Logiciel *ISIS®*

pour les systèmes Phoenix et VISION 10

Manuel d‘utilisation

MF 1250 1106.01.251

Notes

Notes

Tables des matières

Champs de travail	5
Contrôle des circuits	27
Groupes	47
Enregistrer et charger des mémoires	63
Registres de travail et banques	131
Banques	189
Transferts et gestionnaire de séquence	219
Enregistrer et modifier les temps	297
Live (Registre actif)	347
Edition mémoire et recherche mémoire	361
Effets spéciaux	375
Fonctions copie et copie partielle	459
Macros et événements	483
Numérotation spéciale des circuits	507
Patch	521
Changeurs de couleur	575
Gestion des asservis	653
Archivage	775

Notes

CHAMPS DE TRAVAIL

Notes

Notes

Les consoles lumière Phoenix et VISION 10 fonctionnent avec un système de champs de travail.

Certains pupitres utilisent un système de champs «éditeurs», dans lesquels le travail est effectué puis d'où il est envoyé (assigné) automatiquement ou manuellement, vers la partie du pupitre concernée par l'opération : un registre de travail par exemple. Sur les pupitres Phoenix et VISION 10 (ainsi que sur d'autres pupitres ADB tels que le Tenor) vous devez d'abord sélectionner un champ de travail puisque tout le travail effectué sur le clavier est envoyé automatiquement vers ce champ.

Pour sélectionner un champ, il suffit de presser sa touche blanche de sélection. La LED de la touche s'allume alors pour indiquer que le champ est sélectionné. Par exemple, sélectionnez le registre de travail 15 en appuyant sur la touche <15> qui est située au-dessus du potentiomètre. Les opérations qui seront ensuite effectuées sur le clavier des circuits et mémoires, sur le panneau des fonctions spéciales et sur le gestionnaire des asservis, seront envoyées au registre 15 jusqu'à ce que vous sélectionniez un registre différent.

Les touches de sélection, de couleur blanche, vous permettent d'identifier facilement les champs de travail : Registres 1 à 16 ou 1 à 24 (17 ou 25 à 48, en changeant de page de registres)

Effet 1	
Stage 1	
Effet 2	(Pas sur Phoenix 2)
Stage 2	(Pas sur Phoenix 2)
Live	
Edit Memory	

Le champ sélectionné, quel qu'il soit, «reçoit» les commandes effectuées sur d'autres parties de la platine de contrôle. Si vous attribuez des intensités à des circuits alors qu'un champ est sélectionné, ces circuits et leurs intensités se trouvent maintenant dans le registre en question.

Toutes les fonctions de base, telles que la sélection de circuits, l'attribution d'intensités, l'enregistrement et le chargement de mémoires, de couleurs, de gestion d'asservis, peuvent être effectuées dans les champs de travail, mais d'autres fonctions peuvent être associées aux différents champs.

Par exemple, des registres de travail seront utilisés pour les effets spéciaux, le registre actif «Live» permet de capturer des circuits et les registres de transfert pourront gérer des séquences de mémoires complexes.
Toute mémoire, créée dans l'un des champs, peut être chargée dans un autre champ pour y être restituée ou modifiée et le contenu des registres ou des mémoires peut être copié d'une zone ou d'une liste dans une autre.
Il vous suffit pour cela de sélectionner le champ désiré avant de commencer les prochaines commandes. Si vous choisissez S1 ou S2, les opérations que vous effectuerez sur les circuits se feront en mode «Live», c'est-à-dire qu'elles seront visibles sur scène.

Comme son nom anglais l'indique, le mode «Live» agit en direct et, dans cet exemple, les circuits seront capturés, de sorte que s'ils sont ensuite modifiés dans d'autres registres, les niveaux visibles en sortie du pupitre n'en seront pas affectés.

Lorsqu'un registre de travail est sélectionné, vous devez monter son potentiomètre pour faire apparaître son contenu sur scène (ce registre de travail devient alors «live»). Mais si le potentiomètre reste baissé, vous pouvez tranquillement travailler vos effets «en aveugle» dans ce registre de travail.

Notes

Une autre manière très simple de travailler en aveugle, c'est de sélectionner le registre de préparation du transfert plutôt que le registre scène/studio. Cette opération est particulièrement utile lorsque l'état que vous créez en aveugle constitue le prochain effet de votre séquence.

Pour vider le contenu d'un registre de travail, appuyez deux fois sur <erase> pendant que ce registre est sélectionné.

Pour sélectionner un champs de travail
Appuyez sur sa touche blanche. La LED s'allume.

Pour sélectionner plusieurs registres de travail - utilisez les touches de sélection blanches avec les touches <+>, <->, et <THRU>.

Les registres de transfert et les registres des fonctions spéciales (patch, édition mémoire, etc.) sont exclusifs.

Ils ne peuvent faire partie d'une liste de registres sélectionnés.

Notes

Potentiomètres physiques, potentiomètres virtuels

Introduction

Le logiciel ISIS® est capable de tourner sur des plateformes diverses, ce qui lui permet de gérer potentiomètres, touches ou autres contrôles qui n'ont pas d'existence physique. Dans ce dernier cas, le contrôleur est appelé un «contrôleur virtuel». Les registres de travail en sont un bon exemple. Le logiciel gère 48 registres de travail mais le pupitre ne comporte que 24 registres de travail physiques (16, sur le Phoenix 2). Lorsque la page 1 des registres de travail est sélectionnée, les registres de travail 25 à 48 (ou 17 à 48) y sont indiqués : ils sont virtuels.

En ce qui concerne les registres de travail, il vous suffit de tourner la page pour accéder physiquement aux registres qui portent un numéro supérieur à 24, mais le logiciel comporte d'autres potentiomètres qui, eux, sont toujours virtuels.

Il peut arriver, à la suite de certaines manipulations, qu'il y ait antinomie entre un potentiomètre physique et son équivalent virtuel. Dans ce cas, c'est que le potentiomètre virtuel contribue à l'état qui est en sortie du pupitre et, pour reprendre le contrôle manuel du pupitre, il faut amener le potentiomètre physique au même niveau que celui du potentiomètre virtuel.

Le potentiomètre physique reprend le contrôle lorsque son niveau correspond à celui du potentiomètre virtuel. Cela s'appelle «récupérer» le potentiomètre ou «reprendre la main». Sur tous les affichages d'écrans, les niveaux des potentiomètres virtuels apparaissent en rouge, alors que les niveaux des potentiomètres physiques sont en blanc. Si vous bougez le potentiomètre physique, le niveau passe du rouge au blanc lorsque le potentiomètre physique récupère le niveau du potentiomètre virtuel.

À ce moment, l'opérateur prend le contrôle du niveau du potentiomètre. Les niveaux des potentiomètres virtuels peuvent aussi être entrés directement, comme des commandes au clavier ou à la roue.

Les fonctions qui ne possèdent pas de potentiomètre physique ni de touche sont contrôlées par un code de frappes de touches au clavier ou en utilisant la roue.

En fait, toutes les fonctions peuvent être contrôlées de cette manière et vous trouverez la liste complète de tous les raccourcis clavier dans la section *version ordinateur portable et Utilisation du clavier alphanumérique *

Test des potentiomètres à la mise en route

À la mise en route du pupitre, les valeurs des potentiomètres virtuels sont restituées, non celles des potentiomètres physiques, sauf pour le général et les potentiomètres de transfert.

Si des registres de travail ont été laissés à des valeurs spécifiques à l'extinction du pupitre, ces valeurs sont restituées à l'allumage du pupitre, même si les potentiomètres ont été bougés entre-temps.

Le général fait exception à cette règle. Si vous éteignez votre pupitre alors que des circuits sont restés en sortie, le général peut être baissé à zéro, pupitre éteint, pour éviter que ces circuits ne réapparaissent au prochain démarrage de votre console. C'est le niveau physique du général qui est chargé à l'allumage et non son niveau virtuel.

Notes

Potentiomètre de GÉNÉRAL et Fonctions NOIR SEC

Toutes les plateformes de la gamme, à l'exception des consoles VISION 10 et Phoenix RB possèdent un potentiomètre de général et une touche de noir sec.

Le clavier alphanumérique permet d'accéder à ces fonctions lorsqu'il n'existe pas de contrôle physique ou que l'opérateur préfère utiliser ce moyen.

exemples de frappes clavier

</> <B> <O>	Active la fonction Noir sec. Permet d'activer/désactiver cette fonction. Quand elle est activée et qu'il n'y a pas de niveau en sortie, la LED de la touche Noir sec clignote et «OFF» s'affiche dans la fenêtre du Général sur le moniteur 1.
<=> <G> <M> <pgup>	Augmente le niveau du Général.
<=> <G> <M> <pgdn>	Diminue le niveau du Général.

Potentiomètre de dépassement

Le potentiomètre de dépassement est contrôlé par deux touches, <OVE+> et <OVE->, présentes sur toutes les plateformes matérielles, à l'exception des Phoenix 2, VISION 10 et Phoenix RB. Sur ces dernières consoles, cette commande est totalement virtuelle. La fonction de dépassement permet de forcer les intensités au-delà de 100% de leur niveau, jusqu'à 140%; cette fonction s'applique proportionnellement à tous les circuits. Les intensités de 100% ne peuvent aller plus loin, mais celles qui sont inférieures à 100% peuvent être augmentées proportionnellement jusqu'à 140% de leur niveau original ou jusqu'à 100% en valeur absolue, selon le niveau qu'elles atteignent en premier. Cette fonction est l'inverse du Général : alors que le Général diminue progressivement les intensités, le potentiomètre de dépassement les augmente proportionnellement.
<OVE-> sert à redescendre le niveau à 100%, mais pas plus bas.

exemples de frappes clavier

<=> <O> <V> <PGUP>	Augmente le niveau en sortie de tous les circuits, de manière proportionnelle, jusqu'à 140%.
<=> <O> <V> <PGDN>	Diminue le niveau en sortie de tous les circuits, de manière proportionnelle, pour les ramener à 100%.

Ou

<F6 (WHEEL)> <F8 (OTHER)> <F2 (OVER)> <PGUP>

<F6 (WHEEL)> <F8 (OTHER)> <F2 (OVER)> <PGDN>

<F6 (WHEEL)> <F8 (OTHER)> <F2 (OVER)> <Wheel / Endless Belt>

Notes

Potentiomètre Auditorium

Auditorium correspond à un groupe spécial ou une liste de circuits qui est attribuée au potentiomètre auditorium. Le groupe peut alors être allumé ou éteint chaque fois que vous le désirez puisque ce potentiomètre agit par inhibition. Dans un théâtre à l'italienne vous pouvez, par exemple, attribuer à ce potentiomètre tous les projecteurs de salle.
Ainsi par exemple, en fin de spectacle, au moment des rappels, lorsque le rideau se ferme, vous pouvez éteindre tous les projecteurs en baissant le potentiomètre Aud sans pour autant changer l'état lumineux sur le plateau.

Attribution des circuits au potentiomètre Auditorium

Il est possible à tout moment de modifier ou remplacer la liste de circuits attribués au potentiomètre Auditorium.

exemples de frappes clavier

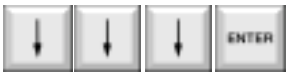
<MENU> <F7 (SETUP)> <F5 {AUDITORIUM}>
Affiche une simple liste de circuits.

<ENTER> <ENTER> etc. Sélectionne le premier circuit et descend le curseur jusqu'au prochain circuit de la liste chaque fois que vous appuyez sur la touche <enter>.

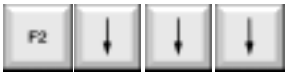
<F8 {OK}> Confirme la sélection et sort de la boîte de dialogue en revenant au registre de travail qui était préalablement sélectionné.

OU

<MENU> <F7 (SETUP)> <F5 {AUDITORIUM}>
Affiche une simple liste de circuits.



<⇓> <⇓> <⇓> <ENTER> ETC. Sélectionne le premier circuit demandé sur une liste.



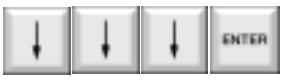
<F2 {THRU}> <⇓><⇓><⇓> Sélectionne la fonction «through» (jusqu'à)

<F2 (THRU)> le dernier circuit de la liste.

<F8 {OK}> Confirme la liste sélectionnée et sort de la boîte de dialogue en revenant au registre de travail préalablement sélectionné.

OU
exemples de frappes clavier

<MENU> <F7 (SETUP)> <F5 {AUDITORIUM}> Affiche une simple liste de circuits.



<⇓> <⇓> <⇓> <ENTER> En utilisant les touches flèches et la touche <enter>

<⇓><⇓> <ENTER> selon les cas, vous pouvez sélectionner des circuits séparément

<⇓> <⇓> <⇓> <ENTER> dans la liste. Les circuits ne seront inclus dans la liste Auditorium que lorsque vous appuyez sur la touche <enter>.

<F8 {OK}> Confirme la liste sélectionnée et quitte la boîte de dialogue en revenant au registre de travail préalablement sélectionné.

Notes

Utilisation du potentiomètre Auditorium

Le potentiomètre Auditorium permet d'inhiber manuellement les circuits qui lui sont attribués comme vous le désirez et quand vous le désirez. Il est souvent utilisé pour baisser manuellement les projecteurs de salle quand le spectacle commence. Cependant, le potentiomètre Auditorium peut être utilisé pour un groupe de circuits qui doivent être contrôlés manuellement, comme les lumières de travail ou les pupitres des musiciens.

exemples de frappes clavier

<=> <A> <U> <PGDN>	Sur clavier alphanumérique, diminue l'intensité des circuits attribués au potentiomètre Auditorium.

NOTE:

- Le potentiomètre Auditorium est seulement inhibiteur.
- Il peut seulement baisser les circuits qui lui sont attribués s'ils ont une intensité dans d'autres registres.
- Il ne peut ajouter ces circuits en sortie s'ils n'existent pas dans un autre registre.
- Vous trouverez des informations supplémentaires sur l'inhibition dans la section *registres et banques*.

Attribution de la roue (du ruban) au potentiomètre Auditorium

Pour ajuster plus facilement son niveau, le potentiomètre Auditorium peut être provisoirement attribué à la roue.

	exemples de frappes clavier	fonction
	<F6 {wheel}> <F4 {auditm}>	Assigne la roue au potentiomètre Auditorium.
	Belt up	Ajuste le niveau du potentiomètre Auditorium.
	<F6 {wheel}> <F1 {intens}>	Assigne de nouveau la roue aux intensités.

Pendant que la roue est assignée au potentiomètre Auditorium, la boîte de la roue dans la barre d'informations du moniteur 1 change, de "Wh Intens" à "Wh Auditm" pour indiquer la fonction particulière de la roue (ou du ruban).

Registre de travail

La console comporte 48 registres de travail, mais seulement 16 potentiomètres (24 registres de travail dans le cas du Phoenix 10). Tous ces potentiomètres peuvent avoir une valeur positive à tout moment, mais leur contrôle physique ne peut s'exercer que sur une page de registres à la fois.

Les niveaux des registres de travail individuels sont affichés dans les boîtes d'information des registres.

Le concept des pages de registres implique de possibles contradictions entre la position du potentiomètre physique d'un registre physique et sa valeur virtuelle.

Si le niveau du registre de travail est contrôlé par sa valeur physique, il apparaîtra en blanc sur le moniteur ; s'il est contrôlé par sa valeur virtuelle, il apparaîtra en rouge.

Notes

Dans ce cas, lorsqu'il existe une différence de ce genre, vous pouvez reprendre le contrôle manuel du registre en déplaçant le potentiomètre jusqu'à ce que son niveau rejoigne et récupère celui du potentiomètre virtuel.

Lorsque vous avez récupéré l'intensité virtuelle, sa couleur change à l'écran et passe du rouge au blanc pour montrer que le potentiomètre physique a pris le contrôle du niveau du sous-maître.

Chaque registre de travail peut être géré par le potentiomètre physique.
Il suffit d'aller à la page registre de travail concernée.

Si un changement de page n'est pas propice, vous pouvez contrôler les potentiomètres virtuels des autres pages registres par le clavier alphanumérique.

exemples de frappes clavier

<=><0><1> <PGUP>	Monte le registre 1.
<=> <0><2> <PGDN>	Descend le registre 2.

Note:
Ces fonctions modifient les niveaux du potentiomètre de registres sans pour autant sélectionner réellement ce registre. Lorsque Stage 1 est sélectionné, il reste actif pendant que les potentiomètres virtuels du registre sont modifiés.

Lorsque les registres de travail de la première page sont à des valeurs positives et que vous tournez la page, la position des potentiomètres physiques devient différente de la position des potentiomètres virtuels.

Dans la boîte de dialogue Configuration du registre de travail, se trouve une fonction qui amène la valeur du potentiomètre virtuel à celle du potentiomètre physique du registre de travail sélectionné dans la page choisie.

Par exemple, si le registre 1 est à 50% et que la page qui est visible fait apparaître le potentiomètre physique comme étant le registre 17, le potentiomètre est à 50% mais la valeur virtuelle du registre 17 est toujours à zéro.

Vous pouvez, soit baisser le potentiomètre physique à zéro (il apparaît en rouge dans la boîte d'informations du registre) soit utiliser les fonctions «potentiomètres» pour forcer la valeur virtuelle jusqu'à la position physique du potentiomètre.

exemples de frappes clavier

<SUB 1> <CONFIG>	Entre la boîte de dialogue Configuration du registre (seulement pour le registre de travail 1).
<F2 {FADERS}>	Force la valeur virtuelle du registre 1 pour rattraper la position du potentiomètre.
<F8 {OK}>	Confirme l'action.

Notes

Boîte de dialogue du registre de travail

Potentiomètre général des registres de travail

Les registres de travail peuvent être assignés individuellement au potentiomètre général de registres de travail.

Il agit comme un potentiomètre de registre de travail qui a le contrôle absolu des circuits des registres de travail qui lui sont assignés.

Il est totalement virtuel dans toutes les zones de travail. L'usage du potentiomètre général des registres de travail est optionnel. Les registres individuels n'ont pas à lui être assignés.

Par exemple, les registres 1 à 12 pourraient être attribués au potentiomètre général des registres de travail alors que les registres 1 à 24 resteraient indépendants.

Les potentiomètres du général des registres de travail et du registre Flash sont configurés dans la boîte de dialogue Configuration du registre de travail, ainsi que les modes Registres de travail et Touches Flash.

exemples de frappes clavier
<SUB. selection> <CONFIG> Affiche la boîte de dialogue Configuration du registre de travail.

Boîte de dialogue Configuration du registre de travail

Notes

exemples de frappes clavier

<⇓><⇓><⇓><⇓><⇓>	Appuyez cinq fois sur la touche Flèche descendante pour placer le curseur sur la case potentiomètre général du registre de travail.

<ENTER>	Marque la boîte d'une croix (ou efface la croix), attribuant ainsi les registres de travail au potentiomètre général de registres de travail.

<F8 {OK}>	Confirme la sélection et quitte la boîte de dialogue.

Une fois que les registres de travail ont été assignés au potentiomètre général de registres de travail et au potentiomètre général de flash, le niveau virtuel de leur curseur doit être fixé au clavier alphanumérique ou à la roue.

exemples de frappes clavier

<=> <S> <M> <PGUP>	Augmente le niveau du potentiomètre général de registres de travail.
<=> <S> <M> <PGDN>	Diminue le niveau du potentiomètre général de registres de travail.

Attribuer la roue (ruban) au potentiomètre général de registre de travail

Pour ajuster plus facilement son niveau, le potentiomètre général de registres de travail peut être provisoirement attribué à la roue.

exemples de frappes clavier	**fonction**
<F6 {WHEEL}> <F2 {SUBMST}>	Attribue la roue au potentiomètre général de registres de travail.
BELT UP	Ajuste le niveau du général de registres de travail.
<F6 {WHEEL}> <F1 {INTENS}>	Assigne de nouveau la roue aux intensités.

Pendant que la roue est assignée au potentiomètre général de registres de travail la boîte de la roue, affichée dans la barre d'informations du moniteur 1, change, de "Wh Intens" à "Wh SubMst" pour indiquer la fonction spéciale de la roue (ou du ruban).

Registre Flash

Sur le même principe, la touche Flash de chaque registre de travail peut être attribuée comme vous le souhaitez à un potentiomètre général de flash,
Alors que, normalement, le contenu d'un registre flashe à 100, s'il est attribué à un général de flash son contenu flashera à une intensité proportionnelle au niveau de ce général de flash.

Les touches Flash sont attribuées au potentiomètre général de flash dans la même boîte de dialogue Configuration du registre de travail que celle qui est indiquée plus haut.

Notes

exemples de frappes clavier

<SUB. selection> <CONFIG> Affiche la boîte de dialogue Configuration du registre de travail.

<⇓><⇓><⇓><⇓><⇓><⇓> Appuyez six fois sur la touche Flèche descendante pour placer le curseur sur la boîte Potentiomètre général de registres de travail

<ENTER> Marque la boîte d'une croix (ou efface la croix), attribuant ainsi les registres sélectionnés au potentiomètre du général de flash.

<F8 {OK}> Confirme la sélection et quitte la boîte de dialogue.

Une fois que les registres ont été assignés au potentiomètre général de registres de travail et au potentiomètre du général de flash, les niveaux virtuels de ces potentiomètres doivent être fixés au clavier alphanumérique ou à la roue.

exemples de frappes clavier

<=> <F> <L> <PGUP> Augmente le niveau du potentiomètre général de flash.

<=> <F> <L> <PGDN> Diminue le niveau du potentiomètre général de flash.

Attribuer la roue (ruban) au potentiomètre du général de flash

Pour ajuster plus facilement son niveau, le potentiomètre du général de flash peut être provisoirement attribué à la roue.

exemples de frappes clavier	fonction
<F6 {WHEEL}> <F3 {FLASH}>	Assigne la roue au potentiomètre du général de flash.
Belt up	Ajuste le niveau du potentiomètre du général de flash.
<F6 {WHEEL}> <F1 {INTENS}>	Assigne de nouveau la roue aux intensités.

Pendant que la roue est assignée au général de flash, la boîte de la roue affichée dans la barre d'informations du moniteur 1 change, de "Wh Intens" à "Wh Flash" pour indiquer la fonction particulière de la roue (ou du ruban).

Notes

Potentiomètre d'entrée DMX

Lorsqu'un pupitre externe est relié à un *Phoenix* ou à un VISION 10 sur l'entrée DMX, le patch d'entrée est soumis au niveau du potentiomètre d'entrée DMX.
Ce potentiomètre est totalement virtuel. Vous pouvez lui attribuer une valeur et l'activer, en allant dans la boîte de dialogue Configuration générale qui se trouve dans le menu Installation.

Boîte de dialogue Configuration générale

exemples de frappes clavier
<MENU> <F7 {SETUP}>

<F3 {GENERAL}> — Affiche la boîte de dialogue Configuration générale du Bureau.

<ENTER> — Active l'entrée DMX en validant la case.

<⇓> belt — La roue fixe le niveau d'entrée. 0 comme niveau minimum, 100% comme maximum.

<F8 {OK}> — Confirme l'opération et ferme la boîte de dialogue.

Attribuer la roue (ruban) au potentiomètre d'entrée DMX

Pour ajuster plus facilement son niveau, le potentiomètre d'entrée DMX peut être provisoirement attribué à la roue.

exemples de frappes clavier	fonction
<F6 {WHEEL}> <F5 {DMX IN}>	Assigne la roue au potentiomètre d'entrée DMX.
Belt Up	Ajuste le niveau potentiomètre d'entrée DMX.
<F6 {WHEEL}> <F1 {INTENS}>	Assigne de nouveau la roue aux intensités.

Notes

Pendant que la roue est assignée au potentiomètre d'entrée DMX, la boîte de la roue dans la barre d'informations du moniteur 1 change, de
"Wh Intens" à "Wh DMX IN", pour indiquer la fonction particulière de la roue (ou du ruban), suivi par l'abréviation du potentiomètre concerné. Ensuite, ajustez la valeur de ce potentiomètre.

Potentiomètre d'entrée audio

Afin d'activer les fonctions audio, vous devez fixer un niveau d'entrée audio avec le potentiomètre d'entrée audio.
Lorsqu'un signal audio est relié à la console, des barregraphes permettent de visualiser son niveau pour vous aider à optimiser l'installation de l'entrée audio. Le potentiomètre d'entrée audio est totalement virtuel. Vous pouvez le contrôler en allant dans la boîte de dialogue Configuration générale qui est indiquée plus haut.

exemples de frappes clavier
<MENU> <F7 {SETUP}>

<F3 {GENERAL}> — Affiche la boîte de dialogue "Bureau".

<⇓><⇓> <ENTER> — Active l'entrée audio en cochant la boîte.

<⇓> belt — La roue fixe le niveau d'entrée.
0 comme niveau minimum, 100% comme maximum. Lorsqu'une entrée audio est reliée au pupitre, pendant qu'il y a de la musique, les barregraphes s'affichent pour indiquer la moyenne, les basses, les medium, et les aigus, ce qui vous permet de visualiser le niveau de l'entrée audio. Le niveau optimum devrait permettre au signal de faire des pointes par moments mais pas de manière constante. Le niveau nécessaire/adéquat sera différent selon les différentes sources. (MIDI, Lignes à haut niveau, …).

<F8 {OK}> — Confirme l'opération et ferme la boîte de dialogue.

Assigner la roue (ruban) au potentiomètre d'entrée audio

Pour ajuster plus facilement son niveau, le potentiomètre d'entrée audio peut être provisoirement attribué à la roue.

exemples de frappes clavier	fonction
<F6 {WHEEL}> <F6 {AUDIO}>	Assigne la roue au potentiomètre d'entrée audio.
Belt UP	Ajuste le niveau du potentiomètre d'entrée audio.
<F6 {WHEEL}> <F1 {INTENS}>	Assigne de nouveau la roue aux intensités.

Pendant que la roue est assignée au potentiomètre d'entrée audio, la boîte de la roue située dans la barre d'informations du moniteur 1 change, de "Wh Intens" à "Wh audio" pour indiquer la fonction particulière de la roue (ou du ruban).

Notes

Utilisation de la roue/ Fader wheel (ruban) pour contrôler les potentiomètres virtuels

Pour attribuer des niveaux aux potentiomètres virtuels, plutôt que d'utiliser le clavier alphanumérique, il est possible d'assigner provisoirement tous les potentiomètres virtuels à la roue (ou au ruban). Cependant, lorsque la roue (ou le ruban) est attribuée à un potentiomètre virtuel, elle ne peut plus servir pour les intensités. L'assignation du potentiomètre apparaît sur la barre d'information du moniteur 1, au-dessus de la ligne au pied de l'écran. «Wh Intens» est affiché par défaut pour indiquer les intensités de la roue mais lorsqu'un potentiomètre virtuel lui est assigné, c'est le potentiomètre virtuel que vous avez sélectionné qui prend sa place dans la boîte. Les touches de fonction permettent d'assigner de nouveau la roue (ou le ruban) à la gestion des potentiomètres virtuels.

F6 F2	**exemples de frappes clavier** <F6 {WHEEL}> <F2 {SUBMST}>	Assigne la roue au potentiomètre général de registres de travail.
Belt Down	Belt DOWN/UP	Ajuste le niveau du potentiomètre général de registres de travail.
F6 F3	**exemples de frappes clavier** <F6 {WHEEL}> <F3 {FLASH}>	Assigne la roue au potentiomètre du registre Flash.
Belt Down	Belt DOWN/UP	Ajuste le niveau du potentiomètre du registre Flash
F6 F4	<F6 {WHEEL}> <F4 {AUDITM}>	Assigne la roue au potentiomètre du registre Auditorium
Belt Up	Belt DOWN/UP	Ajuste le niveau du potentiomètre Auditorium
F6 F5	<F6 {WHEEL}> <F5 {DMX IN}>	Assigne la roue au potentiomètre entrée DMX
Belt Down	Belt DOWN/UP	Ajuste le niveau du potentiomètre entrée DMX
F6 F6	<F6 {WHEEL}> <F6 {AUDIO}>	Assigne la roue au potentiomètre entrée audio
Belt Up	Belt DOWN/UP	Ajuste le niveau du potentiomètre de l'entrée audio
F6 F7	<F6 {wheel}> <F7 {PARAM}>	Assignation aux paramètres des asservis. Réglage de chaque paramètre
F6 F8	<F6 {WHEEL}> <F8 {OTHER}>	Change la page des fonctions pot. virtuels pour permettre l'accès au potentiomètre de dépassement, etc.
F6 F1	<F6 {WHEEL}> <F1 {INTENS}>	Assigne de nouveau la roue ou le ruban à la gestion des intensités. Vous procéderez à cette opération après avoir utilisé la roue pour le contrôle de potentiomètres virtuels.

Notes

Ex. :
Abr = GM for Grand Master

Récapitulatif

Pour régler la valeur des potentiomètres virtuels, vous devez entrer les commandes suivantes :

Potentiomètre	Abr.	Valeur	Résultat
G M	pgup/pgdn		Établit la valeur du potentiomètre de Général.
O V	pgup/pgdn		Établit la valeur du potentiomètre de dépassement.
A U	pgup/pgdn		Établit la valeur du potentiomètre Auditorium.
A X	pgup/pgdn		Établit la valeur du potentiomètre auxiliaire Flash.
S M	pgup/pgdn		Établit la valeur du potentiomètre général des registres de travail.
F L	pgup/pgdn		Établit la valeur du potentiomètre Flash du Général.
0 1 to 4 8	pgup/pgdn		Établit la valeur du potentiomètre individuel du registre.
S 1	pgup/pgdn		Établit la valeur du potentiomètre Stage 1.
P 1	pgup/pgdn		Établit la valeur du potentiomètre Preset 1.
S 2	pgup/pgdn		Établit la valeur du potentiomètre Stage 2.
P 2	pgup/pgdn		Établit la valeur du potentiomètre Preset 2.
X X	pgup/pgdn		Établit la valeur de la trackball (PAN seulement).
YY	pgup/pgdn		Établit la valeur de la trackball (TILT seulement).

Recommandations (fin du chapitre)

Lorsque vous éteignez le pupitre, il est important de quitter le logiciel avant extinction. En suivant la procédure d'extinction correcte, vous êtes sûr que tous les fichiers du répertoire de travail "données \ gestion" seront correctement mis à jour et sauvegardés. Ainsi, les fichiers système importants ne risquent pas d'être endommagés. Votre spectacle sera intégralement restitué la prochaine fois que vous allumerez votre console.

exemples de frappes clavier

<MENU> — Entre le menu.

<F1 {FILE}> — Sélectionne le fichier menu.

<F8 {SHUTDOWN}> — Sélectionne la procédure d'extinction. «Ceci mettra fin à tous les services du Phoenix.

Un message s'affiche. — **Etes-vous sûr ?"**

<F8 {YES}> — Confirme l'extinction.

Tous les fichiers du répertoire données \ gestion sont correctement mis à jour, sauvegardés et fermés.

CONTROLE DES CIRCUITS

Notes

Introduction

Ce chapitre présente la manière de sélectionner les circuits, de donner une intensité à un circuit individuel ou à une liste de circuits.

Le clavier des circuits travaille dans le champ de travail sélectionné.

Si le registre de travail 1 est sélectionné, les circuits seront envoyés dans le registre de travail 1.

Si Stage 1 est sélectionné, les circuits seront envoyés dans ce champ et ainsi de suite.

Lorsqu'un registre de travail est sélectionné, son potentiomètre doit être monté pour envoyer son contenu en sortie.

Pensez aussi à vérifier que le Général soit bien à 100% et que la fonction Noir sec soit désactivée - la LED de la touche Noir sec doit être éteinte et, sur le moniteur, la ligne supérieure doit afficher "GM FF".

Le clavier des circuits et les fonctions associées travaillent dans les champs suivants :
- Registres de travail 1 à 48
- Transfert 1 (S & P)
- Transfert 2 (S & P)
- Live
- Édit Mém

Ils servent aussi pour la configuration Auditorium, le fichage, les impressions et pendant la programmation d'autres fonctions.

Sélectionner des circuits

Lorsque des circuits sont sélectionnés, ils apparaissent en surbrillance sur un fond blanc sur le moniteur 1.

Lorsqu'une liste de circuits est sélectionnée, ces circuits apparaissent tous en surbrillance sur fond blanc sur le moniteur 1 et le dernier numéro de circuit que vous avez entré s'affiche sur la ligne d'information qui se trouve en bas du moniteur 1.

Une fois que vous avez attribué une intensité, le pupitre considère le numéro que vous entrerez ensuite comme un nouveau numéro de circuit. La sélection précédente est donc annulée automatiquement.

En appuyant une fois sur CLEAR, vous supprimez de la sélection le dernier numéro entré. En appuyant deux fois sur CLEAR, vous supprimez toutes les sélections qui se trouvent dans les claviers circuits et mémoires.

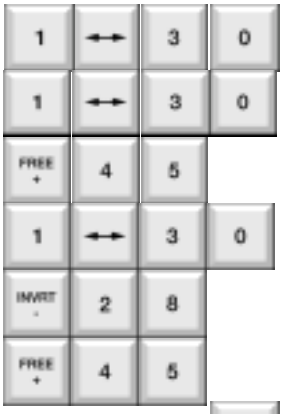
Notes

exemples de frappes clavier

<1> Sélectionne le circuit 1.

<1> <+> <2> Sélectionne les circuits 1 et 2.

<1> <+> <2> <+> <1><7> Sélectionne les circuits 1, 2 et 17.



<1> <THRU> <3><0> Sélectionne la liste des circuits 1 à 30.

<1> <THRU> <3><0> <+> <4><5>
Sélectionne la liste des circuits 1 à 30 et le circuit 45.

<1> <THRU> <3><0> <-> <2><8> <+> <4><5>
Sélectionne l la liste de circuits 1 à 30, sauf le circuit 28, plus le 45.

<ALL> Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité (circuits au-dessus de zéro, ou circuits “visibles”).

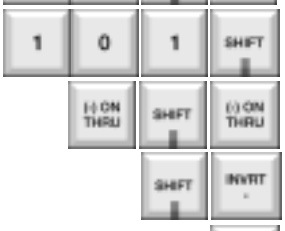
<1> <THRU> <1><0><0> <-> <ALL>
Sélectionne tous les circuits qui, dans la sélection, n’ont pas d’intensité. (Dans cet exemple, les circuits sélectionnés vont de 1 à 100).

<ALL> <-> <4><1> <THRU > <4><5>
Sélectionne tous les circuits ayant une valeur, à part ceux de la sélection. (Dans cet exemple, les circuits sélectionnés vont de 41 à 45).

<1><2><0> <+> <NXT> <+> <NXT> Sélectionne les circuits 120, 121 et 122.

<2><5><0> <+> <PREV> <+> <PREV> Sélectionne les circuits 250, 249 et 248.

<1><0> <THRU-ON> <8><0> <THRU-ON>
Sélectionne tous les circuits, du 10 au 80, qui sont au dessus de zéro.



<1><0><1> <THRU-ON> <THRU-ON>
Sélectionne tous les circuits à partir du 101 qui ont une intensité.

<INVERT> Remplace les circuits sélectionnés par tous ceux qui ont une intensité.

<CLEAR> Supprime le dernier numéro entré dans une sélection.

Notes

CLEAR CLEAR	<CLEAR><CLEAR>	Supprime du/des clavier/s le numéro de circuit et de mémoire sélectionnés.
SHIFT LAST RET	<LAST>	Retourne à la dernière sélection du clavier avant qu'il ne soit libéré.
ERASE ERASE	<ERASE> <ERASE>	Supprime les circuits du registre sélectionné.

Attribuer des intensités

Lorsqu'un circuit est sélectionné, vous pouvez lui donner un niveau d'intensité en entrant des chiffres au clavier ou en utilisant le ruban numérique sans fin.

exemples de frappes clavier

1 AT % 7	<1> <AT> <7>	Met le circuit 1 à 70%.
1 AT % 7 • 3	<1> <AT> <7><.><3>	Met le circuit 1 à 73%.
1 AT % 6 +5%	<1> <AT> <6><+5%>	Met le circuit 1 à 65%. (VISION 10 et Phoenix 10, uniquement).
1 AT % 6 -5%	<1> <AT> <6><-5%>	Met le circuit 1 à 55% (VISION 10 et Phoenix 10, uniquement).
1 AT % • 5	<1> <AT> <.><5>	Met le circuit 1 à 5%.
1 Belt Up	<1> belt	Met le circuit 1 à un niveau situé entre 1% et 100% (FF).
1 AT % AT %	<1> <FF>	Met le circuit 1 à 100% (FF). (VISION 10 et Phoenix 10, uniquement)
1 FF	<1> <AT> <AT>	Met le circuit 1 à 100% (FF). (systèmes équipés d'un seul clavier)
1 AT % 0	<1> <00>	Met le circuit 1 à zéro (00). (VISION 10 et Phoenix 10, uniquement)
1 00	<1> <AT> <0>	Met le circuit 1 à zéro (00). (systèmes équipés d'un seul clavier)
LAST RET	<RET>	Ramène le/s circuit/s sélectionné/s à l'intensité précédente sans la modifier. Cette fonction n'est pas opérationnelle après <clear> <clear>.

Cette méthode pour attribuer une intensité s'appelle «entrée directe à un seul chiffre» parce que les dizaines de pourcent sont entrées sous forme de chiffre simple. Ainsi, 50% est entré simplement avec le chiffre "5". ISIS® peut émuler les systèmes à «entrée directe à deux chiffres» (50% est entré sous la forme «5 0», 47% est entré sous la forme «4 7» et non 4.7) en maintenant la touche <AT> tout en entrant l'intensité.

Notes

exemples de frappes clavier

<8> <AT> <4> <7> Met le circuit 8 à 47%, si la touche <at> est maintenue enfoncée pendant que vous appuyez sur les touches <4> et <7>.

La sélection des circuits et l'attribution des intensités fonctionnent de pair, il est donc possible d'attribuer tout niveau à toute combinaison de circuits grâce à l'une des méthodes indiquées ci-dessous. Par exemple :

Sélectionner des circuits et Donner des intensités

Il est possible de sélectionner une liste non séquentielle de circuits pour donner à chacun la même intensité.

exemples de frappes clavier

<1> <THRU > <6><5> <-> <2><8> <THRU > <3><2>
<+> <8><1> <THRU > <1><0><0>
<-> <8><8> <+> <1><0><0><2>
<+> <NEXT> <+> <4><7><6> <+>
<PREV> <AT> <4><.><7>

Met les circuits 1 à 27%, 33 à 65%, 81 à 87%, 89 à 100% et les circuits 475, 476, 1002 et 1003 à 47%.

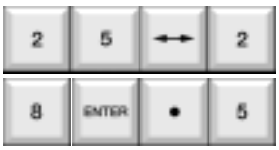
Modifications avancées de l'intensité

Les intensités des circuits, isolés ou en groupes, peuvent être modifiées proportionnellement à leur niveau en cours. Cette méthode permet de modifier de manière proportionnelle tout ou partie d'un état lumineux sans recourir au général ou à la fonction de dépassement, de sorte que les circuits se trouvant dans les autres registres ne soient pas affectés.

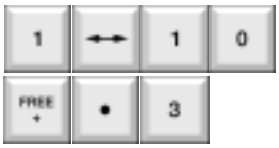
Vous pouvez procéder aux modifications proportionnelles en utilisant la roue. Vous pouvez aussi entrer sur le clavier le pourcentage à soustraire ou ajouter aux niveaux en cours.

exemples de frappes clavier

<1> <THRU > <1><0> belt Modifie l'intensité des circuits 1 à 10 de manière proportionnelle. S'ils ont chacun des niveaux différents, leur intensité augmentera de manière proportionnelle en poussant la roue vers l'avant. Les circuits arriveront ainsi à 100% mais ils redescendront proportionnellement jusqu'à leur intensité de départ, lorsque vous ramènerez la roue vers l'arrière et continueront ainsi jusqu'à zéro. Puis, lorsque vous pousserez de nouveau la roue vers l'avant, les intensités retourneront à leur valeur de départ.



<2><5> <THRU> <2><8> <ENTER> <.> <5>
Ajoute 5% à la valeur de départ des circuits 25 à 28.



<1> <THRU > <1><0> <+><.><3>
Ajoute 3% à la valeur de départ des circuits 1 à 10. Ne pas utiliser la touche <at>.

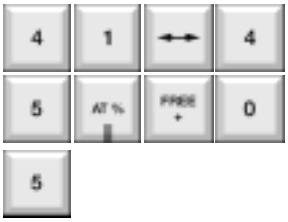
Notes

<1> <THRU > <5> <AT> <+> <3>

Circuits 1 à 5 : augmentation proportionnelle de 30% de leur intensité actuelle.

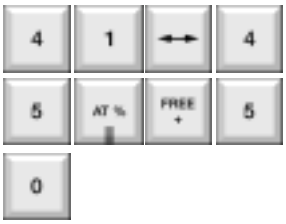
<1> <THRU > <5> <AT> <-> <7>

Circuits 1 à 5 : diminution proportionnelle de 70% de leur intensité actuelle.



<4><1> <THRU > <4><5> <AT> <+> <0><5>

Circuits 41 à 45 : augmentation proportionnelle de 5% de leur intensité actuelle quand la touche <at> est maintenue.



<4><1> <THRU > <4><5> <AT> <+> <5><0>

Circuits 41 à 45 : augmentation proportionnelle de 50% de leur intensité actuelle quand la touche <at> est maintenue.

<4><6> <THRU > <5><0> <AT> <-> <0><5>

Circuits 41 à 45 : diminution proportionnelle de 5% de leur intensité actuelle quand la touche <at> est maintenue.

<4><6> <THRU > <5><0> <AT> <-> <5><0>

Circuits 41 à 45 : diminution proportionnelle de 50% de leur intensité actuelle quand la touche <at> est maintenue.

Notes

Attribuer des intensités aux groupes préenregistrés

Une fois qu'un groupe est enregistré, son intensité peut être manipulée de la même manière qu'un circuit ou un groupe de circuits. Vous trouverez des informations complémentaires sur la création de groupes dans le prochain chapitre : *groups*.

exemples de frappes clavier

<GRP><1> <AT> <7> — Met le groupe 1 à 70%

<GRP><2> <AT> <7><.><3> — Met le groupe 2 à 73%

<GRP><3> <AT> <6><+5%> — Met le groupe 3 à 65% (VISION 10 & Phoenix 10, uniquement)

<GRP><4> <AT> <6><-5%> — Met le groupe 4 à 55% (VISION 10 & Phoenix 10, uniquement)

<GRP><5> <AT> <.><5> — Met le groupe 5 à 5%

<GRP><6> BELT — Met le groupe 6 à un niveau entre 1% et 100% (FF)

<GRP> <7> <THRU> <10> <AT> <4> Met le groupes 7, 8, 9 et 10 à 40%

<GRP><1> <+> <GRP><5> <+><.><6> Ajoute 6% aux niveaux actuels des groupes 1 et 5.

Vous devez utiliser la touche <grp> devant chaque numéro de groupe, sauf lors d'une commande <thru> (jusqu'à). Lorsque vous tapez <thru>, le système comprend automatiquement le second chiffre comme une entité (circuit, groupe, mémoire, chenillard, etc.) de même type que cette première entité. Lorsque vous créez un groupe à l'aide des touches <+> et <->, vous utiliserez la touche <grp> parce que le système considère toujours un chiffre comme étant un numéro de circuit, à moins qu'il soit précédé d'une instruction (telle que <grp> ou <mem>, etc

Notes

Attribuer des intensités aux mémoires préenregistrées

Les mémoires sont généralement restituées telles qu'elles ont été enregistrées, mais elles peuvent aussi être utilisées en blocs proportionnels pour constituer d'autres états lumineux.
Vous pouvez aussi sélectionner les circuits d'une mémoire existante et leur donner une intensité générale non proportionnelle ou vous pouvez donner une intensité proportionnelle à la mémoire elle-même, conservant ainsi l'équilibre de la mémoire, mais à un niveau général inférieur.

exemples de frappes clavier

<MEM1> <AT> <7> — Fait passer le contenu de la mémoire 1 à 70% des intensités enregistrées. Tout circuit enregistré à 100% dans la mémoire passe à 70%, tout circuit à 70% dans la mémoire passe à 49% et tout circuit à 40% dans la mémoire passe à 28%. L'équilibre de la mémoire est conservé de manière proportionnelle.

<MEM2> <ALL> <AT> <6> — Donne une intensité de 60% à tous les circuits de la mémoire 2, indépendamment de leurs niveaux enregistrés dans la mémoire. L'équilibre de la mémoire est ignoré puisque 60% est une valeur finie.

Pour plus de détails sur les mémoires, reportez-vous à la section *enregistrer et charger des mémoires*.

Lorsqu'un circuit se trouve être un appareil asservi ou un projecteur équipé d'un changeur de couleurs, ses paramètres peuvent être gérés dès qu'il est sélectionné au clavier circuit. Reportez-vous aux sections
CHANGEURS DE COULEUR et *GESTION DES ASSERVIS.*

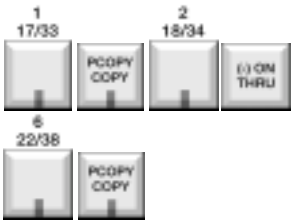
Copier des circuits et leur intensités dans d'autres champs

Une fois les circuits placés dans un registre de travail, il est facile de les copier, de les déplacer ou de les restituer dans un champs différent si nécessaire.

exemples de frappes clavier

<SUB1> <COPY> <SUB2> <COPY>
Copie le contenu du registre de travail 1 dans le registre de travail 2.

<ERASE> <ERASE> — Efface le contenu du registre de travail 1.
Le contenu du registre de travail 1 est passé dans le registre de travail 2.



<SUB1> <COPY> <SUB2> <THRU> <SUB6><COPY>
Copie le contenu du registre de travail 1 dans les registres de travail 2 à 5.

La fonction Copier peut s'employer de différentes manières pour de nombreuses fonctions. Vous trouverez sa description complète dans la section *Fonctions Copier et Couper*.

Notes

Étape suivante

Toutes ces manipulations de circuits et d'intensités servent pour les autres opérations que vous effectuerez sur les pupitres lumière équipés du logiciel ISIS®.

Une fois les circuits réglés, la prochaine étape logique est de les enregistrer comme une mémoire.

Le même type de manipulations servira pour créer des chenillards, des effets, des macros, ainsi que pour l'utilisation des asservis.

Les modes de sélection de circuits, <+>, <->, <thru>, <nxt>, <prv> servent aussi dans d'autres fonctions telles que le patch.

Par conséquent, il est important de bien connaître les outils des circuits pour optimiser la vitesse de programmation de l'ensemble du pupitre.

Une bonne connaissance de la disposition du(des) clavier(s) vous permettra d'augmenter votre vitesse de travail.

Utilitaire Circuits

Il peut être utile d'avoir une idée générale de la manière dont les circuits sont utilisés. En particulier lorsqu'il faudrait accrocher d'autres appareils alors que vous êtes un peu justes en circuits ou en gradateurs. L'utilitaire Circuits peut chercher les circuits libres ou utilisés ou rechercher l'utilisation d'un circuit particulier. Un circuit peut avoir servi dans un groupe mais n'avoir jamais été enregistré dans aucune mémoire. La recherche de circuits montre en détail les mémoires, groupes, effets, etc. qui utilisent un circuit donné.

Circuits disponibles

Les circuits disponibles constituent une simple liste montrant tous les circuits qui n'ont pas été utilisés dans des groupes, mémoires, chenillards, effets, boucles, macros ou registres. Cette liste offre un aperçu rapide des circuits disponibles.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}> Sélectionne le menu Circuits.

<F3 {INFO}> Sélectionne les Informations circuit.

<F1 {FREE}> Affiche la liste des circuits libres (inutilisés) qui sont patchés.

Notes

Circuits utilisés

Les circuits utilisés constituent une simple liste montrant tous les circuits qui ont déjà été utilisés dans des mémoires, chenillards ou effets. Cette liste offre un aperçu rapide sur l'utilisation des circuits et peut donc aider l'opérateur à gérer son implantation.

exemples de frappes clavier

<menu> <f3 {channels}>	Sélectionne le menu Circuits.
<F3 {INFO}>	Sélectionne les Informations circuit.
<F2 {USED}>	Affiche la liste des circuits utilisés.

Test circuits

Vous avez la possibilité de tester les circuits pour repérer une lampe ou un défaut. Tous les circuits utilisés ou une série de circuits flashent l'un après l'autre, en séquence ou manuellement, avec une intensité par défaut de 70%. Pendant ce test, qui peut durer aussi longtemps que nécessaire, les circuits sont en sortie directe, après le Grand Maître. Vous pouvez modifier l'intensité et la durée du flash.

exemples de frappes clavier

<TEST>	Entre le test circuits.
Ou	
<MENU> <F3 (CHANNEL)> <F4 (TEST)	
<F1 {start}>	Démarre le test séquentiel des circuits. Ils sont flashés individuellement à 70% pendant 1 seconde, l'un après l'autre.
<F2 {STOP}>	Stoppe la routine du test.
<F3 {PREV}>	Sélectionne et teste le circuit précédant celui où vous avez arrêté la séquence du test.
<F4 {NEXT}>	Sélectionne et teste le circuit suivant. En combinant ainsi les fonctions Next (suivant) et Previous (précédent), vous pouvez tester les circuits manuellement au lieu de suivre le rythme séquentiel. Next (prochain) et Last (dernier) activent le circuit sélectionné.
<F8 {EXIT}>	Arrête le test et le quitte.

Notes

	<TEST>	Entre le test circuits.
	<TAB>	Appelé sur le clavier alphanumérique, permet de placer le curseur sur la boîte “Delay” (délai). Entre le temps de retard pour le test séquentiel. Ce temps de délai par défaut est de 1 seconde. Il peut aller jusqu’à 10 secondes.
SHIFT ↑	<TAB>	Appelée sur le pupitre, la touche flèche place le curseur sur la boîte “Intensity” (intensité). Entre la nouvelle intensité de test à partir du clavier ou de la roue.
↓ …	<⇓> <⇓> <⇓> …	Utilise les touches flèche pour déplacer le curseur jusqu’au premier circuit choisi pour le test.
F1	<F1 {START}>	Démarre le test séquentiel de tous les circuits, en partant du premier circuit sélectionné. Les circuits flasheront l’un après l’autre à 70%, pendant 1 seconde.
F2	<F2 {STOP}>	Arrête la routine de test.
F3	<F3 {PREV}>	Sélectionne et teste le circuit précédant celui où vous avez arrêté la séquence du test.
F4	<F4 {NEXT}>	Sélectionne et teste le circuit suivant. En combinant ainsi les fonctions Next (suivant) et Previous (précédent), vous pouvez tester les circuits manuellement au lieu de suivre le rythme séquentiel. Next (prochain) et Last (dernier) activent le circuit sélectionné.
F8	<F8 {EXIT}>	Arrête le test et le quitte.

Recherche de circuit

La recherche de circuit vous permet de connaître l’utilisation d’un circuit donné en présentant la liste de tous les groupes, mémoires, chenillards, effets, dans lesquels ce circuit est présent, avec son intensité dans chaque mémoire. À la différence de la liste des circuits utilisés, celle-ci indique aussi les circuits présents dans les groupes et l’intensité du circuit dans les mémoires. Cette fonction est donc une manière très utile de retrouver des circuits perdus avec des intensités bizarres : peut-être qu’un circuit qui se retrouve à zéro a été contrôlé de manière proportionnelle et enregistré ainsi à une valeur inférieure à 10%, par exemple.

exemples de frappes clavier

<select channel>	Sélectionne le circuit à rechercher.
<CHTRACK>	Affiche l’état d’utilisation du circuit sélectionné (VISION 10 & Phoenix 10, uniquement).

Notes

Ou

<select channel> Sélectionne le circuit à rechercher.

<MENU><F3 {CHANNELS}> Sélectionne le menu Circuits.

<F3 {INFO}> Sélectionne le menu Information.

<F3 {CHANNEL TRACKING}>
Affiche le statut du circuit sélectionné.

Récapitulatif

La sélection de circuit et l'attribution d'intensités se fait par ENTRÉE DIRECTE À UN SEUL CHIFFRE.

Exemples:

<1> <AT> <5>	le circuit 1 à 50%
<2> <AT> <7> <.> <5>	le circuit 2 à 75%
<3> <AT> <4> <.> <3>	le circuit 3 à 43%
<4> <FF> or <4> <AT> <AT>	le circuit 4 à 100% (FF)
<5> <00> or <5> <AT> <0>	le circuit 5 à zéro (0%)
<6> <WHEEL>	le circuit 6 à une intensité, avec la roue. La touche AT est inutile avant d'utiliser la roue.
<chan. selection> <.> <5>	ajoute 5% aux intensités des circuits de la sélection en cours.
<chan. selection> <at> <+> <5>	ajoute, de manière proportionnelle, 50% aux intensités des circuits de la sélection en cours.

Pour attribuer des intensités à un circuit, vous pouvez émuler l'entrée directe par deux chiffres en maintenant la touche <at> :

<1> <at> <4> <2>	met le circuit 1 à 47%
<chan. selection> <at> <+> <0> <5>	ajoute, de manière proportionnelle, 5% aux intensités des circuits de la sélection en cours.
<chan. selection> <at> <+> <5> <0>	ajoute, de manière proportionnelle, 50% aux intensités des circuits de la sélection en cours.

Lists of channels are made by using <+>, <->, and <THRU> keys.

<RET>	Ramène le(s) circuit(s) sélectionné(s) au niveau précédent, sans modification.
<NXT>	Sélectionne le prochain numéro de circuit par ordre numérique.
<PRV>	Sélectionne le numéro de circuit précédent par ordre numérique (numéro de circuit en cours moins 1).
<CLEAR>	Supprime du clavier la sélection en cours.
<LAST>	Sélectionne de nouveau la dernière sélection de circuit.

Notes

<ERASE><ERASE>	Efface le contenu du registre actuellement sélectionné.
<GRP>	Signifie que le numéro qui suivra sera celui d'un groupe.
<MEM>	Signifie que le numéro qui suivra sera celui d'une mémoire.

Recommandations (fin du chapitre)

Lorsque vous éteignez le pupitre, il est important de quitter le logiciel avant extinction. En suivant la procédure d'extinction correcte, vous êtes sûr que tous les fichiers du répertoire de travail "données \ gestion" seront correctement mis à jour et sauvegardés. Ainsi, les fichiers système importants ne risquent pas d'être endommagés. Votre spectacle sera intégralement restitué la prochaine fois que vous allumerez votre console..

exemple de frappes clavier

	<menu>	Entre le menu.
	<f1 {file}>	Sélectionne le menu Fichier.
	<f8 {shutdown}>	Sélectionne la procédure d'extinction. "Ceci mettra fin à tous les services du Phoenix.
	Un message s'affiche.	**Etes-vous sûr ?"**
	<F8 {YES}>	Confirme l'extinction.

Tous les fichiers du répertoire données \ gestion sont correctement mis à jour, sauvegardés et fermés.

Notes

GROUPES

Notes

Introduction

Les groupes sont des sélections de circuits, définissables par l'utilisateur et lui offrant l'avantage de contrôler de nombreux circuits aussi facilement qu'un circuit isolé. Vous pouvez ainsi regrouper des ambiances par couleur, des types d'instruments ou des zones d'éclairage, par exemple, pour les modifier rapidement et facilement.

Une fois le groupe créé, il peut être appelé, vous pouvez lui donner une intensité ou le modifier par l'intermédiaire de deux, trois ou quatre appels de touches, au lieu d'entrer de longues listes de numéros de circuits.

Un groupe peut être utilisé à chaque fois qu'un simple circuit pourrait l'être :

Les groupes travaillent dans les champs suivants :
- Registres de travail 1 à 48
- Playback 1 (S & P)
- Playback 2 (S & P)
- Live
- Edit Mem

Les groupes servent aussi pour créer des chenillards et des effets.

Création de groupes

Les groupes sont des listes de circuits très pratiques, définies par l'utilisateur. Chaque spectacle peut comporter jusqu'à 999 groupes enregistrés.

exemple de frappes clavier
<1> <+> <3> <+> <5> <+> <7> <+> <9> <+> <1><1> <+> <1><3> <+> <1><5>
<F5{REC GRP}> <1> <F5{REC GRP}> ou <REC>
Crée le groupe numéro 1, composé par les circuits 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 et 15.

Toutes les combinaisons de circuits décrites dans la section *CONTROLE DES CIRCUITS* peuvent servir à sélectionner des circuits pour constituer des groupes. Il est aussi possible de créer et de modifier des groupes en utilisant le gestionnaire de groupes (décrit ci-dessous).

Éditer un groupe

Les groupes existants peuvent être édités pour leur donner un titre ou changer les circuits qui les composent.

exemple de frappes clavier
<1> <THRU > <1><5> <+>
<2><1><THRU > <3><5>
<F5{REC GRP}> <1>
<F5{REC GRP}> or <REC>
"Confirm override of destination"
<F5{REC GRP}> or <REC>

Change le groupe numéro 1. Il contient maintenant les circuits 1 à 15 et 21 à 35.

Pour sélectionner les circuits qui composeront un nouveau groupe, vous pouvez combiner tous les moyens de sélection décrits dans la section *CONTROLE DES CIRCUITS*.

Le gestionnaire de groupes permet également de créer et de modifier des groupes. (voir ci-dessous)

Notes

Nommer un groupe existant

Pour les identifier facilement dans le gestionnaire de groupes et les listes, les groupes peuvent recevoir un nom.

exemple de frappes clavier

<F1{GRP MNG}> <F3{TITLE}> <Group one, blue cyclorama> Place le titre “Groupe un, cyclorama bleu” sur le groupe 1. Ce titre apparaît dans la liste des groupes.

<F8{OK}> <F8{OK}>

(Pour sélectionner d’autres numéros de groupes, vous utiliserez les touches curseur pour dérouler l’écran jusqu’au numéro de groupe désiré).

Lorsque vous donnez un nom à des groupes et des mémoires, vous pouvez utiliser les touches flèche et la touche de retour pour déplacer le curseur et modifier le titre.

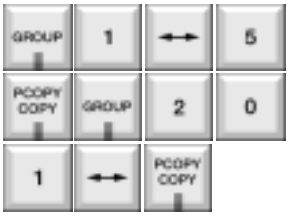
Copier des groupes

Vous pouvez copier des groupes existants et modifier les copies (voir ci-dessus). Le contenu et le titre du groupe sont copiés.

exemple de frappes clavier

<grp> <1> <copy> <grp> <1> <0> <0> <copy>

Copie le contenu et le titre du groupe 1 dans le groupe 100.



<grp> <1> <thru> <5> <copy> <grp> <2> <0> <1> <thru> <copy>

Copie le contenu et le titre des groupes 1 à 5 dans les groupes 201 à 205, dans l’ordre.

Afficher une liste de groupes

La liste des groupes, ainsi que d’autres listes comme la liste des mémoires et les bibliothèques de gestion des asservis, peut être affichée provisoirement, à tout moment et sur l’un des moniteurs. Dans les configurations comportant trois ou quatre moniteurs, ces listes peuvent être affichées en permanence grâce à la boîte de configuration Affichage.

exemple de frappes clavier

<mon#> <f5{lists}> Sélectionne le moniteur qui affichera la liste.

<F2{groups}> Affiche une liste de groupes existants, avec leurs numéros et leurs titres.

Pour revenir à l’affichage par défaut du moniteur :

exemple de frappes clavier

<mon#> <f1{default}> Retourne l’affichage par défaut sur le moniteur sélectionné (Sortie, sur le moniteur 2)

Notes

Pour afficher la liste des groupes en permanence, l'un des moniteurs doit être configuré à cet effet dans le menu.

exemple de frappes clavier

<menu> <f7{setup}> — Entre le menu Setup.

<f1 display config> — Entre la boîte de dialogue Configuration de l'affichage.

Boîte de dialogue Configuration

Une fois dans la boîte de dialogue Configuration de l'affichage, sélectionnez le moniteur 3 pour afficher la liste des groupes :

exemple de frappes clavier

8 x ⇓ — Appuyez huit fois sur la touche flèche descendante pour amener le curseur sur le champs CONTENU du moniteur 3.

<ENTER> — Affiche le menu déroulant Options.

9 x ⇓ <ENTER> — Appuyez neuf fois sur la touche flèche descendante pour sélectionner LISTE DES. Appuyez sur <enter> pour confirmer la sélection.

⇓ <ENTER> — Déplacez le curseur d'une place pour afficher le menu des Listes.

<ENTER> — GROUPES étant en première ligne du menu, inutile de descendre le curseur.

<F8 {ok}> — Une fois la sélection terminée, <f8 {ok}> effectue les sélections et quitte la boîte de dialogue.
En cas d'erreur ou d'incertitude, pressez <F7 {cancel}> pour quitter la boîte de dialogue sans rien modifier.

De nombreuses options du menu sont sélectionnées par des boîtes de dialogue de ce genre. Vous utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur à l'intérieur de la boîte et la touche <enter> pour faire des sélections. Les touches de fonction travaillent selon les fonctions indiquées au bas de chaque boîte de dialogue.
F7 sert toujours pour annuler (CANCEL) et F8 sert toujours pour OK.
Les autres fonctions varient selon les boîtes de dialogue.

Notes

Sélectionner des groupes existants et Attribuer des intensités

Toutes les méthodes pour sélectionner des circuits, décrites dans la section *gestion des circuits*, sont valables pour sélectionner des groupes :

exemple de frappes clavier

<GROUP><1> <AT> <7> Met le groupe 1 à 70%

<GROUP><1><AT><7><.><3>
Met le groupe 1 à 73%

<GROUP><1> <AT> <6><+5%>
Met le groupe 1 à 65%
(VISION 10 & Phoenix 10, uniquement)

<GROUP><1> <AT> <6><-5%>
Met le groupe 1 à 55%
(VISION 10 & Phoenix 10, uniquement)

<GROUP><1> <AT> <.><5>Met le groupe 1 à 5%

<GROUP><1> belt Met le groupe 1 à un niveau situé entre 1% et 100% (FF)

<GROUP><1> <FF> Met le groupe 1 à 100% (FF)
(VISION 10 & Phoenix 10, uniquement)

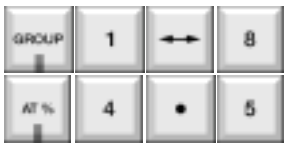
<GROUP><1> <AT> <FF> Met le groupe 1 à 100% (FF)
(Systèmes équipés d'un seul clavier)

<GROUP><1> <00> Met le groupe 1 à 00 (zéro)
(VISION 10 & Phoenix 10, uniquement)

<GROUP><1> <AT> <00> Met le groupe 1 à 00 (zéro)
(Systèmes équipés d'un seul clavier)

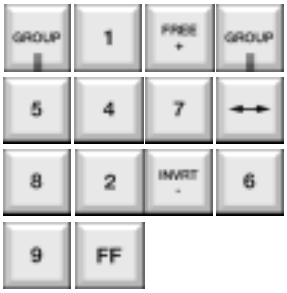
<RET> Ramène le(s) groupe(s) sélectionné(s) à l'intensité précédente, non modifiée.

<GROUP><1> <+> <GROUP><2><AT> <5>
Met le groupes 1 et 2 à 50%



<GROUP><1> <thru> <8><AT> <4><.><5>
Met le groupes 1 à 8, à 45%. <group> n'est pas nécessaire pour sélectionner le dernier numéro de groupe pendant une commande <thru> (jusqu'à).

Notes



<GROUP><1> <+> <GROUP><5><+> <4><7> <thru> <8><2> <-><6><9> <FF>

Met à 100% (FF) les groupes 1 et 5, avec les circuits 47 à 82, sauf le circuit 69.

Cette méthode pour attribuer une intensité s'appelle «entrée directe à chiffre simple» parce que les dizaines de pourcent sont entrées sous forme de chiffre simple. Ainsi, 50% est entré simplement avec le chiffre "5".
ISIS® peut émuler les systèmes à «entrée directe à deux chiffres» (50% est entré sous la forme «5 0», 47% est entré sous la forme «4 7» et non 4.7) en maintenant la touche <AT> tout en entrant l'intensité

exemples de frappes clavier

<group> <8> <at> <4> <7> Met le circuit 8 à 47%, lorsque la touche <at> est maintenue enfoncée pendant que vous appuyez sur les touches <4> et <7>.

Gestionnaire de groupes

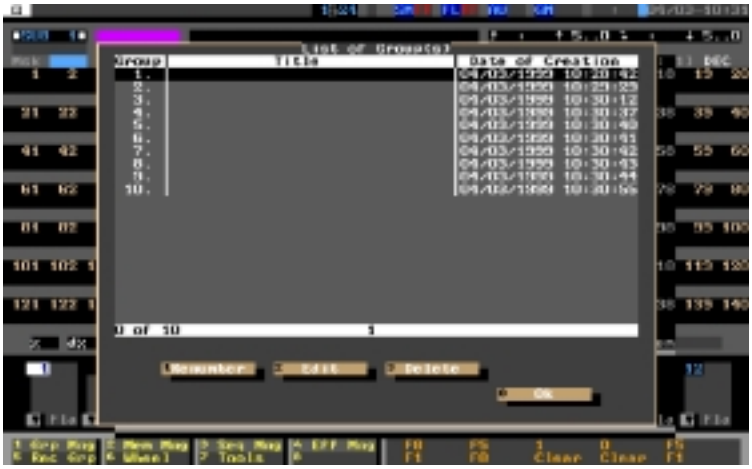
Dans le logiciel, il existe plusieurs " gestionnaires ". Ce sont des espaces pratiques pour manipuler des entités préenregistrées, comme les groupes. Dans le gestionnaire, les groupes peuvent être copiés, effacés, modifiés, vous pouvez leur donner des noms et un nouveau numéro. Vous pouvez aussi y récupérer les groupes supprimés, bien que cette opération s'effectue par le menu Outils.

exemple de frappes clavier

<F1{GRP MNG}> Affiche the gestionnaire de groupe.

Au départ, c'est la liste des groupes. Cependant, vous pouvez aller dans le gestionnaire de groupes pour y créer des groupes, les modifier, les copier, leur donner un titre.

Au total, le gestionnaire de groupes peut accueillir jusqu'à 999 groupes en même temps.

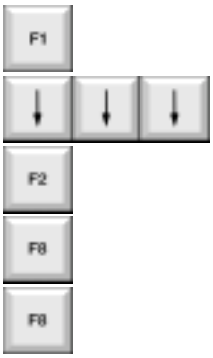


Écran Gestionnaire de Groupes

Notes

Donner un nom à un groupe dans le gestionnaire de groupes

Pour identifier plus facilement un groupe au sein d'une liste ou dans le gestionnaire, il peut être utile de lui donner un nom, comme " ambiance rouge ".

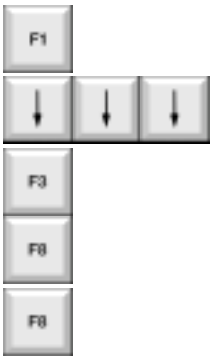


exemple de frappes clavier

<F1{GRP MGR}>	Affiche le gestionnaire de groupes.
⇓⇓⇓...	Pour sélectionner le groupe à nommer.
<F2 {edit}>	Sélectionne la fonction édition.
Type the title	Saisissez le titre.
<f8 {ok}>	Confirme le titre et quitte la fonction édition.
<f8 {ok}>	Quitte le gestionnaire de groupes. (Ne quittez pas le gestionnaire si vous devez encore nommer, copier, effacer, etc. d'autres groupes.)

Supprimer un groupe du gestionnaire de groupes

Les groupes inutilisés ou indésirables peuvent être supprimés pour faire de la place à de nouveaux groupes.



exemple de frappes clavier

<F1{GRP MNG}>	Affiche le gestionnaire de groupe.
⇓⇓⇓...	Pour sélectionner le groupe à supprimer.
<F3 {delete}>	Sélectionne la fonction effacer.
"Supprimer élément(s) Etes-vous sûr ? "	Avertit d'un effacement imminent.
<f8 {yes}>	Confirme la sélection.
<f8 {ok}>	Quitte le gestionnaire de groupes. (Ne quittez pas le gestionnaire si vous devez encore nommer, copier, effacer, etc. d'autres groupes.)

Notes

Supprimer une liste de groupes du gestionnaire de groupes

“ Initialisation partielle ” est une fonction qui vous permet d’effacer plusieurs groupes à la fois ou de les effacer tous en une seule fois.

exemple de frappes clavier

<F1{GRP MNG}>	Affiche le gestionnaire de groupes.
⇓⇓⇓	Pour sélectionner les groupes à supprimer. Sélectionne le premier groupe de la liste.
<enter> <enter> <enter>	Sélectionne les groupes suivants dans la liste.
<F3 {delete}>	Sélectionne la fonction effacer.
“Supprimer élément(s) Etes-vous sûr ? ”	Avertit d’un effacement imminent.
<f8 {yes}>	Confirme la sélection
<f8 {ok}>	Quitte le gestionnaire de groupes. (Ne quittez pas le gestionnaire si vous devez encore nommer, copier, effacer, etc. d’autres groupes.)

Pour supprimer tous les groupes, vous pouvez procéder à une initialisation partielle. Une initialisation complète efface tout mais l’initialisation partielle vous permet de sélectionner les éléments à supprimer.

exemple de frappes clavier

<MENU> <SHOW INIT>	Pour sélectionner <show init> (initialisation spectacle), utilisez le clavier alphanumérique ou les touches flèche et <enter>.
<ENTER>	Affiche le menu déroulant Démarrage à froid.
⇑… <ENTER> ⇑ Pour sélectionner “ Défini par l’utilisateur ”	Sélectionnez “Défini par l’utilisateur”
⇓.... <ENTER> pour sélectionner “Groupes”	Sélectionner “Groupes” en cochant la boîte.
<F8 {OK}>	Confirme la sélection et procède à l’initialisation partielle

Notes

Écran Initialisation Spectacle

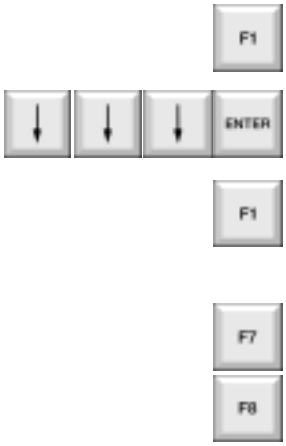
Note :

- L'initialisation partielle efface tous les éléments sélectionnés dans les cases de pointage.
- Cette méthode permet d'effacer simultanément des éléments différents.
- Attention à bien pointer les cases concernées parce que les groupes et mémoires supprimés de cette manière NE TOMBENT PAS dans les listes des éléments récupérables.

Renuméroter les groupes dans le gestionnaire de groupes

Lorsque vous avez effacé plusieurs groupes ou que les groupes que vous avez créés ne sont pas dans l'ordre numérique, vous pouvez les renuméroter pour que votre liste soit plus lisible.

exemple de frappes clavier



<F1{GRP MNG}>	Affiche le gestionnaire de groupes.
⇓⇓⇓ <ENTER>	Pour sélectionner le(s) groupe(s) à renuméroter.
<F1(RENUMBER)>	Affiche la boîte de dialogue Renumérotation.
"Target"	Entre le nouveau numéro de groupe ou le premier numéro de la liste.
"Delta"	Entre une valeur delta si nécessaire (*).
<F7 {CANCEL}>	Annule la renumérotation.
OU	
<F8 {OK}>	Confirme la renumérotation et quitte la boîte de dialogue. Si les nouveaux numéros correspondent à des groupes existants, un signal d'avertissement vous le signale et l'opération est annulée.

(*) **DELTA**

Delta permet d'introduire un décalage entre les nouveaux numéros de circuits, de groupes et de mémoires. Sa valeur par défaut est 1 ce qui signifie que, entre le nouveau numéro et le premier numéro précédent qui est sélectionné, l'incrément sera de un. Si la valeur delta est modifiée, les nouveaux numéros seront incrémentés de la valeur fixée en delta. Donc, si l'incrément delta est 2, les nouveaux numéros sauteront tous les numéros pairs (ou impairs) selon la sélection. Si l'incrément delta est 10, les nouveaux numéros incrémenteront par dix.

Notes

Récupérer des groupes

Si vous avez supprimé ou modifié un groupe, vous pouvez récupérer sa version originale dans le menu Outils. Si le même groupe a été modifié plus d'une fois, il apparaît sur la liste des éléments récupérables autant de fois qu'il a été supprimé. L'effacement le plus récent (ou écrasement par réécriture, à la suite d'une modification) se trouve toujours en tête de la liste des éléments récupérables. Les dates et heures d'effacement sont également affichés, si bien que si vous devez récupérer la version effacée hier à l'heure du déjeuner, vous la retrouverez facilement dans la liste. Attention, les groupes effacés à la suite d'une routine d'initialisation ne pourront pas être récupérés.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F5 {TOOLS}>	Entre le menu Outils.
<F2 {RECOVER}> <F1 {GROUPS}>	Entre la boîte de dialogue Groupes.
⇓⇓⇓ <ENTER>	Sélectionne le(s) groupe(s) à récupérer.
<F1 {RECOVER}>	Sélectionne la fonction Récupération.
"Header # already exists.Overwrite?"	Vous prévient que le(s) groupe(s) sélectionné(s) existe(nt) et sera(seront) remplacé(s) par le(s) groupe(s) récupéré(s).
<F1 {CANCEL}> ou	Annule la procédure de récupération.
<F2 {ALL}> ou	Autorise la récupération de tous les groupes sélectionnés.
<F7 {NO}> ou	Empêche la récupération du groupe pendant l'avertissement.
<F8 {YES}>	Confirme la récupération du groupe pendant l'avertissement.
<F8 {OK}>	Quitte l'utilitaire Récupération de groupe Si le(s) groupe(s) n'existe(nt) pas, l'avertissement et ses options ne s'affichent pas et le(s) groupe(s) est récupéré aussitôt.

Notes

Récapitulatif :

Enregistrer un groupe :

- Sélectionnez le(s) circuit(s)
- Appuyez sur <F5 {REC GRP}>
- Entrez le numéro de groupe désiré
- Appuyez de nouveau sur <F5 {REC GRP}>

Donner un nom à un groupe :

- Appuyez sur <F1 {GRP MNG}>
- Utilisez les touches flèche pour sélectionner le groupe
- Appuyez sur <F2 {EDIT}>
- Entrez le nom de groupe au clavier
- Appuyez sur <F8 {OK}>

Travailler avec des groupes :

- Appuyez sur <GRP>, puis entrez le numéro de groupe désiré
- Pour attribuer des intensités, vous procéderez comme pour les listes de circuits individuels.

<GRP> <1> <AT> <5>	circuit 1 à 50%
<GRP> <2> <AT> <7> <.> <5>	circuit 2 à 75%
<GRP> <3> <AT> <4> <.> <3>	circuit 3 à 43%
<GRP> <4> <FF> ou <GRP> <4.> <AT> <AT>	circuit 4 à full (100%)
<GRP> <5> <00> ou <GRP> <5> <AT> <0>	circuit 5 à zéro (0%)
<GRP> <6> <BELT>	circuit 6 à l'intensité désirée La touche <AT> est inutile avant d'utiliser la roue.

Notes

Recommandations (fin du chapitre)

Lorsque vous éteignez le pupitre, il est important de quitter le logiciel avant extinction. En suivant la procédure d'extinction correcte, vous êtes sûr que tous les fichiers du répertoire de travail "données \ gestion" seront correctement mis à jour et sauvegardés. Ainsi, les fichiers système importants ne risquent pas d'être endommagés. Votre spectacle sera intégralement restitué la prochaine fois que vous allumerez votre console.

exemple de frappes clavier

	<menu>	Entre le menu.
	<f1 {file}>	Sélectionne le menu Fichier.
	<f8 {shutdown}>	Sélectionne la procédure d'extinction. "Ceci mettra fin à tous les services Phoenix.

Un message d'avertissement s'affiche :**"Etes-vous sûr ?"**

	<F8 {YES}>	Confirme l'extinction.

Tous les fichiers du répertoire données \ gestion sont correctement mis à jour, sauvegardés et fermés.

ENREGISTRER
ET
CHARGER DES MÉMOIRES

Notes

Notes

Introduction

Une mémoire est un état lumineux, enregistré de manière permanente dans la mémoire du système et qui peut être restituée chaque fois que c'est nécessaire. Une mémoire peut être constituée par un noir ou par une seule intensité, elle peut aussi comporter des changeurs de couleur et des appareils asservis.

Ce chapitre décrit la manière d'enregistrer des mémoires appelées parfois états des effets, afin de pouvoir les rappeler et les arranger comme vous le souhaitez. Les chapitres suivants, *REGISTRES DE TRAVAIL ET BANQUES* et *RESTITUTIONS ET GESTIONNAIRE DE SÉQUENCES* décrit toutes les manières d'utiliser le Phoenix ou le VISION 10 pour restituer les mémoires et les intégrer dans la conduite.

Le clavier mémoire travaille dans le champ de travail sélectionné. Si le registre de travail 1 est sélectionné, les mémoires seront créées dans le registre de travail 1. Lorsque Stage 1 est sélectionné, les mémoires seront créées dans ce registre, et ainsi de suite.

Pour enregistrer les mémoires, il existe deux méthodes de base. La première, qui utilise la commande <REC>, enregistre l'ensemble des informations contenues dans le registre de travail sélectionné, quelle que soit la position de son potentiomètre, du potentiomètre de général, du noir sec ou quel que soit le contenu du registre Live. La seconde méthode, qui utilise la commande <SUM>, enregistre les intensités et les paramètres en sortie du pupitre, à part les informations qui seraient contenues dans un registre en mode prioritaire (bypass).

- Pour enregistrer une mémoire "live", vous devez travailler dans un registre dont le potentiomètre est levé, dans le registre de transfert de restitution, dans le registre "Live" ou en appelant <SUM> au lieu de <REC>.
- Pour enregistrer une mémoire en aveugle ("blind"), vous devez travailler dans un registre dont le potentiomètre est à zéro, dans le registe de Préparation (Preset) du registre de restitution, le côté Stage d'un registre de transfert dont le potentiomètre est à zéro ou dans "Edit Memory" (éditeur de mémoires), en appelant <REC>. Puisque cette fonction enregistre toutes les informations du registre, elle est aussi employée pour enregistrer boucles, banques, chenillards, effets, bibliothèques d'asservis, etc.

Les mémoires peuvent être enregistrées dans les registres suivants :
Registres de travail 1 à 48
Transfert (Playback 1) (S & P)
Live
Éditeur de mémoires (Edit Mem)
Le contenu des mémoires peut aussi être inclus dans des groupes, des boucles, des chenillards et des effets.

Phoenix 2 et 5 ont un seul clavier circuits/mémoires.
La touche <MEM> doit être appuyée avant les numéros de mémoires.

Notes

Créer des mémoires

Les mémoires – enregistrement d'états lumineux différents – forment la base d'un éclairage de spectacle. Une fois les mémoires créées, vous pouvez les modifier ou les restituer dans n'importe quel ordre, par la méthode que vous préférez. Pour enregistrer des mémoires, l'option protection de mémoire doit être désactivée.

Exemple de frappes clavier

<MENU> <F7 {SETUP}> Affiche la boîte de dialogue protection de mémoire.

<F4 {MEM PROTECT}>

Note :

La croix active la protection de mémoire, c'est-à-dire qu'aucune mémoire ne peut être enregistrée. Si la case est vide la protection de mémoire est désactivée, autorisant l'enregistrement de mémoires. Si la protection de mémoire est activée, un symbole en forme de clé rouge clignote sur le moniteur 1. Le mot de passe est facultatif.

Écran protection de mémoire

En l'absence de mot de passe, vous activerez/désactiverez la protection de mémoire en cochant ou non la case. Si un mot de passe est nécessaire, vous pouvez choisir une combinaison de lettres et de chiffres allant jusqu'à 10 caractères. Le mot de passe est sensible au type de case sensitive, alors si les mémoires sont protégées par un mot en majuscules, le même mot en minuscules ne pourra libérer les mémoires.

Pour entrer un mot de passe, entrez ce mot avant de changer le statut de la protection de mémoire. Pour changer de nouveau de statut, le mot de passe doit être entré avant de cocher ou non la case de protection.

Si un mot de passe est actif et qu'il doit être désactivé pour une raison quelconque, vous pouvez utiliser la combinaison "ADBADB" (en majuscules et sans espace) comme une sorte de clé universelle.

Dans tout le logiciel vous trouverez des boîtes de dialogue qui utilisent la méthode de la case à cocher pour effectuer des choix dans les fonctions basculables.

Notes

Enregistrer le contenu d'un champ de travail

Pour la plupart des enregistrements de mémoire vous utiliserez la fonction <REC> qui permet d'enregistrer toutes les informations du champ de travail sélectionné, quelle que soit la position de son potentiomètre, celle du général ou du noir sec. Si vous avez travaillé dans un seul champ, en "live", - son potentiomètre étant monté à 100 - le contenu du champ de travail et la sortie du pupitre seront identiques. Dans ce cas particulier, vous pouvez utiliser indifféremment les fonctions <REC> ou <SUM> ; mais il serait préférable que vous preniez l'habitude d'utiliser chaque fonction de manière spécifique pour être sûr de les employer à bon escient quand ce sera nécessaire.

exemple de frappes clavier

<SUB1> <channel list> <MEM1> <REC>

Enregistre le contenu du registre de travail 1 en tant que mémoire 1.

<SUB2> <channel list> <MEM4> <REC>

Enregistre le contenu du registre de travail 2 en tant que mémoire 4.

<SUB3> <channel list><MEM972> <REC>

Enregistre le contenu du registre de travail 3 en tant que mémoire 972.

<SUB4> <channel list> <MEM0.1> <REC>

Enregistre le contenu du registre de travail 4 en tant que mémoire 0.1

OU

<MEM.1> <REC>

<SUB5> <channel list> <MEM999.9> <REC>

Enregistre le contenu du registre de travail 5 en tant que mémoire 999.9

Vous pouvez utiliser les chiffres entre 0.1 et 999.9, la liste de mémoires pouvant accepter jusqu'à 1 000 mémoires.

Enregistrer l'état en sortie de pupitre

La fonction <SUM> enregistre la sortie du pupitre, à l'exception des informations contenues dans les registres en mode prioritaire (by pass). (Voir les modes *SUBMASTER*).
C'est une manière facile d'enregistrer une " photo " de la configuration en sortie, c'est-à-dire que vous enregistrez ce que vous voyez. Cette méthode est utilisée lorsqu'une mémoire résulte de la combinaison d'informations issues de plusieurs champs de travail.

Notes

exemple de frappes clavier

<MEM6> <SUM>

Enregistre l'état en sortie de pupitre comme mémoire 6, à l'exception de toutes les données qui se trouvent dans les registres en mode prioritaire (by pass). La mémoire 6 se trouve maintenant dans la liste de mémoires mais elle n'apparaîtra dans aucun champs de travail tant qu'elle n'aura pas été chargée.
Reportez-vous à la section ci-dessous.

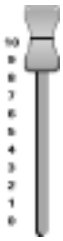
<SUB1 fader> up70% <SUB2> fader up 80%
<SUB3 fader> up 35% <SUB4> fader up FF

En imaginant que les autres champs ne sont pas actifs, cette opération enregistre la sortie proportionnelle des registres de travail 1 à 4 comme étant la mémoire 7.
La mémoire 7 se trouve maintenant dans la liste de mémoires mais elle n'apparaîtra dans aucun champs de travail tant qu'elle n'aura pas été chargée.
Reportez-vous à la section ci-dessous.

La fonction <SUM> enregistre la sortie de tous les registres de travail, registres de transfert, mode Live et entrées DMX, à l'exception des informations contenues dans les registres en mode prioritaire.

Enregistrer le contenu et l'état de plusieurs registres de travail en sortie de pupitre

La fonction <SUM> prend une " photo " de l'état en sortie du pupitre, issus des divers registres scène et de travail (à l'exception des informations contenues dans les registres en mode prioritaire). <SUM> capture également les valeurs de sortie des chenillards et des effets en cours.



exemple de frappes clavier

<pot. SUB1 > à FF <pot. SUB2 > à FF <pot. SUB3 > à FF <pot. SUB4 > à FF
<MEM8> <SUM>

En imaginant que les autres registres ne sont pas actifs, cette opération enregistre le contenu et l'état en sortie des registres 1 à 4 comme étant la mémoire 8. La mémoire 8 se trouve maintenant dans la liste de mémoires mais elle n'apparaîtra dans aucun registre de travail tant qu'elle n'aura pas été chargée. Reportez-vous à la section " Charger les mémoires " ci-dessous.

Créer une mémoire par copie

La fonction Copier sert à copier et à déplacer des éléments dans des sections différentes du pupitre. Si vous copiez vers un registre de travail le contenu de plusieurs registres, vous pouvez enregistrer cette nouvelle combinaison comme une nouvelle mémoire ou la copier directement dans une mémoire de la liste de mémoires, plutôt que de la charger simplement dans un registre de travail.

Notes

exemple de frappes clavier
<SUB7> <channel manipulations> <COPY> <MEM4> <COPY> Copie le contenu du registre 7 dans la mémoire 4. La mémoire 4 fait maintenant partie de la liste de mémoires, mais elle n'est pas chargée.

<SUB8> <COPY> <MEM14> <COPY>
Copie le contenu du registre de travail 8 (à condition que ce ne soit pas un chenillard ou un effet) dans la mémoire 14. Le contenu du registre 8 n'est pas mis à jour en tant que mémoire 14, mais la mémoire 14 existe dans la liste des mémoires et peut être chargée dans tout registre de travail à la demande.

Enregistrer le contenu de plusieurs registres en aveugle, en utilisant la fonction Copier

La fonction Copier sert à copier et à déplacer des éléments dans des sections différentes du pupitre. Si vous copiez vers un registre de travail le contenu de plusieurs registres, vous pouvez enregistrer cette nouvelle combinaison comme une nouvelle mémoire.

exemple de frappes clavier
<SUB1> <THRU> <SUB15> <COPY> <SUB16> <COPY> <MEM9> <REC>
Copie le contenu des registres de travail 1 à 15 dans le registre 16, puis enregistre le contenu du registre 16 comme étant la mémoire 9 (il suffit de monter le potentiomètre du registre 16 pour voir son contenu sur scène).

<SUB1> <THRU> <SUB16> <COPY> <MEM9.5> <COPY>
Copie le contenu des registres de travail 1 à 16 dans la mémoire 9.5, qui se trouve dans la liste des mémoires mais, pour l'instant, elle n'est chargée dans aucun registre de travail.

COPY est un outil très souple et utile, qui peut se combiner avec de nombreuses autres fonctions. Pour une description plus complète, voyez la section *FONCTIONS COPIER ET COLLER*

Enregistrer l'entrée DMX comme une mémoire

Vous pouvez connecter un autre pupitre lumière DMX à l'entrée DMX d'un *Phoenix* ou d'un VISION 10.
Pour une description plus complète des connexions, voyez les sections *PATCH* et *PÉRIPHÉRIQUES*.

Notes

La sortie de ce pupitre est alimentée à l'entrée du *Phoenix* ou du VISION 10 par le patch d'entrée DMX. Tous les états lumineux créés ou stockés sur le pupitre " externe " peuvent être enregistrés comme des mémoires sur le Phoenix ou le VISION 10, ou combinés avec les effets des registres de travail, registres de transfert ou Live, du pupitre principal. Cette méthode permet d'amener sur le *Phoenix* / VISION 10, un spectacle venant du pupitre externe, à condition que ce spectacle ne soit pas enregistré dans un format compatible ASCII. Vous pouvez aussi capturer l'état en sortie d'un pupitre sophistiqué pour asservis. Comme le patch d'entrée DMX de ISIS® permet de patcher les appareils asservis, vous disposez de possibilités supplémentaires pour modifier les mémoires ainsi créées en utilisant les fonctions de gestion des asservis plutôt que d'utiliser un circuit pour chaque paramètre.

Enregistrer l'entrée DMX en aveugle

L'entrée DMX BLIND (en aveugle) équivaut aux valeurs DMX entrant dans le Phoenix ou le VISION 10, en amont de l'entrée DMX du potentiomètre virtuel. Par conséquent, ce potentiomètre n'est pas pris en compte. S'il est à zéro, les valeurs DMX en entrée sont enregistrées.

exemple de frappes clavier

<MENU> <F5 {TOOLS}>	Entre le menu Outils.
<F3 {RECORD DMXIN}>	Sélectionne the menu Enregistrer entrée DMX.
<F1 {BLIND}>	Sélectionne " en aveugle " (blind), en amont du potentiomètre DMX virtuel. Une " photo " des valeurs d'entrée DMX est chargée automatiquement dans le registre de travail sélectionné.
<MEM28> <REC>	Enregistre le nouveau contenu comme la mémoire 28.

Enregistrer l'entrée DMX " Live "

L'entrée DMX " LIVE " correspond aux valeurs DMX arrivant dans le Phoenix ou le VISION 10, en amont du potentiomètre virtuel d'entrée DMX. Le potentiomètre sera donc pris en compte s'il est à 50% et les valeurs d'entrée DMX sont enregistrées à 50% de leur valeur en sortie de la source.

exemple de frappes clavier

<MENU> <F5 {TOOLS}>	Entre le menu Outils.
<F3 {RECORD DMXIN}>	Sélectionne le menu Enregistrer entrée DMX.
<F2 {LIVE}>	Sélectionne «live» (en aval du potentiomètre DMX virtuel). Une " photo " des valeurs d'entrée DMX soumises à la valeur du potentiomètre d'entrée DMX est chargée automatiquement dans le champs de travail sélectionné.
<MEM29> <REC>	Enregistre le nouveau contenu comme la mémoire 29.

Notes

Si aucune valeur d'entrée DMX ne s'affiche, vous devez peut-être configurer le niveau d'entrée DMX et l'activer dans la boîte de dialogue Configuration du bureau.

exemple de frappes clavier

<MENU> <F7 {SETUP}>	Entre le menu Configuration.
<F3 {GENERAL}>	Affiche la boîte de dialogue Configuration générale.

boîte de dialogue Configuration générale

exemple de frappes clavier

<ENTER>	Utilisez la touche <ENTER> pour activer/désactiver l'entrée DMX.
⇓ ruban	Placez le curseur sur la case " niveau " et utilisez la roue (ou le ruban) pour fixer le niveau d'entrée DMX.

Enregistrer l'entrée DMX en mode Live sans passer par un registre

À chaque fois qu'il y a une entrée DMX, les valeurs sont envoyées directement en sortie. Elles apparaissent à la fois sur l'écran de sortie et l'écran de sortie DMX. Ces valeurs étant présentes, il est possible de les enregistrer sous forme de mémoire sans passer par un registres de travail ou un registre de restitution avec la fonction <SUM>, tout simplement. Cependant, <sum> enregistrant l'état complet qui est en sortie du pupitre, ces valeurs d'entrée DMX seront mélangées aux circuits des autres registres de travail qui font partie de l'effet en place. S'il n'y a pas d'autre registre de travail actif, cette méthode enregistre fidèlement l'entrée DMX.

exemple de frappes clavier

<enable DMX input>	Les valeurs des entrées DMX s'affichent sur l'écran de sortie, désignées par "IN" écrit en noir.
<MEM87> <SUM>	Enregistre l'état en sortie du pupitre comme la mémoire 87. S'il n'y a pas de registre de travail actif, cette mémoire correspond à l'entrée DMX en aval du potentiomètre d'entrée DMX virtuel.

Charger les mémoires

Lorsqu'une mémoire a été créée dans un registre en utilisant <REC>, elle reste dans ce registre jusqu'à ce que son contenu soit effacé. Ensuite, la mémoire continue d'exister dans la liste des mémoires, avec celles qui ont été créées en utilisant <SUM>. Elle peut donc être chargée à tout moment, dans le registre de travail de votre choix. La mémoire peut être rappelée dans les registres de travail, manuellement ou automatiquement ; dans les registres de restitution, elle peut faire partie d'une séquence de mémoires.

Notes

Chargement d'une mémoire dans un registre de travail

Toute mémoire peut être chargée dans un registre de travail pour y être restituée. Selon le registre choisi, son mode et la position de son potentiomètre, cette mémoire sera visible sur scène ou non.

exemple de frappes clavier

<SUB1> <MEM1> <LOAD> Charge la mémoire 1 (que vous avez préalablement enregistrée) dans le registre 1. Montez son potentiomètre pour voir la mémoire sur scène.

<S1> <MEM2> <LOAD> Charge la mémoire 2 (que vous avez préalablement enregistrée) dans le registre de transfert côté Stage 1. Si les deux potentiomètres de transfert sont à la même extrémité de leur trajet, la mémoire apparaîtra sur scène à 100%.

<P1> <MEM3> <LOAD> Charge la mémoire 3 (que vous avez préalablement enregistrée) dans le registre de transfert côté Préparation 1. Pour faire apparaître la mémoire, vous pouvez déplacer les potentiomètres à la main ou presser la touche <GO>. Vous trouverez la description complète de ces fonctions dans la section *REGISTRES DE TRANSFERT ET GESTIONNAIRE DE SÉQUENCE *.

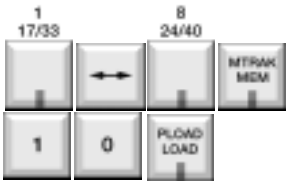
<LIVE> <MEM4> <LOAD> Charge la mémoire 4 (que vous avez préalablement enregistrée) dans le registre Live et capture tous les circuits.

RECOMMANDATIONS ! Ces opérations risquent de rendre visibles au même instant un grand nombre de circuits !

La section *LIVE* vous fournira tous les détails sur le mode Live, la capture et la libération des circuits.

Chargement d'une mémoire dans plusieurs registres de travail

Lorsque plusieurs registres de travail sont sélectionnés en même temps, ils seront tous chargés avec des contenus identiques. Vous pouvez sélectionner simultanément plusieurs registres de travail en utilisant les touches <+>, <->, et <THRU> pour composer une liste, mais vous ne pouvez sélectionner qu'un registre de restitution à la fois.



exemple de frappes clavier

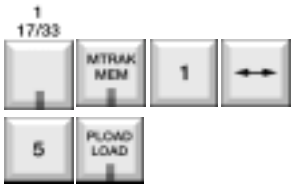
<SUB1> <THRU> <SUB8> <MEM10> <LOAD>

Charge la mémoire 10 (que vous avez préalablement enregistrée) dans les registres de travail 1 à 8, c'est-à-dire que ces 8 registres de travail contiendront les mêmes informations.

Chargement de plusieurs mémoires dans un ou plusieurs registres de travail

Le clavier, avec les touches <+>, <->, et <THRU>, vous permet de combiner les numéros de mémoires pour former une liste de mémoires. Une fois que la liste est établie, elle peut être chargée dans toute combinaison de registres, individuellement ou en liste. Vous ne pouvez pas sélectionner des registres de restitution et des registres de travail en même temps. Le registre Live est également un registre exclusif. Lorsque plusieurs mémoires sont chargées simultanément, tous les circuits qui sont chargés dans plus d'une mémoire seront chargés à leurs valeurs les plus élevées. Les temps et les paramètres sont chargés à partir de la première mémoire de la liste, sans aucun titre de mémoire.

Notes

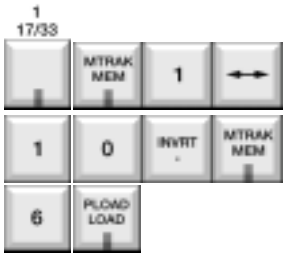


exemple de frappes clavier
<SUB1> <MEM1> <THRU> <MEM5> <LOAD>

Charge les mémoires 1 à 5 (que vous avez préalablement enregistrées) dans le registre 1. Le contenu des mémoires se combine sur la base de la priorité au niveau le plus élevé. Lorsqu'un circuit apparaît dans plusieurs mémoires, il sera chargé à son niveau le plus élevé dans la série des mémoires sélectionnées.

<SUB1><THRU><SUB8><MEM><1><7><THRU><MEM24><LOAD>

Charge les mémoires 17 à 24 (que vous avez préalablement enregistrées) dans les registres 1 à 8. Le contenu des mémoires se combine sur la base de la priorité au niveau le plus élevé. Lorsqu'un circuit apparaît dans plusieurs mémoires, il sera chargé à son niveau le plus élevé dans la série des mémoires sélectionnées. Dans cet exemple, tous les registres finissent avec le même contenu.

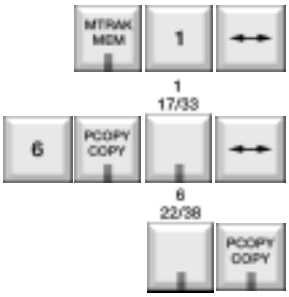


<SUB1><MEM1><THRU><MEM10> <-> <MEM6><LOAD>

Charge les mémoires 1 à 10, sauf la mémoire 6 (que vous avez préalablement enregistrées), dans le registre 1. Le contenu des mémoires se combine sur la base de la priorité au niveau le plus élevé. Lorsqu'un circuit apparaît dans plusieurs mémoires, il sera chargé au niveau le plus élevé avec lequel il est enregistré dans les mémoires sélectionnées.

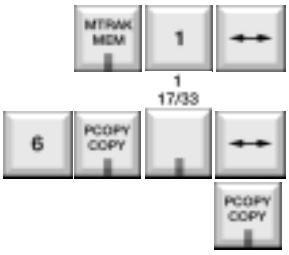
Charger une liste de mémoires dans une liste de registres de travail

Le chargement des listes de mémoires s'appelle parfois "gang loading" ou chargement par groupes. Sur *Phoenix* et VISION 10, ce mode de chargement s'effectue avec la fonction Copier ou en chargeant une banque pré-enregistrée. Lorsque vous utilisez la fonction Copier, la liste des mémoires peut être copiée dans tous les registres de travail sélectionnés ou bien elle peut elle peut servir au chargement par groupes proprement dit.



exemple de frappes clavier
<MEM1><THRU><MEM6><COPY><SUB1><THRU><SUB6><COPY>

Charge les mémoires 1 à 6 (que vous avez préalablement enregistrées) dans les registres 1 à 6. Le contenu des mémoires se combine sur la base de la priorité au niveau le plus élevé. Lorsqu'un circuit apparaît dans plusieurs mémoires, il sera chargé à son niveau le plus élevé dans la série des mémoires sélectionnées. Dans cet exemple, tous les registres finissent avec le même contenu.



<MEM1> <THRU> <MEM6><COPY> <SUB1> <THRU><COPY>

Charge les mémoires 1 à 6 (que vous avez préalablement enregistrées) dans les registres 1 à 6 : c'est-à-dire que les mémoires sont chargées l'une après l'autre dans les registres successifs, dans un effet de chargement par groupes de mémoires ("gang load").

Notes

Note : Le fait de charger des mémoires dans un registre de travail remplace les informations qu'il renfermait précédemment.

Combiner une mémoire avec les informations contenues dans d'autres registres de travail

Mémoires, circuits et groupes peuvent se combiner pour créer de nouveaux états lumineux.
Ils peuvent être saisis avec une intensité définitive ou, dans le cas des mémoires et des sélections de circuits provenant de mémoires, sur un mode proportionnel à leurs niveaux enregistrés.

exemple de frappes clavier

<Channels list> <+> <MEM1> <FF> Ajoute la mémoire 1 au contenu existant. Si <LOAD> est utilisé, la liste de circuits est remplacée par la mémoire.
En utilisant la syntaxe "+ memory" la mémoire est combinée à la liste de circuits existante.

<Channels list> <+> <MEM2> <AT> <5>
Ajoute la mémoire 2, sur un mode proportionnel, à 50% de ses intensités.

<Channels list> <+> <MEM3> belt Ajoute la mémoire 3 à l'ensemble des contenus, au niveau choisi.
La proportionalité des niveaux d'intensité est maintenue au sein de la mémoire.

<Channels list> <+> <groups list> <+> <MEM4> belt
Ajoute la mémoire 4 à l'ensemble des contenus, au niveau choisi.

Cette méthode pour attribuer les intensités s'appelle «entrée directe par un seul chiffre» parce que les dizaines de pourcent sont entrées comme un seul chiffre, ainsi, 50% est juste entré comme le chiffre 5.
ISIS® peut émuler les systèmes à «entrée directe à deux chiffres» (50% est entré sous la forme «5 0», 47% est entré sous la forme «4 7» et non 4.7). Pour cela, maintenez la touche <AT> tout en entrant l'intensité.

exemples de frappes clavier

<MEM8> <AT> <4> <7> Met la mémoire 8 à 47%, si la touche <AT> est maintenue pendant que vous appuyez sur les touches <4> et <7>.

Une sélection de circuits provenant de mémoires existantes peut être chargée dans un registre de travail SANS qu'elle remplace un contenu déjà présent. De cette manière, certains circuits provenant d'une mémoire peuvent être ajoutés, avec leurs intensités, aux informations présentes dans le registre de travail sélectionné.

Notes

exemples de frappes clavier

<SUB12>	Sélectionne le registre 12, qui comprend déjà des circuits avec des intensités.
<6><1> <THRU> <7> <0>	Sélectionne les circuits 61 à 70.
<PLOAD> <MEM747>	Sélectionne la fonction CHARGEMENT PARTIEL.
<PLOAD>	Ajoute les intensités qu'ont les circuits 61 à 70 dans la mémoire 747, aux informations présentes dans le registre 12.

Modifier les mémoires

Quand une mémoire est chargée dans un champ de travail, vous pouvez la modifier en changeant ses intensités, ses temps, ses paramètres, etc.

Le numéro d'une mémoire modifiée clignote sur le moniteur (et sur les LED d'affichages sur le VISION 10) pour avertir qu'un changement a été effectué.

L'opérateur dispose alors de plusieurs options : charger de nouveau la version non modifiée de la mémoire, l'enregistrer de nouveau comme étant la même mémoire ou l'enregistrer comme nouvelle mémoire.

Ce principe s'applique également aux chenillards et aux effets.

Chaque fois qu'un numéro clignote et que le registre correspondant est sélectionné, il est inutile d'entrer de nouveau son numéro.

Le système comprend le numéro modifié dans le registre de travail sélectionné comme celui sur lequel vous êtes en train de travailler, à moins que vous ne lui donniez une indication différente en entrant un nouveau numéro de mémoire avant d'enregistrer. De même, une mémoire modifiée par accident peut être de nouveau chargée sans avoir à taper d'abord son numéro.
Pressez simplement <LOAD> deux fois.

Charger de nouveau une mémoire modifiée

Si vous n'avez pas changé de registre, le système travaille dans ce registre sur la mémoire modifiée. Si vous avez changé de registre, il faut de nouveau sélectionner le registre concerné avant de rappeler ou de réenregistrer la mémoire.

Lorsqu'une mémoire a été modifiée mais non effacée, vous pouvez rappeler sa version originale, non modifiée, en pressant deux fois <LOAD>.

Notes

exemple de frappes clavier

<LOAD><LOAD> — Charge de nouveau le numéro de mémoire qui clignote pour la rappeler, dans son état non modifié, dans le registre sélectionné. Inutile de saisir de nouveau le numéro de mémoire.

<SUB1><LOAD><LOAD> — Sélectionne de nouveau le registre contenant la mémoire modifiée (le registre 1, dans cet exemple) et charge de nouveau la mémoire non modifiée. Inutile de saisir de nouveau le numéro de mémoire.

<S1><LOAD><LOAD> — Sélectionne de nouveau le registre contenant la mémoire modifiée (le registre 1, dans cet exemple) et charge de nouveau la mémoire non modifiée. Inutile de saisir de nouveau le numéro de mémoire.

Réenregistrer une mémoire existante

Si vous n'avez pas changé de registre, le système travaille dans ce registre sur la mémoire modifiée. Si vous avez changé de registre, il faut de nouveau sélectionner le registre concerné avant de rappeler ou de réenregistrer la mémoire. Lorsqu'une mémoire a été modifiée mais non effacée, vous pouvez l'enregistrer de nouveau pour l'actualiser dans la liste de mémoires, en tapant deux fois <REC>.

exemple de frappes clavier

<REC><REC> — Enregistre de nouveau la mémoire modifiée. Inutile de saisir de nouveau le numéro de mémoire.

<SUB1><REC><REC> — Sélectionne de nouveau le registre contenant la mémoire modifiée (le registre 1, dans cet exemple) et réenregistre de nouveau la mémoire modifiée.Inutile de saisir de nouveau le numéro de mémoire.

<S1><REC><REC> — Sélectionne de nouveau le registre contenant la mémoire modifiée (le Stage 1, dans cet exemple) et réenregistre de nouveau la mémoire modifiée. Inutile de saisir de nouveau le numéro de mémoire.

Note :

Si la mémoire est présente dans plusieurs registres, son numéro clignotera dans chacun d'eux lorsqu'elle sera enregistrée de nouveau dans le registre sélectionné. Ceci vous indique que son statut est différent de celui de la mémoire qui se trouve dans la liste.

Réenregistrer une mémoire existante dans une nouvelle mémoire

Lorsqu'une mémoire a été modifiée, elle peut être réenregistrée en tant que nouvelle mémoire. Il est souvent plus facile de créer un nouvel état en modifiant le précédent, plutôt que de tout reprendre à partir d'un noir. Dans ce cas, avant d'enregistrer, il faut entrer un nouveau numéro de mémoire pendant que l'ancien est en train de clignoter.

exemple de frappes clavier

<channels/times modifications><MEM873> <REC> Enregistre de nouveau la mémoire modifiée, sous le numéro 873, dans le registre sélectionné.

ADB
A Siemens Company

Notes

Effacer des mémoires

Les mémoires indésirables peuvent être supprimées de la liste des mémoire à tout instant. Chacune est alors transférée à une seconde liste de mémoires, d'où elle peut être récupérée plus tard si nécessaire. Une "initialisation partielle" vous permet d'effacer toutes les mémoires en même temps.

exemple de frappes clavier

<F2 {MEM MNG}> <⇓> pour sélectionner la mémoire 53 <F3 {DELETE}>

Entrez le gestionnaire de mémoires et sélectionnez la mémoire à supprimer (Mémoire 53).

