



Guide d'apprentissage du logiciel *ISIS*[®]

MF 1200

1106.01.201





Tables des matières

Pour démarrer	6
1 Vérification que le travail de mise en lumière est visible sur l'écran et éventuellement sur scène, si le pupitre est raccordé sur une installation d'éclairage	11
2 Sélection de circuits et assignation d'une intensité	12
3 Contrôle proportionnel de la sortie du pupitre	18
4 Groupe	23
5 Balance de lumière entre les registres	28
6 Enregistrement des mémoires	30
7 Transfert de la balance de lumière dans un registre	33
8 Visualisation du gestionnaire de mémoires	34
9 Assignation d'un titre et de temps de transfert aux mémoires 1 à 4	35
10 Enregistrement d'un spectacle sur base des manipulations effectuées	37
11 Initialisation du pupitre	38
12 Chargement d'un spectacle	40
13 Création de nouvelles mémoires	41
14 Chargement d'un ensemble de mémoires	43
15 Combinaison proportionnelle du contenu de plusieurs mémoires	46
16 Combinaison non-proportionnelle du contenu de plusieurs mémoires	47



17 Configuration des touches flashes des registres	48
18 Configuration des registres	54
19 Banques de registres	63
20 Registres de Transfert	75
21 Live	82
22 Chenillards et Effets Spéciaux	87
23 Editeur de mémoires en aveugle	94
24 Patch	96
25 Les fonctions 'COPY' et 'P...' (Part...)	103
Démarrage rapide	111
Index	116
Table des matières	121



Guide d'apprentissage du Logiciel ISIS®

Ce guide d'apprentissage est conçu de manière à faciliter, pour un nouvel utilisateur, l'apprentissage des concepts de base des pupitres d'éclairage Phoenix. Il est destiné à aider les opérateurs qui ne seraient pas familiarisés avec ce type de produit ou qui découvrirait, de manière générale, les pupitres à mémoire. Les opérateurs expérimentés préféreront peut-être se référer directement au manuel d'utilisation, voire se lancer tout de suite dans la manipulation du pupitre.

Le guide d'apprentissage se compose d'exercices continus, pouvant être exécutés pas à pas, et produisant des résultats concrets. La sauvegarde et la relecture d'un spectacle sont couvertes assez tôt de manière à ce que le guide d'apprentissage puisse être parcouru selon la disponibilité de chacun et ce sans interférer avec une éventuelle mise en lumière en cours.

Le guide d'apprentissage démarre par une initialisation du système - Ceci permet de commencer à partir d'un état connu qui mènera l'utilisateur depuis le premier allumage du pupitre jusqu'au premier spectacle. Assurez-vous, avant toutes choses, qu'un éventuel spectacle en cours de programmation soit correctement sauvegardé avant l'initialisation.

Toutes les fonctions et les possibilités ne peuvent être couvertes par le guide d'apprentissage. Il serait dès lors bon, une fois le guide terminé, de se référer au manuel pour des explications plus en profondeur et pour découvrir des fonctions plus avancées.



Pour démarrer:

A. Allumez le pupitre !

L'interrupteur se situe sur la face avant de l'unité de contrôle externe et sur la face arrière des pupitres Phoenix. Enclenchez-les tous les deux. Pour VISION, Un interrupteur unique se trouve sur la gauche du bord avant du pupitre, en-dessous de la longue latte transversale. L'interrupteur de l'unité de sauvegarde VISION RB se trouve en face avant.

L'écran affiche la procédure de démarrage standard: Vous pouvez voir défiler les messages générés par le chargement du logiciel du Phoenix ainsi qu'éventuellement le spectacle en cours.

***SI LE PUPITRE EST NOUVEAU ET N'A JAMAIS
ETE UTILISE, LES EXEMPLES B ET C
NE SONT PAS NECESSAIRES.***

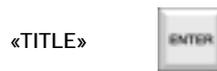
B. Si le spectacle actuellement dans le pupitre est important, SAUVEZ-LE !

- Poussez <MENU>
- Poussez <F1:FICHER>
- Poussez <F3: -> DISQUE (SAUVER)>

- Entrez un nom de fichier de 8 caractères maximum et poussez <ENTER>

- Entrez un titre de spectacle afin de mieux identifier celui-ci, i.e «Spectacle Courant»

- Poussez <F8 OK>



Les différents fichiers en cours de sauvegarde vont défiler à l'écran. Lorsque la sauvegarde sera terminée, le moniteur affichera l'écran présent avant d'être entré dans le menu.



C. Initialisation du système.



- Poussez <MENU>
- Poussez <F1: FICHER>
- Utilisez les flèches afin de sélectionner <INITIALISATION>

Vous verrez apparaître une boîte de dialogue permettant de sélectionner les fichiers qui seront effacés. Pour une initialisation complète (initialisation usine), il est possible d'utiliser une des options pré-définies proposée par le système:



- Poussez <ENTER> Un menu déroulant apparaît



Ecran de la boîte de dialogue d'initialisation

- Utilisez les flèches pour déplacer le curseur sur 'Init. Complète'
- Poussez <ENTER> à nouveau
- Poussez <F8 OK>



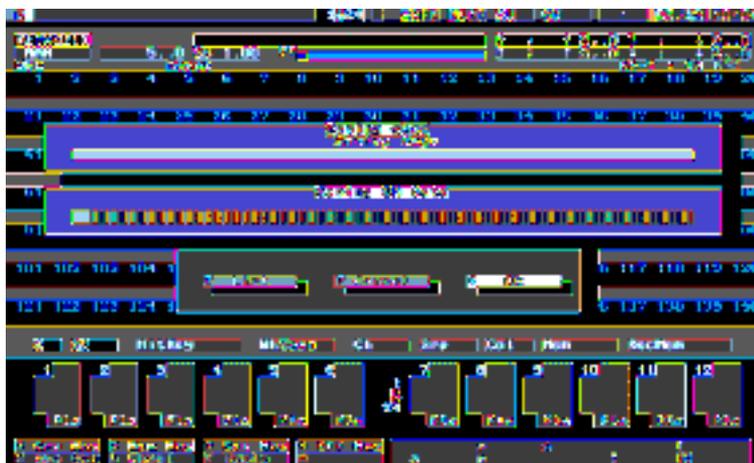
Un pupitre initialisé ou sortant de l'usine affichera la configuration d'écran par défaut et sélectionnera le registre Scène du transfert n°1.

Note:

Une initialisation complète du système efface tous les fichiers du répertoire de travail. Si le spectacle en cours d'édition n'a pas été sauvegardé, il sera définitivement perdu après la phase d'initialisation.



Le spectacle en cours de programmation sur le pupitre est automatiquement sauvegardé dans un sous-répertoire appelé ...data \ work. C'est à partir de ce répertoire de travail que le spectacle en cours d'édition est rechargé, lors du démarrage. Simplement, le système lit et charge le contenu de ce répertoire. Lorsque le système est ré-initialisé, via le menu ou lors de la procédure de démarrage, le contenu de ce répertoire est effacé de façon permanente. Lorsqu'un spectacle est sauvegardé sur disque, l'information de ce répertoire de travail est copiée dans un autre répertoire qui se voit attribuer un nom au choix; disons par exemple «Phoenix». Durant la procédure de sauvegarde, vous verrez



Copie des données \ répertoire de travail vers répertoire data \ phoenix

A partir de maintenant, les contenus du répertoire de travail et du répertoire phoenix seront les mêmes, jusqu'à ce qu'une modification soit apportée au spectacle, et donc au répertoire de travail.

Eteindre le pupitre selon la procédure d'extinction garantit que les modifications apportées récemment au spectacle seront correctement sauvegardées dans le répertoire de travail et donc prêtes à être rechargées à la prochaine utilisation du pupitre.



Démarrer les exercices du guide d'apprentissage:

Toutes les manipulations effectuées au clavier fonctionnent dans le registre de travail sélectionné. Le pupitre a automatiquement sélectionné Scène 1 (S1), après l'initialisation, mais le guide démarre à partir des registres qu'il conviendra de sélectionner.

Les exercices sont structurés comme suit:

Au départ, des instructions complètes seront données, mais, au fur et à mesure de la progression au travers des exercices, de moins en moins d'instructions seront disponibles, assumant que les exercices précédents sont acquis.

- Les lignes précédées d'un point décrivent la succession des touches à enfoncer.

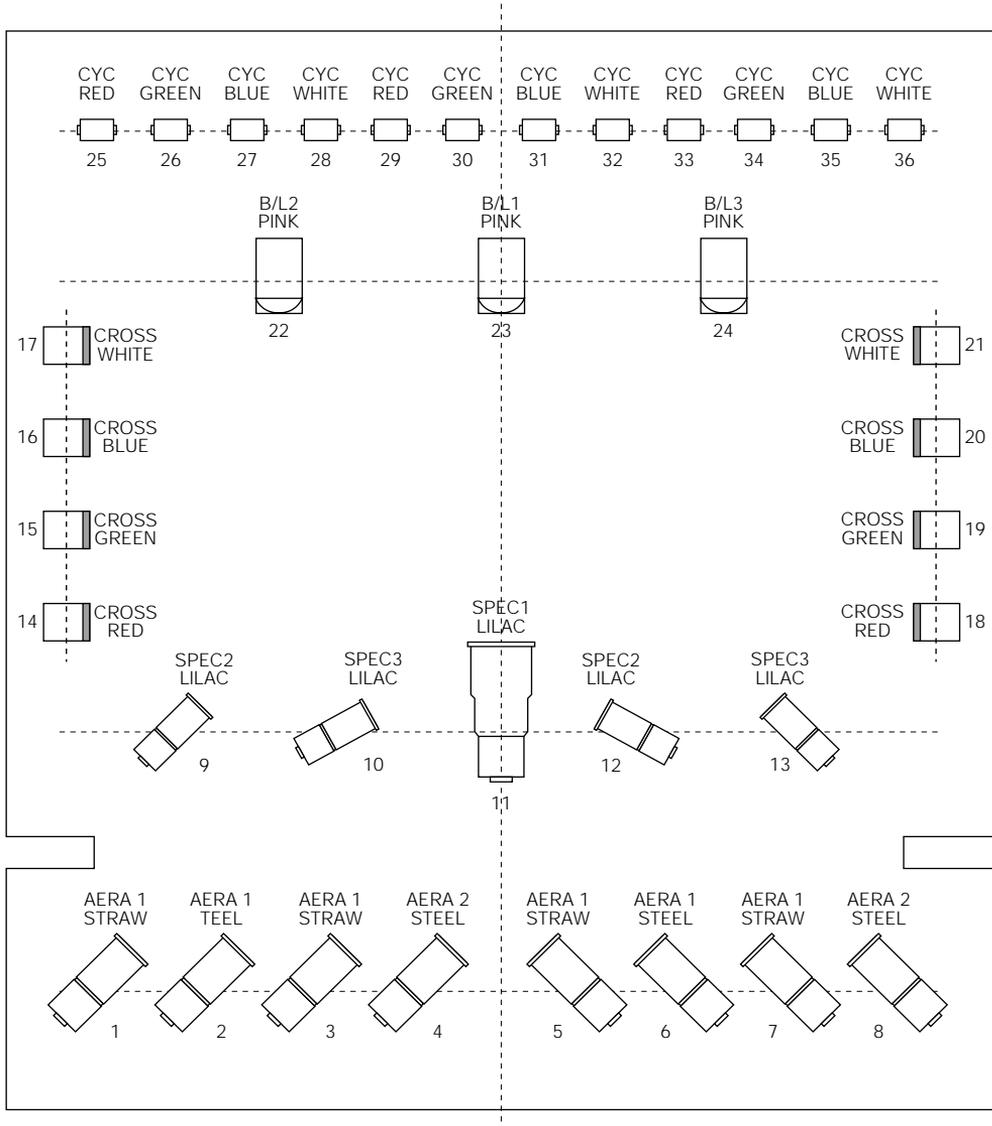
Cette 'font', précédée d'une tabulation, marque un commentaire ou une description de l'exercice.

Chaque mot tel que <REC> , écrit de cette manière, correspond à une touche physique du pupitre



Les exercices suivants sont basés sur une installation de 36 projecteurs, consistant en 2 couleurs de face, 3 zones de points spéciaux plus contre-jours, les coulisses et le cyclo.

Pour plus de facilité, il serait bon de copier le plan d'éclairage :



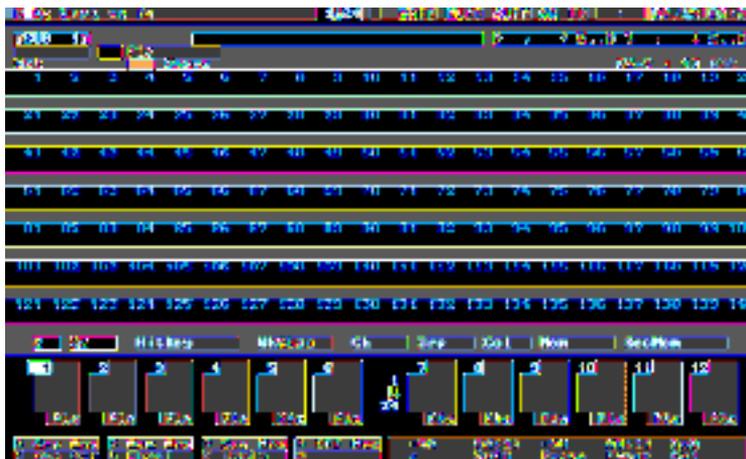


1. Vérification que le travail de mise en lumière est visible sur l'écran et éventuellement sur scène, si le pupitre est raccordé sur une installation d'éclairage



- Montez le potentiomètre de général à fond
- Sélectionnez le registre 1 en poussant la touche de sélection blanche <1>
- Montez le potentiomètre du registre 1 à fond
- Si nécessaire (LED clignotante), poussez sur la touche de coup de noir (<B-O> - BlackOut) afin de désactiver la fonction et vérifiez le résultat sur les écrans.

Sur le premier moniteur, le sigle FF (plein feu ou 100%) est affiché dans les cases AD (AuDitorium) et GM (Grand Master ou Général), ainsi qu'en- dessous de l'étiquette du registre sélectionné (REG 1) et dans la boîte d'information du registre, au bas de l'écran.



«Configuration par défaut du moniteur 1 avec les potentiomètres des submasters 1 à 12»



2 Sélection de circuits et assignation d'une intensité

2.1 Sélectionner le circuit 11 au clavier et augmenter son intensité jusqu'à plein feu en utilisant la roue ou la chenille

- Poussez: <1><1> (sur le clavier circuit).



- Tournez la roue (ou la chenille sur Phoenix 2) vers le haut. En plaçant le doigt au bas de la roue ou de la chenille et en accomplissant un mouvement complet vers le haut, jusqu'à ce que le doigt touche à nouveau la face avant, on effectue une progression de 0 à 100% sur les pupitres Phoenix, et de 0 à 70% sur les Visions. Un mouvement rapide de la roue donnera également 100%. Actionnez la roue de bas en haut jusqu'à ce que vous soyez familier avec son calibrage et laissez ensuite le circuit à 100%.



Lorsqu'un circuit est sélectionné, il est affiché sur le premier moniteur en inverse vidéo, sur fond blanc. Il reste sélectionné jusqu'à ce que la sélection soit effacée, manuellement en pressant la touche <CLEAR>, ou automatiquement en effectuant une nouvelle sélection de circuit ou en enregistrant l'état lumineux dans une mémoire, à l'aide des touches <REC> ou <SUM>.



2.2 Effacer la sélection manuellement en utilisant la touche CLEAR

- Poussez: <CLEAR> deux fois. L'affichage en inverse vidéo du circuit 11 disparaît de même que l'affichage LED au-dessus de la roue (affichage non disponible sur Phoenix 2). Les mouvements de roue sont maintenant sans effets, sauf celui de générer un message d'erreur.





2.3 Construire un état lumineux

Ajouter les contre-jours à plein feu



- Poussez: <2><2>, <THRU>, <2><4>, <FF> Phoenix 10, Vision



- ou: <2><2>, <THRU>, <2><4>, <AT%><AT%> Phoenix 2, Phoenix 5

Il n'est pas nécessaire d'utiliser la touche AT% lorsqu'on entre des circuits à plein feu ou à zéro (<FF> ou <00>) sur Phoenix 10 et VISION. Sur Phoenix 2 et 5, 100 % se fait en poussant <AT%> <AT%> et zéro en poussant <AT%> <0>.

Ajoutez les faces en Steel Blue 117 à 60%



- Poussez: <2>, <+>, <4>, <+>, <6>, <+>, <8>, <AT>, <6>

Le clavier Phoenix propose un système d'encodage à un chiffre, ç-à-d. qu'un seul chiffre, entré comme intensité, est directement interprété en dizaines de pourcent. 50% sera entré simplement en tapant «5» tandis que 55% sera programmé en tapant «5.5».

Ajoutez le Straw (paille) 103 à 43%



- Poussez: <1>, <+>, <3>, <+>, <5>, <+>, <7>, <AT>, <4>, <.>, <3>

Le chiffre avant le point correspond aux dizaines de pourcent tandis que le chiffre après le point désigne les unités de pourcentage.



Ajoutez les cyclos rouges et bleus à 65%

- Poussez:

<2><5>, <+>, <2><7>, <+>, <2><9>, <+>, <3><1>, <+>, <3><3>, <+>, <3><5>,



<AT>, <6>, <+5%> Phoenix 10 et Vision.

- Ou: <AT> <6> <.> <5> Phoenix 2 et Phoenix 5.



Sur Phoenix 10 et Vision, les touches +5% et -5% peuvent être utilisées à la place de «point, 5», épargnant ainsi la pression d'une touche. Si le +5% ou -5% modifie une intensité déjà assignée, la touche AT% n'est pas nécessaire. Le système ajoutera (retirera) 5% à (de) l'intensité existante. La touche AT% est utilisée pour spécifier un niveau d'intensité défini.



Ajoutez les points spéciaux à 75%



- Poussez:
<9>, <THRU>, <1><3>, <->, <1><1>, <AT>, <8>, <-5%> sur Phoenix 10, Vision
- Ou:
<AT> <7><.><5> sur Phoenix 2 et Phoenix 5.

Le circuit 11 est exclu de la sélection par la touche - (moins). La touche <-5%> est utilisée sur Phoenix 10 et Vision pour l'assignation de l'intensité .

Ajoutez les coulisses en vert à 37% en utilisant la roue.



- Poussez:
<1><5>, <+>, <1><9>, <ROUE VERS LE HAUT>

Tournez la roue jusqu'à ce que le niveau de 37% soit atteint.

Ajoutez les coulisses en blanc à 45%

- Utilisez la méthode que vous préférez !
Tous ces circuits et ces intensités ont été programmés sans l'utilisation de la touche CLEAR entre les différentes sélections.



2.4 Modifier un état lumineux existant

Utilisation de la touche 00

- Poussez: <1><5>, <+>, <1><9>, <00> Phoenix 10, Vision.



- Ou:
<1><5>, <+>, <1><9>, <AT> <0> Phoenix 2, Phoenix 5.



Les coulisses en vert sont éteintes. Il n'est pas nécessaire d'utiliser la touche AT% avant 00 ou FF sur Phoenix 10 et Vision, tandis que pour Phoenix 2 et Phoenix 5, <AT> <0> éteint la sélection et <AT> <AT> la force à plein feu (100%).

Ajouter 5% aux circuits sélectionnés

- Poussez: <1>, <THRU>, <8>, <+5%> Phoenix 10, Vision.



- Ou:
<1>, <THRU>. <8>, <+> <. > <5> Phoenix 2, Phoenix 5.



La face en Straw 103 est montée à 48% tandis que la face en steel Blue 117 est montée à 65%. Les fonctions +5% et -5% fonctionnent sur n'importe quelle sélection de circuits, même si leurs intensités sont différentes.

Augmenter proportionnellement l'intensité de tous les circuits dont l'intensité est supérieure à zéro (Les circuits qui, dans le champs de travail sélectionné, ont déjà une intensité).

