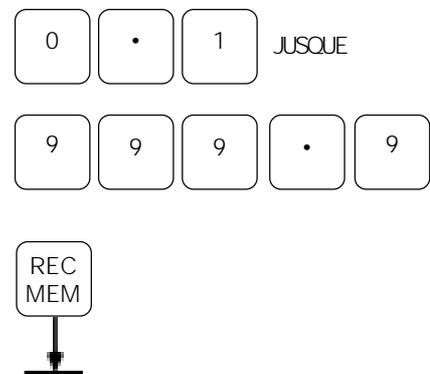
Dans chaque mémoire vous pouvez enregistrer n'importe quel circuit à n'importe quelle intensité avec si nécessaire les 4 temps de transfert.

Les numéros de mémoires sont choisis entre 0.1 et 999.9.

L'enregistrement peut être fait dans n'importe quel ordre mais la fonction séquentielle rétablit une chronologie en suivant l'ordre ascendant des nombres. La séquence peut elle même être modifiée par un lien (link).

Avec la touche "REC MEM" le contenu d'un registre est mémorisé, peu importe la valeur du potentiomètre du registre, du Grand Master ou de la touche "BLACKOUT"

C'est le contenu du registre qui est enregistré, non la sortie globale

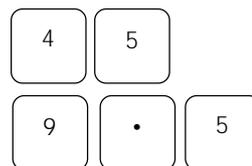


6.1.2 Sélectionner un numéro de mémoire

Sur le clavier mémoire, poussez les touches correspondantes aux numéros désirés

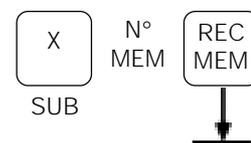
Ex : mémoire 45

mémoire 9.5



6.1.3 Mémoriser une nouvelle mémoire

Après la sélection du registre dont vous désirez mémoriser le contenu, poussez la ou les touche(s) du numéro de mémoire souhaité et confirmez l'opération en poussant la touche "REC MEM".

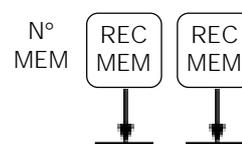


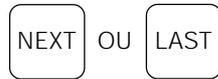
6.1.4 RE-mémoriser une mémoire existant

Si vous souhaitez mémoriser les contenus d'un registre dans une mémoire déjà crée procédez comme ci-dessus.

Cependant, lorsque vous poussez la touche REC MEM un signal sonore retentit et le message "press REC to confirm" apparaît sur l'écran. Confirmez l'opération en poussant la touche REC MEM une seconde fois. Dès lors le contenu de la mémoire est remplacé et le message disparaît. En poussant la touche CLEAR vous mettez fin à l'opération d'enregistrement.

Remarque : en ré-enregistrant une mémoire le titre de celle-ci reste inchangé.





6.1.5 Sélection de la mémoire précédente ou suivante

Les touches NEXT et LAST (sur le clavier mémoires) permettent d'appeler la mémoire suivante ou précédente d'une série existant.
Ex : les mémoires suivantes existent : 2 ; 5 ; 5.5 ; 5.6 ; 10.2 .

Si la mémoire 3 est sélectionnée sur le clavier des mémoires le numéro 3 est affiché dans la fenêtre des mémoires.

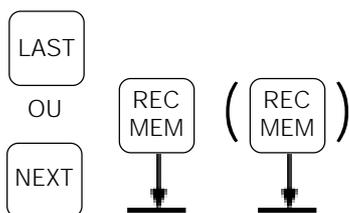
Si successivement vous poussez les touches NEXT et LAST :

NEXT	—>	mémoire 5
NEXT	—>	mémoire 5,5
NEXT	—>	mémoire 5,6
NEXT	—>	mémoire 10,2
NEXT	—>	mémoire 11
NEXT	—>	mémoire 12
LAST	—>	mémoire 10,2
LAST	—>	mémoire 5,6
LAST	—>	mémoire 5,5
LAST	—>	mémoire 5
LAST	—>	mémoire 2
LAST	—>	mémoire 1

- Lorsque vous arrivez à la dernière mémoire de la liste, chaque fois que vous poussez la touche NEXT, le numéro de mémoire est augmenté de 1.
- Lorsque vous arrivez à la première mémoire de la liste, chaque fois que vous poussez la touche LAST, le numéro de mémoire est diminué de 1.

NOTE:

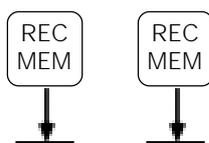
Il est possible de configurer les touches NEXT et LAST afin d'appeler la mémoire suivante (ou précédente) existante ou non-existante. Consulter le chapitre 12 D 4.