"Supprimer éléments ?"

"Etes-vous sûr ?"

Un message sur l'écran vous prévient que la mémoire va être effacée.

F7 ou F8

<F7 {NO}> <F8 {YES}>

Confirmez ou annulez l'opération.

F2 ↓ 3 x ENTER F3

<F2 {MEM MNG}> <⇓> pour sélectionner la mémoire 12 <ENTER> <ENTER> <ENTER> <F3 {DELETE}>

Entre le gestionnaire de mémoires et sélectionne les mémoires à effacer. (12, 13, 14). Chaque pression sur la touche <ENTER> sélectionne une mémoire et fait descendre le curseur d'un pas dans la liste

"Supprimer élément(s)"

"Etes-vous sûr ?"

Un message sur l'écran vous prévient que la(les) mémoire(s) va(vont) être effacée(s

F7 ou F8

<F7 {NO}> <F8 {YES}>

Confirmez ou annulez l'opération.

Vous pouvez supprimer toutes les mémoires à la fois en effectuant une initialisation partielle. Une initialisation complète efface tout, mais l'initialisation partielle vous permet de sélectionner seulement les éléments que vous désirez effacer.

exemple de frappes clavier

ENTER

<MENU> <{SHOW INIT}>

Pour sélectionner "SHOW INIT", utilisez le clavier alphanumérique ou les touches flèches avec <ENTER>.

↑ … ENTER

⇑ … <ENTER>

<ENTER>

Affiche le menu déroulant Démarrage à froid.

↓ ENTER

⇓ pour sélectionner "Défini par l'utilisateur" Sélectionne "Défini par l'utilisateur".

⇓ … <ENTER>

Pour sélectionner "Mémoires" en cochant la case.

F8

<F8 {OK}>

Confirme la sélection et procède à l'initialisation partielle.

Notes

Boîte de dialogue Démarrage à froid

Note :

Une initialisation partielle efface tous les éléments sélectionnés dans les cases à cocher. Cette méthode permet de supprimer plusieurs éléments en une seule opération. Dans ce cas, veillez à cocher les bonnes cases parce que VOUS NE POURREZ PAS retrouver les mémoires et les groupes ainsi effacés dans une liste.

Récupération d'une mémoire supprimée

Quand une mémoire ne se trouve plus dans la liste des mémoires parce qu'elle a été effacée, ou lorsqu'elle n'est plus d'actualité c-à-d réenregistrée avec d'autres contenus, sa version précédente est transférée vers une liste de mémoires récupérables. Vous pouvez donc récupérer d'anciennes versions des mémoires existantes. La mémoire qui a été supprimée (ou écrasée) le plus récemment se trouve en tête de la liste des éléments récupérables mais toutes les mémoires sont marquées avec la date et l'heure d'effacement. Vous pouvez donc repérer facilement la version de la mémoire 54 qui a été supprimée la veille, à l'heure du déjeuner. Mais les mémoires qui ont été effacées lors d'une initialisation ne peuvent être récupérées.

exemple de frappes clavier

<MENU> <F5 {TOOLS}> <F2 {RECOVER}> <F2 {MEMORIES}> <⇓> pour sélectionner la mémoire 54 <F1 {RECOVER}>

Récupère la mémoire 54 en tant que mémoire 54

Récupérer une liste de mémoires effacées

De même qu'avec les autres gestionnaires du logiciel, en appuyant sur la touche <ENTER> vous sélectionnez la mémoire (ou autre élément) désignée par le curseur et; automatiquement descend d'un pas le curseur le long de la liste.
En appuyant successivement sur la touche <ENTER> vous établirez une liste de mémoires à la numérotation consécutive; cette liste est sélectionnée pour l'édition, l'effacement, etc.

Notes

exemple de frappes clavier

<MENU> <F5 {TOOLS}> <F2 {RECOVER}> <F2 {MEMORIES}>

Entre la boîte de dialogue Récupérer les mémoires.

<ENTER> <ENTER> <ENTER>

Chaque fois que vous pressez la touche <enter>, une mémoire est sélectionnée et le curseur descend à la mémoire suivante.

<F1 {RECOVER}>

Récupère les mémoires sélectionnées.

La liste peut contenir 1000 mémoires, parmi lesquelles plusieurs versions de la même mémoire.

C'est pourquoi la mémoire est marquée avec la date et l'heure au moment de son effacement, c'est-à-dire au moment où elle passe dans la liste des éléments récupérables.

Pour être identifiée plus facilement, la mémoire qui a été supprimée à la date la plus récente, est toujours située en tête de liste.

C'est pourquoi la liste des mémoires récupérables, à la différence de la liste des mémoires effectives n'est pas par ordre numérique.

Notes

Temps des mémoires

Chaque mémoire peut être enregistrée avec ses propres temps qui seront utilisés en mode automatique dans les registres de restitution ou en mode AUTO dans les registres de travail.

Le TEMPS DE MONTÉE est la vitesse avec laquelle la mémoire apparaît dans le registre scène du transfert ou celle qu'il lui faut pour atteindre son intensité maximum dans un registre de travail en mode AUTO.

Le TEMPS DE DESCENTE est la vitesse avec laquelle la mémoire (ou les informations) précédente disparaît du registre scène du transfert ou celle qu'il lui faut pour atteindre l'intensité zéro dans un registre de travail en mode AUTO.
Les TEMPS D'ATTENTE, qui peuvent s'appliquer aux temps de montée, aux temps de descente ou aux deux à la fois), permettent de différer le départ du transfert. Ces temps d'attente s'appliquent dans les registres de restitution et les registres de travail, mais jamais en mode manuel.

Les temps d'attente ne créent pas des effets qui se suivent automatiquement : c'est la tâche de la fonction Autogo, qui remplace la fonction "chain" équipant les versions précédentes du logiciel VISION 10.

Les événements sont contrôlés par le gestionnaire de séquence. Ils sont décrits dans la section *TRANSFERTS ET GESTIONNAIRE DE SÉQUENCE *.

Si aucun temps n'a été enregistré, les mémoires utiliseront les temps par défaut quand elles seront envoyées en modes auto.

Temps par défaut du système :	ATTENTE MONTÉE	SEC
	MONTÉE	5 secondes
	ATTENTE DESCENTE	SEC
	DESCENTE	5 secondes

Vous pouvez changer ces temps par défaut en allant dans le menu Configuration. Pour plus de détail, voyez les sections *ENREGISTRER ET MODIFIER LES TEMPS* et *CONFIGURATION AVANCÉE*.

Tous ces temps s'appliquent à l'ensemble de la mémoire et s'appellent des temps globaux. Avec ISIS® chaque circuit et chaque paramètre peut posséder son temps propre, différent des temps globaux. Appelés temps particuliers, ils peuvent servir à créer des séquences de temps complexes à l'intérieur d'une seule mémoire.

Enregistrer simultanément des temps et des intensités

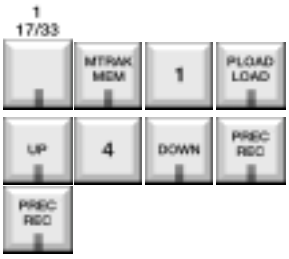
Bien que les temps puissent être ajoutés ou modifiés à tout moment, il peut être utile d'entrer les temps lors du premier enrégistrement de la mémoire. Cette méthode permet de créer l'état lumineux avec les intensités des circuits et les positions des paramètres, puis de leur assigner des temps de montée et de descente avant d'enregistrer la mémoire.

exemple de frappes clavier
<manipulations de circuits>
<UP TIME> <7> <DOWN TIME> <MEM1> <REC>
Crée un état lumineux qui arrivera en 7 secondes et l'enregistre comme la mémoire 1.

Notes

Enregistrer des temps dans une mémoire existante

Si aucun temps n'a été donné à une mémoire elle utilise le temps par défaut, qui est généralement de 5 secondes à moins que vous ne l'ayez changé dans le menu Installation personnalisée. Si une mémoire est enregistrée sans avoir modifié les temps par défaut, de nouveaux temps de transfert pourront être enregistrés plus tard.



exemple de frappes clavier
<SUB1> <MEM1> <LOAD> <UP TIME> <4> <DOWN TIME> <REC><REC>
Sélectionne le registre 1, charge la mémoire 1 et l'enregistre de nouveau avec un temps de 4 secondes.

<S1> <MEM2> <LOAD> <UP TIME> <8> <DOWN TIME> <REC><REC>
Sélectionne Scène 1, charge la mémoire 2 et l'enregistre de nouveau avec un temps de 8 secondes.

Les temps peuvent aussi être modifiés dans l'éditeur de mémoires ou le gestionnaire de mémoires.

Temps égaux à la montée et à la descente

De nombreux transferts demandent le même temps à la montée et à la descente (apparition et disparition de l'effet) des circuits. Sélectionnez la fonction du temps de montée, entrez le temps souhaité et confirmez-le en utilisant la fonction du temps de descente pour donner le même temps d'apparition et de disparition aux circuits composant le transfert.

exemple de frappes clavier
<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>

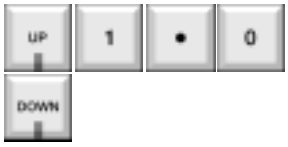
<UP TIME> Met un temps de zéro seconde à la montée et à la descente de la mémoire que vous êtes en train de créer ou de modifier.

<0> <DOWN TIME> Temps de descente : zéro seconde ou "sec" ("cut")
<enregistrer ou réenregistrer>

<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<UP TIME> <1><0> <DOWN TIME>
Met un temps de 10 secondes à la montée et à la descente de la mémoire que vous êtes en train de créer ou de modifier.
<enregistrer ou réenregistrer>

<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<UP TIME> <6><0> <DOWN TIME>
Met un temps de 1 minute à la montée et à la descente de la mémoire que vous êtes en train de créer ou de modifier.
<enregistrer ou réenregistrer>

Notes



<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<UP TIME><1><.><0> <DOWN TIME>

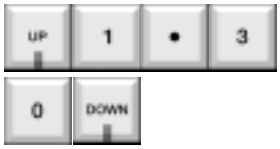
Met un temps de 1 minute à la montée et à la descente de la mémoire que vous êtes en train de créer ou de modifier.

<enregistrer ou réenregistrer>

<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<UP TIME> <9><0> <DOWN TIME>

Met un temps de 1 minute 30 à la montée et à la descente de la mémoire que vous êtes en train de créer ou de modifier.

<enregistrer ou réenregistrer>



<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<UP TIME> <1><.><3><0> <DOWN TIME>

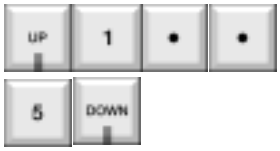
Met un temps de 1 minute 30 à la montée et à la descente de la mémoire que vous êtes en train de créer ou de modifier.

<enregistrer ou réenregistrer>

<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<UP TIME> <4><5><.> <DOWN TIME>

Met un temps de 45 minutes à la montée et à la descente de la mémoire que vous êtes en train de créer ou de modifier.

<enregistrer ou réenregistrer>



<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<UP TIME> <1><.><.><5> <DOWN TIME>

Met un temps de 1 seconde 1/2 à la montée et à la descente de la mémoire que vous êtes en train de créer ou de modifier.

<enregistrer ou réenregistrer>

<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<UP TIME> Belt ⇑ <DOWN TIME>

En actionnant la roue vers l'avant, vous pouvez donner un temps, entre 1 dixième de seconde et 99 minutes 59 secondes.

<enregistrer ou réenregistrer>

- Le système lit les chiffres que vous entrez isolément comme des secondes. #.# (chiffre point chiffre) est lu comme des minutes et des secondes. #..# (chiffre point point chiffre) est lu comme des secondes et des dixièmes de secondes.
- Des dizièmes de secondes peuvent être ajoutées aux temps entre 0 et 59 secondes (de 0.1 à 59.9).
- Tout chiffre supérieur à 59 est converti automatiquement en affichage de minutes et de secondes.
- Minutes et secondes peuvent être entrées en tant que tels, en utilisant la touche point comme séparation. Elles peuvent aussi être entrées simplement comme des secondes.
- Si un chiffre comme 90 est entré à un moment, il est automatiquement converti en minutes et secondes. Dans cet exemple, il sera pris comme 1 minute 30 secondes.

Notes

Temps différents à la montée et à la descente

Vous pouvez donner des temps d'apparition et de disparition différents à vos effets pour que la transition lumineuse soit plus subtile, pour mieux coller à la musique ou à l'action en cours sur le plateau.
Le plus souvent, vous mettrez un temps de montée plus court que le temps de descente pour éviter le passage au noir mais quelquefois il peut être intéressant de faire le contraire en donnant un temps d'apparition plus long, pour marquer une transition entre deux scènes par exemple.

exemple de frappes clavier

<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<UP TIME> <3> <UP TIME>

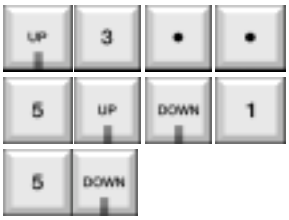
Attribue un temps à la montée de 3 secondes, sans changer le temps à la descente.

<enregistrer ou réenregistrer>

<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<DOWN TIME> <7> <DOWN TIME>

Attribue un temps à la descente de 7 secondes, sans changer le temps à la montée.

<enregistrer ou réenregistrer>



<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<UP TIME> <3><.><.><5> <UP TIME> <DOWN TIME> <1><5>
<DOWN TIME>

Attribue un temps de montée court et un temps de descente long. Les circuits à la descente continueront donc à disparaître après que l'effet entrant soit terminé. Ainsi, vous éviterez que le changement d'effet ne soit trop visible.

<enregistrer ou réenregistrer>

<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<UP TIME> <2><5> <UP TIME> <DOWN TIME> <1><5>
<DOWN TIME>

Attribue un temps de montée plus long à l'effet entrant, créant ainsi un " trou " délibéré lors du transfert.

<enregistrer ou réenregistrer>

Temps d'attente égaux à la montée et à la descente

Attribuer un temps d'attente correspond à retarder le départ d'un effet.
Cela ne crée pas d'enchaînement automatique mais permet d'assurer précisément la synchronisation d'un autogo ou retarder la disparition de l'effet en place jusqu'à ce que le suivant soit arrivé. Comme pour les temps de transfert, le temps d'attente peut être le même à la montée ou à la descente mais vous pouvez aussi leur donner des valeurs différentes.

exemple de frappes clavier

<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<WAIT> <2><.><.><5> <WAIT>

Met un délai de 2,5 secondes sur la mémoire que vous êtes en train de créer ou de modifier.

<enregistrer ou réenregistrer>

Notes

Temps d'attente différents à la montée et à la descente

Vous pouvez donner des temps d'apparition et de disparition différents à vos effets pour que la transition soit plus subtile, pour mieux coller à la musique ou à l'action en cours sur le plateau. Des temps d'attente différents permettent aussi de créer une ambiance particulière au moment du passage d'effet : en retardant la disparition d'un effet jusqu'à l'arrivée du suivant, par exemple.

exemple de frappes clavier

<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<WAIT> <UP TIME> <1> <WAIT>

Attribue un temps d'attente de 1 seconde à l'effet entrant, seulement.

<enregistrer ou réenregistrer>

<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<WAIT> <DOWN TIME> <8> <WAIT>

Met un délai de 8 secondes uniquement sur l'effet sortant.

<enregistrer ou réenregistrer>

<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<WAIT> <UP TIME> <1> <UP TIME> <WAIT> <DOWN TIME> <7>
<WAIT>

Retarde l'apparition de l'effet entrant d'1 seconde et la disparition de l'effet sortant de 7 secondes. Notez que vous pouvez effectuer la confirmation du temps d'attente en utilisant la touche de direction (temps de montée ou temps de descente) ou bien la touche <WAIT>.

<enregistrer ou réenregistrer>

<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<WAIT> <UP TIME> <7> <UP TIME> <WAIT> <DOWN TIME> <2>
<WAIT>

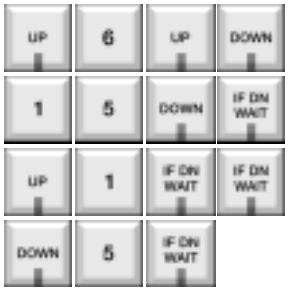
Le temps d'attente à la montée peut être plus long que le temps d'attente à la descente.

<enregistrer ou réenregistrer>

Temps différents à la montée, à la descente, d'attente à la montée, d'attente à la descente.

Voici un exemple de mémoire dotée d'une séquence de temps complexe :

exemple de frappes clavier



<manipulations de circuits ou chargement de mémoire existante>
<UP TIME> <6> <UP TIME> <DOWN TIME> <1><5> <DOWN TIME> <WAIT> <UP TIME> <1> <WAIT> <WAIT> <DOWN TIME> <5> <WAIT>

Imaginons le type de mémoire suivant : délai au départ 1 seconde avant que la montée commence ; à 4 secondes du début de la montée, la descente commence et, 2 secondes plus tard, l'effet entrant est arrivé ; 13 secondes plus tard, la disparition de l'effet précédent est terminée.
Durée totale de la mémoire : 20 secondes, soit 5 + 15.

<enregistrer ou réenregistrer>

ADB
A Siemens Company

Notes

Temps particuliers

Les temps particuliers permettent de créer facilement des profils de transfert échelonné. Certains pupitres permettent les transferts multiples mais ils sont souvent limités à 10 éléments maximum.

Les temps particuliers permettent à chacun des circuits ou paramètres d'une mémoire d'être régi par son propre temps de transfert.
Si les 2048 circuits sont utilisés ils peuvent avoir chacun leur propre temps particulier, allant de 0 à 99 minutes 59 secondes, en créant ainsi un effet composé de 2 048 unités !!

Pour programmer les temps particuliers, vous utilisez les mêmes touches de temps (montée, descente, attente) mais vous devez sélectionner les circuits et les paramètres avant les touches de temps.

Par mesure de sécurité, les temps particuliers peuvent seulement être programmés quand l'écran des temps particuliers est affiché.

Ceci vous évitera de donner un temps particulier à des circuits qui sont encore sélectionnés sur le clavier alors que vous vouliez seulement attribuer des temps de mémoire globaux.

Les temps particuliers, comme les temps globaux, peuvent être enregistrés en même temps que les intensités ; ils peuvent aussi être ajoutés plus tard à une mémoire déjà chargée.

Les temps auxiliaires : temps de transfert chrono et chrono (enregistrement d'un transfert en temps réel) peuvent aussi servir de temps particuliers en les combinant avec <F5 {RMOV ST}> qui ramène un temps particulier indésirable au temps global de la mémoire.
Pendant que vous établissez des temps particuliers, vous pouvez utiliser les touches <UP TIME> ou <DOWN TIME> sans vous préoccuper de l'intensité du circuit ou de la valeur du paramètre.
En effet, un temps particulier s'applique à un circuit/paramètre particulier, dans une mémoire donnée, sans souci de sa valeur ; ainsi, la direction du changement d'intensité peut dépendre de l'état précédent qui n'est pas nécessairement séquentiel.

D'ailleurs, l'écran des temps particuliers n'affiche qu'une colonne pour les temps de transfert et une autre pour les temps d'attente.

Temps pour les circuits

Tout circuit, se trouvant dans quelque mémoire que ce soit, peut avoir son propre temps particulier.
Vous pouvez également donner des temps particuliers aux listes de circuits ou de groupes.

Notes

exemple de frappes clavier

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><5> <UP TIME> <3> <DOWN TIME>
Donne au circuit 25 un temps particulier de 3 secondes.

<REC> or <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités. Ne changez pas encore d'affichage si vous devez encore attribuer des temps particuliers.
Pendant que l'écran affiche les temps particuliers, vous pouvez charger d'autres mémoires dans le champ de travail sélectionné ou bien changer de champ de travail.

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<1><+> <3> <+> <5> <UP TIME> <1><5> <DOWN TIME>
Donne aux circuits 1, 3 et 5 un temps particulier de 15 secondes.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<1><1> <THRU> <2><0> <-> <1> <5> <UP TIME> <4><5>
<DOWN TIME> Donne aux circuits 11 à 14 et 16 à 20 des temps particuliers de 45 secondes.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

Notes

SHIFT STIME PARAM	<sélection de circuits ou chargement de mémoire> <STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.
GROUP 1 UP 8 DOWN	<GROUP><1> <UP TIME> <8> <DOWN TIME> Donne aux circuits qui se trouvent dans le groupe 1 des temps particuliers de 8 secondes.
PREC REC	<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.
SHIFT STIME PARAM	<STIME> Revient à l'affichage des intensités.
SHIFT STIME PARAM	<sélection de circuits ou chargement de mémoire> <STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.
2 1 UP 5 • DOWN	<2><1> <UP TIME> <5><.> <DOWN TIME> Donne au circuit 21 un temps particulier de 5 minutes.
PREC REC	<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.
SHIFT STIME PARAM	<STIME> Revient à l'affichage des intensités.
SHIFT STIME PARAM	<sélection de circuits ou chargement de mémoire> <STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.
2 2 UP • • 5 DOWN	<2><2> <UP TIME> <.><.><5> <DOWN TIME> Donne au circuit 22 un temps particulier de 1/2 seconde.
PREC REC	<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.
SHIFT STIME PARAM	<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

Notes

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><3> <UP TIME> Belt <DOWN TIME>
Donne au circuit 23 un temps particulier compris entre 1/10e de seconde et 99 minutes 59 secondes.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><4> <UP TIME> <0> <DOWN TIME>
Donne au circuit 24 un temps particulier de 0 temps (sec).

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

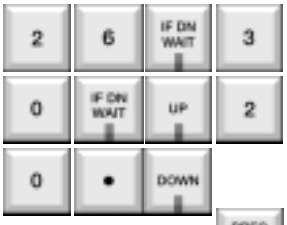
<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><5> <WAIT> <1> <WAIT>
Donne au circuit 25 un temps particulier d'attente de 1 seconde.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.



<2><6> <WAIT> <3><0> <WAIT> <UP TIME> <2><0><.>
<DOWN TIME> Donne au circuit 26 un temps particulier d'attente de 30 secondes et un temps spécial de 20 minutes.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

Notes

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><7> <UP TIME> <F3 {PBCHRO1}>
Donne au circuit 27 un temps particulier équivalent à une fois le temps de restitution chrono.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><8> <UP TIME> <F7 {PBCHRO2}>
Donne au circuit 28 un temps particulier équivalent à 2 fois le temps de restitution chrono.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><9> <UP TIME> <F2 {CHRONO}>
Donne au circuit 29 un temps particulier correspondant au temps chrono écoulé.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<3><1> <UP TIME> <F4 {MEMORY}> <MEM17> <UP TIME>
Échange les temps particuliers du circuit 31 contre les temps de montée d'une autre mémoire (Mém. 17, dans l'ex.)

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

Notes

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<3><2> <UP TIME> <F5 {RMOV ST}> <DOWN TIME>
Supprime tous les temps particuliers déjà enregistrés.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

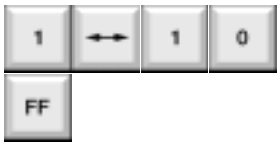
<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<3><3> <UP TIME> <F1 {DEFAULT}>
Les temps particuliers du circuit 33 retournent à leur valeur par défaut.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

Comme démonstration, voici l'exemple d'une mémoire pourvue de temps particuliers. Construisez la mémoire et rejouez-la en la faisant passer de P1 à S1, avec la touche <GO>.



exemple de frappes clavier
<1> <THRU> <10> <FF> Sélectionne les circuits 1 à 10 à 100% (Full).

<STIME> <1> <UP TIME <1> <DOWN TIME>
Sélectionne l'affichage des temps particuliers et donne au circuit 1 un temps spécial de 1 seconde.

<2> <UP TIME <2> <DOWN TIME>
Donne au circuit 2 un temps particulier de 2 secondes.

<3> <UP TIME <3> <DOWN TIME>
Donne au circuit 3 un temps particulier de 3 secondes

<4> <UP TIME <4> <DOWN TIME>
Donne au circuit 4 un temps particulier de 4 secondes

<5> <UP TIME <5> <DOWN TIME>
Donne au circuit 5 un temps particulier de 5 secondes

<6> <UP TIME <6> <DOWN TIME>
Donne au circuit 6 un temps particulier de 6 secondes

<7> <UP TIME <7> <DOWN TIME>
Donne au circuit 7 un temps particulier de 7 secondes

Notes

<8> <UP TIME <8> <DOWN TIME>

Donne au circuit 8 un temps particulier de 8 secondes

<9> <UP TIME <9> <DOWN TIME>

Donne au circuit 9 un temps particulier de 9 secondes

<1><0> <UP TIME <1><0> <DOWN TIME>

Donne au circuit 10 un temps particulier de 10 secondes.

<MEM900> <REC>

Enregistre l'ensemble comme la mémoire 900.

<STIME>

Revient à l'affichage des intensités.

<P1> <MEM900> <LOAD>

Charge la mémoire 900 dans la préparation 1.

<GO>

Démarre le transfert. Regardez l'écran des sorties. À elle seule, cette mémoire contient 10 taux de transfert différents.

Temps pour les paramètres

Quand vous effectuez les définitions d'instruments, vous pouvez placer chaque paramètre dans un groupe de paramètres choisi. Lorsque vous travaillerez avec les appareils asservis, vous pourrez utiliser ces groupes de différentes manières ; l'une d'elles permet d'allouer des temps spéciaux aux groupes de paramètres sélectionnés. Le plus souvent, il s'agira d'un temps d'attente sur un paramètre de type «jump» (sauter), comme un changement de gobo, afin qu'il se produise au milieu ou à la fin du mouvement de l'instrument plutôt qu'au début.
Lorsque vous sélectionnez un groupe entier, les paramètres qui recevront le temps particulier dépendront de la définition d'instrument qui a été faite lors de la sélection du groupe. Il est aussi possible d'assigner des temps particuliers à des paramètres individuel en utilisant les touches des groupes de paramètres conjointement avec la touche <shift>.
Vous trouverez plus de détails sur la sélection des paramètres dans le chapitre *GESTION DES ASSERVIS

Notes

exemple de frappes clavier

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<4><1> <THRU> <4><6> <AGRP>
Sélectionne le groupe de paramètres A (Azimut) des appareils 41 à 46.

<UP TIME> <2><0> <DOWN TIME>
Donne au groupe A un temps particulier de 20 secondes. L'intensité et les autres paramètres suivent les temps globaux de la mémoire.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités. Ne changez pas encore d'affichage si vous devez encore attribuer des temps particuliers. Pendant que l'écran affiche les temps spéciaux, vous pouvez charger d'autres mémoires dans le champ de travail sélectionné ou bien changer de champ de travail.

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

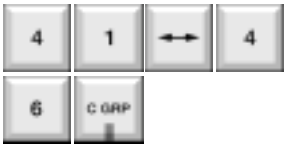
<4><1> <THRU> <4><6> <BGRP>
Sélectionne le groupe de paramètres B (Beam = faisceau) des instruments 41 à 46.

<WAIT> <3><.><.><5> <WAIT>
Donne au groupe B un temps particulier de 3,5 secondes. L'intensité et les autres paramètres suivent les temps globaux de la mémoire.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.



<4><1> <THRU> <4><6> <CGRP>
Sélectionne le groupe des paramètres C (Couleur) des instruments 41 à 46.

<UP TIME> Belt <DOWN TIME>
Donne au groupe C un temps particulier compris entre 1/10e de seconde et 99 minutes 59 secondes. L'intensité et les autres paramètres suivent les temps globaux de la mémoire.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

Notes

<sélection de circuits ou chargement de mémoire> <STIME>	Sélectionne l'affichage des temps particuliers.
<4><1> <THRU> <4><6> <DGRP>	Sélectionne le groupe des paramètres D (Divers) des instruments 41 à 46.
<WAIT> <3> <WAIT> <UP TIME> <1><0> <DOWN TIME>	Donne au groupe D un temps particulier d'attente de 3 secondes et un temps de 10 secondes à la montée et à la descente. L'intensité et les autres paramètres suivent les temps globaux de la mémoire.
<REC> ou <REC><REC>	Enregistre la mémoire.
<STIME>	Revient à l'affichage des intensités.
<sélection de circuits ou chargement de mémoire><STIME>	Sélectionne l'affichage des temps particuliers.
<4><1> <THRU> <4><6> <BGRP> <CGRP>	Sélectionne les groupes B et C des instruments 41 à 46.
<UP TIME> <8> <DOWN TIME>	Donne aux groupes B et C un temps particulier de 8 secondes. L'intensité et les autres paramètres suivent les temps globaux de la mémoire.
<REC> ou <REC><REC>	Enregistre la mémoire.
<STIME>	Revient à l'affichage des intensités.

Notes

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
<STIME> <5><1> <THRU> <5><6>
Sélectionne l'affichage des temps particuliers et les instruments 51 à 56.

<AGRP><BGRP> <CGRP> <DGRP>
Sélectionne les quatre groupes de paramètres.

<UP TIME> <F6 {IF DOWN}> Sélectionne «Si à Zéro» ("If Down") comme temps particulier pour tous les paramètres.

<REC> ou <REC><REC>

<STIME>

«Si à Zéro» ("If Down ") applique / la combinaison des temps globaux d'attente la descente et des temps de descente, à l'attente des temps particuliers des paramètres. Ainsi, les paramètres attendront que l'intesité ait baissé pour s'exécuter, afin que les appareils aillent à leur nouvelle position dans le noir («move when dark»).

«Si à Zéro» peut aussi être entré directement au clavier :

<sélection de circuits ou chargement de mémoire>
Sélectionne les instruments.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<parameter selection> Sélectionne les paramètres

<IF DOWN> Sélectionne «Si à Zéro» ("If Down"). Les paramètres sélectionnés ont maintenant un temps d'attente ; c'est le même que celui des temps globaux d'attente à la descente combinés avec les temps d'attente.

Notes :

Toutes les combinaisons de temps - 10e de secondes, secondes, minutes, fonctions chrono - peuvent s'appliquer aux paramètres sélectionnés. Les exemples ci-dessus, montrant comment sélectionner des groupes de paramètres, posent en principe qu'aucun paramètre n'était déjà sélectionné. Pour en savoir plus sur la sélection ou la désélection des paramètres, reportez-vous à la section *GESTION DES ASSERVIS*

Donner un nom aux mémoires

Les mémoires peuvent recevoir un nom qui permet de les identifier facilement dans le gestionnaire et les listes de mémoires ou lorsqu'elles sont chargées dans les transferts ou les registres de travail.
Si un transfert est sélectionné à l'affichage, comme pied d'écran, (reportez-vous à *CONFIGURATIONS ÉCRAN*), les titres de mémoire sont d'autant plus utiles qu'ils s'afficheront dans la séquence déroulante. Lorsqu'une mémoire est copiée, son titre est copié avec elle.
Le titre d'une mémoire peut être composé de 30 caractères maximum.

Notes

Donner un nom à une mémoire existante

exemple de frappes clavier

<F2{MEMORY MNG}> ⇓⇓⇓
pour sélectionner la mémoire désirée dans la liste.

Entre le gestionnaire de mémoires et sélectionne la mémoire à nommer.

<F2 {EDIT}> La fonction Édition permet de donner un nom à la mémoire.

“Scène 1, chez les Montague ”

Place le titre sur la mémoire sélectionnée.

<F8 {OK}> <F8{OK}> Le premier “OK” confirme le titre de la mémoire (et autres modifications), le second “OK” vous fait sortir du gestionnaire de mémoire.
Si vous avez plusieurs mémoires à éditer, ne quittez pas le gestionnaire tant que vous n’avez pas terminé.

Lorsque vous donnez un nom à des groupes et des mémoires, vous pouvez utiliser les touches flèche et la touche de retour pour déplacer le curseur et modifier le titre.

Copier des mémoires

Vous pouvez facilement copier des mémoires, ce qui vous fait gagner du temps à l’enregistrement de la conduite, lorsque de nombreux états reviennent fréquemment. Habituellement, une mémoire est copiée avec les circuits, intensités, valeurs de paramètres, temps et titres qui la composent. Mais la fonction COPIE PARTIELLE permet de ne copier qu’une partie d’une mémoire existante (intensités OU paramètres OU une sélection de circuits).

Enregistrer une mémoire chargée comme une nouvelle mémoire

Lorsqu’une mémoire a été créée ou chargée à nouveau dans l’un des champs de travail, vous pouvez la copier en la réenregistrant et en lui donnant un nouveau numéro de mémoire.

exemple de frappes clavier

<SUB1> <COPY> <MEM163> <COPY>

Copie la mémoire qui est actuellement chargée dans le registre 1 comme mémoire 163.
Le titre est copié, ainsi que tous les circuits, intensités et temps.

Enregistrer une mémoire modifiée comme une nouvelle mémoire

De nouvelles mémoires peuvent être créées en apportant de petites modifications à une mémoire existante.

exemple de frappes clavier

< mod. de ciruit/temps>

<S1> <MEM7> <LOAD>
< modifications de ciruit/temps><MEM12> <REC>

Sélectionne S1, charge la mémoire 7.
La mémoire 7 est modifiée et réenregistrée comme étant la mémoire 12.

Notes

Copier ou déplacer une mémoire chargée vers un nouveau champ de travail

Pour changer l'agencement des mémoires qui sont chargées, vous pouvez les copier dans d'autres champs de travail. Quand vous utilisez "Copy" de cette manière, les champs de travail à partir desquels vous copiez l'information ne seront pas effacées.

exemple de frappes clavier

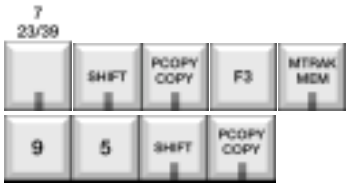
<SUB1> <COPY> <SUB6> <COPY>
Copie les informations du registre 1 dans le registre 6.

<SUB1> <COPY> <MEM8> <COPY>
Copie les informations du registre 1 dans la mémoire 8.

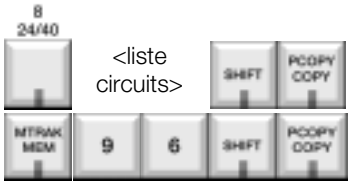
<SUB7> <COPY> <S1> <COPY>
Copie les informations du registre 7 dans Scène 1.

<P1> <COPY> <SUB 5> <COPY>
Copie les informations de la Préparation 1 dans le registre 5.

<SUB6> <PCOPY> <F2 {% ONLY}> <MEM94> <PCOPY>
Copie les intensités des informations du registre 6, sauf les paramètres, vers la mémoire 94.



<SUB7> <PCOPY> <F3 {PARAM ONLY}> <MEM95> <PCOPY>
Copie les paramètres, mais pas les intensités, des informations du registre 7 vers la mémoire 95.



<SUB8> <liste circuits> <PCOPY> <MEM96> <PCOPY>
Copie les intensités et les paramètres des circuits sélectionnés, du registre 8 vers la mémoire 96.

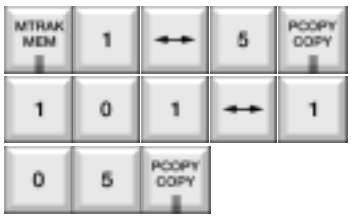
Copier des mémoires dans la liste des mémoires

Lorsque vous avez de nombreux états lumineux répétitifs, vous pouvez très facilement créer des copies en utilisant le clavier des mémoires.
La liste de mémoires peut être visualisée en entier, si bien que les mémoires copiées apparaissent instantanément.

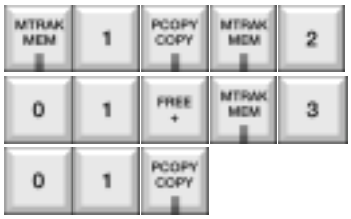
Notes

exemple de frappes clavier
<MEM1> <COPY> <MEM101> <COPY>
Copie la mémoire 1 vers la mémoire 101

<MEM1> <THRU> <MEM5> <COPY><MEM101> <THRU> <COPY>
Les mémoires 1 à 5 sont copiées respectivement dans les mémoires 101 à 105 ; c'est-à-dire que 5 mémoires distinctes créent 5 nouvelles mémoires distinctes.



<MEM1><THRU><MEM5><COPY><MEM101><THRU><MEM105><COPY>
Copie les informations combinées des mémoires 1 à 5 dans les mémoires 101 à 105. Tout circuit qui se trouve dans plusieurs mémoires sera copié à son niveau le plus élevé. Les mémoires 101 à 105 seront toutes semblables.



<MEM1> <COPY> <MEM201> <+> <MEM301> <COPY>
Copie les mémoires 1 à 5 dans les mémoires 201 et 301. Toute combinaison de mémoires peut s'obtenir de la même manière que pour les circuits, en utilisant les touches <+>, <->, <THRU>, <NEXT> et <PREV>.

<MEM2> <PCOPY> <F2 {% ONLY}> <MEM123> <F7 {PCOPY}>
ou <PCOPY>
Copie les intensités de tous les circuits de la mémoire 2 vers la mémoire 123.

<MEM3> <PCOPY> <F3 {PARAM}> <MEM126> <F7 {PCOPY}> or <PCOPY>
Copie les valeurs des paramètres de tous les circuits de la mémoire 3 vers la mémoire 126.

Visualiser la liste des mémoires

La liste des mémoires peut être affichée de manières différentes.
Elle est toujours visible lorsque vous entrez dans le gestionnaire de mémoires, sous forme d'une liste montrant les numéros de mémoire, les titres et l'heure de la création.

Si l'affichage d'un transfert est sélectionné pour s'afficher comme pied d'écran, (reportez-vous à *CONFIGURATIONS ÉCRAN*), une séquence déroulante s'affiche.

Cette liste montre les numéros de mémoire, les titres et tous les événements qui sont insérés dans la séquence. C'est une liste dynamique qui change en fonction des opérations de restitution. Elle montre toujours ce qui se trouve sur scène et en préparation, ainsi que la mémoire précédant celle qui se trouve sur scène et quelques-unes des mémoires qui suivent celle qui est en préparation.

Notes

Si des fonctions telles qu'un saut, un retour ou des alias sont utilisés, la liste déroulante des mémoires suit ces séquences.

Il existe aussi une liste statique des mémoires qui affiche plus de mémoires que les autres listes et que vous pouvez ouvrir sur le moniteur 2, 3 ou 4, au choix.

Afficher la liste des mémoires

À tout moment la liste des mémoires, comme toute autre liste (groupes, macros ou bibliothèques d'asservis) peut être affichée provisoirement sur l'un des moniteurs. Si votre système comporte trois ou quatre moniteurs, l'affichage de ces listes peut être rendu permanent (fonction accessible par la boîte de dialogue Configuration affichage).

exemple de frappes clavier
<MON2> <F5 {LISTS}> <F1 {MEMS}>
Affiche la liste des mémoires sur le moniteur choisi, le moniteur 2 dans cet exemple.

Pour ramener l'écran à son affichage par défaut :

Affichage d'une liste de mémoires

exemple de frappes clavier
<MON#><F1 {DEFAULT}> Ramène le moniteur sélectionné à son affichage par défaut.

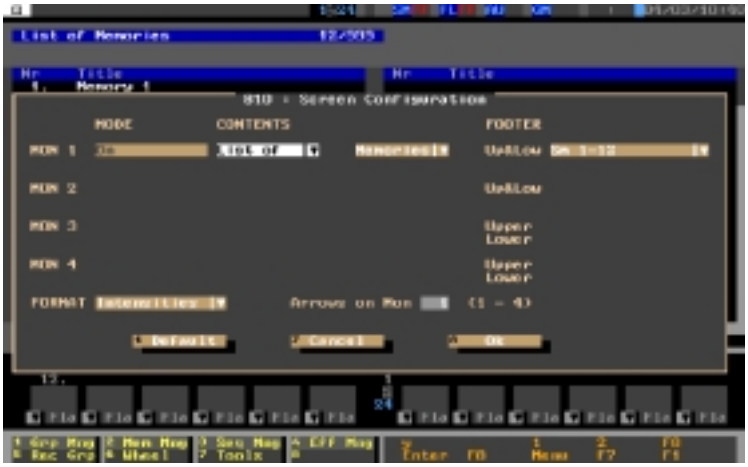
Notes

Pour afficher en permanence la liste des mémoires, l'un des moniteurs doit être configuré à cet effet dans le menu.

exemple de frappes clavier

<MENU> <F7{SETUP}> Entre le menu Configuration.

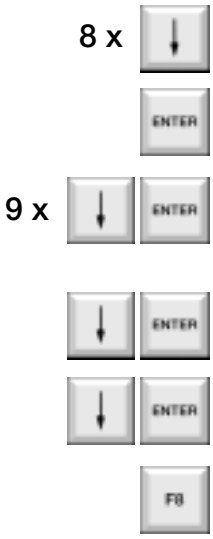
<F1 DISPLAY CONFIG> Entre la boîte de dialogue Affichage configuration.



Boîte de dialogue Affichage configuration

Dans la boîte de dialogue Affichage configuration, sélectionnez le moniteur 3 pour afficher la liste des groupes :

exemple de frappes clavier



8 x ⇓	Appuyez huit fois sur la touche flèche descendante pour amener le curseur sur le champ CONTENU du moniteur 3.
<ENTER>	Affiche le menu déroulant pour les options du contenu.
9 x ⇓ <ENTER>	Appuyez neuf fois sur la touche flèche descendante pour sélectionner LISTE DES. Appuyez sur <ENTER> pour confirmer la sélection.
⇓ <ENTER>	Déplacez le curseur d'une place pour afficher le menu des listes.
⇓ <ENTER>	Descendez le curseur à la deuxième ligne pour sélectionner "Mémoires".
<F8 {OK}>	Quand la sélection est faite, <F8 {OK}> la valide et quitte la boîte de dialogue. En cas d'erreur ou d'incertitude, appuyez sur <F7 {CANCEL}> pour quitter la boîte de dialogue sans rien changer.

De nombreuses options de menu peuvent être sélectionnées par des boîtes de dialogue semblables. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans la boîte et la touche <ENTER> pour les sélections.
Les touches de fonction opèrent selon les fonctions indiquées en bas de chaque boîte de dialogue. F7 correspond toujours à SUPPRIMER et F8 égale toujours OK. Les autres fonctions changent entre les différentes boîtes de dialogue.

Notes

Dérouler les listes de séquences en transfert

La liste des mémoires s'affiche automatiquement lorsque l'une des options de transfert est sélectionnée au bas de l'écran configuration et qu'une mémoire est chargée dans le registre de transfert qui est affiché.

Cette liste peut ne pas montrer toutes les mémoires parce que le gestionnaire de mémoires peut déterminer celles qui seront chargées dans tel ou tel registre de transfert.

Les mémoires composant la liste déroulante peuvent ne pas apparaître en séquence puisque la liste comporte les liens, alias et boucles.
À mesure que chaque mémoire est restituée, la liste se déroule pour afficher la mémoire suivante.

Les mémoires suivantes sont toujours affichées : la mémoire précédemment utilisée, celle qui est visible sur scène à cet instant, celle qui va la suivre et celle qui viendra ensuite.Le nombre de «prochaines mémoires dans la séquence» qui sont affichées dépend de la configuration de l'écran.

Illustration montrant l'affichage du transfert, avec liens, départs automatiques et événements.

Veuillez vous reporter aux sections *CONFIGURATIONS ÉCRAN * et *GESTIONNAIRE DE SÉQUENCE ET TRANSFERTS *.

La liste du gestionnaire de mémoires

À chaque fois que vous sélectionnez le gestionnaire de mémoires, apparaît une liste de mémoires qui affiche simplement leur numéro, leur nom et leurs temps.

Les mémoires sont toujours présentées dans l'ordre numérique, y compris les mémoires point, mais les liens non séquentiels ne sont pas inclus.

Pour sélectionner le gestionnaire de mémoires, appelez <F2 {MEM MNG}>

Notes

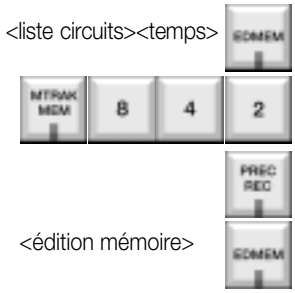
Illustration d'une liste du gestionnaire de mémoires.

Utiliser l'édition de mémoire

L'édition de mémoire peut servir deux buts. Premièrement, cette fonction sert à créer de nouvelles mémoires «en aveugle» s'il n'y a plus de registres de travail disponibles et, deuxièmement, elle permet d'effectuer rapidement des modifications dans une liste de mémoires, en une même opération, plutôt que d'aller modifier chaque mémoire une par une.

Créer une nouvelle mémoire «en aveugle»

Il est possible de créer de nouvelles mémoires, avec intensités de circuits, valeurs de paramètres, temps globaux et particuliers, sans que ces modifications ne soient visibles, en travaillant dans l'édition de mémoire.



exemple de frappes clavier
<EDIT MEM> <channel list> <times> <MEM> 842> <REC> <EDIT MEM> ou <any working field> Enregistre la mémoire 842 en aveugle.

Éditer une liste de mémoires

Si vous devez apporter des modifications à une liste de mémoires (changer les temps ou donner une valeur définitive à un circuit donné), l'éditeur de mémoire vous fera gagner du temps puisqu'il vous permet de corriger toute une liste de mémoires en une seule opération, plutôt que d'avoir à réenregistrer chaque mémoire séparément.

exemple de frappes clavier

<EDIT MEM> Entre le champ Édition de mémoire.

<list memories> <LOAD> Charge la liste de mémoires choisie.

Notes

<channel & times modifications>

Effectue les modifications pour les circuits, paramètres et temps. Les modifications sont aussitôt apportées à toutes les mémoires de la liste.

<REC> <EDIT MEM> Enregistre les mémoires et sort de l'éditeur de mémoire pour retourner dans un champs de travail.

Vous pouvez visualiser séparément chaque mémoire présente dans l'éditeur de mémoire en utilisant les touches <⇐> et <⇒> pour vous déplacer dans la liste des mémoires que vous y avez chargée.

Le numéro de la mémoire consultée apparaît en haut à gauche de l'écran.

Lorsqu'une sélection de mémoire est faite au clavier AVANT d'entrer l'éditeur de mémoire, cette sélection est automatiquement chargée quand vous appuyez sur <EDIT MEM>.

Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre *ÉDITION DE MÉMOIRE* qui vous donne un exemple d'utilisation de cette fonction.

Édition conditionnelle (Recherche de mémoire)

L'édition conditionnelle - «Si... alors… (If… then…)» - est possible grâce à la recherche de mémoire qui ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez entrer des attributs de circuits pour définir les conditions de l'édition.
Par exemple, «Si le circuit 17 est en dessous de 60% dans les mémoires 83 à 134, son intensité doit alors être montée à 70%.» Toutes les mémoires comprises dans la plage définie seront mises à jour en conséquence.

exemple de frappes clavier

<sélection circuit(s)> Sélectionne les circuits à modifier.

<MTRAK> Affiche la boîte de dialogue Gestion de mémoire.

Boîte de dialogue Gestion de mémoire

Notes

exemple de frappes clavier

⇓ <ENTER> — Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour vous déplacer dans la boîte de dialogue.

Entrez la plage de mémoires dans laquelle aura lieu la modification.

Entrez les conditions que les niveaux de circuits concernés doivent remplir :
si “valeur circuit inférieure à ” x%
si “valeur circuit supérieure à” x%
si “valeur circuit égale à” x%
si “valeur circuit différente de” x%
Entrez le niveau pour lequel les circuits seront changés : “si niveau supérieur à 80, nouvelle valeur 70” amène les circuits sélectionnés à 70% si leur niveau est supérieur à 80% dans la plage de mémoires sélectionnées.
“Rechercher” offre le choix entre fixer tous les spécifiques liés à la condition (“Process the range”) ou cesser la recherche à la première occurrence (“Stop quand faux ”).
“Zéro est une valeur” est une option : si la boîte est cochée, la valeur zéro est inclue dans la condition. Par exemple, “Si circuit inférieur à 20%...» inclura le(s) circuit(s) à niveau nul. Si la boîte n’est pas cochée, les valeurs zéro seront ignorées.

<F7 {CANCEL}> — Annule les sélections

<F8 (OK}> — Confirme les sélections et met à jour toutes les mémoires qui se trouvent dans la plage sélectionnée.

Gestionnaire de mémoires

Le logiciel comporte plusieurs “gestionnaires” qui représentent des emplacements pratiques pour travailler sur les entités préenregistrées telles que les mémoires. Dans le gestionnaire, les mémoires peuvent être copiées, supprimées, modifiées, nommées et renumérotées. Les mémoires effacées peuvent aussi être récupérées, bien que vous puissiez le faire par le menu “Outils”.

Visualiser la liste des mémoires

La liste des mémoires s’affiche automatiquement lorsque vous sélectionnez le gestionnaire de mémoires.

exemple de frappes clavier

<F2 {MEM MNG}> — Affiche le gestionnaire de mémoires. Au départ, c’est une liste de mémoires. Cependant, vous pouvez créer, éditer, copier et donner un titre dans le gestionnaire de mémoires.

Le gestionnaire de mémoires peut accueillir jusqu’à 1 000 mémoires à la fois.

Notes

Illustration de l'écran Gestionnaire de mémoires

Donner un nom aux mémoires

Il peut être utile de donner aux mémoires des noms, comme "Scène un : la forêt", pour l'identifier facilement dans le gestionnaire de mémoires et les listes. Très utile également lorsqu'un registre de transfert est sélectionné en bas de l'écran.

exemple de frappes clavier

<F2 {MEM MNG}>	Affiche le gestionnaires de mémoires
⇓	Sélectionner la mémoire à nommer.
<F2 {EDIT}> Type : "La forêt, de nuit"	Affiche "La forêt, de nuit" comme titre de la mémoire.
<F8 {OK}>	Confirme le nouveau nom.
<F8 {OK}>	Quitte le gestionnaire de mémoires. Si vous devez éditer d'autres mémoires, ne quittez pas le gestionnaire tout de suite.

Éditer les mémoires

Le gestionnaire permet de modifier les titres et les temps des mémoires et de leur donner un départ automatique («Autogo»).
Si Autogo (départ automatique) est sélectionné, lorsque la séquence automatique est en cours de restitution, la mémoire ou l'événement suivant démarrera automatiquement dès que la mémoire précédente est arrivée.
S'il y a un temps d'attente sur la mémoire en «Autogo», celle-ci (mémoire ou événement) commencera après le temps d'attente correspondant.
Prenons par exemple les mémoires 1, 2, 2.5, et 3. La mémoire 2 est en Autogo et il y a un temps d'attente de 3 secondes sur la mémoire 2.5.
Appuyez sur la touche <GO> pour appeler la mémoire 1. Le GO suivant appellera la mémoire 2 qui sera suivie automatiquement par la mémoire 2.5, trois secondes après que la mémoire 2 soit arrivée. Vous devrez appuyer de nouveau la touche <GO> pour appeler la mémoire 3.

Notes

exemple de frappes clavier

<F2 {MEM MNG}>	Affiche le gestionnaire de mémoires.
⇓	pour sélectionner la mémoire à modifier.
<F2{EDIT}>	Saisissez un titre, si nécessaire.
⇓	pour sélectionner la case du Temps à la montée.
<1> <⇓> <7>	Change les temps de transfert : Attente à la montée 1, Montée 7.
⇓ ⇓ <2><0>	Descente : 20.
<F8 {OK}>	Confirme les modifications.
<F8 {OK}>	Quitte le gestionnaire de mémoires. Si vous avez d'autres mémoires à modifier, ne quittez pas tout de suite le gestionnaire.

Lorsque vous travaillez dans une boîte de dialogue Édition de mémoire, il existe une case de pointage "Autogo" (départ automatique). Quand cette case est cochée, dès que la mémoire avec un Autogo est terminée, la mémoire ou l'événement suivant dans la séquence démarrera automatiquement. Cette fonction crée un enchaînement automatique entre la mémoire modifiée et la mémoire ou l'événement suivant. Cette fonction remplace la fonction d'enchaînement "Chain" qu'offraient les précédentes versions du logiciel VISION 10. L'Autogo peut être spécifié dans la boîte de dialogue Édition de mémoires, mais il existe aussi un moyen plus rapide :

exemple de frappes clavier

<F2 {MEM MNG}>	Affiche le gestionnaire de mémoires.
⇓ <F4 {AUTOGO}>	Sélectionne une mémoire et lui assigne un Autogo.
⇓ <F4 {AUTOGO}>	Sélectionne la prochaine mémoire de la liste et lui assigne un Autogo.
<F8 {OK}>	Quitte le gestionnaire de mémoires. Vous pourrez ainsi forcer le démarrage automatique de toute mémoire.

Copier des mémoires

Les mémoires peuvent être copiées dans le gestionnaires de mémoires.
L'avantage est que la liste des mémoires s'affiche automatiquement et que vous pouvez utiliser une fonction Delta qui permet d'incrémenter cette liste par une valeur autre que 1.

exemple de frappes clavier

<F2 {MEM MNG}>	Affiche le gestionnaire de mémoires.
⇓ <F5 {COPY}>	pour sélectionner la mémoire à copier. Entrez le nouveau numéro de mémoire lorsqu'il est demandé. Appuyez sur <F8 OK> pour confirmer.

Notes

Renuméroter les mémoires

Si vous avez utilisé de nombreuses mémoires point ou liens dans un ordre non séquentiel, il peut être utile de renuméroter les mémoires pour refaire une séquence qui suive un ordre plus logique correspondant par exemple à la restitution définitive du spectacle.

exemple de frappes clavier

F2	<F2 {MEM MNG}>	Affiche le gestionnaire de mémoires.
↓	⇓	pour sélectionner la(les) mémoire(s) à renuméroter.
F1	<F1 {RENUMBER}>	Sélectionne la fonction Renuméroter.
1 0 1	“target” <1><0><1>	“Target” désigne le nouveau numéro de la mémoire, ou bien
2	“Delta” <2>	le premier numéro de la liste de destination. Lorsque vous renumérotez une liste, “Delta” est une option. Normalement, la différence de valeur (delta) est de 1, les nouveaux numéros dans cet exemple deviendront donc 101, 102, 103, etc. Si la valeur delta est fixée à 2, les numéros seront alternés : 101, 103, 105, etc. Si la valeur delta est de 10, les numéros utilisés seront : 101, 111, 121, etc.
F8	<F8 {OK}>	Confirme la renumérotation.
F8	<F8 {OK}>	Quitte le gestionnaire de mémoires. Si vous avez d’autres mémoires à modifier, ne quittez pas tout de suite le gestionnaire.

Effacer les mémoires

Une fois les répétitions terminées, certaines mémoires sont devenues inutiles. Vous pouvez facilement les supprimer dans le gestionnaires de mémoires. De toute façon, le logiciel ISIS® vous permettra de les récupérer plus tard si nécessaire.

exemple de frappes clavier

F2	<F2 {MEM MNG}>	Affiche le gestionnaire de mémoires.
↓	⇓	pour sélectionner les mémoires à supprimer.
F3	<F3 {DELETE}>	Sélectionne la fonction Effacer.
	“Supprimer éléments” “Etes-vous sûr?”	Avertissement avant effacement.
F8	<F8 {YES}>	Poursuit le processus d’effacement.
F7	<F7 {NO}>	Empêche l’effacement.
F8	<F8 {OK}>	Quitte le gestionnaire de mémoires. Si vous avez d’autres mémoires à modifier, ne quittez pas tout de suite le gestionnaire.

ADB
A Siemens Company

Notes

Récupérer des mémoires

Si une mémoire a été effacée ou modifiée, sa version originale peut être récupérée grâce au menu Outils.

Si la même mémoire a été modifiée plus d'une fois, elle apparaît sur la liste récupérable autant de fois qu'elle a été supprimée. La suppression la plus récente (ou l'écrasement par réécriture) se trouve toujours en haut de la liste des éléments récupérables.

Toutes les dates et heures d'effacement sont affichées. Ainsi, quand vous rechercherez une mémoire dans la version que vous aviez supprimée la veille à l'heure du déjeuner, vous la retrouverez facilement dans la liste.

Récupérer une mémoire isolée

Récupère une mémoire effacée en utilisant son numéro d'origine.

exemple de frappes clavier
<MENU> <F5 {TOOLS}> Entre le menu Outils.

<F2 {RECOVER}> <F2 {MEMORIES}> ⇓
Sélectionne la mémoire à récupérer.

<F1 {RECOVER}> Récupère la mémoire sélectionnée sous son numéro d'origine.

<F8 {OK}> Confirme la récupération.

<F8 {OK}> Quitte le gestionnaire de mémoires.
Si vous avez d'autres mémoires à modifier, ne quittez pas tout de suite le gestionnaire.

Récapitulatif

Enregistrer une mémoire

Procédez aux modifications de circuits.

Appuyez sur <MEM> Entrez le numéro de mémoire désiré sur le clavier mémoires.

Appuyez sur <REC> Appuyez sur <REC> pour enregistrer les informations contenues dans le registre de travail.

Appuyez sur <SUM> Appuyez sur <SUM> pour enregistrer l'effet en sortie.

<REC> enregistre les circuits, intensités, paramètres, temps et temps particuliers. Si aucun temps n'a été attribué, les temps par défaut seront utilisés.

Notes

Charger une mémoire

Sélectionnez le champ de travail désiré.

Appuyez sur <MEM> Entrez le numéro de mémoire désiré sur le clavier mémoires.

Appuyez sur <LOAD> La mémoire sélectionnée est chargée dans le champ de travail choisi et remplace ainsi toutes les autres informations contenues dans ce champ. S'il s'agit d'un registre «en direct» - LIVE, S1, S2, ou tout autre registre de travail dont le potentiomètre est monté - cette mémoire apparaîtra immédiatement en sortie du pupitre et ses circuits seront aussitôt visibles.

Recommandations (fin du chapitre)

Lorsque vous éteignez le pupitre, il est important de quitter le logiciel avant extinction. En suivant la procédure d'extinction correcte, vous êtes sûr que tous les fichiers du répertoire de travail "données \ gestion" seront correctement mis à jour et sauvegardés. Ainsi, les fichiers système importants ne risquent pas d'être endommagés. Votre spectacle sera intégralement restitué la prochaine fois que vous allumerez votre console.

exemple de frappes clavier

<menu> Entre le menu.

<f1 {file}> Sélectionne le menu Fichier.

<f8 {shutdown}> Sélectionne la procédure d'extinction.
"Ceci mettra fin à tous les services du Phoenix.

Un message s'affiche. Etes-vous sûr ?"

<F8 {YES}> Confirme l'extinction.

Tous les fichiers du répertoire données \ gestion sont correctement mis à jour, sauvegardés et fermés.

REGISTRES DE TRAVAIL ET BANQUES

Notes

Notes

Introduction

Les registres de travail peuvent être utilisés pour créer des états lumineux, enregistrer ou restituer des mémoires, des chenillards, des effets, des boucles et utilisés avec de l'audio ou du MIDI .
Si plusieurs états lumineux sont installés dans les registres de travail, il est facile d'envoyer un spectacle qui n'a pas été répété.
Le contenu des registres de travail peut faire partie d'un spectacle structuré ou être utilisé pour prendre la main sur une situation créée au préalable si la nécessité s'en fait sentir.
Les registres de travail offrent à la fois facilité et souplesse d'utilisation.
Rappelez-vous que lorsque vous chargez un registre de travail leur contenu ne sera vu en sortie que si le potentiomètre de ces registres de travail (et le général) sont montés.
Cela peut également dépendre du niveau du général des registres de travail si les registres de travail lui sont assignés.

Pages des registres de travail

Afin de permettre à tous les systèmes Phœnix et VISION 10 d'avoir 48 registres de travail, des pages registres de travail accueillent les 48 registres de travail du logiciel qui iront dans les 16 ou 24 potentiomètres physique qui équipent le pupitre.
Les pages deux et trois des registres de travail sont accessibles en tournant la page registres de travail. Il est possible de faire une sélection de plusieurs pages registres de travail en utilisant les touches page registres de travail tout en faisant la sélection.

exemples de frappes clavier

<1 - 16> Affecte à la page 1 : registres de travail 1 à 16

<17 - 32> Affecte à la page 2 : registres de travail 17 à 32

<33 - 48> Affecte à la page 3 : registres de travail 33 à 48

<sub1> <thru> <33 - 48> <sub48>
Sélectionne tous les registres de travail.

Quand les registres de travail de la première page sont actifs et que vous tournez la page, la position des potentiomètres physiques est différente de la position des potentiomètres virtuels. Il existe une fonction dans la boîte de dialogue Configuration registres de travail qui permet d'harmoniser la valeur des potentiomètres virtuels à celle des potentiomètres physiques des registres de travail sélectionnés sur la page choisie. Par exemple, si le registre de travail 1 est positionné à 50 % et la page tournée de manière à ce que le potentiomètre réel devienne le registre de travail 25 (17 sur Phœnix 2), le potentiomètre est à 50 % mais sa valeur virtuelle est toujours zéro. Soit l'opérateur descend le potentiomètre physique à zéro pour égaler la valeur virtuelle (montré en rouge dans la boîte d'information registres de travail) soit il utilise la fonction potentiomètre pour "forcer" la valeur virtuelle à s'accorder à la position physique du potentiomètre.

Notes

exemples de frappes clavier

<SUB 1> <CONFIG>	Entre la boîte de dialogue Configuration du registre de travail (pour le registre de travail 1 seulement).
<F2 {faders}>	Force la valeur virtuelle du registre de travail 1 à s'accorder à la position du potentiomètre.
<F8 {OK}>	Confirme l'action.

Boîte de dialogue Configuration registre de travail

Sélectionner des registres de travail

Quand un registre de travail est sélectionné, les opérations sur les claviers, les fonctions spéciales, et le pavé des gestion des asservis lui sont envoyés.

Si plusieurs registres de travail sont sélectionnés en même temps, les mémoires, les chenillards etc. seront chargés dans tous les registres de travail concernés mais les intensités ne peuvent être modifiées que dans un registre de travail à la fois.

Si plusieurs registres de travail sont sélectionnés pendant les réglages d'intensité, un message d'erreur apparaît : «select only one submaster» (sélectionne seulement un registre de travail).

Quand un registre de travail est sélectionné son numéro apparaît en surbrillance dans la boîte d'information registres de travail associée et il est affiché par défaut sur le moniteur 1.

Écran du registre de travail 1 par défaut sur le moniteur 1.

Notes

Sélectionner un registre de travail

exemples de frappes clavier

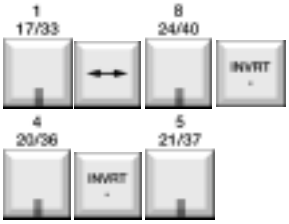
<SUB1> Sélectionne le registre de travail 1

<SUB5> Désélectionne le registre de travail 1 et sélectionne le registre de travail 5

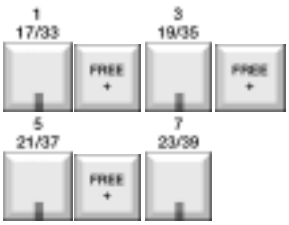
Sélectionner une liste de registres de travail

exemples de frappes clavier

<SUB1> <THRU> <SUB16>Sélectionne les registres de travail 1 à 16



<SUB1> <THRU> <SUB8> <-> <SUB4> <-> <SUB5>
Sélectionne les registres de travail 1, 2, 3, 6, 7 et 8



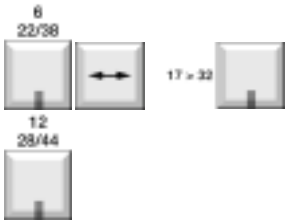
<SUB1> <+> <SUB3> <+> <SUB5> <+> <SUB7>
Sélectionne les registres de travail 1, 3, 5 et 7

<SUB1> <THRU> <SUB12> <-> <SUB8<+> <SUB14> <+> <SUB16>
Sélectionne les registres de travail 1 à 16, sauf 8, 13, et 15.

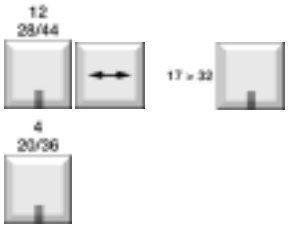
Sélectionner une liste de registres de travail sur deux pages

Jusqu'à présent toutes les sélections de registres de travail ont été faites sur une page. Comme pour tous les systèmes Phœnix et VISION 10, le logiciel ISIS® offre 48 registres de travail, vous pourrez sélectionner les 48 registres de travail ou une combinaison de registres de travail de 1 à 48.
Sur le Phœnix 2 il faut tourner deux fois la page.

Notes

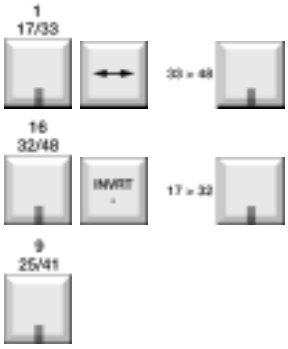


exemples de frappes clavier
<SUB22> <THRU> <17 - 32> <SUB28>
Sélectionne les registres de travail 22 à 28, en tournant les pages après la commande THRU .



<SUB12> <THRU> <17 - 32> <SUB20>
Sélectionne les registres de travail 12 à 20, en tournant les pages après la commande THRU .

N'importe quelle sélection de registres de travail, utilisant<+>, <->, et <thru>, peut être faite dans les pages registres de travail. La sélection <smpg> doit être faite par la liste de sélection des registres de travail comme demandé. Ne pas oublier de tourner de nouveau la page quand vous excluez un registre de travail de la liste.



exemples de frappes clavier
<SUB1> <THRU> <33-48> <SUB48> <-> <17-32> <SUB25>
Sélectionne tous les registres de travail sauf le 25.

NOTE : Si la pagination automatique est sélectionnée dans la boîte de dialogue Format écran (voir le chapitre *CONFIGURATION ECRAN*), toute boîte d'information des registres de travail affichée en pied d'écran changera pour afficher le groupe de registres de travail contenant celui qui est SÉLECTIONNÉ.

Contrôle des circuits dans les registres de travail

Toutes les manipulations de circuits décrites au chapitre *contrôle des circuits* fonctionneront quel que soit le registre de travail, mais seulement dans un registre de travail à la fois. Si des circuits doivent être modifiés dans plusieurs registres de travail, chaque registre de travail doit être sélectionné individuellement.
Si la sélection de circuit au clavier n'est pas effacée le circuit reste sélectionné même si un autre registre de travail est sélectionné. Seul le fait de presser deux fois " clear " ou l'enregistrement d'une mémoire annule la sélection du clavier.
Si la sélection a été effacée par erreur, elle peut être retrouvée au moyen de la touche " last ".

Sélection et affectation d'intensité

Quand vous travaillez dans les registres de travail vous pouvez utiliser toutes les manipulations décrites au chapitre *contrôle des circuits* :

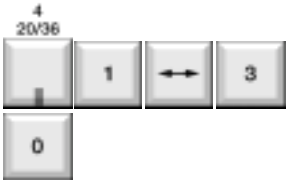
exemples de frappes clavier

<SUB1> <1> Sélectionne le circuit 1 dans le registre de travail 1.

<SUB2> <1> <+> <2> Sélectionne les circuits 1 et 2 dans le registre de travail 2.

Notes

<SUB3> <1> <+> <2> <+> <1><7>
Sélectionne les circuits 1, 2 et 17, dans le registre de travail 3.



<SUB4> <1> <THRU > <3><0>
Sélectionne la liste des circuits 1 à 30, dans le registre de travail 4.

<SUB5> <1> <THRU > <3><0> <+> <4><5>
Sélectionne la liste des circuits 1 à 30 et le circuit 45, dans le registre de travail 5

<SUB6> <1> <THRU> <3><0> <-> <2><8><+> <4><5>
Sélectionne la liste des circuits 1 à 30, sauf le 28, plus le circuit 45, dans le registre de travail 6.

<ALL>
Sélectionne tous les circuits actifs dans le registre de travail sélectionné.

<1> <THRU> <1><0><0> <-> <ALL>
Sélectionne tous les circuits inactifs de la liste choisie (dans cet exemple, les circuits allant de 1 à 100) dans le registre de travail sélectionné.

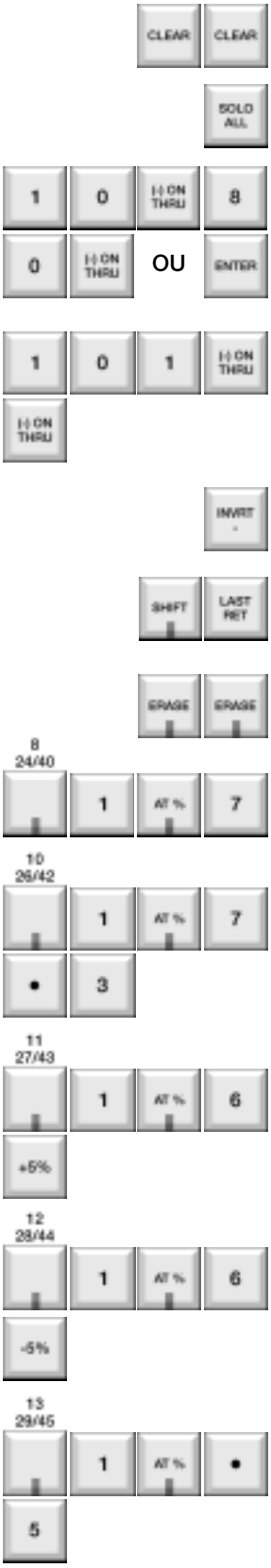
<ALL> <-> <4><1> <THRU > <5><4>
Sélectionne tous les circuits actifs sauf ceux de la liste choisie (dans cet exemple, les circuits allant de 41 à 54) dans le registre de travail sélectionné.

<SUB13> <1><2><0> <+> <NEXT> <+> <NEXT>
Sélectionne les circuits 120, 121 et 122 dans le registre de travail 13.

<SUB14> <2><5><0> <+> <PREV> <+> <PREV>
Sélectionne les circuits 250, 249 et 248 dans le registre de travail 14.

<CLEAR>
Annule le dernier numéro entré d'une sélection.

Notes



<CLEAR><CLEAR> Annule le circuit actuel et la sélection mémoire du clavier.

<SOLO> Garde les circuits sélectionnés à leur intensité respective et enlève tous les autres de la sortie du champ de travail sélectionné.

<1><0> <THRU-ON> <8><0> <THRU-ON> OR <ENTER>
Sélectionne tous les circuits actifs entre 10 et 80.

<1><0><1> <THRU-ON> <THRU-ON>
Sélectionne tous les circuits actifs de 100 jusqu'à la fin.

<INVERT> ÉCHANGE LA SÉLECTION ACTUELLE DE CIRCUITS POUR TOUS les autres circuits actifs.

<LAST> Re-sélectionne le dernier circuit sélectionné avant que le clavier n'ait été annulé.

<ERASE> <ERASE> Enlève les circuits du champ de travail sélectionné.

<SUB25> <1> <AT> <7>Met le circuit 1 à 70 % dans le registre de travail 25.

<SUB26> <1> <AT> <7><.><3>
Met le circuit 1 à 73 % dans le registre de travail 26.

<SUB27> <1> <AT> <6><+5%>
Met le circuit 1 à 65 % dans le registre de travail 27.
(uniquement VISION 10 et Phoenix 10)

<SUB28> <1> <AT> <6><-5%>
Met le circuit 1 à 55 % dans le registre de travail 28.
(uniquement VISION 10 et Phoenix 10)

<SUB29> <1> <AT> <.><5>
Met le circuit 1 à 5 % dans le registre de travail 29.

Notes

14
30/46

<SUB30> <1> Belt — Met le circuit 1 à n'importe quel niveau, entre 1 % et 100 % (FF), dans le registre de travail 30.

15
31/47

<SUB31><1> <FF> ou

<1> <AT> <FF> ou — Met le circuit 1 à 100 % (FF), dans le registre de travail 31. (uniquement VISION 10 et Phoenix 10)

<1> <AT> <AT>

<1> <00> ou

<1> <AT> <00> — Met le circuit 1 à 00 (zéro), dans le registre de travail sélectionné. (VISION 10 et Phoenix 10 seulement)

<1> <AT> <0> — Met le circuit 1 à 0 (zéro), dans le registre de travail sélectionné.

<RET> — Remet le(s) circuit(s) sélectionné(s) à sa position non modifiée dans le registre de travail sélectionné.

16
32/48

<SUB32> <1> <THRU > <6><5> <-> <2><8> <THRU > <3><2> <+> <8><1> <THRU > <1><0><0> <-> <8><8> <+> <1><0><0><2> <+> <NEXT> <+> <4><7><6> <+> <PREV> <AT> <4><.><7>

Met les circuit 1 à 27, 33 à 65, 81 à 87, 89 à 100, 475, 476, 1002 et 1003 à 47 %, dans le registre de travail 32.

Cette méthode pour allouer des intensités de circuits est connue sous le nom " d'entrée directe à un seul chiffre " parce que les dizaines de pourcent sont entrées avec un seul chiffre, c'est-à-dire que 50% est entré simplement comme "5".

Notes

ISIS® peut émuler les systèmes à «entrée directe à deux chiffres» (50% est entré sous la forme «5 0», 47% est entré sous la forme «4 7» et non 4.7) en maintenant la touche <AT> enfoncée tout en entrant l'intensité.

exemple de frappes clavier

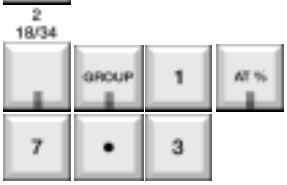
<8> <AT> <4> <7> Met le circuit 8 à 47%, si la touche <at> est maintenue pendant que vous tapez le<4> et le <7>.

Additionner et soustraire des groupes

Les groupes peuvent être manipulés dans les registres de travail individuels, tout comme une entité ou une liste de circuits, en utilisant les mêmes outils pour attribuer des intensités.

exemple de frappes clavier

<SUB1> <GROUP><1> <AT> <7>
Met le groupe 1 à 70% dans le registre de travail 1.



<SUB2> <GROUP><1> <AT> <7><.><3>
Met le groupe 1 à 73% dans le registre de travail 2.

<SUB3> <GROUP> <1> <AT> <6><+5%>
Met le groupe 1 à 65% dans le registre de travail 3.
(VISION 10 et Phoenix 10 seulement)

<SUB4> <GROUP> <1> <AT> <6><-5%>
Met le groupe 1 à 55% dans le registre de travail 4.
(VISION 10 et Phoenix 10 seulement)

<SUB5> <GROUP> <1> <AT> <.><5>
Met le groupe 1 à 5 % dans le registre de travail 5.

<SUB6> <GROUP><1> <FF> ou
(VISION 10 et Phoenix 10 seulement)

<GROUP> <1> <AT> <AT>
Met le groupe 1 à 100% (FF), dans le registre de travail 6.

Notes

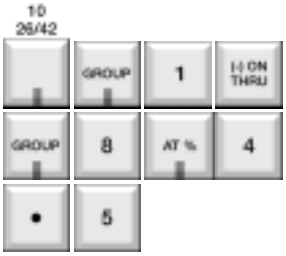
<GROUP><1> <00> ou
(VISION 10 et Phoenix 10 seulement)

<GROUP><1> <AT> <0>
Met le groupe 1 à 00 (zéro) dans le registre de travail sélectionné

<GROUP><1> Belt
Met le groupe 1 à un niveau quelconque entre 1% et 100% (FF), dans le registre de travail actuellement sélectionné.

<RET>
Remet le(s) groupe(s) sélectionné(s) à sa position précédente, non modifiée, dans le registre de travail sélectionné.

<SUB9><GROUP><1> <+> <GROUP><2><AT> <5>
Met les groupes 1 et 2 à 50%, dans le registre de travail 9.



<SUB10> <GROUP><1> <THRU> <GROUP> <8><AT> <4><.><5>
Met les groupes 1 à 8 à 45%, dans le registre de travail 10.

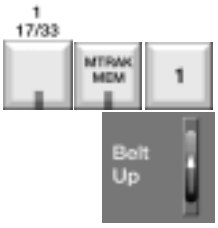
<SUB11> <GROUP><1> <+> <GROUP><5> <+> <4><7> <THRU > <8><2> <-> <6><9> <FF>
Met les groupes 1 et 5 et les circuits 47 à 82, sauf le 69, à FF (100%), dans le registre de travail 11

Additions et soustractions proportionnelles de mémoires

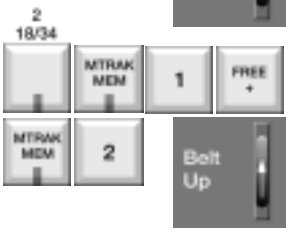
Les mémoires peuvent être additionnées ou soustraites du contenu existant dans un registre de travail. La mémoire est manipulée comme une liste de circuits ou un groupe mais, contrairement aux groupes, les différences d'intensités à l'intérieur de la mémoire sont conservées de façon à garder proportionnellement l'esprit de l'état lumineux.

Notes

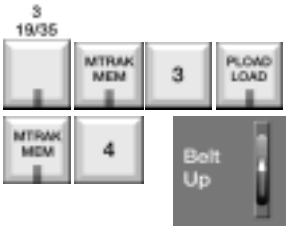
exemple de frappes clavier



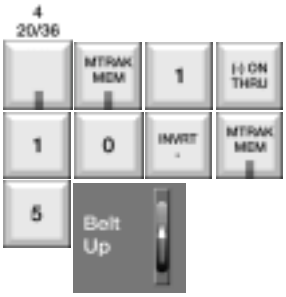
<SUB1> <MEM1> Belt Ajoute de manière proportionnelle la mémoire 1 au registre de travail 1



<SUB2> <MEM> <1> <+> <MEM2> Belt
Ajoute de manière proportionnelle les mémoires 1 et 2 au registre de travail 2



<SUB3> <MEM3> <LOAD> <MEM4> Belt
Charge la mémoire 3 dans le registre de travail 3 et lui ajoute de manière proportionnelle la mémoire 4.



<SUB4> <MEM1> <THRU> <MEM10> <-> <MEM> <5> Belt
Ajoute de manière proportionnelle les mémoires 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, et 10 au registre de travail 4.

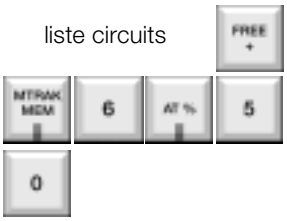
<MEM1> Belt Soustrait de manière proportionnelle la mémoire 1 de la sélection du registre de travail actif

Combiner les circuits, les groupes et les mémoires dans un registre de travail

En utilisant les fonctions d'intensité les circuits, les groupes et les mémoires peuvent être combinés dans un seul registre de travail.

exemple de frappes clavier

<SUB4> <Channels list> <+><MEM5> <FF>
Additionne la mémoire 5 au contenu existant du sous-maître 4. Si <LOAD> avait été utilisé, le contenu du registre de travail 4 aurait été effacé et remplacé par la mémoire 5. Ici, au contraire, la mémoire 5 lui a été ajoutée.



<Channels list> <+> <MEM6> <AT> <5><0>
Additionne au registre de travail sélectionné, la mémoire 6 à 50% de son niveau enregistré.

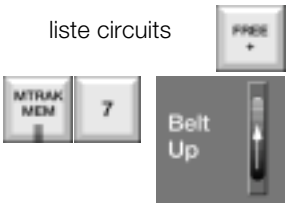
Notes

Cette méthode pour l'attribution des intensités est appelée "Entrée directe à un seul chiffre " parce que les dizaines de pourcent sont entrées avec un seul chiffre, c'est-à-dire que 50% est entré simplement comme "5". ISIS® peut émuler les systèmes à «entrée directe à deux chiffres» (50% est entré sous la forme «5 0», 47% est entré sous la forme «4 7» et non 4.7) en maintenant la touche <AT> enfoncée tout en entrant l'intensité.

exemples de frappes clavier

<MEM8> <at> <4> <7> Met la mémoire 8 à 47%, si vous maintenez enfoncée la touche <at> pendant que vous appuyez sur les touches <4> et <7>.

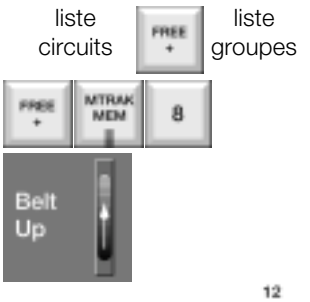
Les mémoires peuvent aussi être additionnées proportionnellement au moyen du ruban ou de la roue :



exemple de frappes clavier

<Channels list> <+> <MEM7> Belt

Ajoute la mémoire 7, à une intensité quelconque, au contenu existant dans le registre de travail sélectionné.



<Channels list> <+> <groups list> <+> <MEM8> Belt

Additionne la mémoire 8, à une intensité quelconque, au contenu existant.

Une sélection de circuits provenant de mémoires existantes peut être chargée dans un champ de travail SANS remplacer le contenu existant. De cette manière, certains circuits d'une mémoire peuvent être ajoutés, à leurs intensités enregistrées, au contenu du champ de travail actif sélectionné.

exemple de frappes clavier

<SUB12> Sélectionne le registre de travail 12, qui possède déjà des circuits actifs.

<6><1> <THRU> <7> <0> Sélectionne les circuits 61 à 70.

<SHIFT> <PLOAD> <MEM747> Sélectionne la fonction PART LOAD

<SHIFT> <PLOAD> Dans la mémoire 747, ajoute les intensités des circuits 61 à 70 au contenu existant du registre de travail 12.

Notes

Touches Flash

Les touches flash sont avant tout utilisées pour mettre momentanément le contenu d'un registre de travail à plein feu (100%). Cependant chaque touche Flash du Phœnix et du VISION 10 peut être configurée pour donner des résultats différents. Elles sont aussi utilisées pour déclencher et arrêter les effets spéciaux.

Les différents modes des touches Flash sont :

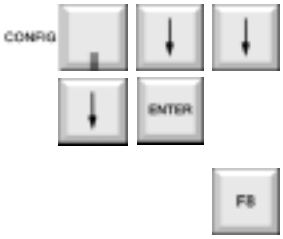
Normal	Flashe le contenu du registre de travail à plein feu
Solo	Comme la fonction "normal", mais descend tous les autres circuits à zéro
On / Off	La touche flash devient un commutateur
Off	Désactive les touches Flash

Configurer les touches Flash

Chaque touche flash de registres de travail peut être configurée individuellement, ou une liste de registres de travail peut être sélectionnée pour donner à chacun le même mode flash. Ils peuvent aussi être configurés pour suivre le niveau d'un "général" flash, qui est un potentiomètre virtuel à l'intérieur du logiciel. Les modes flash peuvent être sélectionnés directement à partir du pavé de contrôle du VISION 10, ou par le biais de la boîte de dialogue Configuration du registre de travail du Phœnix. La même boîte de dialogue est utilisée pour paramétrer d'autres caractéristiques du registre de travail comme les priorités et les réponses audio.

Boîte de dialogue Configuration registre de travail

exemple de frappes clavier



<submaster selection> <CONFIG> <⇓⇓⇓> <ENTER>

Affiche la boite de dialogue Configuration registres de travail. Les options seront appliquées à tous les registres de travail sélectionnés. Utiliser les flèches et <enter> de nouveau pour faire la sélection du mode Flash

<F8 {ok}> Pour sortir de la boîte de dialogue.

Notes

Donner un niveau à la touche flash du potentiomètre virtuel

Normalement les touches flash des registres de travail flashent leur contenu à plein feu (100% de leur intensité).
Mais chaque registre de travail peut être configuré pour que la touche flash fonctionne proportionnellement à la valeur du général de flash, qui est un potentiomètre virtuel à l'intérieur du logiciel.
Il est aussi possible de placer le général de flash sur le potentiomètre auxiliaire pour faciliter les manipulations.

exemple de frappes clavier

</> <F> <L> <PgUp> Sur le clavier alphanumérique.
Page Up augmente l'intensité des potentiomètres virtuels, Page Down diminue leur intensité. Le niveau du potentiomètre virtuel est montré sur la première ligne du moniteur 1.
La roue sans fin peut aussi être utilisée pour ajuster le niveau des potentiomètres virtuels.

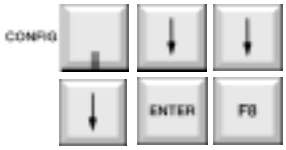
<F6 {WHEEL}> <F3 {FLASH}> Belt
Assigne le général de flash virtuel au ruban

<F6 {WHEEL}> <F1 {INTENS}>
Réassigne la roue (ou le ruban) au contrôle d'intensité.

Normal

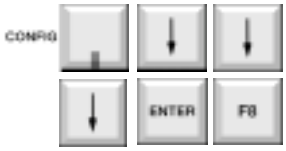
Normal est le mode des touches flash par défaut. Quand une touche flash est enfoncée momentanément, le contenu du registre de travail flashe à 100% ou à l'intensité à laquelle se trouve le général virtuel s'il est paramétré. Si la touche flash est momentanément enfoncée, le flash restera jusqu'à ce que la touche soit relâchée.
Si vous appuyez sur plusieurs touches en même temps, tous les contenus seront visibles sur la base du plus fort l'emporte.

Solo



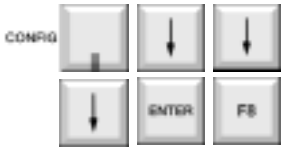
Sélectionner Solo via la boîte de dialogue des registres de travail ou en utilisant la touche Mode flash (VISION 10 seulement).
En mode solo le contenu du registre de travail flashe de la même manière qu'en mode normal, mais tous les autres circuits passent à zéro.
Cela exclut les circuits actifs ou tout registre de travail en mode direct, mais inclut tous les autres registres de travail.

On / Off



Sélectionner On / Off par la boîte de dialogue Configuration registres de travail ou en utilisant la touche Mode flash (VISION 10 seulement).
Les touches flash deviennent des commutateurs qui envoient les contenus des registres de travail à plein feu ou à zéro.
Le niveau du "ON" est proportionnel au niveau du général de flash.

Notes



Off

Sélectionner On / Off par la boîte de dialogue Configuration registres de travail ou en utilisant la touche Mode flash (VISION 10 seulement).
Off désélectionne simplement les touches flash pour éviter qu'elles ne soient appuyées accidentellement. Ceci est particulièrement recommandé si les registres de travail contiennent des asservis.

Les modes flash dans les banques

Quand une banque est enregistrée les modes individuels des touches flash sont enregistrés dans la banque.
Si des mémoires qui doivent être flashées en solo sont chargées, le mode solo flash est enregistré et rechargé avec la banque.

Enregistrer des mémoires dans les registres de travail

Quand une mémoire est enregistrée dans un registre de travail, elle est immédiatement disponible soit manuellement, soit en temporisation.
Enregistrer une mémoire dans un registre de travail implique toutes les intensités et les manipulations de temps déjà expliquées au chapitre "Contrôle des circuits" et "Enregistrer et charger les mémoires"
La méthode consiste à sélectionner les registre de travail désirés, créer les intensités et les temporisations (et les paramètres des automatiques), sélectionner un numéro de mémoire et appuyer sur <rec> pour enregistre le contenu du registre de travail, ou sur <sum> pour enregistrer le niveau de sortie du jeu.
<Sum> exclut le contenu de tout registre de travail en mode direct.

Enregistrer une mémoire

Les mémoires - l'enregistrement des différents états lumineux - sont la base d'un éclairage. Une fois les mémoires créées, elles peuvent être modifiées ou restituées dans n'importe quel ordre et par différentes méthodes. Il existe également de nombreuses méthodes pour enregistrer des mémoires. Pour enregistrer des mémoires, la protection mémoire doit être désactivée.

exemple de frappes clavier
<MENU> <F7 {setup}> <F4 {MEM PROTECT}>
Affiche la boîte de dialogue Protection de mémoire.

Protection de mémoire

Notes

La croix active la protection mémoire. Cela veut dire qu'il est impossible d'enregistrer une mémoire.

- Si la boîte est vide la protection mémoire n'est pas active, ce qui autorise l'enregistrement de mémoires.
- Si la protection mémoire est activée, un symbole (une clé rouge clignotante) s'affiche sur le moniteur 1.

Le mot de passe est en option. Si aucun mot de passe n'est entré, vous pouvez activer ou désactiver la protection mémoire simplement en cochant ou non la boîte de dialogue. Si un mot de passe est nécessaire, il peut être composé indifféremment d'une combinaison de chiffres ou de lettres (dix caractères maxi).

Le mot de passe tient compte du type de caractère, donc, si la mémoire est protégée avec un mot en majuscules elle ne peut être déverrouillée avec ce même mot en minuscules.

Pour entrer un mot de passe, composez-le avant de changer le statut de la protection mémoire.

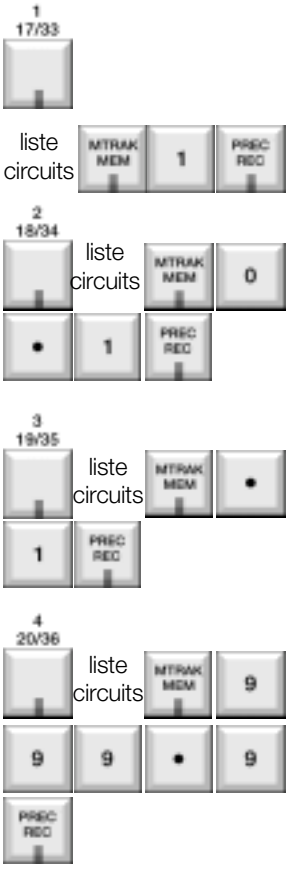
Pour changer de nouveau le statut de la protection mémoire, le code doit être entré avant de cocher ou de désactiver la boîte "protection".

Si le code est actif et que pour une raison ou une autre il doive être désactivé, le mot "ADBADB" (en majuscules et sans espace) peut servir de clé universelle.

Dans tout le logiciel se trouvent des boîtes de dialogue utilisant cette méthode de "case de pointage"(check box) pour sélectionner des fonctions basculables.

Enregistrer le contenu d'un seul registre de travail

Dans la plupart des cas, l'état lumineux à enregistrer comme mémoire sera le contenu d'un seul champ de travail : dans cet exemple un registre de travail.
exemple de frappes clavier



<SUB1> <channel list> <MEM1> <REC>
Enregistre le contenu du registre de travail 1 comme mémoire 1.

<SUB2> <channel list> <MEM0.1> <REC>
Enregistre le contenu du registre de travail 2 comme mémoire 0.1.

<SUB3> <channel list> <MEM.1> <REC>
Enregistre le contenu du registre de travail 3 comme mémoire 0.1

<SUB4> <channel list> <MEM999.9> <REC>
Enregistre le contenu du registre de travail 4 comme mémoire 999.9

Tout chiffre compris entre 0.1 et 999.9 peut être utilisé, mais le nombre total des mémoires ne peut excéder 1000.

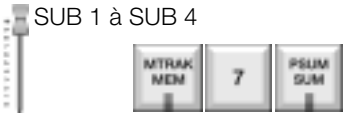
Notes

Enregistrer les niveaux en sortie du pupitre - “SUM”

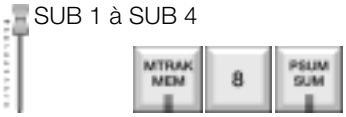
<SUM> peut être utilisé pour faire un «instantané» des niveaux en sortie du pupitre (sauf les registres de travail en mode prioritaire (by pass)). Un état lumineux peut être créé en ajustant manuellement les niveaux de différents registres de travail pour parfaire l’image. Quand cela est fait, <SUM> enregistre les sorties de tous les registres de travail, alors que <REC> n’enregistrerait que le contenu du registre de travail sélectionné.
Quand une mémoire a été enregistrée de cette manière, elle est stockée dans la liste des mémoires, mais elle n’est pas chargée dans un registre de travail. Si le contenu du registre de travail est un mélange de mémoires enregistrées au préalable, aucun titre n’est enregistré avec <sum> et les temps utilisés sont ceux du champs actif sélectionné. La philosophie de travail des registres de travail contenant des asservis établit un ordre prioritaire de sortie. De ce fait, les paramètres des asservis (s’il y en a d’utilisés) sont ceux du premier registre de travail contribuant ou d’un autre champ de travail. La philosophie de travail des paramètres est décrite au chapitre *changeurs de couleur* et *gestion des asservis*.

exemple de frappes clavier

<MEM6> <SUM> Enregistre le niveau de sortie du jeu comme mémoire 6 sauf les contenus des registres de travail en mode prioritaire. La mémoire 6 est maintenant dans la liste des mémoires, mais ne peut être vue dans les champs de travail jusqu’à ce qu’elle ait été chargée. Reportez-vous plus loin, à la section chargement.



<SUB1 fader 70%> <SUB2 fader 80%> <SUB3 fader 35%> <SUB4 fader FF> <MEM7> <SUM> Partant du principe qu’il n’y a pas d’autre champ de travail utilisé, enregistre proportionnellement les sorties des registres de travail de 1 à 4 comme la mémoire 7. La mémoire 7 est maintenant sur la liste mémoire, mais ne peut être vue dans les champs de travail jusqu’à ce qu’elle ait été chargée. Reportez-vous plus loin, à la section chargement.



<SUB1 fader FF> <SUB2 fader FF> <SUB3 fader FF> <SUB4 fader FF> <MEM8> <SUM> Partant du principe qu’il n’y a pas d’autre champ de travail utilisé, enregistre proportionnellement les contenus et les sorties des registres de travail de 1 à 4 comme la mémoire 8. La mémoire 8 est maintenant sur la liste mémoire, mais ne peut être vue dans les champs de travail jusqu’à ce qu’elle ait été chargée.
Reportez-vous plus loin, à la section chargement.

<SUM> inclut les sorties de tous les registres de travail, les registres de transfert et Live, mais pas les registres de travail en mode prioritaire. Il «capturera» également l’état des chenillards ou des effets à cet instant donné.

Créer des mémoires en utilisant la fonction “COPIER”

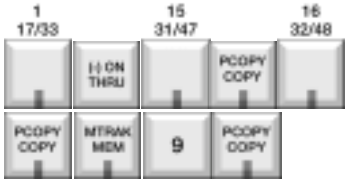
COPY est une fonction puissante qui peut être utilisée de nombreuses manières, en particulier quand un état lumineux doit être répété dans de nombreuses mémoires. PART COPY (PCOPY) ou copie partielle, rend la commande Copier encore plus souple en copiant la sélection de circuits, d’intensités ou de paramètres depuis leur source jusqu’à leur destination.

Notes

exemple de frappes clavier

<SUB7> <channel manipulations> <COPY> <MEM4> <COPY>

Copie le contenu du registre de travail 7 dans la mémoire 4. Maintenant, la mémoire 4 existe dans la liste des mémoires, mais elle n'est pas chargée.



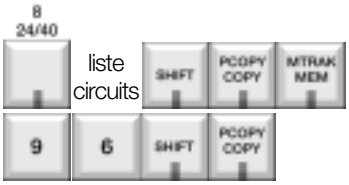
<SUB1> <THRU> <SUB15> <COPY> <SUB16> <COPY> <MEM9> (<SUB16> ”FF) <COPY>

Copie le contenu des registres de travail 1 à 15 dans le registre de travail 16, puis enregistre le contenu du registre de travail 16 comme mémoire 9 (si nécessaire le potentiomètre du registre de travail 16 peut être monté pour voir le résultat sur scène).

<SUB6> <PCOPY> <F2 {% only}> <MEM94> <PCOPY>

Copie les intensités mais pas les paramètres du registre de travail 6 dans la mémoire 94.

<SUB7> <PCOPY> <F3 {param only}> <MEM95> <PCOPY> Copie les paramètres mais pas les intensités du contenu du registre de travail 7 dans la mémoire 95.



<SUB8> <channel list> <PCOPY> <MEM96> <PCOPY>

Copie les intensités et les paramètres des circuits sélectionnés, du registre de travail 8 vers la mémoire 96.

Copier des mémoires à l'intérieur de la liste mémoires

Si vous devez répéter souvent des états lumineux, il est très facile de créer des copies via le clavier mémoire. La liste mémoires peut être affichée en même temps, ainsi les mémoires copiées s'affichent instantanément.

exemple de frappes clavier

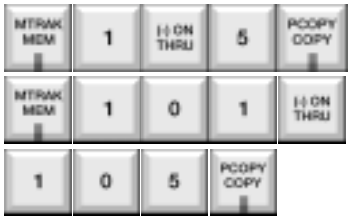
<MEM1> <COPY> <MEM101> <COPY>

Copie la mémoire 1 vers la mémoire 101

<MEM1> <THRU> <MEM5> <COPY><MEM101> <THRU> <COPY>

Les mémoires 1 à 5 sont copiées respectivement dans les mémoires 101 à 105 : donc 5 mémoires distinctes créent 5 nouvelles mémoires distinctes.

Notes



<MEM1><THRU><MEM5><COPY><MEM101><THRU><MEM105><COPY>
Copie les contenus combinés des mémoires 1 à 5 dans les mémoires 101 à 105. Tout circuit utilisé dans plus d'une mémoire sera copié à son intensité affichée maximale. Les mémoires 101 à 105 seront identiques.

<MEM1> <THRU> <MEM5> <COPY> <MEM201> <+> <MEM301> <COPY>
Copie les mémoires 1 à 5 dans les mémoires 201 et 301. Toutes les combinaisons de liste mémoires peuvent être faites de la même manière que dans la liste circuits, en utilisant les touches <+>, <->, <THRU>, <NEXT> et <PREV>.

<MEM2> <PCOPY> <F2 {% ONLY}> <MEM123> <F7 {PCOPY}> ou <PCOPY>
Copie les intensité de tous les circuits de la mémoire 2 dans la mémoire 123.

<MEM3> <PCOPY> <F3 {PARAM}> <MEM126> <F7 {PCOPY}> or <PCOPY>
Copie les valeurs de paramètres de tous les circuits de la mémoire 3 vers la mémoire 126.

Inclure des temps de transfert à l'enregistrement des mémoires

Si vous ne donnez pas de temps, les temps par défaut sont utilisés. Ceux-ci sont à l'origine : Attente montée = 0, Montée = 5 secondes, Attente descente = 0, Descente = 5 secondes. Ces temps par défaut peuvent être modifiés pour répondre aux exigences de l'utilisateur. Pour en savoir plus sur la modification des temps par défaut, reportez-vous à *Configuration avancée*.

exemple de frappes clavier

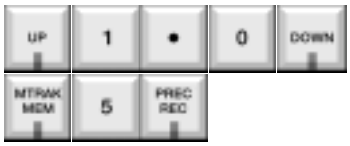
<channel manipulations> <UP TIME> <7> <DOWN TIME> <MEM1> <REC>
Crée un état lumineux avec balance en 7 secondes et l'enregistre comme mémoire 1.

<channel manipulations> <UP TIME> <0> <DOWN TIME> <MEM2> <REC>
Attribue un temps de zéro seconde à la montée et à la descente et l'enregistre avec les intensités comme mémoire 2. Zéro seconde est ce qu'on appelle un effet "sec" ("cut").

<channel manipulations> <UP TIME> <1><0> <DOWN TIME> <MEM3> <REC>
Attribue un temps de montée et de descente de 10 secondes et l'enregistre avec les intensité comme mémoire 3.

Notes

<channel manipulations> <UP TIME> <6><0> <DOWN TIME> <MEM4> <REC>
Attribue un temps de montée et de descente de 1 minute, et l'enregistre avec les intensités comme mémoire 4.

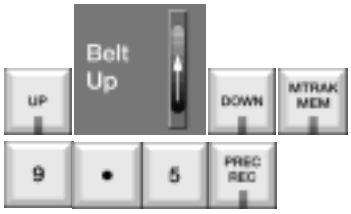


<channel manipulations> <UP TIME> <1> <.><0> <DOWN TIME> <MEM5> <REC>
Attribue un temps de montée et de descente de 1 minute, et l'enregistre avec les intensités comme mémoire 5.

<channel manipulations> <UP TIME> <9><0> <DOWN TIME> <MEM6> <REC>
Attribue un temps de montée et de descente de 1 minute et demi et l'enregistre avec les intensités comme mémoire 6.

<channel manipulations> <UP TIME> <1> <.> <30> <DOWN TIME> <MEM7> <REC>
Attribue un temps de montée et de descente de 1 minute et demi et l'enregistrer avec les intensités comme mémoire 7.

<channel manipulations> <UP TIME> <2> <.> <.> <5> <DOWN TIME> <MEM9> <REC>
Attribue un temps de montée et de descente de 2,5 secondes et l'enregistre avec les intensités comme mémoire 9.



<channel manipulations> <UP TIME> BELT <DOWN TIME> <MEM9.5> <REC>
Attribue un temps quelconque entre 1/10e de seconde et 30 minutes et l'enregistre avec les intensités comme mémoire 9.5.

Les unités entrées sont lues par le système comme des secondes. #.# (chiffre point chiffre) est lu comme des minutes et des secondes. #..# (chiffre point point chiffre) est lu comme des secondes et dixième de seconde. Des dixièmes de seconde peuvent être ajoutés aux temps compris entre 0 et 59 secondes (0.1 à 59.9). Tout chiffre au-dessus de 59 est automatiquement converti en minutes et secondes. Les minutes et les secondes peuvent être entrées soit comme des minutes et des secondes en utilisant la touche point, soit juste comme des secondes.

Mémoires en balance décalée

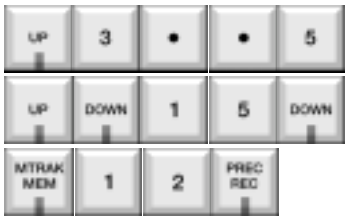
Le fait d'attribuer des temps différents ou «décalés» à l'apparition et à la disparition des mémoires composant un transfert, apporte de la souplesse, permet de mieux coller à la musique ou à l'action. En général, le temps d'apparition sera plus court que celui de la disparition mais, si vous désirez marquer une transition visible entre les scènes, vous augmenterez plutôt le temps de montée.

Notes

exemples de frappes clavier

<channel manipulations> <UP TIME> <3> <UP TIME> <MEM10> <REC>
Attribue un temps de 3 secondes à la montée sans changer le temps de descente et l'enregistre avec les intensités comme mémoire 10.

<channel manipulations> <DOWN TIME> <7> <DOWN TIME> <MEM11> <REC>
Attribue un temps de 7 secondes à la descente sans changer le temps de montée et l'enregistre avec les intensités comme mémoire 11.



<channel manipulations> <UP TIME> <3><.><.><5> <UP TIME> <DOWN TIME> <1><5> <DOWN TIME> <MEM12> <REC>
Attribue un temps de montée rapide et un temps de descente lent et enregistre cet état comme mémoire 12. Les circuits à la descente continueront à baisser après l'arrivée des circuits en montée. Vous éviterez ainsi un «noir» trop visible entre l'état lumineux entrant et l'état sortant.

<channel manipulations> <UP TIME> <2><5> <UP TIME> <DOWN TIME> <1><5> <DOWN TIME> <MEM13> <REC>
Attribue un temps court à la descente et un temps plus long à la montée puis enregistre cet état en tant que mémoire 13. Ainsi, vous créez volontairement un «creux» entre les deux états, qui sera visible lorsque le transfert s'effectuera.

Mémoires avec temps d'attente

Un temps d'attente consiste simplement à retarder le départ d'un transfert. Cela ne crée pas de départ d'effet automatique (ou enchaînement comme pour les versions précédentes du VISION 10) mais permet de démarrer un départ automatique (Autogo) avec précision. De même que pour les temps de transfert, le temps d'attente peut être identique à la montée et à la descente ou il peut être différent.

exemples de frappes clavier

<channel manipulations> <WAIT> <2><.><.><5> <WAIT> <MEM14> <REC>
Met un temps d'attente de 2,5 secondes au départ du transfert et l'enregistre comme la mémoire 14.

<channel manipulations> <WAIT> <UP TIME> <1> <WAIT> <MEM15> <REC>
Donne un temps d'attente de 1 seconde à la montée seulement (apparition) et l'enregistre comme la mémoire 15.

<channel manipulations> <WAIT> <DOWN TIME> <8> <WAIT> <MEM16> <REC>
Donne un temps d'attente de 8 secondes à la descente seulement (disparition) et l'enregistre comme la mémoire 16.

<channel manipulations> <WAIT> <UP TIME> <1> <UP TIME> <MEM17> <REC>
Donne un temps d'attente de 1 seconde à la montée (apparition) et l'enregistre comme la mémoire 17. Dans cet exemple, la touche <up time> est employée à la place de la touche <wait> pour confirmer le temps d'attente. Vous pouvez choisir l'une ou l'autre de ces méthodes.

Notes

<channel manipulations> <WAIT> <UP TIME> <5> <UP TIME> <WAIT> <DOWN TIME> <2> <DOWN TIME> <MEM18> <REC>

Donne un temps d'attente de 5 secondes à la montée (apparition), un temps d'attente de 2 secondes à la descente (disparition) et l'enregistre comme la mémoire 18. Ainsi, vous voyez qu'il est possible d'avoir un temps de montée plus long que le temps de descente.

<channel manipulations> <UP TIME> <6> <UP TIME> <DOWN TIME><1><5> <DOWN TIME><WAIT> <UP TIME> <1> <UP TIME> <WAIT> <DOWN TIME> <5> <DOWN TIME> <MEM19> <REC>

Le profil de transfert de la mémoire 19 est : 1 seconde de délai suivi du départ du temps de montée ; 4 secondes après le début de la montée la descente commence ; 2 secondes plus tard, la montée se termine et 13 secondes après la descente est terminée.
Durée totale de la mémoire : 20 secondes, soit 5 + 15.

Modifier des mémoires et les réenregistrer

Quand une mémoire est chargée dans un champ de travail, elle peut être modifiée en changeant ses intensités, ses temps, ses paramètres, etc.

Une mémoire modifiée voit son numéro clignoter sur le moniteur (et, pour le VISION 10, sur les affichages à diodes du pupitre) pour prévenir que des changements ont été effectués.