- Poussez: <ALL>, <ROUE VERS LE HAUT>
- **NE PUSSEZ PAS SUR CLEAR!**
<ALL> sélectionne tous les circuits différents de zéro. La roue (ou la chenille) garde la proportion (balance) entre les circuits sélectionnés. Tournez la roue jusqu'à ce que tous les circuits soient à plein feu (FF). Ensuite, tournez la roue en sens inverse afin de voir la balance réapparaître et continuez le mouvement jusqu'à avoir tous les circuits à zéro.
NE PUSSEZ PAS SUR LA TOUCHE CLEAR !





Retour, pour les circuits sélectionnés, à l'intensité avant modifications.



- Poussez: <RET>

L'état lumineux retrouve sa balance d'origine. La touche <RET> (Retour), restitue à chaque circuit sélectionné l'intensité qu'il avait avant les modifications. Autant de modifications que l'on veut, utilisant toutes les méthodes décrites ci-dessus, peuvent être apportées aux intensités, la touche <RET> rétablira toujours les valeurs de départ. Cependant, RET ne fonctionne plus dès lors que les circuits ne sont plus sélectionnés. Si la touche CLEAR est poussée deux fois, après un mouvement de roue par exemple, les intensités d'origine ne peuvent plus être récupérées à l'aide de la touche RET.

Ajouter une liste de circuits actuellement à zéro



- Poussez: <1>, <THRU>, <3><6>, <->, <ALL>, <AT>, <5>

Tous les circuits qui n'avaient pas d'intensités ont été ajoutés à l'état lumineux à 50%.

Remettre les circuits à zéro



- Poussez: <RET>

Effacer la sélection



- Poussez: <CLEAR>, <CLEAR>

Utilisation de <NXT> (Next / Suivant) et <PRV> (PreviousPrécédent)



- Poussez: <2><2>, <+>, <NXT>, <+>, <NXT>, <AT>, <8>



- Poussez <1><3>, <+>, <PRV>, <+5%>

ou

ou



<+> <.> <5>



NXT et PRV (Suivant et Précédent) peuvent être utilisés pour faciliter la sélection de circuits. NXT sélectionne le numéro de circuit valide qui suit le circuit sélectionné, tandis que PRV sélectionne le numéro de circuit précédent la sélection. Ces deux fonctions sont particulièrement utiles dans le cas de numéros de circuits en 3 ou 4 chiffres, épargnant ainsi bon nombre de pressions de touches !

A partir de maintenant, les séquences de touches sont présentées dans la forme la plus simple. Il conviendra d'adapter pour chaque exercice les séquences de touches, en fonction du hardware. Phoenix 2 et 5 n'ont qu'un seul clavier numérique et, dès lors, ne possèdent pas les touches suivantes:



2.5 Effacer la sélection

- Poussez la touche appropriée

3 Contrôle proportionnel de la sortie du pupitre

Pour visualiser la sortie du pupitre sur un moniteur, l'écran de sortie doit être sélectionné. Sur les systèmes comprenant deux moniteurs, l'écran de sortie est la page de visualisation par défaut du second moniteur, et est donc présente depuis l'initialisation. Le moniteur 1 affiche le contenu du champs de travail sélectionné. Sur les systèmes avec un seul moniteur, il faut appeler l'écran de sortie, qui remplacera l'écran par défaut, sur le moniteur référencé comme moniteur 1. D'autres moniteurs peuvent être ajoutés de façon optionnelle par la suite.



3.1 Contrôle proportionnel à l'aide du potentiomètre de registre

Sélectionner l'écran de sortie, si nécessaire, et placer le pot. du registre 1 à 50%

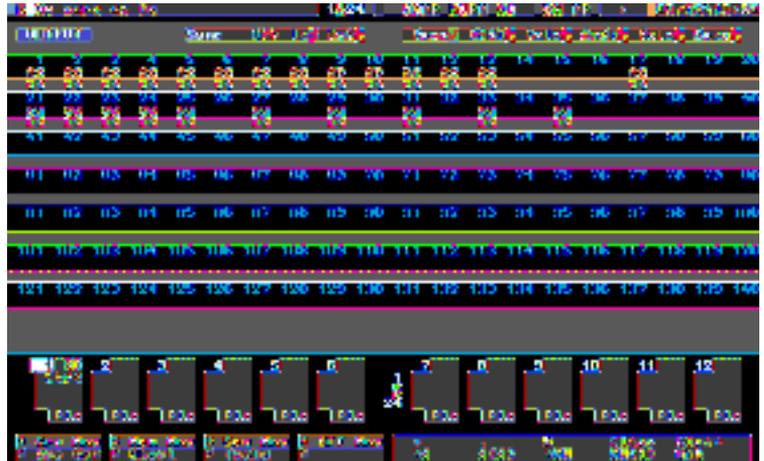
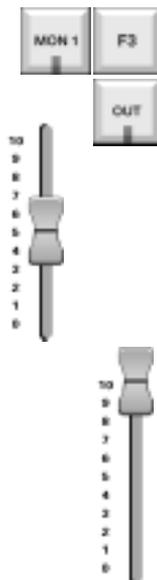


Image de l'écran de sortie



- Poussez:
<MON1> <F3 (SORTIE)> Seulement si vous n'avez qu'un seul moniteur.
ou <OUT>
- Placez le <POT. DU REGISTRE 1> à mi-course.
- Vérifiez que le niveau du registre soit bien à 50% et ajustez la position du pot. si nécessaire.
Les niveaux des circuits sur le moniteur 1 (si vous avez 2 moniteurs) restent identiques tandis que les niveaux sur l'écran de sortie sont à 50% de leurs valeurs initiales: le circuit 1 est à 24%, le 2 à 32%,... Ceci résulte du fait que le premier moniteur affiche le contenu du registre, qui n'a pas changé, tandis que le second moniteur affiche l'écran de sortie qui varie en fonction de la position du pot. Déplacez le pot. vers le haut ou vers le bas et vérifiez l'effet qui en résulte sur l'écran de sortie ou sur scène si le pupitre est connecté à une installation.
- Montez le <POT. DU REGISTRE 1> à fond



3.2 Contrôle proportionnel à l'aide du Général (GM - Grand Master)

Toujours avec l'écran de sortie affiché, placer le général à 50%

- Placez le <POT. DE GÉNÉRAL> à mi-course.
- Vérifiez que son niveau est bien de 50% et ajustez-le si nécessaire. Le niveau des circuits est identique au niveau qu'ils avaient dans le précédent exercice. Dans les deux exemples, l'action diminue la sortie de 50%. La différence est que le pot. du registre n'agit que sur le contenu de celui-ci tandis que le général agit sur tous les registres et sur les transferts
- Montez le <POT. DE GÉNÉRAL> à fond

3.3 Contrôle proportionnel à l'aide du pot. du registre et du Général

Toujours avec l'écran de sortie actif, ajuster le pot. du registre 1 et le général à 50%

- Placez les pots du <REGISTRE 1> et du <GÉNÉRAL> à mi-course
- Vérifiez qu'ils sont bien à 50%
Le niveau résultant des circuits correspond maintenant à 25% de la valeur de départ ($50\% \times 50\% = 25\%$). Le circuit 1 est à 12%, le 2 à 17%,...



Note :

Lors de l'expérimentation de contrôles proportionnels combinés comme ci-dessus, les niveaux des circuits affichés sur le second moniteur peuvent présenter une dérive de l'ordre de 1%. C'est normal et acceptable dans la mesure où, bien qu'ils soient affichés de 0 à 100%, les circuits sont calculés en 256 pas (0 à 255 - 8 bits). 50% correspond dès lors à 127. Il peut donc y avoir une erreur d'arrondi dans l'affichage des niveaux mais il sera le plus proche possible de la valeur en 8 bits.



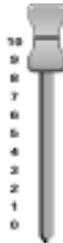
3.4 Utilisation de la touche 'Coup de noir' et de la fonction OVE (Override / Surpilotage)

Avec l'écran de sortie actif, provoquer un noir instantané



- Poussez: <BO>

Toutes les lumières s'éteignent. La fonction 'Coup de noir' (<BO> - BlackOut) force en sortie tous les circuits à zéro, sauf dans le cas des paramètres d'instruments motorisés, et ceci afin d'éviter des mouvements inopportuns. Une indication apparaît sur le premier moniteur (BO clignotant) indiquant que la fonction 'coup de noir' est active. De même, la LED de la touche clignote.



Rétablir la sortie selon les valeurs de départ

- Placez le pot. <REG1> à fond,
- Placez le pot. <GÉNÉRAL> à fond,



- Poussez: <BO> L'état de départ est rétabli.

Surpiloter proportionnellement la sortie, même si les pots sont à fond (sauf sur *Phoenix 2*)



- Poussez: <OVE+>

(Cette touche incrémente un pas à la fois, poussez-la de façon répétitive ou maintenez-la enfoncée)

Tous les circuits inférieurs à 100% vont augmenter proportionnellement, comme indiqué par le niveau du Général, en haut de l'écran (GM). La valeur maximale est de 140% et correspond à une valeur de 40% plus élevée pour tous les circuits avec un maximum de 100%.

Rétablir les niveaux d'origine des circuits



- Poussez et maintenez enfoncé: <OVE->

L'action précédente est inversée et les circuits retrouvent proportionnellement leur balance initiale. Cette action s'arrête lorsque le Général atteint 100%. Elle ne descend pas plus bas dans la mesure où c'est la tâche du pot. de général.



3.5 Replacer le moniteur 1 dans sa configuration par défaut

Ne pas effectuer cet exercice dans le cas de deux moniteurs et si le moniteur 1 n'affiche pas l'écran de sortie.

- Poussez: <MON1> <F1 {DÉFAUT}>



Pousser une des touches <MONx> suivie de <F1> rétabli l'affichage par défaut. Les touches <Fx> peuvent proposer différentes fonctions selon la touche enfoncée juste avant. Lorsqu'une touche <MON> est poussée, les touches de fonctions sont automatiquement assignées à la configuration des écrans.



4 Utilisation des groupes

Un groupe est un ensemble de circuits, défini par l'utilisateur, qui peut être manipulé aussi simplement qu'un circuit. Dans l'exercice suivant, il s'agira de grouper les différentes couleurs de face et les points spéciaux de l'installation.

4.1 Créer un groupe dans un autre registre

Sélectionner le registre 2 et créer le groupe 1 constitué des faces en Paille 103.



- Poussez : <REG2>
- Poussez : <1>, <+>, <3>, <+>, <5>, <+>, <7>
- Poussez : <F5 {ENR GRP}>
- Poussez : <1>
- Poussez : <F5 {ENR GRP}>
- Poussez : <F1 {GES GRP}>
- Poussez : <F2 EDIT>
- Entrez "Faces en Paille 103"
- Poussez : <F8 {OK}>
- Poussez : <F8 {OK}>



4.2 Effacer le contenu d'un registre

- Poussez <ERASE>, <ERASE> (EFFACER)



Cette fonction efface le contenu du registre sélectionné mais, dans le cas de mémoires, de chenillards,... , ne les efface pas du spectacle. Si le contenu est constitué de circuits et d'intensités qui n'ont pas encore été enregistrés, l'état lumineux sera perdu après la fonction ERASE.

4.3 Création d'une série d'autres groupes

Toujours dans le registre 2, créer le groupe 2 constitué des faces en Bleu 117.

- Poussez : <2>, <+>, <4>, <+>, <6>, <+>, <8>



- Poussez : <F5 {ENR GRP}>
- Poussez : <2>
- Poussez : <F5 {ENR GRP}>
- Poussez : <F1 {GES GRP}>
- Poussez sur la flèche vers le bas de façon à positionner le curseur sur le groupe 2
- Poussez : <F2 {EDIT}>
- Entrez "Faces en Bleu 117"



- Poussez : <{F8 OK}>
- Poussez : <{F8 OK}>





Pour les groupes suivants, il sera plus facile de d'abord les créer, et de leurs attribuer un titre, par la suite, dans le gestionnaire de groupes. Le dernier <F8 OK> qui permet de sortir du gestionnaire de groupes ne doit être poussé que lorsque tous les titres sont entrés. Ces groupes seront utilisés plus tard dans les exercices.

Créer le groupe 3 : Points spéciaux en Mauve Titre du groupe 3 "Pts spéciaux Mauves"

Créer le groupe 4 : Points spéciaux en Bleu 117 Titre du groupe 4 "Pts spéciaux Bleu 117"

Créer le groupe 5 : Contre-jours Titre du groupe 5 "Contre-jours"

Créer le groupe 6 : Coulisses en rouge Titre du groupe 6 "Coulisses rouges"

Créer le groupe 7 : Coulisses en vert Titre du groupe 7 "Coulisses vertes"

Créer le groupe 8 : Coulisses en bleu Titre du groupe 8 "Coulisses bleues"

Créer le groupe 9 : Coulisses en blanc Titre du groupe 9 "Coulisses blanches"

Créer le groupe 10 : Cyclorama en rouge Titre du groupe 10 "Cyclo rouge"

Créer le groupe 11 : Cyclorama en vert Titre du groupe 11 "Cyclo vert"

Créer le groupe 12 : Cyclorama en bleu Titre du groupe 12 "Cyclo bleu"

Créer le groupe 13 : Cyclorama en blanc Titre du groupe 13 "Cyclo blanc"

Créer le groupe 14 : Toutes les faces Titre du groupe 14 "Plein feu en blanc"

+ tous les blancs



4.4 Le gestionnaire de groupes

Visualiser le gestionnaire de groupes

- Poussez: <F1 {GES GRP}>



Le gestionnaire de groupes est affiché. Le gestionnaire présente une liste de tous les groupes existants et permet de les éditer, de les copier ou de les effacer.

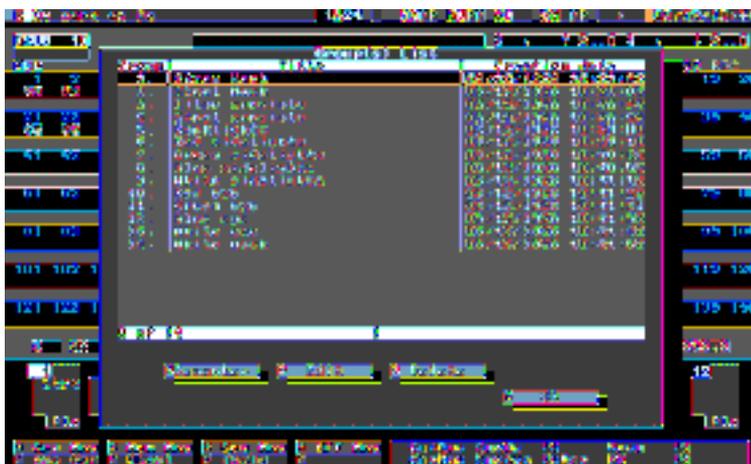


Image du gestionnaire de groupes présentant la liste des groupes précédemment créés



4.5 Utilisation des groupes existants

Construire un état lumineux à partir de groupes dans le registre 2.



- Poussez: <REG2> Montez le pot. à fond si vous souhaitez voir le résultat sur scène



- Poussez: <GROUP>, <8>, <FF> ,



- <GROUP>, <6>, <+>, <GROUP>, <1><0>, <AT>, <6>, <+5%>

Les groupes peuvent être combinés et manipulés de la même manière qu'un circuit individuel ou qu'une liste de circuits, de même que les groupes peuvent être sélectionnés avec des circuits.

Ajoutez les points spéciaux des zones 2 et 3 à 63%



- Poussez: <GROUP>, <3>, <+>, <GROUP>, <4>, <ROUE VERS LE HAUT>

Note :

Les numéros de groupes doivent toujours être précédés de la touche <GROUP>. Autrement, le système interprète les numéros entrés au clavier comme étant des numéros de circuits. La distinction des groupes effectuée de cette manière autorise des combinaisons complexes lors de la sélection de listes de groupes et de circuits.

Ajoutez le groupe 1 à 40%, les faces en Bleu 117 à 53%, le groupe 5 à 70%, le circuit 11 à 50% et le cyclo vert à 48%.

- Utilisez votre méthode préférée



5 Balance de lumière entre les registres

5.1 Créer différents états lumineux dans différents registres

Mettez les pots des registres 1 et 2 à zéro mais ne les effacez pas.

Mettre le groupe 1 dans le registre 5 à fond

- Poussez: <REG5>, <GROUP>, <1>, <FF>



Mettre les faces en bleu 117 dans le registre 6 à fond

- Poussez: <REG6>, <GROUP>, <2>, <FF>



Note :

Le nouveau registre doit être sélectionné avant toutes manipulations de circuits.

Mettre les points spéciaux dans le registre 7 à fond

- Poussez: <REG7>, <GROUP>, <3>, <+>, <GROUP>, <4>, <FF>



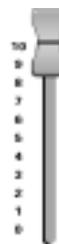
Mettre les contre-jours dans le reg 8 à FF (groupe 5)

Mettre tous les rouges dans le reg 9 à FF (groupes 6 and 10)

Mettre tous les verts dans le reg 10 à FF (groupes 7 and 11)

Mettre tous les bleus dans le reg 11 à FF (groupes 8 and 12)

Mettre le plein feu en blanc dans le reg 12 à FF (groupe 14)





5.2 Contrôle proportionnel de la sortie à partir de plusieurs registres

Monter le pot. du registre 11 à fond

- Montez le: <POT. DU REG11> à FF

Montez le REG9 à 70%

Montez le REG8 à 80%

Montez le REG7 à 35%

L'état lumineux de sortie est la résultante de la balance entre les différents registres. Le premier moniteur affiche le contenu du registre sélectionné tandis que le second moniteur présente la balance en sortie provenant des registres. Le moniteur 2 montre ce qui se trouve sur scène. (Appelez l'écran de sortie si nécessaire).

Descendez le général à 60%

Le niveau des circuits affiché sur le second moniteur est réduit de façon proportionnelle. Le général agit sur tous les registres.

Terminez l'exercice en plaçant tous les pots des registres à zéro et en montant le général à FF.



6 Enregistrement des mémoires

Note :

De la même manière qu'un numéro de groupe se distingue d'un numéro de circuit par l'utilisation de la touche <GROUP>, un numéro de mémoire doit aussi être différencié. Sur Phoenix 2 et 5, cela signifie faire précéder le numéro de mémoire par la touche <MEM>. Sur Phoenix 10 et VISION, les numéros de mémoire sont automatiquement reconnus de par l'utilisation du clavier séparé, dédié aux mémoires, à la place du clavier unique des pupitres de plus petite taille qui combine circuits et mémoires. Pour la simplification du guide, les numéros de mémoires sont écrits MEM, suivis du numéro de mémoire (MEM1 pour la mémoire 1, MEM27.5 pour la mémoire 27.5,...). Dans ce contexte, une mémoire correspond à un état lumineux enregistré.

6.1 Enregistrement du contenu d'un registre

Sélectionner le registre 1 et enregistrer son contenu

- Poussez: <REG1>, <MEM1>,< REC>

Le contenu du registre 1 (inchangé depuis le début des exercices), est enregistré dans la mémoire 1, indépendamment de la position de son pot. qui devrait être à zéro.



Note :

Maintenant que le contenu du registre 1 est enregistré dans une mémoire, le numéro de cette mémoire est visible sur le moniteur 1, dans les boîtes d'informations des registres et, sur VISION, sur les afficheurs LED, au-dessus des registres. Si un titre et des temps de transfert avaient été enregistrés, ils apparaîtraient également sur l'écran. Ceci démontre que le contenu du registre 1 n'est pas seulement une liste de circuits mais bien une mémoire enregistrée. Si le registre était effacé, la mémoire 1 pourrait être rechargée dans celui-ci ou dans n'importe quel autre registre sélectionné dans la mesure où la mémoire est sauvegardée en toute sécurité sur le disque dur, même lorsqu'elle n'est pas utilisée.