6.1.6 Mémoriser dans la mémoire suivante

Si vous souhaitez mémoriser le contenu d'un registre dans la mémoire suivante ou précédente appelez-la en poussant la touche NEXT ou LAST et ensuite poussez la touche REC MEM .

Si la mémoire existe déjà confirmez l'opération en poussant la touche "REC MEM " une seconde fois.



6.1.7 Mémoriser dans la mémoire déjà restituée dans le registre

Après avoir modifié une mémoire dans un registre, la nouvelle version de cette mémoire peut être enregistrée par un double REC MEM sans avoir à ré-sélectionner le numéro de mémoire et étant entendu qu'un autre registre n'est pas sélectionné.

6.1.8 Mettre un titre à une mémoire

Lorsqu'une mémoire a été créée, il est possible de lui mettre un titre soit en utilisant les touches de fonctions soit via le menu de la même manière que pour la dénomination des groupes.

6.1.8.1 Titre d'une mémoire via les touches de fonctions

Poussez F2 "MEMORY" (Mémoire)
Poussez F4 "TITLE" (Titre)
Entrez un numéro de mémoire
Poussez F1 "ENTER"
Tapez votre texte et poussez ENTER ou F1
Poussez F8 "EXIT" pour sortir du menu des mémoires
Poussez F8 "EXIT" pour sortir du menu principal.

6.1.8.2 Titre d'une mémoire via le menu

Poussez "MENU"
Poussez F2 "MEMORY MENU"
Poussez F7 "Page"
Poussez F1 "MEMORY TITLE"
Entrez un numéro et tapez votre texte comme indiqué plus haut

Si un numéro de mémoire est sélectionné au clavier avant d'entrer dans le menu des mémoires, Vision sélectionnera automatiquement ce numéro de mémoire pour qu'un titre lui soit attribué.

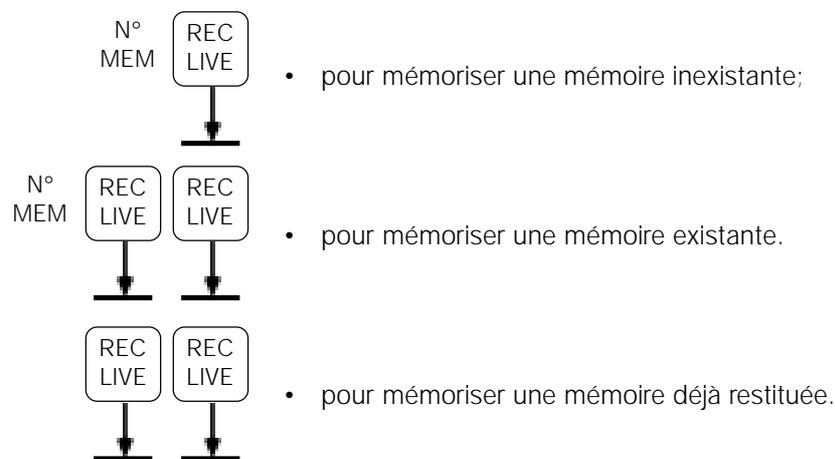
Si vous entrez vos informations à partir du clavier Azerty / Qwerty vous devez mettre le préfixe "me" avant de taper le numéro de mémoire. Ceci n'est pas nécessaire pour donner un titre aux groupes.

Un titre peut être attribué à une mémoire n'importe quand et chargée dans n'importe quel champs de travail.

6.1.9 Mémoriser l'état de sortie global

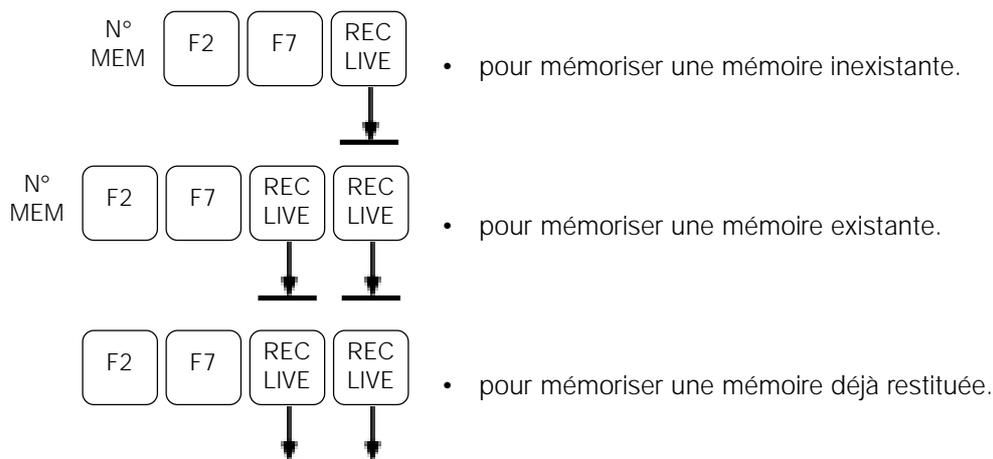
REC LIVE enregistrera toutes les sorties du VISION 10 dans le numéro de mémoire sélectionné. Cette manipulation inclut tout ce qui vient des registres, des registres de restitution, de l'entrée DMX, étant également pris en compte les valeurs du Grand Master et de la touche BLACK OUT.