Vous pouvez choisir entre plusieurs options : recharger la version non modifiée de la mémoire, la réenregistrer comme la même mémoire ou comme une nouvelle.

Le même principe s'applique aux chenillards ou aux effets qui ont été modifiés. Quand un numéro clignote et que le même champ de travail est sélectionné, il n'est pas nécessaire d'entrer de nouveau son numéro.

Le système suppose que le numéro modifié dans le champ de travail sélectionné est celui sur lequel vous travaillez, sauf si indication contraire que vous lui donnerez en entrant un nouveau numéro de mémoire avant d'enregistrer.

De même, une mémoire accidentellement modifiée, peut être chargée de nouveau sans être obligé d'appeler d'abord son numéro. Il suffit d'appuyer sur <load> deux fois.

Notes

exemple de frappes clavier

<channel / time modification> <LOAD><LOAD>

Charge de nouveau la mémoire dont le numéro clignote pour la ramener à son état initial dans le champs de travail sélectionné. Inutile d'entrer à nouveau le numéro de la mémoire.

<SUB1><LOAD><LOAD>

Sélectionne de nouveau le registre de travail 1, qui contient la mémoire modifiée (la mémoire 1, dans cet exemple) et charge à nouveau la mémoire non modifiée. Inutile d'entrer de nouveau le numéro de mémoire.

<channel / time modification> <REC><REC>

Réenregistre la mémoire modifiée dans le champ de travail sélectionné. Inutile d'entrer de nouveau le numéro de mémoire.

<SUB2><REC><REC> Sélectionne de nouveau le registre de travail 2, qui contient la mémoire modifiée (la mémoire 1, dans cet exemple), et réenregistre la mémoire modifiée. Inutile d'entrer à nouveau le numéro de la mémoire.

<channels/times modifications> <MEM873> <REC>

Réenregistre la mémoire modifiée, sous le numéro 873, dans le champs de travail qui est sélectionné.

NOTE:

Si la mémoire est chargée dans plusieurs champs de travail, son numéro clignotera dans ces champs de travail pendant qu'elle est réenregistrée dans le champs sélectionné. Ceci vous indique qu'il existe une différence entre la mémoire qui est chargée dans ce registre et son état dans la liste des mémoires.

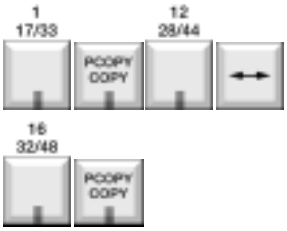
Copier une mémoire dans un autre champ depuis un registre de travail

La fonction COPY peut être utilisée pour transférer le contenu d'un registre de travail dans une mémoire, du moment que ce n'est pas un effet spécial.

exemple de frappes clavier

<SUB1> <COPY> <SUB16> <COPY>

Copie le contenu du registre de travail 1 dans le registre de travail 16. Quand il s'agit d'une mémoire les intensités, les paramètres, les temps et le titre sont tous copiés.



<SUB1> <COPY> <SUB12> <THRU> <SUB16> <COPY>

Copie le contenu du registre de travail 1 dans les registres de travail 12 à 16. Quand il s'agit d'une mémoire les intensités, les paramètres, les temps et le titre sont tous copiés. Les contenus des 5 registres de travail de destination seront identiques.

<SUB8> <COPY> <P1> <COPY>

Copie le contenu du registre de travail 8 dans le registre de préparation 1. Quand il s'agit d'une mémoire les intensités, les paramètres, les temps et le titre sont tous copiés.

ADB
A Siemens Company

Notes

Charger des mémoires dans les registres de travail

Quand une mémoire a été créée au moyen de <rec>, elle reste dans le champ de travail dans lequel elle a été créée, jusqu'à que ce champ soit effacé. Une fois le champ effacé, la mémoire existe encore dans la liste des mémoires avec toutes les mémoires qui ont été créées en utilisant <sum> ; elle peut donc être chargée à tout moment dans n'importe quel champ de travail. Dans les registres de travail, elle peut être restituée manuellement ou automatiquement.

Charger une mémoire dans un registre de travail

N'importe quelle mémoire peut être chargée dans n'importe quel champ de travail pour être restituée. Que la mémoire chargée soit vue sur scène ou non, dépend du champ choisi, de son mode, et de la position de son potentiomètre. Quand une mémoire est chargée dans un registre de travail, elle n'est vue sur scène que si son curseur est monté, mais reste invisible s'il est à zéro. Attention lorsque vous chargez des mémoires, au cas où des potentiomètress seraient montés. Si la mémoire chargée contient de nombreux circuits, vous aurez instantanément une brusque montée de lumière…

exemple de frappes clavier

<SUB1> <MEM1> <LOAD>

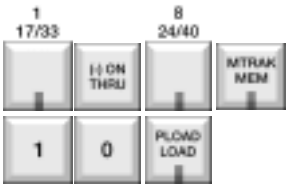
Charge la mémoire 1 (enregistrée auparavant) dans le registre de travail 1. Pour voir la mémoire sur scène, son curseur doit être monté.

ATTENTION !!

Si le potentiomètre du registre de travail est monté au moment du chargement, l'opération peut amener instantanément un grand nombre de circuits à être visibles sur scène !

Charger une Mémoire dans plusieurs registres de travail

Si plusieurs registres de travail sont sélectionnés en même temps, ils seront tous chargés avec le même contenu. Pour sélectionner plusieurs registres de travail à la fois, utilisez les touches <+>, <->, et <THRU> pour construire une liste, mais vous ne pouvez sélectionner qu'un champ de restitution à la fois.



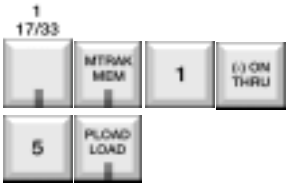
exemple de frappes clavier

<SUB1> <THRU> <SUB8> <MEM10> <LOAD>

Charge la mémoire 10 (enregistrée auparavant) dans les registres de travail 1 à 8. Les 8 registres de travail ont donc le même contenu.

Charger plusieurs mémoires dans un seul registre de travail

Les numéros de mémoire peuvent être combinés au clavier en utilisant les touches <+>, <-> et <THRU> pour former une liste de mémoires. Une fois la liste faite, elle peut être chargée dans n'importe quelle combinaison de champs individuels ou de registres de travail. Il n'est pas possible de sélectionner à la fois des champs de restitution et des registres de travail. Live est aussi un champ à lui tout seul.



exemple de frappes clavier

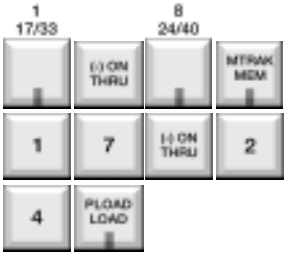
<SUB1> <MEM> <1> <THRU> <MEM5> <LOAD>

Charge les mémoires 1 à 5 (enregistrées auparavant) dans le registre de travail 1. Le contenu de ces mémoires fusionne sur la base du plus élevé l'emporte (HTP).
Tout circuit présent dans plusieurs mémoires sera chargé à son plus haut niveau enregistré dans les mémoires sélectionnées.

Notes

Charger plusieurs mémoires dans plusieurs registres de travail

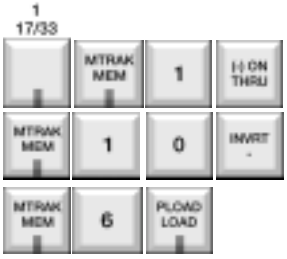
Les numéros de mémoire peuvent être combinés au clavier en utilisant les touches <+>, <-> et <thru> pour former une liste de mémoires.
Une fois cette liste faite elle peut être chargée dans n'importe quelle combinaison de champs individuels ou de listes de registres de travail.
Il n'est pas possible de sélectionner à la fois des champs de restitution et des registres de travail. Live est aussi un champ à lui tout seul.
Quand plusieurs mémoires sont chargées simultanément, tout circuit présent dans plus d'une mémoire sera chargé à son niveau le plus haut.
Les temps et les paramètres sont ceux de la première mémoire sur la liste et il n'est pas chargé de titre.



exemple de frappes clavier

<SUB1><THRU> <SUB8> <MEM17> <THRU> <MEM24> <LOAD>

Charge les mémoires 17 à 24 (enregistrées auparavant) dans les registres de travail 1 à 8. Le contenu des mémoires fusionne sur une base HTP (le plus élevé l'emporte). Tout circuit présent dans plusieurs mémoires sera chargé à son plus haut niveau enregistré dans les mémoires sélectionnées. Dans cet exemple tous les registres de travail sélectionnés finissent avec des contenus identiques.



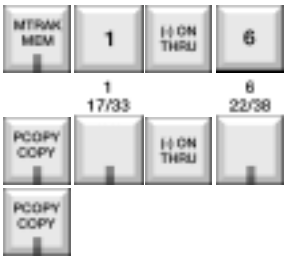
<SUB1> <MEM1> <THRU> <MEM10> <-> <MEM6> <LOAD>

Charge les mémoires de 10 à 24 (enregistrées auparavant), excepté la mémoire 6, dans le registre de travail 1. Le contenu des mémoires fusionne sur la base du plus élevé l'emporte. Tout circuit présent dans plusieurs mémoires sera chargé à son plus haut niveau enregistré dans les mémoires sélectionnées.

Chargement d'une liste de mémoires par séries

Charger des listes de mémoires par séries ou «gang loads». Sur le Phœnix et le VISION 10 ce type de chargement se fait au moyen de la fonction copie ou en chargeant une banque préenregistrée. En utilisant la fonction copie, la liste des mémoires peut être chargée dans les registres de travail sélectionnés, ou bien elle peut servir à charger des mémoires par séries.

exemple de frappes clavier



<MEM1> <THRU> <MEM6> <COPY> <SUB1> <THRU> <SUB6> <COPY>

Charge les mémoires 1 à 6 (enregistrées auparavant) dans les registres de travail 1 à 6. Le contenu des mémoires fusionne sur la base du plus élevé l'emporte (HTP). Tout circuit présent dans plusieurs mémoires sera chargé à son plus haut niveau enregistré dans les mémoires sélectionnées. Dans cet exemple tous les registres de travail sélectionnés finissent avec les mêmes contenus.

<MEM1> <THRU> <MEM6> <COPY> <SUB1> <THRU> <COPY>

Charge les mémoires 1 à 6 (enregistrées auparavant) dans les registres de travail 1 à 6 respectivement. Ainsi, une mémoire est chargée dans chaque registre de travail consécutivement, produisant un effet de série.

Notes

Effacer les registres de travail

Quand le contenu d'un registre de travail n'est plus utile ou si le registre de travail à besoin d'être vidé pour un nouveau travail, il doit être effacé. L'effacement supprime le contenu et les temps alloués au registre de travail, les renvoyant à leur temps par défaut ; il réinitialise également les registres de travail et la touche flash en mode NORMAL. La touche <erase> doit être pressée deux fois pour éviter un effacement accidentel. Si le contenu du registre de travail est une entité enregistrée, comme une mémoire ou un chenillard, l'effacement provoque sa suppression du registre de travail mais pas son effacement de la mémoire du système. Quand une mémoire a été effacée d'un registre de travail, elle reste encore dans la liste mémoire.

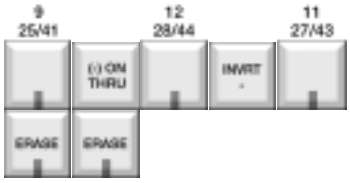
exemple de frappes clavier

<SUB1> <ERASE> <ERASE>

Efface le contenu du registre de travail 1

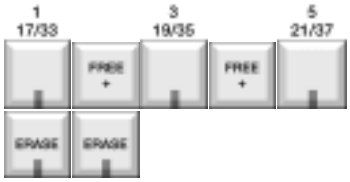
<SUB1> <THRU> <SUB6> <ERASE> <ERASE>

Efface les contenus des registres de travail 1 à 6



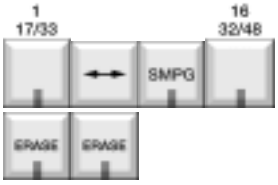
<SUB9 <THRU> <SUB12><-> <SUB11> <ERASE> <ERASE>

Efface les contenus des registres de travail 9, 10 et 12.



<SUB1 <+> <sub3> <+> <sub5> <erase> <erase>

Efface les contenus des registres de travail 1, 3 et 5.



<SUB1 <thru> <smpg> <sub48> <erase> <erase>

Efface les contenus de tous les registres de travail et réaffecte les en mode normal.

Si la touche <erase> est pressée une fois, ses diodes clignotent à titre d'avertissement. En Appuyer sur <clear> vous évitera d'effacer les champs de travail sélectionnés.

Modes des registres de travail

Normalement les registres de travail fonctionnent en additionnant leurs contenus en sortie, sur le mode HTP, quand les potentiomètress sont montés manuellement. Sur Phœnix et VISION 10, les registres de travail ont différents modes qui permettent de manipuler les états lumineux de différentes façons. Un registre de travail peut devenir un transfert automatique.

Le contenu du registre de travail est additionné ou soustrait des niveaux de sortie, dans les temps impartis, quand la touche auto est pressée au lieu d'utiliser le potentiomètres manuel

Un registre de travail peut être utilisé simplement pour soustraire des circuits alors placés en mode Inhibition ou en mode prioritaire (by pass) afin de les soustraire à l'action du potentiomètre général ou à l'enrégistrement Somme <SUM> (enregistrement prioritaire).

Notes

Les contenus des registres de travail peuvent aussi répondre à un signal audio, un circuit MIDI ou travailler proportionnellement sous le contrôle d'un "général" de registres de travail virtuel.

Chaque registre de travail peut être individuellement configuré avec une ou plusieurs de ces fonctions. Certaines fonctions comme auto et inhibition peuvent fonctionner simultanément

Les différents modes de registres de travail sont :

Normal	Normal, manuel, HTP
Auto	Les registres de travail deviennent de simples potentiomètress de restitution temporisés
Audio	Le contenu du registre de travail répond à un signal audio
MIDI	Le registre de travail répond à un signal MIDI
Inhibit	Le registre de travail devient soustractif au lieu d'être additif
Bypass	Passe en priorité devant tous les autres champs et fonctions du pupitre; mode prioritaire
Config	Permet de configurer un registre de travail individuellement.

Configurer le mode registres de travail

Les modes registres de travail peuvent être configurés individuellement ou en groupes, de même que pour les modes flash, en utilisant la même boîte de dialogue Configuration registres de travail.

Ils peuvent également être configurés individuellement pour suivre le niveau d'un "général" registres de travail qui est un potentiomètres virtuel intégré dans le logiciel.

Il est possible d'allouer ce général virtuel, au potentiomètres auxiliaire.

Boîte de dialogue Configuration registre de travail

Notes

exemple de frappes clavier

<submaster selection> <CONFIG>

Affiche la boîte de dialogue Configuration registres de travail. Les options s'appliqueront à tous les registres de travail sélectionnés.

<ENTER> Utilisez de nouveau les flèches et <enter> pour sélectionner le mode registres de travail.

<F8 {ok}> Pour sortir de la boîte de dialogue.

En fonction des niveaux d'opérations choisis, certains des modes registres de travail peuvent être directement sélectionnés depuis les touches mode situées à côté de la rangée inférieure des potentiomètres des registres.
Ceci évite d'avoir à ouvrir la boîte de dialogue et le mode sélection s'applique à tous les registres de travail sélectionnés.

exemple de frappes clavier

<AUTO> Sélectionne le mode AUTO pour les registres de travail sélectionnés

<CONFIG> Affiche la boîte de dialogue Configuration registres de travail.

Régler le niveau du «général» des registres de travail virtuel

Normalement le contenu des registres de travail peut varier jusqu'au plein feu (100% des intensités affichées dans le registre de travail).
D'autre part, chaque registre de travail peut être configuré pour travailler proportionnellement à la valeur du "maître général" qui est un curseur virtuel intégré dans le logiciel.
Pour la commodité des opérations il est possible d'allouer le général de flash au potentiomètre auxiliaire (VISION 10 et Phoenix 10 seulement).

exemple de frappes clavier

<=> <S> <M> <PgUp> Sur le clavier alphanumérique, Page Up monteles potentiomètress virtuels, Page Down les descend.
Le niveau du curseur virtuel s'affiche sur la ligne supérieure du moniteur 1. Il est également possible d'utiliser la roue pour régler le niveau des curseurs virtuels.

exemple de frappes clavier

<F6 {wheel}> <F2 {submst}> Belt

Assigne le niveau du registre de travail général à la roue sans fin

<F6 {wheel}> <F1 {intens}>

Assigne de nouveau la roue sans fin à la fonction intensité.

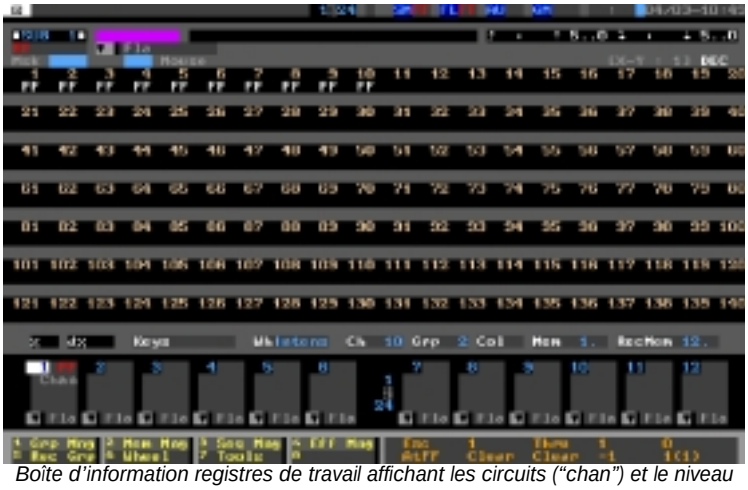
Notes

Normal

Normal est le mode par défaut pour tous les registres de travail.
Pour voir le contenu d'un registre de travail en sortie, son potentiomètre doit être monté manuellement. Le contenu est envoyé en sortie, proportionnellement au niveau du registre de travail. Si le registre de travail est configuré pour suivre le général, le niveau de sortie est également proportionnel à ce niveau.
Si le circuit 1 est à 100% dans le registre de travail 1, avec le circuit 2 à 80%, le registre de travail 1 étant à 50% et le général à 50%, le niveau du circuit 1 en sortie sera de 25% et celui du circuit 2 sera de 20%. Si le grand maître (general master) était aussi baissé à 50%, le niveau du circuit 1 descendrait à 12% et celui du circuit 2 à 10%. Ainsi, le contenu du registre de travail est proportionnel à :

Son intensité
- Le niveau du potentiomètre du registre de travail
- Le niveau du général registre de travail
- Le niveau du grand maître (general master).

Si des circuits sont présents dans plusieurs registres de travail, ils sont envoyés en sortie sur la base du plus élevé l'emporte, en tenant compte des inhibitions et des modes prioritaires.
Quand un registre de travail est en mode Normal, la boîte d'information associée montre le contenu du registre de travail - circuits, mémoire, chenillard, ou effet – et le niveau de son potentiomètre.



Boîte d'information registres de travail affichant les circuits ("chan") et le niveau du potentiomètre

Auto

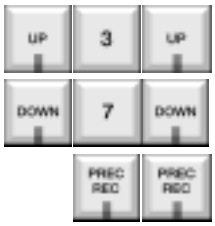
Le mode Automatique transforme le potentiomètre du registre de travail, de simple curseur manuel à potentiomètre de transfert temporisé.
Appuyez sur la touche Flash pour envoyer le transfert. Si un registre de travail contient des circuits ou des groupes, le mode automatique fonctionne avec le temps par défaut (généralement 5 secondes). Si le contenu est une mémoire ayant ses temps propres, ces temps de mémoire sont utilisés. Les temps d'un registre de travail en mode AUTO peuvent être changés, mais ces nouveaux temps seront perdus lorsque le registre de travail sera effacé. Si les temps sont modifiés et que le contenu est une mémoire, les nouveaux temps s'appliquent seulement tant que la mémoire est chargée dans le registre de travail, sauf si la mémoire est réenregistrée pour conserver les changements.

Notes

exemple de frappes clavier

<UP TIME> <3> <UP TIME> <DOWN TIME> <7> <DOWN TIME>

Change le temps de montée à 3 secondes et le temps de descente à 7 secondes. Ces temps resteront attribués au registre de travail sélectionné jusqu'à ce qu'ils soient changés, qu'une mémoire ayant des temps différents soit chargée, ou le registre de travail effacé. Si le contenu est une mémoire, les nouveaux temps s'appliqueront à la mémoire seulement pendant qu'elle est chargée dans le registre de travail sélectionné. Dans les autres champs du pupitre ses temps originaux demeurent, sauf si la mémoire est réenregistrée avec les nouveaux temps.



<UP TIME> <3> <UP TIME> <DOWN TIME> <7> <DOWN TIME> <REC> <REC>

Change le temps de montée à 3 secondes et le temps de descente à 7 secondes. La mémoire chargée est réenregistrée et conservera les nouveaux temps de manière permanente.

<AUTO> Sélectionne le mode AUTO pour le registre de travail sélectionné.

<FLASKEY> Démarre le transfert. Appuyez de nouveau sur la touche flash pour inverser le transfert.

Note:

Quand un transfert automatique est en cours ou que le temps de montée est terminé, le niveau du registre de travail (FF) s'affiche en rouge dans la boîte de dialogue et non en blanc. Le rouge indique toujours qu'il y a une différence entre la position du curseur physique et le niveau du curseur virtuel.
C'est toujours la valeur du curseur virtuel qui est envoyée en sortie du système.

Quand un registre de travail est en mode automatique, la boîte d'information associée affiche son contenu - circuits, mémoire, chenillard ou effet - le niveau du potentiomètre virtuel et la durée du transfert.

Boîte d'information registres de travail affichant les circuits ("chan"), le niveau du potentiomètre et la durée du transfert automatique

Pour plus de détails sur les temps, veuillez consulter le chapitre *Enregistrer et modifier les temps *.

Notes

Inhibition

Sélectionne l'inhibition au moyen de la boîte de dialogue Configuration registres de travail ou en utilisant la touche d'inhibition registres de travail.

L'inhibition rend un registre de travail autonome pour travailler de manière totalement soustractive.
Tout circuit placé dans un registre de travail inhibé ne peut être additionné à la sortie du jeu, mais il peut en être soustrait.
Si un circuit est en sortie de plusieurs champs de travail, la façon la plus rapide de le supprimer ou de le graduer, c'est de le mettre dans un registre de travail en mode inhibition.
En descendant le potentiomètre d'un registre de travail en mode Inhibition, vous diminuez la valeur de son contenu, quels que soient les autres registres de travail ou registres de tansfert contenant les mêmes circuits.
L'inhibition n'affecte pas les circuits dans le registre actif Live ou en mode prioritaire (by pass).

Si le potentiomètre du registre de travail est descendu quand Inhibition est sélectionné, il n'y a aucun changement immédiat sur le niveau de sortie.
Son niveau est affiché comme plein feu (FF), en rouge parce que le curseur virtuel a été forcé à 100% du fait de la sélection du mode Inhibition, de manière à éviter la disparition soudaine des circuits.
Le potentiomètre doit être physiquement monté à 100% pour devenir actif.

Des circuits se trouvant dans un registre de travail inhibé peuvent être à n'importe quelle intensité, puisque c'est le niveau du registre de travail qui déterminera les valeurs de sortie des circuits.
Cela permet aux circuits d'être entrés dans un registre de travail inhibé, soit en chargeant une mémoire soit en donnant aux circuits une intensité plein feu. (Vous pouvez utiliser n'importe quelle intensité mais la valeur plein feu est plus rapide, en particulier sur les systèmes possédant une touche <FF>).

Notes

Exemple :

SUB1	SUB2	SUB3	SUB4	SUB5	SUB6	SUB7	SUB8	SUB9	SUB10	SUB24
1@10%	2@20%	3@30%	4@40%	5@50%	6@60%	7@70%	8@80%	9@90%	10@FF	-10@FF
NORM	NORM	NORM	NORM	NORM	NORM	NORM	NORM	NORM	NORM	INHIBIT

Les registres de travail 1 à 10 sont montés à plein feu, créant ainsi une balance des circuits 1 à 10. Le registre de travail 24 qui contient les circuits 1 à 10 est en inhibition mais son curseur reste baissé.

Monter le potentiomètre du registre de travail 24 ne provoque aucun changement en sortie mais son affichage change alors de couleur et, de rouge passe au blanc, vous indiquant ainsi que vous avez pris le contrôle du registre de travail du registre de travail 24. Quand les circuits se trouvent aussi dans un registre de travail en inhibition leur intensité s'affiche en jaune pour indiquer qu'ils se trouvent dans un registre actif, en inhibition.

Baissez le potentiomètre du registre de travail 24 à 50%. Le résultat suivant se voit en sortie :

SUB1	SUB2	SUB3	SUB4	SUB5	SUB6	SUB7	SUB8	SUB9	SUB10
1@5%	2@10%	3@15%	4@20%	5@25%	6@30%	7@35%	8@40%	9@45%	1 0@50

Baissez le potentiomètre du registre de travail 24 à 0%. Le résultat suivant se voit en sortie :

SUB1	SUB2	SUB3	SUB4	SUB5	SUB6	SUB7	SUB8	SUB9	SUB10
1@ —	2@1 —	3@ —	4@ —	5@ —	6@ —	7@ —	8@ —	9@ —	10@ —

Le double trait d'union indique que les circuits ont été forcés à zéro au moyen d'un mode spécial. Le double trait d'union en jaune indique que les circuits ont été inhibés à zéro. Le double trait d'union en rouge indique que les circuits sont à zéro en actif (Live), s'il est mauve les circuits sont à zéro en mode prioritaire (by pass).

Remonter le potentiomètre du registre de travail 24 à plein feu, le résultat est :

SUB1	SUB2	SUB3	SUB4	SUB5	SUB6	SUB7	SUB8	SUB9	SUB10	SUB24
1@10%	2@20%	3@30%	4@40%	5@50%	6@60%	7@70%	8@80%	9@90%	10@FF	1-10@FF

Si les mêmes circuits sont mis dans un autre registre de travail, également en mode inhibition, les deux registres de travail inhibés ont un effet cumulatif sur la sortie. Si les registres de travail 24 et 23 contiennent les circuits 1 à 10 et que les deux curseurs sont à 50 %, le résultat en sortie sera :

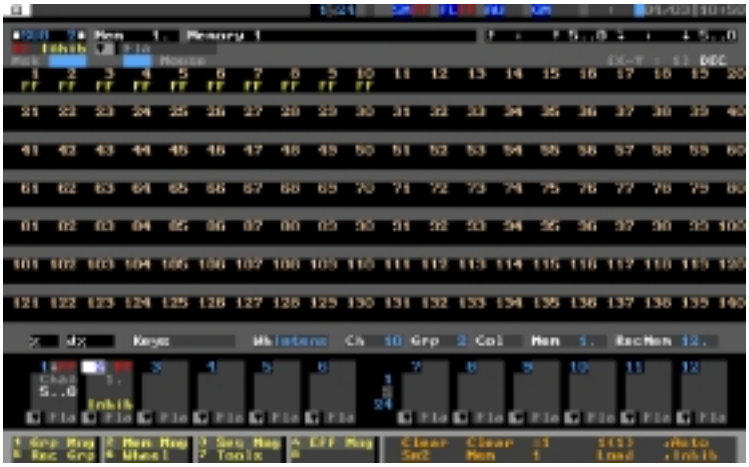
SUB1	SUB2	SUB3	SUB4	SUB5	SUB6	SUB7	SUB8	SUB9	SUB10
1@2%	2@5%	3@7%	4@10%	5@12%	6@15%	7@17%	8@20%	9@22%	10@25

Le mode inhibition peut être désélectionné à tout moment mais, dans ce cas, le niveau des circuits retrouvera instantanément le niveau des potentiomètres physiques des registres de travail.

Ces exemples montrent des registres de travail inhibés en mode manuel (normal), mais il est possible de régler un registre de travail inhibé en mode Auto. Les résultats en sortie seront identiques.

Notes

Quand un registre de travail est en mode inhibition, la boîte d'information associée affiche son contenu - circuits, mémoire, chenillard ou effet - le niveau du potentiomètre, son mode, avec «inhibition» affiché en jaune.



Boîte d'information registres de travail affichant "chan" ou "mem#", le niveau du potentiomètre et l'indication "Inhibit"

Mode Prioritaire ou Bipasse (by pass)

Sélectionner le mode prioritaire au moyen de la boîte de dialogue Configuration registre de travail ou en utilisant <BYPASS>, la touche prioritaire du registre de travail.

Sur ISIS®, la fonction "Prioritaire" est simple mais très puissante. Quand des circuits sont dans un registre de travail en mode prioritaire, leurs intensités ne peuvent être modifiées en sortie depuis un autre champ de travail ni par le grand maître (general master) ni par la fonction Noir sec. Ces circuits sont également ignorés par la fonction <Sum>. Si vous devez laisser de la lumière durant un réglage, mais qu'elle ne doit pas figurer dans la conduite, il vous suffit de mettre les circuits concernés en mode prioritaire. Cela peut être utile pour les lumières de service ou les pupitres des musiciens. Comme les registres de travail en mode prioritaire ne sont affectés ni par le grand maître, ni par le noir sec, vous avez là un endroit sûr pour conserver des circuits qui ne doivent jamais être éteints, comme des machines à fumée, des alimentations de changeurs de couleurs, ou des HMI.

Les circuits d'un registre en mode prioritaire sont encore proportionnels au niveau du curseur du registre et peuvent donc être montés ou descendus manuellement ou en mettant le registre en mode Auto. Pour éviter que le registre de travail en direct soit accidentellement descendu, il peut être mis à plein feu (ou à tout autre niveau) au moyen du curseur virtuel.

De même qu'il est possible de régler les niveaux du général flash et du grand maître au clavier, il est également possible de régler les niveaux de n'importe quel registre de travail au clavier. Ex : Pour monter le curseur virtuel du registre de travail 8 à 75% :

exemple de frappes clavier

<=> <Ø> <8> <PgUp> Sur le clavier alphanumérique, Page Up monte les potentiomètress virtuels et Page Down les descend. Regardez le niveau dans la boîte d'information du registre de travail et relâchez Page up quand le niveau atteint 75%. Il est maintenant quasiment impossible de descendre accidentellement le registre de travail 8, car il faudrait monter son potentiomètre au moins jusqu'à 75% pour en reprendre le contrôle et ensuite le redescendre pour le mettre à zéro.

ADB
A Siemens Company

Notes

Si un circuit en mode prioritaire est à zéro, le symbole - - double trait d'union s'affiche ainsi que l'intensité en mauve sur l'écran de sortie, indiquant ainsi que ce circuit est en mode prioritaire à zéro.

Quand un registre de travail est en mode prioritaire, la boîte d'information associée affiche le contenu du registre de travail - circuits, mémoire, chenillard ou effet – le niveau de son potentiomètre, son mode et le mot "bypass" en mauve.

Boîte d'information registres de travail affichant "chan" ou "mem#", le niveau du potentiomètre et l'indication "Bypass"

Audio

Sélectionnez Audio grâce à la boîte de configuration registre de travail, ou en utilisant la touche <audio> du registre de travail (VISION 10 seulement).

Chaque registre de travail peut être individuellement configuré pour répondre à un signal d'entrée de basse, de médium, d'aigu ou une moyenne. Les circuits dans un sous-maître en audio doivent avoir une intensité préétablie. Leur intensité en sortie variera avec le signal audio et leur intensité maximum sera proportionnelle à :

- L'intensités du circuit
- Le niveau du registre de travail
- Le niveau du général registre de travail (s'il est configuré)
- Le niveau du signal d'entrée Audio configuré dans le menu Installation
- Le signal d'entée audio du morceau de musique, à tout moment

«To audio input» doit aussi être activé dans la boîte générale de Configuration.

Boîte générale de Configuration

Notes

exemple de frappes clavier
<MENU> <F7 {setup}> <F3 {general}>
La boîte générale de configuration donne accès à toutes les options d'entrée.

⇓⇓ <ENTER> Active l'entrée audio.

⇓ Belt Règle le niveau d'entrée audio, visualisé par un barregraphe quand un signal audio est présent.

<F8 {ok}> Pour sortir de la boîte de dialogue.

Configurer un registre de travail pour l'audio

exemple de frappes clavier

<CONFIG> Affiche la boîte de dialogue Configuration registre de travail.

⇓ <ENTER> Enclenche les options audio

Average Répond à la moyenne des pics de fréquence

Treble Répond aux fréquences aiguës (approx. 4kHz)

Mid Répond au médium (approx. 2kHz)

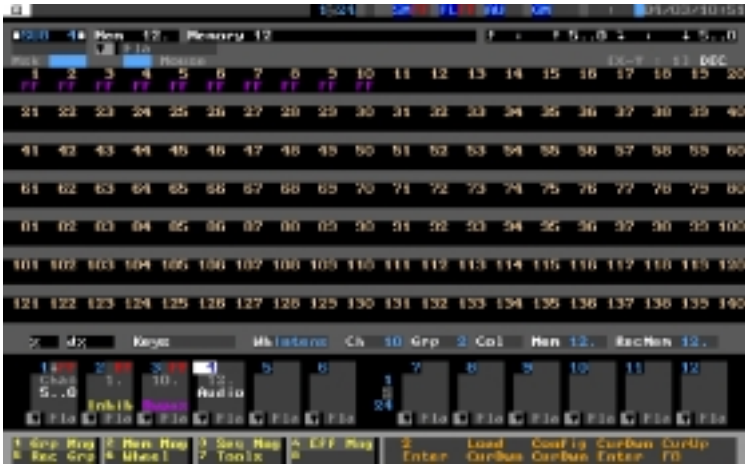
Bass Répond aux basses (approx. 200Hz)

⇓ et <ENTER> Pour faire la sélection

<F8 {ok}> Pour sortir de la boîte de dialogue

Chaque fois que le registre de travail audio est monté et qu'il y a un signal d'entrée audio, le contenu du registre de travail est modulé en fonction de la musique. C'est la méthode la plus simple pour utiliser l'audio. L'audio peut être encore mieux mis à profit en l'utilisant de concert avec les chenillards ou les effets spéciaux. Voir la section *chenillards, effets et boucles* pour plus de détails. Quand un registre de travail est en mode Audio, la boîte d'information associée affiche le contenu du registre de travail - circuits, mémoire, chenillard ou effet - et le niveau de son potentiomètre, son mode, avec "Audio" inscrit en blanc.

Notes



Boîte d'information registres de travail affichant "chan" ou "mem#", le niveau du potentiomètre et le mot «Audio»

Les modes registres de travail dans les banques

Quand les modes des registres de travail ont été établis - Normal, Inhibition, Prioritaire, Audio, Midi, Normal flash, Solo, On/off, Off - ces modes seront enregistrés quand les registres de travail sélectionnés sont enregistrés comme une banque. Quand cette banque est réchargée tous ces différents modes sont automatiquement sélectionnés au moment du chargement. Ainsi, vous pourrez utiliser des séquence de banques extrêmement complexes sans risque d'oublier ou de mal entrer les modes pour l'ensemble des registres de travail dont le nombre peut aller jusqu'à 1188 s'ils sont tous utilisés dans toutes les banques !

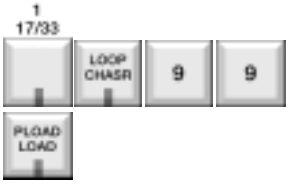
Utiliser des registres de travail pour les chenillards et les effets

De même qu'ils sont faits pour restituer des circuits, des groupes ou des mémoires, les registres de travail sont également utilisés pour créer et restituer les effets spéciaux.

Cette section du manuel montre la manière d'affecter, de copier et de manipuler ces fonctions.

L'ensemble des informations permettant de créer des chenillards et des effets se trouve dans la section *Effets spéciaux*

Charger un chenillard ou un effet vide



Avant qu'un chenillard ou un effet soit créé puis enregistré, il existe déjà à l'état vide dans le système, prêt à être chargé et travaillé.
exemple de frappes clavier
<SUB1> <CHASR> <9> <9> <LOAD>
Charge le chenillard numéro 99 dans le registre de travail 1. Il est maintenant prêt à être constitué.

<SUB2 > <EFFEC> <9> <9> <LOAD>
Charge l'effet numéro 99 dans le registre de travail 2. Il est maintenant prêt à être constitué.

Notes

Charger un chenillard ou un effet préenregistré

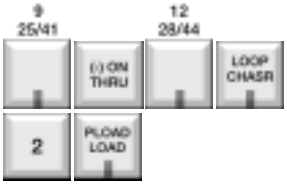
Quand un chenillard ou un effet a été enregistré, il peut être chargé dans n'importe quel registre de travail avec n'importe quel temps afin d'être restitué.

exemple de frappes clavier
<SUB4> <CHASR> <1> <LOAD>

Charge le chenillard numéro 1 dans le registre de travail 4. S'il a été préalablement enregistré il peut être restitué en appuyant sur la touche flash 4.

<SUB5> <EFFEC> <2> <LOAD>

Charge l'effet numéro 2 dans le registre de travail 5. S'il a été préalablement enregistré il peut être restitué en appuyant sur la touche flash 5.



<SUB9> <THRU> <SUB12> <CHASR> <2> <LOAD>

Charge simultanément le chenillard numéro 2 dans les registres de travail 9 à 12. S'il a été préalablement enregistré il peut être restitué en appuyant sur les touches flash associées.

Copier un chenillard (etc.) d'un registre de travail dans un autre

En se fondant sur les exemples ci-dessus la fonction COPY peut être utilisée pour bouger les effets spéciaux dans les registres de travail.

exemple de frappes clavier
<SUB4> <COPY> <SUB13> <COPY>

Copie le chenillard du registre de travail 4 dans le registre de travail 13 où il peut être modifié et réenregistré comme un nouveau chenillard.

<SUB5> <COPY> <SUB14> <COPY>

Copie l'effet du registre de travail 5 dans le registre de travail 14 où il peut être modifié et réenregistré comme un nouvel effet.

Écran TOUS LES REGISTRES DE TRAVAIL montrant ceux-ci avec toutes leurs combinaisons de modes, contenus, etc.

BANQUES

Notes

Notes

Banques

Quand tous les registres de travail sont chargés avec des mémoires, des chenillards et des effets et que leurs modes ont été définis, toutes ces informations peuvent êtres enregistrées comme une “banque“ pour pouvoir être rechargées rapidement et facilement en une seule opération.

Une banque est une liste de 4, 8 ou 12 registres de travail contenant l’enregistrement des statuts de ces registres de travail . Les statuts de ces registres de travail: contenus, modes et modes flash.

Une banque est toujours constituée de 12 cellules, mais le nombre de cellules occupées réellement lors de l’enregistrement et du chargement, est déterminé via la boîte de dialogue «configuration bureau».

Si une banque de 12 cellules est chargée quand la longueur de la banque est de 8, les 8 premières cellules sont chargées et les 4 dernières ignorées.

Le même principe s’applique à une longueur de banque de 4 sauf si le mode “relatif“ est sélectionné ; dans ce cas la partie de la banque à charger dépend du(des) registre(s) de travail sélectionné(s) pour le chargement.

Les banques de quatre sont les plus faciles à utiliser, laissant à l’opérateur la liberté de choisir à quels moments utiliser les cellules de banques.

Les cellules de banque de 8 sont plus volontiers utilisées par les opérateurs de Phœnix 2 qui ont deux rangées de 8 registres de travail , mais elles trouvent leur utilité sur d’autres pupitres en permettant de ne pas devoir utiliser les quatre derniers registres de travail quand on enregistre ou charge des banques.

Les banques de 12 peuvent être utilisées sur tous les pupitres et sont une bonne manière d’utiliser tous les registres de travail d’une rangée.

Les utilisateurs de Phœnix 2 peuvent préférer utiliser les banques de 8 cellules plutôt que celles de 12.

Notes

Configurer une longueur de banque

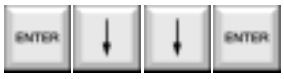
Le nombre de registres de travail impliqués dans l'enregistrement ou le chargement de banques est 4, 8 ou 12, selon la sélection faite par l'opérateur dans la boîte de dialogue Configuration du bureau.
Il est possible de changer la longueur de banque entre l'enregistrement et le chargement, mais, dans ce cas, des parties de la banque peuvent êtres ignorées.

Boîte de dialogue Bureau

exemples de frappes clavier

<MENU> <F7 {setup}> <F3 {general}>
Affiche la boîte de dialogue Bureau.

⇓ Vers le menu "banques".



<ENTER> ⇓⇓ <ENTER> Pour choisir la longueur de la banque.

<F8 {ok}> Pour sortir de la boîte de dialogue

Enregistrer des banques

Une banque est une liste de registres de travail dont les contenus peuvent inclure des mémoires, des chenillards, des effets, des boucles, ou même des espaces vides, mais pas de groupes individuels ni de circuits. Quand une banque est enregistrée, elle inclut également le mode du registre de travail et le mode de touche flash de chaque registre de travail de la banque. Bien que les banques puissent contenir toutes ces informations et par souci de clarté, les exemples suivants concernent seulement les mémoires 1 à 12, qui seront chargées respectivement dans les registres de travail 1 à 12.

Quand une banque est enregistrée, elle est toujours constituée de 12 cellules, mais si la configuration de la longueur de banque est de 4 ou 8, les cellules restantes sont enregistrées comme vides, quel que soit leur contenu.

Notes

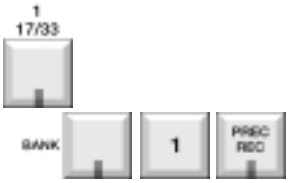
SUB 1	M 1
SUB 2	M 2
SUB 3	M 3
SUB 4	M 4
SUB 5	M 5
SUB 6	M 6
SUB 7	M 7
SUB 8	M 8
SUB 9	M 9
SUB 10	M 10
SUB 11	M 11
SUB 12	M 12

Enregistrer une banque à quatre cellules

Avec la longueur de banque configurée à 4 cellules non relatives, seuls les contenus de quatre cellules de la banque sont enregistrés, les autres cellules étant enregistrées comme vides. Cette opération concerne toujours quatre registres consécutifs et chaque “suite logique“ de registres de travail est séparé, sans possibilité de chevauchement. Dans l’exemple suivant, une banque de quatre cellules est formée des registres de travail 1 à 4 ou 5 à 8 ou 9 à 12. Pour enregistrer une banque vous devez seulement sélectionner l’un des registres de travail formant la «suite logique». Au moment d’enregistrer (ou de charger) les autres registres de travail devant être inclus dans la banque seront automatiquement sélectionnés par le logiciel.

exemples de frappes clavier

<SUB1> <BANK> <1> <REC>



Enregistre la banque 1 comme banque de 4 cellules constituée des mémoires 1 à 4. Cette banque peut être chargée dans n’importe quel suite logique de 4 registres de travail décrits plus bas.

Seul un registre de travail de la suite logique doit être sélectionné pour l’enregistrement, mais si plusieurs ou tous sont sélectionnés, cela n’a pas d’importance. Si la sélection des registres de travail empiète sur une autre suite logique de 4 cellules, le message d’erreur “Invalid sm selection for bank” s’affiche. Dans ce cas, faites une autre sélection de registres de travail.

Suites logiques de registres de travail autorisés pour une banque de 4 cellules:

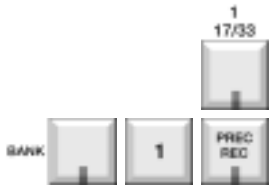
1	à	4
5	à	8
9	à	12
13	à	16
17	à	20
21	à	24
25	à	28
29	à	32
33	à	36
37	à	40
41	à	44
45	à	48

Notes

Enregistrer une banque relative de quatre cellules

Avec la longueur de banque configurée à 4 cellules relatives, seul le contenu de quatre cellules de la banque sont enregistrés, les autres cellules sont enregistrées comme vides. Il s'agit toujours de quatre registres de travail consécutifs, chaque "suite logique" de quatre registres de travail est indépendante et ne peut chevaucher une autre "suite logique". Dans l'exemple suivant, une banque de quatre cellules est formée des registres de travail 1 à 4 ou 5 à 8 ou 9 à 12. Pour enregistrer une banque vous devez seulement sélectionner l'un des registres de travail formant la "suite logique». Au moment d'enregistrer (ou de charger), les autres registres de travail devant être inclus dans la banque seront automatiquement sélectionnés par le logiciel. Dans une banque non relative, seul le contenu de la suite logique de cellules est enregistré. Dans une banque relative, la position des cellules et leurs contenus sont également enregistrés. Cette position n'est pas liée au numéro du registre de travail, mais à la position spécifique de la banque. Si une banque relative est enregistrée en seconde position dans une suite logique, elle pourra seulement être chargée en deuxième position dans n'importe quelle liste de 12 registres de travail.

exemples de frappes clavier



<SUB1> <BANK> <1> <REC>

Enregistre la banque 1 comme une banque de 4 cellule constituée des mémoires 1 à 4. Cette banque peut être chargée dans n'importe quelle position des suites logiques indiquées plus bas.

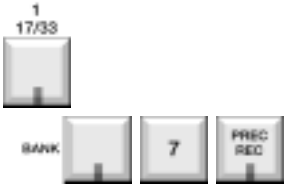
Seul un registre de travail du groupe logique doit être sélectionné pour l'enregistrement, mais cela n'a pas d'importance si plus d'un ou tous sont sélectionnés. Si la sélection de registres de travail empiète sur une autre suite logique, le message d'erreur "Invalid sm selection for bank" s'affiche. Dans ce cas refaites une sélection de registres de travail. Suites logiques de registres de travail autorisés pour une banque de 4 cellules :

1	à	4	Position relative 1
5	à	8	Position relative 2
9	à	12	Position relative 3
13	à	16	Position relative 1
17	à	20	Position relative 2
21	à	24	Position relative 3
25	à	28	Position relative 1
29	à	32	Position relative 2
33	à	36	Position relative 3
37	à	40	Position relative 1
41	à	44	Position relative 2
45	à	48	Position relative 3

Enregistrer une banque de 8 cellules

Si la longueur de la banque est configurée en 8 cellules, les contenus de 8 cellules seulement sont enregistrés, les autres sont enregistrés comme vides. Ce seront toujours huit registres de travail consécutifs et chaque "suite logique" de registres de travail est distincte, sans possibilité de chevauchement. Dans l'exemple suivant, une banque de huit cellules sera constituée par les registres de travail 1 à 8, les registres 9 à 12 étant ignorés, ou encore les registres de travail 9 à 12 sont enregistrés comme vides. Pour enregistrer une banque, il suffit de sélectionner l'un des registres contenus dans la "suite logique». Les autres registres de travail devant être inclus dans la banque sont automatiquement sélectionnés par le logiciel, au moment de l'enregistrement (ou du chargement).

exemples de frappes clavier



<SUB1> <BANK> <7> <REC>

Enregistre la banque 7 comme une banque de 8 cellules, constituée par les mémoires 1 à 8. Cette banque peut être chargée dans n'importe laquelle des suites logiques de huit registres de travail décrits ci-dessous.

Notes

Pour l'enregistrement, il suffit de sélectionner un registre de la suite logique de huit, mais cela n'a pas d'importance si plusieurs ou tous sont sélectionnés. Si la sélection des registres empiète sur une autre suite logique, le message d'erreur "Invalid sm selection for bank" s'affiche. Dans ce cas refaites une sélection de registres de travail.
Suites logiques de registres de travail autorisés pour une banque de 8 cellules :

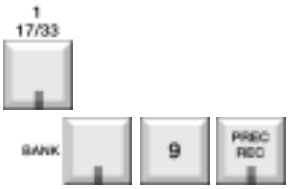
1	à	8
9	à	16
17	à	24
25	à	32
33	à	40
41	à	48

Les banques de huit cellules sont particulièrement utiles aux utilisateurs du Phœnix 2, mais sont pratiques sur des pupitres plus importants en permettant à l'opérateur de charger des groupes de 8 registres de travail tout en conservant les quatre derniers chargés.

Enregistrer une banque à 12 cellules

Si la longueur de la banque est configurée en 12 cellules, les contenus des douze cellules sont enregistrés. Il s'agit toujours de douze registres de travail consécutifs et chaque "suite logique" de douze registres de travail est séparé sans possibilité de chevauchement. Dans l'exemple suivant, une banque de douze cellules est seulement formée des registres de travail 1 à 12. Pour enregistrer une banque, il suffit de sélectionner l'un des registres de travail contenus dans la "suite logique». Les autres registres de travail devant être inclus dans la banque sont automatiquement sélectionnés par le logiciel, au moment de l'enregistrement (ou du chargement).

exemples de frappes clavier



<SUB1> <BANK> <9> <REC>

Enregistre la banque 9 comme une banque de 12 cellules, constituée par les mémoires 1 à 12. Cette banque peut être chargée dans n'importe laquelle des suites logiques de 12 registres de travail décrits ci-dessous.

Pour l'enregistrement, il suffit de sélectionner un registre de la suite logique de douze, mais cela n'a pas d'importance si plusieurs ou tous sont sélectionnés. Si la sélection des registres de travail empiète sur une autre suite logique, le message d'erreur "Invalid sm selection for bank" s'affiche. Dans ce cas refaites une sélection de registres de travail.
Suites logiques de registres de travail autorisés pour une banque de 12 cellules :

1	à	12
13	à	24
25	à	36
37	à	48

Les banques peuvent être numérotées de 1 à 99, sans point (nombres entiers seulement). Seules des mémoires ont été utilisées dans les exemples suivants, afin de rendre le paragraphe sur le chargement aussi clair que possible. Bien sûr les banques peuvent contenir des chenillards, des effets, des boucles, ou même des espaces vides. Une banque classique de huit cellules pourrait ressembler à ceci :

CELL 1	CELL 2	CELL 3	CELL 4	CELL 5	CELL 6	CELL 7	CELL 8
M 301	M 302	M 303	EMPTY	CHASE1	CHASE2	EMPTY	EFFET1

Quand une cellule vide est chargée, le contenu précédent du registres de travail n'est pas effacé.

Notes

Charger des banques

La manière dont une banque est chargée dépend du(des) registre(s) sélectionné(s) avant le chargement et de la longueur de la banque dans la configuration du bureau.

Si la longueur de banque est fixée à douze cellules, toutes les cellules de toutes les banques seront chargées, mais si la banque a été enregistrée en 4 ou 8 cellules, le contenu des derniers registres de la suite logique de douze ne sera pas changé.

Si la longueur de banque est configurée en 4 ou 8 cellules et qu'une banque de douze cellules est chargée, les 4 ou 8 dernières cellules de la banque seront ignorées.

Si une cellule d'un registre de travail enregistré est vide, le contenu du registre correspondant restera inchangé lorsque la banque sera chargée.

Le contenu des autres cellules seront remplacés par les contenus de la banque quand celle-ci sera chargée. Néanmoins, si les curseurs des registres ne sont pas à zéro, les contenus de la banque attendent en mode "préparation" jusqu'à ce que les curseurs soient mis à zéro.

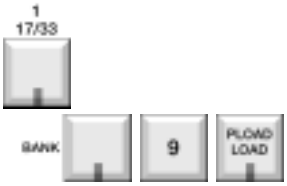
Cela veut dire qu'une banque peut être chargée à n'importe quel moment, mais que les contenus des registres qui seront utilisés sont saufs jusqu'à ce que les contenus de la banque soient "cueillis" lorsque vous amènerez les curseurs à zéro.

Quand une banque, ou partie de banque, est en mode préparation, le numéro de banque s'affiche en vert clignotant à côté des boîtes d'informations registres de travail associées, sur le(s) moniteur(s).

Cela évite aux registres de travail "actifs" de changer brusquement leur contribution à la sortie du pupitre.

Charger une banque à douze cellules

Si la longueur de banque est configurée à 12, les 12 cellules seront chargées. Si la longueur de la banque est configurée à 4 ou 8, seules les 4 ou 8 premières cellules d'une banque de douze seront chargées.



exemples de frappes clavier
<SUB1> <BANK> <9> <LOAD>
Charge la banque 9 dans les registres 1 à 12.

OU <SUB02> <BANK> <9> <LOAD>
OU <SUB03> <BANK> <9> <LOAD>
OU <SUB04> <BANK> <9> <LOAD>
OU <SUB05> <BANK> <9> <LOAD>
OU <SUB06> <BANK> <9> <LOAD>
OU <SUB07> <BANK> <9> <LOAD>
OU <SUB08> <BANK> <9> <LOAD>
OU <SUB09> <BANK> <9> <LOAD>
OU <SUB10> <BANK> <9> <LOAD>
OU <SUB11> <BANK> <9> <LOAD>
OU <SUB12> <BANK> <9> <LOAD>

Notes

<SUB15> <BANK> <9> <LOAD>
Charge la banque 9 dans les registres de travail 13 à 24.

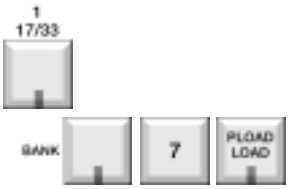
<SUB32> <BANK> <9> <LOAD>
Charge la banque 9 dans les registres de travail 25 à 36.

<SUB40> <BANK> <9> <LOAD>
Charge la banque 9 dans les registres de travail 37 à 48.

Pour le chargement, il suffit de sélectionner un registre de travail de la suite logique de douze, mais cela n'a pas d'importance si plusieurs ou tous sont sélectionnés. Si la sélection des registres empiète sur une autre suite logique, le message d'erreur "Invalid sm selection for bank" s'affiche. Dans ce cas refaites une sélection de registres. Groupes logiques de registres de travail autorisés pour une banque de 12 cellules : 1 à 12 - 13 à 24 - 25 à 36 - 37 à 48

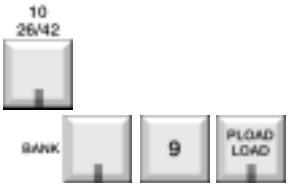
Charger une banque de huit cellules

Quand une longueur de banque est configurée en 8 cellules, une banque de huit cellules sera chargée complètement. Une banque de 4 cellules sera complètement chargée, les quatre registres de travail restant demeurant inchangés, et les huit premières cellules d'une banque de douze seront chargées, les quatre dernières cellules étant ignorées. Si la longueur de banque est configurée en quatre cellules, seules les quatre premières cellules d'une banque de huit cellules seront chargées



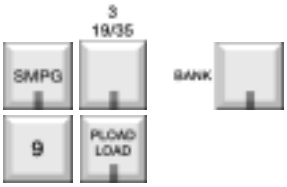
exemples de frappes clavier

<SUB1> <BANK> <7> <LOAD> Charge la banque 7 dans les registres de travail 1 à 8.
OU <SUB2> <BANK> <7> <LOAD>
OU <SUB3> <BANK> <7> <LOAD>
OU <SUB4> <BANK> <7> <LOAD>
OU <SUB5> <BANK> <7> <LOAD>
OU <SUB6> <BANK> <7> <LOAD>
OU <SUB7> <BANK> <7> <LOAD>
OU <SUB8> <BANK> <7> <LOAD>



<SUB10> <BANK> <7> <LOAD> Charge la banque 7 dans les registres de travail 9 à 16.

<SUB21> <BANK> <7> <LOAD> Charge la banque 7 dans les registres de travail 17 à 24.



<SUB28> <BANK> <7> <LOAD> Charge la banque 7 dans les registres de travail 25 à 32.

<SUB35> <BANK> <7> <LOAD> Charge la banque 7 dans les registres de travail 33 à 40.

<SUB44> <BANK> <7> <LOAD> Charge la banque 7 dans les registres de travail 41 à 48.

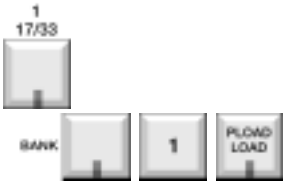
Pour le chargement, il suffit de sélectionner un registre de travail de la suite logique de huit, mais cela n'a pas d'importance si plusieurs ou tous sont sélectionnés. Si la sélection des registres empiète sur une autre suite logique, le message d'erreur "Invalid sm selection for bank" s'affiche. Dans ce cas refaites une sélection de registres. Groupes logiques de registres de travail autorisés pour une banque de 8 cellules :

1	à	8	25	à	32
9	à	16	33	à	40
17	à	24	41	à	48

Notes

Charger une banque à quatre cellules

Quand une longueur de banque est configurée à 4 cellules, une banque de 4 cellules est complètement chargée et les registres de travail restants restent inchangés. Si une banque de huit ou de douze cellules est chargée, les quatre premières cellules sont chargées et les autres seront ignorées.

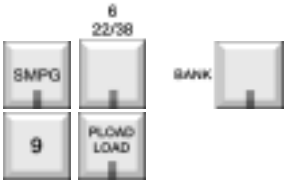


exemples de frappes clavier

<SUB1> <BANK> <1> <LOAD> Charge la banque 1 dans les registres de travail 1 à 4
OU <SUB2> <BANK> <1> <LOAD>
OU <SUB3> <BANK> <1> <LOAD>
OU <SUB4> <BANK> <1> <LOAD>

<SUB5> <BANK> <2> <LOAD> Charge la banque 2 dans les registres de travail 5 à 8
OU <SUB6> <BANK> <2> <LOAD>
OU <SUB7> <BANK> <2> <LOAD>
OU <SUB8> <BANK> <2> <LOAD>

<SUB9> <BANK> <3> <LOAD> Charge la banque 3 dans les registres de travail de 9 à 12
OU <SUB10> <BANK> <3> <LOAD>
OU <SUB11> <BANK> <3> <LOAD>
OU <SUB12> <BANK> <3> <LOAD>



<SUB19> <BANK> <3> <LOAD> Charge la banque 3 dans les registres de travail de 17 à 20.

<SUB38> <BANK> <3> <LOAD> Charge la banque 3 dans les registres de travail de 37 à 40.

Pour le chargement, il suffit de sélectionner un registre de travail de la suite logique de quatre, mais cela n'a pas d'importance si plusieurs ou tous sont sélectionnés. Si la sélection des registres empiète sur une autre suite logique, le message d'erreur "Invalid sm selection for bank" s'affiche. Dans ce cas refaites une sélection de registres. Groupes logiques de registres de travail autorisés pour une banque de 4 cellules :

1	à	4
5	à	8
9	à	12
13	à	16
17	à	20
21	à	24
25	à	28
29	à	32
33	à	36
37	à	40
41	à	44
45	à	48

Charger une banque à quatre cellules en mode Relatif

Quand le mode Relatif est sélectionné, les cellules de registres de travail sont chargées en fonction de leurs positions au moment de l'enregistrement. Dans ce simple exemple si un registre entre 1 et 12 est sélectionné pour être chargé, la banque 1 sera chargée dans les registres 1 à 4, la banque 2 dans les registres 5 à 8 et la banque 3 dans les registres 9 à 12.

Notes

exemples de frappes clavier

<SUB1> <BANK> <4> <LOAD>
ou ⇓ thru <SUB4> Charge la banque 4 dans les registres 1 à 4, dans la position relative des cellules.

<SUB5> <BANK> <4> <LOAD>
ou ⇓ thru <SUB8> Il n'y a pas de chargement parce que la banque 4 a été enregistrée dans la position relative 1 (cellules de 1 à 4).

<SUB9> <BANK> <4> <LOAD>
ou ⇓ thru <SUB12> Il n'y a pas de chargement parce que la banque 4 a été enregistrée dans la position relative 1 (cellules 1 à 4).

<SUB1> <BANK> <5> <LOAD>
ou ⇓ thru <SUB4> Il n'y a pas de chargement parce que la banque 5 a été enregistrée dans la position relative 2 (cellules 5 à 8).

<SUB5> <BANK> <5> <LOAD>
ou ⇓ thru <SUB8> Charge la banque 5 dans les registres de travail de 5 à 8 dans la position relative des cellules.

<SUB9> <BANK> <5> <LOAD>
ou ⇓ thru <SUB12> Il n'y a pas de chargement parce que la banque 5 a été enregistrée dans la position relative 2 (cellules 5 à 8).

<SUB1> <BANK> <6> <LOAD>
ou ⇓ thru <SUB4> Il n'y a pas de chargement parce que la banque 6 a été enregistrée dans la position relative 3 (cellules 9 à 12).

<SUB5> <BANK> <6> <LOAD>
ou ⇓ thru <SUB8> Il n'y a pas de chargement parce que la banque 6 a été enregistrée dans la position relative 3 (cellules 9 à 12).

<SUB9> <BANK> <5> <LOAD>
ou ⇓ thru <SUB12> Charge la banque 6 dans les registres 9 à 12 dans la position relative des cellules.

Pour le chargement, il suffit de sélectionner un registre de la suite logique de douze, mais cela n'a pas d'importance si plusieurs ou tous sont sélectionnés. Si la sélection des registres empiète sur une autre suite logique, le message d'erreur "Invalid sm selection for bank" s'affiche. Dans ce cas refaites une sélection de registres.

Groupes logiques de registres de travail autorisés pour une banque de 4 cellules :

1	à	4	position Relative 1
5	à	8	position Relative 2
9	à	12	position Relative 3
13	à	16	position Relative 1
17	à	20	position Relative 2
21	à	24	position Relative 3
25	à	28	position Relative 1
29	à	32	position Relative 2
33	à	36	position Relative 3
37	à	40	position Relative 1
41	à	44	position Relative 2
45	à	48	position Relative 3

Notes

Notes relative au chargement des banques

Quand une banque est chargée, il vous faudra peut-être bouger manuellement le curseur de l'un des registres pour "accrocher" ses nouveaux contenus : cela dépend du statut des contenus précédents. Si un registre est vide et son curseur à zéro quand la banque est chargée, il n'y a pas de problème.

Si un registre contient déjà des éléments et que son curseur est à zéro, les nouveaux contenus de la banque sont chargés immédiatement.

Si le curseur du registre n'est pas à zéro, les nouveaux contenus de la banque sont chargés en mode "préparation".

Les anciens contenus restent inchangés, mais la boîte d'information du registre de travail affiche le nouveau numéro de banque en vert clignotant pour indiquer que les nouveaux contenus attendent d'être "accrochés".

Le curseur doit être monté jusqu'au niveau du curseur virtuel, puis redescendu à zéro.

Quand le curseur physique atteint zéro, les nouveaux contenus de la banque sont chargés dans le registre de travail depuis son mode "préparation".

Le gestionnaire de banques

Le gestionnaire de banques, comme le gestionnaire de groupe ou de mémoires, est l'endroit où vous pouvez manipuler les banques. Elles peuvent y être copiées, effacées, renumérotées et nommées dans cet emplacement approprié. Le schéma suivant montre un exemple du gestionnaire de banque quand des banques différentes ont été enregistrées en utilisant différentes longueurs de banques, relatives et non relatives.

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

Notes

Renuméroter des banques

Si des banques ont été effacées ou enregistrées sous des numéros non consécutifs, il peut être utile de les renuméroter une fois tous les changements faits.

exemples de frappes clavier

<menu> <F2 {manager}> <F6 {banks}>	Entre le gestionnaire de banques.
⇓⇓⇓⇓	Descendre au(x) numéro(s) de banque désiré(s). Sélectionner les banques à renuméroter.
<ENTER> …	Appuyer sur <enter> pour créer une sélection et déplacer le curseur à la banque suivante sur la liste.
<F1 {renumber}>	Affiche la boîte de dialogue “renuméroter“
“Renumber headers”	
“Target”	Demande un nouveau numéro de banque.
<1> <0> <1>	Sélectionne le numéro de banque désiré ou le premier numéro d’une liste.
“Delta”	Demande le schéma de décalage.
<2>	Sélectionne un décalage de 2, ce qui veut dire que le nouveau schéma de numérotation alternera les numéros à partir de 101.
<F8 {ok}>	Renumérote les banques sélectionnées en : 101, 103, 105, etc.
<F8 {ok}>	Quitte le gestionnaire de banques. Si vous devez encore travailler dans le gestionnaire, ne le quittez pas encore.

Éditer des banques et les nommer

Il peut être utile de donner des noms aux banques pour les identifier plus facilement dans le gestionnaire de banque et sur la liste.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F2 {manager}> <F6 {banks}>	Entre le gestionnaire de banque.
⇓⇓⇓⇓	Descendre au(x) numéro(s) de banque désiré(s). Sélectionner les banques à renuméroter.
<F2 {edit}>	Affiche la boîte de dialogue “Édition“.
“Titre”	Demande un nouveau titre pour cette banque.
<Scène un effet>	Donner un titre approprié
“Register count”	Nombre de registres de travail dans la banque
<F8 {ok}>	Nomme la banque “Scène une, effets”
<F8 {ok}>	Quitte le gestionnaire de banques. Si vous devez encore travailler dans le gestionnaire, ne le quittez pas encore.

Notes

Effacer des banques

Toute banque inutilisée peut être effacée du gestionnaire de banques pour laisser la place à de nouvelles banques.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F2 {manager}> <F6 {banks}>
Entrre le gestionnaire de banques.

⇓⇓⇓⇓ — Descendre au(x) numéro(s) de banque désiré(s). Sélectionner les banques à effacer.

<ENTER> … — Appuyer sur <enter> pour créer une sélection et déplacer le curseur à la banque suivante sur la liste.

<F3 {DELETE}> — Affiche la boîte d'avertissement "delete" "Delete element(s)" (effacer éléments)

"Etes-vous sûr ?" — Demande confirmation de l'effacement.

<F8 {YES}> — Efface

<F7 {NO}> — Évite l'effacement

<F8 {ok}> — Sortie du gestionnaire de banques Si vous devez encore travailler dans le gestionnaire, ne le quittez pas encore.

Configurer les registres de travail

La configuration des registres de travail est décrite dans toutes les parties importante du manuel mais, en deux mots, toutes les configurations possibles se font à partir de la même boîte de dialogue Configuration des registres de travail et peuvent donc être effectuées en une fois.

exemples de frappes clavier

<submaster selection> <CONFIG>
Affiche la boîte de dialogue Configuration des registres de travail. Les options prises s'appliquent à tous les registres de travail.

Boîte de dialogue Configuration des registres de travail

Notes

Registres de travail :

Mode	sélection :		
	Normal	-	transfert manuel
	Auto	-	restitution temporisée
	Audio	-	modulation relative à l'entrée audio
	MIDI	-	modulation relative à l'entrée MIDI
Audio	sélection :		
	Moyenne	-	répond à la moyenne des fréquences audio
	Aigu	-	répond aux fréquences autour de 4 kHz
	Médium	-	répond aux fréquences autour de 2 kHz
	Basse	-	répond aux fréquences autour de 200 Hz
Priorité	sélection :		
	Normal	-	additive, le plus haut l'emporte (HTP)
	Inhibition	-	soustractive, avec effet cumulatif
	Particulière	-	prend priorité sur toutes les autres opérations

Modes Flash :

Normal	sélection :		
	Normal	-	flashe le contenu des registres de travail à plein feu
	Solo	-	comme normal mais coupe tous les autres circuits
	On / Off	-	la touche flash devient un interrupteur
	Off	-	la touche flash est inopérante
Effet / Chenillard	sélection :		
	Start-stop	-	la première impulsion démarre l'effet, la seconde l'arrête et le restaure.
	Start-pause	-	la première impulsion démarre l'effet, la seconde l'arrête en le laissant en l'état sur scène.
	Start-step	-	la première impulsion démarre l'effet, la seconde et les suivantes le font avancer pas à pas.

Modes curseurs :

Curseur général			
	sélection :		
	X	-	le registre de travail est proportionnel au curseur général
	No X	-	Le registre de travail ignore le curseur général
Curseur général de flashs			
	sélection :		
	X	-	la touche flash est proportionnelle au curseur général de flash
	No X	-	la touche flash ignore le curseur général de flash

Priorité registres de travail

Il est important de comprendre la manière dont les registres de travail dépendent les uns des autres et des autres champs de travails.
La philosophie est différente pour les appareils traditionnels et les paramètres des instruments.
Le schéma suivant montre la philosophie de sortie du logiciel ISIS® ,et la manière dont il intègre les lumières traditionnelles et les asservis.

Notes

Priorité de l'éclairage traditionnel

Dans ce contexte, «traditionnel» veut dire non asservi, ou encore, paramètres d'intensité seulement : un projecteur normal, la lampe d'un luminaire montée avec un déroulant, ou le circuit d'intensité d'un automatique.

Quand plus d'un registre de travail est monté, la sortie des différents registres de travail est mélangée en sortie, avec les restitutions et les contenus en direct (Live). Tout circuit présent dans plus d'un champ de travail sera envoyé vers la sortie sur la base du plus élevé l'emporte (HTP). Donc si un circuit est à 40% dans le registre de travail 1 et à 70% dans le registre de travail 2 et que les deux registres de travail sont à plein feu, le circuit 1 sera vu à 70 % - le plus haut des deux niveaux. Si le registre de travail 2 est baissé à 50%, la valeur du circuit 1 sera de 40% parce que 40% est plus fort que 35%, qui représente 50% de 70%.

Les registres de travail et les registres de transferts se combinent pour les projecteurs traditionnels sur la base du plus élevé l'emporte (HTP). Ils ont un statut égal et sont les plus bas dans la chaîne de sortie.

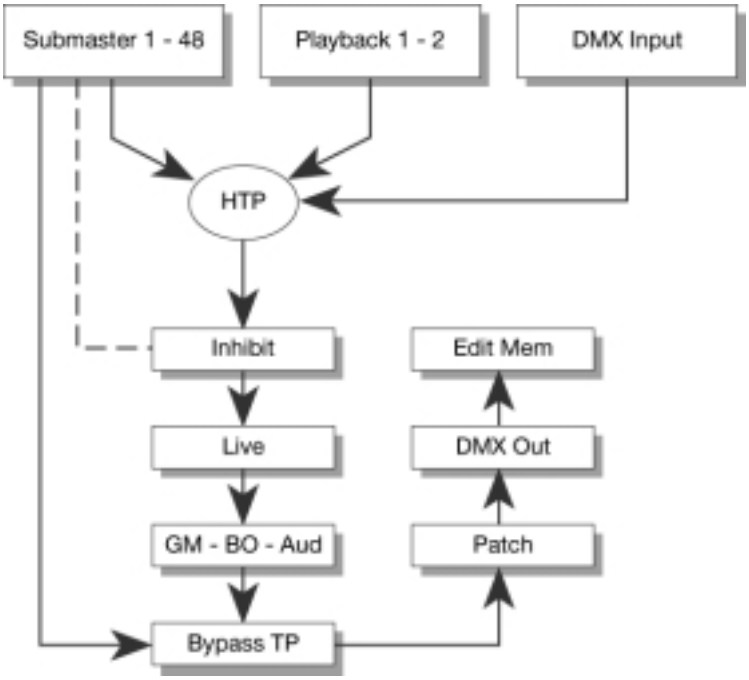
Plusieurs autres fonctions dépassent cette simple capacité.

Les registres de travail en mode Inhibition sont les suivants dans la chaîne. Un registre de travail inhibé soustrait ses contenus de la sortie et prend donc le pas sur les autres registres de travail et registres de transfert.
Quand un registre de travail inhibé est descendu ses contenus sont soustraits à la manière du potentiomètre Auditorium.
Quand il est remonté, il n'ajoute pas ses contenus à la sortie, mais redonne aux circuits concernés leurs valeurs dans les registres de travail et les registres de transfert.
Si le registre de travail inhibé reste baissé, la seule manière de contrôler les circuits reste le mode prioritaire ou Live (Actif).

Le mode Live vient après. Toutes les manipulations de circuits, groupes ou mémoires peuvent être faites en Live, mais une fois les circuits en Live, ils sont "capturés" et ne peuvent plus être manipulés en sortie depuis des registres de travail ou des registres de transfert.
Les circuits ainsi "capturés" suivent le grand maître et les fonctions de noir sec et ils sont également enregistrés quand vous utilisez la fonction SUM.

La place la plus puissante de toutes – la partie supérieure de la pyramide – est le mode prioritaire. Quand un registre de travail est réglé en direct, les circuits le constituant ne peuvent être modifiés en sortie depuis aucun autre endroit du jeu. Le mode prioritaire est envoyé directement à la sortie du pupitre et prend même le pas sur le grand maître, le noir et la fonction SUM.

Notes



Priorité des changeurs de couleurs et des paramètres des asservis

Lorsqu'il s'agit des paramètres, les règles qui s'appliquent pour les modes Live et prioritaire sont valables pour les paramètres comme pour les intensités. La différence est qu'il existe, en amont de ces fonctions particulières, un système de priorité à l'intérieur des registres de travail et des registres de transfert. Cette priorité fonctionne quand les registres de travail sont en mode Normal mais les modes Inhibition (pour les intensités), Live et prioritaire peuvent prendre la main.
L'ordre des priorité est le suivant :

SORTIE

DIRECT
⇓
LIVE
⇓
(INHIBITION) L'inhibition contrôle seulement les intensités, PAS les paramètres.
⇓
REGISTRE DE TRAVAIL 1
⇓
REGISTRE DE TRAVAIL 2
⇓
REGISTRE DE TRAVAIL 3
⇓
...REGISTRE DE TRAVAIL 4 À 48
⇓
REGISTRE DE TRANSFERT 1
⇓
REGISTRE DE TRANSFERT 2

Notes

Imaginons qu'un paramètre est dans tous ces champs, mais à des valeurs différentes. Disons, par exemple, une roue de gobo. Quand tous les champs contribuent à la sortie, la notion de HTP (le plus élevé l'emporte) devient une incohérence pour les paramètres. Après tout, comment un gobo étoile pourrait-il être "plus élevé" qu'un gobo cercle ?

Certains pupitres d'éclairage, particulièrement ceux qui sont destinés aux asservis, travaillent toujours sur le mode LTP (la dernière action l'emporte).
Le dernier registre de travail monté devrait être celui qui envoie les informations à la sortie.

Le problème avec le LTP c'est que si l'opérateur change, ou s'il est simplement distrait, il est difficile de savoir quel était le dernier registre de travail monté et donc d'où vient l'image visible sur scène.
Avec un système de priorités, on peut voir d'un coup d'œil d'où est contrôlé chaque paramètre de chaque instrument.
Cela veut également dire qu'il est facile de dépasser tout instrument contribuant à la sortie, en travaillant sur un registre de travail ayant un niveau plus élevé de priorité.

Sur la liste des priorités ci-dessus, si toutes ces fonctions sont en service, ce qui est visible sur scène est ce qui se trouve dans le registre de travail en mode prioritaire.
Quand ce registre de travail est descendu, l'intensité reste nulle mais les paramètres sautent à ce qui se trouve en Live.
Quand Live est libéré, les registres de travail prennent le relais, en étant soumis a l'inhibition. Le registre de travail 1 a la main jusqu'à ce qu'il soit descendu, à ce moment le registre de travail 2 prend la barre.
La priorité passe ainsi par tous les registres de travail et, finalement, elle arrive aux registres de transfert 1 puis 2.
S'il n'y a plus de paramètre dans un champ inférieur de priorité, les dernières valeurs de paramètres utilisées sont stockées à la sortie pour éviter des mouvements incontrôlés d'instruments.
Ceci est connu sous le nom de "tampon DMX" et peut être vidé via le menu quand le besoin s'en fait sentir.

Avec ce système de priorité, les registres de transfert restent des champs adéquats pour restituer les effets d'asservis, sachant qu'il est toujours possible de reprendre le contrôle manuel par n'importe quel registre de travail qui prendra la préséance sur les registres de transfert.
De plus en utilisant les registres de transfert pour les asservis, des séquences très compliquées peuvent être enregistrées en utilisant des temps spéciaux sur les paramètres pour réussir les transitions complexes.

Ces exemples font seulement intervenir un paramètre pour un instrument.
En réalité, il est probable qu'il faudra contrôler en même temps de nombreux appareils paramétrés.
Ce système de priorités s'applique seulement aux paramètres des instruments connectés à ces champs à un moment donné. Pour de plus amples explications sur la sortie, les connexions et déconnexions, reportez-vous au chapitre *changeurs de couleur* et *gestion des asservis*.

Notes

Récapitulatif

Les registres de travail peuvent être utilisés pour construire des états lumineux, enregistrer et charger des mémoires, des chenillards, des effets et pour contrôler des asservis. Les banques peuvent être utilisées pour des chargements multiples d'éléments.

Pour sélectionner un registre de travail
Appuyez sur sa touche blanche de sélection.
Toute manipulation faite au moyen du clavier, des pavés des fonctions spéciales et de gestion des asservis travailleront dans le registre de travail sélectionné.
Vous pouvez sélectionner plusieurs registres de travail à la fois en utilisant les touches <+>, <-> et <THRU> conjointement aux touches de sélection des registres de travail.

Pour enregistrer une mémoire dans un registre de travail
Faites les réglages de circuits (de temps et de paramètres) et appuyez <REC> pour enregistrer les contenus du registre de travail sélectionné.
Appuyer sur <SUM> pour enregistrer la sortie du pupitre si elle provient de plusieurs registres de travail.

Pour charger une mémoire dans un registre de travail
Sélectionnez le registre de travail.
Sélectionnez le numéro de mémoire.
Appuyez sur <LOAD>

Pour charger un chenillard dans un registre de travail
Sélectionnez le registre de travail.
Sélectionnez le numéro du chenillard en utilisant la touche <CHASr> puis le numéro.
Appuyer sur <LOAD>

Pour charger un effet dans un registre de travail
Sélectionner le registre de travail.
Sélectionner le numéro d'effet en utilisant la touche <EFFCT> puis le numéro.
Appuyez sur <LOAD>

Pour changer de registre de travail ou de mode flash
Utilisez les touches mode sur la partie du pupitre registre de travail ou sélectionnez le(s) registre(s) de travail.
Appuyez sur <CONFIG>
Faites vos choix dans la boîte de dialogue.
RAPPEL : Si vous sélectionnez le potentiomètre du général registre de travail ou flash, ces curseurs virtuels doivent avoir une valeur supérieure à zéro pour commander la sortie des registres de travail désignés.

Cmnd	Fader	Value Result	
=	S M	pgup/pgdn	Fixe la valeur du curseur général registre de travail.
=	F L	pgup/pgdn	Fixe la valeur du curseur flash.

Pour enregistrer une banque
Sélectionnez un registre de travail ou plus dans la série des registres de travail à inclure dans la banque.
Appuyez sur <BANK>
Entrez le numéro de banque désiré.
Appuyez sur <REC>

Notes

Pour charger une banque
Sélectionnez un registre de travail ou plus dans la série des registres de travail à inclure dans la banque.
Appuyez sur <BANK>
Entrez le numéro de banque désiré,
Appuyez sur <LOAD>

Rappel

Le nombre de cellules incluses dans la banque à l'enregistrement ou au chargement, dépend de la configuration de banques dans le menu général. Pour changer la longueur de banque :

Appuyez sur <MENU>
Appuyez sur <F7 {setup}>
Appuyez sur <F3 {general}>

Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour changer la longueur de la banque et pour sélectionner ou désélectionner le mode Relatif (4 cellules seulement).

Si l'un des registres de travail est monté au moment du chargement de la banque, son curseur doit être mis à zéro pour permettre aux nouveaux contenus d'être "accrochés". Cela évite des changements inopinés en sortie au moment du chargement des banques.

Le mode des registres de travail peut être changé dans la boîte dialogue Configuration registres de travail.
Inhibition soustrait les contenus des registres de travail de la sortie.
Direct envoie directement les contenus des registres de travail vers la sortie (il prend le pas sur les fonctions GM, BO ou SUM).
Auto transforme les registres de travail en curseurs automatiques, associés aux touches flash.
Audio module les contenus des registres de travail en fonction de la musique.

TRANSFERTS
ET
GESTIONNAIRE DE SÉQUENCE

Notes

Notes

Introduction

Les mémoires peuvent être enregistrées dans les registres de transfert mais, surtout, elles peuvent être restituées dans un ordre séquentiel ou «dans le désordre».

En combinant les registres de transfert et les configurations de séquence, vous obtiendrez une conduite lumière à la fois souple et structurée.

ISIS® vous offre deux registres de transfert. Il est à noter que sur les configurations matériel moins importantes, le deuxième registre de transfert est virtuel.
Si étrange que cela puisse paraître, un registre de transfert virtuel a l'avantage d'être à l'abri des manipulations accidentelles.

Pour les séquences complexes comprenant des événements et des instruments asservis, les déroulements d'événements ou les séquences d'asservis peuvent être gérés par le second registre de transfert.

Bien que ce registre de transfert soit à l'abri des accidents, il n'est pas toujours facile de prendre le contrôle des éléments placés dans les registres virtuels. Cette méthode est donc recommandée de préférence pour les spectacles comportant de nombreux automatismes qui se déroulent toujours dans le même ordre en suivant les mêmes temps.

Le transfert virtuel est contrôlé par une série de commandes effectuées sur le clavier alphanumérique.

Ces opérations au clavier sont détaillées dans la *Version ordinateur portable & Utilisation du clavier alphanumérique*.

Scène (Stage) et Préparation (Preset)

Chaque transfert comporte deux côtés : S pour Scène (Stage), qui travaille en direct et P pour Préparation (Preset), qui travaille en aveugle.
Les deux côtés du potentiomètre de transfert - Scène et Préparation - ressemblent à ceux d'un pupitre manuel à deux préparations.
Pendant qu'une mémoire est visible sur scène, d'un côté, la suivante est chargée en attente dans l'autre côté du potentiomètre de transfert, en aveugle.
Dans le cas d'une restitution séquentielle, la mémoire est automatiquement chargée dans le côté Préparation.
Une fois que chaque côté du transfert contient un état lumineux, vous pouvez effectuer un transfert de l'un à l'autre.
Ce peut être un transfert linéaire ou un transfert croisé ; vous pouvez aussi ajouter le nouvel état sur l'effet en place.

Note:

La suite de ce texte est conçue en partant du principe que, sur chaque registre de transfert, la paire de potentiomètres est située en position basse.

Notes

Sélectionner le registre de transfert

Chaque moitié des potentiomètres de transfert constitue un registre de travail. Toutes les manœuvres de contrôle des circuits et mémoires décrites dans les précédents chapitres de ce manuel peuvent être effectuées dans l'un des quatre champs de transfert mais seuls ceux qui se trouvent dans S1 et S2 seront visibles sur scène. Les consoles Phoenix 2 et Compact VISION 10 sont pas équipés d'un deuxième registre de transfert, mais il existe bien dans le logiciel. À la différence des autres registres, vous ne pouvez sélectionner qu'un registre de transfert à la fois. Le fait de sélectionner l'un des transferts désélectionne automatiquement tout champ de transfert sélectionné auparavant.

exemples de frappes clavier

<P1> Sélectionne Préparation 1. Les manipulations de circuits et de mémoire ne seront pas visibles sur scène.

<S1> Sélectionne Scène 1. Les manipulations de circuits et de mémoire seront visibles sur scène.

Contrôle des circuits dans les registres de transfert

Il est possible de sélectionner des circuits, de leur donner des intensités et des temps dans les registres de transfert, de même pour les fonctions des changeurs de couleur et les asservis.

Une fois l'état lumineux créé, il peut être enregistré, chargé de nouveau et restitué de nouveau, dans l'un des registres de transfert à tout moment.
Les mémoires qui ont été créées dans les registres peuvent être restituées dans les registres de transfert, mais les chenillards et les effets ne peuvent être restitués que dans les registres de travail.

Cependant, ces effets peuvent être liés aux registres de transfert au moyen des événements.

Un événement occupe une position donnée dans une séquence, de sorte qu'à chaque fois il est automatiquement chargé dans la séquence ou mis en route, si la mémoire est enregistrée avec un départ automatique (autogo).

C'est l'événement qui renferme les informations concernant le champs utilisé pour restituer tel effet ou telle macro. Les séquences d'événements sont créées et éditées dans le gestionnaire de séquences.

De cette manière, si un effet est répété dix fois dans le spectacle, il suffit de le construire et de l'enregistrer une seule fois, puisque c'est l'événement qui insère l'effet dans la séquence.

Si l'effet est modifié, par exemple, pour allonger sa durée ou le rendre plus rapide, les modifications sont donc automatiquement prises en compte à chaque fois qu'il est utilisé parce que le transfert vient simplement «se coller» à lui plutôt que de l'insérer physiquement dans la séquence.

Notes

Sélection et attribution d'intensité

La sélection des circuits et l'attribution des intensités dans les transferts fonctionne exactement comme pour les registres de travail. Rappelez vous seulement que Scène 1 et Scène 2 sont "actives (live)" et que Préparation 1 et Préparation 2 sont en aveugle.

exemples de frappes clavier

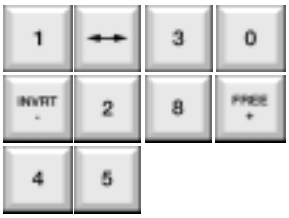
<S1> <1> Sélectionne le circuit 1 dans Scène 1. Le circuit 1 apparaîtra sur scène dès que vous lui donnerez une intensité.

<P1> <1> <+> <2> Sélectionne les circuits 1 et 2 dans Préparation 1. Il ne sera pas visible sur scène.

<S1> <1> <+> <2> <+> <1><7>
Sélectionne les circuits 1, 2 et 17, dans Scène 1.

<P1> <1> <THRU > <3><0>
Sélectionne la liste des circuits 1 à 30, dans Préparation 1.

<S1> <1> <THRU > <3><0> <+> <4><5>
Sélectionne la liste des circuits 1 à 30, avec le circuit 45, dans Scène 1.



<1> <THRU> <3><0> <-> <2><8><+> <4><5>
Sélectionne la liste de circuits 1 à 30, sauf le 28, plus le circuit 45, dans le registre de transfert sélectionné.

<ALL> Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité en cours (circuits "visibles") dans le registre de transfert sélectionné.

<1> <THRU> <1><0><0> <-> <ALL>
Dans une plage déterminée (de 1 à 100 dans cet exemple), sélectionne tous les circuits qui n'ont aucune intensité dans le registre de transfert sélectionné.

<ALL> <-> <4><1> <THRU > <4><5>
Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité, à part ceux de la sélection (dans cet exemple, circuits 41 à 54).

<1><2><0> <+> <NEXT> <+> <NEXT>
Sélectionne les circuits 120, 121 et 122.

Notes

<2><5><0> <+> <PREV> <+> <PREV>	Sélectionne les circuits 250, 249 et 248.
<1><0> <THRU-ON> <8><0> <THRU-ON>	Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité allant de 10 à 80.
<1><0><1> <THRU-ON> <THRU-ON>	Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité, à partir du circuit 101 et au-delà.
<INVERT>	Échange les circuits sélectionnés pour tous les autres circuits qui ont une intensité.
<CLEAR>	Efface le dernier chiffre entré dans une sélection.
<CLEAR><CLEAR>	Efface du(des) clavier(s) la sélection de circuit et de mémoire en cours.
<LAST>	Sélectionne de nouveau le dernier circuit sélectionné avant effacement du clavier.
<ERASE> <ERASE>	Enlève les circuits du registre de transfert sélectionné.
<CLEAR>	Efface le dernier chiffre entré dans une sélection.
<CLEAR><CLEAR>	Efface du(des) clavier(s) la sélection de circuit et de mémoire en cours.
<S1> <1> <AT> <7>	Met le circuit 1 à 70% dans Scène 1.
<S1> <1> <AT> <7><.><3>	Met le circuit 1 à 73% dans Scène 1.
<P1> <1> <AT> <6><+5%>	Met le circuit 1 à 65% dans Préparation 1. (VISION 10 et Phoenix 10, seulement)
<P1><1> <AT> <6><-5%>	Met le circuit 1 à 55% dans Préparation 1. (VISION 10 et Phoenix 10, seulement)
<S1><1> <AT> <•><5>	Met le circuit 1 à 5% dans Scène 1.
<1> Belt	Met le circuit 1 à un niveau situé entre 1% et 100% dans le registre sélectionné.
<1> <FF> ou	(VISION 10 et Phoenix 10, seulement)

Notes

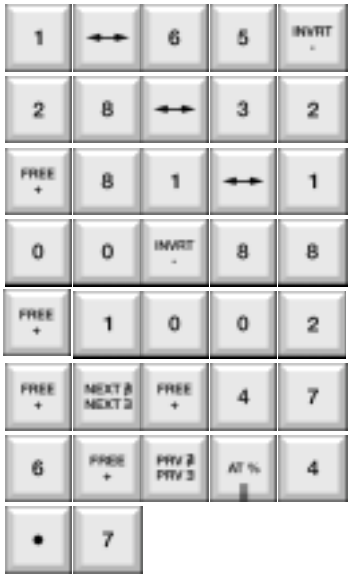
<1> <AT> <FF> ou

<1> <AT> <AT> Met le circuit 1 à 100% dans le registre sélectionné.

<1> <00> ou

<1> <AT> <00> Met le circuit 1 à 00 (zéro) dans le registre sélectionné (VISION 10 et Phoenix 10, seulement).

<RET> Ramène le(s) circuit(s) sélectionné(s) à son(leur) intensité précédente, non modifiée, dans le registre sélectionné.



<1> <THRU > <6><5> <-> <2><8> <THRU > <3><2> <+> <8><1> <THRU > <1><0><0> <-> <8><8> <+> <1><0><0><2> <+> <NEXT> <+> <4><7><6> <+> <PREV> <AT> <4><.><7>

Met les circuits 1 à 27, 33 à 65, 81 à 87, 89 à 100, 475, 476, 1002 et 1003 à 47%, dans le registre qui est sélectionné.

Cette méthode pour l'attribution des intensités est appelée "Entrée directe à un seul chiffre " parce que les dizaines de pourcent sont entrées avec un seul chiffre, c'est-à-dire que 50% est entré simplement comme "5".
ISIS® peut émuler les systèmes à «entrée directe à deux chiffres» (50% est entré sous la forme «5 0», 47% est entré sous la forme «4 7» et non 4.7) en maintenant la touche <AT> enfoncée tout en entrant l'intensité.

exemples de frappes clavier

<8> <AT> <4> <7> Met le circuit 8 à 47%, si vous maintenez enfoncée la touche <at> pendant que vous appuyez sur les touches <4> et <7>.

Notes

Ajouter et soustraire des groupes

Les groupes peuvent être manipulés dans les registres de transfert de la même manière que des circuits individuels ou des listes de circuits et ils peuvent être combinés avec d'autres circuits ou d'autres mémoires.

exemples de frappes clavier

<S1> <GROUP><1> <AT> <7>
Met le groupe 1à 70% dans Scène 1.

<S1> <GROUP> <1> <AT> <7><.><3>
Met le groupe 1 à 73% dans Scène 1.

<P1> <GROUP> <1> <AT> <6><+5%>
Met le groupe 1 à 65% dans Préparation 1.
(VISION 10 et Phoenix 10, seulement)

<P1> <GROUP> <1> <AT> <6><-5%>
Sets le groupe 1 à 55% dans Préparation 1.
(VISION 10 et Phoenix 10, seulement)

<S1> <GROUP> <1> <AT> <.><5>
Met le groupe 1 à 5% dans Scène 1.

<GROUP><<1> <FF> ou

<GROUP> <1> <AT> <FF>
Met le groupe 1 à 100% (FF), dans le registre sélectionné. (VISION 10 et Phoenix 10, seulement)

<GROUP> <1> <00> ou

<GROUP> <1> <AT> <00>
Met le groupe 1 à 00 (zéro) dans le registre sélectionné.
(VISION 10 et Phoenix 10, seulement)

<GROUP> <1> Belt — Met le groupe 1 à un niveau situé entre 1% et 100% (FF) dans le registre sélectionné.

<RET> — Ramène le(s) groupe(s) sélectionné(s) à son(leur) niveau précédent, avant modification, dans le registre sélectionné.

Notes

<S1 > <GROUP><1> <+> <GROUP><2><AT> <5>
Met les groupes 1 et 2 à 50%, dans Scène 1.

<GROUP><1> <THRU > <GROUP> <8><AT> <4><.><5>
Met les groupes 1 à 8 à 45% dans le registre sélectionné.

<GROUP><1> <+> <GROUP><5> <+> <4><7> <THRU> <8><2> <-> <6><9> <FF>
Met les groupes 1 et 5, les circuits 47 à 82 sauf le circuit 69, à 100% (FF) dans le registre sélectionné.

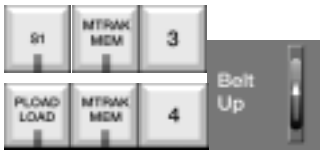
Ajouter et soustraire des mémoires sur un mode proportionnel

Des mémoires peuvent être ajoutées ou soustraites des informations contenues dans le registre de transfert, de manière proportionnelle. Vous pouvez ainsi manipuler la mémoire comme s'il s'agissait d'une liste de circuits ou de groupes mais, à la différence des groupes, l'équilibre des niveaux est maintenu à l'intérieur de la mémoire si bien que l'atmosphère de l'état lumineux est conservée.

exemples de frappes clavier

<S1> <MEM1> Belt
Ajoute la mémoire 1 dans Scène 1, de manière proportionnelle.

<S1> <MEM1> <+> <MEM2> Belt
Ajoute les mémoires 1 et 2 dans Scène 2, de manière proportionnelle.



<S1> <MEM3> <load> <MEM4> Belt
Charge la mémoire 3 dans Scène 1 et lui ajoute la mémoire 4, de manière proportionnelle.

<MEM1> <thru> <MEM10> <-> <mem5> Belt
Ajoute, de manière proportionnelle, les mémoires 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9 et 10 au registre sélectionné.

<MEM1> Belt
Diminue la mémoire 1, de manière proportionnelle, dans le registre sélectionné.

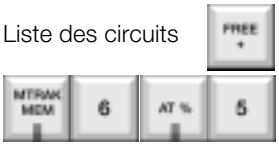
Notes

Combiner des circuits, des groupes et des mémoires dans un registre de transfert

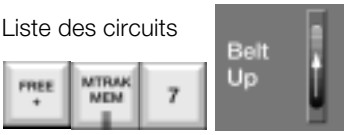
Circuits, groupes et mémoires peuvent tous être combinés dans le registre de transfert, en utilisant les outils Intensité.

exemples de frappes clavier

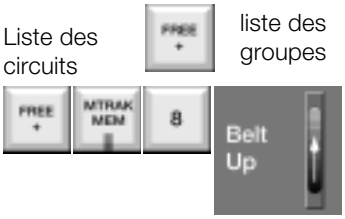
<S1> <Liste des circuits> <+> <MEM5> <FF>
Ajoute la mémoire 5 aux éléments contenus dans Scène 1. Si vous aviez utilisé <LOAD>, les informations du registre 4 auraient été effacées et remplacées par la mémoire 5 ; au lieu de cela, la mémoire 5 a été ajoutée à la mémoire 4.



< Liste des circuits > <+> <MEM6> <AT> <5> Ajoute au registre sélectionné, la mémoire 6 à 50% de sa valeur.



< Liste des circuits > <+> <MEM7> Belt
Ajoute au contenu du registre sélectionné la mémoire 7, au niveau de votre choix.



< Liste des circuits > <+> <liste de groupes > <+> <MEM8> Belt
Ajoute aux informations déjà présentes, la mémoire 8 au niveau de votre choix.

Cette méthode pour l'attribution des intensités est appelée "Entrée directe à un seul chiffre " parce que les dizaines de pourcent sont entrées avec un seul chiffre, c'est-à-dire que 50% est entré simplement comme "5". ISIS® peut émuler les systèmes à «entrée directe à deux chiffres» (50% est entré sous la forme «5 0», 47% est entré sous la forme «4 7» et non 4.7) en maintenant la touche <AT> enfoncée tout en entrant l'intensité.

exemples de frappes clavier

<MEM8> <at> <4> <7> Met le circuit 8 à 47%, si vous maintenez enfoncée la touche <at> pendant que vous appuyez sur les touches <4> et <7>.

Une sélection de circuits provenant de mémoires existantes peut être chargée dans un registre de travail SANS remplacer aucune des informations déjà présentes. Ainsi, certains circuits faisant partie d'une mémoire peuvent être ajoutés, avec leur intensité, aux informations du champ de travail sélectionné.

exemples de frappes clavier

<S1> Sélectionne Scène 1, qui contient déjà des circuits avec une intensité.

<6><1> <THRU> <7> <0> Sélectionne les circuits 61 à 70.

<PLOAD> <MEM747> Sélectionne la fonction Chargement partiel (PART LOAD).

<PLOAD> Ajoute aux informations de Scène 1, les circuits 61 à 70 avec les intensités qu'ils ont dans la mémoire 747.

ADB
A Siemens Company

Notes

Enregistrer des mémoires dans les registres de transfert

Les mémoires peuvent être enregistrées dans les transferts de la même manière que dans les registres de travail.

De nombreux opérateurs préfèrent travailler principalement dans S1, qui envoie directement ses informations en sortie de pupitre (soumise aux fonctions du Général et du Noir). Il est facile de charger des mémoires dans le registre Préparation pour vérifier ou modifier la transition entre les deux parties du transfert.

Lorsque <SUM> est utilisé à la place de <REC>, toute valeur en sortie des registres sera incluse dans la mémoire puisque <SUM> enregistre la sortie du système, à l'exception des informations qui se trouvent dans les registres en mode prioritaire.

Enregistrer une mémoire

Les mémoires - les différents états lumineux enregistrés - sont la base de l'éclairage d'un spectacle.

Une fois les mémoires créées, vous pouvez les modifier ou les restituer dans n'importe quel ordre et de n'importe quelle manière. Il existe aussi de nombreuses méthodes pour enregistrer les mémoires. Avant d'enregistrer une mémoire, vous devez désactiver l'option Protection de mémoire.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F7 {setup}> <F4{Menu Protect}>

Affiche la boîte de dialogue Protection Mémoire.

Boîte de dialogue Protection Mémoire.

Une croix valide la protection de mémoire, vous ne pourrez donc pas enregistrer de mémoire. Si la case est vide, la protection de mémoire est désactivée : vous pouvez donc enregistrer des mémoires. Lorsque la protection de mémoire est activée, une petite clé rouge clignote sur le moniteur 1. En option, vous pouvez entrer un mot de passe. Sans mot de passe, vous activerez et désactiverez la protection de mémoire en cochant ou non la case, tout simplement. Si nécessaire, vous pouvez choisir un mot de passe de 10 caractères maximum qui autorise la combinaison de lettres et de chiffres. Le mot de passe TIENT COMPTE DU TYPE DE CARACTÈRE utilisé, donc si votre mémoire est protégée par un mot en majuscules, elle ne pourra pas être libérée par ce mot saisi en minuscules.

Notes

Pour créer un mot de passe, vous devez entrer ce mot avant de modifier le statut de la protection de mémoire. Pour modifier de nouveau ce statut, vous entrerez le mot de passe avant de cocher ou de désactiver la case «Protection».Si, pour quelque raison, vous devez désactiver un mot de passe, vous pouvez utiliser le mot “ADBADB” (en majuscules, sans espace) comme une sorte de clé universelle.

Dans tout le logiciel, vous retrouverez des boîtes de dialogue utilisant le principe des cases de pointage pour sélectionner des fonctions basculables.

exemples de frappes clavier

S1 Liste circuits MTRAK MEM 1 PREC REC

<S1> <channel list> <MEM1> <REC>

Enregistre les informations de Scène 1 en tant que mémoire 1, visible sur scène.

S1 Liste circuits MTRAK MEM 8 4 PREC REC

<S1> <channel list> <MEM84> <REC>

Enregistre les informations de Scène 1 en tant que mémoire 84, visible sur scène.

P1 Liste circuits MTRAK MEM 9 7 2 PREC REC

<P1> <channel list> <MEM972> <REC>

Enregistre les informations de Préparation 1 en tant que mémoire 972 : elle n’est pas visible sur scène.

P1 Liste circuits MTRAK MEM 0 • 1 PREC REC

<P1> <channel list> <MEM0.1> <REC>

Enregistre les informations de Préparation 1 en tant que mémoire 0.1.

OU

P1 Liste circuits MTRAK MEM • 1 PREC REC

<MEM.1> <REC>

S1 Liste circuits MTRAK MEM 9 9 9 • 9 PREC REC

<S1> <channel list> <MEM999.9> <REC>

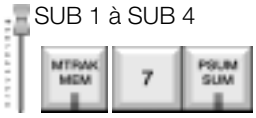
Enregistre les informations de Scène 1 en tant que mémoire 999.9

MTRAK MEM 6 PSUM SUM

<MEM6> <SUM>

Enregistre l’effet en sortie de pupitre, à part tout ce qui se trouve dans les registres en mode direct, comme étant la mémoire 6. La mémoire 6 est maintenant dans la liste des mémoires mais elle ne pourra être visible dans un champ de travail tant qu’elle n’a pas été chargée. Pour le chargement des mémoires, reportez-vous à la section ci-dessous.

Notes



<SUB1 fader at 70%> <SUB2 fader at 80%> <SUB3 fader at 35%> <SUB4 fader at FF> <MEM7> <SUM>

Enregistre comme étant la mémoire 7, les informations de S1 et la sortie proportionnelle des registres de travail 1 à 4.
La mémoire 7 se trouve maintenant dans la liste des mémoires, mais elle ne pourra être visible dans un champ de travail tant qu'elle n'a pas été chargée. Pour le chargement des mémoires, reportez-vous à la section ci-dessous.

<P1> <channel manipulations> <COPY> <MEM4> <COPY>

Copie le contenu de Préparation 1 dans la mémoire 4. Cette mémoire existe maintenant dans la liste des mémoires mais, pour l'instant, elle n'est pas chargée dans un champ de travail.

La liste des mémoires peut contenir jusqu'à 1000 mémoires et vous pouvez utiliser un chiffre entre 0.1 et 999.9.

Enregistrer une mémoire avec un temps de transfert

Si vous ne donnez pas de temps particulier, le système utilisera les temps par défaut : Attente à la montée = 0, Montée = 5 secondes, Attente à la descente = 0, Descente = 5 secondes. Les temps par défaut peuvent être modifiés à votre convenance.

exemples de frappes clavier

<S1> <CHANNEL MANIPULATIONS> <UP TIME> <7> <DOWN TIME> <MEM1> <REC>

Crée un état lumineux qui apparaîtr et disparaîtra en 7 secondes, et l'enregistre comme mémoire 1 dans Scène 1.

<CHANNEL MANIPULATIONS> <UP TIME> <0> <DOWN TIME> <MEM2> <REC>

Attribue un temps de zéro secondes à la montée et à la descente et enregistre ces temps, ainsi que les intensités, en tant que mémoire 2. Zéro seconde s'appelle aussi «sec» ("cut").

<CHANNEL MANIPULATIONS> <UP TIME> <1><0> <DOWN TIME> <MEM3> <REC>

Attribue un temps de 10 secondes à la montée et à la descente et enregistre ces temps, ainsi que les intensités, en tant que mémoire 3.

<CHANNEL MANIPULATIONS> <UP TIME> <6><0> <DOWN TIME> <MEM4> <REC>

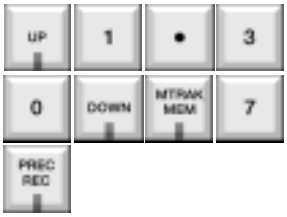
Attribue un temps de 1 minute à la montée et à la descente et enregistre ces temps, ainsi que les intensités, en tant que mémoire 4.

<CHANNEL MANIPULATIONS> <UP TIME> <1> <.> <DOWN TIME> <MEM5> <REC>

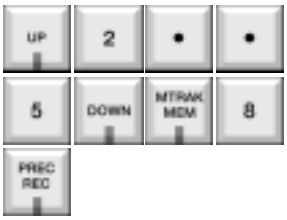
Attribue un temps de 1 minute à la montée et à la descente et enregistre ces temps, ainsi que les intensités, en tant que mémoire 5.

Notes

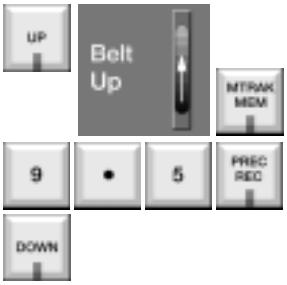
<CHANNEL MANIPULATIONS> <UP TIME> <9><0> <DOWN TIME> <MEM6> <REC>
Attribue un temps de 1 minute et demi à la montée et à la descente et enregistre ces temps, ainsi que les intensités, en tant que mémoire 6.



<channel manipulations> <UP TIME> <1> <.> <3> <0> <DOWN TIME> <MEM7> <REC>
Attribue un temps de 1 minute et demi à la montée et à la descente et enregistre ces temps, ainsi que les intensités, en tant que mémoire 7.



<channel manipulations> <UP TIME> <2> <.> <.> <5> <DOWN TIME> <MEM8> <REC>
Attribue un temps de 2,5 secondes à la montée et à la descente et enregistre ces temps, ainsi que les intensités, en tant que mémoire 8.



<channel manipulations> <UP TIME> Belt <DOWN TIME> <MEM9.5> <REC>
Attribue un temps situé entre 1/10e de seconde et 99 minutes 59 secondes et l'enregistre, ainsi que les intensités, en tant que mémoire 9.5.

Le système lit les unités comme des secondes. Il lit #.# (chiffre point chiffre) comme des minutes et des secondes et #..# (chiffre point point chiffre) comme des secondes et dixièmes de secondes. Des dixièmes de secondes peuvent être ajoutés aux temps compris entre 0 et 9 secondes (de 0.1 à 9.9). Tout chiffre supérieur à 59 est automatiquement converti en minutes et secondes. Les minutes et secondes peuvent être entrées, soit comme des minutes et secondes en utilisant la touche point soit entrées comme de simples secondes.