6.2 Enregistrement de la sortie d'un registre

Enregistrer une proportion équivalente à 75% de la mémoire 1 dans la mémoire 2

- Mettez le <POT. REG1> à 75%,
- Poussez: <MEM2>, <SUM>

La mémoire 2 est enregistrée. C'est une version atténuée de la mémoire 1. Elle est stockée sur le disque dur mais n'est actuellement chargée dans aucun registre.

Note :

Il y a deux fonctions d'enregistrement: <REC> enregistre le contenu du champ de travail sélectionné, indépendamment de la position du pot., du général et de la touche 'coup de noir'. <SUM> enregistre la sortie du pupitre qui est dépendante de tous les pots, du général et de la touche 'coup de noir'.



6.3 Enregistrer un noir scène dans une mémoire

- Mettez le <POT. REG1> à zéro,
- Poussez: <MEM3>, <SUM>

La mémoire 3 est enregistrée. C'est un noir scène. Elle est stockée sur le disque dur mais n'est actuellement chargée dans aucun registre.

Ou:

- Mettez le <POT. GÉNÉRAL> à zéro,
- Poussez: <MEM901>, <SUM>

Ou:

- Poussez: <BO>, <MEM902>, <SUM>





Ou:

- Poussez: <REG8>, <MEM903>, <REC>

Les noirs peuvent être enregistrés en faisant le noir sur scène et en utilisant la fonction SUM (comme pour les mémoires 3, 901 et 902) ou en enregistrant le contenu d'un registre vide (mémoire 903)



6.4 Enregistrement de la sortie de plusieurs registres (état lumineux balancé)

Enregistrer une balance manuelle dans la mémoire 4. Créer un état lumineux balancé en utilisant la méthode décrite en 5.2

- Poussez: <MEM4>, <SUM>

La mémoire 4 est enregistrée. Elle est identique à l'état lumineux balancé qui vient d'être créé en visuel. Elle est stockée sur le disque dur mais n'est actuellement chargée dans aucun registre.





7 Transfert de la balance de lumière dans un registre

Charger la mémoire 4 dans le registre 3 et effacer les registres utilisés pour la création de celle-ci, sans changements sur la sortie.



- Poussez: <REG3>, <MEM4>, <LOAD>.



- Mettez le <POT. REG3> À FF,
- Mettez les pots <REG5>, <REG6>, <REG7>, <REG8>, <REG9>, <REG10>, <REG11>, and <REG12> À ZÉRO.



- Poussez: <REG5>, <THRU>, <REG12>, <ERASE>, <ERASE>.

La sortie ne devrait pas avoir changé mais elle provient à présent de la mémoire 4, chargée dans le registre 3, à la place de provenir de la combinaison proportionnelle des sorties des registres 5 à 12. Ceux-ci ont été effacés et sont maintenant prêts pour un autre travail. Il est à noter qu'ils ont tous été sélectionnés grâce à l'utilisation de la touche <THRU>. Après ceci, n'oubliez pas de sélectionner un autre registre avant de passer à la tâche suivante.

Sélectionner seulement le registre 5



- Poussez: <REG5>

Lorsque <THRU> est utilisé, tous les registres de la sélection restent sélectionnés, jusqu'à ce qu'un autre registre ou un autre champs de travail soit sélectionné à la place.

D'autres fonctions de chargement seront examinées plus tard!



9 Assignation d'un titre et de temps de transfert aux mémoires 1 à 4

Dans le gestionnaire de mémoires

Le curseur (ligne en inverse vidéo sur l'écran) est positionné au début de la liste des mémoires. Le curseur est donc déjà sur la mémoire 1.



- Poussez <F2 {EDITER}>

- Entrez "Effet N°1"

- Déplacez le curseur à l'aide des flèches sur la case 'temps de montée'



- Entrez le chiffre 3 par le clavier

- Déplacez le curseur à l'aide des flèches sur la case 'temps de descente'



- Entrez le chiffre 7 par le clavier



- Poussez <F8 {OK}>

Ceci a permis d'allouer à la mémoire 1 un titre et des temps de transfert scindés de 3 sec. de montée et de 7 sec. de descente. Un titre de mémoire peut comporter un maximum de 30 caractères. Les temps de transfert sont compris entre 0.1 sec. et 99 min. 59 sec.

Les dixièmes de secondes peuvent être programmés jusqu'à 59 sec. Ils sont entrés en poussant la touche point <.> deux fois.

Ex.: 7.5 sec. sera entré en tapant '7..5'. Les minutes peuvent être entrées en tapant le nombre total de secondes (le système converti automatiquement tout ce qui dépasse 59 sec. en minutes et secondes) ou en tapant les minutes et les secondes, séparées par un point.

Ex.: 1 min. 30 sec. peut être entré en tapant '90' ou '1.30', 1 étant 1 min., 30 étant 30 sec. Les temps d'attente seront abordés plus tard.



Note:

Les temps peuvent être programmés dans le gestionnaire de mémoires, comme décrit ci-dessus, mais sont plus habituellement assignés à l'aide des touches <UP>, <DOWN> et <WAIT>, lors de la création de la mémoire. Ceci est décrit dans la section relative aux «Playbacks». Le gestionnaire des mémoires est plus un éditeur de liste de mémoires.

Répétez l'exercice en éditant la mémoire 2 en lui allouant des temps de 30 sec. et le titre 'Transfert lent', la mémoire 3 en 3.5 sec. avec le titre 'Noir sur scène' et la mémoire 4 en 2 min. de temps de montée, 5 min. de temps de descente et le titre 'Effet N°2'.



Image de l'éditeur dans le gestionnaire de mémoires



10 Enregistrement d'un spectacle sur base des manipulations effectuées

Enregistrer tout ce qui a été fait jusqu'à présent dans un fichier appelé 'guide' avec le titre 'Apprentissage pas à pas'



- Poussez: <MENU> ,
- Poussez <F1{FICHIER}> ,
- Poussez <F3 {-> DISQUE (SAUVER)}> ,
- Entrez: 'guide' , <{ENTER}> ,
- Entrez: 'Apprentissage pas à pas'
- Poussez <F8 {OK}>

Vous verrez tout le travail effectué jusqu'à présent copié du répertoire de travail (data \ work) vers le répertoire data \ guide. Lorsque la sauvegarde est terminée, le système rétabli l'affichage présent avant d'être entré dans le menu.



Image de la boîte de dialogue de sauvegarde sur disque.



11 Initialisation du pupitre

Initialiser le pupitre afin d'effacer tout ce qui a été fait jusqu'à présent

- Référez-vous à la partie C du guide si vous ne vous souvenez pas de la procédure!

Le répertoire de travail a été effacé et le pupitre est prêt pour démarrer une nouvelle mise en lumière. Ce qui a été fait jusqu'à présent, en suivant le guide d'apprentissage, n'est pas perdu puisque sauvegardé comme spectacle. L'exercice suivant consiste à recharger un spectacle, en l'occurrence le spectacle 'guide' mais il est peut-être temps de souffler un peu !

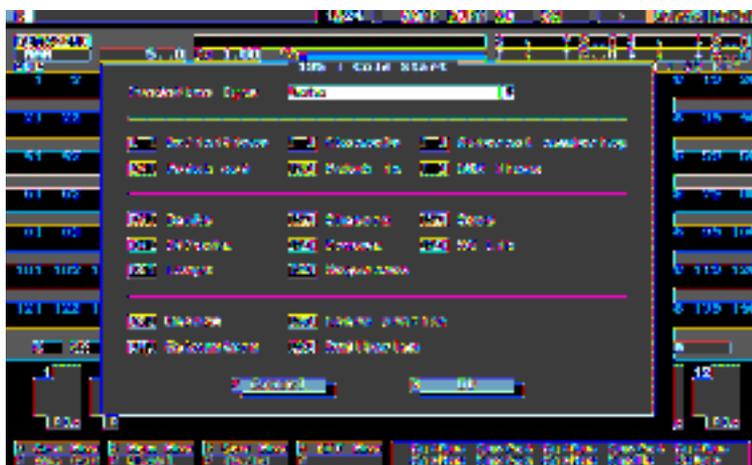


Image de la boîte de dialogue d'initialisation.

Avant d'éteindre le pupitre, il est primordial de sortir 'proprement' du programme. Une procédure d'extinction correcte garanti l'intégrité des données contenues dans le répertoire de travail, et donc la garantie de retrouver toutes les données lors de la prochaine utilisation !



Eteindre le pupitre:



- <MENU>



- <F1 {FICHIER}>



- <F8 {ETEINDRE}>



- <F8 {OUI}>

Vous verrez tous les fichiers du spectacle sauvegardés dans le répertoire de travail. Ces fichiers seront ensuite relus et rechargés lors de la prochaine utilisation.

- Basculez les interrupteurs pour éteindre le pupitre et l'UCE (Phoenix uniquement)

Avec le pupitre éteint, effectuer un démarrage 'à chaud':

- Basculez les interrupteurs pour allumer le pupitre et l'UCE (Phoenix uniquement)



12 Chargement d'un spectacle

Charger le spectacle 'Apprentissage pas à pas' à partir du disque dur

- Poussez: <MENU>,
- <F1 {FICHIER}>,
- <F2 {<- DISQUE (OUVRIR)}>.
- Déplacez le curseur sur la liste, à l'aide des flèches, jusqu'à atteindre le fichier 'guide' / 'Apprentissage pas à pas'. Si c'est un nouveau pupitre et que d'autres spectacles n'ont pas encore été sauvegardés, ce sera le seul affiché.
- Poussez: <F8:OK>



Vous verrez tous les fichiers contenus dans le répertoire data \ guide chargés dans le répertoire de travail et en mémoire vive du système. En fin de chargement, tous le travail effectué jusqu'à présent est à nouveau disponible, les registres sont automatiquement rechargés, comme si il n'y avait pas eu d'interruption.



13 Création de nouvelles mémoires

Créer les mémoires suivantes dans n'importe quel registre:

- Mémoire 5: Tous les blancs à 80%, les faces à 65%
- Mémoire 6: cyclo rouge à 70%, cyclo bleu à FF
- Mémoire 7: coulisses vertes à FF, points spéciaux à 35%
- Mémoire 8: contre-jours à 60%, coulisses bleues à 95%
- Mémoire 9: contre-jours à 78%, cyclo vert à 80%, coulisses vertes à 90%, rouges à 70%
- Mémoire 10: cyclo bleu à FF, cyclo vert à 80, cyclo rouge à 70.

Si vous faites une erreur et qu'une mémoire doit être ré-enregistrée, la première pression de la touche <REC> ou <SUM> fera bipper le pupitre, clignoter la LED de la touche et affichera le message 'Confirmer le remplacement de la destination'. Une seconde pression de la touche confirmera l'opération d'enregistrement. Une pression de la touche <CLEAR> annulera l'opération.

Lorsqu'une mémoire est modifiée mais non sauvegardée, le numéro de cette mémoire clignote pour signaler son état. La mémoire peut être rechargée, ré-enregistrée ou enregistrée en tant que nouvelle mémoire.

Considérant l'état d'avancement dans le guide, vous devriez avoir créé les éléments suivants:

Groupes et mémoires du guide d'apprentissage:



GRP / MEM	Contenu	Circuits	Titre	Temps
Groupe 1	Faces en paille	1, 3, 5, 7	"Faces en paille 103"	
Groupe 2	Faces en bleu	2, 4, 6, 8	"Faces en Bleu 117"	
Groupe 3	Points spéciaux en Mauve	9, 10, 11	"Pts spéciaux Mauves"	
Groupe 4	Points spéc. en Bleu 117	12, 13	"Pts spéciaux Bleu 117"	
Groupe 5	Contre-jours	22, 23, 24	"Contre-jours"	
Groupe 6	Coulisses en rouge	14, 18	"Coulisses rouges"	
Groupe 7	Coulisses en vert	15, 19	"Coulisses vertes"	
Groupe 8	Coulisses en bleu	16, 20	"Coulisses bleues"	
Groupe 9	Coulisses en blanc	17, 21	"Coulisses blanches"	
Groupe 10	Cyclorama en rouge	25, 29, 33	"Cyclo rouge"	
Groupe 11	Cyclorama en vert	26, 30, 34	"Cyclo vert"	
Groupe 12	Cyclorama en bleu	27, 31, 35	"Cyclo bleu"	
Groupe 13	Cyclorama en blanc	28, 32, 36	"Cyclo blanc"	
Groupe 14	Faces + blancs	1 - 8, 17, 21, 28, 32, 36	"Plein feu en blanc"	
Mémoire 1	Faces, pts spéciaux, coulisses vertes, cyclo mauve	1 - 13, 22 - 24, 15, 19, 25, 27, 29, 31, 33, 35	"Effet N°1"	Montée 3, Descente 7
Mémoire 2	Version atténuée	idem ci-dessus	"Transfert lent"	30 seconds
Mémoire 3	Noir sur scène	vide	"Noir sur scène"	3.5 seconds
Mémoire 4	Etat balancé	Variable	"Effet N°2"	Montée 2 min., Descente 5 mins
Mémoire 5	Tous les blanc			Défaut
Mémoire 6	Cyclo en mauve			Défaut
Mémoire 7	Points spéciaux et cyclo en vert			Défaut
Mémoire 8	Contre-jours et coulisses bleues			Défaut
Mémoire 9	Contre-jours, coulisses vertes, cyclo jaune			Défaut
Mémoire 10	Mélange de couleurs sur cyclo			Défaut
Mémoire901	Noir sur scène	vide		Défaut
Mémoire902	Noir sur scène	vide		Défaut
Mémoire903	Noir sur scène	vide		Défaut



14 Chargement d'un ensemble de mémoires

14.1 Effacer tous les registres



- Poussez: <REG1>, <THRU>, <REG24> (16 sur Phoenix 2), <ERASE>, <ERASE>

14.2 Charger la mémoire 5 dans le registre 1



- Poussez: <REG1>, <MEM5>, <LOAD>

La mémoire 5 est affichée sur le premier moniteur.

14.3 Charger la mémoire 6 dans le registre 1



- Poussez: <REG1>, <MEM6>, <LOAD>

Le chargement remplace le contenu précédent.

14.4 Charger les mémoires 7 à 10 dans le registre 1



- Poussez: <REG1>, <MEM7>, <THRU>, <MEM10>, <LOAD>

Le contenu des 4 mémoires est mélangé et chargé dans le registre. Les circuits présents dans plus d'une mémoire seront chargés selon le principe du plus haut qui l'emporte (HTP). Le système n'affiche pas les numéros de mémoires mais le symbole 'circ' pour indiquer que le contenu des mémoires a été converti en une liste de circuits. Les temps seront ceux de la mémoire 7, la première de la liste. Aucun titre ne sera chargé dans le cas d'une combinaison de mémoires.



HTP - (Highest takes precedence) le plus haut l'emporte est un principe utilisé par la plupart des jeux d'orgues. Si la valeur d'un circuit provient de plusieurs endroits du pupitre (plusieurs registres p. ex.), la valeur la plus haute sera extraite et envoyée en sortie du pupitre.

Par exemple:

REG1	REG2	REG12
cct1 à 40%	cct1 à 70%	cct1 à 25%

Si tous les registres sont montés à FF, l'intensité du circuit 1 sera de 70% et proviendra du registre 2. Si le pot. du registre 2 est ramené à 50%, le circuit 1 tombera à 40% en sortie, valeur provenant du registre 1, dans la mesure où les 40% du registre 1 sont plus élevés que les 35% générés par le registre 2.

14.5 Charger les mémoires 8, 9 et 10 dans le registre 1

- Poussez:
<MEM8>, <+>, <NEXT>, <+>, <NEXT>, <LOAD>
P10, Vision.
- Ou:
<MEM8>, <+>, <MEM><NEXT>, <+>, <MEM><NEXT>, <LOAD>
P 2, P5.

Les touches NXT (Next - suivant) et PRV (Previous - précédent) peuvent être utilisées pour construire des listes de mémoires. Ceci est particulièrement utile lorsque les nombres sont longs ou élevés.





14.6 Charger de façon consécutive les mémoires 7 à 10 dans les registre 1 à 4



- Poussez: <MEM7>, <THRU>, <MEM10>,
- <COPY>,
- <SUB1>, <THRU>, <COPY>

En ne spécifiant pas le numéro du dernier registre utilisé pour le chargement, le système calcule la liste des registres nécessaires pour que la fonction Copy assigne individuellement une mémoire par registre. C'est une forme de chargement séquentiel.



15 Combinaison proportionnelle du contenu de plusieurs mémoires

15.1 Charger la mémoire 6 dans le registre 9

- Aucune instruction particulière ne devrait être requise !

15.2 Ajouter 50% de la mémoire 5 au registre 9

- Poussez: <MEM5>, <AT>, <5>

Une mémoire peut être manipulée au même titre qu'un circuit ou un groupe. Dans cet exemple, les circuits de la mémoire 5 ont été ajoutés à 50% de la valeur qu'ils ont dans la mémoire. Ainsi, le circuit 1 est à 32% et le 28 à 40%.



15.3 Balancer visuellement les mémoires 7 et 8 dans le registre 9

- Poussez: <MEM7>, <+>, <MEM8>, <MONTER LA ROUE>

Les mémoires peuvent être combinées en utilisant les touches <+>, <->, <NXT> et <PRV>, de la même façon que les groupes et les circuits se laissent combiner entre eux.



15.4 Diminuer visuellement la mémoire 8 dans le registre 9

- Poussez: <MEM8>, <DESCENDRE LA ROUE>

La roue peut être utilisée pour augmenter ou diminuer le niveau de n'importe quelle combinaison de circuits, groupes et mémoires.





16 Combinaison non-proportionnelle du contenu de plusieurs mémoires

16.1 Charger la mémoire 6 dans le registre 10

- Aucune instruction particulière ne devrait être requise !

16.2 Diminuer visuellement les circuits de la mémoire 8 dans le registre 10

- Poussez: <MEM8>, <DESCENDRE LA ROUE>



La roue peut être utilisée pour augmenter ou diminuer le niveau de n'importe quelle combinaison de circuits, groupes et mémoires.



17 Configuration des touches flashes des registres

17.1 Effacez les registres, mettez les pots à zéro et chargez ce qui suit:

Mémoire 1 dans le registre 1, mémoire 2 dans le registre 2, ..., jusqu'à la mémoire 10 dans le registre 10. Ensuite, mettez à FF ce qui suit:

circuits 9 et 12 dans le registre 11,
circuit 11 dans le registre 12,
circuits 10 et 13 dans le registre 13,
groupes 3 et 4 dans le registre 14,
groupes 6 et 10 dans le registre , et
groupes 7 et 11 dans le registre 16.

Les registres sont ainsi prêts pour l'exercice suivant
Différentes configurations des touches flashes des registres sont disponibles.
Ces configurations déterminent la façon dont les flashes vont influencer la sortie du pupitre.

Les modes des touches de flash sont configurables par registre, signifiant que différents registres peuvent avoir simultanément différentes configurations de touche flash.

La fonction flash peut également être configurée de manière à prendre en considération la valeur du général des flashes.

Si le contenu d'un registre est à FF mais que le général des flashes est à 80%, le contenu sera flashé à 80%.

Toutes les touches assignées au général des flashes fonctionneront de manière proportionnelle à son niveau. Le général des flashes, comme certaines autres fonctions, est un potentiomètre virtuel.

Il existe au niveau logiciel mais n'a pas de potentiomètre physique qui lui est associé. Il est réglé par une simple commande du pupitre ou par le clavier alphanumérique.

Tous les registres peuvent être configurés individuellement pour tenir compte ou non du général des flashes ainsi que du général des registres.



17.2 Le général des flashes

Monter le pot. virtuel du général des flashes

- Sur le clavier alphanumérique, tapez “= FL PgUp”
Le niveau du général des flashes est visualisable sur le moniteur 1 (case FL). Il augmente progressivement tant que la touche PgUp (Page suivante) est maintenue enfoncée. PgDn (Page précédente) diminue la valeur du pot. virtuel. Alternativement, la roue du pupitre peut également être utilisée pour régler la valeur des pots virtuels.