Lorsque l'état de sortie global est mémorisé, les temps ne sont pas modifiés. Si la mémoire n'existe pas, les temps par défaut seront attribués.

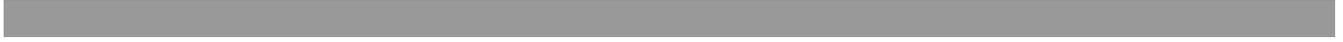


6.1.10 Mémorisation de l'entrée DMX

Via le menu (MEMORIES MENU), il est possible de mémoriser les valeurs DMX en entrée.



Remarque : les valeurs DMX sont captées après le patch d'entrée.

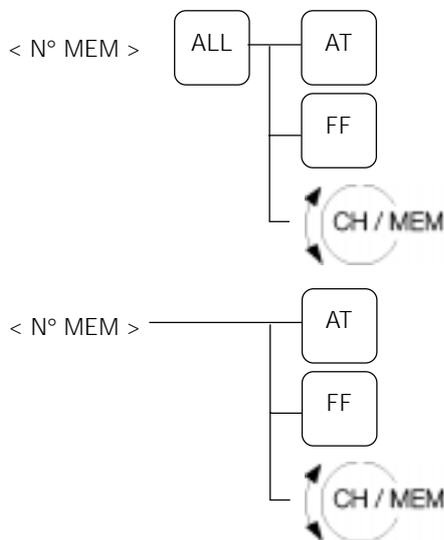


6.J Modification des intensités

Ces outils constituent des méthodes avancées pour attribuer des intensités. Bien qu'ils soient décrits dans le but de modifier des états lumineux existants, ils peuvent être également utilisés pour modifier les intensités d'un état lumineux en cours d'élaboration.

6.J.1 Attribution de nouvelles intensités aux contenus d'une mémoire ou d'un registre

Pour modifier les niveaux de circuits existant :



6.J.1.1 Mettre tous les circuits d'une mémoire au même niveau d'intensité

Avec la touche ALL vous activez tous les circuits utilisés dans cette mémoire. Avec la touche AT vous attribuez une seule et même intensité à tous ces circuits

<mem N°> ALL AT 5 : tous les circuits seront à 50%.

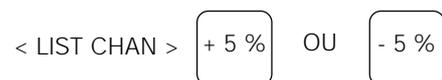
6.J.1.2 Attribuer une intensité à tous les circuits d'une mémoire proportionnellement à leur intensité préalable

Toutes les intensités des circuits de la mémoire seront chargés proportionnellement à leur intensité préalable.

6.J.6 Modification par unité de 5%

Poussez les touches +5% ou -5% selon que vous désiriez augmenter ou diminuer l'intensité de 5%

Ex: si l'intensité attribuée est 70% en poussant -5%, elle passe à 65%.



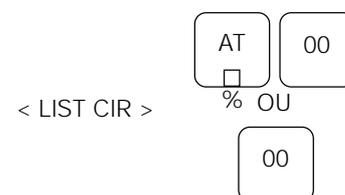
6.J.7 Modification de plusieurs circuits d'un même pourcentage proportionnel à une valeur existant

Option non encore implémentée

6.J.8 Un circuit à zéro %

Sélectionnez le(s) numéro(s) de circuit. Poussez la touche 00 .Il n'est pas nécessaire d'utiliser la touche AT pour cette fonction. Cependant si vous l'avez fait, continuez avec 00 sans pousser CLEAR .

EX : circuit 15 00 ou circuit 15 AT 00

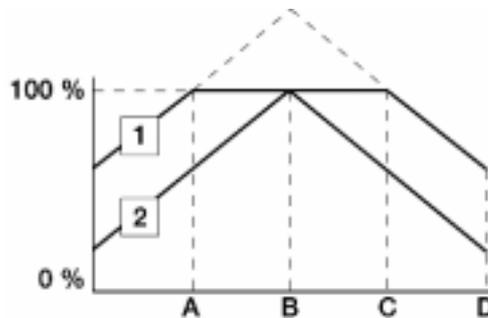


6.J.9 Des circuits sélectionnés retrouvent leur valeur initiale

Lorsque un circuit est toujours sous contrôle, il est possible de retourner à sa valeur inchangée en poussant la touche RET (retour).