Mémoires avec des temps différents

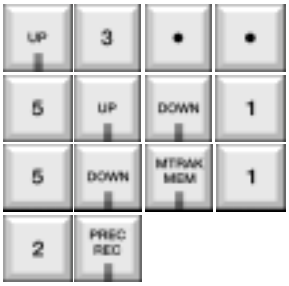
Le fait d'attribuer des temps différents ou «décalés» à l'apparition et à la disparition des mémoires composant un transfert, apporte de la souplesse, permet de mieux coller à la musique ou à l'action. En général, le temps d'apparition sera plus court que celui de la disparition mais, si vous désirez marquer une transition visible entre les scènes, vous augmenterez plutôt le temps de montée.

exemples de frappes clavier

<channel manipulations> <UP TIME> <3> <UP TIME> <MEM10> <REC>
Attribue un temps de 3 secondes à la montée sans changer le temps de descente et enregistre ces temps, ainsi que les intensités, en tant que mémoire 10.

<channel manipulations> <DOWN TIME> <7> <DOWN TIME><MEM11> <REC>
Attribue un temps de 7 secondes à la descente sans changer le temps de montée et enregistre ces temps, ainsi que les intensités, en tant que mémoire 11.

Notes



<channel manipulations> <UP TIME> <3><.><.><5> <UP TIME> <DOWN TIME> <1><5> <DOWN TIME> <MEM12> <REC>

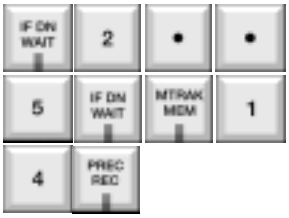
Attribue un temps de montée court et un temps de descente lent puis enregistre cet état en tant que mémoire 12. Les circuits à la descente continueront à baisser après l'arrivée des circuits en montée. Vous éviterez ainsi un «noir» trop visible entre l'état lumineux entrant et l'état sortant.

<channel manipulations> <UP TIME> <2><5> <UP TIME> <DOWN TIME> <1><5> <DOWN TIME> <MEM13> <REC>

Attribue un temps court à la descente et un temps plus long à la montée puis enregistre cet état en tant que mémoire 13. Ainsi, vous créez volontairement un «creux» entre les deux états, qui sera visible lorsque le transfert s'effectuera.

Mémoires avec temps d'attente

Un temps d'attente consiste simplement à retarder le départ d'un transfert. Cela ne crée pas de départ d'effet automatique (ou enchaînement comme pour les versions précédentes du VISION 10) mais permet de démarrer un départ automatique (Autogo) avec précision. De même que pour les temps de transfert, le temps d'attente peut être identique à la montée et à la descente ou il peut être différent.



exemples de frappes clavier

<channel manipulations> <WAIT> <2><.><.><5> <WAIT> <MEM14> <REC>

Met un temps d'attente de 2,5 secondes au départ du transfert et l'enregistre comme la mémoire 14.

<channel manipulations> <WAIT> <UP TIME> <1> <WAIT> <MEM15> <REC>

Donne un temps d'attente de 1 seconde à la montée seulement (apparition) et l'enregistre comme la mémoire 15.

<channel manipulations> <WAIT> <DOWN TIME> <8> <WAIT> <MEM16> <REC>

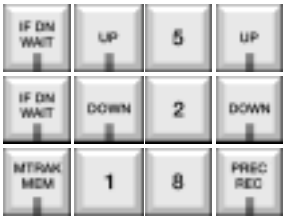
Donne un temps d'attente de 8 secondes à la descente seulement (disparition) et l'enregistre comme la mémoire 16.

<channel manipulations> <WAIT> <UP TIME> <1> <UP TIME> <MEM17> <REC>

Donne un temps d'attente de 1 seconde à la montée (apparition) et l'enregistre comme la mémoire 17. Dans cet exemple, la touche <up time> est employée à la place de la touche <wait> pour confirmer le temps d'attente.

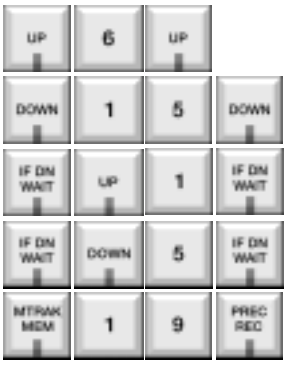
Vous pouvez choisir l'une ou l'autre de ces méthodes.

Notes



<channel manipulations> <WAIT> <UP TIME> <5> <UP TIME> <WAIT> <DOWN TIME> <2> <DOWN TIME> <MEM18> <REC>

Donne un temps d'attente de 5 secondes à la montée (apparition), un temps d'attente de 2 secondes à la descente (disparition) et l'enregistre comme la mémoire 18. Ainsi, vous voyez qu'il est possible d'avoir un temps de montée plus long que le temps de descente.



<channel manipulations> <UP TIME> <6> <UP TIME> <DOWN TIME><1><5> <DOWN TIME><WAIT> <UP TIME> <1> <WAIT> <WAIT> <DOWN TIME> <5> <WAIT> <MEM19> <REC>

Le profil de transfert de la mémoire 19 est : 1 seconde de délai suivi du départ du temps de montée ; 4 secondes après le début de la montée la descente commence ; 2 secondes plus tard, la montée se termine et 13 secondes après la descente est terminée.

Durée totale de la mémoire : 20 secondes, soit 5 + 15.

Temps particuliers

Les temps particuliers offrent un moyen simple de créer des profils de transferts à échelons. Certains pupitres autorisent des transferts multiples mais, en fait, ils sont souvent limités à un peu moins que dix parties.

Les temps particuliers permettent à chaque circuit ou paramètre d'une mémoire d'avoir son propre temps spécial.

Si les 2048 circuits sont utilisés, ils peuvent avoir chacun leur propre temps particulier qui peut aller de 0 à 3600 secondes, créant ainsi une mémoire constituée de 2048 parties.

Pour programmer les temps particuliers vous utiliserez les mêmes touches de temps (montée, descente, attente) mais, avant, vous sélectionnerez les circuits ou paramètres.

Par mesure de sécurité, vous ne pourrez programmer les temps particuliers que lorsque leur écran est sélectionné. Ceci vous évitera que des temps particuliers soient donnés par erreur à des circuits qui sont encore sélectionnés sur le clavier alors que vous voulez attribuer des temps de mémoires globaux.

Les temps particuliers, comme les temps globaux, peuvent être enregistrés en même temps que les intensités ou ajoutés plus tard à une mémoire déjà chargée dans un registre.

Les temps auxiliaires – restitution chrono, profil, chrono - peuvent aussi servir de temps spéciaux avec l'aide de <F5 {Rmov ST}> qui ramène un temps spécial indésirable aux temps de mémoire globaux.

Quand vous travaillez sur les temps particuliers, vous pouvez utiliser les touches <up time> ou <down time>, indifféremment de l'intensité du circuit ou de la valeur du paramètre.

Notes

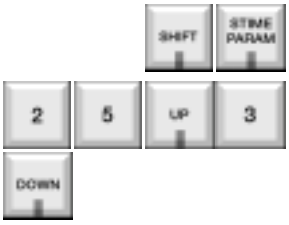
Le temps particulier s'appliquant à un circuit/paramètre précis qui se trouve dans une mémoire précise, la direction du changement d'intensité peut dépendre de l'état lumineux précédent, qui n'est pas nécessairement dans l'ordre séquentiel.

Sur l'écran des temps particuliers, la colonne des temps de transfert et celle des temps d'attente vous permet de le vérifier.

Temps des circuits

Vous pouvez attribuer un temps spécial à chaque circuit de chaque mémoire. Vous pouvez aussi donner des temps particuliers à des listes de circuits ou de groupes.

exemples de frappes clavier



<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

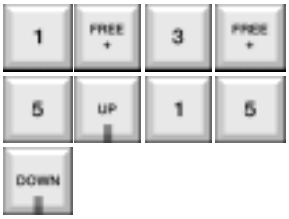
Donne au circuit 25 un temps particulier de 3 secondes.

<MEM601> <REC> Enregistre l'état lumineux et les temps comme la mémoire 601.

<STIME> Ramène l'affichage des intensités. Ne changez pas encore d'affichage si vous n'en avez pas fini avec les temps particuliers. Vous pouvez encore charger des mémoires dans le registre de travail sélectionné ; vous pouvez aussi changer de registre pendant que l'écran affiche les temps particuliers.

<STIME>

Sélectionne l'affichage des temps particuliers.



<1><+> <3> <+> <5> <UP TIME> <1><5> <DOWN TIME>
Donne aux circuits 1, 3 et 5
un temps particulier de 15 secondes.

<MEM602> <REC> Enregistre l'état lumineux et les temps comme la mémoire 602.

<STIME> Ramène l'affichage des intensités.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

Notes

<1><1> <THRU> <2><0> <-> <1> <5> <UP TIME> <4><5> <DOWN TIME>

Donne aux circuits 11 à 14 et 16 à 20 un temps particulier de 45 secondes.

<MEM603> <REC>

Enregistre l'état lumineux et les temps comme la mémoire 603.

<STIME>

Ramène l'affichage des intensités.

<STIME>

Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<GROUP><1> <UP TIME> <8> <DOWN TIME>

Donne aux circuits présents dans le groupe 1 un temps particulier de 8 secondes.

<MEM604> <REC>

Enregistre l'état lumineux et les temps comme la mémoire 604.

<STIME>

Ramène l'affichage des intensités.

<STIME>

Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><1> <UP TIME> <5><.><DOWN TIME>

Donne au circuit 21 un temps particulier de 5 minutes.

<MEM605<REC>

Enregistre l'état lumineux et les temps comme la mémoire 605.

<STIME>

Ramène l'affichage des intensités.

<STIME>

Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

Notes

<2><2> <UP TIME> <.><.><5> <DOWN TIME>
Donne au circuit 22 un temps particulier de 0,5 secondes.

<MEM606> <REC> Enregistre l'état lumineux et les temps comme la mémoire 606.

<STIME> Ramène l'affichage des intensités.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><3> <up time> Belt <down time>
Donne au circuit 23 un temps particulier qui peut aller de 1/10e de seconde à 99 minutes 59 secondes.

<MEM607> Enregistre l'état lumineux et les temps comme la mémoire 607.

<STIME> Ramène l'affichage des intensités.

<STIME>
Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><4> <UP TIME> <0> <DOWN TIME>
Donne au circuit 24 un temps «sec» comme temps particulier.

<MEM608> <REC> Enregistre l'état lumineux et les temps comme la mémoire 608.

<STIME> Ramène l'affichage des intensités.

Notes

SHIFT, STIME PARAM	<STIME>	Sélectionne l'affichage des temps particuliers.
2, 5, IF ON WAIT, 1, IF ON WAIT	<2><5> <WAIT> <1> <WAIT>	Donne au circuit 25 un temps particulier d'attente de 1 seconde.
MTRAK MEM, 6, 0, 9, PREC REC	<MEM609> <REC>	Enregistre l'état lumineux et les temps comme la mémoire 609.
SHIFT, STIME PARAM	<STIME>	Ramène l'affichage des intensités.
SHIFT, STIME PARAM	<STIME>	Sélectionne l'affichage des temps particuliers.
2, 6, IF ON WAIT, 1, 0, IF ON WAIT, UP, 2, 0, •, DOWN	<2><6> <WAIT> <1><0> <WAIT> <UP TIME> <2><0><.> <DOWN TIME>	Donne au circuit 26 un temps particulier d'attente de 10 secondes et un temps spécial de 20 minutes.
MTRAK MEM, 6, 1, 0	<MEM610><REC>	Enregistre l'état lumineux et les temps comme la mémoire 610.
PREC REC, SHIFT, STIME PARAM	<STIME>	Ramène l'affichage des intensités.
SHIFT, STIME PARAM	<STIME>	Sélectionne l'affichage des temps particuliers.
2, 7, UP, F3	<2><7> <UP TIME> <F3 {PbChro1}>	Donne au circuit 27 un temps particulier correspondant à 1 fois la restitution chrono.
MTRAK MEM, 6, 1, 1, PREC REC	<MEM611> <REC>	Enregistre l'état lumineux et les temps comme la mémoire 611.
SHIFT, STIME PARAM	<STIME>	Ramène l'affichage des intensités.
SHIFT, STIME PARAM	<STIME>	Sélectionne l'affichage des temps particuliers.
2, 8, UP, F7	<2><8> <UP TIME> <F7 {PbChro2}>	Donne au circuit 28 un temps particulier correspondant à 2 fois le temps de restitution chrono.

ADB
A Siemens Company

Notes

MTRAK MEM 6 1 2	<MEM612> <REC>	Enregistre l'état lumineux et les temps sous la mémoire 612.
PREC REC SHIFT STIME PARAM	<STIME>	Ramène l'affichage des intensités.
SHIFT STIME PARAM	<STIME>	Sélectionne l'affichage des temps particuliers.
2 9 UP F2	<2><9> <UP TIME> <F2 {chrono}>	Donne au circuit 29 un temps particulier correspondant au temps chrono écoulé.
MTRAK MEM 6 1 3	<MEM613> <REC>	Enregistre l'état lumineux et les temps comme la mémoire 613.
PREC REC SHIFT STIME PARAM	<STIME>	Ramène l'affichage des intensités.
SHIFT STIME PARAM	<STIME>	Sélectionne l'affichage des temps particuliers.
3 1 UP F4 / 1 7 DOWN	<3><1> <UP TIME> <F4 {memory}> <MEM17> <DOWN TIME>	Change les temps particuliers du circuit 31 pour les temps globaux de la mémoire sélectionnée (Mém. 17, dans cet exemple).
MTRAK MEM 6 1 5 PREC REC	<MEM615> <REC>	Enregistre l'état lumineux et les temps comme la mémoire 615.
SHIFT STIME PARAM	<STIME>	Rappelle l'affichage des intensités.
SHIFT STIME PARAM	<STIME>	Sélectionne l'affichage des temps particuliers.
3 2 UP F5	<3><2> <UP TIME> <F5 {RMOV ST}>	Ramène les temps particuliers du circuit 32 aux temps globaux de la mémoire.
MTRAK MEM 6 1 6 PREC REC	<MEM616> <REC>	Enregistre l'état lumineux et les temps comme la mémoire 616.
SHIFT STIME PARAM	<STIME>	Rappelle l'affichage des intensités.
SHIFT STIME PARAM	<channel selections> <STIME>	Sélectionne l'affichage des temps particuliers.
3 3 UP F1	<3><3> <UP TIME> <F1 {default}>	Ramène les temps particuliers du circuit 33 aux temps par défaut.
MTRAK MEM 6 1 7 PREC REC	<MEM617> <REC>	Enregistre l'état lumineux et les temps comme la mémoire 617.
SHIFT STIME PARAM	<STIME>	Rappelle l'affichage des intensités.

Notes

Voici un exemple de mémoire avec des temps particuliers pour expliquer leur fonctionnalité. Construisez la mémoire et envoyez-la, en la faisant passer de P1 à S1 avec la touche <go>.

exemples de frappes clavier

<1> <THRU> <10> <FF>Sélectionne les circuits 1 à 10 à 100 (FF).

<STIME><1> <UP TIME <1> <DOWN TIME>
Donne au circuit 1 un temps particulier de 1 seconde.

<2> <UP TIME <2> <DOWN TIME>
Donne au circuit 2 un temps particulier de 2 secondes.

<3> <UP TIME <3> <DOWN TIME>
Donne au circuit 3 un temps particulier de 3 secondes.

<4> <UP TIME <4> <DOWN TIME>
Donne au circuit 4 un temps particulier de 4 secondes.

<5> <UP TIME <5> <DOWN TIME>
Donne au circuit 5 un temps particulier de 5 secondes.

<6> <UP TIME <6> <DOWN TIME>
Donne au circuit 6 un temps particulier de 6 secondes.

<7> <UP TIME <7> <DOWN TIME>
Donne au circuit 7 un temps particulier de 7 secondes.

<8> <UP TIME <8> <DOWN TIME>
Donne au circuit 8 un temps particulier de 8 secondes.

<9> <UP TIME <9> <DOWN TIME>
Donne au circuit 9 un temps particulier de 9 secondes.

<1><0> <UP TIME <1><0> <DOWN TIME>
Donne au circuit 10 un temps particulier de 10 secondes.

<MEM900> <REC> Enregistre l'ensemble sous la mémoire 900.

<STIME> Rappelle l'affichage des intensités.

<P1> <MEM900> <LOAD>Charge la mémoire 900 dans le registre Préparation 1.

<GO> Envoie le transfert. Regardez l'écran des niveaux de sortie : vous voyez 10 vitesses de transfert différentes à l'intérieur de la même mémoire.

Notes

Temps des paramètres

Lorsque vous faites vos définitions d'instruments, vous pouvez mettre chaque paramètre dans un groupe de paramètres. Ces groupes peuvent être utilisés de différentes manières pendant le travail avec les appareils asservis. Il vous est possible d'attribuer des temps particuliers aux paramètres sélectionnés. Le plus souvent, il s'agira d'un temps d'attente sur un paramètre de type «saut», comme un changement de gobo, afin qu'il se produise au milieu ou à la fin du mouvement de l'instrument plutôt qu'au début. Lorsque vous sélectionnez un groupe entier, les paramètres qui recevront le temps particulier dépendront de la définition d'instrument qui a été faite lors de la sélection du groupe. Il est aussi possible d'assigner des temps particuliers à un paramètre individuel en utilisant les touches des groupes de paramètres conjointement avec la touche <shift>. Vous trouverez plus de détails sur la sélection des paramètres dans le chapitre *Gestion des asservis*. Ce sera bien souvent un temps d'attente sur un paramètre de type «saut», comme un changement de gobo, afin que le changement s'effectue au milieu ou à la fin d'un mouvement de l'instrument plutôt qu'au début. La définition de chaque instrument lors de la sélection des groupes, déterminera les paramètres qui recevront le temps particulier. Vous pouvez aussi attribuer des temps particuliers à des paramètres isolés en utilisant les touches des groupes de paramètres conjointement à la touche <SHIFT>.

exemples de frappes clavier

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<4><1> <THRU> <4><6> <AGRP>
Sélectionne le groupe de paramètres A (Azimut) des appareils 41 à 46.

<UP TIME> <2><0> <DOWN TIME>
Donne au groupe A un temps particulier de 20 secondes. L'intensité et les autres paramètres suivent les temps globaux de la mémoire.

<MEM701> <REC>
Enregistre l'état lumineux, avec les appareils asservis et les temps, sous la mémoire 70.

<STIME> Rappelle l'affichage des intensités. Ne changez pas tout de suite l'affichage si vous devez encore attribuer des temps particuliers. Vous pouvez charger d'autres mémoires dans le champ de travail sélectionné ou changer de registre, pendant que l'écran affiche les temps particuliers.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<4><1> <THRU> <4><6> <BGRP>
Sélectionne le groupe de paramètres B (Beam = faisceau) des instruments 41 à 46.

<WAIT> <3><.><.><5> <WAIT>
Donne au groupe B un temps particulier de 3,5 secondes. L'intensité et les autres paramètres suivent les temps globaux de la mémoire.

<MEM702> <REC>
Enregistre l'état lumineux, avec les appareils asservis et les temps, sous la mémoire 702.

Notes

<STIME> Rappelle l'affichage des intensités. Ne changez pas tout de suite l'affichage si vous devez encore attribuer des temps particuliers. Vous pouvez charger d'autres mémoires dans le champ de travail sélectionné ou changer de registre, pendant que l'écran affiche les temps particuliers.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<4><1> <THRU> <4><6> <CGRP>
Sélectionne le groupe des paramètres C (Couleur) des instruments 41 à 46.

<UP TIME> Belt <DOWN TIME> Donne au groupe C un temps particulier compris entre 1/10e de seconde et 99 minutes 59 secondes. L'intensité et les autres paramètres suivent les temps globaux de la mémoire.

<MEM703> <REC> Enregistre l'état lumineux, avec les appareils asservis et les temps, sous la mémoire 703.

<STIME> Rappelle l'affichage des intensités.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<4><1> <THRU> <4><6> <DGRP>
Sélectionne le groupe des paramètres D (Divers) concernant les instruments 41 à 46.

<WAIT> <3> <WAIT> <UP TIME> <1><0> <DOWN TIME>
Donne au groupe D un temps particulier d'attente de 3 secondes et un temps de 10 secondes à la montée et à la descente. L'intensité et les autres paramètres suivent les temps globaux de la mémoire.

<MEM704> <REC> Enregistre l'état lumineux, avec les appareils asservis et les temps, sous la mémoire 704.

<STIME> Rappelle l'affichage des intensités. Ne changez pas tout de suite l'affichage si vous devez encore attribuer des temps particuliers. Vous pouvez charger d'autres mémoires dans le champ de travail sélectionné ou changer de champs, pendant que l'écran affiche les temps particuliers.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

F1 à F8

<4><1> <THRU> <4><6> <BGRP> <CGRP> <UP TIME> <F#>
Sélectionne les groupes de paramètres Faisceau (groupe B) et Couleur (groupe C) des instruments 41 à 46. Donne aux groupes B et C les temps particuliers de la fonction sélectionnée. L'intensité et les autres paramètres suivent les temps globaux de la mémoire.

<MEM705> <REC> Enregistre l'état lumineux, avec les appareils asservis et les temps, sous la mémoire 705.

ADB
A Siemens Company

Notes

<STIME> Rappelle l'affichage des intensités.

<sélectionner circuits ou charger mémoire>

<STIME> <5><1> <THRU> <5><6>
Sélectionne l'affichage des temps particuliers et les instruments 51 à 56.

<AGRP><BGRP> <CGRP> <DGRP>
Sélectionne les quatre groupes de paramètres.

<UP TIME> <F6 {IF DOWN}>
Sélectionne "Si à 0" («If Down») comme temps particulier pour tous les paramètres.

<REC> ou <REC><REC>

<STIME>

"Si à zéro" colle la combinaison des temps globaux d'attente et d'attente à la descente, à l'attente des temps particuliersdes paramètres. Cette fonction immobilise les mouvements des paramètres en attendant que l'instrument soit éteint afin qu'il aille à la position suivante pendant le noir ("move when dark").

"Si à zéro" peut aussi être entré directement au clavier :

<sélectionner circuits ou charger mémoire>
Sélectionne les instruments

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<parameter selection> Sélectionne les paramètres

<if down> Sélectionne "Si à 0" («If Down») Les paramètres sélectionnés ont maintenant un temps d'attente égal au temps global de la mémoire combinant les temps d'attente à la descente et les temps de descente.

Notes:

Vous pouvez recourir à toutes les combinaisons de temps - 10e de secondes, secondes, minutes, fonctions chrono - pour sélectionner les paramètres. Les exemples ci-dessus, présentant la sélection des groupes de paramètres, supposent qu'il n'y a pas paramètre déjà sélectionné. Pour avoir des informations complémentaires sur la sélection et déselection des paramètres, reportez-vous à la section *Gestion des asservis*.

Notes

Modifier des mémoires et les réenregistrer

Si vous n'avez pas changé de champ, ISIS® travaille sur la mémoire modifiée dans le champ sélectionné. Si vous avez changé de registre, il vous faudra de nouveau sélectionner le champ dans lequel vous allez de nouveau charger des informations ou réenregistrer.

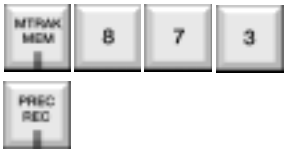
exemples de frappes clavier

<modification circuit / temps> <LOAD><LOAD>
Charge de nouveau la mémoire dont le numéro clignote pour la ramener à son état initial dans le champ sélectionné. Inutile d'entrer à nouveau le numéro de la mémoire.

<S1><LOAD><LOAD> Sélectionne de nouveau Scène 1, qui contient la mémoire modifiée (le registre de travail 1, dans cet exemple) et charge à nouveau la mémoire non modifiée. Inutile d'entrer de nouveau le numéro de mémoire.

< modification circuit / temps > <REC><REC>
Réenregistre la mémoire modifiée dans le champ sélectionné. Inutile d'entrer de nouveau le numéro de mémoire.

<S1><REC><REC> Sélectionne de nouveau Scène 1, qui contient la mémoire modifiée (le registre 1, dans cet exemple), et réenregistre la mémoire modifiée. Inutile d'entrer à nouveau le numéro de la mémoire.



< modification circuit / temps > <MEM873> <REC>
Réenregistre la mémoire modifiée, avec le numéro 873, dans le champ de travail qui est sélectionné.

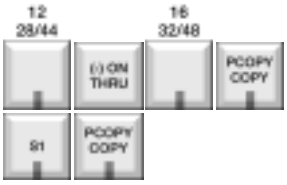
Note :
Si la mémoire est chargée dans plusieurs champs, son numéro clignotera pendant qu'elle est réenregistrée dans le champ sélectionné. Ceci vous indique qu'il existe une différence entre la mémoire qui est chargée dans ce champ et son état dans la liste des mémoires.

Copier une mémoire dans le registre de transfert à partir d'un autre champ

Si des états lumineux ont été créés dans d'autres champs, qu'ils aient été ou non enregistrés comme mémoires, ils peuvent être transférés dans les registres de transfert grâce à la commande Copier.

exemples de frappes clavier

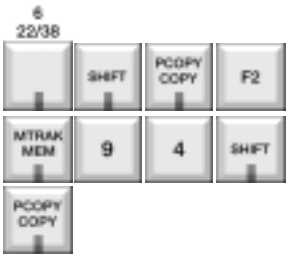
<SUB1> <COPY> <S1> <COPY>
Copie les informations du registre de travail 1 dans Scène 1. Lorsqu'il s'agit d'une mémoire, les intensités, paramètres et temps sont copiés, ainsi que le titre.



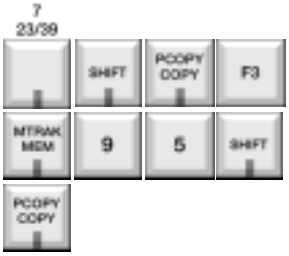
<SUB12> <THRU> <SUB16> <COPY><S1> <COPY>
Copie les informations des registres de travail 12 à 16 dans Scène 1. L'ensemble formé par ces mémoires est maintenant traité comme une liste de circuits avec leurs intensités. Tous les circuits qui sont présents dans plusieurs registres de travail sont copiés en HTP (priorité au plus élevé).

Notes

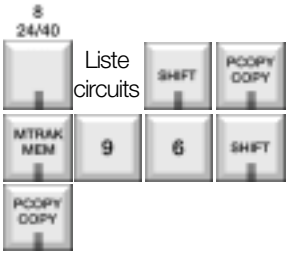
<SUB8> <COPY> <P1> <COPY>
Copie les informations du registre de travail 8 dans Préparation 1. Lorsqu'il s'agit d'une mémoire, les intensités, paramètres et temps sont copiés, ainsi que le titre.



<SUB6> <PCOPY> <F2 {% only}> <MEM94> <PCOPY>
Copie les intensités des informations du registre de travail 6, sauf les paramètres, dans la mémoire 94.



<SUB7> <PCOPY> <F3 {param only}> <MEM95> <PCOPY>
Copie les paramètres des informations contenues dans le registre de travail 7, sauf les intensités, dans la mémoire 95.



<SUB8> <channel list> <PCOPY> <MEM96> <PCOPY>
Copie les intensités des circuits sélectionnés dans le registre de travail 8, avec leurs paramètres, dans la mémoire 96.

Les informations contenues dans le registre de transfert peuvent aussi être copiées dans d'autres champs :

exemples de frappes clavier
<S1> <COPY> <SUB1> <COPY>
Copie les informations du registre Scène 1 dans le registre de travail 1. Lorsqu'il s'agit d'une mémoire, les intensités, paramètres et temps sont copiés, ainsi que le titre.

Notes

Configuration des registres de transfert

Vous pouvez configurer chaque transfert pour lui faire accepter seulement un nombre limité de mémoires. Par exemple, les mémoires 0.1 à 500 ne pourront être chargées que dans Playback 1 et les mémoires 501 à 999.9 ne pourront être chargées que dans Playback 2 : très commode pour séparer la restitution des conventionels de celle des asservis.

D'autre part, une liste de mémoires de travail qui peut être utilisée dans les registres de travail, banques, chenillards, etc., ne pourra pas être restituée dans les registres de transferts. Ces mémoires peuvent être modifiées dans les registres de travail mais elles ne pourront faire partie de la séquence de restitution, sauf si elles font partie d'un événement. Dans ce cas, la configuration des deux potentiomètres de transfert pourrait être la même : par exemple, les mémoires 0.1 à 900. Les mémoires de travail pourraient aller de 901 à 999.9.

Si les transferts ne sont pas déjà configurés, la configuration par défaut permet à toutes les mémoires d'être chargées dans l'un des deux registres. L'organisation des mémoires dans chaque transfert est décidée dans la boîte de dialogue Configuration Transferts.

Boîte de dialogue Configuration Transferts

exemples de frappes clavier

<MENU> <F4 {playback}> <F2 {configuration}>

Affiche la boîte de dialogue Configuration Transferts.

"Playback 1:" Demande le choix des mémoires pour Playback 1.

"Playback 2:" Demande le choix des mémoires pour Playback 2.

"Ignorer autogo" En cochant ces cases d'option, vous désactivez temporairement les départs automatiques (Autogo) du gestionnaire de séquence. Autogo fait qu'une mémoire ou un événement suit automatiquement le/a précédent/e au cours d'une restitution séquentielle mais il est parfois utile de désactiver cette fonction pendant les répétitions et d'envoyer tous les effets manuellement (en manipulant les potentiomètres ou avec la touche <GO>).

<F7 {cancel}> Annule la Configuration Transferts.

<F8 {ok}> Confirme la configuration et quitte la boîte de dialogue.

ADB
A Siemens Company

Notes

Si le transfert n'est pas configuré pour autoriser l'enregistrement ou le chargement d'un numéro de mémoire, un message d'erreur s'affiche : "incorrect cue range for current playback". Soit vous utilisez un autre numéro de mémoire soit vous reconfigurez le transfert pour qu'il l'accepte.

Listes de mémoires

Lorsque vous travaillez en transfert séquentiel, la liste des mémoires est automatiquement chargée et remise à jour à chaque restitution de mémoire.

Si, dans la configuration d'écran, l'affichage des transferts est sélectionné en pied d'écran, vous verrez la liste des mémoires défiler au rythme des préparations qui sont envoyées.

La différence entre l'affichage de cette restitution de séquence et les autres listes de mémoires, c'est que l'affichage de la restitution suit le déroulement de la séquence et non l'ordre numérique des mémoires.

La plupart du temps, les mémoires suivront l'ordre numérique mais la liste déroulante des mémoires montre l'insertion de liens et d'événements non séquentiels.

Ceci vous permettra de voir la mémoire qui se trouve sur scène, la mémoire suivante qui est en préparation et celles qui viendront ensuite. Toutes ces mémoires sont affichées avec leurs liens, événements, départs automatiques et temps de transfert.

La séquence, affichée en pied d'écran, avec ses liens et événements.

Notes

Pour afficher la séquence, appuyer sur les touches moniteur et <f4>, comme raccourci pour accéder à la boîte de dialogue Configuration de transfert. Le transfert doit être sélectionné comme l'un des pieds d'écran du moniteur.

Boîte de dialogue Affiche Configuration

exemples de frappes clavier

<mon#> <config> <	Sélectionne la boîte de dialogue Configuration écran.
Xfr 1_Xt	Transfert 1 étendu
Xfr 1_2	Les deux potentiomètres de transfert
Xfr 1_sm 1_12	P/B 1 et registres de travail 1 à 12
Xfr 1_sm 13_24	P/B 1 et registres de travail 13 à 24
Xfr 1_sm 25_36	P/B 1 et registres de travail 25 à 36

Sens des transferts

Pour satisfaire les préférences des différents utilisateurs, le double potentiomètre de transfert peut être configuré pour travailler dans trois directions différentes lorsqu'il est opéré manuellement.

1 Bidirectionnel
2 De bas en haut
3 De haut en bas

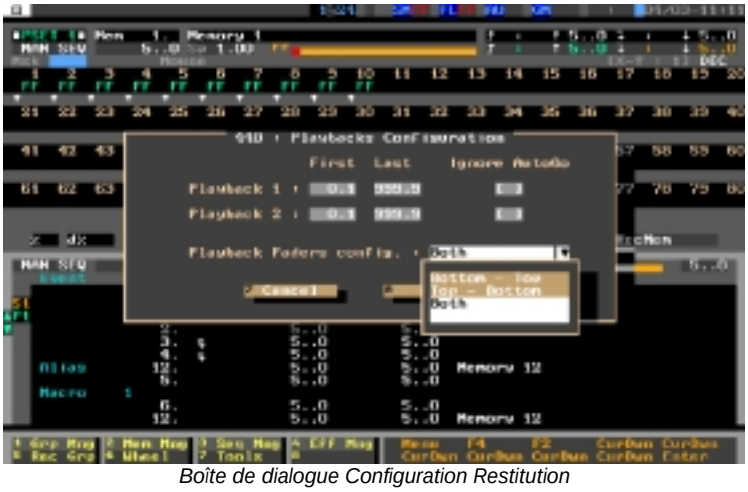
En mode bidirectionnel, un transfert manuel s'effectue en déplaçant le double potentiomètre d'une extrémité à l'autre de son parcours, dans un sens puis dans l'autre.

Dans le deuxième mode, du bas vers le haut, le transfert s'opère lorsque vous montez le double potentiomètre vers sa butée haute. Lorsque vous ramènerez le double potentiomètre vers le bas, il ne se passera rien sur scène.

Ceci vous permet de redescendre le double potentiomètre pour vous préparer à envoyer l'état suivant. Le troisième mode, du haut vers le bas, est l'inverse du mode précédent.

La boîte de dialogue Configuration Restitution vous permet de définir la direction du transfert.

Notes



Boîte de dialogue Configuration Restitution

exemples de frappes clavier

<MENU> <F4 {Playbacks}>
Sélectionne le menu de transfert.

<F2 {configuration}> Sélectionne le menu Configuration transfert.

⇓ ... <ENTER> Affiche le menu Direction du double potentiomètre de transfert.

“De bas en haut” Le double potentiomètre de transfert est actif en allant vers le haut.

“De haut en bas” Le double potentiomètre de transfert est actif en allant vers le bas.

“Both” Le double potentiomètre de transfert est actif en allant d’une extrémité à l’autre.

<F8 {ok}> Confirme la sélection et quitte la boite de dialogue.

Transferts manuels

La restitution peut être effectuée manuellement, en déplaçant le double potentiomètre de transfert ou automatiquement, en appuyant sur la touche <GO>. Pour opérer manuellement, vous devez avoir configuré votre choix de sens du transfert comme il est expliqué ci-dessus. À chaque transfert qu’il effectue, l’opérateur détermine son temps et son profil. L’apparence du transfert est lié au mouvement de potentiomètres.

Si les deux potentiomètres de transfert sont déplacés ensemble, dans un mouvement régulier, vous obtiendrez un transfert linéaire.

Si vous bougez l’un des potentiomètres avant de commencer à déplacer l’autre, vous obtiendrez un transfert croisé.

Si vous ne déplacez que le côté préparation du transfert, son contenu viendra s’ajouter à l’état déjà présent sur scène, comme un EMPILEMENT.

Si vous ne déplacez que le côté scène du transfert, son contenu est retiré de l’état sortant du pupitre, ce qui donnera un noir (à moins qu’il n’y ait sur scène des états lumineux provenant d’autres registres de travail).

Notes

Avec un peu de sensibilité vous pourrez manipuler vos potentiomètres de manière à graduer finement la progression du transfert, par exemple en commençant doucement puis en accélérant à mesure que le transfert progresse. De nombreux opérateurs préfèrent les transferts manuels et la qualité supérieure des potentiomètres du Phoenix ou du VISION 10 leur assure de tirer un maximum de plaisir de cette pratique.

Non séquentiel

En mode non séquentiel, le transfert se fera entre les deux états qui sont présents dans les registres Scène et Préparation. Si l'un des registres est vide, le transfert alternera entre un état lumineux et un noir. Ces états peuvent être des mémoires enregistrées ou juste une sélection de circuits créés dans le registre de préparation. D'un autre côté, vous pouvez sélectionner un numéro de mémoire et le charger dans le registre, de sorte que la séquence de la restitution change sans arrêt. "MAN" s'affiche sur le moniteur qui affiche la restitution concernée.

Séquentiel

La plupart des spectacles de théâtre ont une conduite lumière précise et minutieuse qui demande une restitution séquentielle soit, manuelle soit automatique. Quand le mode séquentiel est sélectionné les mémoires sont restituées dans l'ordre numérique, y compris les mémoires point (comme la mémoire 27,5, par exemple), mais il respectera aussi toute sélection de mémoires non séquentielle programmée par les liens de mémoires. Lorsque vous travaillez de cette manière vous pouvez également insérer des événements dans la séquence, un événement étant tout ce que le pupitre peut faire mais pas forcément dans un registre de transfert. Voici un exemple d'événement typique : charger, démarrer, envoyer et restituer un effet spécial sans l'intervention de l'opérateur.

En mode séquentiel, le témoin de la touche <seq> du registre de transfert associé reste allumé et "SÉQ MAN" s'inscrit sur le moniteur affichant le transfert concerné.

Pour sélectionner le mode séquentiel :

exemples de frappes clavier

<SEQ> (PLAYBACK 1) Sélectionne le mode séquentiel pour P1, le potentiomètre du transfert 1. Le témoin de la touche <seq> du registre de transfert associé reste allumé et "SÉQ MAN" s'inscrit sur le moniteur affichant le potentiomètre de transfert 1.

Chaque fois que les curseurs de transfert arrivent en bout de course, le contenu de la préparation est transféré dans le côté Scène et les informations contenues précédemment dans ce champ sont retirées de la restitution. À la fin du transfert, la mémoire suivante dans la séquence est automatiquement chargée en préparation.

Continuer un transfert manuel en automatique

Pendant un transfert manuel, vous pouvez à tout instant passer en automatique par simple pression sur la touche <go>. Le système calcule alors le temps de transfert restant, en fonction de la position des curseurs, et le prend comme temps de transfert. Par exemple, une mémoire avec un temps de transfert de 10 secondes est démarrée manuellement. Si vous appuyez sur <go> lorsque le double potentiomètre est exactement à mi-chemin, le transfert se terminera en 5 secondes, soit la moitié du temps de transfert original.

Avant de pouvoir envoyer manuellement la mémoire suivante, le double potentiomètre de transfert doit être ramené à l'une de ses extrémités.

Notes

Transferts automatiques (Auto Fades)

Les transferts peuvent s'opérer manuellement, en déplaçant le double potentiomètre, ou automatiquement, par pression sur la touche <GO>.
En appuyant sur la touche <go>, le contenu de la préparation passe dans le côté Scène en suivant les temps de transfert de la mémoire ou les temps par défaut si aucun temps n'avait été enregistré.
Les transferts automatiques permettent de reproduire fidèlement la conduite lumière à chaque représentation et de coordonner les changements de lumière à une action ou une musique.

Le temps de montée correspond à celui qu'il faut aux circuits qui augmentent d'intensité pour atteindre leur nouveau niveau.
Le temps de descente est celui qu'il faut pour les circuits dont l'intensité doit descendre pour atteindre leur nouveau niveau.
Le temps d'attente est un délai avant que le transfert ne commence. Il peut être appliqué séparément à la montée ou à la descente des circuits ou bien à l'ensemble des circuits.

Les temps utilisés sont ceux de la mémoire qui se trouve dans Preset

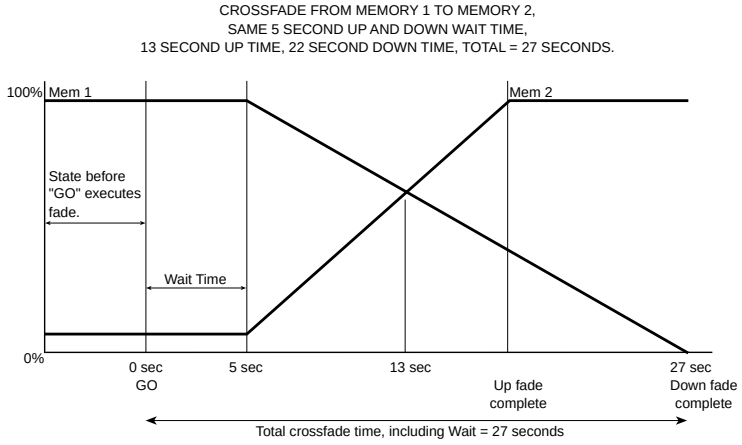


Diagramme des temps

Non séquentiel

En mode non séquentiel, le transfert joue toujours entre les deux états qui sont chargés dans les registres S et P.
Si l'un de ces registres est vide, le transfert se fera entre un état lumineux et un noir.
Ces états peuvent être des mémoires, enregistrées ou non, ou une simple sélection de circuits créée dans le registre de transfert.
Vous pouvez sélectionner n'importe quel numéro de mémoire pour le charger dans le registre de préparation, ce qui vous permettra ainsi d'obtenir la restitution d'une séquence qui change à chaque transfert.

exemples de frappes clavier

<GO> (PLAYBACK 1) Transfère le contenu de P1 en S1 avec les temps de la mémoire, les temps par défaut ou un autre temps entré par l'opérateur avant de lancer le <go>.

Notes

Séquentiel

La plupart des spectacles de théâtre ont une conduite lumière précise et minutieuse qui demande une restitution séquentielle soit, manuelle soit automatique. Quand le mode séquentiel est sélectionné les mémoires sont restituées dans l'ordre numérique, y compris les mémoires point (comme la mémoire 27,5, par exemple), mais il respectera aussi toute sélection de mémoires non séquentielle programmée par les liens de mémoires. Lorsque vous travaillez de cette manière vous pouvez également insérer des événements dans la séquence, un événement étant tout ce que le pupitre peut faire mais pas forcément dans un registre de transfert. Voici un exemple d'événement typique : charger, démarrer, envoyer et restituer un effet spécial sans l'intervention de l'opérateur.

Pour sélectionner le mode séquentiel :
exemples de frappes clavier

<SEQ> (PLAYBACK 1) Sélectionne le mode séquentiel pour le potentiomètre de transfert 1. Le témoin de la touche <seq> s'allume pour le signaler. SÉQ apparaît sur l'affichage de la restitution entre les transferts ou AUTO SEQ pendant un transfert. La liste déroulante des transferts apparaît également (si le potentiomètre de transfert 1 est sélectionné) lorsque le mode séquentiel est sélectionné.

Les exemples suivants sont valables pour une liste de nombres entiers qui se suivent, en commençant de la mémoire 1, mais ils peuvent également s'appliquer à d'autres listes de chiffres.

Chaque fois que vous appuyez sur la touche <go>, le contenu de la préparation est transféré sur scène.
L'état précédent disparaît de la scène et du transfert et l'état suivant est automatiquement chargé en préparation quand le transfert est terminé.

Si vous appuyez une deuxième fois sur <go>, en cours de transfert, la mémoire en cours d'apparition est remplacée par la suivante sur la liste et la combinaison du premier et du second transfert (en cours) se fondent avec les temps enregistrés pour la troisième mémoire.

exemples de frappes clavier

<GO> (PLAYBACK 1) Envoie la mémoire 1.

<GO> lorsque la mémoire 1 est installée
Réalise un transfert croisé avec la mémoire 2.

<GO> avant que l'arrivée de la mémoire 2 se termine
Stoppe la progression du transfert de la mémoire 1 à la mémoire 2. À partir de cet état en cours, démarre un transfert vers la mémoire 3, avec les temps globaux de la mémoire 3.

Il n'y a pas de limite au nombre de transferts qui peuvent être exécutés en Go Multiple.

Notes

Faire une pause en cours de transfert

Si nécessaire, il est toujours possible de faire une pause en cours de transfert avant de le continuer. Il est également possible, après la pause, d'envoyer la mémoire suivante. Si vous arrêtez un transfert au moyen de la touche <hold>, la LED le signale en clignotant.

exemples de frappes clavier

<GO> (PLAYBACK 1) Envoie la mémoire 1.

<HOLD> avant que la mémoire 1 soit complètement arrivée
Arrête provisoirement la progression du transfert de la mémoire 1. La LED de la touche <hold> clignote pour signaler la pause.

<HOLD> Reprend le transfert de la mémoire 1.

<GO> Envoie la mémoire 1.

<HOLD> avant que la mémoire 1 soit complètement arrivée
Arrête provisoirement la progression du transfert de la mémoire 1. La LED de la touche <hold> clignote pour signaler la pause.

<GO> Démarre le transfert de la mémoire 2 à partir de l'état intermédiaire de la mémoire 1.

Continuer manuellement un transfert automatique

Un transfert qui se déroule automatiquement, suivant les temps de mémoires, peut être terminé manuellement pour changer son aspect ou son rythme.

exemples de frappes clavier

<GO> Envoie la mémoire 1.

<HOLD> avant que la mémoire 1 soit terminée
Arrête provisoirement la progression du transfert de la mémoire 1.

<PB FADERS> Déplacez manuellement le double curseur de restitution. Vous ne percevrez aucun changement tant que vous n'aurez pas atteint le niveau du transfert en cours (montré par des barregraphes sur les plateformes VISION 10). Dès que les curseurs ont «rattrapé» le transfert, vous l'avez sous contrôle manuel et sa progression est de nouveau visible. Les temps d'attente ne sont pas compris dans le contrôle manuel.

Notes

Sec (Cut)

La fonction Sec (Cut) permet, soit de terminer immédiatement un transfert en cours soit d'envoyer immédiatement sur scène la mémoire en préparation, transformant un transfert temporisé en «effet sec». CUT agit donc en transférant instantanément les informations d'une préparation sur scène.

exemples de frappes clavier

<GO> Envoie la mémoire 1.

<CUT> avant que la mémoire 1 soit terminée
Termine immédiatement le transfert de la mémoire 1.

<CUT> Transfère immédiatement les informations de la préparation sur scène.

Empilement

Normalement, la restitution d'un état consiste en un transfert croisé. À la fin de ce transfert, l'éclairage présent sur scène est entièrement remplacé par la mémoire suivante.
Il peut être souhaitable d'ajouter la mémoire suivante à celle qui se trouve déjà sur scène, plutôt que de la remplacer. Dans ce cas, vous pouvez utiliser <PILE> au lieu de <GO>.

exemples de frappes clavier

<GO> Envoie la mémoire 1.

<GO> Remplace la mémoire 1 par la 2.

<PILE> Ajoute la mémoire 3 à la mémoire 2 dans le registre Scène.

<PILE> Ajoute la mémoire 4 aux mémoires 2 et 3 dans Scène

«Pile» peut être utilisé avant que l'empilement précédent soit terminé mais, dans ce cas, le transfert est limitée à 10 empilements alors que le GO autorise un nombre illimité de départs.

Notes

Retour (Go Back)

En utilisant la touche <goback> au lieu de <go>, il est possible d'inverser le sens d'un transfert en cours ou de restituer partiellement une liste de mémoires en sens inverse.

exemples de frappes clavier

<GO>	Envoie la mémoire 1.

<GOBACK> Avant que la mémoire 1 soit terminée	Inverse la progression du transfert en cours.
<GO>	Envoie la mémoire 1.
<GO>	Transfert croisé de la mémoire 1 à la mémoire 2
<GO>	Transfert croisé de la mémoire 2 à la mémoire 3
<GO>	Transfert croisé de la mémoire 3 à la mémoire 4
<GOBACK>	Transfert croisé de la mémoire 4 à la mémoire 3
<GOBACK>	Transfert croisé de la mémoire 3 à la mémoire 2
<GOBACK>	Transfert croisé de la mémoire 2 à la mémoire 1
<GOBACK>	Le message "Xf début de séquence" s'affiche.

Quand vous êtes retourné au début de la séquence, la mémoire 1 se trouve dans le registre de préparation et la scène est vide. La touche <go back> peut aussi être utilisée avec <cut> et <pile>.

exemples de frappes clavier

<GO> <CUT>	Envoie la mémoire 1 qui apparaît aussitôt, sec.
<GO> <CUT>	Passe immédiatement de la mémoire 1 à la mémoire 2.
<GO> <CUT>	Passe immédiatement de la mémoire 2 à la mémoire 3.
<GO> <CUT>	Passe immédiatement de la mémoire 3 à la mémoire 4.
<GOBACK> <CUT>	Passe immédiatement de la mémoire 4 à la mémoire 3.
<GOBACK> <CUT>	Passe immédiatement de la mémoire 3 à la mémoire 2.
<GOBACK> <CUT>	Passe immédiatement de la mémoire 2 à la mémoire 1.
<GOBACK> <CUT>	Le message "Xf début de séquence" s'affiche.

exemples de frappes clavier

<GO> <CUT>	Envoie la mémoire 1 qui apparaît aussitôt, sec.
<PILE> <CUT>	Empile immédiatement la mémoire 2 sur la mémoire 1.
<PILE> <CUT>	Empile immédiatement la mémoire 3 sur les mémoires 1 et 2.
<PILE> <CUT>	Empile immédiatement la mémoire 4 sur les mémoires 1, 2, et 3.
<GOBACK> <CUT>	Passe immédiatement de la combinaison des mémoires 1 à 4, à la combinaison des mémoires 1 à 3.
<GOBACK> <CUT>	Passe immédiatement de la combinaison des mémoires 1 à 3, à la combinaison des mémoires 1 et 2.
<GOBACK> <CUT>	Passe immédiatement de la combinaison des mémoires 1 et 2, à la mémoire 1.
<GOBACK> <CUT>	Le message "Xf début de séquence" s'affiche.

Notes

Saut (Jump)

La fonction Saut permet d'incrémenter manuellement dans la liste des mémoires celle qui se trouve dans le registre de préparation, en prenant en compte tous les liens. Si l'un des états en séquence est omis, le saut permet d'appeler immédiatement dans le registre de préparation la prochaine mémoire requise, avec le reste de la séquence accrochée à sa suite, sans passer par les opérations de sélection de registre et chargement de mémoire.

exemples de frappes clavier

Si la mémoire 1 est sur scène et la mémoire 2 dans le registre de préparation :

<JUMP>	Charge la mémoire 3 dans la préparation et garde la 1 sur scène.
<JUMP>	Charge la mémoire 4 dans la préparation et garde la 1 sur scène
<JUMP>	Charge la mémoire 5 dans la préparation et garde la 1 sur scène.
<jump>	Charge la mémoire 6 dans la préparation et garde la 1 sur scène.

Saut arrière (Back Jump)

Comme son nom l'indique, cette fonction est l'inverse du saut. Les mémoires de la séquence sont chargées dans la préparation dans l'ordre séquentiel inversé.

exemples de frappes clavier

Si la mémoire 4 est sur scène et la mémoire 7 dans le registre de préparation :

<BJUMP>	Charge la mémoire 6 dans la préparation et garde la 4 sur scène.
<BJUMP>	Charge la mémoire 5 dans la préparation et garde la 4 sur scène.
<BJUMP>	Charge la mémoire 4 dans la préparation et garde la 4 sur scène.
<BJUMP>	Charge la mémoire 3 dans la préparation et garde la 4 sur scène.

Modifier la vitesse d'un transfert en cours

Lorsqu'un transfert est en cours, sa vitesse peut être modifiée si les temps prévus ne conviennent pas.

exemples de frappes clavier

<GO>	Démarre le transfert.
<SPEED> Belt	En bougeant le ruban sans fin vers le haut (tout en maintenant la touche <speed> enfoncée) vous accélérez le transfert ; en bougeant le ruban vers le bas, vous le ralentissez

La vitesse modifiée par cette méthode s'affiche de deux manières : comme une modification et comme une durée en temps réel. L'information apparaît sur la ligne supérieure de l'option de l'écran transfert. Le facteur est affiché comme "Sp 1.00" pour le temps normal de transfert - sans modification - et peut être accéléré jusqu'à "Sp 50.0" (50 fois sa vitesse originelle) ou ralenti jusqu'à "Sp 0.02" (1/5 de la vitesse originelle).

Notes

D'autre part, si la nouvelle vitesse est un chiffre fini connu, à l'opposé d'un taux de transfert variable, le temps de la mémoire ou des circuits qui sont chargés dans la préparation peuvent être modifiés en utilisant les touches de fonction Temps.

exemples de frappes clavier

<down time> (time) <down time>

Change le temps de descente de l'état présent dans la Préparation.
Si ce changement est temporaire, inutile de réenregistrer la mémoire (si c'est une mémoire qui se trouve dans le registre de préparation).

Départ automatique (Autogo)

Vous pouvez envoyer automatiquement tout ou partie d'une séquence ("AutoGo"), pour qu'elle s'exécute sans l'intervention d'un opérateur.
Pour cela, le registre de transfert lui-même est mis en mode Autogo.
Pour les parties de la liste de mémoires sélectionnées pour le départ automatique, l'Autogo est attribué aux mémoires concernées.
Cette fonction remplace celle qui s'appelait "chain" sur les versions précédentes du logiciel VISION 10.

Restitution automatique (Autogo Playback)

Lors d'une restitution automatique (Autogo playback), toute la liste des mémoires sera restituée automatiquement, chaque transfert commençant dès que le précédent est arrivé, quel que soit son temps. Il suffit à l'opérateur d'appuyer une fois sur <go> pour activer toute la séquence. Cette fonction est un moyen simple d'envoyer la séquence d'un spectacle dont les temps doivent être strictement respectés ou pour assurer une ambiance changeant sur toute la journée, dans des zones publiques (expositions, bars, etc.). Pour sélectionner Autogo vous utiliserez <shift> parce que la touche <autogo> est partagée avec <seq>.

exemples de frappes clavier

<AUTOGO> Sélectionne le mode Autogo pour le Playback 1.
<autogo1> Change Autogo pour le mode séquentiel.

ou

<AUTOGO> Sélectionne le mode Autogo pour le Playback 1.

<SEQ> Désélectionne Autogo ; la restitution est en mode non séquentiel. Appuyer de nouveau sur <seq> pour sélectionner le mode.

<P2> <MEM1> <LOAD> <AUTOGO> <GO>

La mémoire 1 est chargée dans P2, le mode autogo sélectionné : une seule pression sur <go> fera défiler toute la séquence.

La séquence s'arrêtera en arrivant à la dernière mémoire. Elle peut être stoppée manuellement en appuyant sur <seq> pour désélectionner Autogo et le mode séquentiel. Vous pouvez aussi créer un lien entre la dernière mémoire de la séquence et la première (ou toute autre partie de séquence) afin que la séquence tourne en continu.

Notes

Mémoire Autogo ou Événement

La fonction Autogo sert à “enchaîner” plusieurs mémoires ou événements pour créer des états qui se suivent automatiquement. Par exemple, la séquence peut contenir les mémoires : 1, 2, 3, 3.1, 3,2, 4 et 5, dans lesquelles les mémoires 3.1 et 3.2 doivent s’enchaîner automatiquement à partir de la mémoire 3. Dans ce cas, le départ automatique doit être attribué aux mémoires 3 et 3.1 parce que Autogo crée une chaîne avec la mémoire ou l’événement qui suit dans la séquence. Cette méthode permet à toute mémoire d’être ajoutée, retirée ou liée dans la séquence, l’autogo restant toujours intact.

Pour créer des départs automatiques dans l’exemple ci-dessus, vous devez d’abord créer des mémoires, puis :

GO 1	GO Départ mémoire 1
GO 2	GO Départ mémoire 2
GO 3	GO Départ mémoire 3
Autogo 3.1	et la mémoire 3.1 suit automatiquement
Autogo 3.2	et la mémoire 3.2 suit automatiquement
GO 4	GO Départ mémoire 4

Séquence avec Autogo

exemples de frappes clavier

<F2 {mem mng> ⇓ ⇓ (to memory 3)
Sélectionne la mémoire 3 dans le gestionnaire de mémoires.

<F3 {edit}> ⇓ (to autogo check box)
Déplace le curseur

<ENTER> Sélectionne Autogo.

<F8 {ok}> , (to memory 3.1)
Quitte les moyens d’édition.

<F3 {edit}> , (to autogo check box)
Sélectionne la mémoire 3.1 dans le gestionnaire de mémoires.

<ENTER> Sélectionne Autogo.

<F8 {ok}> Quitte les moyens d’édition.

<F8 {ok}> Quitte le gestionnaire de mémoire.

L’Autogo peut être réglé dans la boîte de dialogue de l’édition de mémoire mais il existe aussi un moyen plus rapide :

Notes

exemples de frappes clavier

<F2 {Mem mng}>	Affiche le gestionnaire de mémoires.
⇓ <F4 {autogo}>	Sélectionne une mémoire et lui attribue un Autogo.
⇓ <F4 {autogo}>	Sélectionne la mémoire suivante et lui attribue un Autogo.
<f8 {ok}>	Quitte le gestionnaire de mémoires. Vous pouvez ainsi forcer en mode Autogo autant de mémoires que vous le souhaitez.

Liens

Un numéro de mémoire non séquentiel peut être inséré dans la séquence si nécessaire.

Le fait d'insérer un numéro de mémoire élevé, permet de faire apparaître un élément inhabituel dans la séquence. Si la séquence est 1, 2, 3, 999, 4, la mémoire 999 attire l'œil pour signaler une mémoire particulière, de même lorsque tous les nombres fractionnaires ont été utilisés dans une séquence et qu'il faut rajouter une nouvelle mémoire, ce qui peut donner : 1, 2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 998, 999, 3, 4…

Le lien peut faire partie d'une séquence automatique mais la mémoire «liée» doit faire partie de la configuration du transfert. Si la séquence est prévue dans le registre de transfert 1, configuré pour les mémoires 1 à 500, la mémoire liée doit être comprise dans cette plage.

La mémoire 600, par exemple, ne pourra être incluse et la séquence se terminera avec la mémoire qui porte le lien.
Quand le lien est placé dans la plage prévue à la configuration du transfert, la séquence continue par ordre numérique à partir du numéro de mémoire lié.

Il est possible d'utiliser une mémoire qui est hors de la plage prévue en insérant un événement de type alias.

Si un alias est inséré, la séquence revient à la plage de mémoires originale. Vous trouverez une description plus complète ci-dessous, dans la partie "Gestionnaire de séquence".

Alias	Lien
Mém 1	Mém 1
Mém 2	Mém 2
Mém 3	Mém 3
Mém 4	Mém 4
Mém 5	Mém 5
Mém 901	Mém 901
Mém 6	Mém 902
Mém 7	Mém 903
Mém 8	Mém 904
Mém 9	Mém 905
Mém 10	Mém 906

Si le registre de transfert est configuré pour les mémoires 1 à 500, un alias à 901 est autorisé mais il ne pourra être lié.

Un lien doit obéir à la configuration du transfert mais un alias peut être glissé dans n'importe quelle séquence.

Notes

Pour créer les liens décrits ci-dessus :

exemples de frappes clavier

<F3 {seq mng}> ⇓ (to memory 3)
Sélectionne la mémoire 3 dans le gestionnaire de mémoires.

<F1 {event}> Entre la boîte de dialogue Événements.

<SHIFT> <TAB> (on alpha-numeric) or <SHIFT> <⇑> (on desk)
Déplace le curseur vers la case Liens.

<MEM999> Entre le numéro de mémoire-lien.

<F8 {ok}> Quitte la boîte de dialogue Événements.

<F8 {ok}> Quitte le gestionnaire de séquence.

Dans cet exemple, la séquence saute de la mémoire 3 à la mémoire 999 et se finit là.

<F3 {seq mng}> ⇓ (to memory 2.9)
Sélectionne la mémoire 2.9 dans le gestionnaire de mémoires.

<F1 {event}> Entre la boîte de dialogue Événements.

<SHIFT> <TAB> (on alpha-numeric)
Déplace le curseur vers la case Lien.

<MEM998> Entre le numéro de mémoire-lien.

<F8 {ok}> Quitte la boîte de dialogue Événements.

⇓ (etc. to memory 999) Sélectionne la mémoire 999.

ou
<ALT> + <⇓>

<SHIFT> <TAB> (on alpha-numeric) or <SHIFT> <⇑> (on desk)
Déplace le curseur vers la case Lien.

<MEM3> Entre le numéro de mémoire- lien.

<F8 {ok}> Quitte la boîte de dialogue Événements.

<F8 {ok}> Quitte le gestionnaire de séquence.

Dans cet exemple, la séquence saute de la mémoire 2.9 à la mémoire 998 puis de 999 elle retourne à la mémoire 3 et continue.

Notes

Emploi simultané des deux registres de transfert

Habituellement, les deux registres de transferts sont parfaitement indépendants et, s'ils sont employés en même temps, les intensités se fondent en sortie sur le principe du HTP et du transfert 1 sortent prioritairement les valeurs des paramètres (ou en amont par les registres de travail le mode Live).

Toutes les mémoires peuvent être chargées, enregistrées, modifiées ou de nouveau restituées dans les deux registres de transferts. Une séquence dans l'un des registres de transferts peut déclencher une séquence dans l'autre, au moyen d'un événement de type macro.

Le choix du registre utilisé dépend du choix de l'opérateur. Certains opérateurs préfèrent utiliser les deux registres de transferts pour séparer les projecteurs traditionnels et les asservis.

Les registres de transferts peuvent être configurés pour accepter seulement un certaine série de mémoires afin d'obtenir deux listes d'effets séparées.

Chaque liste peut être seulement jouée dans son registre de transferts spécifique et ne peut pas être chargée, restituée ou modifiée dans l'autre registre de transferts.

La configuration de transfert ne doit pas nécessairement inclure toutes les mémoires.

Certaines d'entre elles (par exemple, 901 à 999) peuvent être conservées comme "mémoires de travail" qui pourront être chargées et modifiées dans les registres de travail mais ne pourront pas être utilisées dans les registres de transferts.

Les registres de transferts peuvent gérer simultanément toutes les fonctions de restitution, même en faisant défiler des séquences.

En appuyant simultanément sur les deux touches <go> ou <pile>, les deux registres de transfert exécuteront au même moment les transferts de leur contenu respectif.

Toutes les combinaisons de transferts sont autorisées simultanément dans les deux registres de transferts.

Gestionnaire de séquence

Le gestionnaire de séquence est semblable aux gestionnaires de groupes et de circuits en ce qu'il représente une fonction permettant la manipulation et l'édition de séquence.

Dans le gestionnaire de séquence, les événements sont créés et insérés en séquence, ce qui permet d'exécuter différentes fonctions en appuyant simplement sur la touche <go>.

Événements

Les événements sont insérés en séquence après une mémoire existante et peuvent être activés, soit manuellement, de la même manière qu'une mémoire, soit automatiquement par un départ automatique sur la mémoire précédente.

Un événement peut comporter 10 parties maximum et il peut être constitué par plusieurs types d'événements différents.

Notes

Il existe quatre types d'événements prédéfinis : la boucle, déclenche une boucle de mémoires prédéfinies ; la macro, déclenche une macro préenregistrée (qui peut être composée par tout type de fonctions) ; l'alias, concerne une mémoire existante qui peut ou non faire partie de la plage de la configuration du registre de transfert actif ; l'attente, introduit simplement une pause entre d'autres types d'événements.

Par exemple, après la mémoire 4 il pourrait y avoir l'événement suivant : une boucle suivie par 2 secondes de délai, suivie par une macro.

Dans cet exemple, si la mémoire 4 est effacée, l'événement reste dans la séquence mais il vient après la mémoire 3.

D'autre part, si la mémoire 4.5 est insérée, l'événement garde sa position dans la séquence et la mémoire 4.5 vient après l'événement.

Boucle

Vous pouvez incorporer une boucle de mémoires dans la séquence de restitution. La boucle doit être faite à partir des mémoires existantes. Ensuite, vous pouvez insérer dans la séquence un événement contenant la boucle. Elle peut tourner une seule fois ou se répéter 999 fois maximum. Par exemple, une boucle contenant 3 répétitions des mémoires 11.1 à 11.5 pourrait être glissée entre les mémoires 134 et 135

exemples de frappes clavier

F3 ↓	<F3 {seq mng}> ⇓ (au point d'insertion désiré)	Sélectionne la mémoire désirée.
F1	<F1 {event}> <f1 {new}>	Entre la boîte de dialogue Création d'événements.
ENTER	<ENTER>	Déroule le menu Type d'événements.
↓ ENTER	⇓ <ENTER>	Déplace le curseur et sélectionne "Boucle (Loop)"
↓ N° …	⇓ <LOOP#>	Entrez le numéro d'une boucle existante ou d'une boucle à créer.
↓ ENTER	⇓ <ENTER>	Coche la case autogo (si nécessaire).
F8	<F8 {ok}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
F8	<F8 {ok}>	Quitte la boîte de dialogue Événements.
F8	<F8 {ok}>	Quitte le gestionnaire de séquence.

Pour déclencher l'événement automatiquement, n'oubliez pas de mettre autogo sur la mémoire sélectionnée.

ADB
A Siemens Company

Notes

Pour créer la boucle :

exemples de frappes clavier

<MENU> <F2 {manager}>Entre le menu Gestionnaire.

<F5 {loops}> <F4 {new}>Sélectionne le gestionnaire de boucles et commence une nouvelle boucle.

<F4 {New ID N°}> Entre le numéro de boucle.

<F8 {ok}>

<F2 {edit}> Sélectionnez la boucle à éditer.

Entrez le titre de la boucle (alphanumérique).

⇓ “Cycles” Entrez le nombre de répétitions.

<F8 {ok}> <F5 {contentsl}>
Pour entrer les informations dans la boucle :

<F2 {append}> Entrez le premier numéro des mémoires formant la boucle.

⇓ Entrez le dernier numéro des mémoires formant la boucle.

<F8 {ok}> Pour quitter la boîte de dialogue Détails.

<F8 {ok}> Pour quitter la boite de dialogue Édition de boucle.

<F8 {ok}> Pour quitter la boîte Gestionnaire de boucles.

Macro

Une macro est une série de manipulations qui sont enregistrées comme une entité. Les macros peuvent être relues à partir des touches macro ou du clavier. Elles peuvent aussi être incorporées dans un événement.
La macro elle-même peut être toute combinaison de toutes les fonctions possibles, avec un maximum de 200 manipulations sur la platine frontale.
Une macro peut servir à charger une banque et à démarrer chenillards et effets, par exemple.
Veuillez vous reporter à la section *macros et événements* pour avoir des détails complémentaires sur l’enregistrement des macros.
Pour insérer une macro dans un événement dans la séquence :

Notes

exemples de frappes clavier

<F3 {seq mng}> ⇓ (vers point d'insertion demandé)
Sélectionne la mémoire requise.

<F1 {event}> <F1 {new}>Entre la boîte de dialogue Création d'événements.

<ENTER> Déroule le menu Type d'événements.

⇓ <ENTER> Déplace le curseur et sélectionne "Macro"

N° … ⇓ <MACRO#> Entrez le numéro d'une macro existante.

⇓ <ENTER> Coche la case autogo (si nécessaire).

<F8 {ok}> Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.

<F8 {ok}> Quitte la boîte de dialogue Événements.

<F8 {ok}> Quitte le gestionnaire de séquence.

Pour déclencher l'événement automatiquement, n'oubliez pas de mettre autogo sur la mémoire sélectionnée. Pour les détails supplémentaires sur la manière de programmer les macros, reportez-vous au chapitre *macros et évènements*.

Alias

Un alias est une référence à une mémoire existante. Le numéro d'alias 101 se réfère à la mémoire 101. Si cet alias est inséré après la mémoire 3, la séquence ressemblera à : 1, 2, 3, 101, 4, 5…
Un alias diffère d'un lien (link) parce qu'un lien intègre à sa suite le reste de la nouvelle séquence alors qu'un alias se réfère simplement à une mémoire.
Si l'exemple montré plus haut était un lien, la séquence serait : 1, 2, 3, 101, 102, 103… et les mémoires 4 à 100 ne seraient jamais relues dans la séquence.
Du fait qu'un alias se réfère à une mémoire existante plutôt que l'insérer réellement dans la séquence, il est possible de restituer un alias dont le numéro ne figure pas dans la configuration de transfert sélectionnée.
Si le transfert est configuré pour les mémoires 1 à 500, la mémoire 600 pourra donc être insérée dans la séquence, en tant qu'alias mais pas en tant que lien.

Alias	Lien
Mém 1	Mém 1
Mém 2	Mém 2
Mém 3	Mém 3
Mém 4	Mém 4
Mém 5	Mém 5
Mém 901	Mém 901
Mém 6	Mém 902
Mém 7	Mém 903
Mém 8	Mém 904
Mém 9	Mém 905
Mém 10	Mém 906

Séquence

Si le transfert est configuré pour les mémoires 1 à 500, un alias à 901 est autorisé, mais un lien est impossible.

Un lien doit obéir à la configuration du transfert mais un alias peut être inséré dans une séquence.

Notes

Pour insérer un alias dans un événement en séquence :

exemples de frappes clavier

<F3 {seq mng}> ⇓ (vers point d'insertion demandé)
Sélectionne la mémoire désirée.

<F1 {event}> <F1 {new}> Entre la boîte de dialogue Création d'événements.

<ENTER> Déroule le menu Type d'événements.

<ENTER> Sélectionne "Alias"

⇓ <MEM#> Entrez le numéro d'une mémoire existante.

⇓ <ENTER> Coche la case autogo (si nécessaire).

<F8 {ok}> Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.

<F8 {ok}> Quitte la boîte de dialogue Événements.

<F8 {ok}> Quitte le gestionnaire de séquence.

Pour déclencher l'événement automatiquement, n'oubliez pas de mettre autogo sur la mémoire sélectionnée.

Notes

Attente

Un événement de type Attente est un simple délai placé avant l'événement principal ou entre d'autres types d'événements (voir Événement multiple ci-dessous). Si un événement est en mode Autogo, il faudra peut-être introduire un délai entre lui et la mémoire précédente pour une synchronisation correcte.

exemples de frappes clavier

<F3 {seq mng}> ⇓ (vers point d'insertion demandé) Sélectionne la mémoire désirée.	
<F1 {event}> <F1 {new}>	Entre la boîte de dialogue Création d'événements.
<ENTER>	Déroule le menu Type d'événements.
⇓ <ENTER>	Sélectionne "Attente (Wait)"
⇓ (Time)	Entrez le temps d'attente désiré.
⇓<ENTER>	Valide la case autogo (si nécessaire).
<F8 {ok}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
<F8 {ok}>	Quitte la boîte de dialogue Événements.
<F8 {ok}>	Quitte le gestionnaire de séquence.

Pour déclencher l'événement automatiquement, n'oubliez pas de mettre Autogo sur la mémoire sélectionnée.

Événement multiple

Chaque événement peut comporter 10 parties maximum, composées par toutes les combinaisons d'alias, macros, attentes et boucles. En construisant un événement multiple, vous pouvez déclencher toute une série de fonctions et de séquences d'une simple pression sur la touche <go>.

exemples de frappes clavier

<F3 {seq mng}> ⇓ (vers point d'insertion demandé) Sélectionne la mémoire désirée.	
<F1 {event}> <F1 {new}>	Entre la boîte de dialogue Création d'événements.
<ENTER>	Déroule le menu Type d'événements.
⇓ (loop) <ENTER>	Sélectionne l'événement de type Boucle.

Notes

↓ N° …	<LOOP#>	Entrez le numéro de boucle.
↓ ENTER	⇓ <ENTER>	Valide la case Autogo (si nécessaire).
F8	<F8 {ok}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
F1 ENTER	<F1 {new}> <ENTER>	Déroule le menu Type d'événements.
↓ ENTER	⇓ (wait) <ENTER>	Sélectionne "Attente (Wait)"
↓ ENTER	⇓ (TIME) <ENTER>	Entrez le temps d'attente.
↓ ENTER	⇓ <ENTER>	Valide la case Autogo (si nécessaire).
F8	<F8 {ok}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
F1 ENTER	<F1 {NEW}> <ENTER>	Déroule le menu Type d'événements.
↓ ENTER	⇓ (MACRO) <ENTER>	Sélectionnez "Macro"
↓ ENTER	⇓ (macro number) <ENTER>	Entre le numéro de macro.
↓ N°…	⇓ <ENTER>	Validez la case Autogo (si nécessaire).
F8	<F8 {ok}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
F1 ENTER	<F1 {NEW}> <ENTER>	Déroule le menu Type d'événements.
↓ ENTER	⇓ (WAIT) <ENTER>	> Sélectionne "Attente (Wait)"
↓	⇓ (TIME)	Entrez le temps d'attente.
↓ ENTER	⇓ <ENTER>	Cochez la case Autogo (si nécessaire).
F8	<F8 {ok}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
F1 ENTER	<F1 {new}> <ENTER>	Déroule le menu Type d'événements.
↓ ENTER	⇓ (alias) <ENTER>	Sélectionnez "Alias"
↓ N°…	⇓ (memory number) <ENTER>	Entrez le numéro de mémoire.

Notes

⇓ <ENTER>	Cochez la case Autogo (si nécessaire).
<F8 {ok}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
<F8 {ok}>	Quitte la boîte de dialogue Événements.
<F8 {ok}>	Quitte le gestionnaire de séquence.

Pour déclencher l'événement automatiquement, n'oubliez pas de mettre Autogo sur la mémoire sélectionnée.

Dans cet exemple, l'événement se déclenche à la fin de la mémoire précédente et il est constitué d'une boucle suivie d'un temps d'attente avant l'envoi de la macro, suivi par un alias. Ensuite, la séquence continue suivant la liste des mémoires. Et, puisqu'un événement peut comporter jusqu'à 10 parties, que chaque partie peut être une macro et que chaque macro peut contenir jusqu'à 200 pressions de touches, un événement est quasiment sans limite !

Vider les potentiomètres de restitution

Vous devez vider le contenu des registres de transferts lorsque leurs informations ne sont plus nécessaires ou lorsqu'ils doivent être vidés pour faire de la place pour un nouveau travail.

Le fait d'effacer le contenu de ces registres de transferts n'enlève pas forcément ces informations de la mémoire du système.

Pour éviter un effacement accidentel, la touche <erase> doit être appuyée deux fois.

Lorsque le contenu est une mémoire enregistrée, le fait de l'effacer la retire du registre de transferts mais ne l'efface pas de la mémore du système.

Après avoir été effacée, l'information est encore dans la liste des mémoires. Si vous appuyez une fois sur la touche <erase>, sa LED clignote pour vous avertir.

An appuyant sur <clear> vous empêcherez le(les) registre(s) sélectionné(s) d'être effacé(s).

exemples de frappes clavier

<S1> <ERASE> <ERASE>	Efface le contenu de Scène 1
<P1> <ERASE> <ERASE>	Efface le contenu de Préparation 1
<P1> <ERASE> <ERASE> <CUT>	Efface le contenu de Playback 1.

Lorsque les deux curseurs du double potentiomètre de transfert sont à la même extrémité de leur parcours, le côté S (Scène) est actif en «live» et le côté P (Préparation) est aveugle. Ce que vous ferez en S sera visible, ce que vous ferez en P n'apparaîtra pas en sortie.

Notes

Des mémoires peuvent être créées, enregistrées et chargées dans l'un ou l'autre côté du registre de transferts.

Quand S est sélectionné,

<REC> enregistre le contenu de Scène.

<SUM> enregistre l'état en sortie du pupitre.

<LOAD>charge la mémoire sélectionnée dans Scène. Elle apparaîtra aussitôt en sortie du pupitre

Quand P est sélectionné,

<REC> enregistre le contenu de Préparation.

<SUM> enregistre la sortie du pupitre.

<LOAD>charge la mémoire sélectionnée dans Préparation. Elle apparaîtra aussitôt en sortie du pupitre.

<SEQ>

Bascule entre le mode séquentiel et non séquentiel. En mode séquentiel, toutes les mémoires et événements qui font partie de la zone de configuration sont restitués en séquence (sous réserve de liens) en commençant par la mémoire chargée dans le registre de préparation.

<AUTOGO>

Chaque mémoire, chaque événement de la séquence, est automatiquement exécuté une fois que le précédent est arrivé.

<SPEED>

Pour modifier la vitesse d'un transfert en cours, appuyez sur la touche <SPEED> et déplacez la roue ou le ruban. Sur le VISION 10 , appuyez sur la touche <SPEED+> ou <SPEED-> en maintenant la pression.

<PILE>

<PILE> ajoute la mémoire en Préparation à la mémoire en Scène au lieu d'effectuer un transfert entre elles.

<CUT>

Termine instantanément un transfert en cours ou un empilement ; transfère immédiatement le contenu de Préparation dans Scène.

<JUMP> / <BJUMP>

En séquentiel, saute à travers les mémoires qui sont chargées dans Préparation. Inutile de sélectionner Préparation pour cette fonction.

<GO>

Démarre un transfert automatique avec un temps (transfert de P à S).

Notes

<HOLD>

Marque une pause dans un transfert en cours. Le transfert reprendra en appuyant de nouveau sur <HOLD> ou en déplaçant manuellement les potentiomètre de transfert.

Les événements sont insérés dans la séquence à partir du gestionnaire de séquence.
La configuration du transfert se fait dans le menu transfert. La configuration par défaut est : toutes les mémoires (0.1 à 999.9) dans les deux registres de transfert.

ENREGISTRER ET MODIFIER LES TEMPS

Notes

Notes

Introduction

Consacrer un chapitre de ce manuel à l'enregistrement des temps n'est pas vraiment nécessaire puisque ces informations se retrouvent en différentes parties du manuel.

Mais vous aurez parfois besoin de vous reporter aux temps dans l'urgence, c'est pourquoi, à la demande générale, vous retrouverez dans cette section tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'enregistrement des temps dans les mémoires, registres de travail et effets : temps globaux et temps particuliers.

Ce chapitre vous aidera pour attribuer et enregistrer des temps.
Pour comprendre la manière dont les temps sont utilisés en restitution, vous vous reporterez à TRANSFERTS AUTOMATIQUES dans le chapitre *TRANSFERT*.

Temps des mémoires

La synchronisation est primordiale lorsqu'une mémoire doit être restituée automatiquement. Vous pouvez attribuer des temps allant de 0 seconde à 99 minutes 59 secondes, en dixièmes de secondes (jusqu'à 1 minute), afin d'obtenir un rendu précis ou de coller précisément avec une musique ou une action.
La fonction des "temps particuliers" autorise plusieurs vitesses de transferts simultanés à l'intérieur d'une seule mémoire, créant ainsi un transfert à multiples parties dans le nouvel état.

Temps globaux

Les temps qui s'appliquent à l'ensemble de la mémoire s'appellent "Globaux", par opposition aux temps particuliers qui sont appliqués à une partie seulement de la mémoire. Si vous ne donnez pas ses propres temps globaux à une mémoire, elle obéira aux temps par défaut du système qui sont les suivants :

Attente à la montée	0 seconde
Temps de montée	5 secondes
Attente à la descente	0 seconde
Temps de descente	5 seconds

Mais, si vous préférez, vous pouvez changer les temps par défaut.
Pour cela, rendez vous dans le menu Installation / Personnaliser.

Temps de montée

Le temps de montée est celui qui s'applique aux circuits dont l'intensité est en train d'augmenter ou «circuits entrants». Dans les registres de transferts, la transition se fait par le passage du contenu de la préparation qui vient remplacer le contenu de Stage (Scène). Le temps de montée s'applique donc aux circuits qui ont une intensité plus grande dans la préparation que sur scène.

exemples de frappes clavier

<UP TIME> (time) <UP TIME>
Change seulement le temps de montée.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

Notes

Temps de descente

Le temps de descente s'applique aux circuits dont l'intensité est en train de diminuer ou "circuits sortants".
Dans les registres de transferts, la transition se fait par le passage du contenu de la préparation qui vient remplacer le contenu de Scène.
Le temps de descente s'applique donc aux circuits qui ont une intensité moindre dans la préparation que sur scène.

exemples de frappes clavier

<DOWN TIME> (temps) <DOWN TIME>
Change seulement le temps de descente.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

Temps d'attente

Le temps d'attente est celui qui s'applique à un délai mis au démarrage d'un transfert (transition entre un état en préparation et celui qui est sur scène). Les temps d'attente peuvent être différents à la montée et à la descente.

exemples de frappes clavier

<WAIT> (temps) <WAIT> Change le temps d'attente pour les circuits qui montent et ceux qui descendent.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

Temps en minutes

Les temps de transferts peuvent être donnés en minutes ou en minutes et secondes, de 60 secondes à 99 minutes 59 secondes.
Les temps en minutes peuvent être entrés sous la forme x.xx pour les minutes et secondes ou xxx (trois chiffres maxi), s'il s'agit seulement de secondes, ce que ISIS® convertit automatiquement en minutes et secondes.

exemples de frappes clavier

<XTIME> <1><.> <XTIME> Change le temps sélectionné à 1 minute.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<XTIME> <6><0> <XTIME> Change le temps sélectionné à 1 minute.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<XTIME> <1><.><3><0> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1 minute 30 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<XTIME> <9><0> <XTIME> Change le temps sélectionné à 1 minute 30 secondes.

<REC> ou <REC> <REC Enregistre la mémoire.

<XTIME> <1><2><3> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 2 minutes 3 secondes.

Notes

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<XTIME> <9><9><9> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 16 minutes 39 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<XTIME> <4><5><.> <3><2> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 45 minutes 32 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<XTIME> <9><9><.> <5><9> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 99 minutes 59 secondes, le temps maximum autorisé.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

Temps en secondes

Les temps peuvent être donnés en secondes, de 0 à 60 secondes. Les secondes peuvent aussi être ajoutées aux temps en minutes en utilisant <.> (touche point) pour séparer les minutes et les secondes.

exemples de frappes clavier

<XTIME> <0> <XTIME> Change le temps sélectionné à zéro. C'est ce qu'on appelle un temps sec ou "cut".

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<XTIME> <1> <XTIME> Change le temps sélectionné à 1 seconde.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<XTIME> <7> <XTIME> Change le temps sélectionné à 7 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<XTIME> <3><0> <XTIME> Change le temps sélectionné à 30 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<XTIME> <6><0> <XTIME> Change le temps sélectionné à 1 minute.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

Notes

<XTIME> <9><0> <XTIME> Change le temps sélectionné à 1 minute 30 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<XTIME> <9><9><9> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 16 minutes 39 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

Temps en 10e de seconde

Pour donner du moëlleux aux temps de restitution les plus courts, vous pouvez ajouter des 10e de secondes aux temps, jusqu'à 1 minute.
Ces temps peuvent aller du 10e de seconde à 59,9 secondes, ainsi des temps tels que 2,5 secondes ou 47,6 secondes sont possibles. Les temps en 10e de seconde sont créés au format x..x (seconde, point, point, 10e de seconde) ou en utilisant la roue après avoir appuyé sur une des touches de fonction TIME.

exemples de frappes clavier
<XTIME> <.><.><1> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1/10e de seconde.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<XTIME> <.><.><3> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 3/10e de seconde.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<XTIME> <.><.><5> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1/2 seconde.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<XTIME> <7><.><.><5> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 7,5 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

Mettre des temps en utilisant la roue

Vous pouvez utiliser la roue plutôt que le clavier pour entrer n'importe quel temps entre 1/10e de seconde et 99 minutes 59 secondes.

exemples de frappes clavier

<XTIME> Belt <XTIME> Change le temps sélectionné en déplaçant la roue vers le haut.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

Notes

Temps égaux à la montée et à la descente

Pour créer un transfert linéaire vous donnerez les mêmes temps à la montée et à la descente. Pour cela, sélectionnez une direction pour le temps, entrez le temps, confirmez l'ordre avec l'autre direction.

exemples de frappes clavier

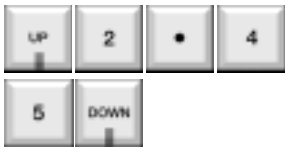
<UP TIME> (temps) <DOWN TIME>
Change les temps pour la montée et pour la descente.

<UP TIME> <4> <DOWN TIME>
Change les temps de montée et de descente à 4 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<UP TIME> <2><.><.><7> <DOWN TIME>
Change les temps de montée et de descente à 2,7 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.



<UP TIME> <2><.><4><5> <DOWN TIME>
Change les temps de montée et de descente à 2 minutes 45 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

Temps d'attente égaux à la montée et à la descente

Pour mettre une pause avant le début d'un transfert, vous lui donnerez les mêmes temps d'attente à la montée et à la descente. Le temps d'attente est simplement un délai apporté au départ du transfert, il ne crée pas de lien automatique ou d'enchaînement d'état. Pour cela, il faut un Autogo. Normalement, vous n'avez pas besoin de délai sur les mémoires qui sont restituées manuellement, mais elles peuvent être utiles pour retarder un enchaînement d'états.

exemples de frappes clavier

<WAIT> (temps) <WAIT> Change les temps d'attente à la montée et à la descente.

<WAIT> <2> <WAIT> Change l'attente à la montée et à la descente pour la mettre à 2 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<WAIT> <0><.><.><5> <WAIT> Crée un délai de 0,5 seconde.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<WAIT> <1><.><3><0> <WAIT>
Change les temps d'attente pour les mettre à 1 minute 30 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

Notes

Temps différents à la montée et à la descente

De nombreuses mémoires rendent mieux avec des temps différents à la montée et à la descente. Quand le temps est plus rapide à la montée, cela peut éviter une chute d'intensité entre l'état qui apparaît et celui qui disparaît, ou bien de faire d'une pierre deux coups comme allumer une lampe et démarrer un coucher de soleil. Si le temps de descente est plus rapide, vous créez une chute d'intensité délibérée qui peut être utile lorsque vous utilisez différentes zones du plateau ou pour représenter le passage du temps.

exemples de frappes clavier

<XTIME> (temps) <XTIME> Change l'un des temps.

<YTIME> (temps) <YTIME> Change l'autre temps.

<UP TIME> <3> <UP TIME> Change le temps de montée en lui donnant 3 secondes.

<DOWN TIME> <7> <DOWN TIME> Change le temps de descente en lui donnant 7 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<UP TIME> <0> <UP TIME> Change le temps de montée en lui donnant zéro seconde.

<DOWN TIME> <2><0><.> <DOWN TIME> Change le temps de descente en lui donnant 20 minutes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

<UP TIME> <8> <UP TIME> Change le temps de montée en lui donnant 8 secondes.

<DOWN TIME> <2> <DOWN TIME> Change le temps de descente pour un temps de 2 secondes, créant un «trou» dans le transfert.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

Temps d'attente différents à la montée et à la descente

Vous pouvez donner des temps d'attente différents à la montée et à la descente. La démarche est la suivante : WAIT - DIRECTION - WAIT (ou de nouveau même direction), WAIT - DIRECTION - WAIT (ou de nouveau même direction). Dans les exemples précédents, la même touche de direction était utilisée pour confirmer l'opération. Avec les attentes différentes, vous confirmerez en utilisant au choix la touche d'attente ou bien la touche de temps à la montée ou à la descente.

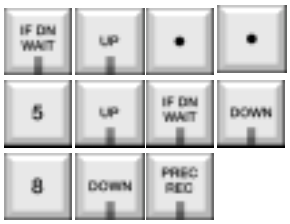
Notes

exemples de frappes clavier

<WAIT><XTIME> (temps) Change l'un des temps d'attente.
<WAIT OU XTIME>

<WAIT><YTIME> (temps)
<WAIT OU YTIME> Change l'autre temps d'attente.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.



<WAIT><UP TIME> <.><.><5> <UP TIME>
Change le temps d'attente à la montée en lui donnant 0,5 seconde.

<WAIT><DOWN TIME> <8><DOWN TIME>
Change le temps d'attente à la descente en lui donnant 8 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

OU

<WAIT><UP TIME> <.><.><5> <WAIT>
Change le temps d'attente à la montée en lui donnant 0,5 seconde.

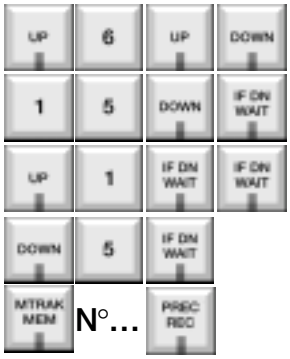
<WAIT><DOWN TIME> <8><WAIT>
Change le temps d'attente à la descente en lui donnant 8 secondes.

<REC> ou <REC> <REC> Enregistre la mémoire.

Quatre temps différents

Attente à la montée, montée, attente à la descente, descente : ces quatre temps peuvent être différents si vous le désirez. Par exemple :

exemples de frappes clavier



<UP TIME> <6> <UP TIME> <DOWN TIME><1><5> <DOWN TIME><WAIT> <UP TIME> <1> <WAIT> <WAIT> <DOWN TIME> <5> <WAIT> <MEM #> <REC> or <REC><REC>

Pour cette mémoire, le profil du transfert sera le suivant : 1 seconde d'attente avant le départ de la montée puis, après 4 secondes de montée, la mémoire en place commence à descendre ; 2 secondes plus tard, la montée est terminée, 13 secondes plus tard la descente est achevée. Durée totale de la mémoire : 20 secondes, soit 5 + 15.

Notes

Temps auxiliaires

Il existe d'autres méthodes pour donner aux mémoires des temps qui collent à l'action sur scène. Pendant les répétitions, vous enregistrerez ces temps qui seront collés à la mémoire appropriée. Chaque fois que vous appuyez sur l'une des touches de temps (<UP TIME> <DOWN TIME>, <WAIT>), les touches de fonction donnent accès à ces temps supplémentaires.

F1	Default	Utilise les temps par défaut
F2	Chrono	Utilise le chronomètre
F3	PbChro1	Utilise le temps de transfert chrono enregistré dans le registre de transfert 1
F4	Memory	Utilise les temps globaux de la mémoire
F7	PbChro2	Utilise le temps de transfert chrono enregistré dans le registre de transfert 2

Restitution Chrono

Les potentiomètres de restitution peuvent être utilisés comme de simples outils de synchronisation. Le mouvement du potentiomètre active le chronomètre et le temps réel ainsi obtenu peut aussi bien servir pour les montées, les descentes ou les attentes. C'est un moyen simple de synchroniser une action «live» puisque c'est le temps total du mouvement de curseur qui est pris en compte et non le profil du transfert. Les potentiomètres peuvent être bougés sur n'importe quelle distance au début de l'action, puis poussés jusqu'au bout à la fin de l'action, vous permettant de regarder l'action plutôt que d'avoir à chercher les touches de fonction pour démarrer et arrêter le chronomètre selon la méthode conventionnelle.

Chronomètre

ISIS® est équipé d'un chronomètre intégré qui peut servir pour calculer la durée d'un événement.
Le temps écoulé au chronomètre peut ensuite être inclus dans les temps de mémoires. Le chrono est accessible dans le menu "Outils" de la touche de fonction F 7. Chaque fois que vous souhaitez utiliser le chronomètre, vous y accéderez en appuyant sur <F7 {TOOLS}>.

exemples de frappes clavier

F7 F1	<F7 {TOOLS}> <F1 {CHRONO}>	Envoie les fonctions chronomètre dans les touches de fonction.
F1	<F1 {START}>	Déclenche le chronomètre (affichage en 10e de seconde).
F2	<F2 {STOP}>	Stoppe le chrono mais conserve l'affichage en cours.
F5	<F5 {RESTA}>	Le chrono redémarre à l'endroit où vous l'aviez arrêté.
F3	<F3 {RESET}>	Remet le chrono à zéro.

Notes

Pour utiliser le temps chrono écoulé dans une mémoire :

exemples de frappes clavier

<UP TIME> <F2 {CHRONO}>
Le temps de montée prend le temps chrono écoulé.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<DOWN TIME> <F2 {CHRONO}>
Le temps de descente prend le temps chrono écoulé.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<WAIT> <F2 {CHRONO}> Les temps d'attente prennent le temps chrono écoulé.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

Note :
Ces options de temps auxiliaires dépendent du contexte ; elles ne seront donc pas toutes disponibles en permanence. Par exemple, les fonctions CHRONO ne sont disponibles qu'après utilisation du chronomètre.

Temps particuliers

Les temps particuliers permettent de créer facilement des profils de transferts à échellons. Certains pupitres permettent les transferts multiples mais ils sont souvent limités à moins de dix parties.

Grâce aux temps particuliers, chaque circuit ou paramètre d'une mémoire peut avoir son propre temps particulier. Si vous utilisez les 2048 circuits, ils peuvent avoir chacun leur temps spécial qui va de 0 à 3600 secondes, créant ainsi un état à 2048 parties.

Les temps particuliers se programment en utilisant les mêmes touches de temps, mais en sélectionnant les circuits ou les paramètres avant les touches de temps.

Par sécurité, les temps particuliers ne pourront être programmés que lorsque l'affichage des temps particuliers est sélectionné.

Ceci permet d'éviter que des temps particuliers ne soient donnés aux circuits qui sont encore sélectionnés au clavier alors que vous êtes occupés avec les temps globaux de mémoire.

Les temps particuliers, comme les temps globaux, peuvent être enregistrés en même temps que les intensités ou ajoutés ensuite à une mémoire chargée.

Les temps auxiliaires : restitution d'un temps chronométré, profil, chronomètre, peuvent aussi servir de temps particuliers en ajoutant <F5 {RMOV ST}> qui change le temps particulier en temps global.

Notes

Pour appliquer les temps particuliers, vous pouvez utiliser les touches <UP TIME> ou <DOWN TIME> quel que soit l'intensité du circuit ou la valeur du paramètre.

C'est parce que le temps particulier est appliqué à un circuit/paramètre spécifique dans une mémoire donnée ; ainsi, la direction du changement d'intensité peut dépendre de l'état lumineux précédent, qui n'est pas forcément en séquence.

L'affichage des temps particuliers le montre bien en présentant les temps de transfert sur une seule colonne et les temps d'attente sur une autre.

Temps des circuits

Dans chaque mémoire, chaque circuit peut avoir son propre temps particulier. Les listes de circuits ou les groupes peuvent aussi avoir des temps particuliers.

exemples de frappes clavier

<STIME>
Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><5> <UP TIME> <3> <DOWN TIME>
Donne au circuit 25 un temps particulier de 3 secondes.

<REC> ou <REC><REC>Enregistre la mémoire.

<STIME> Ramène l'affichage des intensités. Si vous souhaitez d'autres temps particuliers, ne changez pas l'affichage tout de suite parce que vous pouvez charger d'autres mémoires dans le champ de travail sélectionné ou changer de champs pendant que les temps particuliers sont affichés.

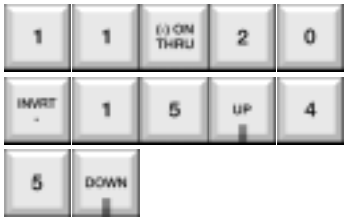
<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<1><+> <3> <+> <5> <UP TIME> <1><5> <DOWN TIME>
Donne aux circuits 1, 3 et 5 des temps particuliers de 15 secondes.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Ramène l'affichage des intensités.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.



<1><1> <THRU> <2><0> <-> <1> <5> <UP TIME> <4><5> <DOWN TIME>
Donne aux circuits 11 à 14 et 16 à 20 des temps particuliers de 45 secondes.

Notes

<REC> ou <REC><REC>
Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<GROUP><1> <UP TIME> <8> <DOWN TIME>
Donne aux circuits qui sont dans le groupe 1 un temps particulier de 8 secondes.

<REC> ou <REC><REC>Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><1> <UP TIME> <5><.> <DOWN TIME>
Donne au circuit 21 un temps particulier de 5 minutes.

<REC> ou <REC><REC>Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><2> <UP TIME> <.><.><5> <DOWN TIME>
Donne au circuit 22 un temps particulier de 0,5 seconde.

<REC> ou <REC><REC>Enregistre la mémoire.
<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><3> <UP TIME> Belt <DOWN TIME>
Donne au circuit 23 un temps particulier allant de 1/10e de seconde à 99 minutes 59 secondes.

<REC> ou <REC><REC>Enregistre la mémoire.
<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

Notes

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><4> <UP TIME> <0> <DOWN TIME>
Donne au circuit 24 un temps particulier de 0 (Sec).

<REC> ou <REC><REC>Enregistre la mémoire.
<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><5> <WAIT> <1> <WAIT>
Donne au circuit 25 un temps d'attente particulier de 1 seconde.

<REC> ou <REC><REC>Enregistre la mémoire.
<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><6> <WAIT> <3><0> <WAIT> <UP TIME> <2><0><.> <DOWN TIME>
Donne au circuit 26 un temps particulier à l'attente de 10 secondes et un temps spécial de 20 minutes.

<REC> ou <REC><REC>Records the memory.
<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><7> <UP TIME> <F3 {PBCHRO1}>
Donne au circuit 27 un temps particulier égal à 1 fois le temps chrono du transfert.

<REC> ou <REC><REC>Enregistre la mémoire.
<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><8> <UP TIME> <F7 {PBCHRO2}>
Donne au circuit 28 un temps particulier égal à 2 fois le temps chrono du transfert.

<REC> ou <REC><REC>Enregistre la mémoire.
<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

Notes

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<2><9> <UP TIME> <F2 {CHRONO}>
Donne comme temps particulier au circuit 29 le temps chrono écoulé.

<REC> ou <REC><REC>Enregistre la mémoire.
<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<3><1> <UP TIME> <F4 {MEMORY}> <MEM17><DOWN
<STIME> Changs les temps particuliers du circuit 31 pour les temps globaux de la nouvelle mémoire sélectionnée (ex. Mém 17).

<REC> ou <REC><REC>Enregistre la mémoire.
<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<channel selections or memory load> <STIME>
Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<3><2> <UP TIME> <F5 {RMOV ST}>
Ramène les temps particuliers du circuit 32 aux temps globaux de la mémoire.

<REC> ou <REC><REC>Enregistre la mémoire.
<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<3><3> <UP TIME> <F1 {DEFAULT}>
Ramène les temps particuliers du circuit 33 aux temps par défaut.

<REC> ou <REC><REC>Enregistre la mémoire.
<STIME> Revient à l'affichage des intensités.

Voici un exemple de mémoire avec des temps particuliers. Construisez cette mémoire puis restituez-la en la faisant passer de P1 à S1 en utilisant la touche <GO>.

exemples de frappes clavier

<1> <THRU> <10> <FF> Sélectionne les circuits 1 à 10 à 100% (FF).

<STIME><1> <UP TIME <1> <DOWN TIME>
Donne au circuit 1 un temps particulier de 1 seconde.

<2> <UP TIME <2> <DOWN TIME>
Donne au circuit 2 un temps particulier de 2 secondes.

<3> <UP TIME <3> <DOWN TIME>
Donne au circuit 3 un temps particulier de 3 seconde.

Notes

<4> <UP TIME <4> <DOWN TIME>
Donne au circuit 4 un temps particulier de 4 secondes.

<5> <UP TIME <5> <DOWN TIME>
Donne au circuit 5 un temps particulier de 5 secondes.

<6> <UP TIME <6> <DOWN TIME>
Donne au circuit 6 un temps particulier de 6 secondes.

<7> <UP TIME <7> <DOWN TIME>
Donne au circuit 7 un temps particulier de 7 secondes.

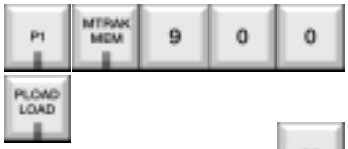
<8> <UP TIME <8> <DOWN TIME>
Donne au circuit 8 un temps particulier de 8 secondes.

<9> <UP TIME <9> <DOWN TIME>
Donne au circuit 9 un temps particulier de 9 secondes.

<1><0> <UP TIME <1><0> <DOWN TIME>
Donne au circuit 10 un temps particulier de 10 secondes.

<MEM900> <REC> Enregistre ceci sous la mémoire 900.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités.



<P1> <MEM900> <LOAD>
Charge la mémoire 900 dans la préparation 1.

<GO> Démarre le transfert. Regardez l'écran de sortie : cette seule mémoire renferme dix niveaux de transfert différents.

Temps pour les paramètres

Lorsque vous établissez vos définitions d'instruments, vous pouvez mettre chaque paramètre dans un groupe de paramètres particulier.
Lorsque vous travaillez avec des appareils asservis, ces groupes sont utilisés de manières différentes. Par exemple, pour attribuer des temps particuliers aux paramètres sélectionnés.
Ce sera bien souvent un temps d'attente sur un paramètre de type «saut», comme un changement de gobo, afin que le changement s'effectue au milieu ou à la fin d'un mouvement de l'instrument plutôt qu'au début.
La définition de chaque instrument lors de la sélection des groupes, déterminera les paramètres qui recevront le temps particulier.
Vous pouvez aussi attribuer des temps particuliers à des paramètres isolés en utilisant les touches des groupes de paramètres conjointement à la touche <SHIFT>.
Vous trouverez des informations complémentaires sur la sélection des paramètres dans le chapitre *GESTION DES ASSERVIS*.

Notes

exemples de frappes clavier

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<4><1> <THRU> <4><6> <AGRP>
Sélectionne le groupe de paramètres A (Azimut) pour les instruments 41 à 46.

<UP TIME> <2><0> <DOWN TIME>
Donne au groupe A un temps particulier de 20 secondes. L'intensité, ainsi que tous les autres paramètres, suit les temps globaux de la mémoire.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités. Ne changez pas encore d'affichage si vous devez encore attribuer des temps particuliers. Pendant que l'écran affiche les temps particuliers, vous pouvez charger d'autres mémoires dans le champ de travail sélectionné ou bien changer de champs de travail.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<4><1> <THRU> <4><6> <BGRP>
Sélectionne le groupe faisceaux (Beam) des instruments 41 à 46.

<WAIT> <3><.><.><5> <WAIT>
Donne au groupe B un temps particulier de 3.5 secondes. L'intensité, ainsi que tous les autres paramètres, suit les temps globaux de la mémoire.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités. Ne changez pas encore d'affichage si vous devez encore attribuer des temps particuliers. Pendant que l'écran affiche les temps particuliers, vous pouvez charger d'autres mémoires dans le champ de travail sélectionné ou bien changer de champ de travail.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<4><1> <THRU> <4><6> <CGRP>
Sélectionne le groupe Couleurs des instruments 41 à 46.

<UP TIME> BELT <DOWN TIME>
Donne au groupe C un temps particulier compris entre 1/10e de seconde et 99 minutes 59 secondes. L'intensité, ainsi que tous les autres paramètres, suit les temps globaux de la mémoire.

<REC> ou <REC><REC> Enregistre la mémoire.

<STIME> Revient à l'affichage des intensités. Ne changez pas encore d'affichage si vous devez encore attribuer des temps particuliers.

Notes

<STIME>	Sélectionne l'affichage des temps particuliers.
<4><1> <THRU> <4><6> <DGRP>	Sélectionne le groupe Divers des instruments 41 à 46.
<WAIT> <3> <WAIT> <UP TIME> <1><0> <DOWN TIME>	Donne au groupe D un temps particulier d'attente de 3 secondes et des temps particuliers de 10 secondes. L'intensité, ainsi que tous les autres paramètres, suit les temps globaux de la mémoire.
<REC> ou <REC><REC>	Enregistre la mémoire.
<STIME>	Revient à l'affichage des intensités. Ne changez pas encore d'affichage si vous devez encore attribuer des temps particuliers.
<STIME>	Sélectionne l'affichage des temps particuliers.
<4><1> <THRU> <4><6> <BGRP> <CGRP>	Sélectionne les groupes faisceau (Beam) et Couleur des instruments 41 à 46.
<UP TIME> <F1> … <F8>	Donne aux groupes B et C les temps particuliers de la fonction sélectionnée. L'intensité, ainsi que tous les autres paramètres, suit les temps globaux de la mémoire.
<REC> ou <REC><REC>	Enregistre la mémoire.
<STIME>	Revient à l'affichage des intensités.
<channel / param. modification>	Crée l'état lumineux.
<UNSEL>	Désélectionne tous les paramètres sélectionnés.
<STIME> <AGRP>	Sélectionne le groupe A dans l'écran des temps particuliers.
<UP> <1> <5> <DOWN>	Assigne au groupe A un temps particulier de 15 secondes.
<AGRP> <SHIFT + CGRP>	Désélectionne le groupe A, sélectionne le groupe C.
⇓ ⇓ <ENTER>	Sélectionne le paramètre voulu dans le groupe C.
<UP> <7> <DOWN>	Assigne un temps particulier de 7 secondes au paramètre sélectionné.

ADB
A Siemens Company

Notes

<MEM783> <REC> Enregistre l'état et ses temps particuliers comme la mémoire 783.

<STIME> Désélectionne l'écran des temps particuliers.

<channel selections or memory load>
<STIME> <5><1> <THRU> <5><6>
Sélectionne l'écran des temps particuliers et les instruments 51 à 56.

<AGRP><BGRP> <CGRP> <DGRP>
Sélectionne les quatre groupes de paramètres.

<UP TIME> <F6 {IF DOWN}>
Sélectionne «Si à Zéro» ("If Down") comme temps particulier pour tous les paramètres.

<REC> ou <REC><REC>
<STIME>

Comme temps d'attente pour les temps particuliers du paramètre, «Si à Zéro» ("If Down") applique les temps globaux d'attente à la descente combinés aux temps de descente. Ainsi, les mouvements des paramètres attendront-ils que l'appareil soit éteint pour le déplacer dans le noir ("move when dark").

«Si à Zéro» ("If Down") peut aussi être entré directement au clavier :

<channel selections or memory load>
Sélectionne les instruments.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps particuliers.

<parameter selection> Sélectionne les paramètres.

<IF DOWN> Sélectionne «Si à Zéro» ("If Down"). Le temps d'attente des paramètres sélectionnés est maintenant égal au temps global de descente combiné aux temps de descente.

Notes :

- Toutes les combinaisons de temps - 10e de secondes, secondes, minutes, fonctions chrono peuvent être appliquées aux paramètres sélectionnés.
- Les exemples de sélection pour les groupes de paramètres partent du principe qu'il n'y a pas eu de paramètre sélectionné auparavant.
- Vous trouverez des informations complémentaires sur la sélection et la désélection des paramètres en vous reportant à la section *ASSERVIS*

Notes

Temps concernant les registres de travail

Lorsqu'un état doit être restitué automatiquement dans un registre, le temps est important.

La synchronisation est importante lorsqu'une mémoire doit être restituée automatiquement. Vous pouvez lui attribuer des temps allant de 0 seconde à 99 minutes 59 secondes, en dixièmes de secondes, afin d'obtenir un restitution précise ou de la coordonner précisément avec une musique ou une action.