- Poussez <F6 {ROUE}>



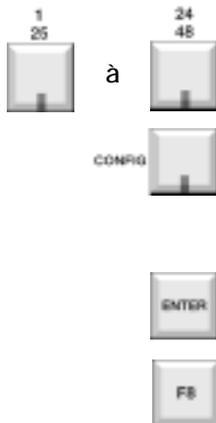
- PUSSEZ <F3 (FLASH)>



- Tournez la roue vers le haut.

Le niveau du général des flashes est visualisable sur le moniteur 1 (case FL). Il augmente progressivement en suivant le mouvement de la roue.

Configurer les touches flashes de manière à prendre ou non en considération le général des flashes



- Sélectionnez tous les registres
- Poussez <CONFIG>
- Utilisez la flèche vers le bas pour déplacer le curseur sur l’option “Général des flashes”
- Poussez <ENTER> pour mettre ou retirer la croix de la boîte de sélection
- Poussez <F8 {OK}> pour quitter la fenêtre de configuration

Une croix dans la boîte de sélection signifie que la fonction est active. Si la boîte ne contient pas de croix, la fonction n’est pas opérationnelle.



17.3 Mode de flash NORMAL

flashage manuel

- Enfoncez et relâchez la touche flash du registre 1 (<FLASH1>)
- Enfoncez et relâchez simultanément les touches flash des registres 15 et 16 (<FLASH15> + <FLASH16>)
- Enfoncez et maintenez enfoncée la touche flash du registre 14 (<FLASH14>)
- Essayez les autres touches flash et analysez la façon dont elles inter-agissent entre elles.
Pousser et relâcher un touche flash force momentanément le contenu du registre associé à la touche à plein feu (100% de l'intensité que chaque circuit a dans le registre), comme si le pot. du registre avait été rapidement monté et descendu. Maintenir la touche flash enfoncée revient à positionner le pot. à FF. Tous les circuits présents dans plusieurs registres et flashés simultanément seront traités selon le principe du 'plus haut l'emporte'. Les touches flash sont également connues sur d'autres pupitres sous le nom 'bump'.



Note:

Les touches flash, au même titre que les pots des registres, traite le contenu des registres de façon proportionnelle. Si un circuit dans un registre est à FF, la touche flash le forcera à FF. Si il est à 50%, il sera flashé à 50%. La touche flash force en quelque sorte le pot. du registre à fond, mais pas son contenu.



17.4 Changer le mode des flashes



à



- Sélectionnez tous les registres
- Poussez <CONFIG>
- Utilisez la flèche vers le bas pour déplacer le curseur sur l'option "mode flash" "normal"
- Poussez <ENTER>
- Utilisez la flèche vers le bas pour sélectionner le mode flash
- Poussez <ENTER>
- Poussez <F8 {OK}> pour quitter la fenêtre de configuration

Les différentes options de mode des flashes sont:
NORMAL, SOLO, ON/OFF, OFF

Alternativement, su le Vision:



1
25



1
25

- Poussez la touche <FLASH>
- Le mode de tous les registres à changé de NORMAL vers SOLO
- Poussez à nouveau la touche <FLASH>

La touche flash permet de changer le mode de façon séquentiel. Chaque fois qu'elle est pressée, le mode suivant est forcé. Les modes disponibles sont : NORMAL, SOLO, ON/OFF, OFF

Le changement de mode des flashes est répercuté sur les registres sélectionnés. Dans ce cas-ci, tous les registres étaient sélectionnés mais ils peuvent être configurés individuellement.

Sélectionnez le registre 1 et changez son mode de flash en normal
Sélectionnez le registre 2 et changez son mode de flash en solo
Sélectionnez le registre 3 et changez son mode de flash en on/off
Sélectionnez le registre 4 et changez son mode de flash en off



Sélectionnez tous les registres et changez le mode flash en solo

Attention! la touche <FLASH> du Vision appelle le mode flash suivant, pour les registres sélectionnés, mais ne les force pas dans le même état. Si la boîte de dialogue de configuration (<CONFIG>) est utilisée, tous les registres sélectionnés seront forcés dans le mode choisi.

Pour être certain que tous les flashes sont en mode solo, sélectionnez les registres 1 à 4 individuellement et changez le mode flash. Ensuite, sélectionnez les registres 5 à 16 (Phoenix2) ou 5 à 24 (Phoenix 5/10) et changez simultanément le mode flash.

17.5 mode de flash SOLO

Isoler le contenu d'un registre

- Montez tous les registres à 25%.
- Poussez et relâchez la touche flash du registre 1 <FLASH1>
- Poussez et relâchez simultanément les touches flash 15 et 16 <FLASH 15> + <FLASH16>
- Poussez et maintenez enfoncée la touche flash 14 <FLASH14>
- Essayez les autres flashes afin d'évaluer la façon dont ils interagissent.
Pousser et relâcher un touche flash force momentanément le contenu du registre associé à la touche à plein feu (100% de l'intensité que chaque circuit a dans le registre) mais exclu tous les autres circuits de la sortie du pupitre. Cette exclusion couvre les registres et les transferts mais n'agit pas sur les circuits capturés en Live ou sur les registres en mode bipasse. Maintenir la touche flash enfoncée revient à positionner le pot. à FF. Tous les circuits présents dans plusieurs registres et flashés simultanément seront traités selon le principe du 'plus haut l'emporte' mais les autres circuits seront exclus.



1
25



15
39



16
40

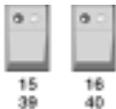


14
38



17.6 Mode de flash ON/OFF

Utiliser les touches flash comme interrupteurs à bascule



- Changez tous les registres dans le mode ON/OFF
- Montez tous les registres à 50%.
- Poussez et relâchez la touche flash du registre 1 <FLASH1>
- Poussez-la à nouveau
- Poussez et relâchez simultanément les touches flash 15 et 16 <FLASH 15> + <FLASH16>
- Poussez et maintenez enfoncée la touche flash 14 <FLASH14>
- Essayez les autres flashes afin d'évaluer la façon dont ils inter-agissent.

Les touches flash agissent maintenant comme interrupteurs On/Off à bascule. Quand elles sont On, une flèche vers le bas est affichée, en rouge, dans les boîtes d'info des registres et le contenu du registre est envoyé vers la sortie, proportionnellement à la position du pot. Quand elles sont Off, une flèche vers le haut, en noir, est affichée.

17.7 Mode de flash OFF

Ce mode protège les registres contre d'éventuels flashages accidentels.

- Changez tous les registres en mode OFF
- Essayez d'utiliser les touches flash

Les touches flash sont maintenant complètement inopérantes. Le mode Off déconnecte simplement les touches flash, évitant ainsi de mauvaises surprises. Ce mode est particulièrement intéressant dans le cas où des projecteurs motorisés sont placés dans les registres.



18 Configuration des registres

La configuration du mode est applicable à n'importe lequel, voire à tous les registres. Jusqu'à présent, les registres étaient en mode normal.

Lorsque le pot. est monté, le contenu du registre est envoyé vers la sortie du pupitre, à un niveau proportionnel à la position du pot.

Si un circuit est à FF dans un registre, il sera à FF en sortie si le pot. du registre est monté à fond et à 50% si le pot. est monté à mi-course.

Un circuit à 50% dans le registre sera à 50% en sortie, si le pot. est à fond, et à 25% avec le pot. à mi-course.

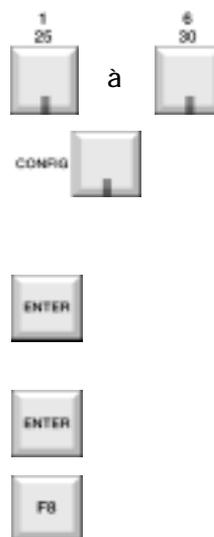
Tous ces exemples sont également, de façon proportionnelle, dépendants de la position du général.

Les modes de registres changent la façon dont ceux-ci travaillent:

18.1 Mode AUTO

Utiliser un registre pour des restitutions temporisées

- Sélectionnez les registres 1 à 6
- Poussez <CONFIG>
- Utilisez les flèches pour positionner le curseur sur 'Mode des registres'
- Poussez <ENTER>
- Utilisez les flèches pour sélectionner AUTO
- Poussez <ENTER>
- Poussez <F8 {OK}> pour quitter la configuration





Les différentes options de configuration sont:
NORMAL, AUTO, AUDIO, MIDI

Alternativement,

- Poussez <AUTO>



Ceci a forcé les registres 1 à 6 en mode AUTO



- Poussez sur la touche flash du registre 1 <FLASH1>
- Poussez-la à nouveau
- Répétez l'opération avec les registres 2 à 6

Les mémoires montent progressivement à la première pression de touche et descendent à la seconde. Les temps d'évolution sont ceux programmés précédemment dans les exercices.



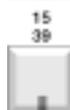
- Sélectionnez le registre 14



- Poussez <UP TIME>, <8>, <DOWN TIME>



- Poussez <AUTO>



- Sélectionnez le registre 15



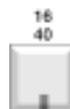
- Poussez <AUTO>

- Poussez <UP TIME>, <3>, <UP TIME>, <DOWN TIME>, <1><5>, <DOWN TIME>





- Sélectionnez le registre 16



- Poussez <AUTO>



- Poussez <UP TIME>, <1><0>, <DOWN TIME>, <WAIT TIME>, <2>, <WAIT TIME>



- Poussez sur les touches flash des registres 14, 15 et 16.
Les temps d'évolution des registres peuvent être ceux de la mémoire chargée ou ceux programmés au sein même du registre.

Si une mémoire est chargée et les temps modifiés dans un registre, les nouveaux temps appartiennent au registre et non à la mémoire. Les nouveaux temps seront conservés dans le registre jusqu'à ce que celui-ci soit effacé.

Si la modification des temps de la mémoire chargée doit être permanente, il suffit de pousser sur <REC> deux fois pour la ré-enregistrer.

Les temps peuvent être assignés aux registres, qu'ils soient en mode Auto ou non. En effet, il importe peu que le mode auto soit sélectionné avant ou après l'attribution des temps.

Cependant, le registre doit être en mode Auto pour que la touche flash déclenche la restitution temporisée.

Si le mode Auto n'est pas sélectionné, la touche flash se comportera selon son propre mode et non comme déclencheur de la temporisation.



18.2 Inhibition

Inhiber ou soustraire des circuits de la sortie du pupitre

- Effacez tous les registres
- Mettez le circuit 1 à 50% dans le registre 1
- Mettez le circuit 2 à 50% dans le registre 2
- Et ainsi de suite jusqu'au circuit 10 à 50% dans le registre 10
- Montez les pots 1 à 10 à différents niveaux
- Mettez les circuits 1 à 10 à FF dans le registre 16
- Montez le pot. du registre 16 à fond
Les circuits 1 à 10 montent à FF, en sortie, lorsque le pot. 16 est monté. Le registre étant en mode Normal, le principe du 'plus haut l'emporte' prévaut.



- Descendez le pot. 16 à 0
- Avec le registre 16 sélectionné, Poussez <INH> VISION 10



- Ou poussez <CONFIG> *Phoenix 2, 5, 10*



- Utilisez les flèches pour déplacer le curseur sur 'priorité des registres'



- Poussez <ENTER>



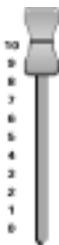
- Utilisez les flèches pour déplacer le curseur sur INHIBIT



- Poussez <ENTER>



- Poussez <F8 {OK}> pour quitter la fenêtre de configuration



- Montez le pot. 16 à FF

Cette fois, les niveaux des circuits ne changent pas mais ils sont affichés en jaune pour signaler le fait qu'ils sont sous contrôle d'un registre en mode inhibition



- Descendez lentement le pot. 16 et analysez la façon dont les circuits se comportent sur l'écran de sortie. Lorsque le pot. fut monté, les niveaux des circuits n'ont pas bougé sur l'écran de sortie. Pendant la descente du pot., les circuits suivent son évolution vers zéro. La fonction 'Inhibition' inhibe ou retire le contenu du registre forcé dans ce mode de la sortie du pupitre, plutôt que de l'ajouter. Les intensités des circuits placés dans le registre en mode 'Inhibition' ne sont pas prises en considération. Seuls les numéros des circuits ayant une valeur différente de zéro conditionnent l'inhibition. Lorsque les circuits ont atteint zéro, le symbole -- s'affiche en jaune.
- Montez le registre 16 à FF
Les circuits retournent à leurs valeurs respectives
- Désélectionnez 'Inhibit' en poussant <INH> ou via la configuration <CONFIG>
- Descendez le registre 16 à zéro
- Re-sélectionnez 'inhibit' pour le registre 16
Pour éviter de brusques sauts de lumière, 'Inhibit' n'a aucun effet lorsqu'il est sélectionné avec le pot. à zéro. La fonction doit être 'amorcée' en mettant d'abord le pot. à fond et c'est seulement alors que les mouvements du pot. produiront l'effet souhaité.
- Désélectionnez 'Inhibit' en pressant <INH> à nouveau (ou via la config.)
- Montez le pot. à fond
- Re-sélectionnez 'inhibit' pour le registre 16
Cette fois, les circuits tombent de FF à la valeur provenant des autres registres. Si le pot. est monté lorsque la fonction est appelée, l'effet est immédiat dans la mesure où le contenu d'un registre en mode 'Inhibit' n'est plus additionné à la sortie mais bien soustrait.



18.3 mode Bypass

Bipasser les autres champs de travail, le général, la touche 'coup de noir' et le <SUM>



- Sélectionnez le registre 17

- Mettez le circuit 11 à 75%



- Poussez <BYPASS> VISION 10, P5, P10



- Ou poussez <CONFIG> P2



- Utilisez les flèches pour déplacer le curseur sur 'Priorité des registres'



- Poussez <ENTER>



- Utilisez les flèches pour sélectionner BIPASSE



- Poussez <ENTER>



- Poussez <F8 {OK}> pour quitter la fenêtre de configuration

- Montez le pot. à fond



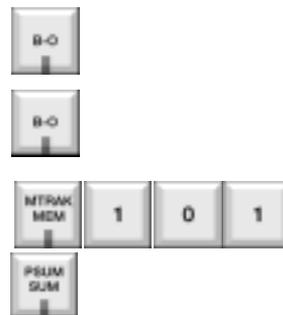
- Sélectionnez l'écran de sortie si nécessaire.
Sur l'écran de sortie, le circuit 11 à 75% est affiché en mauve, signifiant qu'il est en mode bypass.

- Montez et descendez le pot. 17 en analysant l'effet sur l'écran de sortie

- Montez et descendez le général en regardant l'écran de sortie



- Poussez <B-O>, en regardant l'écran de sortie
- Poussez <B-O> à nouveau
- Sélectionnez la mémoire 101 et poussez <SUM>
- Chargez la mémoire 101 dans le registre 18 et examinez son contenu sur le moniteur 1
Les circuits dans un registre en mode bipse sont contrôlés par le pot. de ce registre mais ne répondent plus au général et à la touche 'coup de noir' et sont ignorés par l'enregistrement Sum. Ces circuits bipsent toutes les fonctions du pupitre. ceci permet de figer un certain nombre de circuits à une valeur définie qui reste néanmoins sous contrôle.
Ces circuits pourraient également être capturés en Live mais resteraient sous le contrôle du général et du B-O.
- Sélectionnez le registre 17 à nouveau
- Diminuez son pot.
- Sur le clavier alphanumérique, tapez "= 17 PgUp" jusqu'à atteindre FF
Le pot. virtuel du registre 17 a été forcé à FF et est affiché comme tel, en rouge, dans la boîte d'info de ce registre, même si la position physique du pot. est à zéro.
Ceci permet de prévenir un mouvement accidentel du pot. vers zéro et d'être doublement sûr que les circuits cruciaux ne seront pas éteints.
- Montez le pot. à FF
- Descendez-le à nouveau
Pour reprendre le contrôle physique d'un pot. virtuel, il suffit de bouger le pot. jusqu'à ce que la valeur physique corresponde à la valeur virtuelle, un peu de la même manière que lorsque le pot. est mis à FF pour amorcer la fonction 'Inhibit'.

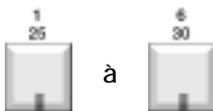




18.4 Général des registres

Les registres peuvent être configurés individuellement pour tenir compte ou non de la valeur du pot. virtuel du général des registres, de la même manière que les touches flash peuvent ou non considérer la valeur du général des flashes.

Configurer les registres pour tenir compte ou non du général des registres



- Sélectionnez tous les registres à



- Poussez <CONFIG>



- Utilisez les flèches pour positionner le curseur sur "général des registres"



- Poussez <ENTER> pour mettre ou retirer une croix de la boîte de sélection



- Poussez <F8 {OK}> pour quitter la fenêtre de configuration

Une croix signifie que la fonction est active. Si la boîte de sélection ne contient pas de croix, la fonction n'est pas active.

Monter le pot. virtuel du général des registres

- Sur le clavier alphanumérique, tapez "= SM PgUp"
Le niveau du pot. virtuel du général des registres est affiché sur le moniteur 1 (case SM). Il monte progressivement lorsque la touche PgUp est maintenue enfoncée et descend lorsque PgDn est utilisée. Alternativement, les pots virtuels peuvent être réglés en utilisant la roue.



- Poussez <F6 {ROUE}>



- Poussez <F2 {Registre}>
-
- Tournez la roue vers le haut
Le niveau du général des registres est affiché sur le moniteur 1.
Il augmente ou diminue progressivement en fonction des mouvements de la roue.
 - Effacez tous les registres.
 - Sélectionnez les registres 1 à 5 et configurez-les de manière à tenir compte du général des registres.
 - Mettez les circuits suivants dans les registres:
Registre 1, Circuit 1 à 20%
Registre 2, Circuit 2 à 40%
Registre 3, Circuit 3 à 60%
Registre 4, Circuit 4 à 80%
Registre 5, Circuit 5 à FF
 - Montez les registres 1 à 6 à FF
 - Mettez le général des registres à 50%
Les niveaux des circuits sur l'écran de sortie sont de: 1 à 10%, 2 à 20%, 3 à 30%, 4 à 40%
et 5 à 50%, ç-à-d. 50% de la valeur qu'ils ont dans les registres.
 - Changez la valeur du général des registres en vérifiant le résultat sur l'écran de sortie.

Remettez le général des registres à FF et les pots des registres à zéro pour terminer l'exercice.



19 Banques de registres

Les banques permettent d'enregistrer le contenu des registres afin d'en faciliter le chargement par la suite.

Quand tous les registres sont pleins, ils peuvent être enregistrés dans des banques, effacés et réutilisés.

Lorsqu'il faut retrouver les informations qui étaient contenues dans ces registres, il suffit de charger la banque.

Chaque banque peut contenir jusqu'à 12 registres et chaque registre peut contenir une mémoire, un chenillard, un effet ou être vide.

De la même façon que les contenus des registres sont enregistrés dans une banque, les modes (Normal, Auto, Audio,...), les priorités (Normal, Inhibit, Bypass), les modes des flashes,... sont également sauvegardés.

Une banque est toujours constituée de 12 cellules mais l'opérateur peut définir le champs d'action des banques sur 4, 8 ou 12 registres.

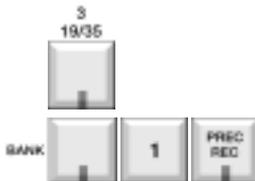
La configuration par défaut est de 4 banques en non-relatif

19.1 Préparer les registres pour les exercices sur les banques

Chargez mémoire 1 dans le registre 1
mémoire 2 dans le registre 2
mémoire 3 dans le registre 3, jusqu'à la mémoire 10

dans le registre 10.

Laissez les registres 11 et 12 vides.



- Poussez <REG3> <BANK> <1> <REC>



- Poussez <REG5> <BANK> <2> <REC>



- Poussez <REG11> <BANK> <3> <REC>

Trois banques de 4 cellules ont été créées.