6.J.10 Garder la balance entre les intensités



L'intensité du circuit 1 est 60%, le circuit 2 est à 20%.

Sélectionnez ces 2 circuits.



Actionnez la roue "CHAN/MEM" pour donner au circuit 1 l'intensité de 100%. Le circuit 2 a maintenant la valeur 60% (point A) Augmentez maintenant la valeur du circuit 2 pour l'amener à 100% (point B).



Ensuite, ramenez la roue de manière à attribuer au circuit 2 approximativement la valeur de 60%. La différence (balance) entre les 2 circuits est gardée.

Quel que soit le nombre de circuits, la manipulation ne sera réalisable que dans un seul registre sélectionné.

Si vous travaillez simultanément dans plusieurs registres, la balance de niveau entre les sorties des registres, sera perdue lorsque vous atteindrez les valeurs FF ou 00.

Tous les circuits dans ce cas seront "rassemblés" et contrôlés au même niveau et non pas proportionnellement.

6.J.11 Isoler des circuits

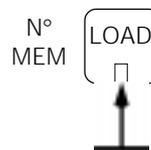
Option non encore implémentée

6.K Restitution d'une mémoire dans un registre

Une mémoire (ou effet ou chenillard) doit être chargée dans un champs de travail pour être restituée ou modifiée en aveugle ou sur le plateau.

6.K.1 Chargement d'une mémoire dans un registre sélectionné

Pour charger une mémoire dans un registre sélectionné, poussez la ou les touche(s) correspondante(s) au numéro de mémoire désiré et poussez la touche LOAD. Les intensités et les 4 temps sont restitués. Le numéro de la mémoire est affiché en haut de l'écran et dans la zone d'info des registres.

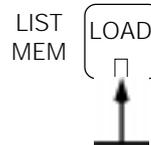


6.K.2 Chargement d'une série de mémoires dans un registre sélectionné

- Sélectionnez le registre, entrez la série de mémoires que vous désirez charger et poussez la touche "LOAD".
- Les intensités sont calculées suivant le principe "la plus forte valeur l'emporte" (HTP).

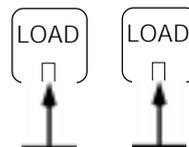
Ex : circuit 1 dans la mémoire 1 à 40%
circuit 1 dans la mémoire 2 à 60%
les mémoires 1 et 2 sont chargées dans le registre 1
le registre 1 restituera en sortie le circuit 1 avec une intensité de 60%.

- les temps attribués au registre sont ceux de la première mémoire de la série.



6.K.3 Chargement d'une mémoire déjà chargée dans un registre

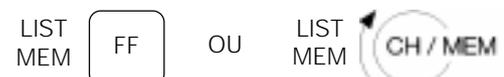
Pendant la modification d'une mémoire dans un registre, la version originale, inaltérée de la mémoire peut être rechargée en poussant 2X la touche LOAD, compte tenu que les modifications n'ont pas encore été enregistrées dans la dite mémoire et que le numéro de cette mémoire clignote dans la zone d'affichage du pupitre.



6.K.4 Ajouter une mémoire ou une série de mémoire(s) dans un registre sélectionné

Pour ajouter une ou une série de mémoire(s) dans un registre entrez le(s) numéro(s) de(s) mémoire(s) et poussez la touche FF ou bouger vers l'avant la roue circuits / mémoires pour ajouter progressivement les mémoires.

Toutes les manipulations d'intensités sont permises (ATx, ATx*.Y, ...). Les temps des registres ne sont pas modifiés.



LIST
MEM

OU

LIST
MEM

6.K.5 Retrait d'une mémoire ou d'une série de mémoires dans un registre sélectionné

Pour retirer une ou une série de mémoire dans un registre entrez le(s) numéro(s) de(s) mémoire(s) et poussez la touche 00 ou bouger vers l'arrière la roue circuits / mémoires pour retirer progressivement les mémoires .

Toutes les manipulations d'intensités sont permises
Les temps des registres ne sont pas modifiés.

6.K.6 Chargement d'un chenillard ou d'un effet spécial dans un registre

Sélectionnez un registre, poussez soit la touche CHAS N° soit EFF N° suivi d'un numéro de 1 à 99, poussez LOAD

Pour plus d'informations reportez-vous au chapitre 9 concernant les effets spéciaux

6.L Les modes des registres

Pousser une des touches de sélection des modes des registres.