La fonction des "temps particuliers" autorise plusieurs vitesses de transferts simultanés à l'intérieur d'une seule mémoire, créant ainsi un transfert à multiples parties dans le nouvel état.

Pour activer les temps dans les registres de travail, vous pouvez mettre un registre en mode AUTO et presser la touche flash associée ou bien monter ou descendre rapidement son curseur

Temps globaux

Un temps "global" s'applique à l'ensemble d'un état contenu dans un registre de travail, par opposition aux temps particuliers qui s'appliquent seulement à une partie de cet état. Si le contenu du registre de travail n'a pas de temps global, il obéira aux temps par défaut qui sont les suivants :

Attente à la montée	0 seconde
temps de montée	5 secondes
Attente à la descente	0 seconde
Temps de descente	5 secondes

Cependant vous pouvez changer les temps par défaut, si vous préférez un temps autre que 5 secondes.

Temps de montée

Le temps de montée dans les registres est le temps appliqué aux circuits lorsqu'ils apparaissent en mode AUTO.

exemples de frappes clavier
<UP TIME> (temps) <UP TIME>
Change uniquement le temps de montée.

Temps de descente

Le temps de descente dans les registres est le temps appliqué aux circuits lorsqu'ils disparaissent en mode AUTO.

exemples de frappes clavier
<DOWN TIME> (temps) <DOWN TIME>
Change uniquement le temps de descente.

Temps d'attente

Le temps d'attente concerne un délai qui est mis avant le départ d'un transfert. Vous pouvez mettre des temps d'attente séparés à la montée et à la descente.

exemples de frappes clavier
<WAIT> (temps) <WAIT>Change le temps d'attente des circuits entrants et des circuits sortants.

Notes

Temps en minutes

Vous pouvez attribuer des temps de transfert allant de 60 secondes à 99 minutes 59 secondes. Les temps en minutes peuvent être entrés sous la forme x.xx pour les minutes et secondes ou xxx (trois chiffres maxi), s'il s'agit seulement de secondes, ce que ISIS® convertit automatiquement en minutes et secondes.

exemples de frappes clavier

<XTIME> <1><.> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1 minute.

<XTIME> <6><0> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1 minute.

<XTIME> <1><.><3><0>Change le temps sélectionné à 1 minute 30 secondes.

<XTIME> <9><0> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1 minute 30 secondes.

<XTIME> <1><2><3> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 2 minutes 3 secondes.

<XTIME> <9><9><9> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 16 minutes 39 secondes.

<XTIME> <4><5><.> <3><2> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 46 minutes 32 secondes.

<XTIME> <9><9><.> <5><9> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 99 minutes 59 secondes, temps maximum autorisé.

Temps en secondes

Les temps peuvent être donnés en secondes, de 0 à 60 secondes. Vous pouvez aussi ajouter des secondes aux temps en minutes en utilisant <.> (touche point) pour séparer les minutes et les secondes.

exemple de frappes clavier

<XTIME> <0> <XTIME> Change le temps sélectionné à zéro : c'est un temps «sec» ou "cut".

<XTIME> <1> <XTIME> Change le temps sélectionné à 1 seconde.

<XTIME> <7> <XTIME> Change le temps sélectionné à 7 secondes.

<XTIME> <3><0> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 30 secondes.

<XTIME> <6><0> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1 minute.

<XTIME> <9><0> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1 minute 30 secondes.

<XTIME> <9><9><9> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 16 minutes 39 secondes.

Notes

Temps en 10e de secondes

Pour donner du moelleux aux temps de restitution dans les registres de travail très courts, vous pouvez leur ajouter des 10e de secondes, jusqu'à 1 minute. Ces temps peuvent aller du 10e de seconde à 59,9 secondes, ainsi des temps tels que 2,5 secondes ou 47,8 secondes sont possibles. Les temps en 10e de seconde sont créés au format x..x (seconde, point, point, 10e de seconde) ou en utilisant la roue après avoir appuyé sur une des touches de fonction TIME.

exemple de frappes clavier

<XTIME> <.><.><1> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1/10e de seconde.

<XTIME> <.><.><3> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 3/10e de seconde.

<XTIME> <.><.><5> <XTIME>
Change le temps sélectionné à une demi seconde.

<XTIME> <1><.><.><5> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1,5 seconde.

<XTIME> <7><.><.><5> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 7,5 secondes.

Mettre des temps en utilisant la roue

Vous pouvez utiliser la roue plutôt que le clavier pour entrer n'importe quel temps entre 1/10e de seconde et 99 minutes 59 secondes.

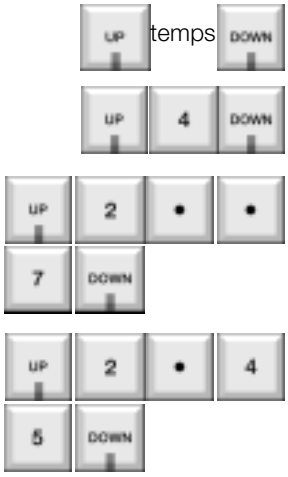
exemples de frappes clavier

<XTIME> Belt <XTIME> Change le temps sélectionné en déplaçant la roue vers le haut.

Temps identiques à la montée et à la descente

Pour créer un transfert linéaire vous donnerez les mêmes temps à la montée et à la descente. Les registres de travail en mode AUTO ne sont pas des registres de transfert. Ce sont de simples potentiomètres temporisés. Avec le même temps à la montée et à la descente, la vitesse de transfert d'un état lumineux sera le même dans les deux directions. Le temps de descente d'un registre de travail n'a aucune influence sur les autres états lumineux. Pour avoir des temps identiques à la montée et à la descente, sélectionnez un sens de transfert, entrez un temps, confirmez l'ordre avec l'autre sens de transfert.

exemple de frappes clavier



<UP TIME> (time) <DOWN TIME>
Change les temps à la montée et à la descente.

<UP TIME> <4> <DOWN TIME>
Change les temps à la montée et à la descente en leur donnant 4 secondes.

<UP TIME> <2><.><.><7> <DOWN TIME>
Change les temps à la montée et à la descente et leur donne 2,7 secondes.

<UP TIME> <2><.><4><5> <DOWN TIME>
Change les temps à la montée et à la descente et leur donne 2 minutes 45 secondes.

Notes

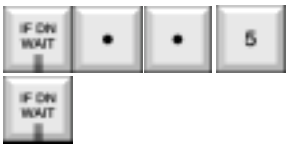
Temps d'attente égaux à la montée et à la descente

Pour mettre une pause avant le début d'un transfert, vous lui donnerez les mêmes temps d'attente à la montée et à la descente. Le temps d'attente est simplement un délai apporté au départ du transfert. Dans les registres de travail, les temps d'attente n'ont rien à voir avec un départ automatique puisque Autogo est une fonction spécifique au transfert.

exemple de frappes clavier

<WAIT> (temps) <WAIT> Change les temps d'attente à la montée et à la descente.

<WAIT> <2> <WAIT> Change les temps d'attente à la montée et à la descente à 2 secondes.



<WAIT> <.><.><5> <WAIT>
Crée un délai de 0,5 a seconde.

<WAIT> <1><.><3><0> <WAIT>
Change les temps d'attente à 1 minute 30 secondes.

Temps différents pour la montée et la descente

Un état lumineux contenu dans un registre de travail peut demander des vitesses différentes pour la montée et la descente. Pour cela, vous leur donnerez donc des temps différents

exemple de frappes clavier

<XTIME> (temps) <XTIME>
Change l'un des deux temps.

<YTIME> (temps) <YTIME>
Change l'autre temps.

<UP TIME> <3> <UP TIME>
Change le temps de montée à 3 secondes.

<DOWN TIME> <7> <DOWN TIME>
Change le temps de descente à 7 secondes.

<UP TIME> <0> <UP TIME>
Change le temps de montée à zéro seconde.

<DOWN TIME> <2><0><.> <DOWN TIME>
Change le temps de descente à 20 minutes.

<UP TIME> <8> <UP TIME>
Change le temps de montée à 8 secondes.

<DOWN TIME> <2> <DOWN TIME>
Change le temps de descente à 2 secondes, créant ainsi une baisse de niveau pendant la transition.

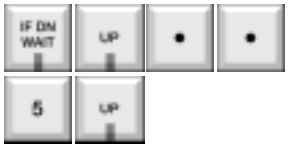
Notes

Temps d'attente différents à la montée et à la descente

Vous pouvez donner des temps d'attente différents au temps de montée et au temps de descente. La méthode à suivre : WAIT - DIRECTION - WAIT (ou de nouveau la même direction), WAIT - DIRECTION - WAIT (ou de nouveau la même direction). Dans les exemples précédents, l'opération était confirmée par la même touche de direction.
Pour les attentes directionnelles, vous pouvez confirmer soit avec la touche wait soit avec la touche de direction de temps.

exemple de frappes clavier
<WAIT><XTIME> (temps) <WAIT OR XTIME>
Change le temps d'attente de l'une des directions.

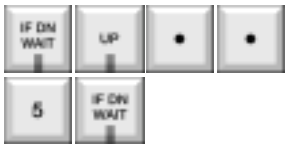
<WAIT><YTIME> (temps) <WAIT OR YTIME>
Change l'autre temps d'attente.



<WAIT><UP TIME> <.><.><5> <UP TIME>
Change le temps d'attente à la montée à 0,5 seconde.

<WAIT><DOWN TIME> <8> <DOWN TIME>
Change le temps d'attente à la descente à 8 secondes.

OU



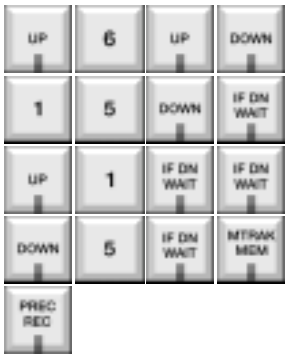
<WAIT><UP TIME> <.><.><5> <WAIT>
Change le temps d'attente à la montée à 0,5 seconde.

<WAIT><DOWN TIME> <8><WAIT>
Change le temps d'attente à la descente à 8 secondes.

Quatre temps différents

Attente à la montée, montée, attente à la descente, descente : ces quatre temps peuvent être différents si vous le désirez. Par exemple :

exemple de frappes clavier
<UP TIME> <6> <UP TIME> <DOWN TIME><1><5> <DOWN TIME><WAIT> <UP TIME> <1> <WAIT> <WAIT> <DOWN TIME> <5> <WAIT> <MEM>



Le transfert de cette mémoire aura le profil suivant :
une seconde de délai, suivi par le départ de la montée, au bout de 4 secondes de montée commence la descente ;
deux secondes plus tard, le transfert en montée est arrivé ; 13 secondes plus tard, le transfert en descente est terminé.

Notes

Temps auxiliaires

Il existe plusieurs autres méthodes pour donner aux registres de travail que vous venez de créer des temps qui collent à l'action sur scène. Pendant les répétitions, vous enregistrerez ces temps qui seront collés au registre de travail approprié. Chaque fois que vous appuyez sur l'une des touches de temps (<UP TIME> <DOWN TIME>, <WAIT>), les touches de fonction donnent accès à ces temps supplémentaires.

F1	Default	Utilise les temps par défaut
F2	Chrono	Utilise le chronomètre
F3	PbChro1	Utilise le temps de transfert chrono enregistré dans le registre de transfert 1
F4	Memory	Utilise les temps globaux de la mémoire
F7	PbChro2	Utilise le temps de transfert chrono enregistré dans le registre de transfert 2

Temps des chenillards et des effets

Ces effets peuvent avoir un temps global de base qui s'applique au temps de montée et de descente du transfert, ainsi qu'aux temporisations spécifiques s'appliquant au type même de l'effet. Les temps globaux sont semblables à ceux des mémoires et des registres de travail en ce sens qu'ils affectent seulement l'apparence de l'effet qui apparaît et disparaît, en mode AUTO, dans le registre de travail. Impossible d'employer le mode Auto si l'effet est en mode Audio.

Temps global

Le temps «global» d'un effet est constitué par le transfert à la montée et le transfert à la descente. En général, les temps de transfert sont seulement constitués par le temps global. Un effet ne peut avoir de temps global que lorsqu'il se trouve dans un registre de travail qui est en mode AUTO. Si ce registre n'est pas en mode AUTO, le temps global est ignoré puisque l'effet démarre et s'arrête (ou pause ou bouge d'un pas) manuellement grâce à la touche flash associée. Les exemples suivants s'appliquent à des effets préalablement enregistrés. Vous trouverez plus de détails sur les chenillards, effets, boucles et temporisations d'effets dans la section *EFFETS ET CHENILLARDS*.

Temps de montée

Le temps de montée est celui qui s'applique aux circuits en préparation qui vont apparaître ou monter en mode AUTO. Il correspond au temps que les circuits mettent pour passer de zéro à leur intensité maximum à l'intérieur de l'effet et en fonction du niveau du potentiomètre du registre de travail. Ce temps d'apparition se produit pendant que le chenillard ou l'effet est en cours.

exemple de frappes clavier

<UP TIME> (temps) <UP TIME>

Change le temps d'apparition de l'effet dans le registre de travail séléctionné seulement.

Notes

Temps de descente

Le temps de descente dans les registres de travail est le temps qui s'applique aux circuits lorsqu'ils disparaissent en mode AUTO.

exemples de frappes clavier

<DOWN TIME> (temps) <DOWN TIME>
Change uniquement le temps de descente.

Temps d'attente

Le temps d'attente concerne un délai qui est mis avant le départ d'un transfert. Vous pouvez mettre des temps d'attente séparés à la montée et à la descente.

exemples de frappes clavier

<WAIT> (temps) <WAIT>Change le temps d'attente des circuits entrants et des circuits sortants.

Temps en minutes

Vous pouvez attribuer des temps de transfert allant de 60 secondes à 99 minutes 59 secondes. Les temps en minutes peuvent être entrés sous la forme x.xx pour les minutes et secondes ou xxx (trois chiffres maxi), s'il s'agit seulement de secondes, ce que ISIS® convertit automatiquement en minutes et secondes.

exemples de frappes clavier

<XTIME> <1><.> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1 minute.

<XTIME> <6><0> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1 minute.

<XTIME> <1><.><3><0>
Change le temps sélectionné à 1 minute 30 secondes.

<XTIME> <9><0> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1 minute 30 secondes.

<XTIME> <1><2><3> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 2 minutes 3 secondes.

<XTIME> <9><9><9> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 16 minutes 39 secondes.

<XTIME> <4><5><.> <3><2> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 46 minutes 32 secondes.

<XTIME> <9><9><.> <5><9> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 99 minutes 59 secondes, le temps maximum autorisé.

Notes

Temps en secondes

Les temps peuvent être donnés en secondes, de 0 à 60 secondes. Vous pouvez aussi ajouter des secondes aux temps en minutes en utilisant <.> (touche point) pour séparer les minutes et les secondes.

exemple de frappes clavier

<XTIME> <0> <XTIME> Change le temps sélectionné à zéro : c'est un temps «sec» ou "cut".

<XTIME> <1> <XTIME> Change le temps sélectionné à 1 seconde.

<XTIME> <7> <XTIME> Change le temps sélectionné à 7 secondes.

<XTIME> <3><0> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 30 secondes.

<XTIME> <6><0> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1 minute.

<XTIME> <9><0> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1 minute 30 secondes.

<XTIME> <9><9><9> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 16 minutes 39 secondes.

Temps en 10e de seconde

Pour donner du moelleux aux temps de transfert très courts dans les registres de travail, vous pouvez leur ajouter des 10e de secondes, jusqu'à 1 minute. Ces temps peuvent aller du 10e de seconde à 59,9 secondes, ainsi des temps tels que 2,5 secondes ou 47,8 secondes sont possibles. Les temps en 10e de seconde sont créés au format x..x (seconde, point, point, 10e de seconde) ou en utilisant la roue après avoir appuyé sur une des touches de fonction TIME.

exemple de frappes clavier

<XTIME> <.><.><1> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1/10e de seconde.

<XTIME> <.><.><3> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 3/10e de seconde.

<XTIME> <.><.><5> <XTIME>
Change le temps sélectionné à une demi seconde.

<XTIME> <1><.><.><5> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 1,5 seconde.

<XTIME> <7><.><.><5> <XTIME>
Change le temps sélectionné à 7,5 secondes.

Notes

Mettre des temps en utilisant la roue

Vous pouvez utiliser la roue plutôt que le clavier pour entrer n'importe quel temps entre 1/10e de seconde et 99 minutes 59 secondes.

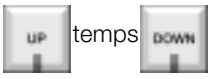
exemples de frappes clavier

<XTIME> Belt <XTIME> Change le temps sélectionné en déplaçant la roue vers le haut.

Temps identiques à la montée et à la descente

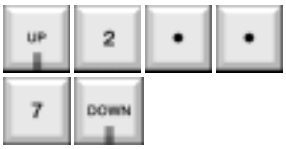
Les temps de montée et de descente pour les effets désigne simplement le temps qui s'écoule depuis le moment où la touche flash est pressée pour démarrer l'effet jusqu'au moment où les circuits atteignent leur intensité maximun en cours d'effet puis, à l'inverse, le temps qui s'écoule à partir du moment où la touche flash est pressée pour arrêter l'effet jusqu'au moment où les circuits ont disparu et que l'effet est effectivement terminé. La manière d'obtenir un temps identique pour l'apparition et la disparition consiste à sélectionner une direction de temps (<UP TIME>, par ex.), entrer un temps et confirmer l'opération en appelant l'autre direction de temps (<DOWN TIME>).

exemples de frappes clavier

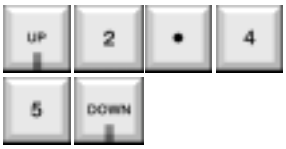


<UP TIME> (temps) <DOWN TIME>
Change les temps de montée et de descente.

UP TIME> <4> <DOWN TIME>
Change les temps de montée et de descente à 4 secondes.



<UP TIME> <2><.><.><7> <DOWN TIME>
Change les temps de montée et de descente à 2,7 secondes.



<UP TIME> <2><.><4><5> <DOWN TIME>
Change les temps de montée et de descente à 2 minutes 45 secondes.

Temps différents à la montée et à la descente

Vous pouvez souhaiter des vitesses différentes pour l'apparition et la disparition de l'effet. Pour cela, vous mettrez des temps différents à la montée et à la descente de l'effet qui se trouve dans le registre en mode AUTO.

exemples de frappes clavier

<XTIME> (temps) <XTIME>
Change l'un des temps.

<YTIME> (temps) <YTIME>
Change l'autre temps.

<UP TIME> <3> <UP TIME>
Change le temps de montée à 3 secondes.

<DOWN TIME> <7> <DOWN TIME>
Change le temps de descente à 7 secondes.

Notes

<UP TIME> <0> <UP TIME>
Change le temps de montée à zéro seconde.

<DOWN TIME> <2><0><.> <DOWN TIME>
Change le temps de descente à 20 minutes.

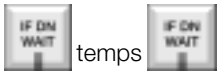
<UP TIME> <8> <UP TIME>Change le temps de montée à 8 secondes.

<DOWN TIME> <2> <DOWN TIME>
Change le temps de descente à 2 secondes, créant ainsi une baisse de niveau pendant la transition.

Mettre un temps d'attente

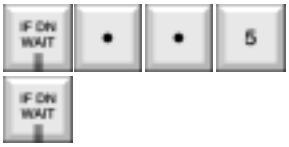
Dans un registre de travail, le temps d'attente d'un effet a pour résultat de retarder le début de l'effet. Impossible de mettre des temps différents à la montée et à la descente puisque, pour un effet, la notion d'attente à la descente n'a pas de sens. Pendant un effet, le temps écoulé entre la fin du temps d'attente et le début du temps de disparition de l'effet correspond à la ***durée*** de l'effet : ce temps est automatiquement calculé par ISIS® lorsque le mode AUTO est sélectionné pour un effet.

exemple de frappes clavier

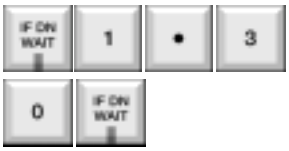


<WAIT> (time) <WAIT> Met un retard au départ de l'effet qui est actuellement chargé dans le registre de travail sélectionné, si ce dernier est en mode AUTO.

<WAIT> <2> <WAIT> Change le temps d'attente à 2 secondes.



<WAIT> <.><.><5> <WAIT>
Crée un délai de 0,5 seconde.



<WAIT> <1><.><3><0> <WAIT>
Change le temsp d'attente à 1 minute 30 secondes.

Notes

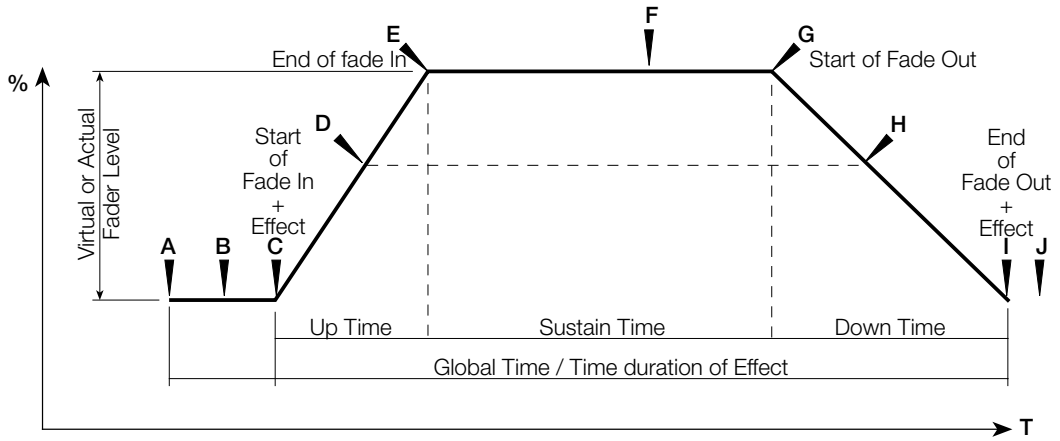
Durée

La durée d'un effet correspond au temps qui s'écoule pendant le maintient de l'effet (une fois son temps de montée accompli) jusqu'au début de sa disparition (début de son temps de descente). La durée est calculée automatiquement par le système qui prend en compte les temps globaux, le temps par pas et le nombre de cycles.

Le calcul est le suivant :

Durée = (nombre de cycles x nombre de pas x temps par pas) - (temps de montée + temps de descente)
Global time = temps de montée + durée (temps d'attente à la descente) + temps de descente

Ce diagramme montre les différents éléments de temps associés aux effets en mode AUTO.



Points du graphique

Wait Time	=	A to C
Up Time	=	C to E
Sustain Time	=	E to G
Down Time	=	G to I

A = Flash
B = Attente à la montée
C = Départ de la montée (Fade IN) + Effet
E = Fin de la montée (Fade In)
G = Départ de la disparition (Fade Out)
I = Fin de la disparition (Fade Out) + Effet

D = Appui sur touche flash, saute en H
F = Appui sur touche flash, saute en G
H = Appui sur touche flash, saute en I
B = Appui sur touche flash, saute en I

Notes

Temps par pas

Pour un effet, le temps par pas est le temps qui commence au départ du premier pas jusqu'au départ du pas suivant : c'est le rythme de l'effet. Le temps par pas s'applique à chaque pas composant l'effet ainsi tous les pas auront un temps identique. Pour que l'un des pas paraisse durer plus longtemps à l'intérieur du même effet, il peut être répété. Pour de plus amples détails, voir *CHENILLARDS ET EFFETS SPÉCIAUX*

Cycles

Les cycles correspondent au nombre de répétitions pour le même effet. Pour un effet à un seul cycle, l'ensemble de l'effet se déroulera une seule fois seulement. Pour un effet à 5 cycles, l'ensemble de l'effet se déroulera cinq fois. Dans les précédentes versions du logiciel VISION 10, cette fonctions s'appelait boucles mais elle a été renommée «cycles» pour éviter la confusion avec les fonctions boucles qui permettent de rejouer une séquence de mémoires en boucle continue. Pour plus de détails, reportez-vous à *CHENILLARDS ET EFFETS SPÉCIAUX*

Temps des paramètres

Les paramètres des effets obéissent au temps par pas. Si les paramètres sont de type transfert et que le type de transfert de l'effet est Slope ou Crossfade le paramètre s'exécutera pendant le temps que durera le pas. S'il s'agit d'un paramètre de type saut et que le tranfert de l'effet est Slope ou Crossfade le paramètre changera au milieu du pas. Si le transfert de l'effet est de type saut ou «en dents de scie», le paramètre changera au commencement du pas, le temps par pas agissant comme une pause entre les pas plutôt que comme une temporisation de pas. Pour plus de détails, reportez-vous à *CHENILLARDS, EFFETS SPÉCIAUX ET BOUCLES*

Notes

Temporisation des événements

Un événement ne peut avoir un temps propre mais il peut avoir un temps d'attente. S'il n'y a aucune temporisation, l'événement sera déclenché lorsque vous appuierez sur la touche <GO> du registre de transfert quand l'événement est dans le registre de transfert ou juste après la fin du transfert précédent si Autogo est sélectionné. Si l'événement contient un alias (mémoire), une macro avec des chenillards ou des effets spéciaux ou une boucle, les temps enregistrés avec ces fonctions sont considérés comme faisant partie de l'événement. Vous pouvez donner un temps d'attente à un événement ou retarder des parties d'événement en intercalant un événement de type attente. Pour plus de détails sur la création et la restitution d'événements, reportez-vous à *MACROS ET ÉVÉNEMENTS* et TRANSFERTS AUTOMATIQUES dans les *REGISTRES DE RESTITUTION*. Pour insérer un délai dans un événement :

exemple de frappes clavier

<F3 {SEQ MNG}> ⇓⇓ (au point d'insertion désiré)	Sélectionne une mémoire.
<F1 {EVENT}> <F1 {NEW}>	Entre la boîte de dialogue Création d'événements.
<ENTER>	Déroule le menu Type d'événement.
⇓ ⇓ ⇓ <ENTER>	Sélectionne "Wait"
⇓ (Temps)	Entre un temps d'attente.
⇓ <ENTER>	Valide la boîte Autogo (nécessaire)
<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Événements.
<F8 {OK}>	Quitte le gestionnaire de séquence.

Attention : Pour pouvoir déclencher un événement automatiquement, n'oubliez pas de mettre la mémoire sélectionnée en Autogo.

Notes

Récapitulatif

Pour le mode AUTO, les temps peuvent être assignés à des registres de travail. Pour la restitution, les temps peuvent être enregistrés dans une mémoire.

REGISTRES DE TRAVAIL

WAIT UP	UP TIME	WAIT DOWN	DOWN TIME
Pause avant que les circuits du registre amorcent leur montée	Temps nécessaire aux circuits du registre pour monter de zéro à leur intensité	Pause avant que les circuits du registre amorcent leur descente	Temps nécessaire aux circuits du registre pour redescendent à zéro

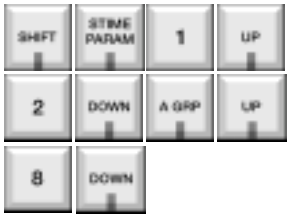
MÉMOIRES DANS LES REGISTRES DE TRANSFERT

Pause avant que commencent à changer les circuits dont l'intensité est prévue pour augmenter	Le temps qu'il faut aux circuits augmentant d'intensité pour passer de Preset à Stage	Pause avant que commencent à changer les circuits dont l'intensité est prévue pour diminuer	Le temps qu'il faut aux circuits diminuant d'intensité pour passer de Preset à Stage

La méthode est la même pour tous les types de temps :
Sélectionner le sens du transfert (montée, descente, attente, attente à la monté, attente à la descente). Entrez le temps au clavier ou à la roue
Confirmez le sens du transfert. Enregistre ou réenregistre la mémoire si les registres n'ont pas besoin d'être enregistrés.

Exemple :
<WAIT> <1> <WAIT> <UP> <3> <UP> <DOWN> <7> <DOWN>
Applique des temps de 3 secondes à la montée, 7 secondes à la descente, avec un temps d'attente de 1 seconde.

Les temps particuliers peuvent s'appliquer à des circuits individuels ou à des paramètres. Les mêmes commandes sont utilisées <WAIT>, <UP> et <DOWN>, mais les circuits ou les paramètres désirés doivent être sélectionnés pendant que vous êtes dans l'écran des temps particuliers.



Exemple :
<STIME> <1> <UP> <2> <DOWN> <AGRP> <UP> <8> <DOWN>
Applique un temps spécial au circuit 1 : Intensité en 2 secondes, Azimut (pan et tilt) en 8 secondes.

Les temps principaux peuvent s'appliquer à des circuits individuels ou à des paramètres et ils peuvent aller de 0,1 seconde à 99,59 minutes. Vous pouvez utiliser les temps par défaut, les temps globaux de mémoire ou ceux de n'importe quelle autre mémoire. Pour les paramètres, vous pouvez aussi donner un temps d'attente assorti au temps global de descente afin que les paramètres changent après que leur intensité soit arrivée à zéro - «Si à Zéro» ("If Down").

Notes

LIVE (Registre Live)

Notes

Introduction

Le registre Live est un registre un peu particulier, sans potentiomètre. Il vous permet, comme tout registre, d'y créer et d'y charger des mémoires ou d'y manipuler circuits et instruments asservis.
Le registre Live est spécial en ce sens que les mémoires/circuits/paramètres y sont «capturés», empêchant ainsi les autres champs de travail d'avoir la moindre influence sur leurs valeurs. Par contre ces valeurs peuvent être libérées lorsqu'elles sont requises dans d'autres champs, grâce à diverses méthodes. Les circuits qui se trouvent dans le registre Live, ont la priorité sur les autres registres de travail et registres de transfert mais ils sont soumis à l'intensité du Grand Maître et à la fonction Noir sec.

Capturer circuits et paramètres

À chaque fois qu'un circuit est manipulé dans le registre Live, il est capturé dans ce registre. Là vous pourrez le manipuler à votre guise mais, si ce circuit subit des manipulations dans d'autres champs, son niveau en sortie n'indiquera aucune modification. L'unique solution pour obtenir un changement visible, c'est le mode PRIORITAIRE. Le registre Live est proportionnel aux valeurs du Grand Maître et des fonctions Auditorium, Noir sec et Dépassement (over-ride).
Une fois qu'un circuit est capturé, son intensité active en amont du Grand Maître reste constante. Il vous faudra «libérer» ce circuit si vous souhaitez l'utiliser dans d'autres champs : pour cela vous passerez par la fonction FREE. «Free» est la fonction qui permet de libérer les circuits captifs. Elle agit selon des méthodes variées : automatiquement, dans un transfert, manuellement via la roue, instantanément en appelant deux touches.
Le registre Live est utilisé quand il importe que le niveau d'un circuit ne puisse changer. De même, les paramètres des instruments asservis peuvent être capturés pour interdire la modification de paramètres ayant des fonctions importantes.
Vous pouvez capturer le paramètre de mise à jour (reset) ou fixer un niveau sonore minimum pour un ventilateur de changeur de couleur. .
Vous sélectionnerez le registre Live en appuyant sur la touche <LIVE>. Pendant que ce registre est sélectionné, toutes les valeurs de circuits ou de paramètres qui sont modifiées y seront capturés. Vous désélectionnerez le registre Live en appuyant de nouveau sur la touche <LIVE>, pour revenir au champ précédemment sélectionné, ou en sélectionnant un autre champ (registres de travail ou de transfert).
Un «C» rouge affiché sur la ligne d'information en haut du moniteur 1 annonce que des circuits ou des paramètres sont capturés en Live et leurs valeurs sont inscrites en rouge.

Notes

Intensités

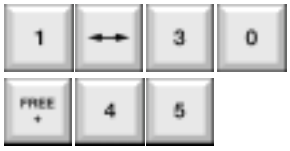
Une fois le clavier vidé ou lorsqu'un circuit est déjà sélectionné, le seul fait de donner une intensité à un circuit suffit à le capturer. Vous pouvez donc employer tous les outils pour les circuits et les intensités décrits au chapitre *GESTION DES CIRCUITS* et le(les) circuit est capturé quand il est désélectionné.

Exemples de sélections de circuits :

exemple de frappes clavier

<LIVE> <1> Sélectionne le circuit 1 en Live.

<1> <+> <2> <+> <1><7>
Sélectionne les circuits 1, 2 et 17.



<1> <THRU > <3><0> <+> <4><5>
Sélectionne la liste des circuits 1 à 30 et le circuit 45.

<1> <THRU> <3><0> <-> <2><8> <+> <4><5>
Sélectionne la liste des circuits 1 à 30, sauf le 28, plus le circuit 45.

<ALL> Sélectionne tous les circuits en cours qui ont une intensité (circuits actifs ou "visibles").

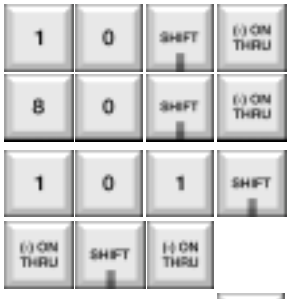
<1> <THRU> <1><0><0> <-> <ALL>
Sélectionne tous les circuits n'ayant aucune intensité parmi les numéros qui ont été définis. (Dans cet exemple, les circuits 1 à 100.)

<ALL> <-> <4><1> <THRU > <4><5>
Sélectionne tous les circuits ayant une intensité, à part ceux de la série définie (dans cet exemple, la série va de 41 à 54), dans le registre de travail.

<1><2><0> <+> <NEXT> <+> <NEXT>
Sélectionne les circuits 120, 121 et 122.

<2><5><0> <+> <PREV> <+> <PREV>
Sélectionne les circuits 250, 249 et 248.

Notes



<1><0> <THRU-ON> <8><0> <THRU-ON>
Sélectionne tous les circuits actifs (ayant une intensité) entre 10 et 80.

<1><0><1> <THRU-ON> <THRU-ON>
Sélectionne tous les circuits actifs, depuis 101 et au-delà.

<INVERT> Échange la liste actuelle des registres sélectionnés pour tous les circuits actifs.

<CLEAR> Vide le dernier numéro entré pour définir une sélection.

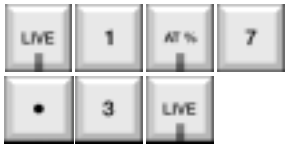
<CLEAR><CLEAR> Vide la sélection de circuit(s) et de mémoire(s) en cours dans le(s) clavier(s).

<LAST> Sélectionne de nouveau la dernière sélection de circuit(s) avant que le clavier n'ait été vidé.

Attribution d'intensités en Live :

exemple de frappes clavier

<LIVE> <1> <AT> <7> <LIVE>
Met le circuit 1 à 70% dans Live et revient au champ de travail précédent.



<LIVE> <1> <AT> <7><.><3> <LIVE>
Met le circuit 1 à 73% dans Live et revient au champ de travail précédent.

<LIVE> <1> <AT> <6><+5%> <LIVE>
Met le circuit 1 à 65% dans Live et revient au champ de travail précédent. (VISION 10 et Phoenix 10, seulement)

<LIVE><1> <AT> <6><-5%> <S1>
Met le circuit 1 à 55% dans Live et sélectionne ensuite Stage 1. (VISION 10 et Phoenix 10, seulement)

<LIVE><1> <AT> <.><5><P1>
Met le circuit 1 à 5% dans Live et sélectionne ensuite Preset 1.

<LIVE> <1> Belt <SUB16>
Met le circuit 1 à un niveau situé entre 1% et 100% (FF) et sélectionne ensuite le registre de travail 16.

Notes

<LIVE><1><THRU><6><5><->><2><8><THRU><3><2><+><8><1><THRU><1><0><0><->><8><8><+><1><0><0><2><+><NEXT><+><4><7><6><+><PREV><AT><4><.><7><LIVE>

Met les circuits 1 à 27, 33 à 65, 81 à 87, 89 à 100, 475, 476, 1002 et 1003 à 47%, dans Live et revient ensuite au champ de travail précédemment sélectionné.

Cette méthode pour l'attribution des intensités est appelée "Entrée directe à un seul chiffre " parce que les dizaines de pourcent sont entrées avec un seul chiffre, c'est-à-dire que 50% est entré simplement comme "5". ISIS® peut émuler les systèmes à «entrée directe à deux chiffres» (50% est entré sous la forme «5 0», 47% est entré sous la forme «4 7» et non 4.7) en maintenant la touche <AT> enfoncée tout en entrant l'intensité.

exemple de frappes clavier

<8> <AT> <4> <7>

Met le circuit 8 à 47%, si la touche <AT> est maintenue enfoncée pendant que vous appuyez sur les touches <4> et <7>.

Paramètres

Vous trouverez plus de détails sur la sélection et le réglage des paramètres asservis dans les sections *CHANGEURS DE COULEURS* et *GESTION DES ASSERVIS*, mais voici un exemple simple sur la manière de capturer la vitesse du ventilateur d'un changeur de couleur (scroller) dans le changeur de couleur. Prenons comme exemple le circuit 81, qui doit être défini comme un déroulant avec le paramètre 1 = couleur et le paramètre 2 = vitesse du ventilateur.

exemple de frappes clavier

<S1> <8><1> <AT> <7> <COLOR> Belt <F8>

Met le circuit 1 à 70% et change sa couleur avec le ruban, dans le registre de transfert Scène 1.

F1 à F8

<LIVE> <COLOR> <Fx SPD> BELT <F8> <LIVE>

Sélectionne Live, attribue le paramètre de la vitesse de ventilation au ruban via <COLOR> et <Fx> et règle la vitesse du ventilateur avec le ruban. Live est alors désélectionné.

<CLEAR> <CLEAR>

Avant de pouvoir sélectionner un autre circuit après les fonctions de couleurs, vous utiliserez 2 fois Clear pour vider le registre.

Dans cet exemple, l'intensité et la couleur sont réglées dans le registre Stage 1 et elles peuvent être modifiées à tout moment, dans n'importe quel champ. Le réglage de la vitesse du ventilateur est capturé dans Live et peut seulement être modifié dans ce registres Live ou dans un registres de travail en mode prioritaire. Free libèrera le contrôle de la vitesse du ventilateur pour qu'il soit possible dans tous les autres champs.

Notes

Note :
Les couleurs peuvent aussi être sélectionnées par numéro de pas de couleur à partir d'une liste de noms de couleurs. Sur Phoenix 5, Phoenix 10 et VISION 10, vous utiliserez la roue. Veuillez vous reporter à la section *CHANGEURS DE COULEUR*.

Libérer les circuits (Free)

Lorsque vous en avez terminé avec les circuits et les paramètres capturés, vous devrez les libérer avec la commande FREE avant de pouvoir les contrôler en sortie à partir des autres champs de travail. Il y a trois manières d'utiliser la fonction Free (libre) : deux pressions sur la touche <Free> libèrent immédiatement les circuits. S'ils ne sont pas utilisés leurs niveaux seront immédiatement ramenés à zéro, sinon ils retrouveront aussitôt le niveau le plus élevé qu'ils peuvent avoir dans un registre de transfert ou un registres de travail monté physiquement ou virtuellement contribuant à la sortie du pupitre. Free peut libérer les circuits capturés pour la roue : vous pourrez ainsi les amener manuellement à l'intensité la plus forte qui peut se trouver dans d'autres champs de travail. Free peut aussi transférer les niveaux capturés vers l'un des registres de transfert afin d'éviter un «trou» dans l'intensité ou la position avant que le transfert croisé ou l'empilement suivant ne soit exécuté.

Si vous avez sélectionné certains circuits ou paramètres capturés, les opérations FREE ne libéreront que cette sélection. Si vous n'avez rien sélectionné, ces opérations libéreront TOUS les circuits et paramètres captifs.

Libération immédiate (Free Free)

La manière la plus simple de libérer les circuits capturés est d'appuyer deux fois sur <FREE>. Les circuits, immédiatement libérés, passent aussitôt au plus haut niveau qu'ils aient dans l'un des champs de travail. Cette méthode, très utile pendant les réglages et les répétitions, risque de manquer de finesse en cours de représentation…
La touche <FREE>, comme <ERASE>, doit être pressée à deux reprises pour éviter les fausses manoeuvres.
exemple de frappes clavier
<channel / parameter selection>
Sélectionne les circuits / paramètres

<FREE> <FREE> Libère la sélection de circuits et paramètres capturés.

<CLEAR> <CLEAR> Vide les claviers de toute sélection.

<FREE> <FREE> Libère tous les circuits et paramètres capturés.

Note : Inutile de sélectionner LIVE pour que FREE fonctionne. FREE peut servir à tout moment.

Notes

Libérer avec la roue

Le fait de transférer les circuits capturés à la roue leur permet d'être réglés manuellement pour rejoindre le plus haut niveau qu'ils aient dans l'un des champs de travail contribuant à la sortie du pupitre.
La roue peut être bougée dans les deux directions et les niveaux des circuits augmenteront ou diminueront pour se mettre à niveau.
La roue ne servira pas à mettre un niveau donné mais pour modifier la différence de niveaux.
Si certains circuits sont capturés à 50% en Live alors que leurs intensités vont de 20% à 80% dans S1, la roue sera bougée dans un sens seulement mais les intensités des circuits augmenteront ou diminueront pour égaler leur niveau dans S1.
Lorsque les circuits ont retrouvé leur niveau, leur affichage passe du rouge au blanc sur le moniteur pour indiquer qu'ils ne sont plus en Live mais qu'ils ont été transférés dans S1 (ou dans tout autre champ).
Chaque fois que l'intensité d'un circuit est ainsi ajustée, elle est automatiquement vidée de la sélection. Quand toutes les intensités sont réglées, un message d'erreur s'affiche, "Liste des circuits vide", puisqu'il n'y a plus de circuit dans la sélection ni sous le contrôle de la roue.
Vous pouvez choisir la direction de la roue, vous pouvez même changer d'avis en cours d'opération.

exemple de frappes clavier

<sélection circuit / paramètre>
Sélectionne les circuits / paramètres à libérer.

<FREE> <F3 <WHEEL}> Belt
Relâche les circuits et paramètres captifs au rythme de la roue.

<CLEAR> <CLEAR> Vide les claviers de toute sélection.

<FREE> <F3 <WHEEL}> Belt
Libère tous les circuits et paramètres captifs au rythme de la roue.

Note : Inutile de sélectionner LIVE pour que FREE fonctionne. FREE peut servir à tout moment.

Libérer au niveau du transfert

En représentation, il peut être utile de transférer les circuits et paramètres capturés dans le registre de transfert actif. Au moment du transfert, les niveaux des circuits capturés précédemment ne bougent pas jusqu'à l'exécution du transfert suivant. Ils prennent alors les niveaux qu'ils ont dans l'état en Préparation, avec les temps de transfert qu'ils auront. Par exemple, la mémoire 1 se trouve dans le registre Stage, la mémoire 2 dans le registre de préparation et les circuits 1 à 6 sont capturés à 30% en Live. Quand les circuits 1 à 6 sont transférés dans le registre de transfert, ils passent de 30% en Live à 30% dans Stage. Quand le transfert est exécuté, ils changeront pour les niveaux qu'ils ont dans la mémoire 2. De cette manière, les circuits capturés peuvent être transférés dans chacun des deux registres de transfert.

Notes

exemple de frappes clavier
<sélection circuit / paramètre>
Sélectionne les circuits / paramètres à libérer.

<FREE> <F1 {TO S1}> <GO>
Transfère la sélection des niveaux de circuits capturés vers S1. Les circuits capturés sont transférés, avec les niveaux qu'ils ont dans la mémoire entrante et avec ses temps de transfert.

<CLEAR> <CLEAR> Vide les claviers de toute sélection.

<FREE> <F1 {TO S1}> <GO>
Transfère la sélection des niveaux de circuits capturés vers S1. Les circuits capturés sont transférés, avec les niveaux qu'ils ont dans la mémoire entrante et avec ses temps de transfert.

Charger des mémoires

Les mémoires peuvent être chargées dans le registre LIVE de la même manière que dans un autre champ. Lorsqu'une mémoire est chargée dans Live, tous ses circuits sont capturés aux niveaux qu'ils ont dans la mémoire. Cela inclut la capture à 0% de tous les circuits ayant une intensité nulle. Ces circuits sont affichés avec un double tiret (- -) rouge qui symbolise ce niveau. Pour rendre visibles leurs changements d'intensité, ces circuits devront être modifiés ensuite dans le registre Live ou un registre de travail en mode prioritaire. Aucune autre manipulation n'aura d'effet en sortie.

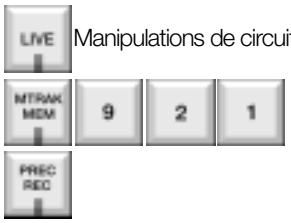
exemple de frappes clavier

<LIVE> <MEM1> <LOAD>
La mémoire 1 est chargée dans le registre Live. Tous les circuits sont capturés.

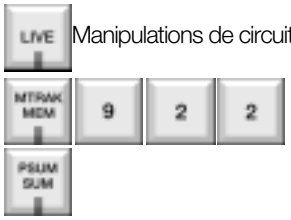
Enregistrer des mémoires

Une fois que les intensités et les paramètres ont été réglés dans LIVE, ils peuvent être enregistrés en mémoire comme vous le feriez dans n'importe quel autre champ de travail. Rappelez-vous que le registre LIVE est actif en amont du grand maître. Par conséquent, il y a une différence entre un enregistrement en Live avec <REC> et un enregistrement en Live avec <SUM>. Les circuits et la nouvelle mémoire qu'ils forment resteront capturés dans le registre actif jusqu'à ce qu'ils soient libérés avec la fonction FREE.

exemple de frappes clavier



<LIVE> <manipulations circuit> <MEM921> <REC>
L'état lumineux est créé. Il est enregistré comme mémoire 921, quelle que soit la position du curseur du registre. Les circuits sont capturés. Les intensités nulles ne sont pas capturées.



<LIVE> <manipulations circuit> <MEM922> <SUM>
L'état lumineux est créé. Avec les circuits montés dans les autres champs participant à l'image, cet état est sauvegardé en mémoire 922, proportionnellement au potentiomètre général. La mémoire 922 n'est pas chargée dans un champ mais elle est présente dans la liste des mémoires. Cependant, les manipulations de circuits que vous aviez capturés en LIVE restent capturés. Les intensités nulles ne sont pas capturées.

Notes

Effacer dans le registre Live

Normalement, il est déconseillé d'effacer dans le champ Live. La nature de cette opération fait que tous les circuits sont momentanément interrogés par la fonction Effacer (erase) : si vous confirmez cette opération tous les circuits seront capturés à zéro, c'est pourquoi un message d'avertissement s'affiche en cours d'opération.

exemple de frappes clavier

<LIVE> <ERASE>	Met en route la fonction ERASE.
"Tous les circuits seront capturés à zéro. Etes-vous sûr ?"	Le message d'avertissement s'affiche.
<F7 {NO}>	Annule l'opération. Pas de changement en sortie ni au contenu du champ Live.
<LIVE> <ERASE>	Met en route la fonction ERASE
"Tous les circuits seront capturés à zéro. Etes-vous sûr ?"	Le message d'avertissement s'affiche.
<F8 {YES}>	LIVE est effacé. Tous les circuits sont capturés à zéro.

Notes

Récapitulatif

Le champ actif Live est sélectionné en appuyant la touche <LIVE>. Il est désélectionné en appuyant de nouveau sur <LIVE> pour revenir au champ sélectionné précédemment ou en pressant la touche de sélection d'un autre champ de travail.

Tous les circuits modifiés dans le champ LIVE, que ce soit par manipulation de circuit ou par chargement de mémoire, seront capturés.

Touches utilisables

FREE +	<FREE>	pour libérer les circuits capturés.
FREE + FREE +	<FREE> <FREE>	libère instantanément les circuits capturés.
FREE + F1	<FREE> <F1 {To S1}>	transfère les circuits capturés dans Scène 1.
FREE + F2	<FREE> <F2 {To S2}>	transfère les circuits capturés dans Scène 2.
FREE + F3	<FREE> <F3 {WHEEL}>	pour les modifier manuellement, transfère les circuits capturés dans la roue.

ÉDITION MÉMOIRE
ET
RECHERCHE MÉMOIRE

Notes

Notes

Introduction

L'édition de mémoire (Edit memory) est une méthode simple et pratique pour modifier plusieurs mémoires en une seule opération.
Par exemple, si vous décidez d'ajouter un appareil dans 20 mémoires, vous pourrez actualiser en une fois les 20 mémoires concernées.

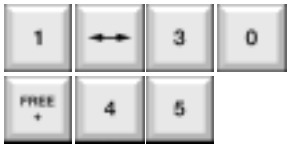
Créer une nouvelle mémoire en aveugle

L'éditeur de mémoire permet de créer et d'enregistrer des états lumineux, comme vous le feriez dans un champ de travail.
Vous pouvez employer tous les outils habituels pour attribuer circuits et intensités, à la seule différence que l'état ne peut apparaître en sortie puisque l'éditeur de mémoire travaille toujours en aveugle. Pour enregistrer les mémoires ainsi créées, vous utiliserez <REC> parce que <SUM> enregistre la sortie et que l'éditeur de mémoire ne contribue pas à l'état en sortie du pupitre.
Si vous utilisez <SUM>, la mémoire enregistrée pourrait devenir une mémoire de… Noir !
Pour sélectionner l'éditeur de mémoire, appuyez sur <EDITMEM> et pour le désélectionner, appuyez de nouveau sur <EDITMEM> ou choisissez un autre champ de travail.

exemple de frappes clavier

<EDITMEM> Sélectionne l'éditeur de mémoire.

<1> <+> <2> <+> <1><7>
Sélectionne les circuits 1, 2 et 17.



<1> <THRU > <3><0> <+> <4><5>
Sélectionne les circuits 1 à 30, plus le 45.

<1> <THRU> <3><0> <-> <2><8> <+> <4><5>
Sélectionne les circuits 1 à 30, sauf le 28, plus le 45.

<ALL> Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité.

<1> <THRU> <1><0><0> <-> <ALL>
Sélectionne tous les circuits de la sélection qui n'ont pas d'intensité. (Ici, la sélection considère les circuits 1 à 100).

<ALL> <-> <4><1> <THRU > <4><5>
Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité, à part ceux de la sélection (ici, la sélection considère les circuits 41 à 54)

<1><2><0> <+> <NEXT> <+> <NEXT>
Sélectionne les circuits 120, 121 et 122.

Notes

<2><5><0> <+> <PREV> <+> <PREV>
Sélectionne les circuits 250, 249 et 248.

<1><0> <THRU-ON> <8><0>
Sélectionne tous les circuits entre 10 et 80 qui ont une intensité.

<1><0><1> <THRU-ON> <THRU-ON> <THRU-ON>
Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité, à partir du circuit 101.

<INVERT> Passe de la sélection de circuits présente à la sélection de tous les circuits qui ont une intensité.

<CLEAR> Supprime le dernier numéro entré dans une sélection.

<CLEAR><CLEAR> Vide le(s) clavier(s) de la sélection actuelle de circuit ou de mémoire.

<LAST> Rappelle la dernière sélection de circuit présente dans le clavier avant qu'il ne soit vidé.

Enregistrer une mémoire en aveugle :
exemple de frappes clavier
<EDITMEM><1> <THRU > <6><5> <-> <2><8> <THRU > <3><2> <+> <8><1> <THRU > <1><0><0> <-> <8><8> <+> <1> <0> <0> <2> <+> <NEXT> <+> <4><7><6> <+> <PREV> <AT> <4><.><7>
Sélectionne l'éditeur de mémoire et crée un état lumière.

<MEM923> <REC> <EDITMEM>
Enregistre cet état comme mémoire 923 et rappelle le registre de travail sélectionné précédemment.

<EDITMEM><1> <THRU > <6><5> <-> <2><8> <THRU > <3><2> <+> <8><1> <THRU > <1><0><0> <-> <8><8> <+> <1><0><0> <2> <+> <NEXT> <+> <4><7><6> <+> <PREV> <AT> <4><.><7>
Sélectionne l'éditeur de mémoire et crée un état lumière.

<MEM923> <REC> <SUB12>
Enregistre cet état comme mémoire 923 et change de champ pour le registre de travail 12.

Cette méthode pour l'attribution des intensités est appelée "Entrée directe à un seul chiffre " parce que les dizaines de pourcent sont entrées avec un seul chiffre, c'est-à-dire que 50% est entré simplement comme "5". ISIS® peut émuler les systèmes à «entrée directe à deux chiffres» (50% est entré sous la forme «5 0», 47% est entré sous la forme «4 7» et non 4.7) en maintenant la touche <AT> enfoncée tout en entrant l'intensité.

exemple de frappes clavier

<8> <AT> <4> <7> Met le circuit 8 à 47%, si vous maintenez enfoncée la touche <AT> pendant que vous appuyez sur les touches <4> et <7>.

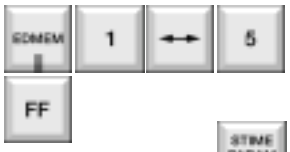
Notes

Créer une mémoire comprenant des paramètres d'instruments asservis

L'éditeur de mémoires (Edit memory) peut servir à créer et à modifier des mémoires comprenant des paramètres d'instruments asservis. Toutes les fonctions des asservis sont disponibles et vous pouvez voir les modifications apportées dans l'éditeur de mémoires en sélectionnant l'écran des paramètres.

<PARAM> bascule entre l'écran des paramètres et celui des intensités (ou des temps particuliers).

exemple de frappes clavier



<EDITMEM> <1> <THRU > <5> <FF>
Entre l'éditeur de mémoires et met les instruments 1 à 5 à 100%.

<PARAM> Sélectionne l'écran des paramètres.

<AGRP> <BGRP> <CGRP> <DGRP>
Sélectionne les groupes de paramètres.

move <trackball>
Règle les paramètres des projecteurs asservis.

<MEM836> <REC> Enregistre cet état comme étant la mémoire 836.

<EDIT MEM> Quitte l'éditeur de mémoires et retourne au champ de travail sélectionné précédemment.

<PARAM> Retourne à l'affichage des intensités.

Pour en savoir plus sur la manière de procéder avec les asservis, reportez-vous au chapitre *GESTION DES ASSERVIS*.

Modifier une liste de mémoires

L'éditeur de mémoires est un outil pratique pour modifier d'un coup toute une série de mémoires. Vous venez d'implanter un appareil supplémentaire et vous devez maintenant l'ajouter dans les 200 mémoires de la conduite : avec l'édition de mémoires, cela ne vous prendra que quelques secondes. Dans de nombreux systèmes, vous devez refaire toutes vos mémoires, une par une. Ce type de modification peut concerner aussi bien les intensités, les paramètres, les temps ou les temps particuliers.

exemple de frappes clavier

<EDITMEM><MEM1> <THRU> <MEM200> <LOAD>
Sélectionne l'éditeur de mémoire et charge les mémoires 1 à 200.

<channel / parameter / time modifications>
Effectue les modifications nécessaires.

<REC> Réenregistre les 200 mémoires.

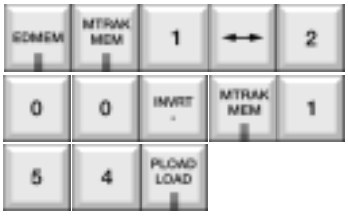
<EDIT MEM> Désélectionne l'éditeur de mémoires et retourne au champ de travail précédent.

Notes

Changer les niveaux de circuits

L'intensité des circuits peut être modifiée dans l'éditeur de mémoire en utilisant toutes les méthodes décrites dans le chapitre *GESTION DES CIRCUITS*.

exemple de frappes clavier



<EDITMEM><MEM1> <THRU> <MEM200> <-> <MEM154> <LOAD>
Sélectionne l'éditeur de mémoire et charge les mémoires 1 à 200, sauf la mémoires 154.

<1><8><0> <AT> <6> Change le circuit 180, le met à 60%.

<REC> Réenregistre les 199 mémoires.

<EDIT MEM> Désélectionne l'éditeur de mémoire et retourne au champ de travail précédent.

Changer des paramètres

Les paramètres des appareils asservis peuvent être actualisés dans l'éditeur de mémoires mais les nouvelles positions ne seront pas visibles sur scène.

exemple de frappes clavier

<EDITMEM><MEM3.1> <THRU> <MEM5.8> <LOAD>
Sélectionne l'éditeur de mémoires et charge les mémoires 3.1 à 5.8

<1> <THRU > <5> <FF> Met les instruments 1 à 5 à 100%.

<PARAM> Sélectionne l'affichage des paramètres.

<AGRP> <BGRP> <CGRP> <DGRP>
Sélectionne les groupes de paramètres.

<move associated digital encoder wheels and trackball>
Règle les paramètres des projecteurs asservis.

<REC> Enregistre les modifications dans les mémoires que vous avez chargées.

<EDIT MEM> Quitte l'éditeur de mémoires et retourne au champ de travail précédemment sélectionné.

<PARAM> Revient à l'affichage des intensités.

Notes

Changer les temps globaux

Vous pouvez charger les temps globaux de toute une liste de mémoires :
exemple de frappes clavier

<EDITMEM><MEM3.1> <THRU> <MEM3.6> <-> <LOAD>
Sélectionne l'éditeur de mémoires et charge les mémoires 3.1 à 3.6.

<UP> <3> <UP> <DOWN> <7> <DOWN>
Change les temps à : 3 secondes pour la montée, 7 secondes pour la descente.

<REC> Réenregistre les 6 mémoires.

<EDIT MEM> Quitte l'éditeur de mémoires et retourne au champ de travail précédent.

Changer les temps particuliers

Les temps particuliers des intensités et ceux des paramètres peuvent être modifiés dans l'éditeur de mémoires.
exemple de frappes clavier

<EDITMEM><MEM3.1> <THRU> <MEM3.6> <-> <LOAD>
Sélectionne l'éditeur de mémoires et charge les mémoires 3.1 à 3.6.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps spéciaux.

<6><3> <UP> <1><5> <DOWN>
Change le temps spécial du circuit 63 à 15 secondes.

<REC> <REC> Réenregistre les 6 mémoires.

<EDIT MEM> Quitte l'éditeur de mémoire et retourne au champ de travail précédent.

<EDITMEM><MEM3.1> <THRU> <MEM3.6> <-> <LOAD>
Sélectionne l'éditeur de mémoires et charge les mémoires 3.1 à 3.6.

<STIME> Sélectionne l'affichage des temps spéciaux.

<2><1> <THRU> <2><4>Sélectionne les instruments 21 à 24

Notes

<BGRP> <WAIT> <7> <WAIT>
Change le temps spécial du groupe B à 7 secondes.

<REC> Réenregistre les 6 mémoires.

<EDIT MEM> Quitte l'éditeur de mémoires et retourne au champ de travail précédent.

Toutes les combinaisons possibles de modifications sur les intensités, les paramètres et les temps globaux et particuliers peuvent s'effectuer en une seule fois dans l'éditeur de mémoires. Mais rappelez-vous que ces modifications s'enregistrent dans toutes les mémoires que vous avez chargées.

Si le clavier contient déjà une sélection de mémoires avant que vous entriez l'éditeur de mémoires, cette sélection sera automatiquement chargée lorsque vous passerez du champ de travail à l'éditeur de mémoires.

Édition conditionnelle (recherche de mémoires)

L'édition conditionnelle - «Si.....alors.....» - est possible grâce à la fonction Recherche de mémoires. La recherche de mémoires ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez entrer les attributs des circuits formant les conditions de la recherche.
Par exemple, SI le circuit 17 est inférieur à 60% dans les mémoires 83 à 134, ALORS il pourra être mis à 70% : toutes les mémoires de la sélection seront actualisées selon ces conditions.

exemple de frappes clavier

<sélection circuit(s)> Sélectionne les circuits à modifier.

<MTRAK> Affiche la boîte de dialogue Recherche de mémoires.

Notes

exemple de frappes clavier

⇓ <ENTER> Utilisez les touches flèches et <ENTER> pour vous déplacer dans la boîte de dialogue.

Entrez la série de mémoires dans laquelle auront lieu les modifications.

Entrez la condition que les circuits concernés devront rencontrer :

si “ valeur circuit inférieur à” x%
si “ valeur circuit supérieur à” x%
si “ valeur circuit égal à” x%
si “ valeur circuit différent de” x%

Entrez le niveau auquel le circuit devrait changer :
“si supérieur à 80, nouvelle valeur 70” change les circuits sélectionnés à 70%, s’ils sont supérieurs à 80% dans la sélection de mémoires.

“Rechercher” offre le choix entre fixer tous les spécifiques liés à la condition (“Process the range”) ou cesser la recherche à la première occurrence (“Stop quand faux ”).

“Zéro est une valeur” est une option possible : si la case est cochée, la valeur zéro est comprise dans la condition.

Par exemple, l’occurrence “Si circuit inférieur à 20%....» inclura le(s) circuit(s) à zéro. Si la case n’est pas cochée, les valeurs zéro seront ignorées.

<F7 {CANCEL}> Annule les sélections.

<F8 (OK}> Confirme les sélections et met à jour toutes les mémoires sélectionnées.

Notes

Récapitulatif

L'éditeur de mémoire (Edit memory) s'emploie pour créer de nouvelles mémoires en aveugle ou pour éditer une série de mémoires existantes dans lesquelles les intensités, les temps et les paramètres sont changées pour des valeurs définies.

La recherche de mémoires (Memory tracking) s'emploie quand les intensités des circuits doivent remplir certaines conditions pour être modifiées, telles que «si les valeurs courantes sont inférieures à 45%, alors, montez-les à 50%"

Créer une nouvelle mémoire en aveugle :
Entrez l'éditeur de mémoires,
réglez l'intensité, le temps et les paramètres.
Entrez un numéro de mémoire,
appuyez sur <REC>.

Éditer une liste de mémoires existantes :
Entrez l'éditeur de mémoires,
chargez une liste de mémoires,
procédez aux modifications d'intensité, de temps et de paramètres.
appuyez sur <REC>.

Rechercher une mémoire :
Entrez le numéro de circuit qui doit être modifié
Appuyez sur <MTRACK>
Conditions dans la boîte de dialogue.

EFFETS SPÉCIAUX

Notes

Notes

Introduction

Les générateurs de chenillards et d'effets du logiciel ISIS® sont rapides à utiliser et ils offrent de grandes possibilités : avec 99 chenillards et effets par spectacle, la complexité des effets n'est limitée que par votre imagination.

Une fois les effets spéciaux enregistrés, ils peuvent être restitués manuellement, avec une temporisation, ou incorporés dans des macros ou les transferts séquentiels en incluant leur macro associée dans les événements.

Chenillards

Un chenillard est simplement une séquence d'états lumineux qui peut se reproduire à l'infini, pendant un nombre donné de cycles ou en se basant sur la musique.

Les chenillards s'appliquent également, très facilement aux appareils asservis. Chaque chenillard peut comporter jusqu'à 99 pas (états lumineux) mais le nombre de circuits par pas est dynamique et dépend des définitions des circuits et du nombre de pas.

Chaque chenillard peut comporter au maximum 4 000 "références" de circuit : une référence étant n'importe quelle partie d'un circuit - intensité, pan, couleur, etc. Plus l'instrument est important, plus il utilise de références.

Créer un chenillard

Pour créer un chenillard, il faut d'abord le charger, vide, dans un registre de travail. Ensuite, tous les éléments (circuit, intensité, paramètre et temps) peuvent être ajoutés et modifiés. La première fois qu'un chenillard est chargé, il est PARQUÉ pour empêcher que le premier pas soit envoyé en sortie pendant que le curseur du registre est monté. "Park" s'affiche alors dans la case des pas "Stp" située dans la ligne d'information qui se trouve en haut du moniteur 1. Pour libérer un chenillard déjà enregistré, pressez la touche flash du registre : le démarrage automatique du chenillard le libère de son état «parqué» précédent. Un nouveau chenillard, qui vient d'être créé, sera libéré lorsque la touche <ADD STEP> est pressée pour la première fois.

exemple de frappes clavier

<SUB1> <CHASR> <1> <LOAD>
Charge le chenillard 1 (non enregistré) dans le registre 1.

<SUB 1 FADER> Montez le potentiomètre du registre pour voir le chenillard en cours de création.

<channels and intensities> pas par pas.

<ADD STEP> Ajoute le premier pas au chenillard.

<channels and intensities>

<etc> Continuez à ajouter des pas jusqu'à ce que le chenillard soit réalisé.

<SUB 1 FLASHKEY> La touche flash arrête et parque le chenillard.

<SUB 1 FLASHKEY> La touche flash lance le chenillard. Vous pouvez le voir et modifier sa vitesse, sa direction, etc. comme il est décrit dans les sections qui suivent.

<REC> Quand le chenillard vous convient sauvegardez-le, ce qui vous permettra de le charger ensuite autant de fois que nécessaire. Celui-ci est enregistré comme le chenillard 1 (sur 99).

Notes

Lorsqu'un chenillard est chargé dans un registre de travail, l'affichage du moniteur 1 est différent de son aspect habituel.
Au lieu des circuits habituels, vous voyez une liste de pas de chenillard avec leur contenu.
Ainsi vous voyez bien qu'un chenillard est chargé.
Bien que l'affichage ait une apparence très différente de l'écran de circuits habituel, il montre en fait le contenu du registre de travail, qui, en l'occurrence, est un chenillard.
Si une mémoire est chargée au lieu d'un chenillard, ou si le registre est effacé, l'écran normal des circuits s'affiche.

L'écran du registre de travail chargé avec le chenillard décrit ci-après.

Lorsque vous créez chenillards et effets, vous pouvez utiliser tous les outils pour les circuits et les intensités. Voici quelques exemples :

exemple de frappes clavier

<SUB2> <CHASR> <2> <LOAD>
Charge le chenillard 2 (non enregistré) dans le registre de travail 2.

<SUB 2 FADER> Montez le potentiomètre du registre pour voir le chenillard en cours de création, pas par pas.

<ADD STEP> <1> <FF> <ADD STEP>
Pas 1 = circuit 1 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.

<2> <FF> <ADD STEP> Pas 2 = circuit 2 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.

<NEXT> <FF> <ADD STEP>
Pas 3 = circuit 3 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.

<NEXT> <FF> <ADD STEP>
Pas 4 = circuit 4 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.

<NEXT> <FF> <ADD STEP>
Pas 5 = circuit 5 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.

Notes

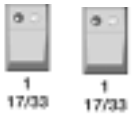
<NEXT> <FF> <ADD STEP>
Pas 6 = circuit 6 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.

<NEXT> <FF> <ADD STEP>
Pas 7 = circuit 7 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.

<NEXT> <NEXT> <FF> <ADD STEP>
Pas 8 = circuit 8 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.

<NEXT> <FF> <ADD STEP>
Pas 9 = circuit 9 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.

<NEXT> <FF> Pas 10 = circuit 10 à plein feu.



<SUB 2 FLASHKEY> <SUB 2 FLASHKEY> Une pression sur la touche flash arrête et parque le chenillard, une autre pression libère le chenillard et le fait démarrer. Vous pouvez le voir et modifier sa vitesse, sa direction, etc. comme il est décrit dans les sections qui suivent.

<REC> Quand le chenillard vous convient sauvegardez-le, ce qui vous permettra de le charger ensuite autant de fois que nécessaire. Celui-ci est enregistré comme le chenillard 2 (sur 99).

Ceci est un exemple d'un chenillard simple à 1 circuit par pas.

exemple de frappes clavier
<SUB3> <CHASR> <3> <LOAD>
Charge le chenillard 3 (non enregistré) dans le registre de travail 3.

<SUB 3 FADER> " Montez le potentiomètre du registre pour voir le chenillard en cours de création, pas par pas.

<ADD STEP> <1> <FF> <ADD STEP>
Pas 1 = circuit 1 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.

<ADD STEP> Le pas 2 est vide.

<2> <FF> <ADD STEP> Pas 3 = circuit 2 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.

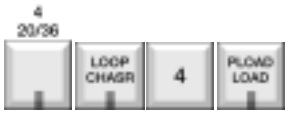
<3> <FF> <ADD STEP> Pas 4 = circuit 3 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.

Notes

3 FF ADD	<3> <FF> <ADD STEP> Pas 5 = circuit 3 à plein feu, comme le pas précédent : le chenillard va au pas suivant.
4 FF ADD	<4> <FF> <ADD STEP> Pas 6 = circuit 4 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.
ADD	<ADD STEP> Le pas 7 est vide.
5 FF ADD	<5> <FF> <ADD STEP> Pas 8 = circuit 5 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.
6 FF ADD	<6> <FF> <ADD STEP> Pas 9 = circuit 6 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.
6 FF ADD	<6> <FF> <ADD STEP> Pas 10 = circuit 6 à plein feu, comme le pas précédent : le chenillard va au pas suivant.
7 FF ADD	<7> <FF> <ADD STEP> Pas 11 = circuit 7 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.
8 FF ADD	<8> <FF> <ADD STEP> Pas 12 = circuit 8 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.
8 FF ADD	<8> <FF> <ADD STEP> Pas 13 = circuit 8 à plein feu, comme le pas précédent : le chenillard va au pas suivant qui est laissé vide.
3 19/35 3 19/35	<SUB 3 FLASHKEY> <SUB 3 FLASHKEY> Une pression sur la touche flash arrête et parque le chenillard, une autre pression libère le chenillard et le fait démarrer. Vous pouvez le voir et modifier sa vitesse, sa direction, etc. comme il est décrit dans les sections qui suivent.
PREC REC	<REC> Quand le chenillard vous convient sauvegardez-le, ce qui vous permettra de le charger ensuite autant de fois que nécessaire. Celui-ci est enregistré comme le chenillard 3 (sur 99).

Cet exemple montre un chenillard avec un rythme volontairement inégal, créé par l'alternance de pas vides et de pas répétés.

Notes



exemple de frappes clavier

<SUB4> <CHASR> <4> <LOAD>

Charge le chenillard 4 (non enregistré) dans le registre de travail 4.

<SUB 4 FADER> Montez le potentiomètre du registre pour voir le chenillard en cours de création, pas par pas.

<1> <THRU 5> <FF> <ADD STEP>

Pas 1 = circuit 5 à plein feu : le chenillard va au pas suivant.

<7><+><9> <AT> <8> <ADD STEP>

Pas 3 = circuit 7 et 9 à 80% : le chenillard va au pas suivant.

<GROUP 2> Belt <ADD STEP>

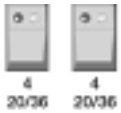
Pas 4 = groupe 2, intensité fixée à la roue : le chenillard va au pas suivant.

<MEM 88> Belt <ADD STEP>

Pas 4 = mémoire 88, intensité fixée à la roue : le chenillard va au pas suivant.

<1><0> <AT><7> <4> <AT> <4><.><5> <2><7><4><at> <7><group> <3> <at> <2> <MEM 67> 3 <3><3><FF>

Le pas 5 est un mélange de circuits et d'intensités.



<SUB 4 FLASHKEY> <SUB 4 FLASHKEY> Une pression sur la touche flash arrête et parque le chenillard, une autre pression libère le chenillard et le fait démarrer. Vous pouvez le voir et modifier sa vitesse, sa direction, etc. comme il est décrit dans les sections qui suivent.

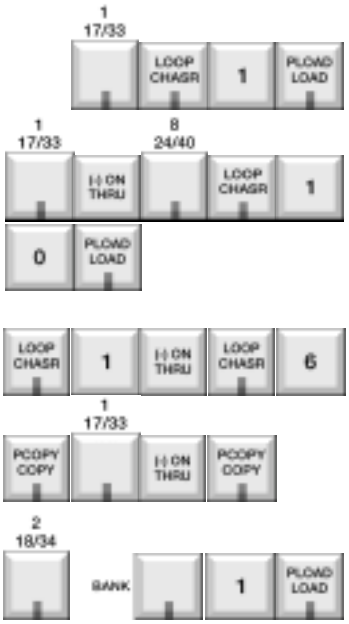
<REC> Quand le chenillard vous convient sauvegardez-le, ce qui vous permettra de le charger ensuite autant de fois que nécessaire. Celui-ci est enregistré comme le chenillard 4 (sur 99).

Cet exemple montre un chenillard combinant circuits et intensités, dans son déroulement et à l'intérieur d'un même pas.

Charger des chenillards

Lorsqu'il est nouveau et qu'il n'a pas encore été enregistré, un chenillard est chargé comme chenillard vide, prêt pour sa création.
Quand il a été enregistré, il est chargé avec ses pas, circuits, intensités et paramètres.
Pour charger des chenillards dans les registres de travail, vous appliquerez les mêmes règles que pour le chargement des mémoires. Si vous sélectionnez plusieurs registres de travail pour les charger, le même chenillard sera chargé dans tous les registres de travail sélectionnés.

Notes



exemple de frappes clavier

<SUB1> <CHASR> <1> <LOAD>

Charge le chenillard 1 dans le registre de travail 1.

<SUB1> <THRU> <SUB8> <CHASR> <1><0> <LOAD>

Charge le chenillard 10 dans les registres de travail 1 à 8 : les 8 registres auront les mêmes contenus.

<CHASR> <1> <THRU> <CHASR> <6><COPY> <SUB1> <THRU> <COPY>

Charge les chenillards 1 à 6 dans les registres de travail 1 à 6.

<SUB2> <BANK> <1> <LOAD>

Charge les registres de travail de la banque 1 dans les registres 1, 2, 3 et 4, si la banque 1 a déjà été enregistrée et si la configuration de banques est fixée à «4 registres». Les banques permettent aussi le chargement de séries de mémoires par groupe de 8 ou 12 registres. Pour de plus amples détails sur l'enregistrement et le chargement des banques, reportez-vous à la section *REGISTRES DE TRAVAIL ET BANQUES*.

Note : Le fait de charger un nouveau contenu dans un registre remplace les contenus précédents.

Vitesse

Les exemples ci-dessus présentaient des chenillards créés dans leurs formes les plus simples, sans s'occuper de la vitesse, de la direction et du type de transfert des pas. Les réglages par défaut sont les suivants :

Vitesse	1 seconde par pas
Direction	Avancer
Type de transfert	Sec
Mode	Positif
Cycles	Infinis

Le temps par défaut est de 1 seconde par pas, c'est-à-dire que le chenillard passe d'un pas au suivant à chaque seconde.
Cette vitesse peut varier à l'infini, de 1/10e de seconde à 1 minute.
La temporisation par pas peut être modifiée, que le chenillard soit en mouvement ou pas, en maintenant la touche <SPEED> tout en bougeant la roue (ruban) des transferts vers l'avant pour augmenter la vitesse ou vers l'arrière pour ralentir.

Sur les pupitres VISION 10 la vitesse peut aussi être modifiée, en tournant le roue de la vitesse dans le sens des aiguilles d'une montre pour accélérer le chenillard, en le tournant en sens inverse pour le ralentir.

Notes

exemple de frappes clavier

<SUB1> <CHASR> <1> <LOAD>
Charge le chenillard 1 dans le registre de travail 1.

<FLASH1> <SPEED+> Belt Démarre le chenillard et ajuste la vitesse.
(La touche <SPEED> doit être maintenue pendant que vous agissez sur la roue ou le ruban).

<REC> <REC> Réenregistre le chenillard quand la vitesse est correcte.

Notes

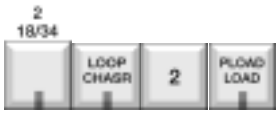
Direction

Les exemples ci-dessus présentaient des chenillards créés dans leurs formes les plus simples, sans s'occuper de la vitesse, de la direction et du type de transfert des pas. Les réglages par défaut sont les suivants :

Vitesse	1 seconde par pas
Direction	En avant
Type de transfert	Sec
Mode	Positif
Cycles	Infinis

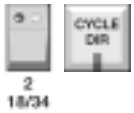
La direction par défaut, «Avancer», signifie que le chenillard se déroule, du premier pas jusqu'au dernier, puis recommence à partir du début.
Cette direction peut être changée pour «reculer», qui fera défiler le chenillard en sens inverse; l'indication «pendulaire» fera défiler le chenillard vers l'avant, jusqu'au dernier pas, puis il remontera pas par pas jusqu'au début avant de se remettre à défiler du premier pas jusqu'au dernier, dans un mouvement de va-et-vient.

exemples de frappes clavier



<SUB2> <CHASR> <2> <LOAD>

Charge le chenillard 2 dans le registre de travail 2.



<FLASH2> <DIR>

Démarre le chenillard vers l'avant puis change la direction et fait défiler le chenillard vers l'arrière.

<DIR>

Change la direction, de « en arrière» à «pendulaire» (le chenillard défile d'abord dans un sens puis il défile dans l'autre sens).

<DIR>

Change de direction pour aller de nouveau vers l'avant. La touche <DIR> agit comme un commutateur, permettant de changer de direction en basculant d'un mode à l'autre, aussi souvent que vous le désirez.

<REC> <REC>

Réenregistre le chenillard quand la direction est correcte.

Notes

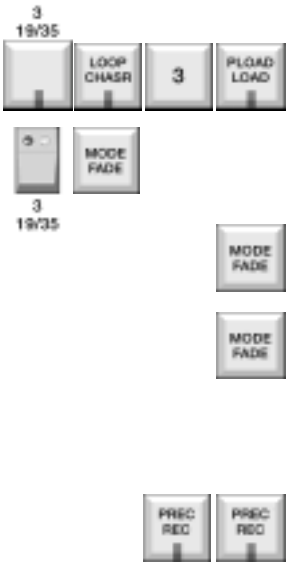
Type de transfert

Les exemples ci-dessus présentaient des chenillards créés dans leurs formes les plus simples, sans s'occuper de la vitesse, de la direction et du type de transfert des pas. Les réglages par défaut sont les suivants :

Vitesse	1 seconde par pas
Direction	En avant
Type de transfert	Sec
Mode	Positif
Cycles	Infinis

Le temps «sec» par défaut signifie que le saut de pas se fait brusquement lorsque le temps du pas se termine. À chaque changement de pas, les circuits montants ou descendants arrivent brusquement à leur niveau.
Pour changer, vous pouvez passer en mode triangulaire (un côté monte, l'autre descend), de sorte que les circuits montent et descendent pendant que dure le temps du pas. Ainsi, il y a toujours des circuits en train de changer d'intensités, dans un transfert croisé pendant lequel la deuxième intensité remplace la première (pas de changement visible si l'intensité est la même dans des pas qui se suivent). Vous pouvez aussi passer en mode «dents de scie» : les circuits entrants apparaissent brusquement au changement de pas mais les circuits sortants disparaissent pendant la durée du pas.

exemples de frappes clavier



<SUB3> <CHASR> <3> <LOAD>	Charge le chenillard 3 dans le registre de travail 3.
<FLASH3> <FADE>	Démarre le chenillard, puis change le type de transfert, de «sec» à transfert croisé.
<FADE>	Change la direction, de transfert croisé à «dents de scie» (les circuits apparaissent «sec» mais disparaissent en douceur).
<FADE>	Change de nouveau la direction qui repasse à «sec». La touche <FADE> agit comme un commutateur, permettant de changer de direction en basculant d'un mode à l'autre, aussi souvent que vous le désirez.
<REC> <REC>	Réenregistre le chenillard quand la direction est correcte.

Notes

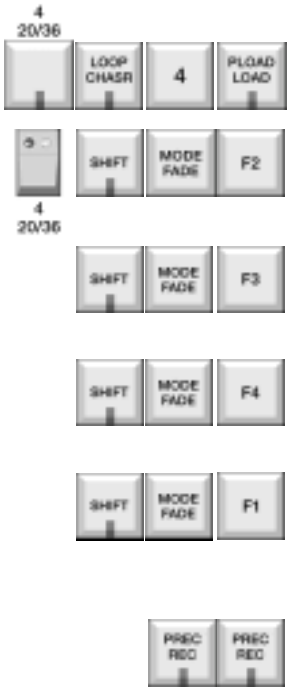
Mode

Les exemples ci-dessus présentaient des chenillards créés dans leurs formes les plus simples, sans s'occuper de la vitesse, de la direction et du type de transfert des pas. Les réglages par défaut sont les suivants :

Vitesse	1 seconde par pas
Direction	Avancer
Type de transfert	Sec
Mode	Positif
Cycles	Infinis

Le mode par défaut, positif, veut dire que chaque pas est restitué, l'un après l'autre, les circuits de l'un apparaissant pendant que les circuits du pas suivant disparaissent (à moins qu'ils n'existent dans un autre registre de travail, auquel cas ils seront visibles puisque l'intensité la plus élevée l'emporte). Dans le mode négatif, seul le pas en cours a une intensité nulle, les autres ayant une intensité positive. Le mode peut également être positif audio ou négatif audio, fonctionnant sur le principe des modes positif et négatif, mais les changements de pas obéissent à un signal audio.

exemples de frappes clavier



<SUB4> <CHASR> <4> <LOAD>	Charge le chenillard 4 dans le registre de travail 4.
<FLASH4> <MODE> <F2>	Démarre le chenillard et change le mode qui, de positif devient négatif.
<MODE> <F3>	Change le mode, de négatif à positif audio (pour que le chenillard puisse changer de pas, vous aurez activé auparavant).
<MODE> <F4>	Change le mode, de positif audio à négatif audio (pour que le chenillard puisse changer de pas, vous aurez activé auparavant).
<MODE> <F1>	Change le mode pour revenir à positif. Sur le VISION 10, la touche <MODE> agit comme un commutateur, permettant de changer de direction en basculant d'un mode à l'autre, aussi souvent que vous le désirez.
<REC> <REC>	Réenregistre le chenillard quand la direction est correcte.

Dans ce chapitre, la section "RÉPONSE À UN SIGNAL AUDIO" vous donnera des détails sur le réglage de l'entrée audio.

Notes

Cycles

Les exemples ci-dessus présentaient des chenillards créés dans leurs formes les plus simples, sans s'occuper de la vitesse, de la direction et du type de transfert des pas. Les réglages par défaut sont les suivants :

Vitesse	1 seconde par pas
Direction	Avancer
Type de transfert	Sec
Mode	Positif
Cycles	Infinis/Illimités

Le nombre de cycles par défaut est illimité, c'est à dire que le chenillard continuera à défiler indéfiniment jusqu'à ce que vous l'arrêtiez manuellement. La fonction Cycles vous permet de programmer un nombre de répétitions données si bien que le chenillard défilera pendant un temps limité. Les cycles peuvent être réglés, de 1 à 999 ou à l'infini.

exemples de frappes clavier

<SUB5> <CHASR> <5> <LOAD>
Charge le chenillard 5 dans le registre 5.

<FLASH5> Démarre le chenillard. Il continuera indéfiniment (jusqu'à ce qu'il soit arrêté manuellement).

<FLASH5> <CYCLE> <3> <F8 (OK)>
Attribue 3 cycles au chenillard.

<FLASH5> Démarre le chenillard, il défile trois fois puis s'arrête.

<CYCLE> <1> <5> <F8 (OK)> <FLASH5>
Attribue 15 cycles au chenillard et le démarre. Il défile quinze fois, puis s'arrête.

<REC> <REC> Réenregistre le chenillard quand la direction est correcte.

<CYCLE> <F1 {INFINIT}> Quand <CYCLE> est sélectionné, F1 permet de revenir à un nombre de cycles infini.

Notes

Chenillards avec asservis

Les chenillards sont un moyen simple et rapide de faire bouger des projecteurs asservis. Les chenillards évitent certaines des subtilités liées à la restitution dans les registres de travail des asservis et sont idéaux pour créer des mouvements simples et répétitifs ou pour des changements de couleurs.
Ce chapitre montre la manière d'incorporer certaines des fonctions dans les chenillards. Vous trouverez plus de détails sur ces fonctions et la manière de les utiliser dans la section *GESTION DES ASSERVIS*.

exemples de frappes clavier
<SUB6> <CHASR> <6> <LOAD>
Charge le chenillard 6 dans le registre de travail 6.

<channel selection, intensity, parameter modification>
Crée le premier pas avec les intensités de circuits et les éléments de mouvements. (Les positions des asservis peuvent provenir de bibliothèques préenregistrées ou de mémoires).

<ADD STEP> Ajoute le pas de chenillard suivant.

<channel selection, intensity, parameter modification>
Crée le [premier] pas avec les intensités de circuits et les éléments de mouvements. (Les positions des asservis peuvent provenir de bibliothèques préenregistrées ou de mémoires).

<ADD STEP> Ajoute le pas de chenillard suivant.

<channel selection, intensity, parameter modification>
Crée le [premier] pas avec les intensités de circuits et les éléments de mouvements. (Les positions des asservis peuvent provenir de bibliothèques préenregistrées ou de mémoires).

<ADD STEP> Ajoute le pas de chenillard suivant.
<channel selection, intensity, parameter modification>
Crée le premier pas avec les intensités de circuits et les éléments de mouvements. (Les positions des asservis peuvent provenir de bibliothèques préenregistrées ou de mémoires).

<ADD STEP> Ajoute le pas de chenillard suivant.

Etc.

<SPEED> <DIR> <FADE> <MODE>
Ces fonctions servent à affiner le chenillard.

<REC> Enregistre le chenillard quand il est terminé.

Note:
Attention au contrôle de la vitesse avec les instruments motorisés. Le chenillard peut aller plus vite que les moteurs des asservis. Si les instruments semblent clignoter au lieu de bouger selon vos plans, essayez de ralentir la vitesse.

Notes

Voir l'écran "Un pas"

Lorsque vous travaillez avec le mouvement, l'affichage des chenillards conventionnels montrant tous les pas et circuits qu'ils contiennent n'est guère utile pendant la création du chenillard.
L'écran peut être changé, de celui qui montre tous les pas ("all steps") à celui qui montre un pas ("one step") et, dans ce cas, toutes les valeurs de paramètres peuvent être affichées. L'écran "un pas" peut aussi être utilisé avec les chenillards composés seulement d'intensités, si vous le préférez, mais cet écran est particulièrement utile lorsque vous travaillez avec les asservis. Cette fonction est accessible dans le menu, il peut donc être intéressant de créer une macro pour y accéder.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F7 {SETUP}> Entre le menu Configuration.

<F2 {DISPLAY FORMAT}> Entre la boîte de dialogue Format de l'affichage.

⇓ <ENTER> Déplace le curseur jusqu'à la case "Chasers one step" et procède à la sélection avec la touche <ENTER>.

<F8{OK}> Pour confirmer et quitter la boîte de dialogue.

Chenillards en Autofade

Jusqu'à présent, les chenillards qui ont été enregistrés ont été opérés entièrement manuellement. Quand un chenillard est chargé dans un registre de travail, celui-ci peut être réglé en mode Auto.
Quand vous appuyez sur la touche flash, le chenillard démarre et ses intensités atteindront le niveau fixé dans le chenillard dans le temps de montée du registre. Ce temps peut être changé et, lorsqu'il est correct, il peut être enregistré avec le reste du chenillard.
En appuyant de nouveau sur la touche flash, vous ferez disparaître le chenillard pendant le temps de descente du registre de travail ; il s'arrêtera quand le transfert est terminé. Ce profil de transfert peut aussi être enregistré avec le chenillard.

exemples de frappes clavier

<SUB13> <CHASR><2> <LOAD>
Charge le chenillard 2 dans le registre de travail 13.

<AUTO> Règle le registre en mode AUTO.

<UP> <7> <UP> <DOWN> <15> <DOWN>
Règle le temps de montée à 7 secondes le temps de descente à 15 secondes.

<REC> <REC> Réenregistre le chenillard.

Quand vous appuyez pour la première fois sur la touche flash, le chenillard démarre mais il lui faut 7 secondes pour atteindre son intensité finale. Si vous appuyez de nouveau sur la touche flash, une fois que le chenillard est à son intensité maximum, il disparaîtra en 15 secondes et, lorsque toutes les intensités sont à zéro, le chenillard s'arrête et se recale au pas 1.

Notes

Si le temps de montée n'est pas terminé lorsque vous appuyez sur la touche flash pour commencer le transfert à la descente, les circuits n'iront jamais à leur intensité maximum - la phase du TEMPS DE MAINTIEN ou la DURÉE est ignorée.

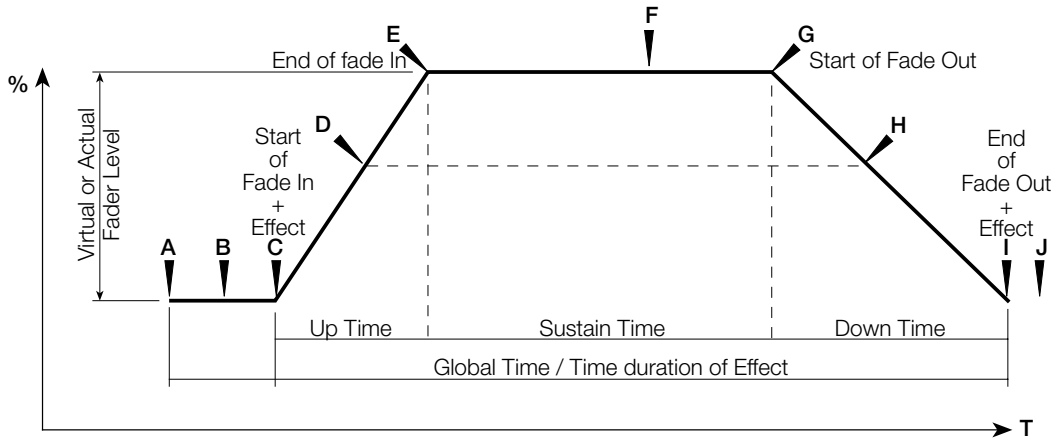
Temps de maintien

Le temps de maintien d'un effet spécial correspond au temps que dure cet effet, depuis son arrivée (fin de son temps de montée) jusqu'au début de sa disparition (début de son temps de descente).
La durée du temps de maintien est calculée automatiquement par le système qui prend en compte les temps globaux, le temps par pas et le nombre de cycles.

Le calcul est le suivant :

Maintien = (nombre de cycles x nombre de pas x temps par pas) - (temps de montée + temps de descente)
Temps global = temps de montée + maintien (temps d'attente à la descente) + temps de descente

Ce diagramme montre les différents éléments de temps - Temps d'attente, de montée, de maintien et temps de descente.



Points du graphique:

Temps d'attente	=	de A à C
Temps de montée	=	de C à E
Temps de maintien	=	de E à G
Temps de descente	=	de G à I

A = Flash
B = Attente à la montée
C = Départ de l'apparition (Fade IN) + Effet
E = Fin de l'apparition (Fade In)
G = Départ de la disparition (Fade Out)
I = Fin de la disparition (Fade Out) + Effet

D = Appui sur touche flash, saute en H
F = Appui sur touche flash, saute en G
H = Appui sur touche flash, saute en I
B = Appui sur touche flash, saute en I

Notes

Si la touche flash est dans un mode normal “départ/arrêt”, les scénarios suivants sont possibles :

Point d’opération de la touche flash :	Résultat :
A	La temporisation du chenillard commence. Rien ne se voit, à cause du temps d’attente.
B	Le chenillard s’arrête et se remet à zéro. Rien ne se voit parce que le chenillard s’est terminé pendant le temps d’attente.
C	Le chenillard s’arrête et se remet à zéro. Rien ne se voit parce que le chenillard s’est terminé avant le transfert à la montée.
D	Le chenillard saute au point H et termine son transfert à la descente. La phase de la durée est ignorée.
E	Le chenillard saute au point G et termine son transfert à la descente. La phase de la durée est ignorée.
F	Le chenillard commence son transfert à la descente. La durée est le temps écoulé entre les points E et F.
G	Le chenillard commence son transfert à la descente. La durée est le temps écoulé entre les points E et G.
H	Le chenillard s’arrête instantanément, en ignorant le temps qu’il reste s’il est dans un transfert à la descente.

Avec un nombre de cycles donné, le chenillard défile selon le diagramme ci-dessus lorsque vous appuyez seulement sur la touche flash au point A.

Changer le mode Effets des touches flash

L’exemple cité ci-dessus demandait que le mode Effets des touches flash soit sur son réglage par défaut “départ/arrêt”. Ce mode peut être changé pour “départ/pause” ou “départ/pas”.

Le mode “départ/arrêt” peut être considéré comme “normal”. Dans ce mode, le chenillard se déclenche la première fois que vous appuyez sur la touche flash ; il s’arrête et se met à zéro la deuxième fois que vous appuyez sur la touche flash.
Le chenillard est remis à zéro et parqué, si bien qu’il repartira du premier pas la prochaine fois qu’il sera utilisé.

Le mode “ départ/pause” commence normalement, mais la deuxième fois que vous appuyez sur la touche flash le chenillard s’arrête en restant sur le pas en cours qui est encore actif : il n’est pas parqué.
Le chenillard est arrêté au point de la deuxième intervention sur la touche flash. Si la touche flash est pressée une troisième fois, le chenillard reprend au point où il s’était arrêté.

Le mode “départ/pas” démarre le chenillard normalement, la deuxième pression sur la touche flash arrête le chenillard et les pressions successives amèneront feront successivement défiler chaque pas, manuellement.
Cette méthode vous permet de garder le contrôle total des changements de pas. Les pas changent manuellement, sur un rythme déterminé par l’opérateur. Ils ne sont pas soumis au temps par pas ou au signal audio.

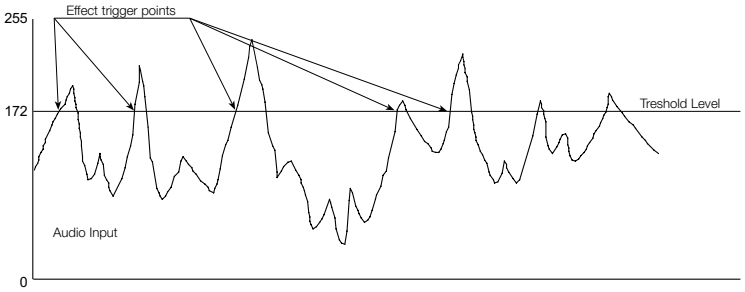
Notes

exemples de frappes clavier

<SUB#>	Sélectionne le(s) registre(s) de travail.
<CONFIG>	Entre la boîte de dialogue Configuration registres de travail.
⇓ ⇓ ⇓ ⇓ <ENTER>	Déroule le sous-menu effet / chenillard.
<ARROWS> <ENTER>	Pour sélectionner le mode Touche flash : départ / arrêt, départ / pause, départ / pas.
<F8 {OK}>	Pour quitter la boîte de dialogue.

Répondre à un signal Audio

Si le mode est réglé sur Audio+ ou Audio-, le pas change en réponse à un signal audio. Le point de changement du pas n'est pas nécessairement un rythme fixe. Il change quand la fréquence basse du signal audio rencontre un "SEUIL" dont le niveau est définissable par l'utilisateur.
Plus le niveau du seuil est élevé, plus les points de déclenchements audio sont rares. Le point de déclenchement est situé sur la pente montante du signal audio, il ne se passe rien aux points de contact situés sur la pente descendante (diagramme ci-dessous).



Un chenillard en mode audio défilera seulement quand une source audio est connectée et activée dans le menu Configuration.

Vous changerez le niveau du seuil via le contrôleur de vitesse. Quand un chenillard est réglé sur Audio+ ou Audio-, la case "T/s" change pour "Level" et peut être réglé de 0 à 100%.

Pour obtenir le meilleur des chenillards audio, il faudra sans doute fixer des seuils différents pour chaque morceau de musique utilisé.

Pour cette raison, lorsqu'un chenillard correspond bien à une musique, vous devriez le sauvegarder pour inclure le niveau du seuil et créer de nouveaux chenillards pour les autres morceaux.

(Vous pouvez copier ces chenillards à partir du premier, en modifiant simplement le niveau du seuil).

Notes

exemples de frappes clavier

<SUB14> <CHASR> <3> <LOAD>

Charge le chenillard 3 dans le registre de travail 14.

<MODE> <F3> Change le mode pour Audio+.

<FLASH14> Démarre le chenillard.

<SPEED+BELT> Règle le niveau du seuil.

<REC> <REC> Réenregistre le chenillard lorsqu'il colle bien au signal audio.

S'il n'y a pas de réponse au signal audio, pensez à vérifier qu'il est bien activé dans le menu Configuration.

Valider l'entrée Audio

Pour que les effets audio puissent fonctionner, l'entrée audio doit être activée avec un niveau d'entrée convenable. Pendant que vous configurez l'audio dans la boîte de dialogue Configuration du bureau, il est préférable de procéder avec la musique qui sera effectivement utilisée.

Notes

exemples de frappes clavier

<MENU> <F7 {SETUP}> Sélectionne le menu Configuration.

<F3 {GENERAL}> Sélectionne la boîte de dialogue Bureau.

⇓ ⇓ <ENTER> Sélectionne Activer l'entrée Audio.

⇓ Déplace le curseur jusqu'à la case Niveau de l'entrée audio.

Belt Bougez la roue de transfert ou le ruban pour changer le niveau de l'entrée audio.

Le niveau s'affiche sur une échelle de 0 à 100% et, graphiquement, sur des barregraphes dans la boîte de dialogue. En général, le niveau d'une entrée audio est calculé pour causer des pics occasionnels mais non persistants (en rouge sur le barregraphe).

<F8 {OK}> Confirme le niveau de l'entrée audio et quitte la boîte de dialogue.

Enregistrer des chenillards

Lorsque vous avez créé un chenillard, vous devriez l'enregistrer s'il doit être employé régulièrement. Une fois enregistré, il peut aussi être inclus dans des banques de registres de travail.

exemples de frappes clavier

<SUB1> <CHASR> <8><1> <LOAD>
Charge le chenillard 81 dans le registre de travail 1.

<channel and step manipulations>
Crée le chenillard.

<REC> Enregistre le chenillard 81.

<SUB2> <CHASR> <8><1> <LOAD>
Charge le chenillard 81 dans le registre de travail 2.

<channel and step manipulations>
Modifie le chenillard.

<CHASR> <8><2> <REC>
Enregistre la version modifiée du chenillard 81 comme chenillard 82.

Notes

Modifier des chenillards

Tout chenillard existant peut être chargé et modifié à tout moment.
La modification restera sur le chenillard sélectionné, dans le registre de travail sélectionné, jusqu'à ce que ce registre soit effacé.

La prochaine fois que le chenillard sera chargé, il reviendra à sa dernière version enregistrée.

Bien sûr, après les modifications, le chenillard peut être réenregistré comme tel ou enregistré comme un nouveau chenillard, comme nous l'avons vu précédemment.

Quand un chenillard est modifié, son numéro clignote pour indiquer que les changements n'ont pas été enregistrés, de même qu'un numéro de mémoire clignote lorsque la mémoire a été modifiée.

Changer la vitesse, la direction et le type de transfert

La vitesse, ou plutôt le temps par pas, est changé en utilisant le contrôleur de vitesse. La vitesse peut être réglée entre 0,1 seconde et 1 minute.
La direction se change avec la touche <DIR> et elle peut être réglée pour aller en avant, en arrière ou de manière pendulaire.
Le type de transfert se change avec la touche <FADE> et peut être réglé sur le mode sec, transfert croisé ou en dents de scie.
Le mode se change avec la touche <MODE> et peut être réglé sur le mode positif, négatif, audio positif ou audio négatif.
Le nombre de cycles se change en utilisant la touche <CYCLE> et en entrant le nombre désiré de cycles (répétitions) au clavier.

exemples de frappes clavier

<SPEED> Belt	Change la vitesse d'un chenillard, qui peut ou non être en train de défiler au moment de la modification.
<DIR>	Change la direction d'un chenillard, qui peut ou non être en train de défiler au moment de la modification. Cette fonction bascule entre transfert sec, transfert croisé ou en dents de scie.
<FADE>	Change le type de transfert d'un chenillard, qui peut ou non être en train de défiler au moment de la modification. Cette fonction bascule entre transfert sec, transfert croisé ou en dents de scie.
<MODE>	Change le mode d'un chenillard, qui peut ou non être en train de défiler au moment de la modification. Cette fonction bascule entre le mode positif, négatif, positif audio ou négatif audio.
<CYCLE> <7> <F8>	Change le nombre de cycles à 7. Le chenillard s'arrête automatiquement après le septième cycle.

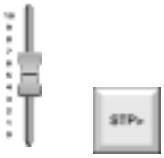
Notes

Ajouter et supprimer des circuits dans les pas

Il peut être nécessaire d'ajouter ou de retirer des circuits dans les pas, au cours de la création d'un chenillard ou plus tard pendant la modification.

exemples de frappes clavier

<SUB15> <CHASR> <4> <LOAD>
Charge le chenillard 4 dans le registre de travail 15.



<SUB15> Envoie le contenu du chenillard en sortie pour une modification visible.

<STEP⇒ > <STEP⇒ > <STEP⇒ >
Déplace le curseur jusqu'au pas de chenillard désiré.

<1><3> <AT> <6> Ajoute le circuit 13, à 60%, au pas sélectionné. Toutes les méthodes permettant d'affecter des intensités aux circuits peuvent être utilisées pour régler des intensités dans les pas de chenillards.

<STEP⇒ > <4><7> <AT> <0>
Retire le circuit 47 du pas sélectionné. Toutes les méthodes permettant d'affecter des intensités aux circuits peuvent être utilisées pour régler des intensités dans les pas de chenillards; en mettant un circuit à zéro, en fait, vous le retirez de ce pas.

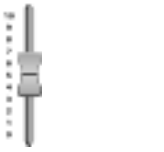
< ⇐STEP> < ⇐STEP> <DELSTEP>
Fait remonter le curseur dans le pas du chenillard et supprime le contenu du pas sélectionné. Le pas n'est pas effacé : il reste dans le chenillard mais il est vide.

Ajouter et supprimer des pas

Il peut être nécessaire d'ajouter ou de retirer des circuits dans les pas, au cours de la création d'un chenillard ou plus tard, pendant la modification.

exemples de frappes clavier

<SUB15> <CHASR> <5> <LOAD>
Charge le chenillard 5 dans le registre de travail 15.



<SUB15> Envoie le contenu du chenillard en sortie pour une modification visible.

<STEP⇒ > <STEP⇒ > <STEP⇒ >
Déplace le curseur jusqu'au pas de chenillard désiré.

<ADD STEP> <channel modifications>
Ajoute un pas à celui qui est sélectionné. Ce pas reste vide jusqu'à ce que les modifications de circuits soient faites.

Notes

<STEP⇒ > <STEP⇒ > <STEP⇒ >
Déplace le curseur jusqu'au pas de chenillard désiré.

<DELSTEP> <DELSTEP> Supprime le pas de chenillard sélectionné. En appuyant une fois sur <DELSTEP> vous effacez le contenu du pas, non le pas lui-même. En appuyant deux fois sur <DELSTEP> vous effacez tout le pas et les pas suivants seront renumérotés en conséquence. Si le pas 3 d'un chenillard à cinq pas est effacé, le pas 4 devient le 3 et le pas 5 devient le 4. Les deux premiers pas restent inchangés.

Réenregistrer un chenillard

Lorsqu'un chenillard a été modifié, son numéro clignote pour signaler que les modifications n'ont pas été sauvegardées.
Les changements sont conservés pendant tout le temps que le chenillard reste chargé mais, une fois le registre de travail effacé, les modifications seront perdues si vous ne réenregistrez pas le chenillard.
Pour réenregistrer le chenillard avec le même numéro, appuyez deux fois sur <REC>. Vous pouvez aussi enregistrer le chenillard modifié comme un nouveau chenillard.

Réenregistrer le même chenillard

Une fois modifié, le chenillard peut être réenregistré pour rendre les changements permanents.
Comme pour les mémoires, il est inutile d'entrer de nouveau le numéro du chenillard au clavier si le champ dont le numéro de mémoire clignote est encore sélectionné.

exemples de frappes clavier

<REC> <REC> Réenregistre le chenillard modifié dans le registre de travail sélectionné.

<SUB4> <REC> <REC> Réenregistre le chenillard modifié dans le registre de travail 4.

Enregistrer un chenillard modifié comme nouveau chenillard

Un chenillard modifié peut être réenregistré comme nouveau chenillard. Il est souvent plus rapide de partir d'un chenillard existant pour en faire un nouveau plutôt que de le reconstruire entièrement. Une fois que le chenillard existant a été modifié, vous pouvez lui donner un nouveau numéro et l'enregistrer. Le nouveau numéro de chenillard remplace l'ancien dans le registre sélectionné mais ce numéro d'origine existe toujours dans la liste des chenillards et peut être chargé de nouveau dans l'un des registres de travail quand vous le désirez.

exemples de frappes clavier

<CHASR> <1><7> <REC> Réenregistre le chenillard modifié dans le registre de travail sélectionné comme le chenillard 17.

<SUB5> <CHASR> <1><8><REC>
Réenregistre le chenillard modifié dans le registre de travail 5 comme le chenillard 18.

Notes

Copier des chenillards

Lorsqu'un spectacle nécessite plusieurs chenillards, il est souvent plus rapide de partir d'un chenillard existant pour en faire un nouveau plutôt que de le reconstruire entièrement.
Le premier exemple copie un chenillard modifié dans un registre de travail, mais il est aussi possible de copier des chenillards à l'intérieur de la liste des chenillards en utilisant la commande COPIER.

Enregistrer un chenillard modifié comme nouveau chenillard

Un chenillard modifié peut être réenregistré comme nouveau chenillard. Il est souvent plus rapide de partir d'un chenillard existant pour en faire un nouveau plutôt que de le reconstruire entièrement.
Une fois que le chenillard existant a été modifié, vous pouvez lui donner un nouveau numéro et l'enregistrer.
Le nouveau numéro de chenillard remplace l'ancien dans le registre de travail sélectionné mais ce numéro d'origine existe toujours dans la liste des chenillards et peut être chargé de nouveau dans l'un des registres de travail quand vous le désirez.

exemples de frappes clavier

<CHASR> <1><9> <REC> Réenregistre le chenillard modifié dans le registre sélectionné comme le chenillard 19.