Le gestionnaire des banques permet de voir quels registres ont été enregistrés.



- Poussez <MENU> <F2 {GESTION}> <F6 {BANQUES}>



Le gestionnaire des banques est à l'écran et affiche:

Nr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4								
2	5	6	7	8								
3	9	10										

Lorsque les banques sont enregistrées, le système recherche une suite logique de 4, 8 ou 12 registres, en fonction de la longueur de banque définie. Une suite logique de registres consiste en 4, 8 ou 12 registres consécutifs, sans recouvrement entre eux. Par exemple, si la longueur de banque est de 4, une suite logique pourrait être constituée des registres 1 à 4, 5 à 8, 9 à 12,...

La sélection d'un registre entraîne la sélection automatique de la suite logique.

Dans l'exemple ci-dessus,

La sélection du registre 3 sauvegarde les registres 1 à 4 dans la banque

La sélection du registre 5 sauvegarde les registres 5 à 8 dans la banque

La sélection du registre 11 sauvegarde les registres 9 à 12 dans la banque, 11 et 12 étant vides.

Les numéros 1 à 12, en haut du gestionnaire de banques, définissent des numéros de cellules et non des numéros de registres. Ces 12 cellules peuvent contenir les registres 1 à 12, 13 à 24, 25 à 36, 37 à 48. Dans l'exercice suivant, seule la première page de registres est utilisée (registres 1 à 24, 1 à 16 sur Phoenix 2). Les pages de registres seront couvertes plus tard dans ce chapitre.

Du fait que l'option 'non-relatif' est active, lorsque les banques sont enregistrées, le contenu des registres est toujours sauvegardé dans les 4 premières cellules de la banque, indépendamment de la sélection de registres. L'option 'relatif' conserve la position relative des registres au sein de la banque, lors de l'enregistrement et du chargement. L'option 'relatif' ne fonctionne que pour les banques de longueur 4.

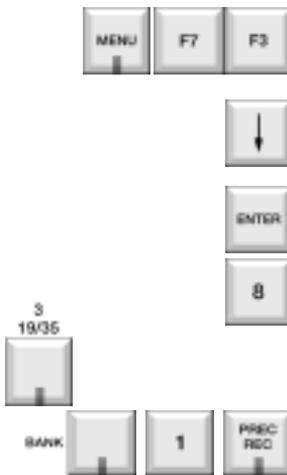
- Poussez <F8 {OK}> pour fermer le gestionnaire de banques.





19.2 Banques en mode "Relatif"

Configurer les banques en mode 'relatif' de longueur 4 et enregistrer la même sélection de registres que pour les banques 4, 5 et 6.



- Poussez <MENU>, <F7 {CONFIG.}>, <F3 {GÉNÉRAL}>,
- Utilisez les flèches jusqu'à ce que l'option "Relatif" soit en inverse vidéo
- Poussez <ENTER> pour cocher la boîte de sélection
- Poussez <F8 {OK}>
- Poussez <REG3> <BANK> <4> <REC>
- Poussez <REG5> <BANK> <5> <REC>
- Poussez <REG11> <BANK> <6> <REC>

Un autre groupe de 3 banques a été enregistré, avec le même contenu que les trois premières, mais cette fois-ci en conservant la position relative des registres.

Le gestionnaire de banques affiche maintenant:

Nr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4								
2	5	6	7	8								
3	9	10										
4	1	2	3	4								
5					5	6	7	8				
6									9	10		

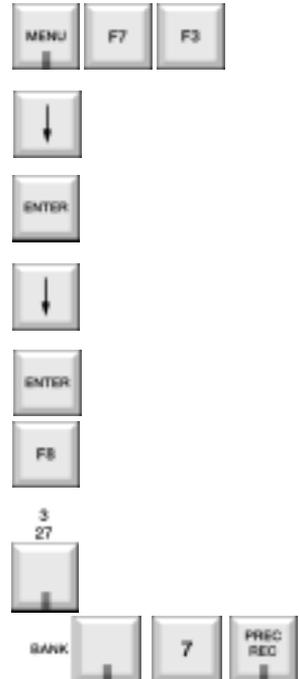
Les positions des registres sont conservées. Lors du chargement de ces banques, les banques 1, 2 et 3 seront chargées, quelle que soit la suite logique des registres sélectionnés, tandis que les banques 4, 5 et 6 ne peuvent être chargées que dans la même suite logique de registres, en conservant la position relative. Par ex., la banque 5 ne pourra être chargée que dans les registres 5 à 8, 17 à 20, 29 à 32 et 41 à 44.



19.3 Configurer la longueur des banques

Configurer les banques pour une longueur de 8 cellules et enregistrer les banques 7 et 8

- Pousser <MENU>, <F7 {CONFIG.}>, <F3 {GÉNÉRAL}>
- Utilisez les flèches pour positionner le curseur sur "Banques"
- Pousser <ENTER> pour ouvrir le sous-menu
- Utilisez les flèches pour sélectionner '8 registres'
- Pousser <ENTER>
- Pousser <F8 {OK}>
- Pousser <REG3> <BANK> <7> <REC>
- Pousser <REG11> <BANK> <8> <REC>



Configurer les banques pour une longueur de 12 cellules et enregistrer la banque 9

- Pousser <MENU>, <F7 {CONFIG.}>, <F3 {GÉNÉRAL}>
- Utilisez les flèches pour positionner le curseur sur "Banques"
- Pousser <ENTER> pour ouvrir le sous-menu
- Utilisez les flèches pour sélectionner '12 registres'
- Pousser <ENTER>
- Pousser <F8 {OK}>
- Pousser <REG6> <BANK> <9> <REC>



Trois nouvelles banques ont été enregistrées.
Vérifiez le résultat dans le gestionnaire des banques:



La banque 7 est enregistrée à partir de la suite logique des registres 1 à 8

La banque 8 est enregistrée à partir de la suite logique des registres 9 à 16, même si seules les deux premières cellules sont remplies.

La banque 9 est enregistrée à partir de la suite logique des registres 1 à 12

Les banques peuvent être chargées dans n'importe quelle suite logique de registres. Le chargement n'est pas restrictif aux registres sélectionnés lors de l'enregistrement. Si la longueur de banque est de 8 registres mais qu'une banque de 12 cellules est chargée, les 4 dernières cellules sont ignorées. Si une banque de 4 cellules est chargée avec une longueur de banque configurée en mode 12 cellules, les 4 cellules seront chargées de façon relative ou non-relative, en fonction de la manière dont elles ont été enregistrées. Dans ce cas, les autres registres de la suite logique ne participeront pas au chargement et demeureront inchangés.

Note :

Les cellules des banques peuvent également contenir des chenillards et des effets spéciaux.



19.4 Chargement des banques

Conserver la longueur de banque sur 12, effacer tous les registres, Charger les banques existantes.

- Poussez <REG1> <THRU> <REG24> (16 sur Phoenix 2) <ERASE> <ERASE>
- Poussez <une touche de sélection de registre entre 1 et 12> <BANK> <9> <LOAD>
- Poussez <une touche de sélection de registre entre 12 et 24> <BANK> <9> <LOAD>
Une banque de 12 cellules est utilisable dans n'importe quelle suite logique de 12 registres
1 à 12, 13 à 24, 25 à 36 ou 37 à 48
- Effacez tous les registres
- Poussez <REG12> <BANK> <1> <LOAD>

La banque 1, constituée des mémoires 1 à 4 dans les cellules 1 à 4, est chargée dans les registres 1 à 4, premier groupe de 4 dans la suite logique des 12 registres sélectionnés.

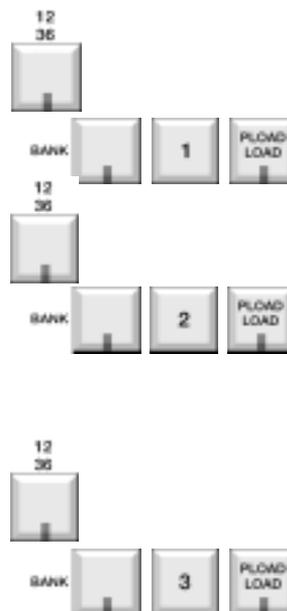
- Poussez <REG12> <BANK> <2> <LOAD>

La banque 2, constituée des mémoires 5 à 8 dans les cellules 1 à 4, est chargée dans les registres 1 à 4, premier groupe de 4 dans la suite logique des 12 registres sélectionnés. LE CONTENU PRÉCÉDENT DES REGISTRES A ÉTÉ AUTOMATIQUÉMENT EFFACÉ PAR LE CHARGEMENT.

- Poussez <REG12> <BANK> <3> <LOAD>

La banque 3, constituée des mémoires 9 et 10 dans les cellules 1 et 2, est chargée dans les registres 1 et 2, premier groupe de 2 dans la suite logique des 12 registres sélectionnés. Le contenu précédent des registres a été automatiquement effacé par le chargement.

- Effacez tous les registres
- Changez la configuration de la longueur des banques en 4, relatif.





- Poussez <REG12> <BANK> <4> <LOAD>
Rien ne se passe ! La banque 4 est relative. Les 4 premières cellules de la banque ne peuvent être rechargées que dans les 4 premiers registres d'une suite logique de 12, ici en l'occurrence les registres 1 à 4, 13 à 16,...
- Changez la configuration de la longueur des banques en 12
- Poussez <REG12> <BANK> <6> <LOAD>
La banque 6, constituée des mémoires 9 et 10 dans les cellules 9 et 10, est chargée dans les registres 9 et 10, dernier groupe de 4 dans la suite logique des 12 registres sélectionnés. Ce chargement fonctionne dans la mesure où il y a correspondance entre les registres sélectionnés et le contenu des cellules de la banque 6 (enregistrée en mode 'relatif').
- Poussez <REG1> <BANK> <7> <LOAD>
La banque 7, constituée des mémoires 1 à 8 dans les cellules 1 à 8, est chargée dans les registres 1 à 8, premier groupe de 8 dans la suite logique des 12 registres sélectionnés. Les mémoires 9 à 12 ne sont pas effacées dans la mesure où les 4 dernières cellules de la banque sont vides.
- Poussez <REG1> <BANK> <8> <LOAD>
La banque 8, constituée des mémoires 9 et 10 dans les cellules 1 et 2, est chargée dans les registres 1 et 2, premier groupe de 2 dans la suite logique des 12 registres sélectionnés. Les autres mémoires ne sont pas effacées dans la mesure où les cellules 3 à 12 de la banque sont vides. Les cellules vides n'effacent pas le contenu d'un registre lors du chargement.
- Montez les pots 1 et 2.
- Poussez <REG1> <BANK> <2> <LOAD>
Il n'y a pas de changement immédiat au contenu des registres 1 et 2 du fait des pots qui ne sont pas à zéro. Le contenu de la banque (mémoires 5 et 6), pour ces deux registres, est en attente, le chargement étant déclenché dès que les pots seront à zéro. Le numéro de la banque en attente clignote au-dessus du numéro de registre, sur le moniteur 1, et à côté de la boîte d'info des registres concernés, au bas de l'écran. Le numéro clignote en vert, couleur également utilisée pour les circuits en préparation dans le transfert, car il s'agit bien ici du contenu d'une cellule de banque mise en préparation et attendant d'être chargée.



- Descendez les pots 1 et 2 à zéro
Lorsque les pots atteignent le zéro, les numéros de banques arrêtent de clignoter et les mémoires 5 et 6 sont effectivement chargées dans les registres 1 et 2. Monter à nouveau les potentiomètres enverra ces deux mémoires en sortie du pupitre.

Lorsqu'un registre est actif sur scène (pot. monté), une banque chargée se mettra en attente jusqu'à ce que le pot. soit ramené à zéro. Cela signifie qu'il est possible de charger une banque à tous moments, sans altérer la sortie du pupitre par le remplacement brusque du contenu des registres utilisés.



19.5 Pages de registres

Jusqu'à présent, seule la première page de registres a été utilisée. Le logiciel ISIS supportant 48 registres, il est possible d'accéder au 24 (32 sur Phoenix 2) registres restant en tournant la page des registres. Lorsque la page est tournée, les pots deviennent automatiquement 25 à 48 (17 à 36 / 37 à 48 sur Phoenix 2).

Toutes les fonctions de chargement et d'enregistrement sont disponibles au travers des 48 registres. il est également possible d'effectuer une sélection de registres qui s'étend sur les deux (trois pour Phoenix 2) pages (registres 1 à 48 p. ex.).

Toutes les consoles Phoenix ont des touches dédiées à cette fonction, à droite de la rangée de registres du bas. Vision utilise une touche qui bascule d'une page vers l'autre.

Phoenix 2:



- Poussez <17-32>
Pour sélectionner la page 2, registres 17 à 32



- Poussez <33-48>
Pour sélectionner la page 3, registres 33 à 48



- Poussez <1-16>
Pour sélectionner la page 1, registres 1 à 16



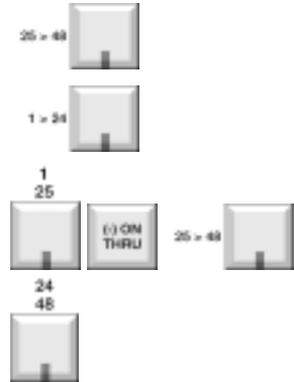
- Poussez <REG1> <THRU> <33-48> <REG48>
Pour sélectionner tous les registres au travers des trois pages.

Quand la page de registres est tournée, la LED de la touche de sélection du registre actif s'éteint dans la mesure où l'action de tourner la page re-numérote également automatiquement les registres. Si le registre 1 était sélectionné, et que la page est tournée pour accéder aux registres 17 à 32, la LED du premier registre s'éteint puisqu'il n'est plus registre 1 mais bien registre 17.



Phoenix 5, Phoenix 10

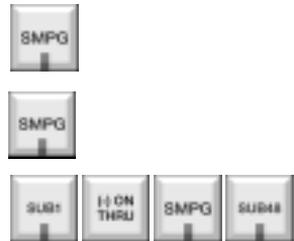
- Poussez <25-48>
Pour sélectionner la page 2, registres 25 à 48
- Poussez <1-24>
Pour sélectionner la page 1, registres 1 à 24
- Poussez <REG1> <THRU> <25-48> <REG48>
Pour sélectionner tous les registres au travers des deux pages.



Quand la page de registres est tournée, la LED de la touche de sélection du registre actif s'éteint dans la mesure où l'action de tourner la page re-numérote également automatiquement les registres. Si le registre 1 était sélectionné, et que la page est tournée pour accéder aux registres 25 à 48, la LED du premier registre s'éteint puisqu'il n'est plus registre 1 mais bien registre 25.

Vision

- Poussez <SM PG>
Pour sélectionner la page 2, registres 25 à 48
- Poussez <SM PG>
Pour sélectionner la page 1, registres 1 à 24
- Poussez <REG1> <THRU> <SM PG> <REG48>
Pour sélectionner tous les registres au travers des deux pages.



Quand la page de registres est tournée, la LED de la touche de sélection du registre actif s'éteint dans la mesure où l'action de tourner la page re-numérote également automatiquement les registres. Si le registre 1 était sélectionné, et que la page est tournée pour accéder aux registres 25 à 48, la LED du premier registre s'éteint puisqu'il n'est plus registre 1 mais bien registre 25.

Note :

Des combinaisons de sélection de registres peuvent être effectuées à l'aide des touches <+>, <->, <THRU> et <Pages de Registres>. Les banques peuvent être chargées dans n'importe quelle page de registres pour peu que la page soit tournée avant la sélection du registre précédent l'opération de chargement ou d'enregistrement.



Sauvegarder le spectacle sur disque !



- Poussez <MENU> <F1 {FICHIER}> <F3 {-> DISQUE (SAUVER)}>

La boîte de dialogue propose automatiquement le nom et le titre du spectacle en cours d'édition, si celui-ci a déjà été préalablement sauvé sous cette appellation. Si un autre nom de répertoire est proposé, il est possible d'effectuer une recherche pour retrouver le nom du répertoire sous lequel le guide avait été enregistré.



- Poussez <F8 {OK}>
- Le message 'Le spectacle existe déjà ! Ecraser ?'



- Poussez <F7 {OUI}>

Si le répertoire du guide n'est pas apparu automatiquement dans la boîte de dialogue:



- Poussez <F5 {LISTE}>

Une liste des répertoires existants est affichée



- Utilisez les flèches pour déplacer le curseur sur "guide" "Apprentissage pas à pas"



- Poussez <F8 {OK}>
- Le message 'Le spectacle existe déjà ! Ecraser ?'



- Poussez <F8 {OUI}>



Il est temps de marquer une pause, mais n'oublier pas d'éteindre le pupitre selon la procédure

Il est très important, avant d'éteindre le pupitre, de quitter proprement le logiciel. Le respect de la procédure d'extinction du pupitre garanti la sauvegarde de toutes les données dans le répertoire de travail et la fermeture de tous les fichiers ouverts par le système opératoire (OS). Toutes les données seront ainsi à nouveau disponibles lors de la prochaine utilisation.

Eteindre le pupitre:

- <MENU>, <F1 {FICHIER}>, <F8 {ETEINDRE}>, <F8 {OUI}>



Tous les fichiers seront sauvegardés dans le répertoire de travail. L'évolution de la procédure de sauvegarde s'affiche à l'écran. Ce sont ces fichier qui seront lus et chargés lors de la prochaine utilisation du pupitre.



20 Registres de Transfert

Avant de travailler dans les registres de transfert, il faut vérifier que les pots des registres soient tous à zéro et que rien ne sorte du pupitre. Il faut aussi s'assurer du fait que les pots des registres de transfert soient en fin de course, côté opérateur.

Le transfert permet d'enregistrer et de restituer des mémoires, manuellement ou automatiquement.

Le transfert consiste en une paire de potentiomètres: S et P. Ceci pourrait être comparé à un pupitre manuel à deux préparations - S pour Scène (Stage) est le registre contenant l'état lumineux sur scène et est l'équivalent de la préparation active (sur scène) du pupitre manuel. P pour Préparation (Preset) contient l'état lumineux en préparation, prêt à être restitué sur scène, et correspond à la seconde préparation du pupitre manuel.

Démarrer un transfert, manuellement ou automatiquement, consiste à transférer le contenu du registre préparation dans le registre scène, tout en vidant simultanément celui-ci de son contenu précédent. Lorsque le transfert est en mode séquentiel, la mémoire suivante est automatiquement chargée en fin de transfert dans la préparation.

20.1 Enregistrement de mémoires

Enregistrer 4 mémoires et modifier une mémoire existante



- Poussez <S1> afin de sélectionner le registre scène n°1. Les exercices suivants seront donc restitués sur scène.
- Mettez les cyclos rouges à FF et enregistrez-les dans la mémoire 11 avec des temps de: 7.5 sec pour la montée, 13 sec. pour la descente.





- Remplacez les cyclos rouges par les verts et enregistrez-les dans la mémoire 12 avec des temps de: 6 sec pour la montée, 9 sec. pour la descente.



- Remplacez les cyclos verts par les bleus et enregistrez-les dans la mémoire 13 avec des temps de: 5 sec pour la montée, 20 sec. pour la descente.



- Chargez la mémoire 903, ajoutez le groupe 5 à 50% et enregistrez l'état constitué dans la mémoire 904
- Chargez la mémoire 5 dans Scène 1, ajoutez le circuit 11 à 65%, changez les temps de montée et de descente en 4 sec. et ré-enregistrez la mémoire.
- effacez le registre Scène.

Les mémoires peuvent être enregistrées dans les registres de transfert aussi facilement que dans les registres.

20.2 Transfert manuel en mode non-séquentiel

- Mettez les circuits 15 à 19 dans S1 à 70%



- Chargez la mémoire 6 dans <P1>

Le premier moniteur affiche l'écran du transfert. Il présente les intensités des circuits actuellement sur scène et en préparation, avec une flèche pour indiquer la direction que prendra l'intensité lors du prochain transfert (monter ou descendre). Un seul écran présente donc l'état sur scène et ce qui va venir. Le contenu du registre scène est affiché en Orange tandis que la préparation est affichée en Vert. Les chiffres de grande taille correspondent aux intensités du registre sélectionné tandis que les chiffres de petite taille donnent les intensités de l'autre registre du transfert.