N'importe quel mode peut être attribué à n'importe quel registre à n'importe quel moment. Ces modes ne s'attribuent qu'aux registres.



6.L.1 Mode Audio

Option non encore implémentée

6.L.1.4 Opérations MIDI

Option non encore implémentée

6.L.2 Mode inhibition

Il y a deux manières de reprendre le contrôle de circuits en fonction durant le spectacle

- par le mode LIVE qui sera expliquée dans le chapitre suivant.
- En attribuant le mode inhibition à un registre.

Si le potentiomètre d'un registre en mode inhibition est à 100% rien ne se passe en sortie. Mais si vous descendez le potentiomètre du registre les intensités des circuits concernés seront diminuées.

Uniquement les circuits issus des registres 1 à 24 et des registres de transfert sont contrôlés. Cela signifie que si vous appelez ces circuits en LIVE MODE, ils sont à nouveau sous contrôle peu importe la valeur du potentiomètre des registres .

Ex: Circuit 1 à 10 à FF dans le registre 1 avec le potentiomètre à fond.
 Circuit 1 à 10 à FF dans le registre 2 avec le potentiomètre à fond.
 Circuit 1 à 10 à FF dans le registre 3 programmé en mode inhibition.

Vous remarquez que vous contrôlez les valeurs de sortie des circuits 1 à 10 avec le potentiomètre 3 qui est Grand Master pour les circuits 1 à 10 repris dans les registres 1 et 2.

Le potentiomètre 3 à zéro, il est impossible d'amener en sortie les circuits 1 à 10, excepté si vous les reprenez sous contrôle en LIVE MODE (référez-vous au diagramme des flux de VISION pour comprendre que le LIVE MODE l'emporte sur tous les registres.

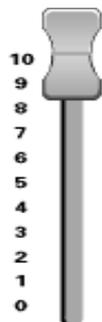
Les intensités des circuits contrôlés en inhibition sont affichés en jaune.

6.L.2.1 Attribution du mode inhibition à un registre

Chaque registre peut être affecté du mode inhibition.

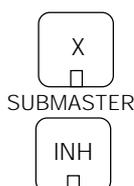
Pour ce faire:

- Sélectionnez un ou plusieurs registres (ex: REG 3).
- Poussez la touche "INH" sur le platine des registres 13 à 24.
- La led de la touche d'inhibition s'allume.
- A l'écran le mode inhibition est affiché par un message "inhib" en jaune dans la boîte d'info du registre.
 Lorsqu'un registre spécifique est affiché, en haut de l'écran près du numéro des registres, le message "fonction : inhibit" est affiché avec le mot inhibit écrit en jaune.
- La valeur du potentiomètre est poussée à FF; si physiquement la valeur de ce potentiomètre n'est pas à 100%, sa valeur est affichée en jaune à l'écran. Pour prendre le circuit sous contrôle, vous amenez le potentiomètre à sa valeur maximale pour supprimer la différence entre la position physique du potentiomètre et la valeur forcée du registre inhibé. Si vous bougez le potentiomètre, les circuits chargés précédemment dans ce registre, seront sous contrôle.



NOTES :

- 1 Lorsqu'un registre est en mode inhibition, le contenu de ce registre n'est plus envoyé en sortie du pupitre. C'est à dire que si le registre a un contenu et que le potentiomètre n'est pas à zéro, il y aura un noir (black out) si vous poussez la touche "INH".
- 2 Cela signifie que si vous bouger le potentiomètre d'un registre programmé en mode inhibition de 100% à 80% et contenant un circuit, le même circuit chargé dans un autre registre avec une intensité de 60% ce circuit sortira sur scène à 48% ($60\% - (20\% \text{ de } 60\%) = 12\%$).
- 3 les intensités des circuits d'un registre inhibé ne sont pas considérées. Supposons le circuit 1 à FF et le circuit 2 à 40% dans un registre en mode inhibition ; vous abaissez de 10% le potentiomètre de ce registre, les intensités des circuits 1 et 2 qui se trouvent dans d'autres registres, seront réduites de 10% peu importe leur valeur dans le registre inhibé. Cela signifie qu'un registre inhibé ne considère que les valeurs non à zéro et non les intensités respectives des circuits.
- 4 La fonction MODE INHIBITION d'un registre, peut-être associée au mode manuel, au mode auto et au mode audio-midi. Un registre inhibé en mode auto, contrôle les circuits dans les temps d'attente et de montée affectés à ce registre. Ainsi si vous abaissez le potentiomètre, les circuits diminuent d'intensité dans le temps de descente attribué à ce registre .
- 5 Toutes les manipulations autorisées en mode manuel le sont également en mode inhibition.
 - sélection de circuits, groupes, mémoires.
 - modification des temps
 - chargement et enregistrement de mémoires.
 - annulation d'un registre.
- 6 Si un circuit est contrôlé par plusieurs registre en mode inhibition, les modifications sont cumulées.
Ex : circuit 1 dans les registres 1 et 2 placé en mode inhibition.
Si vous abaissez le potentiomètre du registre 1 de 10% et le potentiomètre du registre 2 de 20%, le circuit sera réduit de 30%.
- 7 Les circuits dans un registre inhibé ne sont pas capturé comme dans le MODE LIVE, ils sont juste contrôlés proportionnellement.