<SUB7> <CHASR> <2><0><REC>
Réenregistre le chenillard modifié dans le registre 7 comme le chenillard 20.

Utiliser le clavier et la commande Copier

La commande COPIER peut être employée de différentes manières, pour différentes fonctions. Elle fournit un moyen pratique pour copier des entités en aveugle, à tout moment, pendant l'enregistrement de la conduite.
Pour utiliser la fonction COPIER de cette manière, vous ferez simplement quelques opérations au clavier.

exemples de frappes clavier

<CHASR> <1> <COPY> <CHASR> <9><9> <COPY>
Copie le chenillard 1 qui existe déjà, dans le chenillard 99 qui n'existe pas encore.

<CHASR> <2> <COPY> <CHASR> <2><9> <COPY>
Commence à copier le chenillard 2 dans le chenillard 29, qui existe déjà.

"Header already exists. Overwrite?"
Un message vous avertit que le chenillard 29 existe déjà.

<F8 {YES}> Confirme et continue l'opération. <F7 {no}> interdirait le remplacement du chenillard 29. Vous pouvez choisir un autre numéro de chenillard pour continuer la fonction COPIER.

Notes

Incorporer des chenillards dans des banques

Les cellules d'une banque peuvent recevoir chenillards et effets, aussi bien que des mémoires. Les méthodes d'enregistrement et de chargement ne sont pas différentes dans les banques contenant des chenillards et des effets que dans les banques contenant seulement des mémoires. Pour de plus amples détails, reportez-vous à la section *REGISTRES DE TRAVAIL ET BANQUES*.
Voici un exemple de banque à 12 cellules :

exemples de frappes clavier

<SUB1> <MEM1> <LOAD> Charge la mémoire 1 dans le registre 1.

<SUB2> <MEM2> <LOAD> Charge la mémoire 2 dans le registre 2.

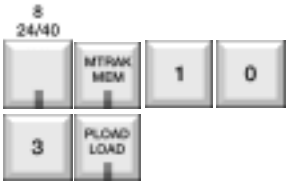
<SUB3> <MEM3> <LOAD> Charge la mémoire 3 dans le registre 3.

<SUB4> <CHASR> <1> <LOAD>
Charge la mémoire 1 dans le registre 4.

<SUB5> <CHASR> <2> <LOAD>
Charge le chenillard 2 dans le registre 5.

<SUB6> <MEM101> <LOAD>
Charge la mémoire 101 dans le registre 6.

<SUB7> <MEM102> <LOAD>
Charge la mémoire 102 dans le registre 7.



<SUB8> <MEM103> <LOAD>
Charge la mémoire 103 dans le registre 8.

<SUB9> <EFFEC> <1> <LOAD>
Charge l'effet 2 dans le registre 9.

<SUB10> <EFFEC> <2> <LOAD>
Charge l'effet 1 dans le registre 10.

Notes

<SUB11> <CHASR> <7> <LOAD>
Charge le chenillard 7 dans le registre 11.

<SUB12> <CHASR> <8> <LOAD>
Charge le chenillard 8 dans le registre 12.

<BANK> <1> <REC> Enregistre ces 12 cellules et leurs contenus comme la banque 1.

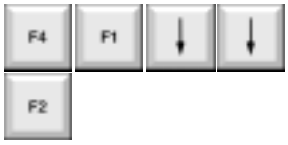
Gestionnaire de chenillards

Le logiciel contient plusieurs «gestionnaires», des emplacements pratiques pour manipuler des entités préenregistrées comme les chenillards. Là, ils peuvent être copiés, supprimés, modifiés, et peuvent recevoir un titre et un numéro.

Modifier les chenillards

Pour faciliter son identification, vous pouvez lui donner un titre, dans le gestionnaire et dans la liste des chenillards et ajouter des temps globaux.
Ces temps, qui sont les temps de transfert à l'apparition et à la disparition du chenillard, fonctionnent seulement quand le registre de travail contenant le chenillard est en mode AUTO.

exemples de frappes clavier



<F4 {EFF MNG}> <F1 {CHASERS}> ⇓⇓ <F2 {EDIT}>>
Affiche la boîte de dialogue du gestionnaires de chenillards. Utilisez les touches flèche et <F2 {EDIT}> pour sélectionner le chenillard à modifier.
La boîte de dialogue contient toutes les informations sur le chenillard mais seuls le titre et les temps peuvent être modifiés de cette manière.

Notes

Donner un nouveau numéro aux chenillards

Tout comme pour les mémoires et les groupes, vous pouvez donner aux chenillards de nouveaux numéros s'ils ont été créés à partir d'une séquence en ordre numérique ou de numéros supprimés précédemment.

exemples de frappes clavier

<F4 {EFF MNG}> <F1 {CHASERS}> ,,, <F1 {RE-NUMBER}>

Affiche la boîte de dialogue Gestionnaire de chenillards. Utilisez les touches flèche et <F1 {RE-NUMBER}> pour sélectionner le chenillard afin de lui donner un nouveau numéro.

"Target" — Entre le nouveau numéro de chenillard.

"Delta" — Ignorez cette indication si vous n'avez qu'un seul chenillard à renuméroter.

<F8 {OK}> — Pour confirmer le nouveau numéro.

<F8 {OK}> — Quitte la boîte de dialogue.

exemples de frappes clavier

<F4 {EFF MNG}> <F1 {CHASERS}> <ENTER> <ENTER>
<F1 {RE-NUMBER}>

Affiche la boîte de dialogue Gestionnaire de chenillards. Utiliser la touche <ENTER> pour sélectionner plusieurs chenillards dont vous voulez changer les numéros.

"Target" — Entre le nouveau numéro pour le premier chenillard dans la liste.

"Delta" — Entre une valeur Delta pour la renumérotation : 1 pour les chiffres consécutifs, 2 pour les chiffres alternés, 3 pour les multiples de 3, etc.

<F8 {OK}> — Confirme la renumérotation.

<F8 {OK}> — Pour quitter la boîte de dialogue.

Notes

Supprimer des chenillards

Lorsqu'un chenillard (ou une liste de chenillards) n'est plus utile dans le spectacle, il peut être supprimé définitivement.
Les chenillards NE PEUVENT PLUS être récupérés.

exemples de frappes clavier
<F4 {EFF MNG}> <F1 {CHASERS}> ⇓⇓ <F3 {DELETE}>
Affiche la boîte de dialogue Gestionnaire de chenillards. Utiliser les touches flèche et <F3 {DELETE}> pour sélectionner le chenillard à effacer.

"Effacer éléments. Etes-vous sûr ?"
Un message vous avertit que le chenillard sera définitivement supprimé.

<F7 {NO}> Arrête l'effacement.

<F8 {OK}> Confirme la sélection et supprime le chenillard.

exemples de frappes clavier
<F4 {EFF MNG}> <F1 {CHASERS}> <ENTER> <ENTER>
<F3 {DELETE}> Affiche la boîte de dialogue Gestionnaire de chenillards. Utiliser les touches <ENTER> et <F3 {DELETE}> pour sélectionner les chenillards à effacer.

"Effacer éléments. Etes-vous sûr ?"
Un message vous avertit que le chenillard sera définitivement supprimé.

<F7 {NO}> Arrête l'effacement.

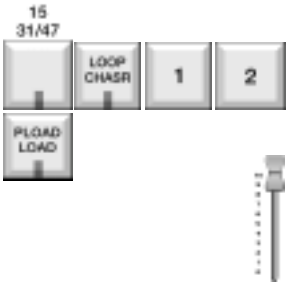
<F8 {OK}> Confirme la sélection et supprime le chenillard.

Incorporer un chenillard dans une Macro et un événement

Lorsqu'un chenillard est incorporé dans une macro et que cette macro fait partie d'un événement, d'une simple pression sur la touche <GO> vous pourrez automatiquement charger, démarrer, envoyer le transfert à l'apparition du chenillard et le terminer.
Bien que le chenillard ne se déroule pas réellement dans le registre de transfert – il doit être chargé dans un registre de travail – l'événement est déclenché par la touche <GO> et il fait partie des opérations constituant la séquence en restitution.
Le chargement du registre de travail et le départ du chenillard étant automatisés, ils sont donc transparents pour l'opérateur.
Vous devez d'abord créer le chenillard, puis enregistrer la macro, enfin créer l'événement.
Voici un exemple type de ces opérations, mais la macro pourrait aussi bien commander le chargement et le défilement simultané de 48 chenillards.
Vous trouverez plus d'informations sur les macros et les événements dans les sections *MACROS ET ÉVÉNEMENTS* et *REGISTRES DE TRANSFERT*.
D'abord il faut créer un chenillard :

Notes

exemples de frappes clavier



<SUB15> <CHASR> <12> <LOAD>
Charge le chenillard 12 (non encore enregistré) dans le registre de travail 15.

<SUB 15 FADER> ”
Monter le potentiomètre pour voir la création du chenillard pas par pas.

<ADD STEP> <1> <FF> <ADD STEP>
Pas 1 = circuit l à plein feu, le chenillard passe au pas suivant.

<2> <FF> <ADD STEP>
Pas 2 = circuit 2 à plein feu, le chenillard passe au pas suivant.

<NEXT> <FF> <ADD STEP>
Pas 3 = circuit 3 à plein feu, le chenillard passe au pas suivant.

<NEXT> <FF> <ADD STEP>
Pas 4 = circuit 4 à plein feu, le chenillard passe au pas suivant.

<NEXT> <FF> <ADD STEP>
Pas 5 = circuit 5 à plein feu, le chenillard passe au pas suivant.

<NEXT> <FF> <ADD STEP>
Pas 6 = circuit 6 à plein feu, le chenillard passe au pas suivant.

<NEXT> <FF> <ADD STEP>
Pas 7 = circuit 7 à plein feu, le chenillard passe au pas suivant.

<NEXT> <FF> <ADD STEP>
Pas 8 = circuit 8 à plein feu, le chenillard passe au pas suivant.

<NEXT> <FF> <ADD STEP>
Pas 9 = circuit 9 à plein feu, le chenillard passe au pas suivant.

<NEXT> <FF>
Pas 10 = circuit 10 à plein feu.

<SUB 15 FLASHKEY> <SUB 15 FLASHKEY>
La touche flash parque le chenillard et l’envoie. Vous le voyez défiler et vous pouvez modifier la vitesse, la direction, etc.
(voir sections précédentes).

<REC>
Quand le chenillard vous convient, il doit être enregistré afin que vous puissiez le charger de nouveau à la demande. Celui-ci est enregistré comme chenillard numéro 12 (sur 99).

Notes

Ensuite, ce chenillard doit être enregistré dans une macro:

exemples de frappes clavier

<MENU> <F5 {TOOLS}> Entre le menu Outils.

<F1 {MACROS}> <F1 {MANAGER}>
Entre le gestionnaire de macros.

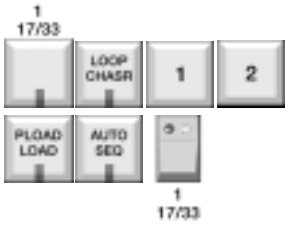
<F4 {NEW}> Ouvre la boîte de dialogue Créer macro.

"ID" Entre le nouveau numéro de macro (1).

<F8 {OK}> Confirme le nouveau numéro de macro.

<F5 {CONTENT}> Appuyez sur <F5 {CONTENT}> s'il s'agit de la première macro de la liste ou utilisez les touches flèche pour sélectionner la macro, puis appuyez sur <F5 {CONTENT}>

<F2 {APPEND}> Une fois que vous avez appuyé sur cette touche, tous les appels de touche ultérieurs s'ajoutent à la macro, jusqu'à ce que vous pressiez les touches <SHIFT+<MACRO> {STOP REC}> (<!> sur le clavier alphanumérique).



<SUB1> <CHASR> <1><2> <LOAD> <AUTO> <FLASH1>
Sont les combinaisons de touches nécessaires pour charger le chenillard dans le registre de travail 1 et le faire démarrer.

<SHIFT>+<MACRO>{STOP REC}>
Stoppe l'enregistrement de la macro. Le fait d'appuyer sur cette touche, renvoie toutes les touches à leurs fonctions d'origine et elles redeviennent donc "actives".

<F8 {OK}> Quitte l'écran macro création / édition.

<F8 {OK}> Quitte le gestionnaire de macro.

Notes

Enfin, la macro doit être insérée dans un événement :

exemples de frappes clavier

F3 ↓ ↓	<F3 {SEQ MNG}> ⇓ ⇓ (example, after memory 12)	Sélectionne la mémoire désirée.
F1 F1	<F1 {EVENT}> <F1 {NEW}>	Entre la boîte de dialogue Création d'événements.
ENTER	<ENTER>	Déroule le menu Type d'événement.
↓ ENTER	⇓ <ENTER>	Déplace le curseur et choisit "Macro".
↓ N°…	⇓ <MACRO#>	Entre le numéro d'une macro existante (1).
↓ ENTER	⇓ <ENTER>	Coche la case Autogo (si nécessaire).
F8	<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
F8	<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Événements.
F8	<F8 {OK}>	Quitte le gestionnaire de séquence.

Rappelez-vous qu'il faut mettre Autogo sur la mémoire sélectionnée pour pouvoir déclencher l'événement automatiquement.

À présent, lors d'une restitution séquentielle, quand la mémoire 12 termine son transfert de la préparation à la scène, le chenillard 1 est chargé dans le registre 1 qui est configuré en mode AUTO.

Le départ du chenillard s'effectue automatiquement; il apparaît en 8 secondes, défile sur 7 cycles et disparaît en 20 secondes. Et tout ça en appuyant simplement sur <GO> !

Effets

Un effet est une séquence d'états lumineux générés par le système. Le résultat final dépend du type d'effet que vous choisirez.

Une fois enregistré, un effet peut être répété indéfiniment ou pendant un certain nombre de cycles ou bien il peut répondre à un signal musical.

Chaque effet peut gérer jusqu'à 99 circuits mais un pas seulement puisque le nombre de pas est déterminé par le type de l'effet.

Les effets peuvent comporter des circuits d'asservis, mais le paramètre de l'intensité est le seul qui puisse être inclus dans l'effet.

Les circuits composant l'effet n'ont pas d'intensité puisque, de même que pour le profil lui-même, les intensités sont déterminées par le type d'effet : 20 types d'effet différents vous sont proposés.

Un spectacle peut comporter jusqu'à 99 effets enregistrés.

Notes

Créer un effet

Pour créer un effet, vous devez d'abord le charger, vide, dans un registre de travail. Ensuite vous pouvez ajouter et changer circuits, type d'effet, temps.
La première fois que l'effet est chargé, il est d'abord parqué pour éviter que le premier pas (lui seul) soit envoyé en sortie alors que le potentiomètre du registre est levé.

Le mot "Park" vous le signale en s'affichant dans la case "Stp" située dans la ligne d'information en haut du moniteur 1.

En appuyant sur la touche flash du registre de travail, vous libérez tout effet ayant déjà été enregistré – le fait de déclencher le défilement automatique de l'effet libère aussitôt l'effet parqué.

exemples de frappes clavier

<SUB1> <EFFEC> <1> <LOAD>
Charge l'effet 1 (qui n'était pas enregistré) dans le registre de travail 1.

<SUB 1 FADER<
Monter le potentiomètre pour voir l'effet se créer.

<channel list> <ENTER>
Entrer une liste de circuits. Un circuit peut revenir plusieurs fois mais, autrement, les circuits sont classés par ordre numérique.

<TYPE>
Sélectionner le type de l'effet dans la liste avec les touches flèche et <ENTER>. Les intensités des circuits et le profil dépendent du type d'effet sélectionné.

<SUB 1 FLASHKEY>
La touche flash lance le défilement de l'effet. Vous pouvez le voir et modifier sa vitesse, sa direction, etc. comme il est décrit dans les sections ci-après.

<REC>
Quand l'effet est satisfaisant, vous devez l'enregistrer afin qu'il puisse être de nouveau chargé à la demande. Celui-ci est sauvegardé comme effet numéro 1 (sur 99).

<SUB2> <EFFEC> <2> <LOAD>
Charge l'effet 2 (qui n'était pas enregistré) dans le registre de travail 2.

<SUB 2 FADER<
Monter le potentiomètre pour voir l'effet se créer.

<1> <THRU> <20> <ENTER>
Les circuits 1 à 20 sont inclus dans cet effet.

Notes

<TYPE> <⇓> … <ENTER> Sélectionner le type de l'effet dans la liste avec les touches flèche et <ENTER>.

<SUB 2 FLASHKEY> La touche flash lance le défilement de l'effet. Vous pouvez le voir et modifier sa vitesse, sa direction, etc. comme il est décrit dans les sections ci-après.

<REC> Quand l'effet est satisfaisant, vous devez l'enregistrer afin qu'il puisse être de nouveau chargé à la demande. Celui-ci est sauvegardé comme effet numéro 2 (sur 99).

<SUB3> <EFFEC> <3> <LOAD>
Charge l'effet 3 (qui n'était pas enregistré) dans le registre de travail 3.

<SUB 2 FADER> Monter le potentiomètre pour voir l'effet se créer.

<2><1> <+> <NEXT> <+> <NEXT> <ENTER>
Les circuits 21, 22 et 23 sont inclus dans cet effet.

<TYPE> <⇓> … <ENTER> Sélectionne l'effet type 18 - flash.

<SUB 3 FLASHKEY> La touche flash lance le défilement de l'effet. Vous pouvez le voir et modifier sa vitesse, sa direction, etc. comme il est décrit dans les sections ci-après.

<REC> Quand l'effet est satisfaisant, vous devez l'enregistrer afin qu'il puisse être de nouveau chargé à la demande. Celui-ci est sauvegardé comme effet numéro 3 (sur 99).

Notes

Types d'effet

La commande "TYPE", décrite ci-dessus, vous donne accès à 20 profils différents d'effets prédéfinis. Ces profils s'utilisent comme blocs de base pour construire les effets. Les éléments comme la vitesse, la direction, etc. peuvent encore être modifiés pour certains types d'effets. Au total vous pouvez programmer 99 effets dans un spectacle mais attention, ils seront tous basés sur un ou plusieurs des 20 types d'effet prédéfini.
Ces types sont :

Type 1 **Effet de base**
Ressemble à un chenillard dans la mesure où chaque circuit est joué de manière séquentielle.

Type 2 **Effet de base avec contrôle audio de la vitesse**
Semblable au type 1, mais le pas change en fonction d'un signal audio.

Type 3 **Effet symétrique**
Ressemble à un chenillard, mais l'effet démarre simultanément aux deux extrémités de la liste de circuits.

Type 4 **Effet symétrique avec vitesse audio**
Semblable au type 3, mais le pas change en suivant un signal audio.

Type 5 **Effet de construction**
Démarre à une extrémité de la liste de circuits et ajoute successivement tous les autres circuits, un par un.

Type 6 **"VU-mètre" – réponse basses**
Un effet de construction, mais la progression de la construction varie en fonction de la puissance des basses fréquences d'un signal audio.

Type 7 **"VU-mètre" – réponse moyennes**
Semblable au type 6, mais il répond aux moyennes fréquences audio.

Type 8 **"VU-mètre" – réponse aigus**
Semblable au type 6, mais il répond aux fréquences audio aiguës.

Type 9 **"VU-mètre" – réponse à la moyenne** Semblable au type 6 mais il répond à la moyenne des entrées audio.

Type 10 **Effet de remplacement**
Débute comme un effet de construction en ajoutant progressivement tous les circuits, mais quand ils sont tous en place, il les soustrait progressivement l'un après l'autre.

Type 11 **Groupes alternants**
Démarre avec un circuit, ajoute le deuxième, puis le troisième et, simultanément, retire le premier circuit. Quand le quatrième circuit est ajouté, le deuxième est retiré, etc.

Type 12 **Groupes de vagues**
Débute comme un effet de construction, mais les intensités des circuits augmentent progressivement à chaque pas. Quand le transfert est croisé, il se crée un effet de vagues.

Type 13 **Vagues audio**
Ressemble au type 12, mais le pas change en fonction du signal audio.

Type 14 **Scintillement individuel A**
Un effet de scintillement aléatoire, dans lequel chaque circuit est indépendant des autres et peut avoir n'importe quelle intensité.

Type 15 **Scintillement individuel B**
Ressemble au type 14, mais utilise un second générateur d'effet aléatoire.

Notes

Type16 **Déclenchement aléatoire individuel**
Ressemble au type 14, mais les niveaux des circuits sont à 0 ou à 100%.

Type 17 **Scintillement global**
Autre générateur de scintillement, mais tous les circuits de la liste ont toujours la même intensité.

Type 18 **Effet Flash**
Un simulateur d'éclairs. Tous les circuits sont regroupés, comme dans l'effet du type 17.

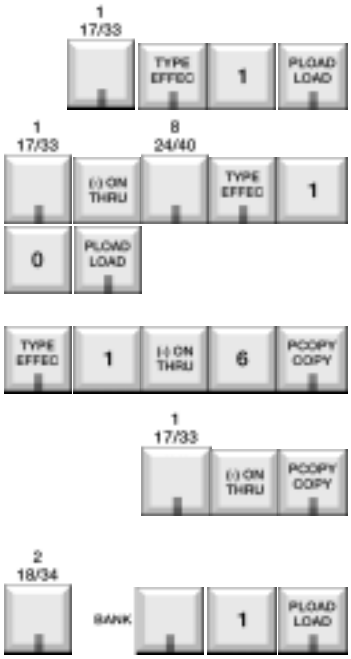
Type 19 **Effet Feu A**
Un simulateur de feu. Les circuits sont assujettis au scintillement global pour émuler le scintillement typique d'un feu.

Type 20 **Effet Feu B**
Ressemble au type 19, mais en utilisant un second générateur d'effet aléatoire.

Charger des effets

Quand un effet est nouveau et n'a pas été enregistré, il est chargé comme un effet vide, prêt à être créé. Une fois enregistré, il est chargé avec son type et avec tous ses circuits, intensités etc.
Pour charger des effets dans les registres de travail, vous appliquez les mêmes règles que pour le chargement des mémoires.
Si vous chargez plusieurs registres de travail pour la fonction de chargement, l'effet est chargé dans tous les registres de travail sélectionnés. Vous ne pouvez charger qu'un effet dans un registre de travail, mais tous les registres de travail peuvent contenir simultanément tous les effets.

exemples de frappes clavier



<SUB1> <EFFEC> <1> <LOAD>
Charge l'effet 1 dans le registre 1.

<SUB1> <THRU> <SUB8> <EFFEC> <1><0> <LOAD>
Charge l'effet 10 dans les registres 1 à 8 : tous les registres auront le même contenu.

<EFFEC> <1> <THRU> <EFFEC> <6><COPY> <SUB1> <THRU> <COPY>
Charge les effets 1 à 6 dans les registres 1 à 6, respectivement.

<SUB2> <BANK> <1> <LOAD>
Charge les effets contenus dans la banque 1 dans les registres 1, 2, 3 et 4, si la banque 1 a été enregistrée auparavant et si la configuration des banques est réglée sur "4 registres de travail". Les banques permettent aussi les chargements de groupes par séries de huit ou douze registres. Pour des détails supplémentaires sur l'enregistrement et le chargement des banques, reportez-vous à la section *REGISTRE DE TRAVAIL ET BANQUES*.

Note : Le chargement remplace les contenus qui se trouvaient précédemment dans un champ de travail.

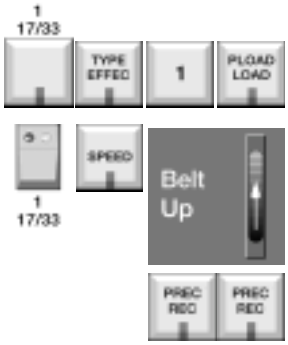
Notes

Vitesse

Les exemples ci-dessus présentaient des effets créés dans leurs formes les plus simples, sans s'occuper de la vitesse, de la direction et du type de transfert des pas. Les réglages par défaut sont les suivants :

Vitesse	1 seconde par pas
Direction	Avancer
Type de transfert	Sec
Mode	Positif
Cycles	Infinis/Illimités

Le temps par défaut de 1 seconde par pas signifie que le pas changera toutes les secondes.
Cette vitesse peut varier de 1/10e de seconde à 1 minute.
Le temps par pas peut être changé, que l'effet soit en cours ou non, en maintenant la touche <SPEED> enfoncée et en bougeant la roue (ou le ruban) de transfert vers le haut pour accélérer ou vers le bas pour ralentir.
Sur les VISION 10, la vitesse peut aussi être modifiée en tournant la roue de la vitesse dans le sens des aiguilles d'une montre pour accélérer l'effet, dans le sens inverse pour le ralentir.
La vitesse de certains types d'effets ne peut être modifiée.



exemples de frappes clavier

<SUB1> <EFFEC> <1> <LOAD>	Charge l'effet 1 dans le registre de travail 1.
<FLASH1> <SPEED>+ Belt	Démarre l'effet et ajuste la vitesse. La touche <SPEED> doit être maintenue pendant que vous actionnez le ruban ou la roue.
<REC> <REC>	Réenregistre l'effet quand la vitesse vous convient.

Direction

Les exemples ci-dessus présentaient des effets créés dans leurs formes les plus simples, sans s'occuper de la vitesse, de la direction et du type de transfert des pas. Les réglages par défaut sont les suivants :

Vitesse	1 seconde par pas
Direction	Avancer
Type de transfert	Sec
Mode	Positif
Cycles	Infinis/Illimités

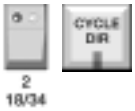
La direction par défaut «Avancer» signifie que l'effet défile dans la liste des circuits jusqu'au dernier pas, puis il reprend au début.
La direction peut être changée pour «Reculer» qui inverse la direction ou «pendulaire», c'est-à-dire que l'effet défile, du début jusqu'à la fin puis il repart en arrière, de la fin jusqu'au début et ainsi de suite.
La direction de certains types d'effets (les scintillements, par ex.) ne peut être modifiée.

Notes

exemples de frappes clavier

<SUB1> <EFFEC> <2> <LOAD>

Charge l'effet 2 dans le registre de travail 2.



<FLASH2> <DIR>

Démarre le chenillard vers l'avant puis change la direction et fait défiler le chenillard vers l'arrière.

<DIR>

Change la direction, de « en arrière» à «pendulaire» (le chenillard défile d'abord dans un sens puis il défile dans l'autre sens).

<DIR>

Change de direction pour aller de nouveau vers l'avant. La touche <DIR> agit comme un commutateur, permettant de changer de direction en basculant d'un mode à l'autre, aussi souvent que vous le désirez.

<REC> <REC>

Réenregistre l'effet quand la direction est correcte.

Type de transfert

Les exemples ci-dessus présentaient des effets créés dans leurs formes les plus simples, sans s'occuper de la vitesse, de la direction et du type de transfert des pas. Les réglages par défaut sont les suivants :

Vitesse	1 seconde par pas
Direction	Avancer
Type de transfert	Sec
Mode	Positif
Cycles	Infinis

Le temps «sec» par défaut signifie que le saut de pas se fait brusquement lorsque le temps du pas se termine. À chaque changement de pas, les circuits montants ou descendants arrivent brusquement à leur niveau. Pour changer, vous pouvez passer en mode triangulaire (un côté monte, l'autre descend), de sorte que les circuits montent et descendent pendant que dure le temps du pas. Ainsi dans un transfert croisé (pendant laquelle la deuxième intensité remplace la première), il y a toujours des circuits en train de changer d'intensité; il n'y a cependant pas de changement visible lorsque l'intensité est la même dans des pas qui se suivent . Vous pouvez aussi passer en mode «dents de scie» : les circuits entrants apparaissent brusquement au changement de pas mais les circuits sortants disparaissent pendant la durée du pas. La direction de certains types d'effets (les scintillements, par ex.) ne peut être modifiée.

exemples de frappes clavier

<SUB3> <EFFEC> <3> <LOAD>

Charge l'effet 3 dans le registre 3.

<FLASH3> <FADE>

Démarre l'effet, puis change le type de transfert, de «sec» à transfert croisé.

<FADE>

Change la direction, de transfert croisé à «dents de scie» (les circuits apparaissent «sec» mais disparaissent en douceur).

<FADE>

Change de nouveau la direction qui repasse à «sec».La touche <FADE> agit comme un commutateur, permettant de changer de direction en basculant d'un mode à l'autre, aussi souvent que vous le désirez.

<REC> <REC>

Réenregistre l'effet quand la direction est correcte.

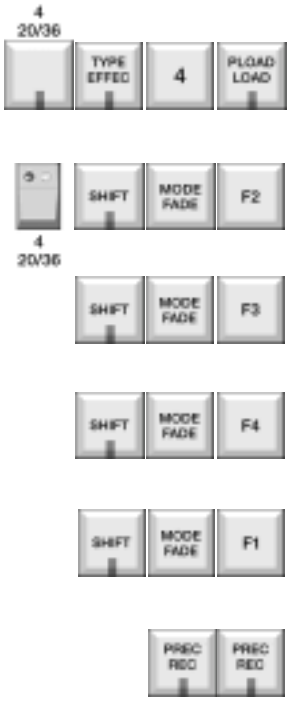
Notes

Mode

Les exemples ci-dessus présentaient des effets créés dans leurs formes les plus simples, sans s'occuper de la vitesse, de la direction et du type de transfert des pas. Les réglages par défaut sont les suivants :

Vitesse	1 seconde par pas
Direction	Avancer
Type de transfert	Sec
Mode	Positif
Cycles	Infinis

Le mode par défaut, positif, veut dire que chaque pas est restitué, l'un après l'autre, les circuits de l'un apparaissant pendant que les circuits du pas suivant disparaissent (à moins qu'ils n'existent dans un autre registre de travail, auquel cas ils seront visibles puisque l'intensité la plus élevée l'emporte). Dans le mode négatif, seul le pas en cours a une intensité nulle, les autres ayant une intensité positive. Le mode peut également être positif audio ou négatif audio, fonctionnant sur le principe des modes positif et négatif, mais les changements de pas obéissent à un signal audio. La direction de certains types d'effets (les scintillements, par ex.) ne peut être modifiée.



exemples de frappes clavier

<SUB4> <EFFEC> <4> <LOAD>
Charge l'effet 4 dans le registre 4.

<FLASH4> <MODE> <F2> Démarre l'effet et change le mode qui, de positif devient négatif.

<MODE> <F3> Change le mode, de négatif à positif audio (pour que le chenillard puisse changer de pas, vous aurez activé auparavant).

<MODE> <F4> Change le mode, de positif audio à négatif audio (pour que l'effet puisse changer de pas, vous aurez activé auparavant).

<MODE> <F1> Change le mode pour revenir à positif. La touche <MODE> agit comme un commutateur, permettant de changer de direction en basculant d'un mode à l'autre, aussi souvent que vous le désirez.

<REC> <REC> Réenregistre l'effet quand la direction est correcte.

Vitesse, direction, type de transfert et mode ne s'appliquent pas à tous les types d'effets. Par exemple, on ne peut donner de "direction" à un effet de scintillement. Ces fonctions sont automatiquement désactivées lorsqu'elles sont incompatibles avec le type d'effet.

Notes

Cycles

Les exemples ci-dessus présentaient des effets créés dans leurs formes les plus simples, sans s'occuper de la vitesse, de la direction et du type de transfert des pas. Les réglages par défaut sont les suivants :

Vitesse	1 seconde par pas
Direction	Avancer
Type de transfert	Sec
Mode	Positif
Cycles	Infinis

Le nombre de cycles par défaut est illimité, c'est à dire que l'effet continuera à défiler indéfiniment jusqu'à ce que vous l'arrêtiez manuellement. La fonction Cycles vous permet de programmer un nombre de répétitions données si bien que l'effet défilera pendant un temps limité. Les cycles peuvent être réglés, de 1 à 999 ou à l'infini.

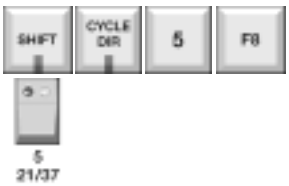
exemples de frappes clavier

<SUB5> <EFFEC> <5> <LOAD>
Charge l'effet 5 dans le registre 5.

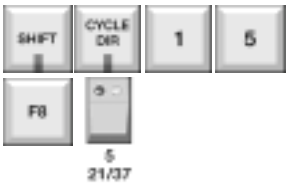
<FLASH5> Démarre l'effet. Il continuera indéfiniment (jusqu'à ce qu'il soit arrêté manuellement).

<FLASH5> <CYCLE> <3> <F8 (OK)>
Attribue 3 cycles à l'effet.

<FLASH5> Démarre l'effet, il défile trois fois puis s'arrête..



<CYCLE> <5> <F8 {ON}> <FLASH5>
Attribue 5 cycles à l'effet et le démarre.
Il défile cinq fois, puis s'arrête.



<CYCLE> <1> <5> <F8 {ON}> <FLASH5>
Attribue 15 cycles à l'effet et le démarre.
Il défile quinze fois, puis s'arrête.

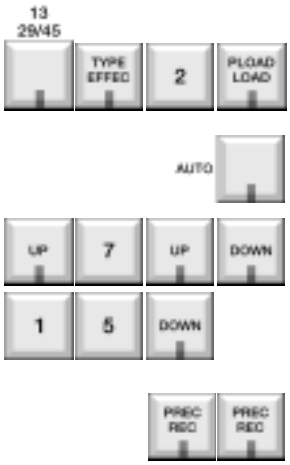
<REC> <REC> Réenregistre l'effet quand la direction est correcte.

<CYCLE> <F1 {INFINIT}> Quand <CYCLE> est sélectionné, F1 permet de revenir à un nombre de cycles infini..

Notes

Effets en Autofade

Jusqu'à présent, les effets qui ont été enregistrés ont été opérés entièrement manuellement.
Quand un effet est chargé dans un registre de travail, celui-ci peut être réglé en mode Auto.
Quand vous appuyez sur la touche flash, l'effet démarre et ses intensités atteindront le niveau fixé dans l'effet pendant le temps de montée du registre.
Ce temps peut être changé et, lorsqu'il est correct, il peut être enregistré avec le reste de l'effet. En appuyant de nouveau sur la touche flash, vous ferez disparaître l'effet pendant le temps de descente du registre de travail ; il s'arrêtera quand le transfert est terminé. Ce profil de transfert peut aussi être enregistré avec l'effet.



exemples de frappes clavier

<SUB13> <EFFEC><2> <LOAD>
Charge l'effet 2 dans le registre de travail 13.

<AUTO> Règle le registre en mode AUTO.

<UP> <7> <UP> <DOWN> <15> <DOWN>
Règle le temps de montée à 7 secondes le temps de descente à 15 secondes.

<REC> <REC> Réenregistre l'effet.

Quand vous appuyez pour la première fois sur la touche flash, l'effet démarre mais il lui faut 7 secondes pour atteindre son intensité finale.
Si vous appuyez de nouveau sur la touche flash, une fois que l'effet est à son intensité maximum, il disparaîtra en 15 secondes et, lorsque toutes les intensités sont à zéro, l'effet s'arrête et se recale au pas 1.

Si le temps de montée n'est pas terminé lorsque vous appuyez sur la touche flash pour commencer le transfert à la descente, les circuits n'iront jamais à leur intensité maximum - la phase du TEMPS DE MAINTIEN ou la DURÉE est ignorée.

Notes

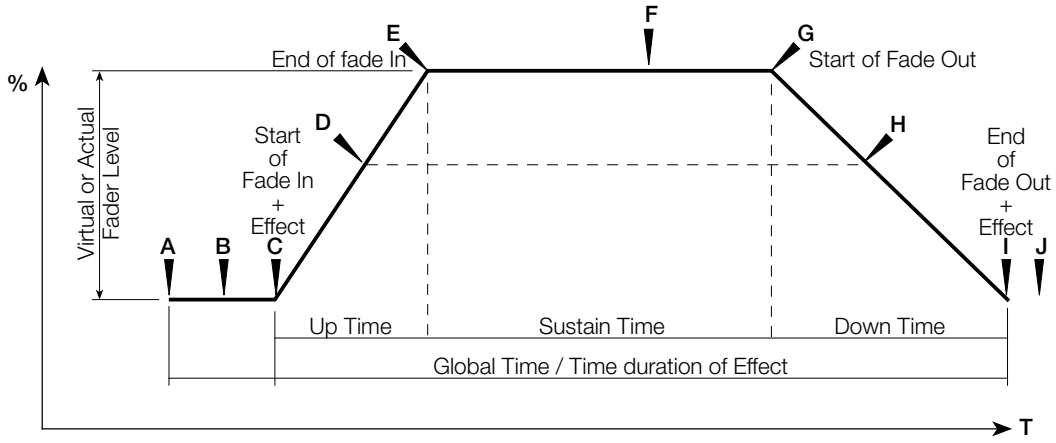
Temps de maintien

Le temps de maintien d'un effet spécial correspond au temps que dure cet effet, depuis son arrivée (fin de son temps de montée) jusqu'au début de sa disparition (début de son temps de descente).
La durée du temps de maintien est calculée automatiquement par le système qui prend en compte les temps globaux, le temps par pas et le nombre de cycles.

Le calcul est le suivant :

Maintien = (nombre de cycles x nombre de pas x temps par pas) - (temps de montée + temps de descente)
Temps global = temps de montée + maintien (temps d'attente à la descente) + temps de descente

Ce diagramme montre les différents éléments de temps - Temps d'attente, de montée, de maintien et temps de descente.



Points du graphique

Temps d'attente	=	de A à C
Temps de montée	=	de C à E
Temps de maintien	=	de E à G
Temps de descente	=	de G à I

A = Flash
B = Attente à la montée
C = Départ de l'apparition (Fade IN) + Effet
E = Fin de l'apparition (Fade In)
G = Départ de la disparition (Fade Out)
I = Fin de la disparition (Fade Out) + Effet

D = Appui sur touche flash, saute en H
F = Appui sur touche flash, saute en G
H = Appui sur touche flash, saute en I
B = Appui sur touche flash, saute en I

Notes

Si la touche flash est dans un mode normal “départ/arrêt”, les scénarios suivants sont possibles :

Point d’opération de la touche flash :	Résultat :
A	La temporisation de l’effet commence. Rien ne se voit, à cause du temps d’attente.
B	L’effet s’arrête et se remet à zéro. Rien ne se voit parce que l’effet s’est terminé pendant le temps d’attente.
C	L’effet s’arrête et se remet à zéro. Rien ne se voit parce que l’effet s’est terminé avant le transfert à la montée.
D	L’effet saute au point H et termine son transfert à la descente. La phase de la durée est ignorée.
E	L’effet saute au point G et termine son transfert à la descente. La phase de la durée est ignorée.
F	L’effet commence son transfert à la descente. La durée est le temps écoulé entre les points E et F.
G	L’effet commence son transfert à la descente. La durée est le temps écoulé entre les points E et G.
H	L’effet s’arrête instantanément, en ignorant le temps qu’il reste s’il est dans un transfert à la descente.

Avec un nombre de cycles donné, l’effet défile selon le diagramme ci-dessus lorsque vous appuyez seulement sur la touche flash au point A.

Changer le mode Effets des touches flash

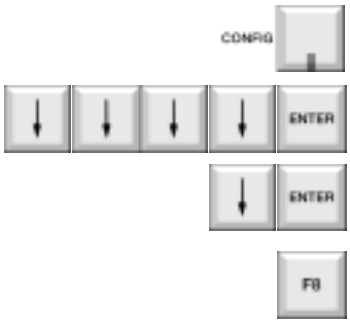
L’exemple cité ci-dessus demandait que le mode Effets des touches flash soit sur son réglage par défaut “départ/arrêt”. Ce mode peut être changé pour “départ/pause” ou “départ/pas”.

Le mode “départ/arrêt” peut être considéré comme “normal”. Dans ce mode, l’effet se déclenche la première fois que vous appuyez sur la touche flash ; il s’arrête et se met à zéro la deuxième fois que vous appuyez sur la touche flash. L’effet est remis à zéro et parqué, si bien qu’il repartira du premier pas la prochaine fois qu’il sera utilisé.

Le mode “ départ/pause” commence normalement, mais la deuxième fois que vous appuyez sur la touche flash l’effet s’arrête en restant sur le pas en cours qui est encore actif : il n’est pas parqué.
L’effet est arrêté au point de la deuxième intervention sur la touche flash. Si la touche flash est pressée une troisième fois, l’effet reprend au point où il s’était arrêté.

Le mode “départ/pas” démarre l’effet normalement, la deuxième pression sur la touche flash arrête l’effet et les pressions successives amèneront feront successivement défiler chaque pas, manuellement. Cette méthode vous permet de garder le contrôle total des changements de pas. Les pas changent manuellement, sur un rythme déterminé par l’opérateur. Ils ne sont pas soumis au temps par pas ou au signal audio.

Notes

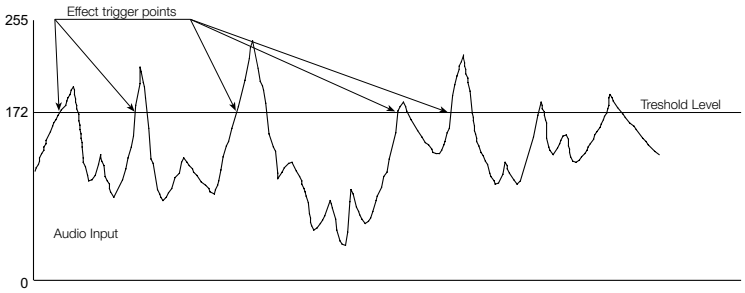


exemples de frappes clavier

<SUB#>	Sélectionne le(s) registre(s) de travail.
<CONFIG>	Entre la boîte de dialogue Configuration sous-maître.
⇓ ⇓ ⇓ ⇓ <ENTER>	Déroule le sous-menu effet / chenillard.
<ARROWS> <ENTER>	Pour sélectionner le mode Touche flash : départ / arrêt, départ / pause, départ / pas.
<F8 {OK}>	Pour quitter la boîte de dialogue.

Répondre à un signal Audio

Si le mode, pour des effets qui ne sont pas spécifiquement audio, est réglé sur Audio+ ou Audio-, le pas change en réponse à un signal audio
Le point de changement du pas n'est pas nécessairement un rythme fixe. Il change quand la fréquence basse du signal audio rencontre un "SEUIL" dont le niveau est définissable par l'utilisateur. Plus le niveau du seuil est élevé, plus les points de déclenchements audio sont rares.
Le point de déclenchement est situé sur la pente montante du signal audio, il ne se passe rien aux points de contact situés sur la pente descendante (diagramme ci-dessous).



Un effet en mode audio défilera seulement quand une source audio est connectée et activée dans le menu Configuration.

Vous changerez le niveau du seuil via le contrôleur de vitesse. Quand un effet est réglé sur Audio+ ou Audio-, la case "T/s" change pour "Level" et peut être réglé de 0 à 100%.

Pour obtenir le meilleur des effets audio, il faudra sans doute fixer des seuils différents pour chaque morceau de musique utilisé.

Pour cette raison, lorsqu'un effet correspond bien à une musique, vous devriez le sauvegarder pour inclure le niveau du seuil et créer de nouveaux effets pour les autres morceaux.
(Vous pouvez copier ces effets à partir du premier, en modifiant simplement le niveau du seuil).

Notes

exemples de frappes clavier

<SUB14> <EFFEC> <9> <LOAD>

Charge l'effet 3 dans le registre de travail 14.

<MODE> <F3> Change le mode pour Audio+.

<FLASH14> Démarre l'effet.

<SPEED> + BELT UP Règle le niveau du seuil.

<REC> <REC> Réenregistre l'effet lorsqu'il colle bien au signal audio.

S'il n'y a pas de réponse au signal audio, pensez à vérifier qu'il est bien activé dans le menu Configuration.

Le tableau ci-dessous montre de quelle manière les différents types d'effets utilisent l'entrée audio (input:audio).

TYPE #	DESCRIPTION	TRANSITIONS AVAILABLE	EFFECT OF AUDIO SIGNAL
1	BASIC EFFECT	+, -, +Audio, -Audio	Step changes by bass threshold trigger
2	BASIC EFFECT WITH AUDIO SPEED CONTROL	+,-	Speed changes by full range threshold trigger
3	SYMETRIC EFFECT	+, -, +Audio, -Audio	Step changes by bass threshold trigger
4	SYMETRIC EFFECT WITH AUDIO SPEED CONTROL	+,-	Speed changes by full range threshold trigger
5	BUILD EFFECT	+, -, +Audio, -Audio	Step changes by bass threshold trigger
6	VU METER (BASS)	+,-	Channels are added and subtracted as the audio signal modulates. Bass response
7	VU METER (MID)	+,-	Channels are added and subtracted as the audio signal modulates. Mid-range response
8	VU METER (TREBLE)	+,-	Channels are added and subtracted as the audio signal modulates. Treble response
9	VU METER (FULL RANGE)	+,-	Channels are added and subtracted as the audio signal modulates. Full range response
10	WIPE EFFECT	+, -, +Audio, -Audio	Step changes by bass threshold trigger
11	TURNING GROUP	+, -, +Audio, -Audio	Step changes by bass threshold trigger
12	WAVING GROUP	+, -, +Audio, -Audio	Step changes by bass threshold trigger
13	AUDIO WAVE	+,-	The wave shift occurs each time a new audio sample is taken. The speed (threshold) control changes the sampling rate.
14	INDIVIDUAL FLICKERING A	+,-	No audio
15	INDIVIDUAL FLICKERING B	+,-	No audio
16	RANDOM TRIGGERING	+,-	No audio
17	GLOBAL FLICKERING	+,-	No audio
18	FLASH EFFECT	+,-	No audio
19	FIRE EFFECT A	+,-	No audio
20	FIRE EFFECT B	+,-	No audio

Notes

Valider l'entrée Audio

Pour que les effets audio puissent fonctionner, l'entrée audio doit être validée avec un niveau d'entrée convenable. Pendant que vous configurez l'audio dans la boîte de dialogue Configuration générale, il est préférable de procéder avec la musique qui sera effectivement utilisée.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F7 {SETUP}> Sélectionne le menu Configuration.

<F3 {GENERAL}> Sélectionne la boîte de dialogue Bureau.

⇓ ⇓ <ENTER> Sélectionne Activer l'entrée Audio.

⇓ Déplace le curseur jusqu'à la case Niveau de l'entrée audio.

Belt Bougez la roue de transfert ou le ruban pour changer le niveau de l'entrée audio.

Le niveau s'affiche sur une échelle de 0 à 100% et, graphiquement, sur des barregraphes dans la boîte de dialogue. En général, le niveau d'une entrée audio est calculé pour causer des pics occasionnels mais non persistants (en rouge sur le barregraphe).

<F8 {OK}> Confirme le niveau de l'entrée audio et quitte la boîte de dialogue.

Notes

Enregistrer des effets

Lorsque vous avez créé un effet, vous devriez l'enregistrer s'il doit être employé régulièrement.
Une fois enregistré, il peut aussi être inclus dans des banques de registres de travail.
exemples de frappes clavier

<SUB1> <EFFEC> <8><1> <LOAD>
Charge l'effet 81 dans le registre de travail 1.

<channel manipulations> Crée l'effet.

<REC> Enregistre l'effet 81.

<SUB2> <EFFEC> <8><1> <LOAD>
Charge l'effet 81 dans le registre de travail 2.

<channel manipulations> Modifie l'effet.

<EFFEC> <8><2> <REC> Enregistre la version modifiée de l'effet 81 comme l'effet 82.

Modifier des effets

Tout effet existant peut être chargé et modifié à tout moment.
La modification restera sur l'effet sélectionné, dans le registre sélectionné, jusqu'à ce que ce registre soit effacé.

La prochaine fois que l'effet sera chargé, il reviendra à sa dernière version enregistrée.

Bien sûr, après les modifications, l'effet peut être réenregistré comme tel ou enregistré comme un nouvel effet, comme nous l'avons vu précédemment.

Quand un effet est modifié, son numéro clignote pour indiquer que les changements n'ont pas été enregistrés, de même qu'un numéro de mémoire clignote lorsque la mémoire a été modifiée.

Notes

Changer la vitesse, la direction et le type de transfert

La vitesse, ou plutôt le temps par pas, est changé en utilisant le contrôleur de vitesse. La vitesse peut être réglée entre 0,1 seconde et 999 secondes (16 minutes 39 secondes).

La direction se change avec la touche <DIR> et elle peut être réglée pour aller en avant, en arrière ou de manière pendulaire.

Le type de transfert se change avec la touche <FADE> et peut être réglé sur le mode sec, transfert croisé ou en dents de scie.

Le mode se change avec la touche <MODE> et peut être réglé sur le mode positif, négatif, audio positif ou audio négatif.

Le nombre de cycles se change en utilisant la touche <CYCLE> et en entrant le nombre désiré de cycles (répétitions) au clavier.

Note :
Tous les types d'effets n'autorisent pas tous les types de modification.

Par exemple, vous ne pouvez pas charger la direction des scintillements :

Effect Types - table of modifications.

Effect No	Type	Speed	Fade	Dir	Mode	Audio Threshold Required
1	Basic effect	Yes	Yes	Yes	Yes	
2	Basic effect with audio speed control	No	Yes	Yes	Yes	Yes
3	Symmetric effect	Yes	Yes	Yes	Yes	
4	Symmetric effect with audio speed control	No	Yes	Yes	Yes	Yes
5	Build Effect	Yes	Yes	Yes	Yes	
6	Build effect: VU meter (bass response)	No	Yes	No	No	Yes
7	Build effect: VU meter (mid range response)	No	Yes	No	No	Yes
8	Build effect: VU meter (treble response)	No	Yes	No	No	Yes
9	Build effect: VU meter (average response)	No	Yes	No	No	Yes
10	Wipe effect	Yes	Yes	Yes	Yes	
11	Turning group	Yes	Yes	Yes	Yes	
12	Wave	Yes	Yes	No	Yes	
13	Audio wave	No	Yes	No	Yes	Yes
14	Individual flickering A	Yes	No	No	No	
15	Individual flickering B	Yes	No	No	No	
16	Individual random triggering	Yes	No	No	No	
17	Global flickering	Yes	No	No	No	
18	Flash effect	No	No	No	No	
19	Fire effect A	No	No	No	No	
20	Fire effect B	No	No	No	No	

Notes

exemples de frappes clavier

<SPEED> Belt — Change la vitesse d'un effet, qui peut ou non être en train de défiler au moment de la modification.

<DIR> — Change la direction d'un effet, qui peut ou non être en train de défiler au moment de la modification. Cette fonction bascule entre transfert sec, croisé ou en dents de scie.

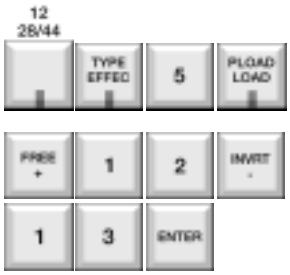
<FADE> — Change le type de transfert d'un effet, qui peut ou non être en train de défiler au moment de la modification. Cette fonction bascule entre transfert sec, croisé ou en dents de scie.

<MODE> — Change le mode d'un effet, qui peut ou non être en train de défiler au moment de la modification. Cette fonction bascule entre le mode positif, négatif, positif audio ou négatif audio.

<CYCLE> <7> <F8 {ON}> — Change le nombre de cycles à 7. L'effet s'arrête automatiquement après le septième cycle.

Ajouter et supprimer des circuits

Des circuits peuvent être ajoutés ou supprimés de la liste des circuits d'un effet en utilisant les touches <+> et <-> au clavier des circuits.



exemples de frappes clavier

<SUB12> <EFFEC> <5> <LOAD>
Charge l'effet 5 dans le registre 12.

<+><1> <2> <-> <1> <3> <ENTER>
Ajoute le circuit 12 et enlève le circuit 13 de l'effet. Des listes de circuits peuvent être créées en combinant les touches <+>, <->, <NXT>, <PRV> et <THRU> mais, rappelez-vous, impossible d'attribuer des intensités aux effets.

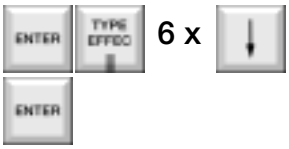
Notes

Changer les types d'effets spéciaux

Le type de l'effet spécial peut être changé seulement quand l'effet N'EST PAS en cours.

exemples de frappes clavier

<TYPE> <⇓> <⇓><ENTER> Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour sélectionner un type d'effet dans la liste affichée.



<TYPE> <⇓> <⇓> <⇓> <⇓> <⇓> <⇓> <ENTER>
Change le type de l'effet chargé dans le registre de travail sélectionné pour le type 7.

Après avoir changé le type d'effet, vous pourrez voir ce qu'il donne en utilisant de nouveau la touche flash.

Réenregistrer un effet spécial

Lorsqu'un effet spécial a été modifié, son numéro clignote pour signaler que les modifications n'ont pas été sauvegardées.
Les changements sont conservés pendant tout le temps que l'effet reste chargé mais, une fois le registre effacé, les modifications seront perdues si vous ne réenregistrez pas l'effet.
Pour réenregistrer l'effet avec le même numéro, appuyez deux fois sur <REC>. Vous pouvez aussi enregistrer l'effet spécial modifié comme un nouveau chenillard.

Réenregistrer le même effet spécial

Une fois modifié, l'effet peut être réenregistré pour rendre les changements permanents. Comme pour les mémoires, il est inutile d'entrer de nouveau le numéro de l'effet spécial au clavier si le champ dont le numéro de mémoire clignote est encore sélectionné.

exemples de frappes clavier

<REC> <REC> Réenregistre l'effet modifié dans le registre de travail sélectionné.

<SUB4> <REC> <REC> Réenregistre l'effet modifié dans le registre de travail 4.

Notes

Enregistrer un effet spécial modifié comme nouvel effet

Un effet spécial modifié peut être réenregistré comme nouvel effet spécial. Il est souvent plus rapide de partir d'un effet existant pour en faire un nouveau plutôt que de le reconstruire entièrement.
Une fois que l'effet spécial existant a été modifié, vous pouvez lui donner un nouveau numéro et l'enregistrer.
Le nouveau numéro d'effet remplace l'ancien dans le registre sélectionné mais ce numéro d'origine existe toujours dans la liste des effets spéciaux et peut être chargé de nouveau dans l'un des registres de travail quand vous le désirez.

exemples de frappes clavier

<EFFEC> <1><7> <REC> Réenregistre l'effet modifié dans le registre sélectionné comme l'effet 19.

<SUB5> <EFFEC> <1><8><REC>
Réenregistre l'effet modifié dans le registre 5 comme l'effet 18.

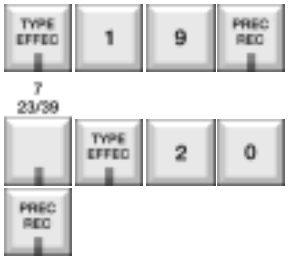
Copier des effets spéciaux

Lorsqu'un spectacle nécessite plusieurs effets spéciaux, il est souvent plus rapide de partir d'un effet existant pour en faire un nouveau plutôt que de le reconstruire entièrement.
Le premier exemple copie un effet spécial modifié dans un registre, mais il est aussi possible de copier des effets à l'intérieur de la liste des effets en utilisant la commande COPIER.

Enregistrer un effet spécial modifié comme nouvel effet

Un effet spécial modifié peut être réenregistré comme nouvel effet.
Il est souvent plus rapide de partir d'un effet spécial existant pour en faire un nouveau plutôt que de le reconstruire entièrement.
Une fois que l'effet existant a été modifié, vous pouvez lui donner un nouveau numéro et l'enregistrer.
Le nouveau numéro d'effet remplace l'ancien dans le registre de travail sélectionné mais ce numéro d'origine existe toujours dans la liste des effets et peut être chargé de nouveau dans l'un des registres de travail quand vous le désirez.

exemples de frappes clavier



<EFFEC> <1><9> <REC> Réenregistre l'effet modifié dans le registre sélectionné comme l'effet 19.

<SUB7> <EFFEC> <2><0><REC>
Réenregistre l'effet modifié dans le registre 7 comme l'effet 20.

Notes

Utiliser le clavier et la commande Copier

La commande COPIER peut être employée de différentes manières, pour différentes fonctions. Elle fournit un moyen pratique pour copier des entités en aveugle, à tout moment, pendant une séance de travail. Pour utiliser la fonction COPIER de cette manière, vous ferez simplement quelques opérations au clavier.

exemples de frappes clavier

<EFFEC> <1> <COPY> <EFFEC> <9><9> <COPY>
Copie l'effet 1 qui existe déjà, dans l'effet 99 qui n'existe pas encore.

<EFFEC> <2> <COPY> <EFFEC> <2><9> <COPY>
Commence à copier l'effet 2 dans le l'effet 29, qui existe déjà.

"Header already exists. Overwrite?"
Un message vous avertit que l'effet 29 existe déjà.

<F8 {YES}> Confirme et continue l'opération. <F7 {no}> interdirait le remplacement de l'effet 29. Vous pouvez choisir un autre numéro d'effet pour continuer la fonction COPIER.

Incorporer des effets spéciaux dans les banques

Les cellules d'une banque peuvent recevoir effets spéciaux et chenillards, aussi bien que des mémoires. Les méthodes d'enregistrement et de chargement ne sont pas différentes dans les banques contenant des effets et des chenillards que dans les banques contenant seulement des mémoires. Pour de plus amples détails, reportez-vous à la section *REGISTRES DE TRAVAIL ET BANQUES*.
Voici un exemple de banque à 12 cellules :

exemples de frappes clavier

<SUB1> <MEM1> <LOAD> Charge la mémoire 1 dans le registre de travail 1.

<SUB2> <MEM2> <LOAD> Charge la mémoire 2 dans le registre de travail 2.

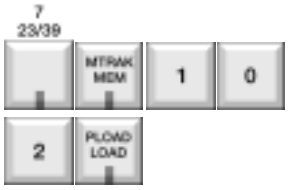
<SUB3> <MEM3> <LOAD> Charge la mémoire 3 dans le registre de travail 3.

<SUB4> <CHASR> <1> <LOAD>
Charge le chenillard 1 dans le registre de travail 4.

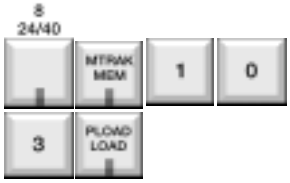
<SUB5> <CHASR> <2> <LOAD>
Charge le chenillard 1 dans le registre de travail 5.

<SUB6> <MEM101> <LOAD>
Charge la mémoire 101 dans le registre de travail 6.

Notes



<SUB7> <MEM102> <LOAD>
Charge la mémoire 102 dans le registre de travail 7.



<SUB8> <MEM103> <LOAD>
Charge la mémoire 103 dans le registre de travail 8.

<SUB9> <EFFEC> <1> <LOAD>
Charge l'effet 1 dans le registre de travail 9.

<SUB10> <EFFEC> <2> <LOAD>
Charge l'effet 2 dans le registre de travail 10.

<SUB11> <CHASR> <7> <LOAD>
Charge le chenillard 7 dans le registre de travail 11.

<SUB12> <CHASR> <8> <LOAD>
Charge le chenillard 8 dans le registre de travail 12.

<SUB7> <BANK> <1> <REC>
Enregistre ces 12 cellules et leurs contenus comme la banque 1.

Gestionnaire d'effets spéciaux

Le logiciel contient plusieurs «gestionnaires», des emplacements pratiques pour manipuler des entités préenregistrées comme les effets spéciaux. Là, ils peuvent être copiés, supprimés, modifiés, ils peuvent recevoir un titre et un numéro.

Modifier les effets spéciaux

Pour faciliter son identification, vous pouvez lui donner un titre, dans le gestionnaire et dans la liste des effets spéciaux et ajouter des temps globaux. Ces temps, qui sont les temps de transfert à l'apparition et à la disparition du chenillard, fonctionnent seulement quand le registre de travail contenant le chenillard est en mode AUTO.

exemples de frappes clavier

<F4 {EFF MNG}> <F2 {EFFECTS}>
Affiche la boîte de dialogue Gestionnaire d'effets.

⇓ ⇓ ⇓ <F2 {EDIT}>>
Utilisez les touches flèche et <F2 {EDIT}> pour sélectionner l'effet à modifier.

Notes

Pour l'identifier plus facilement dans le gestionnaire et dans la liste des effets spéciaux, vous pouvez ajouter un titre et des temps globaux à un effet. Ces temps, qui fonctionnent seulement quand le registre de travail contenant l'effet spécial est en mode AUTO, correspondent aux temps de transfert à l'apparition et à la disparition de cet effet.

La boîte de dialogue contient toutes les informations sur l'effet spécial mais seuls le titre et les temps peuvent être modifiés de cette manière.

Donner un nouveau numéro aux effets spéciaux

Tout comme pour les mémoires et les groupes, vous pouvez donner aux effets spéciaux de nouveaux numéros s'ils ont été créés à partir d'une séquence en ordre numérique ou de numéros supprimés précédemment.

exemples de frappes clavier

<F4 {EFF MNG}> <F2 {EFFECTS}> ⇓ ⇓ <F1 {RE-NUMBER}>

Affiche la boîte de dialogue Gestionnaire d'effets. Utilisez les touches flèche et <F1 {RE-NUMBER}> pour sélectionner l'effet afin de lui donner un nouveau numéro.

"Target" — Entre le nouveau numéro d'effet.

"Delta" — Ignorez cette indication si vous n'avez qu'un seul effet à renuméroter.

<F8 {OK}> — Pour confirmer le nouveau numéro.

<F8 {OK}> — Quitte la boîte de dialogue.

exemples de frappes clavier

<F4 {EFF MNG}> <F2 {EFFECTS}> <ENTER> <ENTER>

<F1 {RE-NUMBER}> — Affiche la boîte de dialogue Gestionnaire de d'effets. Utiliser la touche <ENTER> pour sélectionner plusieurs effets dont vous voulez changer les numéros.

"Target" — Entre le nouveau numéro pour le premier effet dans la liste.

"Delta" — Entre une valeur Delta pour la renumérotation : 1 pour les chiffres consécutifs, 2 pour les chiffres alternés, 3 pour les multiples de 3, etc.

<F8 {OK}> — Confirme la renumérotation.

<F8 {OK}> — Pour quitter la boîte de dialogue.

Notes

Supprimer des effets spéciaux

Lorsqu'un effet spécial (ou une liste d'effets spéciaux) n'est plus utile dans le spectacle, il peut être supprimé définitivement.
Les effets spéciaux NE PEUVENT PLUS être récupérés.

exemples de frappes clavier

<F4 {EFF MNG}> <F1 {CHASERS}> ⇓⇓ <F3 {DELETE}>

Affiche la boîte de dialogue Gestionnaire d'effets. Utiliser les touches flèche et <F3 {DELETE}> pour sélectionner l'effet à effacer.

"Effacer éléments. Etes-vous sûr ?"

Un message vous avertit que l'effet sera définitivement supprimé.

<F7 {NO}> Arrête l'effacement.

<F8 {OK}> Confirme la sélection et supprime l'effet.

<F4 {EFF MNG}> <F2 {EFFECTS}> <ENTER> <ENTER>
<F3 {DELETE}>

Affiche la boîte de dialogue Gestionnaire d'effets. Utiliser les touches <ENTER> et <F3 {DELETE}> pour sélectionner les effets à effacer.

"Effacer éléments. Etes-vous sûr ?"

Un message vous avertit que l'effet sera définitivement supprimé.

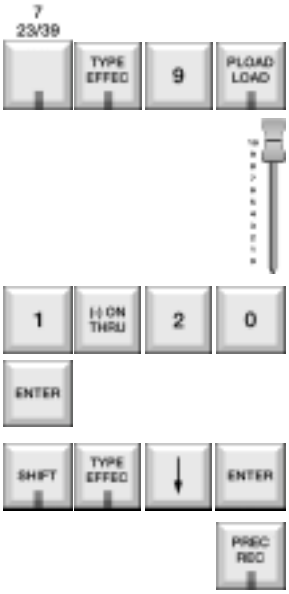
<F7 {NO}> Arrête l'effacement.

<F8 {OK}> Confirme la sélection et supprime l'effet.

Incorporer un effet spécial dans une Macro et un événement

Lorsqu'un effet spécial est incorporé dans une macro et que cette macro fait partie d'un événement, d'une simple pression sur la touche <GO> vous pourrez automatiquement le charger, le démarrer, exécuter son transfert, dérouler son cycle et le terminer. Bien que le l'effet spécial ne se déroule pas réellement dans le registre de transfert – il doit être chargé dans un registre de travail – l'événement est déclenché par la touche <GO> et il fait partie des opérations constituant la séquence en transfert. Le chargement du registre de travail et le départ de l'effet spécial étant automatisés, ils sont donc transparents pour l'opérateur. Vous devez d'abord créer l'effet, puis enregistrer la macro, enfin créer l'événement. Voici un exemple type de ces opérations; la macro pourrait aussi bien commander le chargement et le défilement simultané de 48 effets spéciaux. Vous trouverez plus d'informations sur les macros et les événements dans les sections *MACROS ET ÉVÉNEMENTS* et *REGISTRES DE TRANSFERT*.

Notes



D'abord il faut créer un effet spécial :
exemples de frappes clavier
<SUB7> <EFFEC> <9> <LOAD>
Charge l'effet 9 (non encore enregistré) dans le registre de travail 7.

<SUB 7 FADER> Montez le potentiomètre pour voir l'effet qui se crée.

<1> <THRU> <20> <ENTER>
Les circuits 1 à 20 sont inclus dans cet effet.

<TYPE> <⇓> … <ENTER> Sélectionne l'effet type 18 – effet flash.

<REC> Quand l'effet vous convient, il doit être enregistré afin que vous puissiez le charger de nouveau à la demande. Celui-ci est enregistré comme l'effet spécial numéro 9 (sur 99).

Puis l'effet spécial doit être enregistré dans une macro:
exemples de frappes clavier
<MENU> <F5 {TOOLS}> Entre le menu Outils.

<F1 {MACROS}> <F1 {MANAGER}>
Entre le gestionnaire de macro.

<F4 {NEW}> Ouvre la boîte de dialogue Créer macro.

"ID" Entre le nouveau numéro de macro (1).

<F8 {OK}> Confirme le nouveau numéro de macro.

<F5 {CONTENT}> Appuyez sur <F5 {CONTENT}> s'il s'agit de la première macro de la liste ou utilisez les touches flèche pour sélectionner la macro, puis appuyez sur <F5 {CONTENT}>

<F2 {APPEND}> Une fois que vous avez appuyé sur cette touche, tous les appels de touche ultérieurs s'ajoutent à la macro, jusqu'à ce que vous pressiez les touches <SHIFT+<MACRO> {STOP REC}> (<!> sur le clavier alphanumérique).

<SUB1> <EFFEC> <9> <LOAD> <AUTO> <FLASH1>
Sont les combinaisons de touches nécessaires pour charger l'effet dans le registre de travail 1 et le faire démarrer.

<SHIFT>+<MACRO>{STOP REC}>
Stoppe l'enregistrement de la macro. Le fait d'appuyer sur cette touche, renvoie toutes les touches à leurs fonctions d'origine et elles redeviennent donc "actives".

<F8 {OK}> Quitte l'écran macro création / édition.

<F8 {OK}> Quitte le gestionnaire de macro.

Notes

Enfin, la macro doit être insérée dans un événement :

exemples de frappes clavier

<F3 {SEQ MNG}> ⇓ ⇓	(exemple, après memoire12) Sélectionne la mémoire désirée.
<F1 {EVENT}> <F1 {NEW}>	Entre la boîte de dialogue Création d'événements.
<ENTER>	Déroule le menu Type d'événement.
⇓ <ENTER>	Déplace le curseur et choisit "Macro".
⇓ <MACRO#>	Entre le numéro d'une macro existante (1).
⇓ <ENTER>	Coche la case Autogo (si nécessaire).
<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Événements.
<F8 {OK}>	Quitte le gestionnaire de séquence.

Rappelez-vous qu'il faut mettre Autogo sur la mémoire sélectionnée pour pouvoir déclencher l'événement automatiquement.

À présent, lors d'une restitution séquentielle, quand la mémoire 12 termine son transfert de la préparation à la scène, le chenillard 1 est chargé dans le registre de travail 1 qui est configuré en mode AUTO.

Le chenillard commence automatiquement, apparaît en 8 secondes, défile sur 7 cycles et disparaît en 20 secondes.

Et tout ça en appuyant simplement sur <GO> !

Notes

RÉCAPITULATIF

Effets spéciaux et chenillards peuvent être créés rapidement et vous pouvez les enregistrer dans des banques et des macros.

Quand les chenillards ou les effets spéciaux font partie d'un événement type macro, ils sont déclenchés automatiquement à partir de la touche «GO» d'un des registres de transfert et sont donc intégrés à la séquence.

Les chenillards peuvent comporter des paramètres d'asservis, permettant ainsi des effets sophistiqués avec des moyens simples.

Les chenillards et les effets spéciaux peuvent répondre à un signal audio mais certains types d'effets sont définis pour travailler ainsi.

Les chenillards et les effets spéciaux doivent être chargés dans les registres de travail pour fonctionner; il suffit de les charger au moment de les utiliser.
Les registres de travail peuvent être chargés avec d'autres contenus quand le chenillard et les effets spéciaux ne servent pas.

Les chenillards peuvent compter jusqu'à 99 pas et le nombre de circuits autorisés dans chaque pas dépend de la définition de l'instrument et du nombre de pas.
Au total, chaque chenillard supporte 4 000 "références circuit". Chaque pas peut contenir différents circuits à différentes intensités, ou même être vides.

Les effets n'ont qu'une liste de circuits.
Le nombre de pas et d'intensités sont calculés en fonction du type d'effet.

Vous pouvez construire vos effets spéciaux à partir de 20 types prédéfinis.

Chaque spectacle peut comporter jusqu'à 99 chenillards et 99 effets spéciaux.

<submaster><CHASR#/EFFEC#><LOAD><steps/channels/parameter/><speed/ direction/ fade type/etc> <REC>

Notes

FONCTIONS COPIE ET COPIE PARTIELLE

Notes

Notes

Introduction

La fonction COPIER a déjà été mentionnée à plusieurs reprises dans ce manuel. Elle peut être utilisée conjointement à de nombreuses fonctions du logiciel ISIS®.

La fonction Copier peut être utilisée pour copier :

Contenu registre de travail	vers	registre de travail
Contenu registre de travail	vers	Transfert
Contenu registre de travail	vers	mémoire
Contenu Transfert	vers	Transfert
Contenu Transfert	vers	registre de travail
Contenu Transfert	vers	mémoire
Mémoire	vers	mémoire
Mémoire	vers	registre de travail
Liste mémoires	vers	liste registres de travail
Groupe	vers	groupe
Chenillard	vers	chenillard
Effet	vers	effet
Boucle	vers	boucle
Macro	vers	macro

Les fonctions COPIE PARTIELLE (PART COPY) servent à manipuler des parties d'une entité que vous pouvez ensuite incorporer dans une autre, par exemple pour copier des paramètres d'asservis depuis un champ de travail ou une mémoire et les charger vers un autre champ, une autre mémoire.

Copier le contenu d'un registre de travail

La méthode pour copier des fonctions est toujours la même : SOURCE, COPIER, DESTINATION, COPIER. Cette méthode s'applique aussi bien pour copier entre les registres de travail que pour copier à partir de listes en utilisant seulement les commandes clavier. Le contenu d'un registre de travail peut être copié dans un autre, mais certaines manipulations sont impossibles, comme le fait de copier un registre de travail vers un registre de transfert qui contient un chenillard.

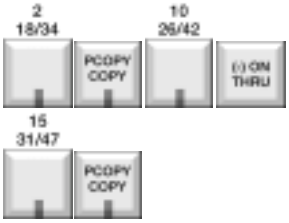
Copier le contenu des registres de travail

Le contenu des registres de travail peut être copié individuellement ou par listes. Les copies du contenu d'un registre existant peuvent vous servir de bases pour construire de nouveaux états ou pour réorganiser de manière plus logique l'apparition de ce registre de travail.

exemples de frappes clavier

<SUB1> <COPY> <SUB9> <COPY>

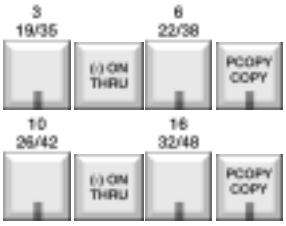
Copie le contenu du registre de travail 1 dans le registre de travail 9. Ce contenu peut être : circuits, groupes, mémoires, chenillard, effet ou boucle.



<SUB2> <COPY> <SUB10> <THRU> <SUB15> <COPY>

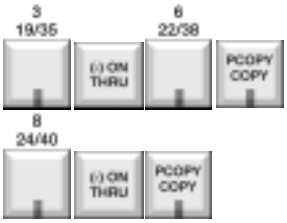
Copie le contenu du registre de travail 2 dans les registres de travail 10 à 15. Ce contenu peut être : circuits, groupes, mémoires, chenillard, effet ou boucle.

Notes



<SUB3> <THRU><SUB6> <COPY> <SUB10><THRU><SUB16> <COPY>

Copie et fusionne le contenu des registres de travail 3 à 6 vers les registres de travail 10 à 16 qui auront ainsi des contenus identiques. Tout circuit présent plusieurs fois dans les registres 3 à 6 sera copié à son intensité la plus élevée, paramètres et temps seront copiés à leur première valeur. Cette opération est impossible si l'un des registres de travail-source contient chenillard, effet ou boucle.



<SUB3> <THRU><SUB6> <COPY> <SUB8><THRU><COPY>

Le contenu des registres de travail 3 à 6 est copié respectivement vers les registres 8 à 11. Ils ne fusionnent pas et leurs intensités, paramètres, temps et titres sont copiés vers leur registre de destination.

Copier le contenu des registres de travail dans les registres de transfert

Circuits, groupes, mémoires et toute combinaison de ces éléments peuvent être copiés d'un registre de travail vers un champs de transfert. Mais si le contenu du registre de travail est un chenillard ou un effet, il ne pourra être copié.

exemples de frappes clavier

<SUB1> <COPY> <S1> <COPY>

Copie les informations du registre de travail 1 dans Scène 1. Uniquement les circuits, groupes ou mémoires.

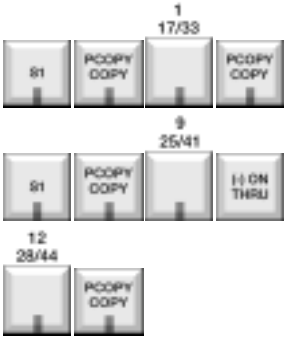
<SUB1> <COPY> <P1> <COPY>

Copie les informations du registre de travail 1 dans Préparation 1. Uniquement les circuits, groupes ou mémoires.

Copier les informations des registres de transfert dans les registres de travail

Les groupes de circuits et de mémoires contenus dans l'un des champs de transfert peuvent être copiés vers n'importe quel registre de travail, liste de registres de travail ou tout autre registre de transfert.

exemples de frappes clavier



<S1> <COPY> <SUB1> <COPY>

Copie les informations du registre Scène 1 dans le registre de travail 1.

<S1> <COPY> <SUB9> <THRU> <SUB12><COPY>

Copie les informations de Scène 1 dans les registres de travail 9 à 12. Tous les registres auront des contenus identiques.

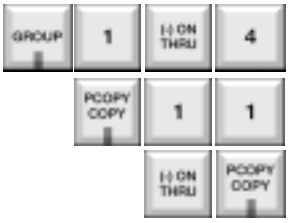
ADB
A Siemens Company

Notes

Copier des groupes

Groupes et mémoires peuvent être copiés grâce à de simples commandes clavier.

exemples de frappes clavier
<GROUP> <1> <COPY> <9><9> <COPY>
Copie le contenu du groupe 1 dans le groupe 99.



<GROUP> <1> <THRU> <4> <COPY> <1><1> <THRU> <COPY>
Copie le contenu des groupes 1 à 4 dans les groupes 11 à 14, respectivement.

Copier des mémoires

Une conduite contient parfois une séquence de mémoires qui revient à plusieurs reprises.
La fonction COPY vous permet de copier facilement une séquence dans une liste de mémoires, aussi souvent que nécessaire.

Copier des mémoires isolées

En copiant une mémoire isolée vous copiez toutes les informations qu'elle contient : intensités, valeurs de paramètres, temps, temps particuliers et titre.

exemples de frappes clavier
<MEM1> <COPY> <MEM101> <COPY>
Copie le contenu de la mémoire 1 dans la mémoire 101. Copie également les intensités, valeurs de paramètres, temps, temps particuliers et le titre de la mémoire.

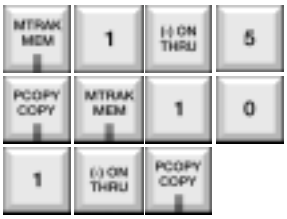
<MEM2> <COPY> <MEM201> <+> <MEM217> <+> <MEM238> <COPY>

Copie le contenu de la mémoire 1 dans les mémoires 201, 217 et 238. Copie également les intensités, valeurs de paramètres, temps, temps particuliers et le titre de la mémoire.

Notes

Copier des listes de mémoires

Pour reproduire une suite de mémoires, vous pouvez copier toute une liste de mémoires à l'aide du clavier.
Vous copierez ainsi toutes les informations qu'elle contient : intensités, valeurs de paramètres, temps, temps particuliers et titre.



exemples de frappes clavier
<MEM1> <THRU> <MEM5><COPY> <MEM101> <THRU> <COPY>
Copie le contenu des mémoires 1 à 5 dans les mémoires 101 à 105. Copie toute la séquence avec ses intensités, valeurs de paramètres, temps, temps particuliers et titres de mémoires.

<MEM1> <THRU> <MEM5> <COPY> <MEM301> <THRU> <MEM305>
Copie et fusionne le contenu des mémoires 1 à 5 vers les mémoires 301 à 305.
Les mémoires 301 à 305 auront des contenus identiques, les circuits présents dans plusieurs mémoires-source seront copiés à leur niveau le plus élevé dans les mémoires de destination. Aucun titre n'est copié, les temps sont ceux de la première mémoire de la liste, les temps particuliers et les paramètres sont ceux de la première mémoire-source dans laquelle ils sont utilisés.

Combinaisons de copies

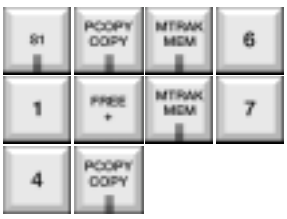
De même que vous pouvez copier de type à type, il est possible de copier des mémoires vers les champs de travail et le contenu d'un champ de travail vers des mémoires.

Copier le contenu d'un registre de travail ou d'un registre de transfert vers des mémoires

Un état lumineux construit dans un registre de travail ou de transfert peut être copié dans une mémoire.Temps et paramètres peuvent être inclus mais le titre ne pourra l'être que si le contenu du champ de départ était une mémoire qui avait déjà un titre.
Utilisé de cette manière, COPY a la même fonction que REC.
exemples de frappes clavier

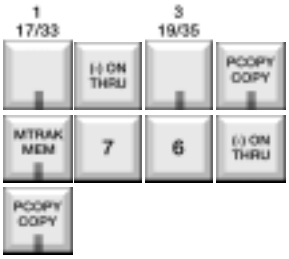
<S1> <COPY> <MEM51> <COPY>
Copie le contenu de Scène 1 dans la mémoire 51. Intensités, paramètres, temps, temps particuliers et titres sont également copiés.

<SUB16> <COPY> <MEM52> <COPY>
Copie le contenu du registre 16 dans le registre 52. Intensités, paramètres, temps, temps particuliers et titres sont également copiés.



<S1> <COPY> <MEM61> <+> <MEM74> <COPY>
Copie le contenu de Scène 1 dans les mémoires 61 et 74. Intensités, paramètres, temps, temps particuliers et titres sont également copiés.

Notes



<SUB1> <THRU> <SUB3> <COPY> <MEM76> <THRU> <COPY>

Copie et fusionne le contenu des registres de travail 1 à 3 vers la mémoire 76 et plus. Les circuits présents dans plusieurs mémoires seront copiés à leur niveau le plus élevé, les temps et paramètres sont ceux du premier registre de travail de la liste. Cette opération est impossible si l'un des registres de travail contient chenillard, effet ou boucle.

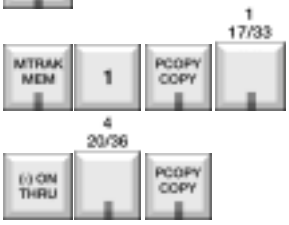
Copier des mémoires vers des champs de travail

À partir de la liste de mémoires vous pouvez copier une mémoire vers les registres de travail et de transferts sélectionnés. Utilisé de cette manière, COPY a la même fonction que LOAD.

exemples de frappes clavier

<MEM1> <COPY> <SUB1><COPY>

Copie le contenu de la mémoire 1 vers le registre de travail 1. Intensités, paramètres, temps, temps particuliers et titres sont également copiés.

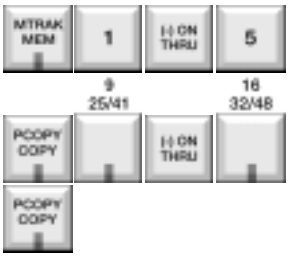


<MEM1> <COPY> <SUB1><THRU> <SUB4> <COPY>

Copie le contenu de la mémoire 1 vers les registres de travail 1 à 4. Intensités, paramètres, temps, temps particuliers et titres sont également copiés.

<MEM1> <THRU> <MEM5><COPY> <SUB8> <COPY>

Copie et fusionne le contenu des mémoires 1 à 5 vers le registre de travail 8. Les circuits présents dans plusieurs mémoires-source seront copiés à leur niveau le plus élevé dans le registre. Aucun titre n'est copié, les temps sont ceux de la première mémoire de la liste, les temps particuliers et les paramètres sont ceux de la première mémoire-source dans laquelle ils sont utilisés.



<MEM1><THRU><MEM5><COPY><SUB9><THRU><SUB16><COPY>

Copie et fusionne le contenu des mémoires 1 à 5 vers les registres de travail 9 à 16. Les circuits présents dans plusieurs mémoires-source seront copiés à leur niveau le plus élevé dans les mémoires de destination. Aucun titre n'est copié, les temps sont ceux de la première mémoire de la liste, les temps particuliers et les paramètres sont ceux de la première mémoire-source dans laquelle ils sont utilisés.

Notes

Chargement de mémoires par série

La fonction Copier permet de charger des mémoires en série (gang-load) dans les registres de travail, c'est-à-dire que vous chargez une liste de mémoires qui se suivent dans une liste de registres de travail consécutifs.

exemples de frappes clavier

<MEM11> <THRU> <MEM18> <COPY> <SUB1> <THRU> <COPY>

Copie et fusionne le contenu des mémoires 11 à 18 vers les registres 1 à 8. Chaque registre de travail contient une mémoire individuelle, qui a été copiée avec toutes ses intensités, paramètres, temps, temps particuliers et son titre.

Copier des chenillards

Les chenillards peuvent être copiés. Plutôt que d'en créer un nouveau, il est parfois plus rapide de copier un chenillard pour lui apporter quelques modifications, en changeant sa direction ou sa vitesse, par exemple.

exemples de frappes clavier

<CHASR> <1> <COPY> <5><9> <COPY>

Copie le contenu du chenillard 1 vers le chenillard 59. Vitesse, direction, type de transfert, mode et nombre de cycles sont également copiés.

<CHASR> <2> <COPY><6><0> <THRU><6><3> <COPY>

Copie le contenu du chenillard 2 vers les chenillards 60 à 63. Vitesse, direction, type de transfert, mode et nombre de cycles sont également copiés.

Copier des effets spéciaux

Les effets spéciaux peuvent être copiés.
Plutôt que d'en créer un nouveau, il est parfois plus rapide de copier un effet pour lui apporter quelques modifications, en changeant simplement sa direction ou sa vitesse, par exemple.

exemples de frappes clavier

<EFFEC> <1> <COPY> <5><9> <COPY>

Copie le contenu de l'effet spécial 1 vers l'effet 59. Vitesse, direction, type de transfert, mode et nombre de cycles sont également copiés.

<EFFEC> <2> <COPY> <6><0> <THRU> <6><3> <COPY>

Copie le contenu de l'effet spécial 2 dans les effets 60 à 63. Vitesse, direction, type de transfert, mode et nombre de cycles sont également copiés.

ADB
A Siemens Company

Notes

Copier des boucles

Les boucles peuvent être copiées. Plutôt que d'en créer une nouvelle, il est parfois plus rapide de copier une boucle pour lui apporter quelques modifications, en changeant simplement sa direction ou sa vitesse, par exemple.

exemples de frappes clavier

<LOOP> <1> <COPY> <5><9> <COPY>

Copie le contenu du chenillard 1 dans le chenillard 59. Vitesse, direction, type de transfert, mode et nombre de cycles sont également copiés.

<LOOP> <2> <COPY><6><0> <THRU> <6><3> <COPY>

Copie le contenu du chenillard 2 dans les chenillards 60 à 63. Vitesse, direction, type de transfert, mode et nombre de cycles sont également copiés.

Copie partielle

La copie partielle (Part copy) est une fonction qui permet de copier en partie un champ ou une mémoire vers un autre champ ou mémoire.
Par exemple, vous voulez seulement copier des paramètres d'asservis et non leurs intensités ou les intensités de certains des circuits, etc.

Copier des intensités

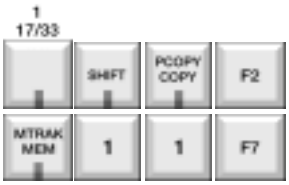
Les intensités de l'ensemble ou d'une partie des circuits peuvent être copiées d'un champ de travail dans un autre, d'un champ de travail vers une mémoire ou d'une mémoire existante vers une autre.

exemples de frappes clavier

<channel selection> <SUB1> <PCOPY> <F2 {% ONLY}> <SUB8> <F7 {PCOPY}> OR <PCOPY>

Copie les intensités des instruments sélectionnés du registre 1 au registre 8.

ou



<channel selection> <SUB1> <PCOPY> <F2 {% ONLY}> <MEM11> <F7 {PCOPY}>

Copie les intensités des instruments sélectionnés du registre 1 à la mémoire 11.

<MEM1> <PCOPY> <F2 {% ONLY}> <SUB12> <F7 {PCOPY}>

Sélectionne tous les registres de travail de la mémoire 1 et copie leurs intensités dans le registre de travail 12.

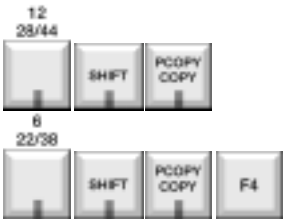
Notes

Copier des paramètres / Leader

Les valeurs de paramètres de l'ensemble ou d'une partie des instruments peuvent être copiées d'un champ de travail dans un autre, d'un champ de travail vers une mémoire ou d'une mémoire existante vers une autre.

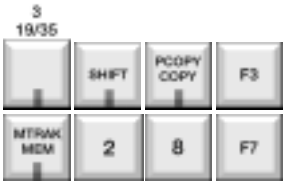
exemples de frappes clavier
<SUB5> <channel selection> <PCOPY> <F3 {PARAM}> <SUB7> <F7 {PCOPY}>

Copie les valeurs de paramètres des instruments sélectionnés du registre de travail 5 au registre de travail 7.



<channel/parameter selection>
<SUB12> <PCOPY> <F4 {SELPRM}> <SUB6> <F7 <{PCOPY}>

Copie seulement les valeurs des instruments sélectionnés du registre de travail 12 vers le registre de travail 6.



<channel selection> <SUB3> <PCOPY> <F3 {PARAM}> <MEM28> <F7 {PCOPY}>

Copie les valeurs de paramètres des instruments sélectionnés du registre 3 vers la mémoire 28.

<MEM2> <PCOPY> <F3 {PARAM}> <MEM123> <F7 {pcopy}>

Copie les valeurs de paramètres de tous les circuits de la mémoire 2 vers la mémoire 123.

La fonction "Leader" permet de copier les valeurs de paramètres d'un instrument vers d'autres instruments AYANT LE MEME TYPE DE DÉFINITION.
Par exemple, la position, la couleur, le faisceau et autres paramètres peuvent être réglés sur un instrument, puis vous donnerez ces mêmes valeurs aux autres instruments de même type grâce à la fonction Leader. Cette méthode est bien plus rapide que si vous deviez régler les instruments un par un.

Note :

Couleurs, gobos, etc. seront corrects, pourtant la position des instrument suivants ne sera pas tout à fait exacte puisqu'ils sont installés à des emplacements différents.

exemples de frappes clavier

<channel selection (1)> <PCOPY> <F5 {LEADER}> <channel selection (5)> <F7 {PCOPY}>

Copie les valeurs de paramètres d'un l'instrument sélectionné (1) aux paramètres d'un autre instrument (5) ayant le même type de définition.

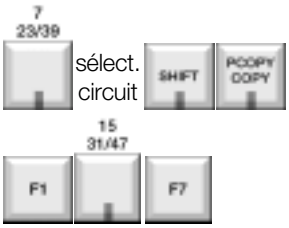
<channel selection (11)> <PCOPY> <F5 {LEADER}> <channel selection (12 thru 15)> <F7 {PCOPY}>

<channel selection (12 thru 15)>
Copie les valeurs de paramètres d'un l'instrument sélectionné (11) aux paramètres d'une liste d'instruments (12 à 15) ayant le même type de définition.

Notes

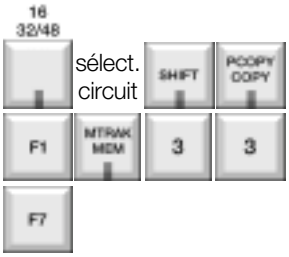
Copier les intensités et les paramètres de certains instruments

Les intensités et les valeurs de paramètres des instruments sélectionnés peuvent être copiés simultanément.



exemples de frappes clavier
<SUB7> <channel selection> <PCOPY> <F1 {ALL}> <SUB15> <F7 {PCOPY}>

Copie les intensités et les valeurs de paramètres des instruments sélectionnés du registre de travail 7 au registre de travail 15.



<SUB16> <channel selection> <PCOPY> <F1 {ALL}> <MEM33> <F7 {PCOPY}>

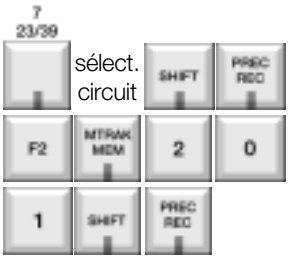
Copie les intensités et les valeurs de paramètres des instruments sélectionnés du registre de travail 16 à la mémoire 33.

Enregistrement partiel

Dans le champ de travail sélectionné, l'enregistrement partiel permet d'enregistrer seulement les intensités et/ou les paramètres d'une sélection d'instruments et non le contenu total de ce champ de travail.

Enregistrer des intensités

Les intensités de l'ensemble ou d'une partie des circuits du champ de travail sélectionné peuvent être enregistrées comme une mémoire.

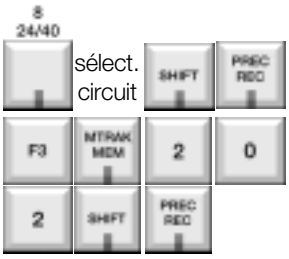


exemples de frappes clavier
<SUB7> <channel selection> <PREC> <F2 {% ONLY}> <MEM201> <PREC>

Enregistre les intensités des circuits sélectionnés dans le registre de travail 7 comme la mémoire 201.

Enregistrer des paramètres

Les valeurs de paramètres de l'ensemble ou d'une partie des instruments du champ de travail sélectionné peuvent être enregistrées comme une mémoire.

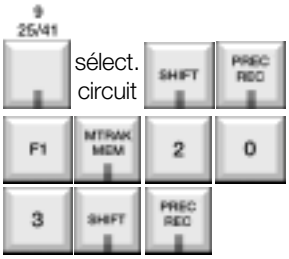


exemples de frappes clavier
<SUB8> <channel selection> <PREC> <F3 {PARAM}> <MEM202> <PREC>

Enregistre les intensités et les valeurs des paramètres des circuits sélectionnés dans le registre de travail 8 comme la mémoire 202.

Enregistrer les intensités et paramètres de certains instruments

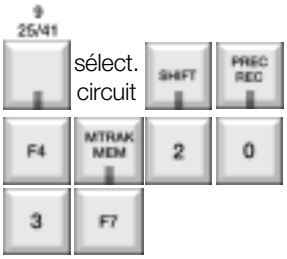
Les intensités et les valeurs de paramètres des instruments sélectionnés peuvent être copiés simultanément.



exemples de frappes clavier
<SUB9> <channel selection> <PREC> <F1 {ALL}> <MEM203> <PREC>

Enregistre les intensités et les valeurs des paramètres des circuits sélectionnés dans le registre 9 comme la mémoire 203.

Notes



<SUB9> <channel/parameter selection> <pREC> <f4 {selprm}> <MEM203> <F7 {PREC}>

Enregistre seulement les paramètres sélectionnés dans le registre 9 comme mémoire 203. L'emploi de la touche <MEM> est inutile puisque le système attend automatiquement un numéro de mémoire après utilisation de la touche <PREC>.

Somme partielle

La somme partielle (Part sum) enregistre les intensités et les paramètres, seulement pour les circuits sélectionnés, en prenant leurs niveaux courants en sortie.

exemples de frappes clavier

<channel selection> <PSUM> <MEM304> <PSUM>

Enregistre l'intensité courante en sortie pour les circuits sélectionnés comme la mémoire 303.

NOTE : L'emploi de la touche <MEM> est inutile puisque le système attend automatiquement un numéro de mémoire après utilisation de la touche <PREC>.

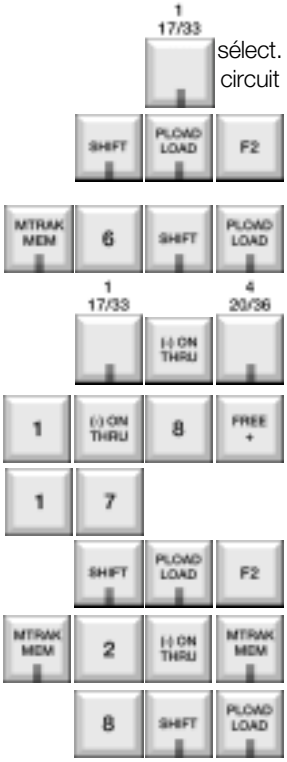
Chargement partiel

Le chargement partiel est une fonction qui permet de prendre une partie des circuits sélectionnés et de les charger dans n'importe quel champ de travail. Par exemple, vous pouvez ne garder que les paramètres mais pas leurs intensités ou seulement les intensités de certains circuits.

Charger les intensités

Dans une liste de mémoires données, la fonction Charger les intensités permet de ne charger que les intensités d'une liste de circuits sélectionnés vers une sélection de registres de travail ou de registres de transfert.

exemples de frappes clavier



<SUB1> <sélection circuit>Sélectionne le registre de travail ou le registre de transfert qui doit être chargé, et sélectionne les circuits concernés dans la mémoire à charger.

<PLOAD> <F2 {%}> Sélectionne la fonction Chargement partiel et seulement les intensités.

<MEM6> <PLOAD> Sélectionne la mémoire à partir de laquelle le chargement partiel aura lieu et effectue cette fonction.

<SUB1> <THRU> <SUB4>

Sélectionne une série de registres de travail à charger.

<1> <THRU> <8> <+> <1><7>

Sélectionne la série de circuits à charger.

<PLOAD> <F2 {%}> Sélectionne la fonction de chargement partiel et seulement les intensités.

<MEM2> <THRU> <MEM8>

Sélectionne la série de mémoires à charger partiellement.

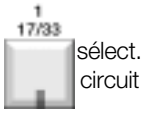
<SHIFT> <PLOAD> Effectue la fonction Chargement partiel.

ADB
A Siemens Company

Notes

Charger les paramètres

La fonction Charger les paramètres permet de ne charger, dans une sélection de registres de travail ou de registres de transfert, que les paramètres d'une liste de circuits, sélectionnés dans un liste de mémoires choisies.



exemples de frappes clavier

<SUB1> <sélection circuit>
Sélectionne le registre de travail ou registre de transfert à charger et la série de circuits provenant de la mémoire à charger.

<PLOAD> <F3 {PARAM}>
Sélectionne la fonction de chargement partiel - seulement les paramètres.

<MEM6> <PLOAD>
Sélectionne la mémoire à partir de laquelle vous effectuerez le chargement partiel et effectue cette fonction.

<SUB1> <THRU> <SUB4>
Sélectionne la série de registres à charger.

<1> <THRU> <8> <+> <1><7>
Sélectionne la série de circuits à charger.

<PLOAD> <F3 {PARAM}>
Sélectionne la fonction Chargement partiel et paramètres seulement - ou utilise <F4 SELPRM> pour charger seulement les paramètres sélectionnés.

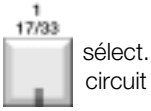
<MEM2> <THRU> <MEM8>
Sélectionne la gamme de mémoires à charger partiellement.

<PLOAD>
Effectue la fonction Chargement partiel.

Charger les intensités et les paramètres de certains instruments

«Charger tout» (Load all) permet aux intensités et aux paramètres d'une liste de circuits sélectionnés dans une liste de mémoires choisies, d'être chargés dans une sélection de registres de travail ou de registres de transfert.

exemples de frappes clavier



<SUB1> <channel selection>
Sélectionne le registre de travail ou registre de transfert à charger et la série de circuits provenant de la mémoire à charger.

<PLOAD> <F1 {ALL}>
Sélectionne les fonctions Chargement partiel et Charger tout (intensités et paramètres).

<MEM6> <PLOAD>
Sélectionne la mémoire à partir de laquelle vous effectuerez le chargement partiel et effectue cette fonction.

Notes

<SUB1> <THRU> <SUB4>
Sélectionne la série de registres à charger.

<1> <THRU> <8> <+> <1><7>
Sélectionne la série de circuits à charger.

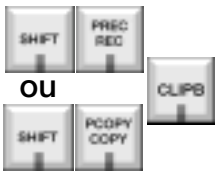
<PLOAD> <F1 {ALL}> Sélectionne les fonctions Chargement partiel et Charger tout (intensités et paramètres).

<MEM2> <THRU> <MEM8>
Sélectionne la série de mémoires à charger partiellement.

<PLOAD> Effectue la fonction Chargement partiel.

Presse-papier

Vous pouvez stocker une sélection de circuits, avec leurs intensités et leurs paramètres, dans le presse-papier : ils sont ainsi toujours disponibles pour être réutilisés dans n'importe quel champ de travail. Les circuits stockés dans le presse-papier peuvent être utilisés dans leur ensemble ou en partie.



<Channel selection> <PREC> or <PCOPY> <CLIPB>
Enregistre les intensités et les paramètres des circuits sélectionnés dans le presse-papier.

N° SUB <SUB#> Sélectionne un nouveau registre de travail

<Channel selection> <PLOAD> <CLIPB>
Charge les intensités et les paramètres des circuits sélectionnés dans le nouveau champ de travail.
Les circuits sélectionnés à l'origine restent dans leur intégralité dans le presse-papier d'où vous pouvez les rappeler autant de fois que vous le voulez jusqu'à ce que vous effaciez le presse-papier ou que vous y enregistriez une nouvelle sélection.

<CLIPB> <ERASE> <ERASE>
Efface le contenu du presse-papier.

Notes

Récapitulatif

La fonction Copier (COPY) permet de copier le contenu d'un champ de travail dans un autre ou de copier des entités enregistrées au sein même de leurs listes.
Cette fonction peut aussi servir à copier le contenu d'un champ de travail dans des mémoires, ce qui est une manière de créer de nouvelles mémoires ou de remplacer des mémoires existantes.

La fonction Copie partielle (Part COPY) sert à copier une liste de circuits dans un endroit pour la reporter dans un autre et permet de copier les intensités des circuits et/ou leurs valeurs de paramètres.
Cette fonction peut aussi servir à copier les intensités ou les paramètres d'une mémoire dans une autre ou dans un autre champ de travail.

La fonction Enregistrement partiel (Part REC) enregistre une sélection de circuits, d'un champ de travail dans une mémoire et enregistre les intensités seulement, les paramètres seulement ou les deux.

La fonction Somme partielle (Part SUM) enregistre une sélection de circuits, à leur sortie, vers une mémoire et enregistre les intensités seulement, les paramètres seulement ou les deux.

La fonction Chargement partiel (Part LOAD) permet de charger les intensités OU les paramètres OU une gamme de circuits, d'une mémoire existante vers un champ de travail. À la différence avec la fonction Charger (LOAD), le chargement partiel (Part load) ne remplace pas le contenu existant dans le champ de travail, il ajoute à ce contenu.

Exemples :

<field selection> <channel selection> <PCOPY> <intensity/parameter selection> <new field / mem> <PCOPY>

<field selection> <channel selection> <PREC> <intensity/parameter selection> <MEM#> <PREC>

<channel selection> <PSUM> <intensity/parameter selection> <MEM#> <PREC>

<field selection> <channel selection> <PLOAD> <MEM#> <intensity/parameter selection> <LOAD>

Notes

MACROS ET ÉVÉNEMENTS

Notes

Notes

Introduction

Une macro est l'enregistrement d'une série de tâches répétitives que vous effectuez fréquemment.

Par exemple, si la configuration d'écran doit changer souvent entre deux configurations, vous pouvez programmer deux macros afin de pouvoir passer d'un écran à l'autre en pressant simplement une touche plutôt que de recourir à une série de navigations dans le menu Système.

Les macros peuvent faire partie d'événements qui se trouvent à l'intérieur de la séquence et qui sont donc activés manuellement ou automatiquement à partir des registres de transfert.

Les événements peuvent aussi contenir des boucles, des alias et des attentes.

Une boucle est une série de mémoires qui sont restituées et répétées automatiquement. Un alias fait référence à une mémoire qui n'est pas dans la séquence courante. Une attente est simplement un temps d'attente qui peut être inséré entre différentes parties d'un événement pour retarder le départ de chaque partie.

Un lien est une autre manière de modifier le cours de la séquence mais, lorsque vous mettez un lien, la séquence continue sa progression à partir de la mémoire liée au lieu de retourner à son déroulement initial.

Programmer une Macro

Une macro est un raccourci programmable par l'utilisateur, pour une fonction ou une série de commandes répétitives. Par exemple, une macro peut être programmée pour changer de configuration d'écran ou pour charger une série de mémoires, de chenillards, etc. dans des registres. Alors que la commande vous demanderait normalement la frappe d'une série de touches, la macro vous permet d'accomplir cette opération à partir d'une seule touche.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F5 {TOOLS}> Entre le menu Outils.

<F1 {MACROS}> <F1 {MANAGER}>
Entre le gestionnaire de macro.

<F4 {NEW}> Ouvre la boîte de dialogue Créer macro.

"ID" Entre le nouveau numéro de macro.

<F8 {OK}> Confirme le nouveau numéro de macro.

<F5 {CONTENT}> Appuyez sur <F5 {CONTENT}> s'il s'agit de la première macro de la liste ou sélectionnez la macro par les touches flèche avant d'appuyer sur <F5 {CONTENT}>.

<F2 {APPEND}> Une fois cette touche appelée, les frappes de touches qui suivront s'ajouteront à la macro jusqu'à ce que vous composiez <SHIFT>+<MACRO> {STOP REC} (<!> au clavier alphanumérique).

<KEYS> Procédez aux frappes de touches dans le bon ordre. Par exemple, "<MENU> <F7> <F1>" appellera la boîte de dialogue Configuration. Pendant l'enregistrement de la macro, la seule conséquence des frappes de touches sera de les faire apparaître à l'écran d'édition macro.

Notes

<SHIFT>+<MACRO> {STOP REC}
Stoppe l'enregistrement de la macro (<!> au clavier alphanumérique). Une fois cette touche appelée, toutes les touches retrouvent leur fonction originale et sont donc «actives».

<F8 {OK}> Quitte l'écran création / édition macro.

<F8 {OK}> Quitte le gestionnaire de macro.

ASTUCE !

La capacité d'une macro (jusqu'à 200 frappes de touches !) lui donne une grande souplesse d'utilisation. Avant de créer une macro complexe, pensez à repasser d'abord toutes les opérations sur le pupitre en écrivant la série de touches requises ; ensuite vous pourrez entrer dans le gestionnaire de macro en toute sécurité.

Pour activer une macro, appuyez sur sa touche ou sur <MACRO>, suivie de son numéro.

exemples de frappes clavier

<M1> Active la macro 1.

<MACRO> <9> <9> <ENTER>
Active la macro 99.

La macro peut aussi être construite à l'intérieur d'un événement, comme ci-dessous.

Modifier une Macro existante

Si une macro existante ne vous satisfait pas, vous pouvez la modifier à tout moment. Une fois dans la boîte création / édition macro, vous utiliserez les mêmes méthodes que pour la création d'une macro.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F5 {TOOLS}> Entre le menu Outils.

<F1 {MACROS}> <F1 {MANAGER}>
Entre le gestionnaire de macro..

⇓⇓⇓ Utilisez les touches flèche pour sélectionner la macro à modifier.

<F5 {CONTENT}> Appuyez sur <F5 {CONTENT}> s'il s'agit de la première macro de la liste ou sélectionnez la macro par les touches flèche avant d'appuyer sur <F5 {CONTENT}>.

⇓⇓⇓ Utilisez les touches flèche pour placer le curseur à l'endroit requis dans la macro pour supprimer des frappes clavier existantes ou pour en ajouter de nouvelles.

<F3 {DELETE}> Supprime les frappes clavier sélectionnées. Cette fonction peut servir aussi souvent que nécessaire.

Notes

<F2 {APPEND}> Une fois cette touche appelée, de nouvelles frappes clavier sont ajoutées à la macro au point surligné par le curseur.

<SHIFT>+<MACRO> {STP REC}
Arrête l'enregistrement de la macro. Une fois cette touche appelée, toutes les touches retrouvent leur fonction originale et sont donc «actives» (<!> au clavier alphanumérique).

<F8 {OK}> Quitte l'écran création / édition macro.