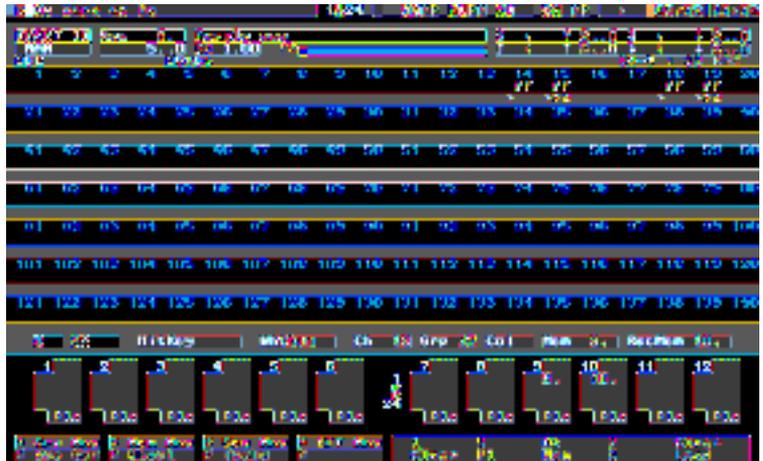


Image de l'écran du transfert (contenu de S/P et non du séquentiel)

- Changez plusieurs fois la sélection entre S1 et P1 de manière à analyser les changements à l'écran et à se familiariser avec ce mode d'affichage
- Déplacez les deux potentiomètres depuis la position qu'ils avaient (en bas), jusqu'à les amener en haut, en fin de course.
Le contenu de la préparation remplace progressivement le contenu de la scène, en fonction du mouvement des pots. La mémoire 6 est à présent sur scène et, du fait du mode non-séquentiel, les circuits qui étaient sur scène ont été transférés dans la préparation. Déplacer les pots dans l'autre sens inverse la transition, ç-à-d. que les circuits retournent sur scène et la mémoire dans la préparation.

Le déplacement simultané des pots entraîne un transfert linéaire. Lorsqu'ils sont déplacés séparément, cela génère un transfert scindé. Le mouvement d'un pot. à la fois peut créer soit un noir sur scène, soit un empilement des deux états lumineux sur scène.
- Déplacez seulement le pot. du registre scène, en fin de course, côté opposé. Le résultat est un noir sur scène dans la mesure où le contenu du registre scène a été progressivement retiré, mais sans ajouter le contenu de la préparation.
- Déplacez le pot. de la préparation de façon à ce qu'il rejoigne le pot. scène. Cette action entraîne l'apparition du contenu de la préparation sur scène.



- Déplacez seulement le pot. de la préparation, en fin de course, côté opposé.
Le résultat est un cyclo mauve avec des coulisses vertes. Le contenu de la préparation a été empilé sur le contenu de la scène. La préparation a été ajoutée sans que le contenu de la scène ne soit retiré.
- Déplacez le pot. de la scène de façon à ce qu'il rejoigne le pot. de la préparation.
Cette action retire le contenu du départ du registre scène, finalisant ainsi un transfert en lieu et place d'un empilement.
- Effacez les deux registres du transfert.

20.3 Séquence manuelle

- Poussez <P1> <MEM1> <LOAD>
- Poussez <SEQ>
- Déplacez les deux pots de manière à démarrer un transfert.
La mémoire 1 est transférée de la préparation vers la scène. Lorsque le transfert est terminé, la mémoire 2 est automatiquement chargée dans la préparation.
- Déplacez les deux pots de manière à démarrer un transfert.
La mémoire 2 remplace la mémoire 1 sur scène. Lorsque le transfert est terminé, la mémoire 3 est automatiquement chargée dans la préparation.



Continuez la restitution de la séquence. Lorsque la mémoire 13 est sur scène, la mémoire 901 est chargée en préparation. Il s'agit toujours de la mémoire suivante existante qui est chargée, en mode séquentiel. Lorsque la fin de la liste des mémoires est atteinte et que 904 est sur scène, 904 est également en préparation, signifiant que la fin du séquentiel est atteinte.



20.4 Séquence automatique

- Dans le gestionnaire des mémoires, attribuer aux mémoires 11, 12 et 13 des temps d'attente à la montée et à la descente de 1.5 sec. Activer l'AutoGo pour ces trois mémoires.
- Placez le curseur sur la mémoire 11



- Poussez <F2 {EDIT}>

- Déplacez le curseur sur la boîte de sélection 'AutoGo'



- Poussez <ENTER> pour placer une croix dans l'Autogo



- Poussez <F8 {OK}>

- Répétez l'opération pour les mémoires 12 et 13.

- Effacez le registre scène, chargez la mémoire 1 en préparation et vérifiez que le mode séquentiel est toujours actif.



- Poussez <GO>

La mémoire 1 est transférée sur scène en utilisant ses temps de transfert



- Poussez <GO>

La mémoire 2 est transférée sur scène en utilisant ses temps de transfert



- Poussez <GO> <GO>

La mémoire 4 remplace les mémoires 2 et 3 sur scène, en utilisant ses propres temps. Si <GO> est poussé lorsqu'un transfert est en cours, le transfert part de l'état lumineux résultant de la combinaison de la scène et de la préparation vers la mémoire suivante de la séquence, en utilisant les temps de cette mémoire.



- Poussez <GO>

La mémoire 5 remplace la mémoire 4.



- Poussez <CUT>

La mémoire 6 remplace la mémoire 5 mais de façon brusque. Cette fonction ignore les temps de transfert et saute à la mémoire suivante.



- Poussez <GO>, (pause/ +- 2 sec) <CUT>

La mémoire 7 remplace la mémoire 6 mais, lors du transfert temporisé en cours, la touche CUT a forcé un saut vers la fin du transfert.



- Poussez <GO>, (pause/+-2 sec) <HOLD>

La mémoire 8 commence à remplacer la mémoire 7. HOLD interrompt le transfert en cours et le met en attente. La LED de la touche clignote.



- Poussez <HOLD> à nouveau.

Lorsque HOLD clignote, pousser sur la touche une seconde fois redémarre le transfert et lui permet de s'achever.



- Poussez <GO>, (pause/+- 2 sec) <GOBCK>

La mémoire 9 apparaît sur scène mais, après la pression de la touche GOBCK (Go Back - Retour en arrière), le transfert est inversé et la mémoire 8 retourne sur scène.



- Poussez <GOBCK>

Bien que la mémoire 9 était en préparation, le transfert 'est effectué entre 8 et 7. La touche GOBCK est également utilisable pour remonter le long de la séquence, jusqu'à atteindre le début de celle-ci.





- Poussez <PILE>

La mémoire 8 est ajoutée à la 7. Ceci est un peu équivalent à bouger seulement le pot. de la préparation. Lorsque le PILE est terminé, les mémoires suivantes peuvent également être empilées sur scène.



- Poussez <PILE>

La mémoire 9 est ajoutée à la mémoire 7 et 8 sur scène.



- Poussez <CUT>

La mémoire 10 remplace les 3 mémoires précédentes.



- Poussez <GO>

La mémoire 11 remplace la 10. Après une courte pause (1.5 sec), la mémoire 12 suit, puis la 13 et enfin la 14. Les mémoires 12, 13 et 14 sont automatiquement apparues sur scène, après un court laps de temps, du fait de l'AutoGo programmé sur les mémoire 11, 12 et 13, dans le gestionnaire des mémoires. Le temps d'attente génère un délai avant chaque mémoire. Sans temps d'attente, le transfert suivant aurait été déclenché une fois le précédent terminé.

- Effacez les registres de transfert pour terminer.



21 Live

Le registre LIVE est un registre un peu particulier dans la mesure où il n'a pas de potentiomètre et où il est le plus prioritaire en sortie, sauf vis-à-vis d'un registre en mode Bypass.

Le LIVE peut être utilisé pour contrôler des circuits ainsi que créer et charger des mémoires.

LIVE ne contribue pas à la création de l'état lumineux en sortie selon le principe HTP (le plus haut l'emporte) mais prend la précedence sur tous les autres champs de travail.

Si le circuit 1 est à 80% dans S1 et à 50% dans le LIVE, il sera en sortie à 50%.

Lorsqu'un circuit est réglé dans le LIVE, il est dit 'Capturé' à l'intensité à laquelle il se trouve.

Il peut être modifié par la suite dans le LIVE, mais si il est modifié dans un autre registre, cette modification ne sera pas visible en sortie du fait qu'il soit capturé en LIVE.

Si durant un spectacle, un circuit doit être maintenu à une certaine valeur, voire exclu du spectacle parce que déréglé, le LIVE est utilisé pour le capturer jusqu'à ce que le problème soit résolu.

Les mémoires seront restituées normalement mais les circuits incriminés resteront au niveau fixé dans le LIVE.

Pour reprendre le contrôle de circuits capturés, il faut les libérer en utilisant la fonction FREE.

Il y a différentes méthodes pour les libérer, comme décrit ci-après.



21.1 Capturer des circuits



- Poussez <LIVE>
- Poussez <11> <+> <GROUP> <8> <AT%> <7>



- Poussez <LIVE>

Soit le LIVE ayant été sélectionné, quelques circuits ayant été forcés à 70% (tous les outils de sélection et d'attribution d'intensité sont disponibles) et le LIVE ayant été désélectionné. Lorsque le LIVE est désélectionné, le pupitre retourne au champ de travail précédent. Alternativement, n'importe quel registre peut être sélectionné comme par exemple la séquence suivante: <REG8> <manipulation de circuits> <LIVE> <manipulation de circuits> <S1> <manipulation de circuits>.

Regardez l'écran de sortie (sélectionnez-le dans le cas d'un seul moniteur). Les circuits capturés en LIVE sont affichés en rouge, avec la lettre 'C' pour Capture affichée en haut du premier écran. En essayant de manipuler ces circuits dans un autre registre, ils pourront effectivement être édités dans celui-ci, mais la valeur ne changera pas en sortie.

Ils sont cependant sous contrôle du Général, de la touche coup de noir et du surpilote.



- Poussez <LIVE> <MEM> <14> <REC>

Les circuits capturés en LIVE sont enregistrés dans la mémoire 14. Le LIVE est donc utilisable, au même titre que les registres, pour enregistrer des mémoires.



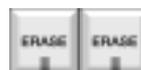
- Poussez <MEM> <1> <LOAD>

La mémoire 1 remplace la mémoire 14 dans le LIVE. Ses circuits sont capturés



- Poussez <ERASE>

Le message 'Etes-vous sûr ? Tous les circuits vont être capturés à zéro !' apparaît.



- Poussez <F7 {NON}>

ERASE n'est pas la méthode pour libérer les circuits capturés. Lorsque ERASE est utilisé, tous les circuits sont capturés et forcés à zéro. Cela revient au même que, dans le LIVE, de sélectionner les circuits 1 à 2048 (ou nombre max. de circuits) et de les mettre à zéro. Une fois forcés à zéro, les circuits ne sont plus disponibles en sortie, sauf dans un registre en mode bipasse.



- Poussez <SHIFT> <FREE> <SHIFT> <FREE>

Les circuits capturés sont libérés. si aucune sélection n'est active, tous les circuits capturés sont libérés. Si seulement certains des circuits capturés sont sélectionnés, seuls ceux-la seront libérés. Les circuits sautent à la valeur HTP provenant des autres registres ou des transferts. Cette fonction est intéressante pour le pointage ou durant les répétitions mais, en cours de spectacle, il existe des manières plus subtiles pour libérer des circuits capturés.





21.2 Méthodes pour libérer les circuits capturés



- Poussez <S1> Construisez l'état lumineux suivant:
1 à 10%
2 à 20%
3 à 30%
4 à 40%
5 à 50%
6 à 60%
7 à 70%
8 à 80%
9 à 90%
10 à FF



- Poussez <P1> <MEM> <2> <LOAD>



- Poussez <LIVE> <1> <THRU> <10> <AT%> <5>



- Poussez <LIVE>

La balance des circuits 1 à 10 en sortie provenait de S1. Ils sont maintenant capturés à 50% dans le LIVE. Pour que les circuits retrouvent l'état qu'ils ont dans S1, certains doivent monter tandis que d'autres doivent descendre.



- Poussez <SHIFT> <FREE> <F3 {ROUE}>

- Tournez la roue dans n'importe quelle direction.
Tournez la roue démarre un transfert de l'état capturé vers l'intensité que les circuits ont dans S1.

Les circuits qui doivent monter en intensité fondent à l'ouverture tandis que les circuits qui doivent diminuer fondent à la fermeture, quelle que soit la direction du mouvement de la roue. Le système analyse les différences d'intensité plutôt que la valeur réelle, sans tenir compte de la direction de la roue. Lorsque les circuits atteignent l'intensité qu'ils ont dans S1, ils sont automatiquement libérés du contrôle de la roue et libérés du LIVE. Une fois tous les circuits libérés, si la roue continue à être tournée, le message 'Liste de Circuits vide' apparaît.



Re-capturer les circuits 1 à 10 à 50%

Avec les circuits 1 à 10 capturés à 50% dans le LIVE et toujours sélectionnés,

- Poussez <SHIFT> <FREE> <F1 {>S1}>



Il n'y a pas de différence en sortie sauf que l'intensité des circuits n'est plus affichée en rouge mais en blanc. Ils ont été transférés du LIVE vers S1.

- Poussez <GO>



La mémoire 2 monte. Durant le transfert, les circuits libérés sont transférés de l'intensité à laquelle ils étaient capturés dans le LIVE vers l'intensité qu'ils ont dans la mémoire 2, comme si ils avaient toujours été dans S1 et non dans le LIVE.

Lorsque la touche <FREE> est poussée, <F2> devient {>S2}. Dans ce cas, les circuits capturés sont transférés dans S2 à la place de S1.

Cette méthode permet de libérer subtilement les circuits à n'importe quel endroit du spectacle, simplement en les incorporant dans le transfert suivant.

Libérez tous les circuits et effacez les registres et les transferts pour terminer l'exercice.



22 Chenillards et Effets Spéciaux

Maintenant que les principes de base sont couverts, laissons un peu la place à l'amusement!

Les chenillards et les effets spéciaux sont très faciles à créer mais peuvent contenir des séquences sophistiquées.

Le chenillard est une succession d'état lumineux pouvant être restituée à une vitesse pré-programmée, indéfiniment ou jusqu'à ce qu'il soit stoppé manuellement ou qu'il s'arrête automatiquement après un certain nombre de cycles.

Premièrement, un chenillard vide doit être chargé dans un registre. Ensuite, chaque pas est construit successivement avec un maximum de 99 pas par chenillard.

La vitesse peut varier de 1/10 ème de seconde à 1 minute par pas. Le chenillard peut apparaître et disparaître selon des temps de montée et de descente ou peut réagir au rythme d'un signal audio.

Le premier exemple est un chenillard de 10 pas contenant chacun un circuit.

Pendant, chaque pas peut contenir n'importe quelle association de circuits et/ou de mémoires à des intensités différentes.

22.1 Créer un chenillard



- Poussez <REG1> <CHASR> <1> <LOAD>



- Poussez <ADD>



- Poussez <1> <AT%> <FF> <ADD>



- Poussez <2> <AT%> <FF> <ADD>



- Poussez <3> <AT%> <FF> <ADD>



- Poussez <4> <AT%> <FF> <ADD>



- Poussez <5> <AT%> <FF> <ADD>
- Poussez <6> <AT%> <FF> <ADD>
- Poussez <7> <AT%> <FF> <ADD>
- Poussez <8> <AT%> <FF> <ADD>
- Poussez <9> <AT%> <FF> <ADD>
- Poussez <10> <AT%> <FF>
- Poussez <FLASH1> 2 fois



Pousser la touche Flash arrête et parque le chenillard. La presser à nouveau le démarre et ainsi de suite. Le chenillard tourne à une vitesse de 1 pas par seconde (le temps par défaut).

Le fondu par défaut entre les pas est brusque (forme carrée). Dès lors, le chenillard saute d'un pas à l'autre à chaque seconde. Les 4 variables du chenillard sont:

Vitesse	de 1/10ème de sec. à 1 min.
Fondu	type de fondu: carré, triangulaire ou en dent de scie
Direction	en avant, en arrière ou pendulaire
Mode	positif, négatif, positif audio ou négatif audio

Toutes ces variables peuvent être modifiées et enregistrées avec les autres informations du chenillard.

Un chenillard enregistré peut ensuite être chargé à tous moments dans n'importe quel registre, être inclus dans une banque ou démarré automatiquement par une macro.



22.2 Modifier un chenillard



- Tournez LE BOUTON SPEED OU
Le mouvement de la roue vers l'avant accélère le chenillard tandis qu'un mouvement vers l'arrière le ralentit.

La vitesse est exprimée en 'Temps par Pas (T/P)' et est affichée en haut de l'écran 1.



- Poussez <FADE>
Le type de fondu entre les pas change de la forme carrée vers triangulaire.
Le pas monte lorsque le précédent est descendu. Poussez <FADE> à nouveau force le type de fondu en forme 'dent de scie'.
Le pas apparaît brusquement et disparaît en fondu. Une autre pression de <FADE> force la forme carrée.



- Poussez <DIR>
La direction du chenillard change pour être exécuté en marche arrière.
Une nouvelle pression de <DIR> force le mode pendulaire où le chenillard progresse en avant puis en arrière après avoir atteint le dernier pas.
Poussez <DIR> pour retrouver le mode 'marche avant'.



- Poussez <MODE (SHIFT+ FADE)>
Lorsque le mode est positif, chaque pas est actif de façon exclusive.
Si le mode négatif est sélectionné, le pas actif s'éteint alors que le contenu des autres pas est sur scène.
F3 change la transition en Positif Audio et F4 en Négatif Audio. Le mode de fonctionnement est le même que celui décrit ci-dessus mais les pas changent en fonction du signal audio.

Note:

Le résultat ne sera visible que si un signal audio est présent et que l'entrée audio est activée.

Référez-vous à la section 'Chenillards et Effets Spéciaux' du manuel pour plus de renseignements sur les chenillards et les effets en mode audio.



Lorsque la vitesse, le direction, le type de fondu et le mode sont définis, enregistrez le chenillard.

- Avec le registre 1 sélectionné, poussez <REC>
<REC> enregistre le contenu du champ de travail sélectionné. Le chenillard 1 ayant été chargé, vide, dans le registre 1, c'est dans le chenillard 1 que sera enregistré le registre.
Si il est modifié à nouveau, le numéro du chenillard clignote. Il peut ensuite être rechargé ou ré-enregistré en poussant <LOAD> ou <REC> 2 fois, comme pour une mémoire.

Essayez de créer deux autres chenillards dans les registres 2 et 3, en utilisant plusieurs circuits à différentes intensités dans chaque pas.

Les outils usuels de sélection de circuit et de groupe peuvent être utilisés. Une liste peut être construite avec les touches <+>, <-> et <THRU>.

Le contenu d'un pas est éditable; les circuits peuvent être retirés en les mettant à zéro tandis que le contenu global du pas peut être annulé par la touche .

Le pas est vidé mais est toujours présent. Une seconde pression de la touche efface le pas et re-numérote les pas suivant en conséquence.

La fonction d'effacement de pas est opérationnelle par rapport au pas sur lequel se trouve le curseur.

Pour sélectionner un pas, le curseur est déplacé par les touches <STP et STP> (STP- step/pas).

Pousser la touche ADD deux fois crée un pas vide provoquant un passage du chenillard par un noir tandis qu'un pas identique au précédent crée l'illusion d'un pas de double longueur.