6.L.2.2 Désélection du mode inhibition

Pour désélectionner le mode inhibition :

- Sélectionnez le registre
- Poussez la touche "INH"
- La led "INH" s'éteindra.
- Le contenu d'un registre désélectionné du mode inhibition sera à nouveau envoyé en sortie. Afin d'éviter une brusque modification de l'état lumineux, le potentiomètre sera virtuellement ramené à zéro. Pour reprendre le contrôle manuel des circuits, vous devez obligatoirement repassez avec le potentiomètre par la valeur zéro.

6.L.3 Mode BY-PASS

BY-PASS est une fonction qui permet d'envoyer directement le contenu d'un registre en sortie sans être soumis au contrôle du Grand Master, de l' Auditorium, du black-out, des touches OVE et du mode LIVE.

Tous circuits chargés dans un registre affecté en mode BY-PASS l'emportera sur toutes autres opérations du Vision; ceci dépendant de la valeur du potentiomètre du registre en mode BY-PASS.

BY-PASS se situe en bout de chaîne des opérations du Vision et dès lors prioritaire.

BY-PASS est une façon très puissante de maintenir des intensités à un niveau défini en sortie du pupitre.

Les circuits en BY-PASS ne sont pas enregistrés par le REC LIVE.

Les intensités des circuits d'un registre BY-PASS sont affichés en rouge sur fond gris foncé.

6.L.3.1 Mettre un registre en mode BY-PASS

- Sélectionnez le registre.
- Poussez la touche BY-PASS sur la seconde platine registre.

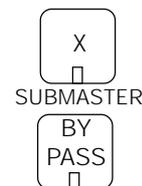
A l'écran s'affiche dans la case de dialogue du registre sélectionné, un message en rouge foncé.

La led de la touche "BY-PASS" s'allume.

Un même registre peut être en même temps affecté du mode BY-PASS et AUDIO. Jamais les modes INHIBIT et BY-PASS ne peuvent affecter un même registre.

6.L.3.2 Désélection du mode BY-PASS

Pour désélectionner un registre du mode BY-PASS sélectionnez ce registre et poussez la touche BY-PASS .



6.M Les touches Flash des registres

En fonction du mode sélectionné, les touches flash ont différentes fonction.

- NORMAL** : dans ce mode, dès la pression de la touche flash, le contenu du registre s'allumera et s'éteindra aussitôt que vous relâcherez cette même touche.
- SOLO** : dans ce mode, uniquement le contenu de ce registre sera restitué en sortie du pupitre.
- ON/OFF** : dans ce mode, dès la pression de la touche flash, le contenu du registre s'allumera et ne s'éteindra qu'à la seconde pression de cette même touche.
- OFF** : désactive les fonctions flash.

6.N Effacement des registres

6.N.1 Effacer le contenu des registres

La fonction effacer (erase) vide le champs de travail sélectionné de son contenu. L'exception à cette règle est le mode LIVE où l'opération d'effacement capture tous les circuits à zéro.

6.N.2 Effacer les contenus d'un registre sélectionné



Pour effacer le contenu d'un registre sélectionné Poussez deux fois la touche ERASE .

Après avoir poussé une première fois la touche, la led clignote et s'éteindra dès que vous aurez pousser la touche pour la seconde fois. Le mode du registre n'est pas désactivé. Si un registre est sélectionné en mode AUTO, AUDIO, INH..., la fonction d'effacement (erase) ne change pas de mode.

6.N.3 Effacement des contenus de tous les registres

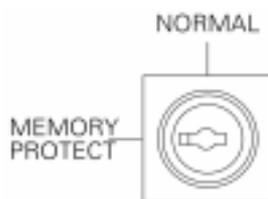


Sélectionnez tous les registres et poussez la touche ERASE deux fois. Dans ce cas, tous les registres sont affecté en mode manuel.