<F2 {EDIT}> Ouvre la boîte de dialogue «Pense-bête» Macro.

<Enter a title> Vous pouvez donner un titre à une macro.

<F8 {OK}> Quitte le gestionnaire de macro.

Assigner une Macro à une touche de fonction

Chaque plateforme hardware offre beaucoup plus de macros que vous ne pouvez en programmer sur les quelques touches macro directes existantes.

Vous pouvez activer les macros en entrant le numéro de macro sur le clavier mais il est aussi possible de reprogrammer l'une des touches de la platine de contrôle pour en faire une macro.

Lorsqu'une touche est reprogrammée en macro, elle PERD SA FONCTION D'ORIGINE – attention, donc à ne pas reprogrammer de touches importantes !

Par exemple, les pupitres Phoenix comportent une touche destinée au diagnostic des gradateurs.

Si l'installation n'inclut pas les gradateurs ou le logiciel adaptés, cette fonction ne peut servir et vous pouvez donc reprogrammer cette touche en macro.

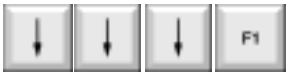
De même, si vous n'utilisez pas d'instruments asservis, vous pouvez utiliser les fonctions de gestion des asservis en macro.

Toutes les touches de fonction disponibles sont affichées dans une liste avec les numéros de macro qui leur sont attribuées.
exemples de frappes clavier

<MENU> <F5 {TOOLS}> Sélectionne le menu Outils.

<F1 {MACROS}> <F2 {ASSIGN}>
Entre le menu Assigner une macro.

<F1 {KEYS}> Entre la boîte de dialogue Touche de fonction.



⇓ ⇓ ⇓ <F1 {MACRO}> Utilisez les touches flèche pour sélectionner la touche requise et appuyez sur F1 pour attribuer une macro à la clé sélectionnée.*

<Enter the macro number>
Entrez le numéro de la macro qui sera assignée à la touche sélectionnée.

Notes

⇓ ⇓ ⇓ <F1 {MACRO}> Utilisez les touches flèche pour sélectionner une autre touche de fonction et appuyez sur F1 pour attribuer une macro à la clé sélectionnée.

<Enter the macro number>
Entrez le numéro de la macro qui sera assignée à la touche sélectionnée.

<F8 {OK}> Confirme le(les) attribution(s) de touche (<F7> pour annuler).

<F8 {OK}> Quitte la boîte de dialogue des touches.

*** Note :**
Toutes les touches des plateformes matérielles s'affichent dans cette boîte de dialogue. Pensez à vérifier que la touche que vous avez choisie existe bien sur la plateforme que vous utilisez.

Ramener une touche à sa fonction d'origine

Une touche de fonction peut revenir à sa fonction originale dans la même boîte de dialogue que celle que vous avez utilisée pour lui attribuer la macro.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F5 {TOOLS}> Sélectionne le menu Outils.

<F1 {MACROS}> <F2 {ASSIGN}>
Entre le menu Assigner une macro.

<F1 {KEYS}> Entre la boîte de dialogue Touche de fonction.

⇓ ⇓ ⇓ <F2 {DELETE}> Utilisez les touches flèche pour sélectionner la touche requise et appuyez sur F2 pour supprimer la macro de cette touche qui retrouvera sa fonction d'origine.

<F8 {OK}> Confirme le(les) attribution(s) de touche (<F7> pour annuler).

<F8 {OK}> Quitte la boîte de dialogue des touches.

Notes

Attribuer une Macro à une ligne externe

Les lignes externes offrent la possibilité d'utiliser de simples commutateurs analogiques pour déclencher des macros préprogrammées.
Ainsi, un commutateur peut permettre au chef plateau d'envoyer un éclairage de service depuis les coulisses sans même toucher le pupitre lumières. Quand le contact du commutateur s'ouvre ou se ferme, il déclenche une macro préprogrammée. La macro désirée doit être attribuée à la bonne ligne externe (il y en a 8) et elle doit également être activée dans la configuration. Comme il est possible de désactiver les lignes externes dans la configuration, elles peuvent rester physiquement connectées même lorsqu'elles ne servent pas.

exemples de frappes clavier

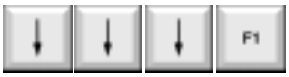
<MENU> <F5 {TOOLS}> Sélectionne le menu Outils.

<F1 {MACROS}> <F2 {ASSIGN}>
Entre le menu Assigner une macro.

<F2 {EXTERNAL LINES}>Entre la boîte de dialogue [Ligne] Externe.

⇓ ⇓ ⇓ <F1 {MACRO}> Utilisez les touches flèche pour sélectionner la touche requise et appuyez sur F1 pour assigner une macro à la ligne externe choisie.

<Enter the macro number>
Entrez le numéro de la macro qui sera assignée à la ligne externe choisie.



⇓ ⇓ ⇓ <F1 {MACRO}> Utilisez les touches flèche pour sélectionner une autre ligne externe et appuyez sur F1 pour assigner une macro à la ligne choisie.

<Enter the macro number>
Entrez le numéro de la macro qui sera assignée à la ligne externe choisie.

<F8 {OK}> Confirme le(les) attribution(s) de ligne externe (<F7> pour annuler).

<F8 {OK}> Quitte la boîte de dialogue Touches.

Activer les lignes externes

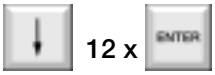
Avant que vous puissiez utiliser les lignes externes, elles doivent être activées dans la boîte de dialogue Configuration du bureau. Comme il est possible de désactiver les lignes externes dans la configuration, elles peuvent rester physiquement connectées même lorsqu'elles ne servent pas.

Notes

exemples de frappes clavier

<MENU> <F7 {SETUP}> <F3 {GENERAL}>

La boîte de dialogue Configuration du bureau donne accès à toutes les options d'entrée.



⇓ x 12 <ENTER>

Coche la case pour activer la première ligne externe.

⇓ <ENTER>

Coche la case pour activer la deuxième ligne externe, etc.

<F8 {OK}>

Pour quitter la boîte de dialogue.

Quand les lignes externes sont activées de cette manière, la macro assignée à une ligne se déclenche à chaque fois que le commutateur relié à cette ligne est sollicité.

Créér un événement

Les événements sont insérés dans la séquence à la suite d'une mémoire existante et ils peuvent être activés manuellement, de la même manière qu'une mémoire, ou automatiquement, par un Autogo.

Un événement peut comporter de 1 à 10 parties, il pourrait donc être composé de deux types d'événements différents, voire plus.

Il existe quatre types d'événements prédéfinis : la boucle, qui déclenche une boucle préenregistrée ; la macro, qui déclenche une macro préenregistrée (tout type de fonction, jusqu'à 200 manipulations sur l' ensemble de la platine de contrôle. La macro peut même contenir d'autres macros, ce qui fait un nombre de fonctions presque illimité) ; l'alias, qui est une référence à une mémoire existante qui peut ou non faire partie de la configuration du registre de transfert actif ; l'attente, qui introduit simplement une pause entre des types d'événements.

Par exemple, après la mémoire 4 il pourrait y avoir un événement qui consisterait en une boucle suivie par un délai de deux secondes suivi par une macro.

Dans cet exemple, si la mémoire 4 est supprimée, l'événement reste dans la séquence mais il viendra après la mémoire 3.

D'autre part, si la mémoire 4.5 est insérée, l'événement garde sa position dans la séquence et la mémoire 4.5 vient après l'événement.

Notes

Boucles

Une boucle de mémoires peut être incorporée dans la séquence de restitution. La boucle doit être composée de mémoires existantes, puis un événement contenant la boucle doit être inséré dans la séquence.
La boucle peut tourner une seule fois ou se répéter 99 fois.
Par exemple, une boucle contenant 3 répétitions des mémoires 11.1 à 11.5 pourrait être insérée entre les mémoires 134 et 135.

exemples de frappes clavier

<F3 {SEQ MNG}> ⇓ ⇓ (au point d'insertion désiré)	Sélectionne la mémoire demandée.
<F1 {EVENT}> <F1 {NEW}>	Entre la boîte de dialogue Création d'événements.
<ENTER>	Déroule le menu Type d'événement.
⇓ ⇓ <ENTER>	Déplace le curseur et sélectionne "Boucle".
N°… ⇓ <LOOP#>	Entre le numéro d'une boucle existante ou d'une boucle à créer.
⇓ <ENTER>	Coche la case Autogo (si nécessaire).
<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Événements.
<F8 {OK}>	Quitte le gestionnaire de séquence.

Pour pouvoir déclencher l'événement automatiquement, pensez à mettre le départ automatique (autogo) sur la mémoire sélectionnée.

Notes

Pour créer la boucle :

exemples de frappes clavier

<MENU> <F2 {MANAGER}>	Entre le menu Gestionnaire.
<F5 {LOOPS}> <F4 {NEW}>	Sélectionne le gestionnaire de boucles et démarre une nouvelle boucle.
“New header”	Entrez le numéro de boucle.
<F8 {OK}> ,	Pour sélectionner la boucle à modifier.
<F2 {EDIT}>	Entrez un titre pour la boucle.
⇓ “Cycles”	Entrez le nombre de répétitions.
<F8 {OK}> <F5 {CONTENT}>	Pour entrer les détails de la mémoire de la boucle :
<F2 {APPEND}>	Entrez le premier numéro des mémoires à mettre en boucle.
⇓	Entrez le dernier numéro des mémoires à mettre en boucle.
<F8 {OK}>	Pour quitter la boîte de dialogue Détails.
<F8 {OK}>	Pour quitter la boîte de dialogue Modifier boucle.
<F8 {OK}>	Pour quitter la boîte de dialogue Gestionnaire de boucles.

Alias

Un alias se rapporte à une mémoire existante. L’alias numéro 101 se rapporte à la mémoire 101. Si cet alias est inséré après la mémoire 3, la séquence sera : 1, 2, 3, 101, 4, 5, etc.

Un alias est différent d’un lien parce qu’un lien insère le reste de la nouvelle liste de préparations alors qu’un alias se réfère seulement à la mémoire.
Si l’exemple concernait un lien, la séquence deviendrait : 1, 2, 3, 101, 102, 103, etc. et les mémoires 4 à 100 ne seraient jamais jouées dans la séquence.
Parce qu’un alias est une référence à une mémoire existante, au lieu d’insérer une mémoire donnée dans la séquence, il est possible de rejouer son alias, qui porte un numéro qui n’est pas dans la configuration du registre de transfert sélectionné.
Si le transfert est configuré pour les mémoires 1 à 500, la mémoire 600 pourrait être incluse dans la séquence en tant qu’alias, non comme un lien.
Pour insérer un alias dans un événement de la séquence :

Notes

exemples de frappes clavier

<F3 {SEQ MNG}> ⇓ ⇓ (au point d'insertion désiré)	Sélectionne la mémoire demandée.
<F1 {EVENT}> <F1 {NEW}>	Entre la boîte de dialogue Création d'événements.
<ENTER>	Déroule le menu Type d'événement.
<ENTER>	Sélectionne "Alias"
⇓ <MEM#>	Entre le numéro d'une mémoire existante.
⇓ <ENTER>	Coche la case Autogo (si nécessaire).
<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Événements.
<F8 {OK}>	Quitte le gestionnaire de séquence.

Pour pouvoir déclencher l'événement automatiquement, pensez à mettre le départ automatique (autogo) sur la mémoire sélectionnée.

Macro

Une macro est une série de manipulations enregistrée comme une seule entité.
Les macros peuvent être restituées par les touches macros ou celles du clavier, elles peuvent aussi faire partie d'un événement.
La macro elle-même peut être composée de quasiment toutes les combinaisons de fonctions possibles, jusqu'à un maximum de 200 manipulations sur la platine de contrôle, y compris d'autres macros, ce qui donne un nombre total d'opérations à l'intérieur d'une macro virtuellement illimité.
Une macro peut servir à charger une banque et à démarrer des chenillards et des effets spéciaux, par exemple.

Notes

exemples de frappes clavier

<F3 {SEQ MNG}> ⇓ ⇓ (to required insertion point)	Sélectionne la mémoire demandée.
<F1 {EVENT}> <F1 {NEW}>	Entre la boîte de dialogue Création d'événements.
<ENTER>	Déroule le menu Type d'événement.
⇓ ⇓ <ENTER>	Déplace le curseur et sélectionne "Macro"
⇓ <MACRO#>	Entre le numéro d'une macro existante.
⇓ <ENTER>	Validez la case Autogo (si nécessaire).
<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Événements.
<F8 {OK}>	Quitte le gestionnaire de séquence

Pour pouvoir déclencher l'événement automatiquement, pensez à mettre le départ automatique (autogo) sur la mémoire sélectionnée.

Notes

Attente

Un événement de type Attente (Wait) est un simple délai précédant l'événement principal ou un temps mis entre d'autres types d'événements (voir Événements multiples ci-dessous). Si l'événement est en mode Autogo, il est vraisemblable qu'il faudra introduire un délai entre cet événement et la mémoire précédente afin que les temps correspondent.

exemples de frappes clavier

<F3 {SEQ MNG}> ⇓ ⇓ (au point d'insertion désiré)	Sélectionne la mémoire demandée..
<F1 {EVENT}> <F1 {NEW}>	Entre la boîte de dialogue Création d'événements.
<ENTER>	Déroule le menu Type d'événement.
⇓ ⇓ ⇓ <ENTER>	Sélectionne "Wait"
⇓ (Time)	Entre le temps d'attente.
⇓ <ENTER>	Validez la case Autogo (si nécessaire).
<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Événements.
<F8 {OK}>	Quitte le gestionnaire de séquence.

Pour pouvoir déclencher l'événement automatiquement, pensez à mettre le départ automatique (autogo) sur la mémoire sélectionnée.

Notes

Événement multiple

Chaque événement peut comporter jusqu'à 10 parties, constituant toutes les combinaisons possibles d'alias, macros, temps d'attente et boucles.
Un événement multiple permet de déclencher toute une série de fonctions et de séquences d'une simple pression sur la touche <GO>.

exemples de frappes clavier

<F3 {SEQ MNG}> ⇓ ⇓ (au point d'insertion désiré)	Sélectionne la mémoire demandée.
<F1 {EVENT}> <F1 {NEW}>	Entre la boîte de dialogue Création d'événements.
<ENTER>	Déroule le menu Type d'événement.
⇓ (loop) <ENTER>	Sélectionne l'événement de type Boucle.
<LOOP#>	Entrez le numéro de boucle.
⇓ <ENTER>	Validez la case Autogo (si nécessaire).
<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
<F1 {NEW}> <ENTER>	Déroule le menu Type d'événement.
⇓ (wait) <ENTER>	Sélectionne "Wait"
⇓ (Time) <ENTER>	Entrez le temps d'attente.
⇓ <ENTER>	Validez la case Autogo (si nécessaire).
<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
<F1 {NEW}> <ENTER>	Déroule le menu Type d'événement.
<F1 {NEW}> <ENTER>	Déroule le menu Type d'événement.
⇓ (macro) <ENTER>	Sélectionne "Macro"
⇓ (macro number) <ENTER>	Entrez le numéro de macro.
⇓ <ENTER>	Validez la case Autogo (si nécessaire).
<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.

N°...

ADB
A Siemens Company

Notes

F1 ENTER	<F1 {NEW}> <ENTER>	Déroule le menu Type d'événement.
↓ ENTER	⇓ (wait) <ENTER>	Sélectionne "Wait"
↓ ENTER	⇓ (Time) <ENTER>	Entrez le temps d'attente.
↓ ENTER	⇓ <ENTER>	Validez la case Autogo (si nécessaire).
F8	<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
F1 ENTER	<F1 {NEW}> <ENTER>	Déroule le menu Type d'événement.
↓ ENTER	⇓ (alias) <ENTER>	Sélectionne "Alias"
↓ ENTER	⇓ (memory number) <ENTER>	Entrez le numéro de mémoire.
↓ ENTER	⇓ <ENTER>	Validez la case Autogo (si nécessaire).
F8	<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Création d'événements.
F8	<F8 {OK}>	Quitte la boîte de dialogue Événements.
F8	<F8 {OK}>	Quitte le gestionnaire de séquence.

Pour pouvoir déclencher l'événement automatiquement, pensez à mettre le départ automatique (autogo) sur la mémoire sélectionnée.

Dans cet exemple, l'événement est déclenché à la fin de la mémoire précédente et il est composé d'un délai suivi par une macro, elle-même suivie par un alias.

Puis la séquence continue, selon la liste de mémoires. Puisqu'un événement peut comporter jusqu'à 10 parties, que chaque partie peut être une macro et que chaque macro peut contenir jusqu'à 200 appels de touches, un événement pourrait donc être composé de 10 x 200 macros de fonctions, ce qui ferait un événement à 2 000 parties !

Notes

Liens

Un lien est différent d'un alias parce que la séquence continue suivant l'ordre numérique à partir de la mémoire liée plutôt que de retourner à la séquence originale, avant qu'il n'y ait ce lien.
Un lien est un événement qui ne peut être combiné avec d'autres types d'événements et il doit faire partie des mémoires concernées par la configuration du transfert.

Après un lien, la séquence continue suivant l'ordre numérique, mais un autre lien placé plus loin dans la séquence peut la ramener en arrière :

exemples de frappes clavier

<F3 {SEQ MNG}> ⇓ ⇓ (to memory 3)
Sélectionne la mémoire 3 dans le gestionnaire de mémoires.

<F1 {EVENT}> Entre la boîte de dialogue Événements.

<SHIFT> <⇓> ou <SHIFT> <TAB> (au clavier alphanumérique)
Déplace le curseur jusqu'à la case Lien.

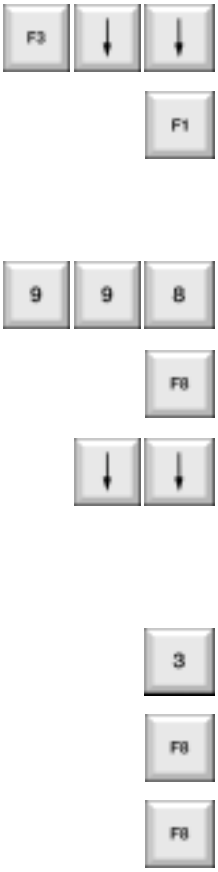
<MEM999> Entrez le numéro de la mémoire lien.

<F8 {OK}> Quitte la boîte de dialogue Événements.

<F8 {OK}> Quitte le gestionnaire de séquence.

Dans cet exemple, la séquence saute de la mémoire 3 à la mémoire 999 et s'arrête là.

Notes



<F3 {SEQ MNG}> ⇓ ⇓ (to memory 2.9)
Sélectionne la mémoire 2.9 dans le gestionnaire de mémoires.

<F1 {EVENT}> Entre la boîte de dialogue Événements.

<SHIFT> <⇓> or <SHIFT> <TAB> (au clavier alphanumérique)
Déplace le curseur jusqu'à la case Lien.

<MEM998> Entrez le numéro de la mémoire lien.

<F8 {OK}> Quitte la boîte de dialogue Événements.

⇓ ⇓ (etc. to memory 999) OR <ALT> <⇓> (Pgdw)
Sélectionne la mémoire 999.

<SHIFT> <⇓> or <SHIFT> <TAB> (au clavier alphanumérique)
Déplace le curseur jusqu'à la case Lien.

<MEM3> Entrez le numéro de la mémoire lien.

<F8 {OK}> Quitte la boîte de dialogue Événements.

<F8 {OK}> Quitte le gestionnaire de séquence.

Dans cet exemple, la séquence saute de la mémoire 2.9 à la mémoire 998, puis de la mémoire 999 elle revient à la mémoire 3 et continue son cours.

Notes

Récapitulatif

- Créez une nouvelle macro dans le gestionnaire de macros qui se trouve dans le menu Outils. Chaque macro peut contenir jusqu'à 200 manipulations.
- Créez un événement dans le gestionnaire de séquence. L'événement peut contenir jusqu'à 10 parties constituées par des macros, des temps d'attente, des alias ou des boucles.
- Créez une nouvelle boucle dans le gestionnaire de boucles. Elle peut défiler jusqu'à 999 fois.

NUMÉROTATION SPÉCIALE DES CIRCUITS

Notes

Notes

Introduction

ISIS® numérote les circuits par défaut, de 1 à 360, 600, 1024, 1600 ou 2048 quelle que soit la numérotation choisie pour une installation particulière.

Pour les opérations de base, inutile de les modifier, ni même de s'en soucier.

La numérotation spéciale des circuits peut servir à trier les projecteurs en groupes logiques ; par exemple pour attribuer des numéros spéciaux aux asservis ou pour créer une simulation géographique du plan d'implantation.

Le clavier circuits et les fonctions associées, travaillent dans les champs suivants :

registres de travail 1 à 48
Playback 1 (S & P)
Live
Édit. Mém.

Sert aussi pour la configuration Auditorium, le patch, les opérations d'impression et pendant la programmation d'autres fonctions.

Numérotation spéciale des circuits

Pour faciliter leur identification, vous pouvez donner un nouveau numéro à tout circuit ou liste de circuits.

La seule contrainte, c'est de ne pas faire de doublon avec les numéros.
Par exemple, si une perche est numérotée physiquement de droite à gauche, l'attribution de circuits peut permettre que la nouvelle numérotation aille de gauche à droite. D'un autre côté, vous pouvez souhaiter ne pas utiliser certains numéros ou les mettre dans un ordre différent.

Il se peut que certains INSTRUMENTS asservis utilisent les ADRESSES DMX 301 à 400, aussi, pour éviter de confondre avec les adresses des automatiques, les circuits 301 à 400 peuvent être renumérotés à partir de 1001.

Peut-être les circuits 201 à 800 ne sont-ils pas utilisés, dans ce cas, les circuits à partir de 801 peuvent être renumérotés depuis 201 et au-delà.

Dans ce cas, il faut d'abord donner aux circuits 201 à 800 des numéros très élevés afin de les mettre à l'écart pour éviter un conflit avec les nouveaux numéros 201 à 800.

Lorsque vous donnez un nouveau numéro à un circuit, vous ne changez que son identification.

En réalité, il y a deux sortes de numéros de circuits : les numéros "internes" et les numéros "externes". Le numéro interne est celui que le système utilise, le numéro original.

Le numéro externe est celui qui est choisi par l'utilisateur, le numéro visible. En ce qui concerne le système, ce nouveau numéro n'est qu'une nouvelle étiquette mise sur un circuit existant.

Par exemple, si les circuits 1 à 10 sont renumérotés comme 4001 à 4010, le système crée une table de correspondance entre les numéros externes (nouveaux) - 4001 à 4010 et les numéros internes (originaux) - 1 à 10.

Notes

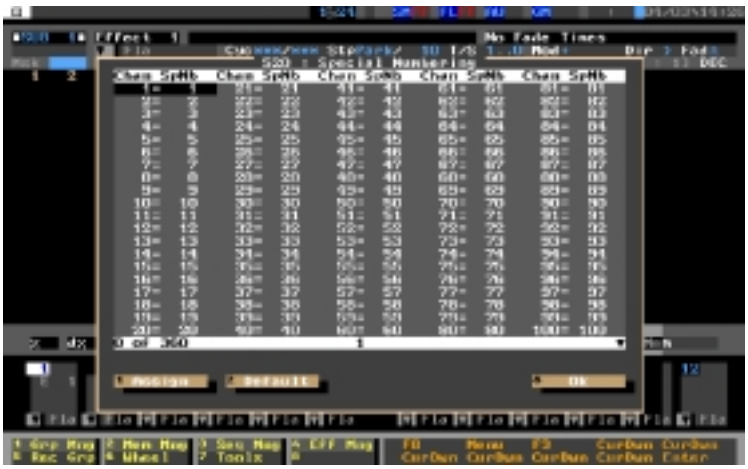
Quand le circuit 4002 est entré au clavier (et s'affiche sur le moniteur), le système reconnaît "4002" comme étant l'étiquette désignant le circuit 2 et continue donc à traiter le circuit 2.

C'est pour cette raison que l'écran de la numérotation spéciale de circuits affiche deux colonnes : Interne et Externe.

Normalement, les numéros internes et externes sont identiques, à moins que vous n'y apportiez un changement.

Le numéro interne est fixe et ne peut être changé puisque c'est celui qui est utilisé par le système.

Le numéro externe est celui que l'opérateur connaît, qu'il peut changer pour un autre numéro entre 1 et 9999, au choix.



Écran de la numérotation spéciale (liste des circuits)

La numérotation spéciale de circuits est une fonction en soi, différente du patch. Pour modifier le patch, reportez-vous à la section *PATCH*.

Par exemple, si le circuit 601 est renuméroté comme le circuit 1 et qu'il est patché sur le circuit DMX 801 ;

Il vous suffit de patcher le circuit 1 au circuit DMX 801. Lorsque le système lit «circuit 1», il comprend qu'il s'agit du 601 : il patche donc le circuit 601 sur le circuit DMX 801.

Le numéro interne - le 601, dans cet exemple – est toujours invisible pour l'utilisateur.

Une fois la numérotation spéciale sauvegardée, l'opérateur n'a plus qu'une sorte de numéros à gérer : les numéros externes.

Notes

Renuméroter les circuits 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 sous les numéros 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}> <F7 {SPECIAL NUMBERING}>
Le curseur est sur le circuit 1=1

Écran Assignation de la numérotation des circuits (assign, delta)

exemples de frappes clavier

10 x

10 x <ENTER> Chaque pression sur <ENTER> sélectionne le circuit et passe au suivant : maintenant les circuits 1 à 10 sont sélectionnés.

<F1 {ASSIGN}> “target” <1><0><0><1>
(1001 n’est qu’un exemple)

<F8 {OK}>

<F8 {OK} Les circuits 1 à 10 ont apparemment disparu.

<MENU> <F3 {CHANNELS}> <F7 {SPECIAL NUMBERING}> <ENTER>
Le curseur est sur le circuit 1=1001
Le circuit 1=1001 est sélectionné

<F1 {ASSIGN}> “target” <10> <F8 {OK}>
Change le circuit 1001 en 10

<ENTER> Le circuit 2=1002 est sélectionné

<F1 {ASSIGN}> “target” <9> <F8 {OK Change le circuit 1002 en 9

<ENTER> Le circuit 3=1003 est sélectionné

<F1 {ASSIGN}> “target” <8> <F8 {OK}> Change le circuit 1003 en 8

Notes

ENTER	<ENTER>	Le circuit 4=1004 est sélectionné
F1 7 F8	<F1 {ASSIGN}> “target”	<7> <F8 {OK}> Change le circuit 1004 en 7
ENTER	<ENTER>	Le circuit 5=1005 est sélectionné
F1 6 F8	<F1 {ASSIGN}> “target”	<6> <F8 {OK}>Changes Change le circuit 1005 en 6
ENTER	<ENTER>	Le circuit 6=1006 est sélectionné
F1 5 F8	<F1 {ASSIGN}> “target”	<5> <F8 {OK}> Change le circuit 1006 en 5
ENTER	<ENTER>	Le circuit 7=1007 est sélectionné
F1 4 F8	<F1 {ASSIGN}> “target”	<4> <F8 {OK}> Change le circuit 1007 en 4
ENTER	<ENTER>	Le circuit 8=1008 est sélectionné
F1 3 F8	<F1 {ASSIGN}> “target”	<3> <F8 {OK}> Change le circuit 1008 en 3
ENTER	<ENTER>	Le circuit 9=1009 est sélectionné
F1 2 F8	<F1 {ASSIGN}> “target”	<2> <F8 {OK}> Change le circuit 1009 en 2
ENTER	<ENTER>	Le circuit 10=1010 est sélectionné
F1 1 F8 ENTER	<F1 {ASSIGN}> “target”	<1> <F8 {OK}> Change le circuit 1010 en 1
F8	<F8 {OK}>	Termine l’opération

Notes

Écran normal du registre 1 montrant tous les circuits

L'écran affiche maintenant tous les circuits, du premier au dernier, mais à présent le circuit 1 contrôle l'appareil qui était en 10 et le circuit 10 contrôlera l'appareil qui, jusque là, était en 1, etc.

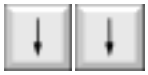
Note :

Si vous sélectionnez un numéro-cible qui n'est pas valable, un message s'affichera pour vous avertir : «Impossible de renuméroter (10, 10) en (10,1). Le circuit 1 existe déjà». (Circuits utilisés dans l'exemple). Dans ce cas, choisissez un nouveau numéro-cible.

Renuméroter 301 à 400 comme 601 à 700

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}> <F7 {SPECIAL NUMBERING}>
Le curseur est sur le circuit 1=1



<⇓> <⇓> etc. Pour dérouler l'écran jusqu'au circuit 301

<ENTER> <ENTER> etc. channel 400
Chaque pression sur <ENTER> sélectionne le circuit et passe au suivant, ainsi maintenant les circuits 301 à 400 sont sélectionnés.

<F1 {ASSIGN}> "target" <601> <F8 {OK}>
(601 est le numéro désiré)

<F8 {OK} Les écrans montrent à présent les numéros 1 à 300, puis 401 et au-delà. Les circuits 301 à 400 ont disparu.

Note :

Selon le nombre de circuits qu'un système Phoenix ou VISION 10 peut supporter, il faudra peut-être déplacer les numéros-cibles avant d'utiliser les circuits 700 et plus (voir le premier exemple de la renumérotation spéciale).

Notes

Valeur Delta

La valeur Delta introduit un décalage entre les nouveaux circuits externes. La valeur par défaut est de 1, c'est à dire que les nouveaux numéros augmenteront avec une valeur de 1 point à partir du premier numéro sélectionné.
Si la valeur Delta est changée, les nouveaux numéros augmentent de la valeur entrée en Delta. Ainsi, si la valeur Delta est de 2, les nouveaux numéros sauteront tous les numéros pairs ou impairs, au choix. Si le Delta est de 10, les nouveaux numéros sauteront de 10 en dix.

Par exemple, si les circuits 1 à 10 sont renumérotés à partir de 701,

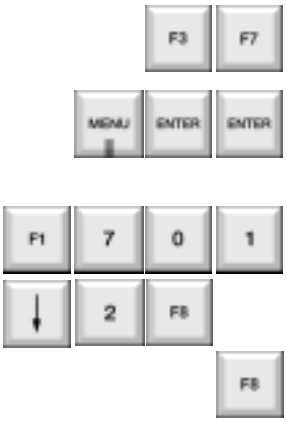
Delta = 1 = 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710

Delta = 2 = 701, 703, 705, 707, 709, 711, 713, 715, 717, 719

Delta = 10 = 701, 711, 721, 731, 741, 751, 761, 771, 781, 791

Renuméroter les circuits 1 à 10, à partir de 701 en utilisant une valeur Delta de 2

exemples de frappes clavier



<MENU> <F3 {CHANNELS}> <F7 {SPECIAL NUMBERING}>
Le curseur est sur le circuit 1=1

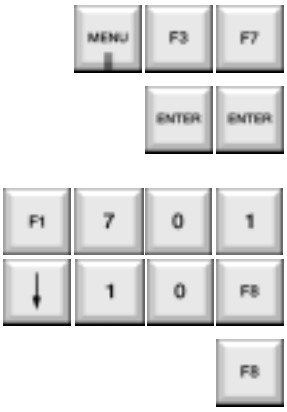
<ENTER> <ENTER> Chaque pression sur <ENTER> sélectionne le circuit et passe au suivant, ainsi maintenant les circuits 1 à 10 sont sélectionnés.

<F1 {ASSIGN}> "target" <701> "Delta" <2> <F8 {OK}>

<F8 {OK} Les circuits 1 à 10 ont disparu et maintenant, à la fin de la liste, apparaissent les circuits 701, 703, 705, etc.

Renuméroter les circuits 1 à 10, à partir du 701 en utilisant une valeur Delta de 10

exemples de frappes clavier



<MENU> <F3 {CHANNELS}> <F7 {SPECIAL NUMBERING}>
Le curseur est sur le circuit 1=1

<ENTER> <ENTER> Chaque pression sur <ENTER> sélectionne le circuit et passe au suivant, ainsi maintenant les circuits 1 à 10 sont sélectionnés.

<F1 {ASSIGN}> "target" <701> "Delta" <10> <F8 {OK}>

<F8 {OK} Les circuits 1 à 10 ont disparu et maintenant, à la fin de la liste, apparaissent les circuits 701, 711, 721, etc.

La fonction Delta existe aussi dans les gestionnaires opérationnelles sur d'autres fonctions de renumérotation.

Notes

Récapitulatif

- La numérotation spéciale des circuits est une fonction qui permet d'utiliser des numéros de circuits qui ne se suivent pas. Elle peut permettre l'identification des différentes parties d'une implantation en regroupant des appareils de même type dans une série de numéros spécifique.
- Une fois que les circuits ont été renumérotés, il vous suffit d'employer les numéros choisis, toutes références aux numéros anciens ou nouveaux à l'intérieur du système sont invisibles pour l'utilisateur.

Notes

PATCH

Notes

Notes

Introduction

Pour apprendre les fonctions de base du logiciel ISIS® - appeler des circuits, enregistrer des mémoires, générer des chenillards - il est inutile de créer un patch. Le patch par défaut, un = un sera utilisé.
Cependant, il arrive souvent que la première chose à faire, avant même de créer un état lumineux, ce soit de construire le patch.

Patch de sortie

Le patch de sortie relie les circuits pupitre - numéros des instruments – et les sorties DMX qui leur sont attribuées ; ce sont généralement des gradateurs, mais ce peuvent aussi être des paramètres d'autres appareils commandés en DMX.
Dans le patch par défaut, les numéros de circuits pupitres sont les mêmes que les numéros de circuits gradateurs, sans courbe, avec un facteur proportionnel de 100% : c'est un patch 1/1.
Les numéros de circuits pupitre sont affichés en beige, les numéros des sorties DMX sont en rouge clair.
Le facteur proportionnel de sortie s'affiche en blanc en dessous du numéro du gradateur (DMX), la courbe est en jaune près de la proportion.

Ecran du patch de sortie 1:1

Notes

Circuit vers gradateurs

Avant de faire votre patch, vous devez décider quel circuit du pupitre commandera quel(s) sortie(s) DMX (ou gradateur(s). C'est le patch circuits vers gradateurs.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {channels}> <F1 {output patch}> <F1 {PATCH}>
Entre le patch de sortie.

<1> <DIMMER> <1> <0> <0> <AT> <FF> (or <AT><AT>)
Patche le circuit pupitre 1 au gradateur 100.

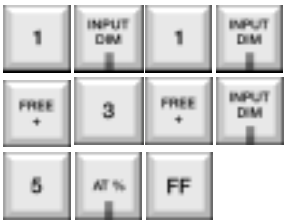
<PATCH> ou la touche d'un champ de travail ou <F8>
Quitte le patch.

exemples de frappes clavier

En restant dans le patch :

<1> <DIM> <1> <THRU> <1> <0> <AT> <FF> (or <AT><AT>)
Patche le circuit pupitre 1 aux gradateurs 1 à 10

<1> <DIM> <1> <THRU> <2> <0> <-> <DIM> <8> <AT> <FF>
Patche le circuit pupitre 1 aux gradateurs 1 à 20, sauf le 8.



<1> <DIM> <1> <+> <DIM> <3> <+> <DIM> <5><AT> <FF>
Patche le circuit pupitre 1 aux gradateurs 1, 3 et 5.

<1> <THRU> <1> <0> <0<ERASE> <ERASE>
Enlève les circuits 1 à 100 ainsi que les sorties DMX qui y étaient patchées.

<DIM> <1> <THRU> <1> <0> <0> <ERASE> <ERASE>
Enlève les gradateurs 1 à 100 ainsi que les circuits qui y étaient patchés.

Notes

Gradateurs vers circuits

Pour certains opérateurs, il est plus facile de penser plutôt : quels gradateurs iront sur quel circuit. C'est le patch gradateurs vers circuits. Le logiciel ISIS® permet d'inverser l'affichage, de sorte que l'écran montre le patch des gradateurs vers les circuits plutôt que des circuits vers les gradateurs. Sur le plan opératoire le système reste le même, seul l'affichage a changé. L'affichage gradateurs vers circuits peut être utile lorsque vous examinez le patch des appareils asservis.

exemples de frappes clavier

<PATCH> <F1{CHN/DIM}>Permet de basculer l'affichage, de circuits vers gradateurs à gradateurs vers circuits.

Facteur de proportionnalité en sortie

Le facteur de proportionnalité est une sorte de limite à la tension en sortie. Quand cette fonction est réglée sur Plein Feu, la tension en sortie est à 100% quand le circuit est à 100%. Si cette fonction est réglée à 90%, la tension en sortie sera de 90% quand le circuit est à Plein Feu. Généralement, la différence n'est pas perceptible mais vous pouvez la voir en comparant l'écran de sortie avec l'écran de sortie DMX. Le fait de limiter la tension en sortie aux alentours de 97% constitue une différence négligeable pour l'oeil mais une différence importante pour la durée de vie de la lampe. En poussant à l'extrême, le facteur de proportionnalité pourrait être utilisé pour les lampes en basse tension mais l'usage de transformateurs pouvant être gradués électroniquement est vivement recommandé.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Entre le patch

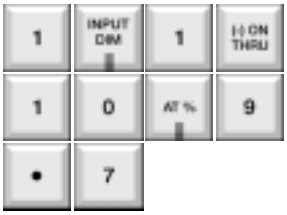
<1> <AT> <9> <.> <5> Change la proportionnalité du circuit 1 à 95%

<PATCH> ou touche d'un autre champ de travail
Quitte le patch

<DIM> <2> <AT> <9> Change la proportionnalité du gradateur 2 à 90%.

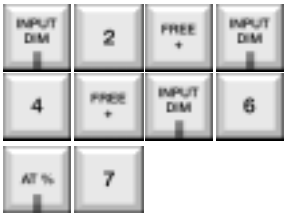
<1> <DIM> <1> <0> <0> <AT> <8>
Patche le circuit pupitre 1 au gradateur 100, avec une sortie proportionnelle de 80%.

Notes



<1> <DIM> <1> <THRU> <1> <0> <AT> <9> <.> <7>
Patche le circuit pupitre 1 aux gradateurs 1 à 10, avec une sortie proportionnelle de 97%.

<1> <DIM> <1><+> <DIM> <3> <+> <DIM> <5> <AT> <7>
Change la proportionnalité des circuits 1, 3 et 5 à 70%.



<DIM> <2> <+> <DIM> <4> <+> <DIM> <6> <AT> <7>
Change la proportionnalité des gradateurs 2, 4 et 6 à 70%. L'emploi de la touche <DIM> permet au système de distinguer entre les gradateurs (sortie DMX) et les circuits.

<DIM> <1> <1> <THRU> <2><0> <AT> <7>
Change la proportion des gradateurs 11 à 20 à 70%.
La touche <DIM> ne s'emploie pas une nouvelle fois avec la commande <THRU>.

Tester un gradateur

Un gradateur peut être testé manuellement, indépendamment du patch ou de toute autre fonction ou état du pupitre. La fonction de test amènera le gradateur sélectionné à 100% ou à zéro, selon votre choix.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Entre le menu Circuits.

<F1 {OUTPUT PATCH}> Entre le menu Patch de sortie.

<F4 {info gradateurs}>

<F3 {TEST}> Entre la boîte de dialogue Test gradateurs.

ou <F3 {DIM TEST}> Dans le patch d'implantation.

<numéro gradateur> Entre le numéro de gradateur.

<F1 {00}> Sélectionne zéro comme niveau de test.

<F2 {FF}> Sélectionne Plein Feu (100%) comme niveau de test.

<F8 {OK}> Termine le test et quitte la boîte de dialogue.

Notes

Attribuer une courbe de graduation

Le logiciel ISIS® fournit 10 courbes de graduation ; toutes sauf une sont modifiables. Une courbe de graduation change les caractéristiques de l'aspect d'un transfert pour s'accorder aux préférences ou aux différents instruments. La courbe par défaut, numéro 0, est linéaire. Le rapport entrée/sortie est constant tout au long de la courbe, si bien que la courbe est, en fait, une ligne droite. La courbe de graduation est sélectionnée, simplement, en ajoutant son numéro pendant les fonctions patch.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Entre le patch

<1> <DIM> <1> <0> <0>
Patche le circuit 1 au gradateur 100 et

<AT> <FF> <F2 {DIMLAW}> <2>
lui attribue la courbe de graduation numéro 2.

<PATCH> ou la touche d'un autre champ de travail
Quitte le patch.

En restant dans le patch :

<5> <F2 {DIMLAW}> <3>Attribue la courbe de graduation 3 au circuit 5, sans changer le circuit/gradateur ou la proportion en sortie.

<DIM> <7> <F2 {DIMLAW}> <5> Attribue la courbe de graduation 5 au circuit 7, sans changer le circuit/gradateur ou la proportion en sortie.

<1> <THRU> <2> <0> <F2 {DIMLAW}> <2>
Attribue la courbe de graduation 2 aux circuits 1 à 20, sans changer le circuit/gradateur ou la proportion en sortie.

<DIM> <2> <1> <THRU> <5> <0> <F2 {DIMLAW}> <9>
Attribue la courbe de graduation 9 aux circuits 21 à 50, sans changer le circuit/gradateur ou la proportion en sortie.

Note :

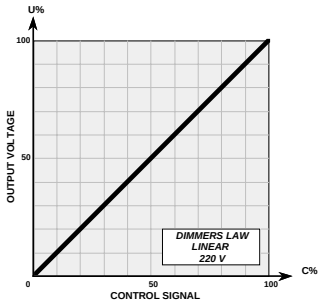
La touche <DIM> doit être utilisée chaque fois qu'un numéro de gradateur est entré, sauf lorsqu'il fait partie d'une commande <THRU>.

<1> <DIM> <1> <0> <AT> <FF> <F2 {DIMLAW}> <4>
Patche le circuit 1 sur le gradateur 10, avec la courbe numéro 4.

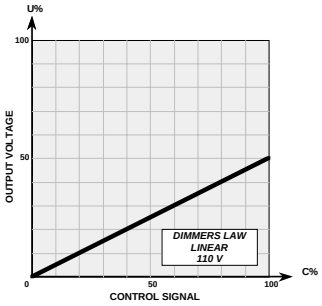
<1> <DIM> <1> <THRU> <1> <0> <AT> <9> <F2 {DIMLAW}> <7>
Patche le circuit 1 aux gradateurs 1 à 10, avec une proportion de 90% et la courbe de graduation numéro 7. Le patch, la proportion en sortie et les courbes de graduation peuvent tous être attribués en une seule opération, en combinant ces fonctions comme il est indiqué ci-dessus.

Notes

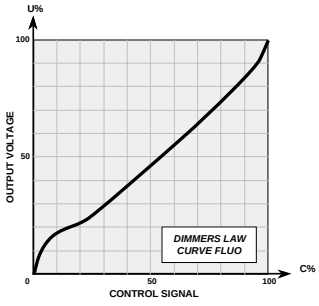
Les courbes de graduation suivantes sont disponibles :



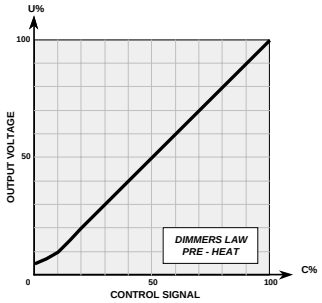
0 Linéaire - la courbe par défaut – le rapport entrée/sortie est entièrement proportionnel (ne peut être modifié).



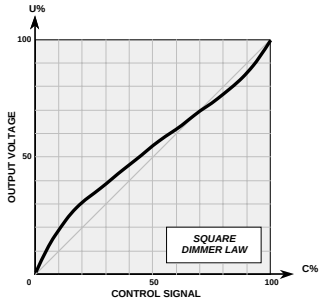
1 120V - Limite la tension en sortie à environ la moitié de la normale. Peut s'utiliser avec des lampes en 110V.



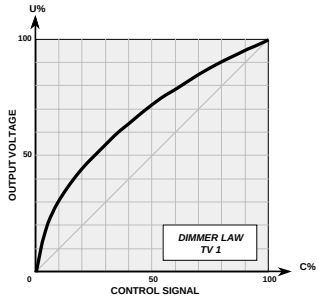
2 Fluorescent - Donne un «coup de pouce» pour remonter le bas de la courbe afin de s'adapter à la courbe de réponse linéaire des sources tungstène.
Note : Des ballasts graduables sont indispensables.



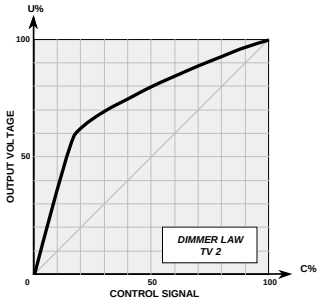
3 Préchauffe (Preheat) - Garde le filament chaud en lui envoyant en permanence quelques volts. Permet d'adoucir les fondus avec de faibles intensités.



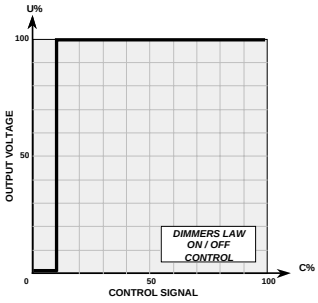
4 Courbe S (Square) - Simule les vieux gradateurs analogiques.



5 TV - Correspond aux spécifications des télévisions internationales.



6 TV 2 - Une autre courbe TV
7 Définissable par l'utilisateur (linéaire par défaut)
8 Définissable par l'utilisateur (linéaire par défaut)



9 Tout ou rien (on/off) - Courbe non graduable, agit comme un interrupteur : quand l'entrée atteint 5%, la sortie saute de 0 à 100%.
Note : Le circuit gradateur n'est pas bipassé.

ADB
A Siemens Company

Notes

Éditer une courbe de graduation

Si aucune des courbes offertes par le système ne convient, vous pouvez les modifier selon vos nécessités. Les courbes 7 et 8 sont linéaires par défaut mais elles sont prévues pour être modifiées par l'utilisateur.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3{CHANNELS}>	Sélectionne le menu Circuits.
<F1{OUTPUT PATCH}>	Sélectionne le menu patch de sortie.
<F5{dimmer laws}> ⇓⇓…	Sélectionne le courbe numéro 7.
<F5{EDIT}>	Entre la fonction Modification de la courbe.

La fonction Modification de la courbe affiche deux graphiques.
Celui du haut sert de référence et montre toute la courbe. Celui du bas, qui est utilisé pour la modification, apparaît en deux ou trois sections selon que vous avez choisi le mode pourcentage ou 256 pas.

La courbe de graduation est éditée de manière purement graphique, sur 100 pas (décimal), ou 256 pas. <F1 {100/256}> permet de basculer d'un mode à l'autre.

Les touches flèche gauche et droite déplacent le curseur le long de la base de la courbe.

Les touches flèche vers le haut et vers le bas servent à augmenter ou à diminuer la valeur du pas choisi.

Le pas sélectionné est surligné par le curseur, son numéro de pas s'affiche sous la flèche qui pointe vers lui et sa valeur est montrée par la flèche qui se trouve à gauche du graphique.

Cette valeur change avec l'utilisation des touches flèche vers le haut et vers le bas.

En utilisant les touches flèche de cette manière, avec les informations de la valeur du pas, toute la courbe peut être modifiée pas par pas.

Quand votre modification est terminée, appuyez sur <F7 {ok}> pour sauvegarder les changements ou <F8 {cancel}> pour ramener la courbe à sa forme enregistrée auparavant.

La courbe de graduation numéro 0 ne peut pas être modifiée.

Notes

Revenir au patch un/un

Le patch un/un est le patch par défaut. Tous les circuits sont connectés aux sorties DMX qui portent leur numéro et il n'y a ni facteur de proportionnalité ni courbe de réponse. Cette fonction est utile lorsqu'un spectacle est terminé et que les circuits DMX nécessitent une sortie.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3{CHANNELS}>	Sélectionne le menu Circuits.
<F1 {OUTPUT PATCH}>	Sélectionne le patch de sortie.
<F3 {ONE - TO - ONE}>	Restaure le patch un/un.

Effacer le Patch

Si vous avez besoin d'un patch compliqué, il peut être plus simple de commencer en défichant toutes les sorties DMX.
Cette opération s'appelle effacer le patch.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3{CHANNELS}>	Sélectionne le menu Circuits.
<F1 {OUTPUT PATCH}>	Sélectionne le menu patch de sortie.
<F2 {DELETE}>	Efface le patch : les circuits entrants ne contrôlent plus aucune sortie DMX.

Notes

Patch entrée DMX

Vous pouvez connecter un autre pupitre (ou appareil de test DMX) sur l'entrée des pupitres Phoenix ou VISION 10. Ce peut être un pupitre sophistiqué pour les asservis ou un simple pupitre manuel. Quand les deux pupitres sont reliés de cette manière, la sortie du pupitre externe peut être capturée et enregistrée en mémoire sur le pupitre Phoenix (ou VISION 10).

Lorsque tous les numéros des circuits système du logiciel ISIS® sont identiques aux numéros d'entrée et qu'ils ont un facteur de proportionnalité de 100%, vous avez un patch par défaut. C'est un patch 1/1.
Les numéros des circuits système du logiciel ISIS® sont affichés en beige, les numéros d'entrée DMX sont en bleu clair. Le facteur de proportionnalité en sortie est affiché en blanc à côté du numéro de circuit système.

Écran du patch d'entrée : 1/1

Circuits vers entrées

Le patch d'entrée relie les circuits pupitre - numéros des instruments - aux circuits du pupitre externe ou de l'appareil en DMX. Lorsque tous les numéros des circuits système du logiciel ISIS® sont identiques aux numéros d'entrée et qu'ils ont un facteur de proportionnalité de 100%, vous avez un patch par défaut. C'est un patch 1/1. Les numéros des circuits système du logiciel ISIS® sont affichés en beige, les numéros d'entrée DMX sont en bleu clair. Si des circuits sont définis en tant qu'instruments asservis, les abréviations sont également affichées.

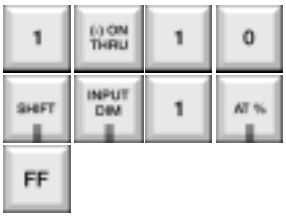
exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {channels}> <F2 {dmxin patch}> <F1 {PATCH}>
Entre le patch d'entrée DMX.

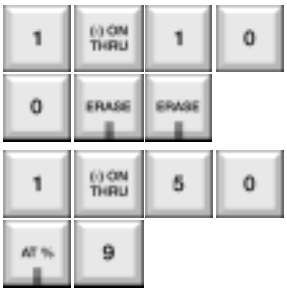
<1> <INPUT> <1> <0> <0> <AT> <FF>
Patche le circuit pupitre 1 à l'entrée DMX 100.

<DMX IN> ou un autre champ de travail ou <F8{EXIT}>
Quitte le patch.

Notes



En restant dans le patch :
<1> <THRU> <1> <0> <INPUT> <1> <AT> <FF>
Patche les circuits pupitre 1 à 10 à l'entrée DMX 1.



<1> <THRU> <1> <0> <0> <ERASE> <ERASE>
Supprime les circuits 1 à 100, du patch d'entrée.

<1> <THRU> <5> <0> <AT> <9>
Donne aux circuits 1 à 50 un facteur de proportionnalité de 90%.

Entrées vers Circuits

Pour certaines personnes, il est plus facile de penser : quelles entrées vont sur quel circuit. Le logiciel ISIS® permet d'inverser l'affichage, de sorte que l'écran montre le patch des entrées vers les circuits plutôt que des circuits vers les entrées. Sur le plan opératoire le système reste le même, seul l'affichage a changé. L'affichage entrées vers circuits peut être utile lorsque vous examinez le patch des appareils asservis.

exemples de frappes clavier

<DMXIN> <F1{CHN/INPT}>
Permet de basculer l'affichage, de circuits vers gradateurs à gradateurs vers circuits.

Facteur de proportionnalité

De la même manière que pour le patch de sortie, vous pouvez donner un facteur de proportionnalité aux circuits dans le patch d'entrée pour limiter les circuits lorsqu'ils sont contrôlés par une entrée DMX.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {channels}> <F2 {dmxin patch}> <F1 {PATCH}>
Entre le patch d'entrée DMX.

<1> <THRU> <1> <0> <AT> <8><.><5>
Donne aux circuits 1 à 10 un facteur de proportionnalité de 85%.

<tout champ de travail> Quitte le patch d'entrée DMX.

<MENU> <F3 {channels}> <F2 {dmxin patch}> <F1 {patch}>
Entre le patch d'entrée DMX.

<1> <INPUT> <7> Belt Patche le circuit 1 à l'entrée DMX 7, avec un facteur de proportionnalité fixé à l'aide du ruban.

<tout champ de travail> Quitte le patch d'entrée DMX.

Notes

Le potentiomètre virtuel d'entrée DMX

Quand un pupitre externe est connecté à un Phoenix ou un VISION 10 via l'entrée DMX, le patch est soumis au niveau du potentiomètre d'entrée DMX. Ce potentiomètre est virtuel et sa valeur est fixée et activée dans la boîte de dialogue "Fonctions générales" du menu Configuration ou au moyen du ruban.

Boîte de dialogue "Fonctions générales"

exemples de frappes clavier

<MENU> <F7 {setup}> <F3 {GENERAL}>
Affiche la boîte de dialogue " Fonctions générales ".

<ENTER> Active l'entrée DMX en cochant la case.

<⇓> BELT La roue règle le niveau d'entrée : 0 comme niveau minimum, 100% comme niveau maximum.

<F8 {OK}> Confirme L'opération et ferme la boîte de dialogue.

Ou, <F6 {WHEEL}> <F5 {DMX IN}> BELT UP

<F8 {OK}> Confirme l'opération et ferme la boîte de dialogue.

Instruments dans le patch d'entrée

Quand vous avez attribué des définitions aux instruments, le patch d'entrée sait différencier les paramètres des asservis et les intensités des circuits. Quand les asservis sont gérés à partir du pupitre externe ou du fournisseur de DMX, les circuits qui sont des paramètres sont soumis à toutes les règles de priorité en sortie et ils sont capturés dans le tampon (buffer) DMX lorsqu'ils sont envoyés en sortie.
Vous patcherez les asservis dans le patch d'entrée DMX de la même manière que dans le patch de sortie.

Notes

exemples de frappes clavier
<1> <THRU> <6> <INPUT> <1><0><1> <AT> <AT>
Patche les instruments 1 à 6 aux entrées DMX 101 et plus.

Retourner au patch un/un

Ramène le patch d'entrée à sa configuration d'origine (numéros de circuits entrants correspondant aux numéros de circuits pupitre).

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3{CHANNELS}> Sélectionne le menu Circuits.

<F2 {DMXIN PATCH}> Sélectionne le menu patch d'entrée.

<F3 {ONE - TO - ONE}> Revient au patch un/un.

Supprimer le patch

Supprime les connexions entre le pupitre externe et le Phoenix ou le VISION 10. Dans ce cas, il est prudent de laisser les deux pupitres physiquement connectés tant que le pupitre externe n'est pas utilisé.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3{CHANNELS}> Sélectionne le menu Circuits.

<F2 {DMXIN PATCH}> Sélectionne le menu patch d'entrée.

<F2 {DELETE}> Supprime le patch - les circuits entrants ne contrôlent aucun circuit du pupitre.

Notes

Patch Changeurs de Couleur

Quand un circuit est défini comme changeur de couleur, le nombre de sorties DMX nécessaires est calculé mais ils restent déconnectés jusqu'à ce que le changeur de couleur soit patché.

La routine de patch est simple : vous pouvez patcher toute une liste d'instruments de même type sur une série de sorties DMX en une seule opération.

La seule donnée que vous devez entrer est l'adresse de départ des changeurs de couleur et l'adresse de départ de la liste des gradateurs externes : vous n'aurez aucun calcul à faire.

Vous devez attribuer aux circuits leurs définitions d'instruments avant de patcher les changeurs de couleur.

La définition d'instrument de circuit et le patch permettent de réunir en un seul numéro de circuit à la fois un projecteur (lampe) et son changeur de couleur. Bien que chacun d'eux utilisent des sorties DMX différentes et non-consécutives, ils forment un seul instrument.

Quand le circuit 1 est défini comme un changeur de couleur, il devient un simple circuit doté de multiples paramètres. Une fois ce circuit patché, il vous suffira d'appeler son numéro.

Le tableau suivant montre 2 appareils avec chacun 3 paramètres de changeur de couleur, combinés avec le patch pour former 2 instruments.

Les deux instruments n'utilisent que 2 circuits - 1 par instrument - mais ils utilisent 8 sorties DMX au total.

INSTRUMENT (CIRCUIT) 1, GRADATEUR ET ADRESSE DE DÉPART DMX 401		INSTRUMENT (CIRCUIT) 2, GRADATEUR ET ADRESSE DE DÉPART DMX 404	
PUPITRE SORTIE DMX	CHANGEUR CALAGE DMX	PUPITRE SORTIE DMX	CHANGEUR CALAGE DMX
101	Gradateur externe	102	Gradateur externe
401	0 couleur	404	0 couleur
402	1 ventilateur	405	1 ventilateur
403	2 vitesse	406	2 vitesse

Le circuit 1 utilise les sorties DMX 101 pour le gradateur et 401 à 403 pour le changeur de couleur (scroller).
Le circuit 2 utilise les sorties DMX 102 pour le gradateur et 404 à 406 pour le changeur de couleur (scroller).

ISIS® permet l'utilisation de numéros de circuits consécutifs pour tout instrument, indépendamment du nombre de ses paramètres.

Dans l'exemple ci-dessus, 5 des changeurs de couleur peuvent être numérotés et patchés sur les circuits 1 à 5, bien qu'ils utilisent jusqu'à 20 adresses DMX.

Avec la fonction patch, ISIS® permet d'attribuer des circuits avec la plus grande souplesse.

Si le système a 360 circuits, cela signifie 360 circuits pouvant contrôler des traditionnels, des asservis, des changeurs de couleur ou n'importe quel mélange des précédents.

Notes

La seule limite est le nombre total de sorties DMX et le fait que les suites consécutives de numéros DMX appartenant aux paramètres d'un asservis (ou changeur de couleurs) ne peut pas chevaucher deux trames DMX. (1-512, 513-1024...)

Certains pupitres divisent les sorties DMX en circuits "gradateur" et circuits "attribut".

Ceci réduit le nombre total d'instruments parce que le nombre d'attributs est inversement proportionnel à la quantité de gradateurs.

L'approche du logiciel ISIS® est dynamique et l'attribution de circuits est personnalisée pour chaque spectacle.

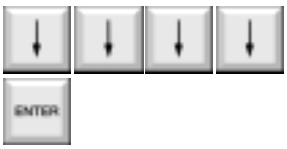
Attribuer des circuits qui deviendront des instruments

Lorsqu'un circuit doit être utilisé de manière non traditionnelle - c'est-à-dire, lorsqu'il doit être configuré comme un changeur de couleur ou asservis, ce circuit doit être défini comme tel. Une fois que le circuit est défini, ses paramètres sont présents dans le système qui calcule le nombre de sorties DMX nécessaires pour le patch. Une fois que les circuits sont définis, vous pouvez commencer votre conduite en aveugle avec les instruments avant même qu'ils soient accrochés ou patchés.

exemples de frappes clavier

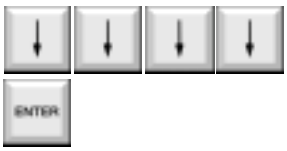
<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion de circuits.

<F6 {CHANNEL ALLOCATION}>
Affiche la boîte de dialogue Attribution de circuits.



⇓ ⇓ ⇓ ⇓ <ENTER>
Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour sélectionner le circuit ou la liste de circuits à redéfinir. (Vous devez donner la même définition à tous les circuits de la sélection)

<F1 {DEF}>
Affiche la liste des définitions importées ou récemment créées. Cette liste est particulière au spectacle courant.



⇓ ⇓ ⇓ ⇓ <ENTER>
Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour sélectionner la définition des circuits sélectionnés en cours.

<F8 {OK}>
Pour confirmer la sélection de la définition.

"Etes-vous sûr ? Certains circuits seront dépatchés"
Un message vous prévient que les circuits sélectionnés seront déconnectés du patch.

<F8 {YES}>
Pour continuer.

OU

<F7 {NO}>
Pour conserver les définitions de circuits et le patch.

Notes

Une fois que les circuits ont été définis comme «non standard» ils apparaissent sur les moniteurs, accompagnés d'un "c" indiquant qu'ils sont définis comme changeurs de couleur ou d'un "m" indiquant qu'ils sont définis comme luminaires motorisés.
Si l'écran des paramètres est sélectionné (la touche <PARAM> vous permet de basculer entre les intensités et les paramètres), tous les paramètres des instruments sont affichés.

Illustrations des écrans montrant les circuits définis comme des changeurs de couleur.
Montre les écrans des intensités et des paramètres.

Patcher un Changeur de couleur

Une fois que les définitions de changeurs de couleur ont été attribuées aux circuits, le patch de ces circuits changeurs de couleur peut être fait à tout moment. Lorsqu'un changeur de couleur est patché, vous devez entrer deux numéros DMX différents : l'un pour l'adresse DMX du changeur, l'autre pour l'adresse DMX du gradateur. Dans ce cas, puisque le gradateur, est "externe", l'adresse DMX du changeur de couleur et celle du gradateur peuvent être sur des TRAMES DMX différentes. Par exemple le circuit 1 peut être connecté au gradateur 1, mais son changeur de couleur sera connecté sur la ligne DMX 513.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <DIM> <513> <FF> Commence à patcher le circuit 1 (qui doit être défini comme un changeur de couleur) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX du changeur de couleur.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe "
Demande l'adresse DMX du gradateur.

<1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché à la sortie DMX 513 pour le changeur de couleur et sur le circuit 1 pour le gradateur.

<PATCH> (ou un autre champ de travail)
Quitte le patch.

Notes

Patcher une liste de changeurs de couleur dont les numéros se suivent

Patcher une liste de changeurs de couleur de même type dont les numéros se suivent, et dans les adresses DMX des gradateurs se suivent, est aussi simple que de patcher un seul changeur de couleur. Il vous suffit d'entrer la première adresse DMX de tous les changeurs de couleur et la première adresse DMX de la liste des gradateurs ; le logiciel ISIS® calculera toutes les autres adresses DMX.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <THRU> <1> <0><DIM> <513> <FF>
Commence à patcher les circuits 1 à 10 (qui doivent être définis comme changeurs de couleur) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX du premier changeur de couleur.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<1><0><1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 pour le changeur de couleur et en 101 pour le gradateur, le circuit 2 est en 515 pour le changeur de couleur et en 102 pour le gradateur, etc. Le circuit 1 utilise 1a sortie DMX 514 pour le second paramètre (ventilateur ou vitesse) du premier changeur.

<PATCH> (ou un autre champ de travail)
Quitte le patch.

Patcher une liste de changeurs de couleur dont les numéros ne se suivent pas

Si les numéros de circuits ne se suivent pas mais que l'adresse DMX des changeurs de couleur et celle des gradateurs se suivent, vous utiliserez la même méthode pour le patch mais, pour construire la liste de circuits, vous emploierez les touches <+>, <->, <NXT>, <PRV> au lieu de <THRU>.
Si les adresses DMX des changeurs de couleur ou des gradateurs ne se suivent pas, chaque instrument doit être patché individuellement.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <+> <3> <+> <5> <+> <7> <DIM><513> <FF>
Commence à patcher les circuits 1, 3, 5 et 7 (qui doivent être définis comme changeurs de couleur) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX du premier changeur de couleur.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<2><0><1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 pour le changeur de couleur et en 201 pour le gradateur, le circuit 3 est en 515 pour le changeur de couleur et en 102 pour le gradateur, etc.. Le circuit 1 utilise 1a sortie DMX 514 pour le second paramètre (ventilateur ou vitesse) du premier changeur.

Notes

<2><1> <DIM> <601> <FF>
Commence à patcher le circuit 21 (qui doit être défini comme changeur de couleur) en DMX 601, 601 étant l'adresse DMX du changeur de couleur.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<9> <3> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 601 pour le changeur de couleur et en 93 pour le gradateur.

<2><7> <DIM> <672> <FF>
Commence à patcher le circuit 27 (qui doit être défini comme changeur de couleur) en DMX 672, 672 étant l'adresse DMX du changeur de couleur.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<9> <9> <F8 {OK}> Le circuit 27 est patché sur la sortie DMX 672 pour le changeur de couleur et en 99 pour le gradateur.

<PATCH> (ou un autre champ de travail)
Quitte le patch.

Patcher des instruments de types différents

Lorsque vous patchez des instruments ayant des définitions différentes, vous devez procéder appareil par appareil ou par listes d'instruments de même type. Dans cet exemple, les circuits 1 à 10 sont définis comme un type de changeurs de couleur et les circuits 11 à 20 comme un autre type.

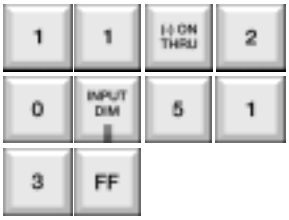
exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <THRU> <1><0> <DIM><513> <FF>
Commence à patcher les circuits 1 à 10 (qui doivent être définis comme changeurs de couleur) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX du premier changeur de couleur.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<1><0><1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 pour le changeur de couleur et en 101 pour le gradateur, le circuit 2 en 515 pour le changeur de couleur et en 102 pour le gradateur, etc.
Le circuit 1 utilise 1a sortie DMX 514 pour le second paramètre (ventilateur) du premier changeur.



<1><1> <THRU> <2><0> <DIM><542> <FF>
Commence à patcher les circuits 11 à 20 (qui doivent être définis comme changeurs de couleur du deuxième type) en DMX 542, 542 étant la prochaine sortie DMX disponible et l'adresse DMX du premier changeur de couleur dans cette liste.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

Notes

<2><0><1> <F8 {OK}> Le circuit 11 est patché sur la sortie DMX 542 pour le changeur de couleur et en 201 pour le gradateur, le circuit 3 en 544 pour le changeur de couleur et en 202 pour le gradateur, etc.
Le circuit 1 utilise 1a sortie DMX 543 pour le second paramètre (vitesse) du premier changeur de cette liste.

<PATCH> (ou un autre champ de travail)
Quitte le patch.

Écran du patch de sortie, montrant plusieurs types de changeurs de couleur.

Proportionnalité et Courbes de réponse

Lorsque vous patchez des changeurs de couleur, vous pouvez attribuer un facteur de proportionnalité en sortie et une courbe de réponse quand vous entrez la première adresse DMX. Ce facteur agit seulement sur le paramètre d'intensité de l'instrument. Les courbes peuvent être changées ultérieurement, comme nous l'avons décrit ci-dessus.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <DIM> <513> <AT> <90>
Commence à patcher le circuit 1 (qui doit être défini comme changeur de couleur) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX du changeur de couleur.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 pour le changeur de couleur et en 1 pour le gradateur. Le gradateur 1 a un facteur de proportionnalité en sortie de 90%.

<PATCH> (ou un autre champ de travail)
Quitte le patch.

Notes

Retourner au patch un/un

Le fait de réaliser un patch un/un N'AFFECTE PAS le patch du changeur de couleur. Tous les circuits traditionnels retournent au patch un/un, mais le patch des changeurs de couleur reste le même.
Pour ramener les circuits de changeurs de couleur qui sont patchés en un/un, vous devez d'abord les dépatcher, soit en effaçant la liste des circuits du patch soit en procédant à un effacement complet du patch, comme suit.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <THRU> <1><0> <ERASE> <ERASE>
Efface du patch les circuits 1 à 10, les sorties DMX auxquelles ils étaient patchés auparavant sont maintenant dépatchés.

<PATCH> (ou un autre champ de travail)
Quitte le patch.

<MENU> <F3{CHANNELS}>Sélectionne le menu Circuits.

<F1 {OUTPUT PATCH}>Sélectionne le menu Patch de sortie.

<F3 {ONE - TO - ONE}> Rétablit le patch un/un.

Effacer le patch

La fonction Effacer le patch supprime tout le contenu du patch, y compris les changeurs de couleur et les appareils asservis.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3{CHANNELS}>
Sélectionne le menu Circuit.

<F1 {OUTPUT PATCH}>Sélectionne le menu Patch de sortie

<F2 {DELETE}> Efface le patch – les circuits du pupitre ne contrôlent aucune sortie DMX.

Notes

Patch des appareils asservis

Lorsqu'un circuit est défini comme un instrument asservi, le nombre de sorties DMX nécessaires est calculé mais ces sorties restent déconnectées jusqu'à ce que les instruments soient patchés.

La routine de patch est simple, en une seule opération vous pouvez patcher une liste d'instruments de même type sur des sorties DMX qui se suivent.

Vous n'avez aucun calcul à faire, vous devez seulement entrer l'adresse de départ des instruments et, si vous utilisez des gradateurs externes, l'adresse de départ de leur liste.

Avant de patcher les instruments asservis, vous devez attribuer aux circuits leur définition d'instruments.

Quand un circuit est défini en tant que projecteur asservi (un Cyberlight avec 20 paramètres) et qu'il est patché, ce circuit contrôle 20 sorties DMX consécutives.

Si l'instrument nécessite un gradateur externe, un Vari*lite VL 5 ou un Clay Paky Stage Colour 1000, le circuit contrôlera une liste de sorties DMX consécutives, plus une autre pour le gradateur.

Notes

Exemple 1 : Instrument ayant son propre gradateur.

Le tableau suivant montre deux instruments, avec 20 paramètres chacun - le premier paramètre plus les 19 calages de paramètres suivants.
Les deux instruments n'utilisent que 2 circuits - 1 chacun - mais, au total, ils emploient 40 sorties DMX.

INSTRUMENT (CIRCUIT) 1, GRADATEUR ET ADRESSE DE DÉPART DMX 1		**INSTRUMENT (CIRCUIT) 2, GRADATEUR ET ADRESSE DE DÉPART DMX 21**	
PUPITRE DMX SORTIE	INSTRUMENT **DMX CALAGE**	**PUPITRE DMX SORTIE**	INSTRUMENT **DMX CALAGE**
1	0 pan	21	0 pan
2	1 pan fin	22	1 pan fin
3	2 tilt	23	2 tilt
4	3 tilt fin	24	3 tilt fin
5	4 roue de couleurs	25	4 roue de couleurs
6	5 cyan	26	5 cyan
7	6 magenta	27	6 magenta
8	7 jaune	28	7 jaune
9	8 roue de gobo 1	29	8 roue de gobo 1
10	9 roue de gobo 2	30	9 roue de gobo 2
11	10 rotation gobo	31	10 rotation gobo
12	11 zoom	32	11 zoom
13	12 mise au point	33	12 mise au point
14	13 iris	34	13 iris
15	14 effets spéc.	35	14 effets spéc.
16	15 diffusion	36	15 diffusion
17	16 strobe	37	16 strobe
18	17 gradateur	38	17 gradateur
19	18 vitesse moteur	39	18 vitesse moteur
20	19 contrôle	40	10 contrôle

Notes

Exemple 2 : Instrument avec gradateur externe.

Le tableau suivant montre deux instruments, avec 12 paramètres chacun, plus le gradateur externe.
Les deux instruments utilisent seulement 2 circuits - 1 chacun - mais, au total, ils utilisent 26 sorties DMX.

INSTRUMENT (CIRCUIT) 3, GRADATEUR ET ADRESSE DE DÉPART DMX 1 CONNECTÉ À LA LIGNE DMX 2 (513, etc.)		**INSTRUMENT (CIRCUIT) 4, GRADATEUR ET ADRESSE DE DÉPART DMX 21** CONNECTÉ À LA LIGNE DMX 2 (513, etc.)	
PUPITRE DMX SORTIE	INSTRUMENT **DMX CALAGE**	**PUPITRE DMX SORTIE**	INSTRUMENT **DMX CALAGE**
103	Gradateur externe	104	Gradateur externe
513	0 pan	525	0 pan
514	1 pan fin	526	1 pan fin
515	2 tilt	527	2 tilt
516	3 tilt fin	528	3 tilt fin
517	4 cyan	529	4 cyan
518	5 magenta	530	5 magenta
519	6 jaune	531	6 jaune
520	7 diffuseur	532	7 diffuseur
521	8 vitesse azimut	533	8 vitesse azimut
522	9 vitesse couleur	534	9 vitesse couleur
523	10 vitesse faisceau	535	10 vitesse faisceau
524	11 réinitialisation	538	11 réinitialisation

Le circuit 3 utilise les sorties DMX 103 pour le gradateur et 513 à 525 pour l'instrument. Le circuit 4 utilise les sorties DMX 104 pour le gradateur et 526 à 538 pour l'instrument.

ISIS® vous permet d'employer des numéros qui se suivent pour les instruments, quel que soit le nombre de leurs paramètres.
Cinq Cyberlight peuvent être numérotés 1 à 5, même s'ils utilisent un total de 100 adresses DMX.
Grâce au patch, ISIS® rend l'attribution de circuits extrêmement souple. Si le système comporte 360 circuits, ce sont 360 circuits qui peuvent contrôler des traditionnels, des asservis, des changeurs de couleur ou n'importe quel mélange des précédents.
La seule restriction est le nombre total de sorties DMX et le fait que les paramètres DMX d'un seul instrument ne peuvent être répartis sur deux lignes DMX. Certains pupitres divisent les sorties DMX en circuits "gradateur" et circuits "attributs".
Ceci réduit le nombre total d'instruments parce que plus les gradateurs sont nombreux moins il peut y avoir d'attributs.
L'approche du logiciel ISIS® est dynamique et l'attribution de circuit est personnalisée pour chaque spectacle.

Notes

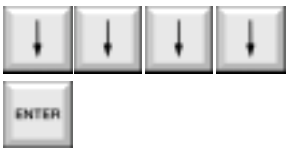
Attribuer des circuits pour s'adapter aux asservis

Lorsqu'un circuit doit être utilisé pour un projecteur non traditionnel – c'est-à-dire, lorsqu'il doit être configuré pour un asservi, vous devez le définir comme tel. Une fois le circuit défini, ses paramètres sont présents dans le système qui calcule alors le nombre de sorties DMX nécessaires pour le patch. Une fois les circuits définis, il est possible de commencer à travailler en aveugle avec les instruments avant même qu'ils ne soient accrochés ou patchés.

exemples de frappes clavier

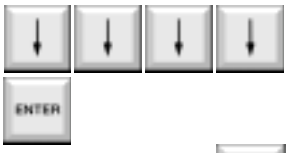
<MENU> <F3 {CHANNELS}> Sélectionne le menu Gestion de circuits.

<F6 {CHANNEL ALLOCATIONS}>
Affiche la boîte de dialogue Attribution de circuits.



⇓ ⇓ ⇓ ⇓ <ENTER> Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour sélectionner le circuit ou la liste de circuits à redéfinir. (Tous les circuits de la sélection doivent être changés pour la même définition)

<F1 {DEF}> Affiche la liste des définitions importées et nouvellement créées. Cette liste de définitions est spécifique au spectacle en cours.



⇓ ⇓ ⇓ ⇓ <ENTER> Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour sélectionner la définition requise pour les circuits sélectionnés.

<F8 {OK}> Pour confirmer la définition de la sélection.

"Etes-vous sûr ? Certains circuits seront dépatchés "
Un message vous avertit que les circuits sélectionnés seront dépatchés.

<F8 {YES}> Pour continuer.

OU

<F7 {NO}> Pour conserver les définitions de circuits et le patch en cours.

Une fois les circuits définis comme non standard, ils apparaissent sur le moniteur avec la lettre "m" pour indiquer qu'ils sont définis comme asservis ou avec la lettre "c" pour indiquer qu'ils sont définis comme changeurs de couleur.

Si l'écran des paramètres est sélectionné (utilisez la touche <PARAM> pour basculer entre intensités et paramètres), tous les paramètres des instruments y sont affichés.

Notes

Illustration présentant Les écrans affichant les circuits définis comme des projecteurs motorisés, ainsi que les écrans des intensités et des paramètres.

Patcher un appareil asservi

Une fois que vous avez attribué aux circuits leurs définitions d'asservis, vous pouvez patcher un projecteur motorisé à tout moment.

Lorsqu'un appareil asservi est patché, il vous suffit d'entrer un numéro de sortie DMX : l'adresse de départ de l'instrument.

Si l'instrument utilise un gradateur externe (le VL5 de Vari*lite, par exemple), vous entrerez deux numéros différents : l'un pour l'adresse DMX du VL5, l'autre est l'adresse DMX du gradateur.

Dans cet exemple, parce que le gradateur est "externe", l'adresse DMX du Varilite et celle du gradateur peuvent être sur des lignes DMX différentes, ainsi le circuit 1 peut être relié au gradateur 1 alors que l'instrument sera relié en DMX 513.

exemples de frappes clavier

<PATCH>	Sélectionne le patch de sortie.
<1> <DIM> <513> <FF>	Commence à patcher le circuit 1 (qui doit être défini comme asservi) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX de l'instrument.
<PATCH>	(ou un autre champ de travail) Quitte le patch.

Notes

Ou, si l'instrument utilise un gradateur externe :

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <DIM> <513> <FF> Commence à patcher le circuit 1 (qui doit être défini comme asservi avec gradateur externe) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX de l'instrument.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 pour le changeur de couleur et en 1 pour le gradateur.

<PATCH> (ou un autre champ de travail)
Quitte le patch.

Patcher une liste d'instruments asservis dont les numéros se suivent

Patcher une liste d'instruments asservis de même type et dont les numéros se suivent, est aussi simple que de patcher un seul instrument.

Il vous suffit d'entrer la première adresse DMX de tous les instruments et, si nécessaire, la première adresse DMX de la liste des gradateurs ; le logiciel ISIS® calculera toutes les autres adresses DMX.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <THRU> <1> <0><DIM> <513> <FF>
Commence à patcher les circuits 1 à 10 (qui doivent être définis comme instruments asservis) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX du premier instrument.
S'il s'agit d'un instrument à 10 paramètres, le circuit 2 est patché sur le circuit DMX 523, le circuit 3 sur le DMX 533, etc.

<PATCH> (ou un autre champ de travail) Quitte le patch.

Ou, pour les instruments qui ont un gradateur externe :

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <THRU> <1> <0><DIM> <513> <FF>
Commence à patcher les circuits 1 à 10 (qui doivent être définis comme instruments asservis) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX du premier instrument

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

Notes

<1><0><1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 pour l'instrument et en 101 pour le gradateur, le circuit 2 est en 523 pour l'instrument et en 102 pour le gradateur, etc.
Les sorties DMX 514 à 522 sont utilisées par le circuit 1 pour les autres paramètres du premier instrument.

<PATCH> (ou un autre champ de travail)
Quitte le patch.

Note :

Les adresses DMX nécessaires à un instrument ne peuvent pas chevaucher deux trames DMX : vous ne pouvez pas patcher un instrument à 10 paramètres sur les circuits DMX 511 à 520 parce que la première trame DMX se termine à 512.

Patcher une liste d'instruments asservis dont les numéros ne se suivent pas

Si les numéros de circuits ne se suivent pas mais que les adresses DMX des instruments - et des gradateurs, si nécessaire - se suivent, vous pouvez utiliser la même méthode pour patcher mais vous construirez votre liste de circuits en utilisant les touches <+>, <->, <NXT>, <PRV>, au lieu de <THRU>. Si les adresses DMX des instruments ou des gradateurs ne se suivent pas, chaque instrument sera patché individuellement.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <+> <3> <+> <5> <+> <7> <DIM><513> <FF>
Patche les circuits 1, 3, 5 et 7 (qui doivent être définis comme instruments asservis) en DMX 513, 523, 533 et 543, s'il s'agit d'un instrument à 10 paramètres, 513 étant l'adresse DMX du premier instrument.

<2><1> <DIM> <601> <FF>
Patche le circuit 21 (qui doit être défini comme instrument asservi) en DMX 601, 601 étant l'adresse DMX du premier instrument.

<2><7> <DIM> <672> <FF>
Patche le circuit 27 (qui doit être défini comme instrument asservi) en DMX 672, 672 étant l'adresse de départ DMX du premier instrument.

Notes

Ou, pour les instruments avec gradateur interne :

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <+> <3> <+> <5> <+> <7> <DIM><513> <FF>

Commence à patcher les circuits 1, 3, 5 et 7 (qui doivent être définis comme instruments asservis) en DMX 513 et au-delà, 513 étant l'adresse DMX du premier instrument.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"

Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<2><0><1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 pour l'instrument et en 201 pour le gradateur, le circuit 3 est en 523 pour l'instrument et en 202 pour le gradateur, etc. Les sorties DMX 514 à 522 sont utilisées par le circuit 1 pour les autres paramètres du premier instrument (instrument à 10 paramètres).

<2><1> <DIM> <601> <FF>

Commence à patcher le circuit 21 (qui doit être défini comme asservi) en DMX 601, 601 étant l'adresse DMX de l'instrument.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"

Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<9> <3> <F8 {OK}>

Le circuit 21 est patché sur les sorties DMX 601 à 610 pour l'instrument et 93 pour le gradateur.

exemples de frappes clavier

<2><7> <DIM> <672> <FF>

Commence à patcher le circuit 27 (qui doit être défini comme asservi) en DMX 672, 672 étant l'adresse DMX de l'instrument.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"

Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<9> <9> <F8 {OK}> Le circuit 27 est patché sur les sorties DMX 672 à 681 pour l'instrument et 99 pour le gradateur.

<PATCH> (ou tout autre champ de travail)

Quitte le patch.

Note :

Les adresses DMX nécessaires à un instrument ne peuvent pas chevaucher deux trames DMX : vous ne pouvez pas patcher un instrument à 10 paramètres sur les circuits DMX 511 à 520 parce que la première trame DMX se termine à 512.

Notes

Patcher des instruments de différents types

Lorsque vous patchez des instruments ayant des définitions différentes, vous devez procéder appareil par appareil ou par listes d'instruments de même type. Dans cet exemple, les circuits 1 à 10 sont définis comme un type d'instrument et les circuits 11 à 20 comme un type différent, avec gradateur externe.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <THRU> <1><0> <DIM><513> <FF>

Patche les circuits 1 à 10 (qui doivent être définis comme le premier type d'instrument) en DMX 513 et au-delà, 513 étant l'adresse DMX de départ du premier instrument. Le circuit 1 est patché sur les sorties DMX 513 à 522, le circuit 2 sur 523 à 532, etc. Les sorties DMX 514 à 522 sont utilisées par le circuit 1 pour les autres paramètres du premier instrument (instrument à 10 paramètres).

<1><1> <THRU> <2><0> <DIM><613> <FF>

Commence à patcher les circuits 11 à 20 (que vous devez définir comme le deuxième type d'asservis) en DMX 613 et au-delà, 613 étant la prochaine sortie DMX libre et l'adresse DMX de départ du premier instrument de la liste.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"

Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<2><0><1> <F8 {OK}> Le circuit 11 est patché sur la sortie DMX 613 et au-delà pour l'instrument et 201 pour le gradateur, le circuit 2 sur 623 pour le changeur de couleur et 202 pour le gradateur, etc. Les sorties DMX 614 et au-delà sont utilisées par le circuit 1 pour les autres paramètres du premier instrument de cette liste.

<PATCH> (ou tout autre champ de travail) Quitte le patch..

Note :

Les adresses DMX nécessaires à un instrument ne peuvent pas chevaucher deux trames DMX : vous ne pouvez pas patcher un instrument à 10 paramètres sur les circuits DMX 511 à 520 parce que la première trame DMX se termine à 512.

ADB
A Siemens Company

Notes

Illustration présentant l'écran du patch de sortie avec des appareils asservis de différents types

Proportionnalité et courbes de réponse

Lorsque vous patchez des asservis, vous pouvez attribuer un facteur de proportionnalité en sortie et une courbe de réponse quand vous entrez la première adresse DMX. Cette proportion (et la courbe de réponse) s'applique seulement au paramètre de l'intensité des instruments. Les courbes de réponse peuvent être changées ultérieurement.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <DIM> <513> <AT> <90>

Patche le circuit 1 (qui doit être défini comme un asservi) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX de départ de l'instrument. Pour un instrument à 10 paramètres, le circuit 1 est patché sur les sorties DMX 513 à 522. Le paramètre gradateur de l'instrument a un facteur de proportionnalité en sortie de 90%. La définition de l'instrument déterminera le choix de la sortie DMX.

<PATCH> (ou tout autre champ de travail) Quitte le patch.

Notes

Ou, pour les instruments avec gradateur externe ;

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <DIM> <513> <AT> <90>
Commence à patcher le circuit 1 (qui doit être défini comme un asservi avec gradateur externe) sur DMX 513 et au-delà, 513 étant l'adresse DMX de départ du premier instrument.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur les sorties DMX 513 et au-delà pour l'instrument et 1 pour le gradateur. Le gradateur 1 a un facteur de proportionnalité en sortie de 90%.

<PATCH> (ou tout autre champ de travail)
Quitte le patch.

Retourner au patch un/un

Le fait d'effectuer un patch un/un N'AFFECTE PAS le patch des asservis.
Les circuits traditionnels sont ramenés à un/un mais le patch des asservis ne change pas.
Pour ramener les circuits d'asservis au patch un/un, ils doivent d'abord être dépatchés, soit en supprimant du patch la liste de circuits soit en procédant à l'effacement complet du patch ("Delete patch") comme ci-dessous.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <THRU> <1><0> <ERASE> <ERASE>
Efface les circuits 1 à 10 du patch, les sorties DMX auxquelles ils étaient patchés auparavant sont maintenant dépatchées.

<PATCH> (ou un autre champ de travail)
Quitte le patch.

<MENU> <F3{CHANNELS}>
Sélectionne le menu Circuits.

<F1 {OUTPUT PATCH}> Sélectionne le menu Patch de sortie.

<F3 {ONE - TO - ONE}> Rétablit le patch un/un.

Notes

Effacer le patch

La fonction Effacer le patch supprime tout le contenu du patch, y compris les appareils asservis et les changeurs de couleur.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3{CHANNELS}> Sélectionne le menu Circuits.

<F1 {OUTPUT PATCH}> Sélectionne le menu Patch de sortie.

<F2 {DELETE}> Efface le patch – les circuits du pupitre ne contrôlent aucune sortie DMX

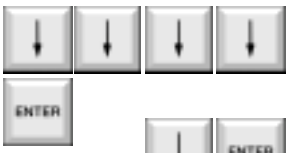
Tous les circuits, qu'ils soient pour les traditionnels, les asservis ou les changeurs de couleur peuvent être supprimés en même temps des patch d'entrée et de sortie, grâce à une initialisation partielle.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F9 {SHOW INIT}>
Utilisez le clavier alphanumérique ou les touches flèche et <ENTER> pour sélectionner F 9.

<ENTER> Affiche le menu déroulant Démarrage à froid.

⇓ to select "None" Sélectionnez "Aucun (None)"



⇓ ⇓ ⇓ ⇓ <ENTER>pour sélectionner

"Patch out" Sélectionnez "Patch de sortie" en cochant la case.

⇓ <ENTER>to select "Patch in"
Sélectionnez "Patch d'entrée" en cochant la case.

<F8 {OK}> Confirme la sélection et procède à l'initialisation partielle.

Note :

L'initialisation partielle effacera tous les éléments sélectionnés dans les cases de pointage. Cette méthode peut permettre de combiner l'effacement de plusieurs éléments. Attention à cocher les bonnes cases parce que les mémoires et les groupes supprimés de cette manière DISPARAISSENT des listes récupérables.

Notes

Récapitulatif

- Les fonctions du patch de sortie sont directement accessibles en appuyant sur la touche <PATCH>.
  Vous pouvez mettre autant de gradateurs ou de sorties DMX que vous le souhaitez sur un seul circuit, mais chaque sortie DMX doit être patchée sur un seul circuit.

- Pour patcher des asservis et des changeurs de couleur, vous devez d'abord attribuer des définitions d'instrument aux circuits choisis.

- Le facteur de proportionnalité en sortie limite la tension réelle en sortie du gradateur mais les niveaux sont encore indiqués comme allant de 0 à 100%.

- Les courbes modifient la réponse du gradateur. Elles servent à unifier différents types de lampes pour les adapter aux exigences des caméras dans les studios de TV.

- Voici un exemple typique de la fonction patch :
  <PATCH> <1> <DIM> <101> <AT> <9.5> <DINLAW> <5> patche le circuit 1 à la sortie DMX 101 à 95%, avec la courbe numéro 5.

- Chaque circuit peut être patché à une liste de sorties DMX, mais chaque circuit ne peut être contrôlé que par un seul circuit.

- Le patch d'entrée DMX est aussi doté d'un potentiomètre de général que vous devez régler : c'est le potentiomètre virtuel d'entrée DMX.

CHANGEURS DE COULEUR

Notes

Notes

Introduction

Le logiciel ISIS® autorise l'intégration d'appareils, tels qu'un changeur de couleur (scroller) ou d'une roue de couleur contrôlée en DMX combinée à un projecteur, dans un seul circuit de contrôle.

Quand le circuit est sélectionné, il ne contrôle pas seulement l'intensité de la lampe mais aussi le choix de la couleur et les autres paramètres du changeur de couleur, comme la vitesse du ventilateur ou la rapidité.

Le logiciel est suffisamment intelligent pour reconnaître la différence entre les intensités et les autres paramètres, si bien que la position d'un scroller ou d'un projecteur asservi n'est pas affectée par les fonctions du Général ou du Noir sec.

Les couleurs peuvent être sélectionnées par numéro de couleur (frame number), par nom de couleur ou en parcourant le rouleau de gélatines.

Attributions de circuits

Chaque circuit possède une définition qui dit au système de quelle sorte de circuit il s'agit et comment il doit être traité en interne.
Lorsqu'un circuit est accompagné d'une "définition", il est entendu généralement que ce circuit comprend des paramètres ou des attributs de projecteurs asservis.
Un circuit ne peut être sans définition parce que le système a besoin d'un point de référence.
Donc, lorsqu'un circuit n'a pas besoin de paramètres supplémentaires, il utilise la définition "standard" qui est, en fait, un paramètre unique : l'intensité.

Le fait d'attribuer des circuits de cette manière signifie qu'il existe un nombre fini de circuits de contrôle et que le nombre de sorties DMX nécessaires est calculé par le système selon les définitions du système.
Si un système possède 360 circuits, il peut s'agir de 360 gradateurs, 360 changeurs de couleur, 360 projecteurs asservis ou un mélange de ces appareils.
(La seule limite est le nombre total de sorties DMX : le nombre total de circuits DMX utilisés par l'ensemble des appareils asservis ne peut pas dépasser 1024/2048 et le même instrument ne peut pas empiéter sur deux trames DMX.)

Cette façon d'attribuer des circuits est une approche dynamique extrêmement souple, à la différence avec d'autres pupitres qui attribuent un certain nombre de "circuits gradateurs" et de "circuits attributs", c'est-à-dire que plus il y a de circuits d'un type moins il y en a d'un autre, ce qui limite le nombre total d'appareils asservis autorisés.

À la première initialisation du système, tous les circuits sont définis comme "standard", ce qui est leur mode opératoire normal. La définition standard, identifiée par le numéro 1, ne peut pas être changée ou effacée parce qu'elle est primordiale pour le fonctionnement du système.

Les définitions 2 à 900 sont stockées dans le "POOL ADB" des définitions pour les instruments asservis et les changeurs de couleur et, ne peuvent pas être changés mais ils peuvent être copiés et leurs copies peuvent être modifiées.

Les définitions 901 à 999 sont définissables par l'utilisateur et peuvent être créés, modifiés, effacés, à volonté à condition qu'ils ne soient pas en service au moment où vous procédez à la modification. (Les petites modifications, telles que les noms des changeurs de couleur, sont autorisées).

Notes

Écran des définitions de circuits montrant tous les circuits standard.

Attribuer des définitions de circuit n'est pas la même chose que de PATCHER. Les définitions de circuit calculent le nombre et le type de paramètres (ou d'attributs) et, par conséquent, le nombre de VALEURS DMX que le circuit utilisera. Ensuite, après avoir procédé à la définition du circuit, il vous faudra encore le patcher à l'ADRESSE DE DÉPART concernée.

Importer des définitions depuis le Pool ADB

Le pool ADB contient les définitions de certains changeurs de couleur courants. Vous pouvez les importer pour les utiliser directement dans un spectacle ou bien vous pouvez les copier et les modifier pour créer un appareil ayant de nouvelles définitions.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion des circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}>
Sélectionne le menu contrôle des asservis.

<F1 {DEFINITIONS}> Affiche la boîte de dialogue Définitions instrument.

<F6 {IMPORT}> Charge la liste des définitions ADB.

Notes

Les définitions importées sont séparées en deux listes, une pour les changeurs de couleur et l'autre pour les projecteurs asservis. Normalement la liste des changeurs de couleur s'affiche en premier par défaut, mais les deux listes peuvent être affichées alternativement en utilisant les touches de fonction :

<F2 {MOV LIT}>	Affiche la liste des appareils asservis.
<F1 {COLOUR}>	Affiche la liste des changeurs de couleur.
⇓ <ENTER>	Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour effectuer votre sélection dans la liste.
<F8 {OK}>	Pour confirmer la sélection à importer.
OU <F7 {CANCEL}>	Pour annuler la sélection.
OU ⇓ <ENTER>	Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour faire une autre sélection dans la liste.
<F8 {OK}>	Pour confirmer la sélection à importer.
<F8 {OK}>	Pour quitter la boîte de dialogue Définitions appareil.

Une fois importées, les définitions peuvent servir aussitôt ou bien être copiées et modifiées avant leurs utilisation.

Attribuer des définitions d'instrument aux circuits

Lorsqu'un circuit doit être utilisé en non standard – c'est-à-dire, lorsqu'il doit être configuré comme changeur de couleur ou projecteur motorisé, il doit être défini comme tel. Une fois le circuit défini, ses paramètres sont présents dans le système qui calcule le nombre de sorties DMX nécessaires pour le patch. Une fois le circuit défini, vous pouvez commencer à travailler en aveugle avec les instruments avant même qu'ils ne soient accrochés ou patchés.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>	Sélectionne le menu Gestion des circuits.
<F6 {CHANNEL ALLOCATION}>	Affiche la boîte de dialogue Attributions des circuits.
⇓ <ENTER>	Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour sélectionner le circuit ou la liste de circuits à redéfinir. (Tous les circuits de la sélection doivent être changés pour une même définition.)
<F1 {DEF}>	Affiche la liste des définitions importées et récemment créées. Cette liste de définitions est spécifique au spectacle en cours.
⇓ <ENTER>	Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour sélectionner la définition des circuits sélectionnés.

Notes

<F8 {OK}> Pour confirmer la définition choisie.

“Etes-vous sûr ? Certains circuits seront dépatchés”
Un message vous avertit que les circuits sélectionnés vont être dépatchés.

<F8 {YES}> Pour continuer.

OU
<F7 {NO}> Pour garder les définitions de circuits et le patch actuels.

Une fois les circuits définis comme non standard, ils apparaissent sur le moniteur avec la lettre “m” pour indiquer qu’ils sont définis comme motorisés ou avec la lettre “c” pour indiquer qu’ils sont définis comme changeurs de couleur.
Si l’écran des paramètres est sélectionné (utilisez la touche <PARAM> pour basculer entre intensités et paramètres), tous les paramètres des instruments y sont affichés.

Illustration présentant les écrans affichant les circuits définis comme changeurs de couleur.
Apparaissent aussi les écrans des intensités et des paramètres.

Éditer une définition importée

Une définition importée peut être légèrement modifiée pour l’adapter à l’application courante. Mais les changements importants aux paramètres eux-mêmes – ajouter ou supprimer des paramètres ou des pas, changer des groupes de paramètres - ne sont pas autorisés. Les changements minimes – tels que modifier les valeurs d’ouverture ou changer la résolution du trackball – sont autorisés. Lorsqu’une définition importée demande des changements plus radicaux, elle doit être copiée dans une définition utilisateur ; cette copie pourra ensuite être totalement modifiée. Une fois terminée l’édition de la définition copiée, elle peut être exportée vers le “Pool utilisateur” des définitions.

Notes

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion des circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}>Sélectionne le menu Couleur et Mouvement.

<F1 {DEFINITIONS}> Affiche la boîte de dialogue Définitions courantes.

⇓ Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour sélectionner la définition à éditer.

<F3 {EDIT}> Le nom et l'abréviation de l'instrument peuvent être changés. Le nom peut compter 30 caractères maximum, l'abréviation 4 caractères maxi. L'abréviation est affichée sur les écrans, elle est donc facilement reconnaissable.

<F2 {PARAM}> Affiche la liste des paramètres des instruments sélectionnés.

⇓ Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour sélectionner le paramètre à éditer.

<F2 {EDIT}> La boîte de dialogue Détails paramètres s'affiche. Certaines options sont désactivées pendant l'éditions d'une définition importée. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants :

Notes

ID	Calculé automatiquement par le système.
Type	Identité du type de paramètre utilisé par le logiciel.
Nom	Nom du paramètre : 20 caractères maximum.
Abr	Abréviation du paramètre : s'affiche sur les écrans.
Groupe	Le groupe de contrôle auquel appartient le paramètre.
Fondu	Sélectionnez pour le type de transfert, déselectionnez pour les paramètres du type de saut.
Pas	Désactivé dans les définitions importées.
Linéaire	Désactivé dans les définitions importées.
Résolution roue	Réservé pour version logicielle ultérieure.
Valeur d'ouverture	Réglée entre 0 et 255. Pour les paramètres qui doivent être "ouverts" pour permettre la sortie de lumière, comme les volets ou certains filtres dichroïques.
Type DMX	8 bit, 16 bit ou externe.
Valeur DMX	Numéro de la valeur DMX du paramètre (appelé parfois "circuit" dans les manuels de certains appareils).
Low	Seulement quand 16 bit est sélectionné. Entrez la valeur DMX du bit inférieur (low byte) du paramètre. (N'égale pas forcément basse résolution).

F2	<F2 {STEP}>	Affiche un tableau permettant de régler et/ou de nommer les couleurs.
F7	<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
F8	<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.

Vous trouverez l'explication complète de ces options dans la section ci-dessous : "Définir et éditer de nouveaux instruments".

Notes

Créer une nouvelle définition

Vous procéderez de la même manière pour modifier des définitions d'instruments importées ou pour en créer de nouvelles à partir de rien.
Les deux exemples suivants vous guideront pas à pas pour créer les définitions d'un changeur de couleur en DMX, avec gestion du choix de la couleur (frame) et de la vitesse du ventilateur, le défilement libre (free) du rouleau de couleurs plus la rapidité.
Ces exemples servent seulement à démontrer les méthodes utilisées pour créer des définitions et n'évoquent pas un instrument précis.

Exemple 1 : Couleur plus vitesse du ventilateur.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion des circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}>
Sélectionne le menu Couleur et Mouvement.

<F1 {DEFINITIONS}> Affiche la boîte de dialogue Définitions courantes.

<F1 {NEW}> Affiche la boîte de dialogue "Édite définition" pour un nouvel instrument. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants.

ID Entrez le numéro d'identification du nouvel instrument. Il doit se situer entre 901 et 999 et doit être inutilisé : dans cet exemple, c'est le 911.

Nom Entrez le nom de l'instrument – longueur : 20 caractères maximum. Dans cet exemple, il s'appelle "Mon scroller"

Abr Entrez l'abréviation de l'instrument - 4 caractères maximum. C'est le nom abrégé qui apparaît sur tous les écrans de paramètres, il doit donc être facilement identifiable. Dans cet exemple, ce sera : "Scrl".

L'identité de l'instrument s'affiche maintenant ainsi:
L'instrument n'a qu'un paramètre (intensité), les autres seront créés dans la boîte de dialogue suivante - paramètres. Il apparaît aussi comme "motorisé" parce qu'il n'a pas encore été défini comme un changeur de couleur.

Notes

exemples de frappes clavier

<F2 {PARAM}> Affiche la liste des paramètres des instruments sélectionnés. Un nouvel instrument n'a qu'un paramètre : l'intensité.

À ce point, soit vous utiliserez <{F1 NEW}> pour établir la liste des paramètres puis éditer ensuite les détails des paramètres soit vous éditerez chaque paramètre quand il est créé. Les deux méthodes sont acceptables. Dans cet exemple, le premier paramètre - intensité – est modifié, ensuite le suivant est ajouté puis édité.

exemples de frappes clavier

<F2 {EDIT}> La boîte de dialogue Détails paramètres s'affiche. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs comme suit :

ID	Calculée automatiquement par le système.
Type	"Intensité" est sélectionné automatiquement.
Nom	Entrez le nom : "External Dimmer" ("Gradateur externe").
Abr	Abréviation : "Dim" ("Grada").
Groupe	Ce paramètre est classé automatiquement comme "intensité". Pour chaque définition d'instrument, il doit y avoir un paramètre d'intensité.
Fondu	Est sélectionné automatiquement.
Pas	1 pas est sélectionné automatiquement.
Linéaire	Est sélectionné automatiquement.
Résolution roue	Réservé pour version logiciel ultérieure.
Valeur d'ouverture	Valeur à laquelle la lumière sera admise par ce paramètre. Pour les gradateurs, entrez "255".
Type DMX	Pour un changeur de couleur, le type DMX est "externe" (pour gradateur externe). Pressez <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner "externe" et appuyez de nouveau sur <ENTER>.

Notes

	Valeur DMX	Désactivé quand “externe” est sélectionné.
	Low	Désactivé quand “externe” est sélectionné.
F2	<F2 {STEP}>	Désactivé quand “1 pas” est sélectionné.
F7	<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
F8	<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.
F1	<F1 {NEW}>	Ajoute un nouveau paramètre et affiche la boîte de dialogue Détails paramètres. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants.
	ID	Calculée automatiquement par le système.
	Type	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “couleur” et appuyez de nouveau sur <ENTER>. À présent, cet instrument est défini comme un changeur de couleur.
	Nom	Entrez le nom : “Gelstring (rouleau de gélatine)”
	Abr	Entrez l’abréviation : “Gel”
	Groupe	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “couleur” et appuyez de nouveau sur <ENTER>.
	Fondu	Appuyez sur <ENTER> pour désélectionner “fondu”. C’est maintenant un paramètre de type “Saut”.
	Pas	Entrez “11” - le nombre de pas de couleurs du scroller dans cet exemple (nombre de couleurs du rouleau).
	Linéaire	Appuyez sur <ENTER> pour désélectionner “linéaire”. À présent, les pas sont non-linéaires.
	Résolution roue	Réservé pour version logiciel ultérieure.
	Valeur d’ouverture	Valeur à laquelle la lumière sera admise par ce paramètre. Laissez-la à zéro.
	Type DMX	Sélectionne automatiquement “8 bit”
	Valeur DMX	Ceci est le premier circuit DMX, la valeur sera donc “0”.
	Low	Désactivé quand “8 bit” est sélectionné.

Notes

	<F2 {STEP}>	Affiche les 11 pas, leurs valeurs et l'espace pour les nommer. Les valeurs de pas (affichées de 0 à 255) sont calculées par le système. Pour chaque couleur, ces espaces vides vous permettent d'entrer des noms / abréviations comportant jusqu'à 4 caractères. Ils vous seront demandés si vous devez choisir dans une liste de noms de couleurs. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans cette boîte de dialogue et entrez le nom de la couleur ou le numéro du filtre dans chaque espace vide.
F7	<F7 {CANCEL}>	Annule les noms de couleur.
F8	<F8 {OK}>	Confirme les noms de couleur et quitte la boîte de dialogue.
F7	<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
F8	<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.
F1	<F1 {NEW}>	Ajoute un nouveau paramètre et affiche la boîte de dialogue Détails paramètres. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants.
	ID	Calculée automatiquement par le système.
	Type	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner "Miscellaneous" (divers) et appuyez de nouveau sur <ENTER>. Pan, tilt et changeurs de couleur doivent être définis de manière spécifique, mais les autres types de paramètres sont regroupés sous "Miscellaneous" (divers).
	Nom	Entrez le nom : "Fan speed" (vitesse ventilateur).
	Abr	Entrez l'abréviation : "Fan".
	Groupe	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner "diverse" et appuyez de nouveau sur <ENTER>. Il existe cinq classes de paramètres : l'intensité représente un seul paramètre, unique mais nécessaire ; l'azimut, mouvement horizontal et vertical, qui ne s'applique pas aux changeurs de couleur ; le faisceau, qui concerne habituellement des paramètres tels que le réglage ou les gobos, ne s'applique pas non plus aux changeurs de couleur ; couleur s'applique aux paramètres liés aux changements de couleurs ; Divers regroupe tous les autres paramètres.

Notes

Fondu	Sélectionne automatiquement le Fondu.
Pas	Sélectionne automatiquement 1 pas.
Linéaire	Sélectionne automatiquement linéaire.
Résolution roue	Réservé pour version logiciel ultérieure.
Valeur d'ouverture	Valeur à laquelle la lumière sera admise par ce paramètre. Laissez-la à zéro.
Type DMX	Sélectionne automatiquement "8 bit"
Valeur DMX	Il s'agit du 2e circuit DMX, la valeur sera donc le "1". (zéro plus 1).
Low	Désactivé quand "8 bit" est sélectionné.
<F2 {STEP}>	Désactivé quand "1 pas" est sélectionné.
<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.

La définition de l'instrument est terminée ! Elle peut être assignée aux circuits puis exportées vers le "Pool utilisateur".
Son identité apparaît maintenant ainsi :

Il est défini comme un changeur de couleur et possède trois paramètres : Intensité, couleur et vitesse du ventilateur.

<F8 {OK}>	Pour quitter l'édition d'instrument.

Notes

Exemple 2 : Défilement libre des couleurs plus vitesse.

exemples de frappes clavier
<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion des circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}>Sélectionne le menu Couleur et mouvement.

<F1 {DEFINITIONS}> Affiche la boîte de dialogue Définitions courante.

<F1 {NEW}> Affiche la boîte de dialogue “Edit définition” pour un nouvel instrument. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants.