22.3 Créer un Effet Spécial

Les Effets spéciaux diffèrent en bien des points des chenillards, bien que le résultat soit parfois similaire. Ceci dépendra entièrement du type d'effet, sélectionné à partir d'une série de 20 types pré-programmés, partant de l'effet de base, très proche du chenillard, jusqu'aux effets de clignotement ou de feu en passant par différents canevas réguliers. Nous allons d'abord créer un effet de base et ensuite en changer le type.



- Poussez <REG4> <SHIFT> <EFF> <1> <LOAD>

- Poussez <1> <THRU> <10> <ENTER>
Le nombre de pas est déterminé par le nombre de circuits et/ou par le type d'effet. Les intensités ne sont pas programmables dans la mesure où elles sont calculées par le système en fonction du type d'effet.



- Poussez <FLASH4>
- Ajustez la vitesse, la direction, le mode et le type de fondu.
- Enregistrez l'effet.
Le résultat est comparable à celui du chenillard 1 mais l'utilisation de l'effet de type 1 (effet de base) est plus rapide que de construire un chenillard.
- Chargez l'effet 1 dans le registre 5 et montez le pot.



- Poussez <SHIFT> <TYPE>
- Poussez sur la flèche vers le bas pour placer le curseur sur le type - Effet Symétrique - ET PUSSEZ <F8>.



- Poussez <FLASH5>
Le type d'effet a été forcé en 'Effet Symétrique' (Type 3). L'effet démarre simultanément à partir des deux extrémités de la liste de circuits .



Essayez de changer la vitesse, la direction,...

- Poussez <FLASH5>



- Poussez <SHIFT> <TYPE>



- Sélectionnez le type 10



- Poussez <FLASH5>
Le type 10, appelé Effet de Remplacement, démarre sur le premier circuit et ajoute progressivement tous les autres. Lorsqu'ils sont tous actifs, l'effet commence à soustraire les circuits en commençant par le début.



- Poussez <FLASH5>



- Poussez <SHIFT> <TYPE>



- Sélectionnez le type 15



- Poussez <FLASH5>





Le type 'Scintillement Individuel B' est maintenant actif. Chaque circuit scintille individuellement et aléatoirement. La vitesse de scintillement est modifiable mais pas la direction, le fondu et le mode.

La vitesse, la direction, le type de fondu et le mode ne fonctionnent pas avec tous les effets, en fonction du type sélectionné. Un scintillement en marche arrière ne signifie rien ! Les fonctions qui ne sont pas applicables à un certain type d'effet sont simplement désactivées dans le registre en question.

Pour plus de détails sur les types d'effet, référez-vous à la section 'Chenillards et Effets spéciaux' du manuel.



23 Editeur de mémoires en aveugle

L'éditeur mémoire permet d'apporter simultanément la même modification à plusieurs mémoires. Les modifications peuvent être faites sur les intensités, les temps ou les paramètres. Par ex., un projecteur est ajouté et doit être programmé dans 17 mémoires différentes.

L'éditeur mémoire permet de le faire en une fois plutôt que d'éditer chaque mémoire séparément.

- Poussez <EDMEM>



- Poussez <MEM1> <THRU> <MEM14> <LOAD>



- Poussez <3><7> <AT%> <6>



- Poussez <REC> <EDMEM>



L'éditeur mémoire est sélectionné et les mémoires à modifier y sont chargées.

La modification consistant en l'ajout du circuit 37 à 60% est apportée (plusieurs modifications en une session sont possibles) et enregistrée en poussant une seule fois sur <REC>.

La confirmation n'est pas nécessaire de par la nature intrinsèque du travail dans l'éditeur mémoire.

Pousser <EDMEM> permet de sortir de l'éditeur et de retrouver le registre qui était sélectionné avant.

Alternativement, n'importe quel champ de travail peut être sélectionné pour sortir de l'éditeur, comme dans le cas du LIVE.



Tous les outils de sélection et d'attribution d'intensité peuvent être utilisés:

<+>, <->, <THRU>, <NXT>, <PRV>, <FF>, <00>, <+5%>, <-5%>.

Note:

<SUM>

ne doit pas être utilisé dans l'éditeur mémoire dans la mesure où celui-ci fonctionne en aveugle tandis que SUM enregistre la sortie du pupitre, pas le contenu du registre sélectionné.



L'éditeur mémoire peut aussi être utilisé pour créer de nouvelles mémoires en aveugle.



- Poussez <EDMEM>
- Construisez un état lumineux avec différents circuit à différentes intensités.



- Poussez <MEM101>



- Poussez <REC>



- Poussez <EDMEM> ou SÉLECTIONNEZ UN AUTRE CHAMP DE TRAVAIL
L'état lumineux a été enregistré dans la mémoire 101. Elle n'est chargée nulle part mais est présente dans la liste des mémoires. Si le transfert est utilisé, la mémoire 101 sera insérée avant la mémoire 901.



24 Patch

- Dans la mesure où le sujet est relativement vaste, le guide d'apprentissage ne couvre que le patch de sortie.
Jusqu'à présent, le guide s'est basé sur un patch 1 vers 1 où les circuits sont connectés aux gradateurs ayant le même numéro.
En fonction de l'installation, il se pourrait qu'il ne soit pas possible d'effectuer une implantation qui corresponde au plan du guide, du fait, par exemple, que les prises sont directement raccordées aux sorties des gradateurs qui sont numérotés différemment.
Dans ce cas, le patch permet de raccorder les gradateurs sur les circuits de façon à respecter la numérotation du plan.
Le patch programmé à la console est virtuel et différent du patch réalisé en sortie des gradateurs (baie de brassage) où les prises sont physiquement enfichées dans les sorties des gradateurs.
Ceci est fréquent dans les anciennes installations ou dans les endroits où le budget ne permet pas d'associer un gradateur à chaque prise. Certaines installations doivent combiner les deux types de patch (virtuel en console et physique en sortie de gradateur) pour organiser les circuits selon un schéma logique.
- Dans le patch, un circuit peut être connecté sur plusieurs gradateurs mais un gradateur ne peut être contrôlé que par un seul circuit.
- Le gradateur peut se voir assigner un facteur de proportionnalité qui en limite la tension de sortie. Lorsque le facteur de proportion est de FF, la tension de sortie est égale à la tension d'entrée pour une valeur de commande de FF. Réduire le facteur de quelques pourcents permet de prolonger la vie des lampes sans que l'on ne perçoive visuellement la différence ou de compenser une tension d'entrée trop élevée.
- Le gradateur peut également se voir assigner une courbe différente, en fonction de l'application. La courbe par défaut (courbe 0) est linéaire. La valeur en pourcentage de la commande est la même que la valeur en pourcentage de la tension de sortie. 30% au pupitre = 30% de la tension de sortie. Si la tension est de 230V, 30% produira un tension de 69V



- Les courbes les plus usuelles pouvant être assignées à des gradateurs sont:



Image du patch de sortie présentant les facteurs de proportion et quelques courbes.

- Courbe S (Square)** La courbe est plus serrée au début et à la fin mais rejoint la courbe linéaire aux alentours de 65%. Cette courbe est typique des anciens gradateurs analogiques et est utile lorsqu'il faut faire correspondre des gradateurs différents au sein d'une même installation.
- 110V** La courbe est linéaire mais limitée à 110V et peut être utilisée pour les lampes 110V. Il est néanmoins recommandé d'utiliser cette courbe au niveau du gradateur plutôt qu'en sortie de console.
- Fluorescent** Remonte le bas de la courbe pour stabiliser les fluos dans les bas niveaux. La gradation du fluo se rapprochera de la gradation d'une lampe tungstène avec courbe linéaire
- Préchauffe (Preheat)** Empêche le bas de la courbe de descendre en-dessous de 5%. Cette courbe adoucit les fondus dans les faibles intensités et prolonge la durée de vie des lampes en maintenant le filament chaud.



TV Correspond aux spécifications des télévisions internationales. La courbe est bombée dans le bas et plate dans le haut. Cette courbe est utile pour la gradation des lampes de fortes puissances et idéale par rapport au comportement des iris de caméras.

On/off Courbe tout ou rien. Le gradateur bascule entre 00 et FF lorsque le seuil de déclenchement est atteint (8 %), agissant ainsi comme un interrupteur plutôt qu'un gradateur. Ce n'est pas un interrupteur au sens propre du terme dans la mesure où le gradateur n'est pas bypassé. Dès lors, cette méthode devrait être évitée pour commander des charges hautement inductives.

- Poussez <PATCH>



- <1> <DIM> <101> <FF>



- <PATCH> ou sélectionnez un autre champ de travail



<PATCH> permet d'entrer dans le patch. Les numéros entrés au clavier sont compris par le système comme étant des circuits sauf si ils sont spécifiés comme étant des gradateurs, des courbes ou des intensités. Pousser Patch à nouveau permet de sortir du patch et de retrouver le registre sélectionné avant d'y entrer. Il est aussi possible de forcer la sortie du patch en sélectionnant un autre champ de travail.

Dans cet exemple, le circuit 1 est patché sur les gradateur 1 et 101. Si le gradateur 1 n'est plus nécessaire, il peut être déconnecté en le sélectionnant et en pressant deux fois la touche <ERASE>.



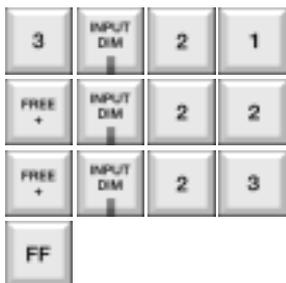


- Poussez <PATCH>



- <2> <DIM> <11> <THRU> <20> <FF>

Le circuit 2 est connecté aux gradateurs 11 à 20. Les 10 gradateurs seront commandés en même temps lorsque le circuit 2 sera utilisé.



- <3> <DIM> <21> <+> <DIM> <22> <+> <DIM> <23> <FF>

Le circuit 3 est connecté aux gradateurs 21, 22 et 23. Lorsque les touches + et - sont utilisées, le numéro doit être précédé de la touche Dim. Lorsque la LED de la touche Dim est allumée, cela signifie que le numéro entré ensuite sera interprété comme étant un numéro de gradateur.



- <4> <DIM> <25> <AT%>

Le circuit 4 est connecté au gradateur 25 avec un facteur de proportionnalité de 90%



- <5> <AT%> <9>

Le gradateur connecté au circuit 5 se voit assigner un facteur de proportionnalité de 90%



- <DIM> <41> <AT%> <8>

Le gradateur 41 se voit assigner un facteur de proportionnalité de 80%

Tous les outils d'assignation d'intensité peuvent être utilisés pour définir le facteur de proportionnalité: <AT%>, <FF>, <00>, <.>, <+5%>, <-5%> et la roue.



- <7> <F2 (COURBE)> <1>

Le gradateur connecté au circuit 1 se voit assigner la courbe numéro 1.



- <DIM> <45> <F2 (COURBE)> <5>

Le gradateur 45 utilise la courbe 5.



- <51> <DIM> <75> <AT%> <9><.><5> <F2 (Courbe)> <2>

Le circuit 51 est connecté au gradateur 75 avec un facteur de 95% et la courbe 2. Tous les aspects du patch peuvent être modifiés en une opération ou séparément. Lorsque le patch est terminé, poussez <PATCH> ou sélectionnez un registre. Le patch sera automatiquement sauvé.





Les courbes disponibles sont:

- 0 **Linéaire** L'entrée et la sortie sont proportionnelles de façon linéaire (courbe par défaut ne pouvant pas être éditée)
- 1 **110V** La courbe est linéaire mais limitée à 110V
- 2 **Fluo** Surpilote le bas de la courbe et rapproche le comportement du fluo de la lampe à incandescence.
Note: un ballast graduable doit être utilisé.
- 3 **Preheat** Préchauffe: maintient le filament chaud par l'application d'une tension continuellement présente. Adoucit la gradation à faible niveau.
- 4 **Square** Courbe S: simule les anciens gradateurs analogiques
- 5 **TV 1** Comme définit par les normes internationales de télévision
- 6 **TV 2** Comme définit par les normes internationales de télévision
- 7 **Spare** Réserve: pouvant être définie par l'utilisateur (linéaire par défaut)
- 8 **Spare** Réserve: pouvant être définie par l'utilisateur (linéaire par défaut)
- 9 **On/Off** Courbe tout ou rien: lorsque le signal de commande dépasse un certain seuil, la sortie bascule de 0 à 100%, simulant le comportement d'un interrupteur.
Cependant, le circuit gradateur n'est pas bipassé.



Deux autres fonctions importantes et utiles du patch permettent d'effacer celui-ci ou de le forcer dans l'état un-vers-un. Ces deux fonctions peuvent être utilisées avant de commencer un nouveau patch. Effacer un patch revient à déconnecter tous les circuits et les gradateurs. Seule une liste de gradateurs sera ensuite affichée. Le patch un-vers-un force le patch par défaut ou chaque circuit est connecté au gradateur du même numéro, avec un facteur de FF et la courbe 0 (linéaire).

- Poussez <MENU>, <F3 {CIRCUITS}>, <F1 {Patch Sortie DMX }>, <F2 {Effacer}>



- Le message "Le Patch sera effacé. Etes-vous sûr ?" apparaît.

- Poussez <F8 {OUI}>



Tous les circuits sont déconnectés du patch

- Poussez <MENU>, <F3 {CIRCUITS}>, <F1 {Patch Sortie DMX }>, <F3 {Un-Vers-Un}>



- Le message "Force le patch en mode Un-Vers-Un. Etes-vous sûr ?" apparaît.

- Poussez <F8 {OUI}>



Le patch par défaut est rétabli.

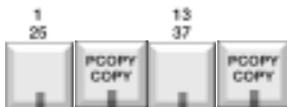


25 Les fonctions 'COPY' et 'P...' (Part...)

Copy est un outil permettant de copier des informations d'un endroit du pupitre vers un autre. Cette fonction est utilisable pour copier un champ de travail dans un autre ou pour copier des entités telles que les mémoires. La fonction 'PCopy' (PartCopy) permet de ne copier que la sélection active au sein d'un registre.

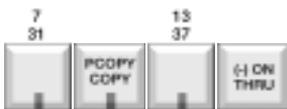
25.1 Copier le contenu d'un champ

- Configurez la longueur de banque en 12 et chargez la banque 9 dans les registre 1 à 12.



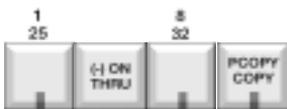
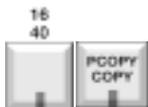
- Poussez <REG5> <COPY> <REG13> <COPY>

Le contenu du registre 5, qui s'avère être la mémoire 5, a été copié dans le registre 13. Les chenillards, les effets spéciaux, les circuits ou les groupes peuvent être copiés de cette manière.



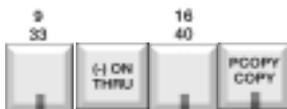
- Poussez <REG7> <COPY> <REG13> <THRU> <REG16> <COPY>

Le contenu du registre 7 (la mémoire 7) a été simultanément copié dans les registre 13 à 16. Les chenillards, les effets spéciaux, les circuits ou les groupes peuvent être copiés de cette manière.



- Poussez <REG1> <THRU> <REG8> <COPY> <REG9> <THRU> <REG16> <COPY>

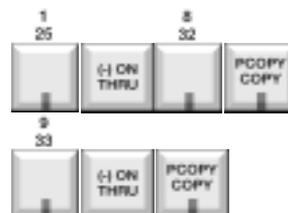
Le contenu des registres 1 à 8 a été mélangé selon le principe HTP et le résultat a été injecté dans les registres 9 à 16 qui ont dès lors le même contenu. Les titres n'ont pas été copiés et le temps proviennent du premier registre de la liste.





- Poussez <REG1> <THRU> <REG8> <COPY> <REG9> <THRU> <COPY>

Le contenu des registres 1 à 8 a été distribué consécutivement dans les registre 9 à 16. Chaque registre de 9 à 16 contient une mémoire provenant des registres 1 à 8. Les titres et les temps ont été copiés.



- Poussez <REG5> <COPY> <P1> <COPY>

Le contenu du registre 5 (la mémoire 5) a été copié dans le registre Préparation du premier transfert. Seuls les circuits et les mémoires peuvent être copiés de cette manière. Le contenu des registres de transfert peut aussi être copié dans un registre.





25.2 Copier des entités à partir de ou vers des listes



- Poussez <MEM4> <COPY> <MEM102> <COPY>

La mémoire 4, complète avec son titre et ses temps, est copiée dans la mémoire 102



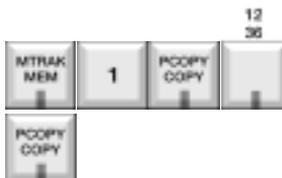
- Poussez <MEM5> <COPY> <MEM103> <+> <MEM105> <COPY>

La mémoire 5, complète avec titre et temps, est copiée dans les mémoires 103 et 105



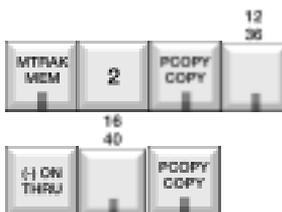
- Poussez <MEM1> <THRU> <MEM14> <COPY> <MEM201> <THRU> <COPY>

Les mémoires 1 à 14 sont copiées individuellement vers les mémoires 201 et suivantes. Ceci peut s'avérer utile si toute une partie du spectacle est répétée.



- Poussez <MEM1> <COPY> <REG12> <COPY>

Copie la mémoire 1 dans le registre 12 (sorte de LOAD)



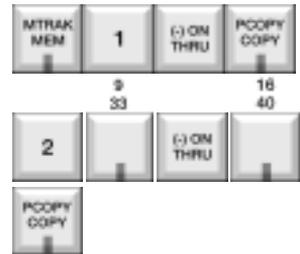
- Poussez <MEM2> <COPY> <REG12> <THRU> <REG16> <COPY>

Copie la mémoire 2 dans les registres 12 à 16.



- Poussez <MEM1> <THRU> <MEM8> <COPY> <REG9> <THRU> <REG16> <COPY>

Copie le mélange des mémoires 1 à 8 dans les registres 9 à 16. Le contenu des registres est identique.



- Poussez <MEM201> <THRU> <MEM208> <COPY> <REG1> <THRU> <COPY>

Copie individuellement les mémoires 201 à 208, avec titres et temps, dans les registres 1 à 8. Chaque mémoire de la liste est chargée consécutivement dans un registre. Les mémoires sont donc distribuées DANS LES REGISTRES.



- Poussez <CHASR1> <COPY> <REG13> <COPY>

Copie le chenillard 1 dans le registre 13 (identique à la fonction LOAD)



- Poussez <CHASR1> <COPY> <CHASR99> <COPY>

Copie le chenillard 1 dans le chenillard 99 qui a été crée sans utiliser un registre.



- Poussez <EFF1> <COPY> <REG13> <COPY>

Copie l'effet spécial 1 dans le registre 13 (identique à la fonction LOAD)



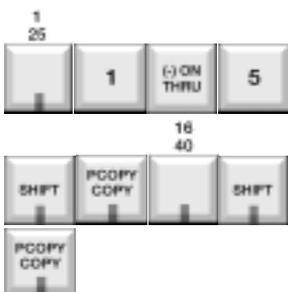


- Poussez <EFF1> <COPY> <EFF99> <COPY>

Copie le chenillard 1 dans le chenillard 99 qui a été créé sans utiliser un registre.

25.3 Part copy (copie partielle)

Part Copy fonctionne de manière identique à Copy sauf que seule la sélection active de circuits est copiée. Par ex.:



- Poussez <REG1> <1> <THRU> <5> <PCOPY> <REG16> <PCOPY>

Copie les valeurs des circuits 1 à 5 du registre 1 dans le registre 16. Il est possible de configurer la fonction de manière à tout copier ou seulement les intensités ou les paramètres (F1 à F3 après PCOPY).

25.4 Part record (enregistrement partiel)

Les valeurs d'une sélection active de circuits peuvent être enregistrées dans une nouvelle mémoire ou dans une mémoire existante. Avec les fonctions 'Part', c'est seulement la sélection active qui est prise en compte pour le chargement, la copie ou l'enregistrement.