6.O Clef de protection des mémoires

Lorsque la clef est en position protection des mémoires (memory protect), les fonctions suivantes décrites précédemment ne sont plus possible :

- création d'un groupe
- REC MEM
- REC LIVE
- PATCH



Toutes les autres fonctions restent possible.

6.P Résumé des fonctions des claviers

6.P.1 Clavier des circuits

Les fonctions suivantes sont disponible

	Nombres 0 à 9 inclus.
FF	Intensité à 100%
Last	Sélection du précédent circuit
Next	Circuit suivant dans l'ordre numérique progressif
All	Sélectionne tous les circuits non à zéro dans un champs de travail ou une mémoire pour modification.
RET	Revient au niveau précédent inchangé
-	Exclus un circuit d'une sélection
+	Sélectionne un circuit qui ne suit pas numériquement le précédent
Thru	Permet la sélection d'un groupe de circuits ou de registres
Clear	Annule la dernière entrée; deux frappe de la touche annule tout
Enter	validation d'une sélection
•	Permet d'entrer des valeurs de pourcent pour les intensités
AT	placé après un circuit pour spécifier qu'une intensité va être entrée
00	Intensité de niveau zéro
+5%	Ajoute 5% à l'intensité préalablement programmée
-5%	Retire 5% à l'intensité préalablement programmée

En plus, juste au-dessus du clavier des circuits se trouvent des touches permettant l'accès direct aux fonctions suivantes :

SOLO	Permet d'envoyer un circuit seulement.
TEST	Permet l'envoi d'un test, en séquence automatique, des circuits utilisés
LOOP No	Chargement d'une boucle de mémoires.
CHAS No	Permet d'appeler un chenillard.
EFF No	Permet d'appeler un effet spécial.
GROUP	Sélectionne un numéro de groupe.
DIM	Sélectionne les numéros de gradateurs durant le patch.
DIM LAW	Sélectionne l'une des 10 courbes de graduations pré-programmées ou programmées par l'utilisateur.
MC LIB	Touche d'accès à la librairie des projecteurs motorisés.
COLOUR	Donne accès aux fonctions des changeurs de couleurs

Un afficheur indique le dernier circuit appelé.

6.P.2 Roue Digitale

Cette roue utilisant un encodeur optique de haute qualité peut être utilisée avec les claviers mémoires et circuits. Au-dessus de cette roue se trouvent trois touches :

FREE	Libère les circuits capturés en mode LIVE
LIVE	Sélectionne le mode LIVE
EDIT MEM	Entre dans l'éditeur de mémoires pour des modifications en aveugle

Un affichage par LED indique les intensités sélectionnée à la roue

6.P.3 Le clavier des mémoires

Le clavier est pourvu des fonctions suivantes
Nombres de 0 à 9

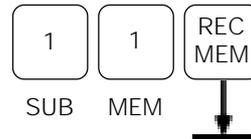
BANK	Touche de sélection des banques
Last	Appel de la mémoire précédente.
Next	Mémoire suivante dans une progression.
K2	Touche programmable par l'utilisateur
MACRO	Permet l'exécution d'une macro.
-	Permet d'exclure une mémoire d'une sélection.
+	Permet d'ajouter une mémoire à une sélection.
Thru	Permet de sélectionner un groupe de mémoires.
Clear	annulation de la dernière entrée.
Enter	Validation d'une opération
•	Permet la construction de mémoires point.
K3	Touche programmable par l'utilisateur
DOWN TIME	Permet l'accès au temps de montée exprimé en minutes et en secondes.
WAIT TIME	Permet l'accès aux temps d'attente à la montée et à la descente exprimé en minutes et en secondes.
UP TIME	Permet l'accès au temps de descente exprimé en minutes et en secondes.

En plus, juste au-dessus du clavier des mémoires se trouvent des touches permettant l'accès direct aux fonctions suivantes :

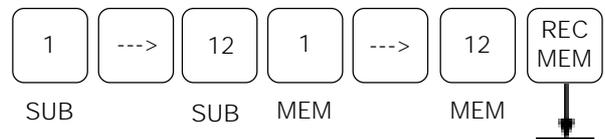
PART LOAD	Chargement partiel d'une mémoire
K4	Touche programmable par l'utilisateur
K5	Touche programmable par l'utilisateur
K6	Touche programmable par l'utilisateur
K7	Touche programmable par l'utilisateur
LOAD	Charge une mémoire dans un registre.
REC MEM	Enregistre une mémoire en aveugle
REC LIVE	Enregistrement de la sortie du pupitre (somme)
COPY	Pour copier des données d'un endroit vers un autre
ERASE	Permet d'effacer le contenu d'un champs de travail