- Poussez <1> <THRU> <5> <PREC> <MEM301> <PREC>

Enregistres les intensités des circuits 1 à 5 dans la mémoire 301



25.5 Part sum (enregistrement partiel de la sortie du pupitre)

Part Sum enregistre dans la mémoire sélectionnée les valeurs présentes en sortie du pupitre pour les circuits sélectionnés, quelle que soit la provenance de ces valeurs.

- Poussez <1> <THRU> <5> <PSUM> <MEM303> <PSUM>

Les valeurs présentes en sortie du pupitre pour les circuits 1 à 5 sont enregistrées dans la mémoire 303



25.6 Part load (chargement partiel)

Part Load charge les intensités des circuits sélectionnés, à partir de la mémoire sélectionnée, dans le registre actif.

- Poussez <REG16> <1> <THRU> <5> <PLOAD> <MEM301> <PLOAD>

Charge les intensités des circuits 1 à 5 de la mémoire 301 dans le registre 16

Pour plus de détails concernant la sélection des temps et des paramètres dans les fonctions 'Part', prière de se référer au manuel.





Félicitations !

Le guide d'apprentissage du logiciel ISIS est terminé.

Vous êtes maintenant prêt pour passer à la vitesse supérieure et découvrir toutes les possibilités de ce logiciel d'éclairage.

N'oubliez surtout pas de suivre la procédure pour éteindre le pupitre !

Si vous désirez éteindre le pupitre, il est impératif de suivre la procédure d'extinction afin de refermer proprement tous les fichiers encore ouverts. Cette procédure garantit la sauvegarde de tous les fichiers en cours d'utilisation dans le répertoire de travail. Ils seront dès lors prêts pour une utilisation ultérieure.

Procédure d'extinction du pupitre:



- <MENU>, <F1 {FICHIER}>, <F8 {ETEINDRE}>, <F8 {OUI}>

les fichiers en cours de sauvegarde dans le répertoire DATAWORK s'affichent à l'écran. Ce sont ces fichiers qui seront lus au prochain démarrage du système.





DEMARRAGE RAPIDE

1 Allumer le pupitre:

Allumer l'appareil revient à exécuter ce que l'on appelle un 'démarrage à chaud'.

Après un tel démarrage, le pupitre revient exactement dans l'état dans lequel il était avant la précédente procédure d'extinction - registres chargés, toutes les mémoires présentes,...

Il est également possible d'exécuter un 'démarrage à froid'. C'est une procédure de démarrage qui permet d'effacer le répertoire de travail et de repartir d'une page blanche pour une nouvelle programmation.

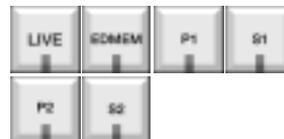
Pour effectuer un démarrage à froid, sélectionnez l'option <Spectacle> des 'Initialisations Prédéfinies' dans le menu 'Initialisation' (<menu> <F1> (Fichier) <Flèches vers le bas 7x> <enter>), ou maintenez enfoncées les touches ALT et C du clavier alphanumérique au moment du démarrage du logiciel ISIS (après l'OS).

Des initialisations partielles sont disponibles dans le menu 'Initialisations'



2 Sélection d'un champ de travail:

Poussez la touche blanche de sélection du champ de travail requis. LIVE, Editeur Mémoire, P1, S1, P2 et S2 sont tous exclusifs tandis que les registres peuvent être sélectionnés simultanément si nécessaire.



Pour sélectionner plusieurs registres à la fois, utilisez les touches blanches de sélection en conjonction avec les touches <+>, <->, et <THRU>.



3 Sélection de circuits:

Sur les systèmes à un clavier, les numéros sont compris par le système comme étant des circuits, sauf si le clavier est basculé dans un autre mode (groupe, mémoire,...)

Il suffit d'entrer le numéro de circuit au clavier. La pression de la touche <AT%> basculera automatiquement le clavier en mode intensité.

Sur les systèmes à deux claviers, les numéros de circuits et de mémoires sont entrés sur leur clavier respectif.



4 Assignation d'une intensité:

Après la touche <AT%> le système interprète les chiffres suivant comme des intensités

Phoenix utilise le système à un chiffre pour les dizaines. 50% sera entré en tapant <5>, 55% en tapant <5><.><5>. <FF> ou <AT%><AT%> force à 100%.

La touche <AT%> n'est pas nécessaire lors de l'usage de la roue ou des touches <FF>, <00>, <+5%> ou <-5%> mais ce n'est pas un problème si <AT%> est poussée accidentellement avant.





5 Sélection des numéros de mémoire:



Sur les systèmes à un clavier, appuyez sur <MEM> suivie du numéro de mémoire.

Sur les systèmes à deux claviers, entrez le numéro de mémoire sur le clavier dédié aux mémoires.

6 Enregistrer les mémoires:



Pour enregistrer le contenu du champ de travail sélectionné, appuyez sur <REC> (ou <REC MEM>).



Pour enregistrer la sortie du pupitre après le Général, appuyez sur <SUM> (ou <REC LIVE>)

7 Charger les mémoires:

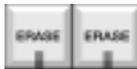


Appuyez sur le champ de travail, sélectionnez la mémoire et appuyez sur <LOAD> .

8 Effacer les champs de travail:

La touche <ERASE> efface le contenu d'un champ de travail mais n'efface pas les entités enregistrées telles que les mémoires, les groupes,...

Appuyez sur <ERASE> 2 X





9 Effacer/Supprimer différentes entités:

Les effacements permanents des entités telles que les mémoires, groupes,... se font dans le gestionnaire adéquat.

Pour effacer une mémoire, utiliser le gestionnaire des mémoires.

Pour effacer un groupe, utiliser le gestionnaire des groupes, etc...

- Sélectionnez le ou les groupes, mémoires,... dans la liste et poussez <F3 {EFFACER}>



10 Créer un chenillard / effet spécial:

- Sélectionnez un registre vide, poussez <CHASR> (<EFF>) entrez le numéro souhaité



- Poussez <LOAD>



- Poussez <ADD> pour ouvrir le premier pas (chenillards seulement)



Créez ensuite le chenillard ou l'effet spécial.

11 Patch:

- Pour changer le patch de sortie, poussez <PATCH> ,



- entrez le numéro de circuit, poussez <DIM> ,



- entrez le numéro de gradateur, poussez <AT%> ,



- entrez le facteur de proportion, poussez <F2> (Courbe) (si requis), entrez le No de courbe.



- Poussez <PATCH> pour sortir lorsque le travail est terminé.





12 Périphériques:



Pour activer les périphériques tels que commandes à distance, lignes externes,..., sélectionnez la boîte de dialogue 'Configuration Générale' <MENU> <F7 {CONFIG.}><F3 {GÉNÉRAL}>

Utilisez la touche <ENTER> pour cocher la case de l'option à valider.

13 Extinction du pupitre:

Avant de couper le courant, il est impératif de sortir proprement du programme en exécutant la procédure d'extinction .



MENU> <F1 {FICHIER}> <F8 {ETEINDRE}> <F8 {OUI}>

Il est très important, avant d'éteindre le pupitre, de quitter proprement le logiciel. Le respect de la procédure d'extinction du pupitre garanti la sauvegarde de toutes les données dans le répertoire de travail et la fermeture de tous les fichiers ouverts par le système opératoire (OS). Toutes les données seront ainsi à nouveau disponibles lors de la prochaine utilisation.



Index

A

Ajouter	
5% aux circuits sélectionnés	16
50% de la mémoire 5 au registre 9	46
une liste de circuits actuellement à zéro	17
les coulisses en blanc à 45%	15
les coulisses en vert à 37% en utilisant la roue.	15
les cyclos rouges et bleus à 65%	14
les points spéciaux à 75%	15
les points spéciaux des zones 2 et 3 à 63% 27	
Allumer le pupitre:	111
Assignation	
d'un titre et de temps de transfert aux 1 à 4	35
d'une intensité:	112

B

Balance de lumière entre les registres	28
Balancer visuellement les mémoires 7 et 8 dans le registre 9	46
Banques de registres	63
Banques en mode "Relatif"	65

C

Capturer des circuits	83
Changer le mode des flashes	51
Chargement	
d'un ensemble de mémoires	43
d'un spectacle	40
des banques	68
Charger	
de façon consécutive des mémoires dans des registres	45
une mémoire dans un registre	43
des mémoires dans un registre	43
Chenillards et Effets Spéciaux	87
Combinaison	
non-proportionnelle du contenu de plusieurs mémoires	47
proportionnelle du contenu de plusieurs mémoires	46



Configuration	
des registres	54
des touches flashes des registres	48
Configurer	
et enregistrer une banque	66
la longueur des banques	66
les banques pour une longueur de 8 cellules et	
les registres pour tenir compte ou non du général des registres	61
es touches flashes	49
Construire un état lumineux	13
Contrôle proportionnel	
à l'aide du Général (GM - Grand Master)	20
à l'aide du pot. du registre et du Général	20
à l'aide du potentiomètre de registre	19
de la sortie à partir de plusieurs registres	29
de la sortie du pupitre	18
Copier	
des entités à partir de ou vers des listes	105
le contenu d'un champ	103
Courbes disponibles	101
Créer	
une série d'autres groupes	24
de nouvelles mémoires	41
différents états lumineux dans différents registres	28
un chenillard / effet spécial:	114
un chenillard	87
un Effet Spécial	91
un groupe dans un autre registre	23
D	
Démarrage	6
Démarrage rapide	111
Diminuer	
visuellement la mémoire 8 dans le registre 9	46
visuellement les circuits de une mémoire dans un registre	47
E	
Editeur de mémoires en aveugle	94
Effacer	
la sélection manuellement en utilisant la touche CLEAR	12
une sélection	18
le contenu d'un registre	23
les champs de travail:	113
tous les registres	43



Effacez	
les registres, mettez les pots à zéro et chargez ce qui suit:	48
Enregistrer	
la sortie de plusieurs registres	32
un spectacle sur base des manipulations effectuées	37
la sortie d'un registre	31
des mémoires	30-75-113
le contenu d'un registre	30
4 mémoires et modifier une mémoire existante	75
les banques 7 et 8	66
un noir scène dans une mémoire	31
Eteindre le pupitre:	39-74-115
F	
Flashage manuel	50
Fonctions 'COPY' et 'P...' (Part...)	103
G	
Général	
des flashes	49
des registres	61
Gestionnaire	
de groupes	26
de mémoires	35
Groupe	23
I	
Inhibition	57
Initialisation du pupitre	38
Isoler le contenu d'un registre	52
L	
Live	82
M	
Méthodes pour libérer les circuits capturés	85
Mettez les pots des registres 1 et 2 à zéro mais ne les effacez pas.	28
Mettre les faces en bleu 117 dans le registre 6 à fond	28
Mode	
AUTO	54
Bipasse	59
Flash NORMAL	50



Mode	
flash OFF	53
flash ON/OFF	53
flash SOLO	52
Modifier	
un chenillard	89
un état lumineux existant	16
Monter	
le potentiomètre virtuel du général des flashes	49
le potentiomètre virtuel du général des registres	61
P	
Pages de registres	71
Part	
copy (copie partielle)	107
load (chargement partiel)	108
record (enregistrement partiel)	107
sum (enregistrement partiel de la sortie du pupitre)	108
Patch	96
Périphériques	115
Préparer les registres pour les exercices sur les banques	63
R	
Registres de Transfert	75
Remettre les circuits à zéro	17
Replacer le moniteur 1 dans sa configuration	22
Retour à l'intensité avant modifications.	17
S	
Sauvegarder le spectacle sur disque !	73
Sélection	
d'un champ de travail:	112
de circuits et assignation d'une intensité	12-112
des numéros de mémoire	113
Sélectionner	
un circuit au clavier	12
tous les registres et changez le mode flash en solo	52
Séquence	
automatique	79
manuelle	78



T

Transfert

de la balance de lumière dans un registre	33
manuel en mode non-séquentiel	76

U

Utilisation

de <NXT> (Next / Suivant)	17
<PRV> (PreviousPrécédent)	17
de la touche 'Coup de noir'	21
de la fonction OVE (Override / Surpilotage)	21
de la touche 00	16
des groupes existants	27
des groupes	23
des touches flash comme interrupteurs à bascule	53

V

Visualisation du gestionnaire de mémoires	34
---	----



Table des matières

Pour démarrer:	6
A. Allumez le pupitre !	6
B. Si le spectacle actuellement dans le pupitre est important, SAUVEZ-LE !	6
C. Initialisation du système.	7
1. Vérification que le travail de mise en lumière est visible sur l'écran et éventuellement sur scène, si le pupitre est raccordé sur une installation d'éclairage	11
2 Sélection de circuits et assignation d'une intensité	12
2.1 Sélectionner le circuit 11 au clavier et augmenter son intensité jusqu'à plein feu en utilisant la roue ou la chenille	12
2.2 Effacer la sélection manuellement en utilisant la touche CLEAR	12
2.3 Construire un état lumineux	13
Ajoutez les cyclos rouges et bleus à 65%	14
Ajoutez les points spéciaux à 75%	15
Ajoutez les coulisses en vert à 37% en utilisant la roue.	15
Ajoutez les coulisses en blanc à 45%	15
2.4 Modifier un état lumineux existant	16
Utilisation de la touche 00	16
Ajouter 5% aux circuits sélectionnés	16
Retour, pour les circuits sélectionnés, à l'intensité avant modifications.	17
Ajouter une liste de circuits actuellement à zéro	17
Remettre les circuits à zéro	17
Effacer la sélection	17
Utilisation de <NXT> (Next / Suivant) et <PRV> (PreviousPrécédent)	17
2.5 Effacer la sélection	18
3 Contrôle proportionnel de la sortie du pupitre	18
3.1 Contrôle proportionnel à l'aide du potentiomètre de registre	19
3.2 Contrôle proportionnel à l'aide du Général (GM - Grand Master)	20
3.3 Contrôle proportionnel à l'aide du pot. du registre et du Général	20
3.4 Utilisation de la touche 'Coup de noir' et de la fonction OVE (Override / Surpilotage)	21
3.5 Replacer le moniteur 1 dans sa configuration	22
Utilisation des groupes	23



4	Groupe	23
4.1	Créer un groupe dans un autre registre	23
4.2	Effacer le contenu d'un registre	23
4.3	Création d'une série d'autres groupes	24
4.4	Le gestionnaire de groupes	26
4.5	Utilisation des groupes existants	27
	Construire un état lumineux à partir de groupes dans le registre 2.	27
	Ajoutez les points spéciaux des zones 2 et 3 à 63%	27
5	Balance de lumière entre les registres	28
5.1	Créer différents états lumineux dans différents registres	28
	Mettez les pots des registres 1 et 2 à zéro mais ne les effacez pas.	28
	Mettez les faces en bleu 117 dans le registre 6 à fond	28
5.2	Contrôle proportionnel de la sortie à partir de plusieurs registres	29
	escendez le général à 60%	29
6	Enregistrement des mémoires	30
6.1	Enregistrement du contenu d'un registre	30
6.2	Enregistrement de la sortie d'un registre	31
6.3	Enregistrer un noir scène dans une mémoire	31
6.4	Enregistrement de la sortie de plusieurs registres (état lumineux balancé)	32 32
7	Transfert de la balance de lumière dans un registre	33
	Sélectionner seulement le registre 5	33
8	Visualisation du gestionnaire de mémoires	34
9	Assignation d'un titre et de temps de transfert aux mémoires 1 à 4	35
	Dans le gestionnaire de mémoires	35
10	Enregistrement d'un spectacle sur base des manipulations effectuées	37
11	Initialisation du pupitre	38
	Eteindre le pupitre	39



12	Chargement d'un spectacle	40
13	Création de nouvelles mémoires	41
14	Chargement d'un ensemble de mémoires	43
14.1	Effacer tous les registres	43
14.2	Charger la mémoire 5 dans le registre 1	43
14.3	Charger la mémoire 6 dans le registre 1	43
14.4	Charger les mémoires 7 à 10 dans le registre 1	43
14.5	Charger les mémoires 8, 9 et 10 dans le registre 1	44
14.6	Charger de façon consécutive les mémoires 7 à 10 dans les registre 1 à 4	45
15	Combinaison proportionnelle du contenu de plusieurs mémoires	46
15.1	Charger la mémoire 6 dans le registre 9	46
15.2	Ajouter 50% de la mémoire 5 au registre 9	46
15.3	Balancer visuellement les mémoires 7 et 8 dans le registre 9	46
15.4	Diminuer visuellement la mémoire 8 dans le registre 9	46
16	Combinaison non-proportionnelle du contenu de plusieurs mémoires	47
16.1	Charger la mémoire 6 dans le registre 10	47
16.2	Diminuer visuellement les circuits de la mémoire 8 dans le registre 10	47
17	Configuration des touches flashes des registres	48
17.1	Effacez les registres, mettez les pots à zéro et chargez ce qui suit:	48
17.2	Le général des flashes	49
	Monter le pot. virtuel du général des flashes	49
	Configurer les touches flashes de manière à prendre ou non en considération le général des flashes	49
17.3	Mode de flash NORMAL	50
	flashage manuel	50
17.4	Changer le mode des flashes	51
	Sélectionnez tous les registres et changez le mode flash en solo	52
17.5	mode de flash SOLO	52
	Isoler le contenu d'un registre	52
17.6	Mode de flash ON/OFF	53
	Utiliser les touches flash comme interrupteurs à bascule	53
17.7	Mode de flash OFF	53
	Ce mode protège les registres contre d'éventuels flashages accidentels.	53



18	Configuration des registres	54
18.1	Mode AUTO	54
18.2	Inhibition	57
18.3	mode Bypass	59
18.4	Général des registres	61
	Configurer les registres pour tenir compte ou non du général des registres	61
	Monter le pot. virtuel du général des registres	61
19	Banques de registres	63
19.1	Préparer les registres pour les exercices sur les banques	63
19.2	Banques en mode "Relatif"	65
19.3	Configurer la longueur des banques	66
	Configurer les banques pour une longueur de 8 cellules et enregistrer les banques 7 et 8	66
	Configurer les banques pour une longueur de 12 cellules et enregistrer la banque 9	66
19.4	Chargement des banques	68
19.5	Pages de registres	71
	Sauvegarder le spectacle sur disque !	73
	Eteindre le pupitre	74
20	Registres de Transfert	75
20.1	Enregistrement de mémoires	75
	Enregistrer 4 mémoires et modifier une mémoire existante	75
20.2	Transfert manuel en mode non-séquentiel	76
20.3	Séquence manuelle	78
20.4	Séquence automatique	79
21	Live	82
21.1	Capturer des circuits	83
21.2	Méthodes pour libérer les circuits capturés	85
22	Chenillards et Effets Spéciaux	87
22.1	Créer un chenillard	87
22.2	Modifier un chenillard	89
22.3	Créer un Effet Spécial	91
23	Editeur de mémoires en aveugle	94
24	Patch	96
	Les courbes disponibles	101



25	Les fonctions 'COPY' et 'P..' (Part...)	103
25.1	Copier le contenu d'un champ	103
25.2	Copier des entités à partir de ou vers des listes	105
25.3	Part copy (copie partielle)	107
25.4	Part record (enregistrement partiel)	107
25.5	Part sum (enregistrement partiel de la sortie du pupitre)	108
25.6	Part load (chargement partiel)	108
 DEMARRAGE RAPIDE		 111
1	Allumer le pupitre	111
2	Sélection d'un champ de travail	112
3	Sélection de circuits	112
4	Assignment d'une intensité	112
5	Sélection des numéros de mémoire	113
6	Enregistrer les mémoires	113
7	Charger les mémoires	113
8	Effacer les champs de travail	113
9	Effacer/Supprimer différentes entités	114
10	Créer un chenillard / effet spécial	114
12	Périphériques	115
13	Extinction du pupitre	115