6.Q Résumé des possibilités de mémorisation

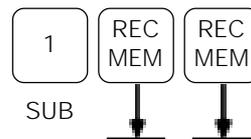
1 Mémorisation du registre 1 dans la mémoire 1 (mémoire normale)



2 Les contenus de plusieurs registres ne peuvent être enregistrés simultanément dans plusieurs mémoires (voir fonction COPY et BANK)



3 Re-enregistrement des contenus chargés dans le registre 1 Impossible si plus d'une mémoire est chargée

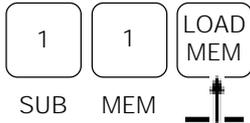


Remarques :

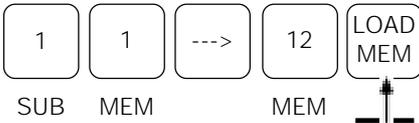
- pour le point 1 poussez la touche "REC MEM" deux fois si la mémoire existe.
- pour les points 1 et 3, "REC MEM " peut être remplacé par REC LIVE .
Dans ce cas, les temps ne sont pas modifiés.

Après avoir poussé la touche REC la série de circuits et mémoires est désélectionnée.

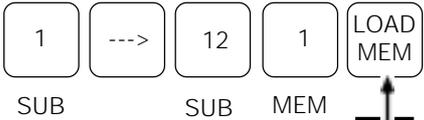
6.R Résumé des possibilités de chargement



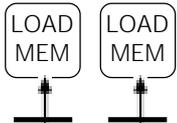
1 Chargement de la mémoire 1 dans le registre 1.



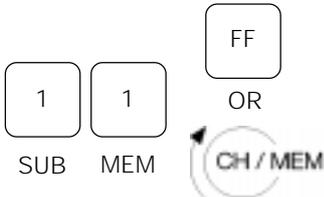
2 Chargement des mémoires 1 à 12 dans le registre 1.



3 Chargement de la mémoire 1 dans les registres 1 à 12. le même contenu est chargé dans les 12 registres

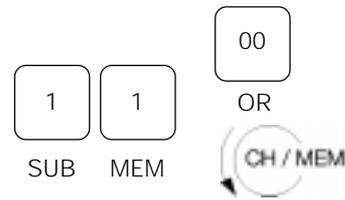


4 Re-chargement dans le registre 1 de la mémoire 1

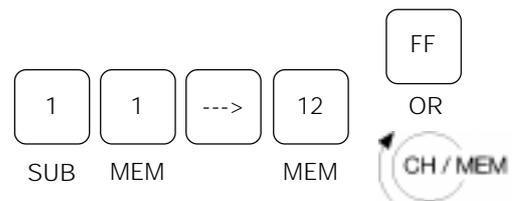


5 ajouter la mémoire 1 au registre

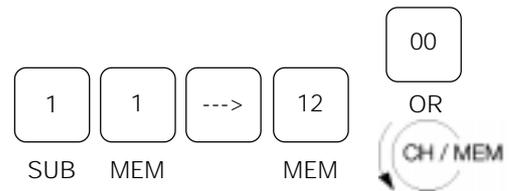
8 Retirer la mémoire 1 du registre 1



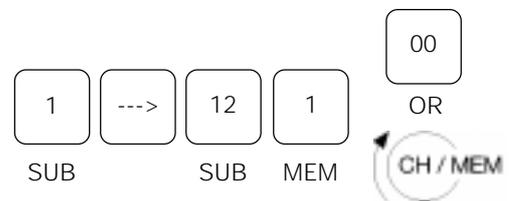
9 Ajouter les mémoires 1 à 12 dans le registre 1.



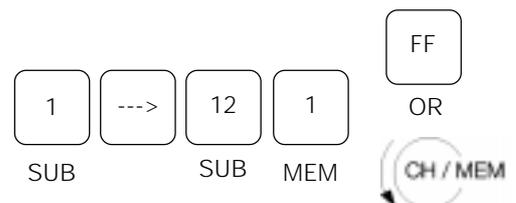
10 Retirer les mémoires 1 à 12 du registre 1.



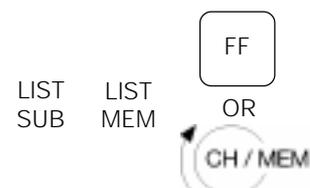
11 Ajouter la mémoire 1 aux registres 1 à 12



12 Retirer la mémoire 1 des registres 1 à 12.



13 Ajouter les mémoires 1 à 12 aux registres 1 à 12, sans tenir compte des intensités de ces mémoires. Après LOAD, la série de mémoires est désélectionnée.



14 Retirer les mémoires 1 à 12 aux registres 1 à 12, sans tenir compte des intensités de ces mémoires.