ID Entrez le numéro d’identification du nouvel instrument. Il doit se situer entre 901 et 999 et doit être inutilisé : dans cet exemple, c’est le 912

Nom Entrez le nom de l’instrument – longueur maximum, 20 caractères – dans cet exemple : “Mon autre scroller”

Abr Entrez l’abréviation de l’instrument – 4 caractères. C’est le nom abrégé qui apparaît sur tous les écrans de paramètres, il doit donc être facilement identifiable. Dans cet exemple, ce sera : “Scr2”. L’identité de l’instrument
s’affiche maintenant ainsi:

L’instrument n’a qu’un paramètre (intensité), les autres seront créés dans la boîte de dialogue suivante - paramètres. Il apparaît aussi comme “motorisé” parce qu’il n’a pas encore été défini comme un changeur de couleur.

exemples de frappes clavier
<F2 {PARAM}> Affiche la liste de paramètres des instruments sélectionnés. Un nouvel instrument n’a qu’un paramètre : l’intensité.

À ce point, soit vous utiliserez <{F1 NEW}> pour établir la liste des paramètres puis éditer ensuite les détails des paramètres soit vous éditerez chaque paramètre quand il est créé. Les deux méthodes sont acceptables. Dans cet exemple, le premier paramètre - intensité – est modifié, ensuite le suivant est ajouté puis édité.

exemples de frappes clavier
<F2 {EDIT}> La boîte de dialogue Détails paramètres s’affiche. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants :

ID Calculée automatiquement par le système.

Type “Intensité” est sélectionné automatiquement.

Nom Entrez le nom : “External Dimmer” (“Gradateur externe”).

Abr Abréviation : “Dim” (“Grada”).

Notes

Groupe	Ce paramètre est classé automatiquement comme “intensité”. Pour chaque définition d’instrument, il doit y avoir un paramètre d’intensité.
Fondu	Est sélectionné automatiquement.
Pas	1 pas est sélectionné automatiquement.
Linéaire	Est sélectionné automatiquement.
Résolution roue	Réservé pour version logiciel ultérieure.
Valeur d’ouverture	Valeur à laquelle la lumière sera admise par ce paramètre. Pour les gradateurs, entrez “255”.
Type DMX	Pour un changeur de couleur, le type DMX est “externe” (pour gradateur externe). Pressez <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “externe” et appuyez de nouveau sur <ENTER>.
Valeur DMX	Désactivé quand “externe” est sélectionné.
Low	Désactivé quand “externe” est sélectionné.
<F2 {STEP}>	Désactivé quand “1 pas” est sélectionné.
<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.
<F1 {NEW}>	Ajoute un nouveau paramètre et affiche la boîte de dialogue Détails paramètres. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants.
ID	Calculée automatiquement par le système.
Type	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “Couleur” et appuyez de nouveau sur <ENTER>. L’instrument est maintenant défini comme un changeur de couleur.
Nom	Entrez le nom : “Gelstring” (rouleau de gélatine).
Abr	Entrez l’abréviation : “Gel”.
Groupe	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “couleur” et appuyez de nouveau sur <ENTER>.
Fondu	“Fondu” est sélectionné automatiquement.
Pas	“1 pas” est sélectionné automatiquement.

Notes

Linéaire	“Linéaire” est sélectionné automatiquement.
Résolution roue	Réservé pour version logiciel ultérieure.
Valeur d’ouverture	Valeur à laquelle la lumière sera admise par ce paramètre. Laissez-la à zéro.
Type DMX	Sélectionne automatiquement “8 bit”.
Valeur DMX	C’est le premier circuit DMX, la valeur doit donc être “0”.
Low	Désactivé quand “8 bit” est sélectionné.
<F2 {STEP}>	Désactivé quand “1 pas” est sélectionné. Lorsqu’un scroller est en mode libre, vous pouvez sélectionner n’importe quelle section du rouleau de gélatine, pas seulement des pas définis. C’est pourquoi, en mode libre, vous choisissez la couleur visuellement, dans des bibliothèques ou des mémoires et non par noms ou numéros de pas.
<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.
<F1 {NEW}>	Ajoute un nouveau paramètre et affiche la boîte de dialogue Détails paramètres. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants.
ID	Calculée automatiquement par le système.
Type	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “Miscellaneous” (divers) et appuyez de nouveau sur <ENTER>. Pan, tilt et changeurs de couleur doivent être définis de manière spécifique, mais les autres types de paramètres sont regroupés sous “Miscellaneous” (divers).
Nom	Entrez le nom : “Fan speed” (vitesse ventilateur).
Abr	Entrez l’abréviation : “Fan”.
Groupe	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “divers” et appuyez de nouveau sur <ENTER>. Il existe cinq classes de paramètres : l’intensité représente un seul paramètre, unique mais nécessaire ; l’azimut, mouvement horizontal et vertical, qui ne s’applique pas aux changeurs de couleur ; le faisceau, qui concerne habituellement des paramètres tels que le réglage ou les gobos, ne s’applique pas non plus aux changeurs de couleur ; couleur s’applique pour les paramètres liés aux changements de couleurs ; Divers regroupe tous les autres paramètres.
Fondu	Sélectionne automatiquement le Fondu.
Pas	Sélectionne automatiquement 1 pas.

Notes

Linéaire	Sélectionne automatiquement linéaire.
Résolution roue	Réservé pour version logicielle ultérieure.
Valeur d'ouverture	Valeur à laquelle la lumière sera admise par ce paramètre. Laissez-la à zéro.
Type DMX	Sélectionne automatiquement "8 bit".
Valeur DMX	Il s'agit du 2e circuit DMX, la valeur sera donc le "1" (zéro plus 1).
Low	Désactivé quand "8 bit" est sélectionné.
<F2 {STEP}>	Désactivé quand "1 pas" est sélectionné.
<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.

La définition de l'instrument est terminée ! Elle peut être assignée aux circuits puis exportées vers le "Pool utilisateur".
Son identité apparaît maintenant ainsi :

Il est défini comme un changeur de couleur et possède trois paramètres : Intensité, couleur et vitesse du ventilateur.

<F8 {OK}> Pour quitter l'édition d'instrument.

Vous trouverez une explication complète des options dans la section ci-dessous : "Définir et modifier les nouveaux instruments".

Notes

Exporter les définitions vers le Pool utilisateur

Les définitions qui ont été importées, modifiées, copiées et créées, sont toutes sauvegardées dans le spectacle. Si vous utilisez régulièrement les projecteurs motorisés et les changeurs de couleur, il peut être utile d'exporter leurs définitions vers le Pool utilisateur. Vous devez leur donner un numéro entre 901 et 999 et, quand vous les exportez, elles sont rangées par ordre alphabétique dans la liste des définitions qui est séparée en changeurs de couleur et projecteurs motorisés.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion de circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}>
Sélectionne le menu Couleur et Mouvement.

<F1 {DEFINITIONS}> Affiche la boîte de dialogue Définitions courantes.

⇓ ⇓ ⇓ Pour sélectionner l'instrument à exporter.

<F7 {EXPORT}> Affiche la boîte de dialogue Nouvelle identification (New ID). L'instrument doit avoir un numéro d'identification compris entre 901 et 999. Si l'instrument est déjà une copie d'un instrument existant ou un instrument récemment créé, il se peut que le numéro ID original et le numéro exporté soient le même.

Importer une définition depuis le Pool utilisateur

Vous pouvez importer dans un spectacle des instruments créés dans un autre spectacle et exportées, exactement de la même manière que pour importer des définitions ADB.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion de circuits..

<F5 {MOTION CONTROL}>
Sélectionne le menu Mouvement et Couleur.

<F1 {DEFINITIONS}> Affiche la boîte de dialogue Définitions instrument.

<F6 {IMPORT}> Charge la liste des définitions ADB.

Les définitions importées sont séparées en deux listes, l'une pour les changeurs de couleur et l'autre pour les projecteurs motorisés.

Normalement la liste des changeurs de couleur est affichée en premier, par défaut, mais les deux listes peuvent être affichées alternativement, en utilisant les touches de fonction :

Notes

F2	<F2 {MOV LIT}>	Affiche la liste des projecteurs asservis.
F1	<F1 {COLOUR}>	Affiche la liste des changeurs de couleur.
↓ ENTER	⇓ ⇓ ⇓ ⇓ ⇓ ⇓ <ENTER>	Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour faire votre sélection dans la liste.
F8	<F8 {OK}>	Pour confirmer la sélection à importer.
	OU	
F7	<F7 {CANCEL}>	Pour annuler la sélection.
	OU	
↓ ENTER	⇓ ⇓ ⇓ ⇓ ⇓ ⇓ <ENTER>	Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour faire une autre sélection dans la liste.
F8	<F8 {OK}>	Pour confirmer la sélection à importer.
F8	<F8 {OK}>	Pour quitter la boîte de dialogue Définitions appareils.

Définir et modifier de nouveaux instruments

Les définitions d'instrument peuvent être modifiées pour améliorer ou personnaliser le fonctionnement du pupitre et d'un instrument ou bien s'il existe plusieurs modes opératoires pour un appareil donné, qui ne serait pas repris dans le Pool ADB.

Vous pouvez changer l'identification des instruments et leurs paramètres : le pool ADB a été créé en anglais, aussi, pour d'autres langues, il peut être utile de traduire les noms des instruments.

Lorsqu'un instrument existant est livré avec les réglages usine, il peut être nécessaire d'ajouter ou de supprimer des paramètres, voire des pas entiers.

Habituellement, le logiciel ISIS® calcule automatiquement les valeurs des pas mais il arrive que ces valeurs par défaut ne conviennent pas à un instrument donné : vous pouvez les ajuster vous-même.

D'autres attributs de paramètres peuvent aussi réclamer une modification : valeurs d'ouverture, noms de pas, type du transfert et des pas, etc.

Changer l'identification

Lorsqu'un instrument est créé ou copié, il sélectionne automatiquement le prochain numéro d'identification disponible (de 901 à 999).

Ce numéro peut être changé pour l'un des chiffres inutilisés dans la plage de numéros autorisés, pour regrouper des instruments de même marque, par exemple. Vous pouvez afficher la liste des numéros d'identification utilisateur disponibles ; cette liste montre tous les numéros d'ID utilisateur, quel que soit leur contenu (avec ou sans définitions d'instruments), qu'ils aient ou non été utilisés. Vous pouvez donner un nom aux numéros d'identification ainsi qu'un nom abrégé de 4 caractères.

Notes

L'abréviation est particulièrement importante parce qu'elle est affichée sur les écrans des paramètres et qu'elle représente donc la seule identification de l'instrument en mode opérationnel.

Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs de la boîte de dialogue Définition édition et entrer le texte au clavier alphanumérique.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion de circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}>
Sélectionne le menu Couleur et Mouvement.

<F1 {DEFINITIONS}> Affiche la boîte de dialogue Définitions courantes.

<F1 {NEW}> Affiche la boîte de dialogue "Edit definition" (Définition édition) pour un nouvel instrument. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants.

OU

⇓⇓⇓⇓ <F3 {EDIT}> Affiche la boîte de dialogue "Edit definition" (Définition édition) pour un instrument existant.

<F3 {ID}> Affiche la liste des ID utilisateur disponibles.

<F8 {OK}> Quitte la liste.

ID Entrez le numéro d'identification du nouvel instrument. Il doit se situer entre 901 et 999 et doit être inutilisé : dans cet exemple, c'est le 931

Nom Entrez le nom de l'instrument – longueur maxi 20 caractères. Dans cet exemple : "ADB Gelbus 21"

Abr Entrez l'abréviation de l'instrument – maxi 4 caractères. Puisque c'est le nom qui apparaîtra sur tous les écrans paramètres, il doit être facilement reconnaissable. Dans cet exemple : "G 21"

L'identité de l'instrument s'affiche maintenant ainsi :

Notes

L'instrument n'a qu'un paramètre (intensité), les autres - les paramètres - sont créés dans la boîte de dialogue suivante. Il apparaît aussi comme "motorisé" parce qu'il n'a pas encore été défini comme un changeur de couleur.

Ajouter et supprimer des paramètres

Par défaut, une nouvelle définition possède un seul paramètre : l'intensité. Vous pouvez supprimer ou ajouter des paramètres à un instrument existant, comme il vous plaît. Vous devez procéder avec soin en modifiant le nombre de paramètres parce que, lorsque la définition est réalisée, les valeurs DMX doivent former une liste complète de numéros en partant de 0. Si l'on ne tient pas compte du gradateur externe, un instrument avec deux autres paramètres tels que la couleur et la vitesse du ventilateur, doit donc utiliser les valeurs DMX 0 et 1.

Appuyez sur <F1 {NEW}> pour ajouter un paramètre. Un paramètre existant peut être copié pour servir de base à la construction d'un autre paramètre : utilisez les touches flèche pour sélectionner le paramètre original et appuyez sur <F4 {COPY}>. Pour supprimer un paramètre, sélectionnez-le avec les touches flèche et appuyez sur <F3 {DELETE}>.

Vous pouvez alors modifier les paramètres en les sélectionnant individuellement avec les touches flèche, puis en appuyant sur <F2 {EDIT}>.

Depuis la boîte de dialogue "Edit definition" (Définition édition) :

exemples de frappes clavier

<F2 {PARAM}> Affiche la liste des paramètres existant.

<F1 {NEW}> Ajoute un nouveau paramètre et affiche la boîte de dialogue Détails paramètres.
Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants.

ID Calculée automatiquement par le système.

Type Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner "couleur" et appuyez de nouveau sur <ENTER>. Cet instrument est maintenant défini comme un changeur de couleur.

Nom Entrez le nom : "Gelstring" (rouleau de gélatines).

Abr Entrez l'abréviation : "Gel"

Groupe Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner "couleur" et appuyez de nouveau sur
<ENTER>.

Fondu Appuyez sur <ENTER> pour désélectionner "fading" (fondu). C'est maintenant un paramètre de type "Jump" (saut).

Pas Entrez "21" - le nombre de pas de couleurs comprises dans le rouleau de gélatine (21 dans l'exemple présent).

Linéaire Appuyez sur <ENTER> pour désélectionner "linéaire". Les pas sont maintenant non linéaires.

Notes

	Résolution roue	Réservé pour version logiciel ultérieure.
	Valeur d'ouverture	Valeur à laquelle la lumière sera admise par ce paramètre. Laissez-la à zéro.
	Type DMX	Sélectionne automatiquement "8 bit".
	Valeur DMX	Ceci est le premier circuit DMX, la valeur doit donc être "0".
	Low	Désactivé quand "8 bit" est sélectionné.
F2	<F2 {STEP}>	Affiche les 21 pas, leurs valeurs et l'espace pour les nommer. Les valeurs de pas (affichées de 0 à 255) sont calculées par le système. Pour chaque couleur, ces espaces vides vous permettent d'entrer des noms / abréviations comportant jusqu'à 4 caractères. Ils vous seront demandés si vous devez choisir dans une liste de noms de couleurs. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans cette boîte de dialogue et entrez le nom de la couleur ou le numéro du filtre dans chaque espace vide.
F7	<F7 {CANCEL}>	Annule les noms de couleur.
F8	<F8 {OK}>	Confirme les noms de couleur et quitte la boîte de dialogue.
F7	<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
F8	<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.
	exemples de frappes clavier	
↓ ↓ ↓	⇓ ⇓ ⇓	Sélectionne le paramètre à copier.
F4	<F4 {COPY}>	Introduit la copie dans la liste des paramètres. L'édition est possible (voir ci-dessous).
↓ ↓ ↓	⇓ ⇓ ⇓	Sélectionne le paramètre à effacer.
F3	<F3 {DELETE}>	Affiche un message d'avertissement "Etes-vous sûr ? Effacer paramètre(s)"
F7	<F7 {NO}>	Annule l'opération d'effacement.
F8	<F8 {YES}>	Confirme et supprime le paramètre sélectionné.
↓ ENTER ENTER	⇓ <ENTER> <ENTER>	Sélectionne deux paramètres à effacer.
F3	<F3 {DELETE}>	Affiche un message d'avertissement " Etes-vous sûr ? Effacer paramètre(s) "

Notes

<F7 {NO}> Annule l'opération d'effacement.

<F8 {YES}> Confirme et supprime les paramètres sélectionnés.

Éditer les paramètres

Les paramètres ont de nombreuses facettes et en les modifiant correctement, vous optimiserez le fonctionnement de l'instrument et son contrôle.
La liste ci-dessous vous explique toutes les options d'édition et vous donne des conseils sur la manière de créer une définition efficace pour un instrument.

Sélectionnez un paramètre et appuyez sur <F2 {EDIT}> :

ID Le logiciel ISIS® calcule automatiquement le numéro d'identification. Vous ne pouvez pas changer ce numéro. Il correspond à l'ordre suivant lequel ont été créés les paramètres.

Type Est utilisé en interne par le logiciel pour classer le type de paramètres.

- Il doit toujours y avoir un paramètre "Intensité", qui peut correspondre à un gradateur externe ou interne. Quelques projecteurs motorisés n'ont pas de gradateur du tout, dans ce cas, il faut ajouter un paramètre de réserve à la fin de la définition afin qu'un paramètre de type "Intensité" soit présent.
- Les paramètres "Intensité" sont toujours contrôlés par le ruban ou la roue de transfert.
- "Pan" – mouvements horizontaux du faisceau lumineux – sont toujours contrôlés par le trackball. NE SERT PAS AUX CHANGEURS DE COULEUR.
- "Tilt" – mouvements verticaux du faisceau lumineux – sont toujours contrôlés par le trackball. NE SERT PAS AUX CHANGEURS DE COULEUR.
- "Couleur" est essentiel pour les changeurs de couleur. Le scroller lui-même (ou le paramètre d'un appareil similaire permettant le changement de couleur) doit être défini comme un paramètre de type "couleur". C'est ce qui fait passer le classement de l'instrument du type "motorisé" au type "Couleur".
- "Miscellaneous" (Divers) – pour les autres types de paramètres. Il ne faut pas confondre le paramètre couleur d'un projecteur asservi avec les instruments de type "Couleur". Les paramètres Couleur des projecteurs asservis doivent être définis comme un type "Miscellaneous" (Divers).

Nom Chaque paramètre peut avoir un nom faisant jusqu'à 20 caractères.

Abr Le nom abrégé, en 4 lettres, est très important et doit être facilement identifiable puisque c'est sous cette forme que l'instrument est affiché sur les moniteurs.

Groupe Les classes de paramètres (ou groupes) sont à votre convenance, en particulier pour les asservis. Pour faciliter leur sélection et leur intégration dans les bibliothèques et les fonctions partielles, les paramètres sont regroupés par types.

Notes

Il y a cinq classes de paramètres :

Intensité - Doit être le paramètre du gradateur, interne ou externe. Lorsqu'un instrument particulier n'a pas de gradateur, il faut créer un paramètre de rechange qui est classé comme un paramètre de type Intensité.

Azimut - pan et tilt. Ne sert pas pour les changeurs de couleur.

Beam - Paramètres permettant de modifier le réglage du faisceau et par exemple les roues de gobos. Normalement, ne sert pas pour les changeurs de couleur.

Colour - Paramètres de la couleur pour les projecteurs asservis et paramètres des rouleaux de gélatine pour les changeurs à déroulant.

Divers - Tout paramètre qui ne peut pas se glisser facilement dans une autre classe, comme la vitesse du ventilateur, la réinitialisation, etc.

Transfert

Fondu ou saut. Le fondu permet aux paramètres d'évoluer en douceur sur la gamme des valeurs ; le saut les fait sauter de pas en pas (de valeur DMX en valeur DMX). Le fondu est utilisé pour un défilement en mode libre, des iris, la netteté, etc. Le saut est utilisé lorsque des éléments tels que gobos et couleurs doivent se mettre en place brusquement devant le faisceau lumineux. NOTE : certains paramètres d'instruments, tels que des roues de gobos, sont définies comme de type saut dans l'instrument même. Dans ce cas, peu importe que vous ayez sélectionné le fondu ou le saut parce que l'instrument procédera toujours par saut.

Pas

La valeur par défaut est toujours un pas et, pour cette valeur, vous choisirez le fondu (fading). Un pas peut représenter, une couleur de gélatine pour un rouleau de gélatine, une position pour une roue de couleur ou la sélection d'un gobo. Dans cet exemple, vous devez sélectionner 21 pas de manière à ce que le rouleau de gélatines puisse toujours aller d'une couleur à une autre.

Linéaire

Les pas peuvent être linéaires ou non linéaires et ils fonctionnent différemment selon leur réglage. Le réglage normal pour les pas de type saut est Non-linéaire, mais Linéaire est conçu pour un type de pas différent. Un paramètre peut avoir deux fonctions différentes, comme faisceau étroit et faisceau large ou bien rotation vers l'avant et rotation vers l'arrière. Les valeurs DMX 0 à 50% (50% = 255/2) du paramètre correspond à la première fonction et 51% à 100% correspond à la seconde. Ce type de paramètre doit être réglé sur linéaire, ce qui permet un contrôle complet de 0 à 50%, puis un contrôle complet de 51 à 100% quand vous changez de pas manuellement.

Résolution roue

Réservé pour version logiciel ultérieure.

Notes

Valeur d'ouverture

Valeur à laquelle la lumière sera admise par ce paramètre. 0 signifie zéro pourcent et 255 signifie 100 pourcent. Les paramètres d'intensité doivent normalement être réglés à 255, mais certains instruments travaillent de 0 à 50% pour l'intensité et de 51% à 100% pour le strobe. Dans ce cas, nous vous recommandons une valeur d'ouverture de 127. D'autres instruments demanderont peut-être que tous les paramètres de couleur soient réglés à la valeur maximum et que les iris soient ouverts. Attention aux circuits réinitialisés qui peuvent limiter la sortie de la lumière à un pourcentage bas.

Type DMX

8 bits – mode normal pour la plupart des paramètres d'instruments. Certains instruments opèrent en 16 bit mais, généralement, ce mode est réservé aux mouvements horizontaux (pan) et verticaux (tilt). "Externe" définit un gradateur externe et doit être sélectionné pour la plupart des changeurs de couleur et pour certains asservis, comme les VL5 de Vari*lite ou les Stage Colour 1000 de Clay Paky.

Valeur DMX

Chaque paramètre doit avoir une valeur DMX correspondant à son circuit de contrôle (défini dans les instructions de l'instrument). Il existe deux méthodes pour traiter cette information et les différents fabricants les emploient toutes les deux. La première méthode consiste à compter le nombre de circuits de contrôle pour qu'un instrument à 4 paramètres comprenne les «valeurs» 1, 2, 3 et 4. La deuxième méthode consiste à prendre le premier paramètre et à compter les valeurs à partir de là. Dans ce cas, les valeurs pour un instrument à 4 paramètres seront le 0, 1, 2 et 3. C'est cette méthode qu'utilise ISIS®.

Low

Utilisé seulement lorsqu'un paramètre est en mode 16 bits. C'est le second circuit de contrôle utilisé pour générer le mouvement en 16 bits. Il s'agit habituellement de la valeur DMX qui suit le premier circuit utilisé pour contrôler le paramètre. Par exemple, les paramètres de mouvement horizontal (pan) et vertical (tilt) d'un instrument type pourraient être :
Pan – calage DMX 1, Low 2 ; Tilt - calage DMX 3, Low 4.

F2 <F2 {STEP}>

Inactif quand "1 pas" est sélectionné. S'il y a 2 pas ou plus, les valeurs de pas et leurs noms sont sauvegardés dans cette fonction. (Voir "Réglage des pas de couleurs" ci-dessous)

F7 <F7 {CANCEL}>

Annule les modifications de la définition de cet instrument.

F8 <F8 {OK}>

Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.

Notes

Réglage des pas de couleurs

Lorsqu'un paramètre a plusieurs pas, les valeurs de pas sont calculées automatiquement, en divisant simplement 255 par le nombre de pas.
Dans la majorité des cas ces valeurs par défaut s'avèrent correctes mais vous devrez parfois modifier légèrement les pas pour ajuster les positions des couleurs afin qu'elles couvrent complètement le faisceau lumineux.
Avec des pas linéaires, l'instrument peut travailler avec des tailles de pas inégales qu'il vous faudra donc ajuster pour correspondre aux indications du fabricant.
Cet exemple montre des pas de type 21 sauts :

exemples de frappes clavier

<F2 {STEP}> Sélectionne la boîte de dialogue Réglage des pas.

⇓ Utilisez les touches flèche pour vous déplacer dans la boîte de dialogue.

Les colonnes de chiffres à gauche de chaque section correspondent aux numéros de pas et ne peuvent être changés.

La colonne de chiffres suivante représente les valeurs de pas.

Les valeurs par défaut apparaissent ici mais elles peuvent être changées visuellement à la roue (tout changement effectué ici au changeur de couleur est visible sur scène).

La troisième colonne est vide par défaut mais vous pouvez attribuer des noms de pas de couleur en 4 caractères, comme le montre l'illustration ci-dessus.

Les noms de pas représentent une option utile puisqu'elle vous permet de sélectionner les couleurs du changeur via la liste des noms.

Quand le réglage des pas de couleurs est correct et que vous avez entré tous les noms nécessaires, confirmez les modifications et quittez la boîte de dialogue avec <F8 {OK}>.

ADB
A Siemens Company

Notes

Patcher les changeurs de couleur

Quand les circuits sont définis comme changeurs de couleur, le nombre de sorties DMX nécessaires est calculé, mais restent déconnectées jusqu'à ce que les changeurs de couleur soient patchés.
La routine de patch est simple : en une seule opération, vous pouvez patcher toute une liste d'instruments de même type sur des sorties DMX qui se suivent.
Vous n'avez rien à calculer, les seules données à entrer sont l'adresse de départ des changeurs de couleur et l'adresse de départ de la liste des gradateurs externes.
Avant de patcher les changeurs de couleur, vous devez attribuer aux circuits leur définition d'instrument.
La définition des circuits et le patch permettent de combiner un luminaire et un changeur de couleur, en utilisant des sorties DMX différentes, dont les numéros ne se suivent pas, pour créer un seul instrument.
Quand le circuit 1 est défini comme changeur de couleur, il devient un circuit à multiples paramètres.
Une fois ce circuit patché, il vous suffit d'appeler son numéro.

Le tableau suivant montre deux projecteurs équipés chacun d'un scroller utilisant 3 paramètres combinés avec le patch pour former 2 instruments.

Les deux instruments n'utilisent que 2 circuits - 1 chacun - mais, au total, 8 sorties DMX.

INSTRUMENT (CIRCUIT) 1, GRADATEUR ET ADRESSE DE DÉPART DMX 401		INSTRUMENT (CIRCUIT) 2, GRADA. ET ADRESSE DE DÉPART DMX 404	
PUPITRE SORTIE DMX	CHANG. COULEUR CALAGE DMX	PUPITRE SORTIE DMX	CHANG. COULEUR CALAGE DMX
101	Gradateur externe	102	Gradateur externe
401	0 couleur	404	0 couleur
402	1 ventilateur	405	1 ventilateur
403	2 vitesse	406	2 vitesse

Le circuit 1 utilise les sorties DMX 101 pour le gradateur et 401 à 403 pour le changeur.
Le circuit 2 utilise les sorties DMX 102 pour le gradateur et 404 à 406 pour le changeur.

Attribuer des circuits destinés aux instruments

Lorsqu'un circuit doit être utilisé de manière non standard – s'il doit être configuré comme un changeur de couleur - il doit être défini comme tel.
Une fois le circuit défini, ses paramètres sont présents dans le système qui calcule le nombre de sorties DMX nécessaires pour le patch. Vous pouvez alors commencer à travailler en aveugle avec les instruments avant même qu'ils ne soient accrochés ou patchés.

Notes

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>

Sélectionne le menu Gestion des circuits.

<F6 {CHANNEL ALLOCATION}>

Affiche la boîte de dialogue Attributions des circuits.

⇓ <ENTER>

Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour sélectionner le circuit ou la liste de circuits à redéfinir. (Tous les circuits de la sélection doivent être changés avec la même définition.)

<F1 {DEF}>

Affiche la liste des définitions importées et récemment créées. Cette liste de définitions est spécifique au spectacle en cours.

⇓ <ENTER>

Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour sélectionner la définition des circuits sélectionnés.

<F8 {OK}>

Pour confirmer la définition choisie.

“Etes-vous sûr ? Certains circuits seront dépatchés”

Un message vous avertit que les circuits sélectionnés vont être dépatchés.

<F8 {YES}>

Pour continuer.

OU

<F7 {NO}>

Pour garder les définitions de circuits et le patch actuels.

Une fois les circuits définis comme non standard, ils apparaissent sur le moniteur avec la lettre “c” pour indiquer qu’ils sont définis comme changeurs de couleur ou avec la lettre “m” pour indiquer qu’ils sont définis comme motorisés.

Si l’écran des paramètres est sélectionné (utilisez la touche <PARAM> pour basculer entre intensités et paramètres), tous les paramètres des instruments y sont affichés.

Illustration présentant les écrans affichant les circuits définis comme changeurs de couleur.
Apparaissent aussi les écrans des intensités et des paramètres.

Notes

Patcher un changeur de couleur

Dès que les circuits ont été définis, vous pouvez patcher le changeur de couleur quand vous le souhaitez.
Quand un changeur de couleur est patché, vous n'avez que deux numéros DMX à entrer : l'un pour l'adresse DMX du changeur, l'autre pour l'adresse DMX du gradateur.
Dans cet exemple, puisque le gradateur est "externe", l'adresse DMX du changeur de couleur et celle du gradateur peuvent être sur différentes lignes DMX, par exemple le circuit 1 peut être connecté au gradateur 1, mais son changeur peut être connecté en DMX 513.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <DIM> <513> <FF> Commence à patcher le circuit 1 (qui doit être défini comme un changeur de couleur) sur DMX 513, 513 étant l'adresse DMX de départ du changeur de couleur.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du gradateur.

<1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 pour le scroller et 1 pour le gradateur.

<PATCH> (ou un autre champ de travail) Quitte le patch.

Patcher une liste de changeurs de couleur dont les numéros se suivent

Il est aussi simple de patcher une liste de changeurs de couleur dont les numéros se suivent que de patcher un seul changeur de couleur.
Il vous suffit d'entrer la première adresse DMX des changeurs de couleur et la première adresse DMX de la liste des gradateurs, le logiciel ISIS® calculera les autres adresses DMX.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <THRU> <1> <0><DIM> <513> <FF>
Commence à patcher les circuits 1 à 10 (qui doivent être définis comme changeurs de
couleur) sur DMX 513, 513 étant l'adresse DMX du premier changeur de couleur.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<1><0><1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 pour le changeur de couleur et en 101 pour le gradateur, le circuit 2 est en 515 pour le
changeur de couleur et en 102 pour le gradateur, etc..
Le circuit 1 utilise 1a sortie DMX 514 pour le second paramètre (ventilateur ou vitesse) du premier changeur.

<PATCH> (ou un autre champ de travail) Quitte le patch.

Notes

Patcher une liste de changeurs de couleur dont les numéros ne se suivent pas

Si les numéros de circuits ne se suivent pas mais que l'adresse DMX des changeurs de couleur et celle des gradateurs se suivent, vous utiliserez la même méthode pour le patch mais, pour construire la liste de circuits, vous emploierez les touches <+>, <->, <NXT>, <PRV> au lieu de <THRU>.
Si les adresses DMX des changeurs de couleur ou des gradateurs ne se suivent pas, chaque instrument doit être patché individuellement.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <+> <3> <+> <5> <+> <7> <DIM><513> <FF>
Commence à patcher les circuits 1, 3, 5 et 7 (qui doivent être définis comme changeurs de couleur) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX du premier changeur de couleur.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<2><0><1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 pour le changeur de couleur et en 201 pour le gradateur, le circuit 3 est en 515 pour le changeur de couleur et en 102 pour le gradateur, etc.. Le circuit 1 utilise 1a sortie DMX 514 pour le second paramètre (ventilateur ou vitesse) du premier scroller.

<2><1> <DIM> <601> <FF>
Commence à patcher le circuit 21 (qui doit être défini comme changeur de couleur) en DMX 601, 601 étant l'adresse DMX du changeur de couleur.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<9> <3> <F8 {OK}> Le circuit 21 est patché sur la sortie DMX 601 pour le changeur de couleur et en 93 pour le gradateur.

<2><7> <DIM> <672> <FF>
Commence à patcher le circuit 27 (qui doit être défini comme changeur de couleur) en DMX 672, 672 étant l'adresse DMX du changeur de couleur.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<9> <9> <F8 {OK}> Le circuit 27 est patché sur la sortie DMX 672 pour le changeur de couleur et en 99 pour le gradateur.

<PATCH> (ou un autre champ de travail)
Quitte le patch.

Notes

Patcher des instruments de types différents

Lorsque vous patchez des instruments ayant des définitions différentes, vous devez procéder appareil par appareil ou par listes d'instruments de même type.
Dans cet exemple, les circuits 1 à 10 sont définis comme un type de changeurs de couleur et les circuits 11 à 20 comme un autre type.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <THRU> <1><0> <DIM><513> <FF>
Commence à patcher les circuits 1 à 10 (qui doivent être définis comme changeurs de couleur) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX du premier changeur de couleur.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<1><0><1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 pour le changeur de couleur et en 101 pour le gradateur, le circuit 2 en 515 pour le changeur de couleur et en 102 pour le gradateur, etc.
Le circuit 1 utilise 1a sortie DMX 514 pour le second paramètre (ventilateur) du premier scroller.

<1><1> <THRU> <2><0> <DIM><542> <FF>
Commence à patcher les circuits 11 à 20 (qui doivent être définis comme changeurs de couleur du deuxième type) en DMX 542, 542 étant la prochaine sortie DMX disponible et l'adresse DMX du premier changeur de couleur dans cette liste.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<2><0><1> <F8 {OK}> Le circuit 11 est patché sur la sortie DMX 542 pour le changeur de couleur et en 201 pour le gradateur, le circuit 3 en 544 pour le changeur de couleur et en 202 pour le gradateur, etc. Le circuit 1 utilise 1a sortie DMX 543 pour le second paramètre (vitesse) du premier scroller de cette liste.

<PATCH> ou un autre champ de travail)
Quitte le patch.

Écran du patch de sortie
montrant plusieurs types de changeurs de couleur.

Notes

Proportion et courbes de réponse

Lorsque vous patchez des changeurs de couleur, vous pouvez attribuer un facteur de proportionnalité en sortie et une courbe de réponse quand vous entrez la première adresse DMX. Vous pouvez aussi changer les courbes ultérieurement.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <DIM> <513> <AT> <9>
Commence à patcher le circuit 1 (qui doit être défini comme changeur de couleur) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX du changeur de couleur.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 pour le changeur de couleur et en 1 pour le gradateur. Le gradateur 1 a un facteur de proportionnalité en sortie de 90%.

<PATCH> (ou un autre champ de travail)
Quitte le patch.

Retourner au patch un/un

Le fait de réaliser un patch un/un N'AFFECTE PAS le patch du changeur de couleur. Tous les circuits traditionnels retournent au patch un/un, mais le patch des changeurs de couleur reste le même. Pour ramener les circuits de changeurs de couleur qui sont patchés en un/un, vous devez d'abord les dépatcher, soit en effaçant la liste des circuits du patch soit en procédant à un effacement complet du patch, comme suit.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <THRU> <1><0> <ERASE> <ERASE>
Efface du patch les circuits 1 à 10, les sorties DMX auxquelles ils étaient patchés auparavant sont maintenant dépatchés.

<PATCH> (ou un autre champ de travail)
Quitte le patch.

<MENU> <F3{CHANNELS}>
Sélectionne le menu Circuits.

<F1 {OUTPUT PATCH}>Sélectionne le menu Patch de sortie.

<F3 {ONE - TO - ONE}> Rétablit le patch un/un.

Notes

Effacer le Patch

La fonction Effacer le patch supprime tout le contenu du patch, y compris les changeurs de couleur et les appareils asservis.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3{CHANNELS}> Sélectionne le menu Circuit.

<F1 {OUTPUT PATCH}>Sélectionne le menu Patch de sortie

<F2 {DELETE}> Efface le patch – les circuits du pupitre ne contrôlent aucune sortie DMX.

Utiliser les changeurs de couleur

La routine de définition de circuit fait cohabiter tous les paramètres d'un instrument en un seul circuit de contrôle.
Quand un circuit non standard est sélectionné, il peut gérer son intensité avec tous les moyens normaux et ses autres paramètres sont prêts à servir dès qu'ils sont sollicités.
Il vous suffit d'entrer le numéro de circuit pour autoriser le contrôle de l'intensité, de la couleur et des autres paramètres, tels que la vitesse du ventilateur ou la rapidité.

Intensités

Le paramètre Intensité est attribué par la définition de l'instrument à la roue et au clavier de contrôle circuit. Le paramètre Intensité d'un instrument se contrôle de la même manière que n'importe quel circuit traditionnel.
Vous pouvez donc contrôler les intensités dans n'importe quel champ de travail : registres de travail, registres de transfert ou registre Live. Si vous modifiez seulement l'intensité, la liste des circuits peut contenir les instruments de tous types qui seront modifiés simultanément : circuits traditionnels, changeurs de couleur et projecteurs motorisés.

exemples de frappes clavier

<1> Sélectionne le circuit 1.

<1> <+> <2> Sélectionne les circuits 1 et 2.

<1> <+> <2> <+> <1><7>
Sélectionne les circuits 1, 2 et 17.

<1> <THRU > <3><0> Sélectionne la liste des circuits 1 à 30.

<1> <THRU > <3><0> <+> <4><5>
Sélectionne la liste des circuits 1 à 30 et le circuit 45.

Notes

<1> <THRU> <3><0> <-> <2><8> <+> <4><5>
Sélectionne la liste des circuits 1 à 30, sauf le 28, plus le circuit 45.

<ALL> Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité en cours (non-zero ou circuits “visibles”).

<1> <THRU> <1><0><0> <-> <ALL>
Sélectionne tous les circuits qui n’ont pas d’intensité dans la plage sélectionnée. (Dans cet exemple, la sélection va de 1 à 100).

<ALL> <-> <4><1> <THRU > <4><5>
Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité, sauf ceux de la sélection. (Dans cet exemple, la sélection va de 41 à 54).

<1><2><0> <+> <NXT> <+> <NXT>
Sélectionne les circuits 120, 121 et 122.

<2><5><0> <+> <PREV> <+> <PREV>
Sélectionne les circuits 250, 249 et 248.

<1><0> <THRU-ON> <8><0> <THRU-ON>
Sélectionne tous circuits qui ont une intensité à partir de 10 jusque 80.

<1><0><1> <THRU-ON> <THRU-ON>
Sélectionne tous circuits qui ont une intensité, du circuit 101 et au-delà.

<INVERT> Échange la sélection de circuits courante pour tous les circuits qui ont une intensité.

<CLEAR> Efface le dernier numéro entré dans une sélection.

<CLEAR><CLEAR> Supprime du(des) clavier(s) la sélection de circuits ou de mémoire en cours.

<LAST> Sélectionne de nouveau le(s) circuit(s) qui étai(en)t sélectionné(s) avant que le clavier ne soit effacé.

<ERASE> <ERASE> Retire les circuits du champ sélectionné.

<1> <AT> <7> Règle le circuit 1 à 70%

<1> <AT> <7><.><3> Règle le circuit 1 à 73%

<1> <AT> <6><+5%> Règle le circuit 1 à 65%
(uniquement VISION 10 et Phoenix 10)

Notes

1 AT % 6 -5%	<1> <AT> <6><-5%>	Règle le circuit 1 à 55% (uniquement VISION 10 et Phoenix 10)
1 AT % • 5	<1> <AT> <.><5>	Règle le circuit 1 à 5%
1 Belt Up	<1> Belt	Règle le circuit 1 à un niveau situé entre 1% et 100%.
1 FF	<1> <FF>	Règle le circuit 1 à 100% (FF) (uniquement VISION 10 et Phoenix 10)
1 AT % AT %	<1> <AT> <AT>	Systèmes avec un seul clavier.
1 00	<1> <00>	Règle le circuit 1 à 00 (zéro) (uniquement VISION 10 et Phoenix 10)
1 AT % 0	<1> <AT> <0>	(systèmes avec un seul clavier)
LAST RET	<RET>	Ramène la sélection de circuit(s) en cours au(x) niveau(x) précédant la modification. La fonction Return n'est pas active après <CLEAR> <CLEAR>.

<1> <THRU > <6><5> <-> <2><8> <THRU > <3><2> <+> <8><1> <THRU > <1><0><0> <-> <8><8> <+> <1><0><0><2> <+> <NEXT> <+> <4><7><6> <+> <PREV> <AT> <4><.><7>

Règle les circuits 1 à 27, 33 à 65, 81 à 87, 89 à 100, 475, 476, 1002 et 1003 à 47%.

Cette méthode pour attribuer une intensité s'appelle «entrée directe à un seul chiffre» parce que les dizaines de pourcent sont entrées sous forme de chiffre simple. Ainsi, 50% est entré simplement avec le chiffre "5".

ISIS® peut émuler les systèmes à «entrée directe à deux chiffres» (50% est entré sous la forme «5 0», 47% est entré sous la forme «4 7» et non 4.7) en maintenant la touche <AT> tout en entrant l'intensité.

exemples de frappes clavier

8 AT % 4 7	<8> <AT> <4> <7>	Met le circuit 8 à 47%, si la touche <AT> est maintenue enfoncée pendant que vous appuyez sur les touches <4> et <7>.

Notes

Sélectionner les couleurs

Chaque fois qu'un changeur de couleur est sélectionné, qu'il ait une intensité ou non, vous pouvez modifier la couleur et autres paramètres associés. Si une liste de circuits est sélectionnée, vous ne pourrez modifier la couleur et autres paramètres que si tous les instruments ont le même type de définition. Les bibliothèques d'asservis préenregistrées, le chargement et la manipulation échappent à cette règle. Par exemple, tous les rouge des différents changeurs de couleur et appareils asservis peuvent être regroupés dans la bibliothèque "Red wash" (ambiance rouge).

Vous disposez de trois méthodes pour sélectionner la couleur d'un changeur; elles dépendent de la définition de l'instrument et de votre préférence.

Pour voir les numéros des pas de couleur et leurs valeurs, sélectionnez l'écran des paramètres au lieu de celui des intensités.

exemples de frappes clavier

<PARAM> Bascule l'affichage entre l'écran des intensités et celui des paramètres.

Sélection continue

Vous pouvez à tout moment passer à une autre couleur du rouleau de gélatines, soit en tournant la roue encodeuse des couleurs lorsque l'instrument est sélectionné soit en attribuant temporairement le paramètre de la couleur désirée à la roue des intensités. Ces deux méthodes permettant de choisir une couleur peuvent être utilisées pour toute les définitions de changeur de couleur mais ce sont les seules méthodes pour changer la couleur des changeurs réglés en mode «Libre» (1 pas linéaire).

exemples de frappes clavier

<1> Sélectionne le circuit 1.

<COLOR> Belt Appuyez sur la touche <COLOR> et tourner la roue dans un sens ou dans l'autre pour enrouler ou dérouler le changeur de couleur. Vous pouvez ainsi sélectionner n'importe quelle portion du rouleau de gélatines, que vous soyez sur une position de couleur ou entre deux.

<CLEAR> <CLEAR> Appuyez deux fois <CLEAR> avant de sélectionner un autre circuit.

Sélection de couleur par position (pas) de couleur

Pour les changeurs de couleurs réglés en mode «pas de couleurs», les couleurs peuvent être choisies par leur numéro de pas. Dans le cas d'un rouleau ne comportant que quelques gélatines, vous n'aurez aucun mal à vous rappeler l'ordre des couleurs et leur numéro.

exemples de frappes clavier

<1> <COLOR> <3> <ENTER>
Sélectionne l'instrument 1, couleur 3.

<COLOR> <NXT> Sélectionne la couleur 4.

<1> <1> Sélectionne la couleur 11.

<6> <ENTER> Sélectionne la couleur 6.
Les numéros de couleur doivent être sélectionnés avec deux chiffres. Sinon pour les chiffres inférieurs à 10 suivi de <ENTER>.

<CLEAR> <CLEAR> Appuyez deux fois <CLEAR> avant de sélectionner un autre circuit.

Notes

Sélection de couleur par nom

Vous pouvez sélectionner une couleur par son nom ; les noms sont attribués dans les réglages de pas dans la définition de l'appareil.
Cette méthode ne peut s'appliquer aux changeurs de couleur qui sont en mode "libre".

exemples de frappes clavier

<1> <COLOR> <F2 LIST>Affiche une liste de noms de pas de couleur.

⇓ <ENTER> Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour sélectionner la couleur désirée dans la liste.

<CLEAR> <CLEAR> Appuyez deux fois <CLEAR> avant de sélectionner un autre circuit.

Régler les paramètres supplémentaires

Quand vous appuyez sur la touche <COLOR>, les roues et les touches de fonction sont chargées avec l'ensemble des paramètres des changeurs de couleur. La définition de l'appareil déterminera la fonction qui sera attribuée à une touche donnée.

exemples de frappes clavier

<1> Sélectionne le circuit 1.

<COLOR> <F3 {FAN}> Belt
Appuyez sur la touche <COLOR>, la touche de fonction, puis tournez la roue dans un sens ou dans l'autre pour changer le paramètre
sélectionné (la vitesse du ventilateur, dans cet exemple).

<CLEAR> <CLEAR> Appuyez deux fois <CLEAR> avant de sélectionner un autre circuit.

Astuce !

Pour un paramètre comme la vitesse du ventilateur, qui doit être inaudible, cette opération peut être effectuée dans un registre LIVE de manière à capturer la valeur du paramètre.

Notes

Enregistrer les mémoires

Quand les intensités et les couleurs ont été réglées, vous pouvez les enregistrer en mémoire de la même manière que pour les mémoires qui ne contiennent que des intensités.
Les changeurs de couleur peuvent aussi être sauvegardés comme bibliothèques d'asservis, ce qui est particulièrement utile pour les appareils qui sont en mode libre.

exemples de frappes clavier
<1> <AT> <7> <.> <5> <COLOR> <1><2> <CLEAR>
Règle le circuit 1 à 75%, avec la couleur 12.

<CLEAR> <autres manipulations de circuit>
Rajoute des circuits à l'état lumineux.

<MEM1> <REC> Enregistre l'état comme la mémoire 1.

<2> <AT> <4> <.> <3> <COLOR> <2><4> <CLEAR>
Règle le circuit 2 à 43%, avec la couleur 24.

<CLEAR> <autres manipulations de circuit>
Rajoute des circuits à l'état lumineux.

<MEM2> <SUM> Enregistre l'état en sortie du pupitre, avec les paramètres de changeur de couleur ou de projecteur asservi, comme la mémoire 2.

Restituer les mémoires

Les mémoires comportant des paramètres peuvent être chargées et restituées dans les registres de travail et les registres de transfert, comme n'importe quelle autre mémoire.

Cependant, la réaction des instruments dépend de leurs définitions, de leur temps et de la priorité du registre de travail.

Lorsqu'un changeur de couleur est en mode libre et qu'il apparaît dans une séquence du registre de transfert, son intensité et sa couleur changeront en fonction des temps de transfert de la mémoire.

Si l'appareil est en mode «pas de couleur», la couleur change par pas et la temporisation du changement de pas est calculée en fonction du temps total de la mémoire et du nombre de pas de couleur qui doivent changer.

Par exemple, si l'appareil doit changer 5 couleurs en 10 secondes, il changera de couleur toutes les deux secondes.

Notes

Dans les registres de travail, tous les paramètres sont traités comme un type saut, à un niveau de seuil représentant environ 5% du niveau potentiomètre du registre de travail.

En montant le potentiomètre du registre de travail, la couleur changera rapidement dès qu'il dépasse 5%.

Vous pouvez retarder ce changement brusque avec un temps particulier ou vous pouvez adoucir le transfert entre couleurs en utilisant le paramètre de vitesse de l'instrument, s'il en a un.

exemples de frappes clavier
<P1> <MEM1> <LOAD> <SEQ> <GO>
Commence la restitution d'une séquence.

L'aspect qu'auront les changements de couleurs dans les mémoires dépend de la définition de l'appareil :

Appareil Définition Comportement des paramètres en restitution

Fading	Pas de couleur	Transfert dans le registre de restitution.
1 Fade	2/99	Saute d'un pas à l'autre en se servant du temps de montée, divisé par le nombre de pas de couleurs entre le point de départ et le point d'arrivée. ex. : Aller du pas 1 au pas 5 en 5 secondes. Toutes les secondes, le scroller sautera au pas de couleur suivant.
2 Saut	Libre (00/FF)	Saute à la valeur suivante en début de transfert.
3 Fade	Libre (00/FF)	Fondu à la valeur suivante en utilisant les temps.
4 Saut	2/99	Saute au pas de couleur suivant en début de transfert.

1. Le paramètre a un nombre de pas de couleur donné (16 par exemple) et le fondu est sélectionné. Le déroulant se déplace d'une extrémité à l'autre en sautant à chaque pas de couleur plutôt que d'aller directement à destination. Cette méthode, combinée avec le dispositif antibruit qui équipe la majorité des changeurs, réduit au minimum le bruit des feuilles de gélatine qui défilent.

2. L'appareil est en mode libre, le fondu est désélectionné (pas de type saut). Le changement de couleur intervient au début du transfert (autour de 5% ou en fonction des temps d'attente).
   La vitesse du rouleau de gélatines est déterminée par l'appareil et/ou le contrôle de sa vitesse.

3. L'appareil est en mode libre, le fondu est sélectionné. Le défilement du rouleau de gélatine correspond au temps de transfert de la mémoire.

4. Le paramètre Couleur possède un nombre donné de pas de couleur (16 par exemple) et le fondu est désélectionné (pas de type saut). Le changement de couleur intervient au début du temps de transfert (autour de 5%). La vitesse du rouleau de gélatines est déterminée par l'appareil et/ou le contrôle de sa vitesse.

Notes

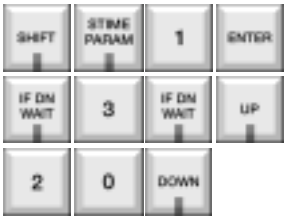
Temps pour les changeurs de couleur

Dans les transferts, les changements d'intensité suivent toujours la mémoire ou les temps particuliers. S'il est en mode libre, un changeur de couleur suivra la mémoire (ou le temps particulier).
Les temps particuliers peuvent, dans certains cas, s'appliquer aux paramètres de la couleur (et à d'autres), toujours selon les définitions de l'instrument. Les tableaux qui se trouvent en page suivante vous permettent de voir la concordance des temps de transfert avec les options pour la définition des appareils.

exemples de frappes clavier

<1> <AT> <7> <.> <5> <COLOR> <1><2> <CLEAR> <CLEAR>
Met le circuit 1 à 75%, avec la couleur 12.

<UP> <7> <UP> <DOWN> <1><5> <DOWN>
Fixe les temps globaux de la mémoire : montée 7, descente 15.



<STIME> <1> <CGRP> <WAIT> <3> <WAIT><UP> <2><0> <DOWN>
Fixe des temps spéciaux de 20 secondes sur les paramètres de couleur (Colour group {CGRP}), avec un temps d'attente de trois secondes.

<MEM3> <REC><STIME>
Enregistre l'état et les temps comme la mémoire 3.

Notes

Ces temps fonctionnent selon les tableaux suivants :

TEMPS GLOBAUX

Définition Appareil Temps globaux

Transfert	Pas de couleur		Attente montée	Montée	Attente descente	Descente
1 Fondu	2 ⇒ 99	0 ⇒ FF FF⇒ 0	Utilisé	***	Utilisé	***
2 Saut	Libre (00 ⇒ FF)	0 ⇒ FF FF ⇒ 0	Utilisé	Non utilisé	Utilisé	Non utilisé
3 Fondu	Libre (00 ⇒ FF)	0 ⇒ FF FF ⇒ 0	Utilisé	Utilisé	Utilisé	Utilisé
4 Saut	2 ⇒ 99	0 ⇒ FF FF ⇒ 0	Utilisé	Non utilisé	Utilisé	Non utilisé

*** Le changeur de couleur se déplace de couleur en couleur, par pas et non en allant directement d'une couleur éloignée à une autre. De cette manière, les bruits de gélatine sont réduits au minimum.

TEMPS PARTICULIERS

Définition Appareil Temps particuliers

Transfert	Pas de couleur	Attente	Temps
Fondu	2 ⇒ 99	Utilisé	***
Saut	Libre (00 ⇒ FF)	Utilisé	Non utilisé
Fondu	Libre (00 ⇒ FF)	Utilisé	Utilisé
Saut	2 ⇒ 99	Utilisé	Non utilisé

*** Le changeur de couleur se déplace de couleur en couleur, par pas et non en allant directement d'une couleur éloignée à une autre. De cette manière, les bruits de gélatine sont réduits au minimum.

Paramètres dans les registres de transfert

En utilisant le registre de transfert en mode auto, les transferts permettront de passer en douceur d'une couleur à l'autre (en mode Libre ou Fondu ou bien si le contrôle de vitesse est employé.

Quand vous procédez manuellement, le registre de transfert différencie les intensités des autres paramètres afin d'éviter les changements d'éclairage malencontreux quand les potentiomètres sont déplacés séparément.

Quand vous travaillez uniquement avec des circuits traditionnels, lorsque vous déplacez les deux potentiomètres de transfert ensemble vous obtenez un transfert linéaire. En les manipulant à des vitesses différentes, vous obtenez un transfert croisé.

Notes

Si vous bougez seulement le potentiomètre S à fond, vous obtiendrez un noir puisque le contenu du registre Stage (Scène) a été ainsi supprimé alors que les informations en Preset (Préparation) n'ont pas été ajoutées. En amenant le potentiomètre P à la position de S, vous obtenez enfin la mémoire ou l'état prévu dans le registre de Préparation.

Si vous déplacez seulement P à fond, le résultat est une combinaison en sortie de S et P, sur une base HTP (le plus élevé l'emporte).

Le contenu de Préparation a été ajouté à Scène..

Si les paramètres étaient traités comme les intensités, le fait de déplacer le potentiomètre S amènerait seulement l'équivalent d'un noir pour les changements de couleur.

Ce serait probablement le pas de couleur numéro 1 - sans doute un transparent ou un dépoli - ce qui pourrait obliger l'appareil à parcourir toute la longueur du rouleau de gélatines pour atteindre son but.

Si vous déplacez seulement P, le résultat est une combinaison en sortie de S et P, sur une base HTP (le plus élevé l'emporte). La règle HTP n'est pas valable pour les couleurs et les mouvements : si la couleur numéro 5 est bleu et que la couleur 10 est rouge, HTP voudrait dire que rouge est plus élevé que bleu, ce qui n'a aucun sens.

ISIS® résout ce problème en contrôlant les changements d'intensités avec les potentiomètres S et P et les paramètres de couleur et de mouvement avec le potentiomètre P seulement.

Le mouvement est introduit par P mais S bougé seul n'affecte ni le mouvement ni la couleur pour éviter que les instruments ne retournent brutalement à leur position zéro pendant un transfert.

Les intensités sont contrôlées par les registres Stage et Preset, les paramètres par le registre Preset.

Si les changeurs de couleur sont en transfert et réglés sur le type du Fondu, ils suivent la progression des potentiomètres de mode transfert ou les temps de transfert automatiques. S'ils sont de type Saut, le changement se produit au début du transfert : aux environs de 5%.

Lors d'un transfert manuel, le moment auquel changera un paramètre de type saut sera déterminé par le moment auquel P dépasse le seuil de 5%.

Bibliothèques de motorisés

Les changeurs de couleur peuvent être sauvegardés dans les bibliothèques de motorisés. Cela vous servira si vous voulez assortir vos changeurs de couleur avec les couleurs d'autres projecteurs asservis pour créer des ambiances colorées ou pour vous permettre de sélectionner au clavier les couleurs d'un appareil en mode libre plutôt que de les sélectionner visuellement au moyen du potentiomètre, de la roue de transfert ou des roues de paramètres.

Notes

exemples de frappes clavier

<channel selection> Sélectionne les instruments à inclure dans la bibliothèque.

<colour group selection> Sélectionne le groupe de paramètres à inclure dans la bibliothèque.

<MCLIB> <1> <REC> Enregistre les paramètres choisis pour les instruments sélectionnés (concernant tous les types d'appareils asservis) dans la bibliothèque de motorisés 1.

Les bibliothèques de motorisés préenregistrées peuvent être chargées dans les registres de travail et sauvegardées dans les mémoires, elles peuvent même être chargées dans les pas de chenillard.

Les bibliothèques de motorisés offrent un bon moyen de créer des ambiances de couleur couvrant toute la scène, même si vous utilisez une grande variété d'instruments.

Par exemple, les rouge de différents changeurs de couleur, lyres asservies et miroirs asservis, peuvent être enregistrés tous ensemble dans la même bibliothèque.

Les bibliothèques de motorisés (Motion control libraries ou MCLIBs) sont l'unique moyen de changer simultanément les paramètres d'instruments différents.

exemples de frappes clavier

<submaster selection>

<channel selection>

<parameter selection>

<MCLIB> <1> <LOAD> Charge les paramètres choisis pour les instruments sélectionnés dans le(s) registre(s).

À chaque fois qu'une bibliothèque de motorisés est chargée puis enregistrée comme mémoire, un lien est créé entre la bibliothèque et les numéros de mémoire qui l'utilisent.

De cette manière, pour modifier une liste de mémoires, il vous suffit de changer et de réenregistrer l'emplacement de la bibliothèque.

Si vous ne souhaitez pas changer l'ensemble des mémoires qui utilisent la bibliothèque, vous pouvez les «délier» (UNLINK). La section *GESTION DES ASSERVIS* vous fournira de plus amples renseignements sur les bibliothèques de motorisés et le moyen de lier et de «délier» les mémoires.

Notes

Priorité des registres de travail

Il est important de comprendre la manière dont les registres de travail interagissent entre eux et avec les autres champs de travail.

Cette philosophie de gestion est différente pour les instruments traditionnels et les paramètres des instruments.

Le diagramme suivant représente la philosophie de gestion du logiciel ISIS® et la manière dont il intègre les appareils traditionnels ou asservis.

“Traditionnel ” désigne les projecteurs non asservis ou seulement les paramètres d’intensité : un simple projecteur, la lampe d’un luminaire équipé d’un changeur de couleur ou le circuit de gradateur d’un projecteur motorisé à plusieurs paramètres.

Quand plusieurs registres de travail servent à un moment, les sorties de ces registres de travail sont mélangées en sortie, avec le contenu de tous les registres de transfert. Tout circuit se trouvant dans plusieurs registres de travail sera envoyé en sortie sur une base HTP (le plus élevé l’emporte).

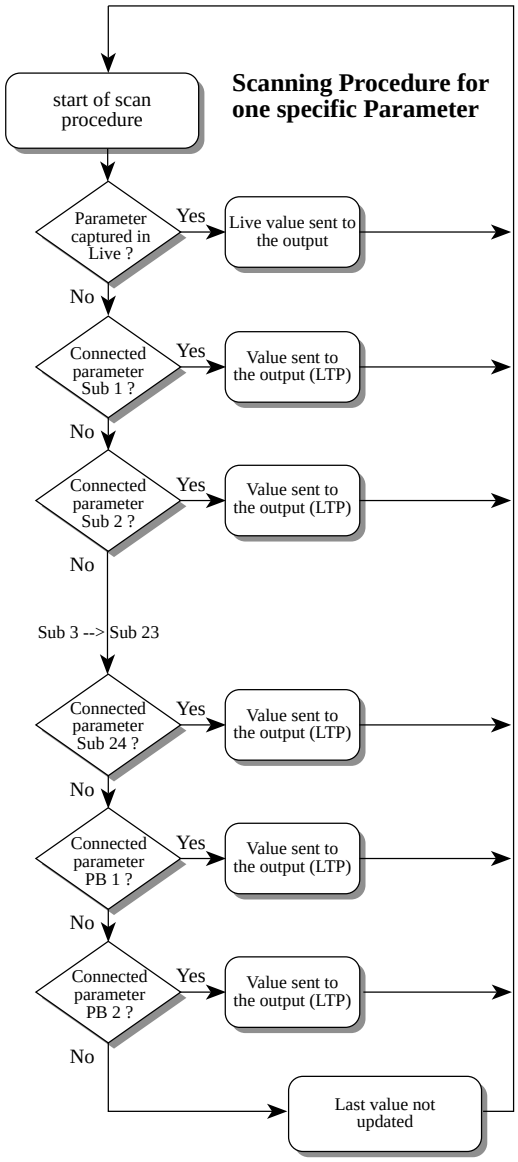
Ainsi, si le circuit 1 est à 40% dans le registre 1 et à 70% dans le registre 2 et que les potentiomètres des deux registres sont montés à 100%, le circuit 1 sera vu à 70% - la plus forte des deux valeurs. Si le registre 2 est baissé à 50%, la valeur du circuit 1 descendra à 40% parce que cette valeur est plus élevée que 35% qui, lui-même, représente 50% de 70%.

Registres de travail et registres de transfert mélangent les appareils traditionnels sur le principe du HTP. Ils ont un statut égal et représentent l’échelon le plus bas dans la chaîne des sorties. Plusieurs fonctions prennent le contrôle sur cette simple faculté.

Puis viennent les registres de travail en mode Inhibition. Un registre de travail inhibé soustrait son contenu de la sortie et prend ainsi le pas sur les autres registres de travail et registres de transfert. Quand un registre de travail inhibé est amené en descente, son contenu est soustrait de la sortie du pupitre, de manière comparable au potentiomètre auditorium.

Lorsque le registre de travail est remonté, son contenu ne s’ajoute pas en sortie mais il ramène les valeurs de sortie des circuits concernés aux valeurs qu’ils ont dans les autres registres de travail et registres de transfert.

Si le registre de travail inhibé reste à zéro, le seul moyen de gérer ses circuits est d’opérer dans un registre LIVE ou en mode BY PASS (prioritaire). Le mode Inhibition travaille seulement avec les intensités, pas avec les paramètres.



Notes

Live (Actif) vient ensuite. Le mode Live permett d'opérer toutes les manipulations de circuits, groupes ou mémoires mais, une fois que les circuits sont en Live, ils deviennent «captifs» et ne peuvent être manipulés en sortie d'un autre registre de travail ou registre de transfert.

Les circuits capturés sont soumis au Grand Maître (General Master) et aux fonctions de noir et ils sont enregistrés quand la fonction SUM est utilisée.

Tout en haut de la chaîne des priorités se trouve le mode BY PASS. Lorsqu'un registre de travail est mis en mode BY PASS, les circuits qu'il contient ne peuvent être modifiés en sortie dans aucun secteur du pupitre.

Le mode BY PASS est envoyé directement à la sortie du système et il passe même par-dessus les fonctions Général, Master Noir sec et SUM.

Lorsque vous travaillez sur des paramètres, les mêmes règles s'appliquent pour l'inhibition (intensités seulement) ; Live, et le mode BY PASS s'appliquent aussi bien aux paramètres qu'aux projecteurs traditionnels.
La différence est que, avant ces fonctions spéciales, il existe un système de priorité qui passe par les registres de travail et registres de transfert.
Cette priorité fonctionne quand les registres sont en mode normal mais elle peut être dépassée par les modes Inhibition, Live et BY PASS. L'ordre de priorité et le suivant :

SORTIE

MODE BY PASS
⇓
LIVE (ACTIF)
⇓
(INHIBITION) — Inhibition contrôle seulement les intensités, PAS les paramètres.
⇓
REGISTRE DE TRAVAIL 1
⇓
REGISTRE DE TRAVAIL 2
⇓
REGISTRE DE TRAVAIL 3
⇓
... REGISTRES DE TRAVAIL 4 À 48
⇓
TRANSFERT 1
⇓
TRANSFERT 2

Imaginez qu'un paramètre se trouve dans tous ces champs, mais à des valeurs différentes. Quand ces champs contribuent tous à la sortie, la notion de HTP ne fait aucun sens avec les paramètres. Comment un jaune pourrait-il être «plus élevé» qu'un vert ?

Certaines consoles lumière, en particulier celles qui sont prévues spécifiquement pour les motorisés, travaillent toujours en LTP (PRIORITÉ À LA DERNIÈRE ACTION - LA DERNIÈRE VALEUR L'EMPORTE).

Ainsi, le dernier registre que vous avez monté serait celui qui enverrait ses informations en sortie.

L'inconvénient avec LTP c'est que s'il y a plusieurs opérateurs (ou si vous êtes étourdi !) il est difficile de savoir quel était le dernier registre de travail appelé et, donc, de savoir d'où vient l'image sur le plateau

Un système de priorité permet de voir d'un coup d'œil le mode et le champ contrôlant chaque paramètre de chaque instrument.

Notes

Dans la liste précédente, si toutes ces fonctions sont utilisées, ce qui est visible sur scène correspond au contenu du registre de travail qui est en mode BY PASS.

Quand ce registre de travail est descendu, l'éclairage saute à ce qui est en Live. Quand Live est libéré, les registres de travail prennent le relais, en fonction de l'inhibition.

Le registre de travail 1 prend le contrôle jusqu'à ce qu'il soit descendu. À ce moment, le registre de travail 2 prend le relais, puis la priorité se déplace ainsi de registre de travail en registre de travail jusqu'au 48. Enfin, elle passe aux registres de transferts 1 puis 2.

Dans ce système de priorité, les registres de transfert sont encore des champs privilégiés pour restituer des effets composés de projecteurs asservis tout en étant sûr de pouvoir reprendre le contrôle manuel dans l'un des registres de travail, sachant que ce registre de travail aura la priorité sur le registre de transfert.

De même, quand vous utilisez des changeurs de couleur dans les transferts, vous pouvez enregistrer des séquences très complexes en utilisant des temps particuliers sur les paramètres pour perfectionner les transitions.

Si les changeurs de couleur ont 11 pas de couleur (frames), chacun des 11 premiers registres de travail peut contenir un état correspondant à une couleur.

Il est facile de repérer visuellement l'origine de la couleur et le registre de travail à bouger pour amener la couleur suivante désirée.
Voici quelques exemples :

SUB 1 À 80%	SUB 2 À 100%	SUB 3 À 70%
Inst. 1 À 100%	**Inst. 1 À 100%**	**Inst. 1 À 100%**
Coul. #3 (Rouge)	**Coul.** #7 (Vert)	**Coul.** #10 (Bleu)

Le résultat est le suivant : circuit 1 à 100%, provenant du registre de travail 2 et le rouge du registre de travail 1, parce que l'intensité est toujours HTP, alors que les paramètres suivent la priorité des registres de travail. Si le registre de travail 3 est en mode BY PASS, alors la couleur obtenue est le bleu.

Voici un autre exemple, utilisant cette fois les registres de transfert et Live ainsi que les registres de travail. Différents paramètres sont connectés dans différents champs.

No Inst	Param.	P2	S2	P1	S1	SM 24	SM 1	Live
1	Couleur		FF	0		50	0	
	Vitesse		FF	FF			0	
	Ventilat.	FF	FF	FF	50		FF	
2	Couleur	60	FF	FF			0	
	Vitesse	20	FF	50	80	50	40	
	Ventilat.	FF	FF	50	FF		0	50

Notes

Si le registre de travail 24 et le potentiomètre P du registre de transfert 2 sont montés à fond, vous verrez le résultat suivant sur scène :

No Inst	Param.	Sortie DMX
1	Couleur Vitesse Ventilat.	50 0 FF
2	Couleur Vitesse Ventilat.	60 40 50

La priorité en sortie concerne seulement les paramètres CONNECTÉS. Les paramètres non connectés sont différents des intensités Zéro.

Pour un changeur de couleur, la valeur Zéro correspond au début du rouleau de gélatines qui est un pas de couleur spécifique avec une valeur spécifique.

La valeur Zéro est une valeur de référence.

Un paramètre déconnecté n'a pas de valeur de référence, il ne bougera donc pas avant d'être connecté dans le champ actuel ou dans un autre champ de travail.

ISIS® évite aussi les mouvements involontaires de paramètres en sauvegardant les dernières valeurs de paramètres utilisées dans une mémoire tampon (buffer) de sortie DMX.

Quand tous les potentiomètres des registres de travail sont à zéro, la mémoire tampon de sortie DMX conserve les dernières valeurs et par conséquent les dernières positions des instruments jusqu'à ce qu'ils soient utilisés de nouveau ou jusqu'à ce que le tampon DMX soit vidé.

Si la dernière position n'est plus nécessaire ou si les instruments doivent être envoyés à leur propre position initiale (Home), il vous suffit de vider le tampon DMX.

exemples de frappes clavier
<MENU> <F7 {SETUP}>

L'écran de sortie peut montrer la source des paramètres pour vous permettre de voir facilement la priorité en sortie : c'est une option de la boîte de dialogue Affichage format.

exemples de frappes clavier
<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}>
Sélectionne le menu Asservis.

<F3 {CLEAR DMX BUFFER}>
Vide de la sortie les valeurs de paramètres sauvegardées.

Notes

Visualiser la source des paramètres

Quand de nombreux champs de travail différents utilisent des changeurs de couleur, les valeurs de sortie réelles des valeurs de paramètres pour les différents instruments peuvent être le mélange de plusieurs champs différents. Dès que vous avez un doute sur le champ qui commande un paramètre, vous pouvez voir la source de ce paramètre sur l'écran de sortie au lieu des valeurs de paramètres.

Vous pouvez sélectionner cette option dans la boîte de dialogue Format écran. Et pour basculer facilement entre ces deux options écran, source et valeurs, vous pouvez enregistrer des macros.

Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour sélectionner "source" dans la case " Mode d'affichage paramètres".
Les valeurs de paramètres n'apparaissent plus et sont remplacées par la source du paramètre, de la même manière que la source d'une intensité s'affiche sur l'écran de sortie.

Vous trouverez de plus amples détails sur les paramètres non connectés, désélectionnés et sur le masquage dans le chapitre suivant : *GESTION DES ASSERVIS*.

Récapitulatif

Les changeurs de couleur à défilement de gélatines (scrollers) sont intégrés avec le projecteur pour former un seul instrument ne demandant qu'un seul circuit de contrôle (mais plusieurs sorties DMX).

Quand un instrument est sélectionné, son intensité est contrôlée par la roue des intensités (ou le ruban sur le Phoenix 2) et ses autres paramètres peuvent être gérés sans que vous deviez entrer d'autres numéros DMX ou numéros «attributs».

Quand vous avez choisi un changeur de couleur, vous pouvez sélectionner la couleur :

- par numéro de pas de couleur
- par nom de couleur
- visuellement

Notes

exemples de frappes clavier

<sélection circuit>	Sélectionne l'instrument(s) changeur de couleur.
<COLOR>	Sélectionne les fonctions Couleur.
<5> <ENTER>	Sélectionne le pas de couleur numéro 5.
<COLOR> <NEXT>	Sélectionne la couleur suivante (pas de couleur n° 6).
<COLOR> BELT	Sélectionne une couleur visuellement.

Selon la définition de l'appareil, vous pouvez sélectionner n'importe quelle portion du rouleau de gélatines au lieu de ne sélectionner que des portions d'une même couleur.

Les couleurs peuvent se combiner avec celles des projecteurs asservis dans les bibliothèques de gestion des motorisés pour permettre un accès rapide aux ambiances de couleurs préenregistrées.

Notes

GESTION DES ASSERVIS

Notes

Notes

Introduction

Le logiciel ISIS® permet à des instruments comme les têtes motorisées et les miroirs asservis d'être intégrés dans un circuit unique de contrôle.

Quand le circuit est sélectionné, le contrôle se fait non seulement sur l'intensité de la lampe, mais également sur tous les paramètres de l'instrument, comme les couleurs, les gobos, la position, la mise au point, les effets spéciaux, etc…

Le logiciel est suffisamment intelligent pour reconnaître la différence entre l'intensité et les autres paramètres, de manière à ce qu'une position d'automatique ou un changeur de couleur ne soient pas affectés par le général ou les fonctions de noir.

Affectations de circuits

La définition de chaque circuit dit au système quel est son type et comment il doit être traité en interne.

Si une "définition" est affectée à un circuit, cela veut généralement dire qu'il contient des paramètres ou des attributs d'asservis. Un circuit ne peut pas rester sans définition, car le système à besoin d'un point de référence.
Donc, si un circuit ne nécessite pas de paramètres additionnels, il utilise la "définition standard", qui est en fait un seul paramètre : l'intensité.

Cette manière d'affecter les circuits, implique que le nombre de circuits de contrôle est défini et que le nombre de sorties DMX nécessaires est calculé par le système en fonction de la définition des circuits. Si un système a 360 circuits, il peut s'agir de 360 gradateurs, 360 changeurs de couleur, 360 automatiques ou un mélange de ces appareils.

(La seule limite est le nombre total de sorties DMX : le nombre total de circuits DMX utilisés par les asservis ne peut excéder 1024/2048 et les valeurs DMX d'un même instrument ne peuvent être à cheval sur deux lignes DMX).

Ceci est une approche dynamique de l'affectation des circuits, complètement flexible, contrairement à d'autres pupitres qui attribuent des numéros de circuits gradateurs et de circuits «attribués», ce qui veut dire que plus vous utilisez des circuits d'une sorte moins il vous reste de place pour l'autre, limitant ainsi le nombre total d'automatiques et de changeurs de couleurs autorisés.

À la première utilisation du pupitre, tous les circuits sont en "standard", le mode normal d'utilisation. La définition standard, qui porte le numéro 1, ne peut être changée ni effacée, car elle est nécessaire au bon fonctionnement du système.

Les définitions de 2 à 900 sont rangées dans le "POOL ADB" des automatiques et des changeurs de couleur et elles non plus ne peuvent être changées, mais elles peuvent être copiées et leurs copies modifiées.

Les définitions de 901 à 999 sont paramétrables par l'utilisateur, elles peuvent être créées, modifiées ou effacées comme bon lui semble, à condition qu'elles ne soient pas modifiées pendant leur utilisation.

(De petites modifications sont autorisées pour les définitions 901 à 999, comme changer le nom d'un gobo).

Notes

Écran de définition des circuits montrant les circuits en mode standard.

Attribuer des définitions de circuits est différent de patcher.

La définition de circuits calcule le nombre et le type de paramètres (ou attributs) et donc le nombre de circuits DMX utilisés par le système mais, une fois la définition faite, les circuits doivent encore être patchés à la bonne adresse de départ DMX.

Importer les définitions du pool ADB

Le Pool ADB contient une sélection importante de définitions des principaux automatiques du marché.
Elles peuvent être importées et utilisées directement dans une conduite ou peuvent être copiées et modifiées pour créer de nouvelles définitions de motorisés.

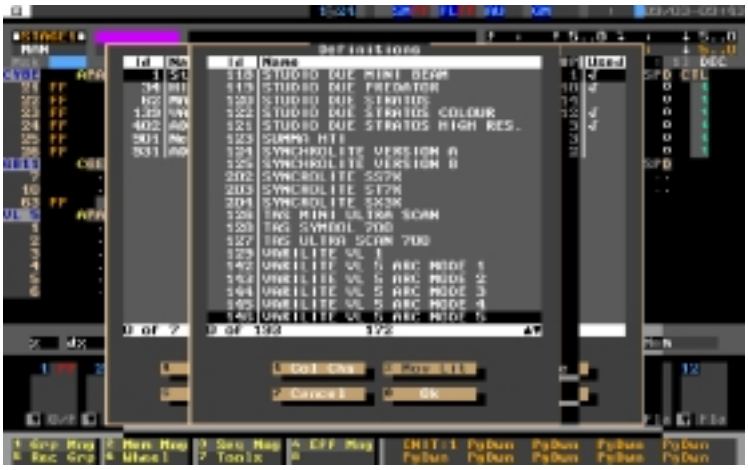


Photo d'une partie du Pool ADB montrant un échantillon d'instruments.

Notes

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}>
Sélectionne le menu Asservis et Couleurs.

<F1 {DEFINITIONS}> Affiche la boîte de dialogue Définition des instruments.

<F6 {IMPORT}> Charge la liste des définitions ADB.

Les définitions importées sont divisées en deux listes, l'une pour les changeurs de couleur et l'autre pour les projecteurs asservis.
Normalement la liste des changeurs de couleurs est affichée en premier par défaut, mais les deux listes peuvent être affichées alternativement en utilisant les touches de fonctions :

<F2 {MOV LIT}> Affiche la liste des automatiques.

<F1 {COLOUR}> Affiche la liste des changeurs de couleur.

⇓ <ENTER> Utiliser les touches flèche et <ENTER> pour faire une sélection sur la liste.

<F8 {OK}> Pour confirmer la sélection à importer.

OU

<F7 {CANCEL}> Pour annuler la sélection.

OU

⇓ <ENTER> Utiliser la touche flèche et <ENTER> pour faire une autre sélection dans la liste.

<F8 {OK}> Pour confirmer la sélection à importer.

<F8 {OK}> Pour quitter la boîte de dialogue Définitions appareil.

Quand les définitions ont été importées, elle peuvent être utilisées immédiatement ou copiées et modifiées, avant d'être utilisées.

Notes

Affecter les définitions d'appareil à un circuit

Si un circuit doit être utilisé de manière non standard – être configuré comme automatique ou changeur de couleur - il doit être défini comme tel.
Une fois le circuit défini ses paramètres sont présents dans le système et le nombre de sorties DMX est calculé pour le patch. Une fois leurs circuits définis, vous pouvez commencer à travailler en aveugle avec les instruments avant qu'ils soient accrochés ou patchés,.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion circuits.

<F6 {CHANNEL ALLOCATIONS}>
Affiche la boîte de dialogue Affectation de circuits.

⇓ <ENTER> Utilisez la touche flèche et <ENTER> pour sélectionner le circuit ou la liste des circuits à redéfinir. (Tous les circuits sélectionnés doivent être changés pour la même définition.)

<F1 {DEF}> Affiche la liste des définitions importées ou nouvellement créées. Cette liste de définition est spécifique au spectacle en cours.

⇓ <ENTER> Utilisez la touche flèche et <ENTER> pour sélectionner la définition voulue pour les circuits sélectionnés.

<F8 {OK}> Pour confirmer la sélection des définitions.

"Etes-vous sûr ? Certains circuits seront dépatchés"
Un message vous avertit que les circuits vont dépatchés.

<F8 {YES}> Pour continuer

<F7 {NO}> Pour conserver la définition actuelle des circuits et le patch.

Une fois que les circuits ont été définis comme «non standard» (ou non traditionnels) ils apparaissent sur les moniteurs, accompagnés d'un "m" indiquant qu'ils sont définis comme luminaires motorisés ou d'un "c" indiquant qu'ils sont définis comme changeurs de couleur.

Si l'écran des paramètres est sélectionné (la touche <PARAM> vous permet de basculer entre les intensités et les paramètres), tous les paramètres des instruments sont affichés.

Notes

Écrans avec les circuits définis comme automatiques.
Montrent à la fois les écrans des intensités et des paramètres.

Éditer une définition importée

Une définition importée peut être légèrement modifiée pour l'adapter au besoin présent.

Des changements importants aux paramètres, comme ajouter ou enlever des paramètres, des pas ou changer le type de paramètre, ne sont pas autorisés.

Des changements mineurs - modifier les valeurs libres ou changer la résolution du trackball - sont autorisés.

Si une définition importée a besoin de changements plus radicaux, elle doit être copiée en définition utilisateur, puis modifiée.

Quand l'édition d'une copie de définition est terminée, elle peut être exportée vers le "Pool utilisateur" des définitions.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>Sélectionne le menu

<F6 {MOTION CONTROL}>Sélectionne le menu Automatiques et couleurs

<F1 {DEFINITIONS}> Affiche la boîte de dialogue définitions en cours.

⇓ Utiliser la touche flèche pour sélectionner la définition à éditer.

<F3 {EDIT}> Le nom et l'abréviation de l'appareil peuvent être changés. Le nom peut comporter jusqu'à 30 caractères, l'abréviation jusqu'à 4.
L'abréviation s'affiche sur les écrans, il est donc préférable qu'elle soit facilement repérable.

<F2 {PARAM}> Affiche la liste des paramètres des appareils sélectionnés.

⇓ Utiliser les touches flèche pour sélectionner le paramètre à éditer.

Notes

F2	<F2 {EDIT}>	La boîte de dialogue Détails de paramètre s'affiche. Certaines options sont désactivées à l'édition d'une définition importée. Utilisez les touches flèche pour naviguer entre les différents champs.
	ID	Automatiquement calculée par le système.
	Type	Identité du type de paramètre utilisé par le logiciel.
	Nom	Nom du paramètre, jusqu'à 20 caractères.
	Abr	L'abréviation du paramètre, affichée sur les écrans.
	Groupe	Le groupe de contrôle auquel appartient le paramètre.
	Fading	Activer pour les paramètres de type fondu, désactiver pour les paramètres de type saut.
	Pas	Désactivé dans les définitions importées.
	Linéaire	Désactivé dans les définitions importées.
	Résolution roue	Réservé à une mise à jour ultérieure du logiciel.
	Open value	Située entre 0 et 255. Pour les paramètres qui doivent être "ouverts" pour permettre le passage de la lumière, comme les volets, obturateurs ou certains filtres dichroïques.
	DMX type	8 bits, 16 bits, ou externe.
	DMX offset	Le numéro de la valeur DMX (encore appelé "circuit" dans les manuels de certains instruments).
	Low	Seulement quand 16 bits est sélectionné. Entre la valeur DMX de l'octet (byte) inférieur du paramètre (pas forcément une basse résolution).
F2	<F2 {STEP}>	Désactivé dans les définitions importées.
F7	<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
F8	<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.

Vous trouverez plus loin l'explication complète de toutes les options dans la section «Définir et éditer de nouveaux instruments».

Créer une nouvelle définition

Pour créer une nouvelle définition en partant de zéro, vous emploierez la même méthode que pour éditer les définitions d'appareils importées.
L'exemple qui suit est un guide pas à pas pour créer des définitions d'instruments. Voici un exemple expliquant la méthode utilisée pour créer des définitions d'instruments, (ne se base pas sur un instrument particulier).

Notes

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion circuits.

<F6 {MOTION CONTROL}>
Sélectionne le menu Automatiques et couleurs

<F1 {DEFINITIONS}> Affiche la boîte de dialogue Définitions en cours.

<F1 {NEW}> Affiche la boîte de dialogue “Éditeur de définition“. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants :

ID Entrez le numéro d’identification du nouvel instrument. Il doit être disponible et compris entre 901 et 999,. Dans l’exemple : 951.

Nom Entrer le nom de l’appareil – jusqu’à 20 caractères. Dans l’exemple : “Mon auto à moi “.

Abbr Entrer l’abréviation de l’appareil, jusqu’à 4 caractères. C’est le nom qui apparaît sur l’écran, il doit donc être facilement identifiable. Dans l’exemple “Mien“.

L’identité de l’instrument est maintenant affichée comme suit :

L’instrument n’a qu’un paramètre (intensité), les autres sont créés dans la boîte de dialogue suivante - Paramètres.

exemples de frappes clavier

<F2 {PARAM}> Affiche la liste des paramètres des instruments sélectionnés. Un nouvel appareil n’a qu’un paramètre : l’intensité.

À ce point, vous pouvez utiliser <{F1 NEW}> pour construire la liste de paramètres, puis éditer la liste détail des paramètres, ou bien modifier chaque paramètre au fur et à mesure de sa création. Les deux méthodes sont valables. Dans cet exemple, le premier paramètre – intensité – est édité puis le paramètre suivant est ajouté et édité.

Notes

exemples de frappes clavier

<F2 {EDIT}> La boîte de dialogue Détail des paramètres est affichée. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs comme suit :

ID	Calculé automatiquement par le système.
Type	“Intensité” est automatiquement sélectionné.
Nom	Entrez le nom : “Gradateur Interne”
Abr	Entre l’abréviation : “Grad”
Class	Ce paramètre est automatiquement classé comme “intensité“. Il doit toujours y avoir un paramètre d’intensité dans une définition d’appareil.
Fading	Est sélectionné automatiquement.
Pas	Pas 1 est sélectionné automatiquement.
Linéaire	Est sélectionné automatiquement.
Résolution roue	Réservé à une version ultérieure du logiciel.
Valeur d’ouverture	La valeur à laquelle la lumière passera au travers de ce paramètre. Pour les gradateurs entrer “255“.
Type DMX	Sélectionne automatiquement 8 bits ; pour des paramètres en haute définition, 16 bits et, si l’appareil à besoin d’un gradateur extérieur (comme le Vari*lite VL 5), il faut se mettre sur “externe“.
DMX offset	Entrez la valeur DMX de sortie* du paramètre.
Low	Désactivé quand “8 bits“ est sélectionné.

ADB
A Siemens Company

Notes

F2	<F2 {STEP}>	Désactivé quand “1 pas” est sélectionné.
F7	<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
F8	<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.

* Il y a deux façons de gérer les données DMX des instruments et les différents constructeurs utilisent l’une ou l’autre. Certains comptent le nombre de circuits DMX utilisés : un appareil à 10 paramètres utilisera donc les circuits 1 à 10. Les autres prennent le premier paramètre et comptent les sorties à partir de là : un appareil à 10 paramètres utilisera donc les sorties DMX 0 à 9. C’est cette méthode qui est utilisée par ISIS®.

L’information figure généralement dans le mode d’emploi de chaque instrument. S’il compte les circuits DMX à partir de 1, le numéro à entrer dans le champ “DMX offset“ de la définition du paramètre de l’appareil ISIS® est le numéro du constructeur moins 1.

Si le constructeur utilise la deuxième méthode le numéro du constructeur et le numéro de “sortie DMX“ pour ISIS® sont identiques.

Une définition complète doit utiliser tous les numéros à partir de zéro.

Pour un instrument à 10 paramètres, de 0 à 9, mais les paramètres ne doivent pas nécessairement être définis dans l’ordre d’emploi des valeurs DMX.

Paramètre 2

F1	<F1 {NEW}>	Ajoute un nouveau paramètre et affiche la boîte de dialogue Détail des paramètres. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants :
	ID	Automatiquement calculé par le système.
	Type	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “pan” et appuyez de nouveau sur <ENTER>.
	Nom	Entrez le nom : “Pan”
	Abr	Entrez l’abréviation : “Pan”
	Groupe	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “Azimut” et appuyez de nouveau sur <ENTER>.
	Fading	Garde “fondu“ sélectionné (signalé par une croix dans la case).
	Pas	Le pas 1 est automatiquement sélectionné.
	Linéaire	Linéaire est automatiquement sélectionné.
	Résolution roue	Réservé à une version ultérieure du logiciel.

Notes

Valeur d'ouverture	La valeur à laquelle la lumière passe à travers ce paramètre. La laisser à zéro.
Type DMX	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner "16 bits" et appuyez de nouveau sur <ENTER>.
DMX offset	Deuxième circuit DMX ; la sortie doit donc être positionnée sur "1".
Low	Entrez 2 ; deuxième circuit de contrôle pour le paramètre pan 16 bits. Il correspond à la valeur DMX/ offset, du bit bas du paramètre (Pas nécessairement une basse résolution).
F2 <F2 {STEP}>	Désactivé quand "1 pas" est sélectionné.
F7 <F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
F8 <F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.
Paramètre 3	
F1 <F1 {NEW}>	Ajoute un nouveau paramètre et affiche la boîte de dialogue Détail des paramètres. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants :
ID	Automatiquement calculé par le système.
Type	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utiliser les touches flèche pour sélectionner "tilt" et appuyez de nouveau sur <ENTER>.
Nom	Entrez le nom : "Tilt"
Abr	Entrez l'abréviation : "Tilt"
Groupe	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner "Azimut" et appuyez de nouveau sur <ENTER>.
Fading	Gardez "Fondu" sélectionné (signalé par une croix dans la case).
Pas	Le pas 1 est automatiquement sélectionné.
Linéaire	Linéaire est automatiquement sélectionné
Résolution roue	Réservé à une version ultérieure du logiciel.
Valeur d'ouverture	La valeur à laquelle la lumière passe à travers ce paramètre. La laisser à zéro.

Notes

	Type DMX	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “16 bits” et appuyez de nouveau sur <ENTER>.
	DMX offset	Pan utilisant deux valeurs DMX, ceci doit être le “3“.
	Low	Entrez 4. Voici le deuxième circuit de contrôle pour le paramètre tilt à 16 bits – seulement quand 16 bits est sélectionné. C’est la valeur DMX des octets bas du paramètre. (Pas nécessairement basse résolution).
F2	<F2 {STEP}>	Désactivé quand “1 pas“ est sélectionné.
F7	<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
F8	<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte de la boîte de dialogue
	Paramètre 4	
F6	<F1 {NEW}>	Ajoute un nouveau paramètre et affiche la boîte de dialogue Détail des paramètres. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants :
	ID	Automatiquement calculé par le système.
	Type	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “Divers” et appuyez de nouveau sur <ENTER>. Bien que ce paramètre soit une roue de couleurs, ne sélectionnez pas “couleur“. Le type couleur change la classification de l’appareil, de motorisé en changeur de couleur. Les définitions des changeurs de couleurs ne comportent ni déplacement horizontal (pan), ni vertical (tilt).
	Nom	Entrez le nom : “Roue Couleur”.
	Abr	Entrez son abréviation : “R/C”.
	Groupe	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “Couleur” et appuyez de nouveau sur <ENTER>.
	Fading	Désélectionnez «fondu» - ce paramètre est de type saut.
	Pas	Entrez “6” - le nombre de couleurs sur cette roue.
	Linéaire	Désactiver Linéaire. Normalement, une roue de couleur est non linéaire.
	Résolution roue	Réservé à une version ultérieure du logiciel
	Valeur d’ouverture	La valeur à laquelle la lumière passe à travers ce paramètre. La laisser à zéro.

Notes

	Type DMX	Automatiquement sélectionné sur “8 bit”.
	DMX offset	Entrez “5”
	Low	Inactif quand “8 bits” est sélectionné.
F2	<F2 {STEP}>	Voir “Réglage des pas”
F7	<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
F8	<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.
	Paramètre 5	
F1	<F1 {NEW}>	Ajoute un nouveau paramètre et affiche la boîte de dialogue Détail des paramètres. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants :
	ID	Automatiquement calculé par le système.
	Type	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “Divers” et appuyez de nouveau sur <ENTER>.
	Nom	Entrez le nom : “Roue Gobo ”
	Abr	Entrez l’abréviation : “R/G”
	Groupe	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “Faisceau” et appuyez de nouveau sur <ENTER>.
	Fading	Désélectionnez «Fondu», ce paramètre est de type saut
	Pas	Entrez “6” - le nombre de gobos sur la roue.
	Linéaire	Désactiver linéaire. Normalement, une roue de gobos est non linéaire.
	Résolution roue	Réservé à une version ultérieure du logiciel
	Valeur d’ouverture	La valeur à laquelle la lumière passe à travers ce paramètre. La laisser à zéro.
	Type DMX	Automatiquement sélectionné sur “8 bit”.
	DMX offset	Entrez “6”.
	Low	Inactif quand “8 bits” est sélectionné.

Notes

F2	<F2 {STEP}>	Voir “Ajustement des pas”.
F7	<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
F8	<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte de la boîte de dialogue.
	Paramètre 6	
F1	<F1 {NEW}>	Ajoute un nouveau paramètre et affiche la boîte de dialogue Détail des paramètres. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants :
	ID	Automatiquement calculé par le système.
	Type	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “Divers” et appuyez de nouveau sur <ENTER>.
	Nom	Entrez le nom : “ Rotation Gobos ”
	Abr	Entrez l’abréviation : “Ro/G”
	Groupe	Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner “Divers” et appuyez de nouveau sur <ENTER>.
	Fading	Désélectionnez «Fondu», ce paramètre est de type saut.
	Pas	Entrez “2” - le nombre de pas de ce paramètre, mais ils sont linéaires.
	Linéaire	Sélectionne automatiquement Linéaire. Deux pas linéaires, cela veut dire que le contrôle se fait de 0 à 50 % sur le pas 1 et de 51 à 100 % sur le pas 2.
	Résolution roue	Réservé à une version ultérieure du logiciel
	Valeur d’ouverture	La valeur à laquelle la lumière passe à travers ce paramètre. La laisser à zéro.
	Type DMX	Automatiquement sélectionné sur “8 bits”.
	DMX offset	Entrez “7”.
	Low	Inactif quand “8 bits” est sélectionné.
F2	<F2 {STEP}>	Voir “ Ajustement des pas ”
F7	<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
F8	<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue

Notes

La définition de l'appareil est terminée, vous pouvez maintenant l'assigner à des circuits et l'exporter vers le "Pool utilisateur".

Elle consiste en 6 paramètres : intensité, Pan, Tilt, roue de couleurs, roue de gobos et tourneur de gobos. C'est un mélange de plusieurs types de paramètres.

Intensité :

Il doit y avoir un circuit de gradateur qui soit de type et de classe "intensité".
Il est toujours contrôlé par le clavier circuits, et par la roue des intensités.
Ce paramètre est de type transfert linéaire. Si un appareil n'utilise pas de gradateur, un paramètre supplémentaire doit être créé et classé comme intensité.

Pan et Tilt :

Dans cet exemple, ils sont en 16 bits, ils utilisent donc deux sorties DMX chacun. Pan et Tilt doivent être assignés au groupe "azimut", et ils sont contrôlés par le Trackball.

Roue de Couleurs :

Elle a 6 pas non linéaires de type saut. La roue de couleur se bloque en position. Elle est assignée au groupe "couleur".

Roue de gobos :

Elle a 6 pas non linéaires de type saut. La roue de gobos se bloque en position. Elle est assignée au groupe "Faisceau".

Rotation de gobos :

Ce paramètre a 2 pas linéaires. Le pas 1 donne le contrôle total (vitesse variable) de la rotation avant et le pas 2 le contrôle total (vitesse variable) de la rotation arrière. Il est assigné au groupe "Divers".

L'identité de l'appareil est maintenant affichée comme suit :

<F8 {OK}> Pour quitter l'édition d'appareil.

Vous trouverez plus loin l'explication complète de toutes les options, dans la section "Définir et éditer de nouveaux appareils".

Notes

Exporter les définitions vers le Pool utilisateur

Les définitions qui ont été importées, éditées, copiées, et créées, sont archivées dans le show présent. Si vous utilisez régulièrement des automatiques et des changeurs de couleurs, il peut être utile d'exporter leurs définitions vers le Pool utilisateur. Quand vous exportez un appareil, vous devez lui attribuer un numéro entre 901 et 999. L'appareil est alors rangé par ordre alphabétique dans la liste des définitions ADB.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}>
Sélectionne le menu Automatiques et couleurs

<F1 {DEFINITIONS}> Affiche la boîte de dialogue Définitions en cours.

⇓ Pour sélectionner la définition à exporter.

<F7 {EXPORT}> Affiche la boîte de dialogue nouvelle identité. L'instrument doit recevoir un numéro entre 901 et 999. Si l'instrument est déjà une copie d'un appareil existant, ou un appareil nouvellement créé, le numéro d'identité original peut être le même que le numéro d'exportation.

Importer une définition depuis le Pool Utilisateur

Les instruments qui ont été créés dans une conduite et exportés, peuvent être importés dans une nouvelle conduite (show) de la même manière que s'il s'agissait de définitions ADB.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu de gestion circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}>
Sélectionne le menu Automatiques et Couleurs

<F1 {DEFINITIONS}> Affiche la boîte de dialogue Définitions instrument.

<F6 {IMPORT}> Charge la liste des définitions ADB.

Les définitions importées sont séparées en deux listes, l'une pour les changeurs de couleur et l'autre pour les projecteurs motorisés. Normalement la liste des changeurs de couleur est affichée en premier par défaut, mais les deux listes peuvent être affichées alternativement en utilisant les touches de fonctions :

<F2 {MOV LIT}> Affiche la liste des automatiques.

<F1 {COLOUR}> Affiche la liste des changeurs de couleur.

⇓ <ENTER> Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour choisir dans la liste.

<F8 {OK}> Pour confirmer la sélection à importer.

Notes

OU

<F7 {CANCEL}>	Pour annuler la sélection.
⇓ <ENTER>	Utilisez les touches flèche et <ENTER> pour faire un nouveau choix dans la liste.
<F8 {OK}>	Pour confirmer la sélection à importer.
<F8 {OK}>	Pour quitter la boîte de dialogue Définitions instrument.

Définir et éditer des instruments

Les définitions des instruments peuvent être éditées pour améliorer ou personnaliser les performances du pupitre et des instruments ou s'il existe plusieurs modes pour un même appareil, mais les Pools ADB et Utilisateurs ne contiennent qu'un seul mode.

L'identification d'un appareil et ses paramètres peuvent être changés : le Pool ADB a été créé en anglais – il peut être plus utile de nommer les appareils dans d'autres langues.

Si un appareil est amélioré par son constructeur, il vous faudra peut être ajouter ou enlever un paramètre ou des pas ou les deux à la fois.

En général, ISIS® calcule automatiquement les valeurs de pas mais, de temps en temps, ces valeurs par défaut sont fausses pour un appareil donné et doivent être ajustées.

Il vous faudra peut-être aussi changer d'autres attributs de paramètre : les valeurs ouvertes, les noms de pas, les types de fondus et de pas, etc…

Changer l'identification

Quand un instrument est créé ou copié, il sélectionne automatiquement le prochain numéro d'identité disponible (de 901 à 999).

Ce numéro peut être changé pour tout numéro inutilisé dans cette série, pour grouper tous les appareils d'un même fabricant, par exemple.

Vous pouvez afficher la liste des numéros d'identité disponibles. Elle montre tous les numéros d'identité utilisés, si ces numéros contiennent les définitions de l'appareil et s'ils sont ou ont utilisés.

Vous pouvez donner un nom composé de 30 caractères maximum et une abréviation jusqu'à 4 caractères.

Le nom abrégé est particulièrement important car, étant affiché sur l'écran des paramètres, il est donc la seule identification en conditions opérationnelles.

Utilisez les touches flèche pour naviguer avec le curseur dans les champs de la boîte de dialogue Édition définitions et entrez le texte désiré au clavier alphanumérique.

Notes

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}>
Sélectionne le menu Automatiques et couleurs

<F1 {DEFINITIONS}> Affiche la boîte de dialogue Définitions active.

<F1 {NEW}> Affiche la boîte de dialogue “Édition de définitions“ pour un nouvel appareil. Utiliser les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants.

OU

⇓ <F3 {EDIT}> Affiche la boîte de dialogue “Édition de définitions“ pour un appareil existant.

<F3 {ID}> Affiche la liste des numéros disponibles.

<F8 {OK}> Quitte la liste.

ID Entrez le numéro d’identification du nouvel instrument. Il doit être compris entre 901 et 999 et disponible. Dans l’exemple : le 961

Nom Entrez le nom de l’appareil – jusqu’à 20 caractères ; dans cet exemple “High End Cyberlight”

Abr Entrez le nom abrégé de l’appareil – jusqu’à 4 caractères. C’est le même nom qui apparaît sur l’écran des paramètres, il doit donc être facile à reconnaître ; dans cet exemple “Cybe”.

L’identité de l’instrument est maintenant affichée comme suit :

L’instrument n’a qu’un paramètre (intensité) le reste est créé dans la boîte de dialogue suivante - Paramètres.

Notes

Ajouter et supprimer des paramètres

Une nouvelle définition n'a qu'un paramètre par défaut : l'intensité. Il est possible d'ajouter ou de supprimer des paramètres à un appareil, à la demande.

Il faut faire attention lorsque vous supprimez des paramètres, car les valeurs DMX de la définition finale doivent former une liste ininterrompue de numéros partant de zéro.

Si l'on exclut le gradateur externe, un appareil avec deux autres paramètres, comme la couleur et les gobos, utilisera donc les sorties DMX 0 et 1.

Pour ajouter un paramètre, appuyez sur <F1 {NEW}>.
Un paramètre existant peut être copié pour servir de base à un nouveau paramètre : utilisez les touches flèche pour sélectionner le paramètre original et appuyez sur <F4 {COPY}>.

Pour supprimer un paramètre, sélectionnez-le avec les touches flèche et appuyez sur <F3 {DELETE}>. Les paramètres peuvent alors être édités en les sélectionnant l'un après l'autre avec les touches flèche et en appuyant sur <F2 {EDIT}>.

Depuis la boîte de dialogue "Édit définition" :

exemples de frappes clavier

<F2 {PARAM}> — Affiche la liste des paramètres existants.

<F1 {NEW}> — Ajoute un nouveau paramètre et affiche la boîte de dialogue Détails des paramètres. Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur dans les champs suivants :

ID — Automatiquement calculé par le système.

Type — Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner "pan" et appuyez de nouveau sur <ENTER>.

Nom — Entrez le nom : "Pan"

Abr — Entrez son abréviation : "Pan"

Groupe — Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utiliser les touches flèche pour sélectionner "Azimut" et appuyez de nouveau sur <ENTER>.

Fading — Sélectionne automatiquement "Fondu".

Pas — Le pas 1 est automatiquement sélectionné.

Linéaire — «Linéaire» est automatiquement sélectionné.

Résolution roue — Réservé à une version ultérieure du logiciel.

Valeur d'ouverture — La valeur à laquelle la lumière passe à travers ce paramètre. La laisser à zéro.

Type DMX — Appuyez sur <ENTER> pour dérouler le menu, utilisez les touches flèche pour sélectionner "16 bits" et appuyez de nouveau sur <ENTER>.

Notes

	DMX offset	Premier circuit DMX, la valeur doit donc être positionné sur “0”.
	Low	La deuxième valeur DMX d’un paramètre 16 bits est généralement le numéro suivant immédiatement, donc entrer “1“.
F2	<F2 {STEP}>	Inactif quand “1 pas “ est sélectionné.
F7	<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
F8	<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.

exemples de frappes clavier

↓	⇓	Sélectionnez le paramètre à copier.
F4	<F4 {COPY}>	Insère la copie dans la liste des paramètres. Il peut être édité comme suit.
↓	⇓	Sélectionnez le paramètre à supprimer.
F3	<F3 {DELETE}>	Affiche un message d’alerte “êtes-vous sûr ? Supprimer le(s) paramètre(s)“
F7	<F7 {NO}>	Annule l’opération.
F8	<F8 {YES}>	Confirme et supprime le paramètre sélectionné.
↓	⇓ <ENTER> <ENTER>	Sélectionne deux paramètres à supprimer.
F3	<F3 {DELETE}>	Affiche un message d’alerte “êtes-vous sûr ? Supprimer le(s) paramètre(s)“
F7	<F7 {NO}>	Annule l’opération.
F8	<F8 {YES}>	Confirme et supprime le(s) paramètre(s) sélectionné(s).

Éditer des paramètres

Les paramètres ont beaucoup de facettes et une édition soigneuse peut optimiser les performances d’un appareil et la manière de le contrôler.
La liste suivante donne des explications de toutes les options d’édition et des conseils sur la manière de créer des définitions d’appareils efficaces.

Notes

Sélectionnez un paramètre et appuyez sur <F2 {EDIT}>:

ID — Numéro d'identité calculé automatiquement par ISIS®. Ce numéro ne peut pas être changé par l'opérateur. Il correspond à l'ordre dans lequel les paramètres ont été créés.

Type — Utilisé de manière interne par le logiciel pour classer le type de paramètre. Il doit toujours y avoir un paramètre "intensité", qui peut être un gradateur interne ou externe. Quelques automatiques n'ont pas de gradateurs du tout, dans ce cas un paramètre supplémentaire doit être ajouté à la fin de la définition pour qu'un paramètre "intensité" soit présent.

"Intensité" — Les paramètres sont toujours contrôlés par le ruban des intensités (roue sans fin).

"Pan" — Généralement les mouvements latéraux du faisceau lumineux. Toujours contrôlés par le trackball. NE PAS UTILISER POUR LES CHANGEURS DE COULEURS.

"Tilt" — Généralement les mouvements verticaux du faisceau lumineux. Toujours contrôlés par le trackball. NE PAS UTILISER POUR LES CHANGEURS DE COULEUR. "Couleur" est essentiel pour les changeurs de couleur. Le changeur de couleur lui-même (ou le paramètre d'un appareil similaire) doit être défini par le type "couleur" : il change ainsi de catégorie et passe de «motorisé» à «couleur».

"Divers" — Pour les autres types de paramètres. Ne pas confondre les paramètres couleurs d'un automatique avec les instruments de type "couleur". Les paramètres couleurs d'un automatique doivent être définis dans la catégorie "Divers".

Nom — Tout paramètre peut avoir un nom comprenant jusqu'à 20 caractères.

Abr — L'abréviation en 4 lettres est très importante et doit vous permettre de reconnaître l'appareil facilement. L'appareil est identifié sur les moniteurs par son nom abrégé.

Groupe — Les groupes de paramètres vous facilitent le travail, particulièrement avec les projecteurs asservis. Des paramètres semblables sont regroupés pour faciliter leur sélection et leur inclusion dans les bibliothèques et les fonctions Partiel (Part).

Il y a cinq groupes de paramètre :

Intensité - doit être le même paramètre que le type "intensité".

Azimut - pan et tilt. Non utilisé pour les changeurs de couleur.

Faisceau - les paramètres changeurs de faisceaux, comme les roues de gobos et la mise au point. Normalement inutilisé pour les changeurs de couleur.

Notes

Couleur - les paramètres de couleurs des automatiques et le paramètre du rouleau de gélatines pour les changeurs.

Autres - Tout paramètre ne rentrant pas facilement dans l'un des groupes, comme la vitesse du ventilateur, la réinitialisation, etc…

Fading

Fondu ou saut. En fondu, le paramètre se déplace doucement sur l'ensemble de la suite des valeurs, en saut il va directement de pas en pas. Le fondu est utilisé pour les changeurs en mode libre, les iris, la mise au point, etc… Le saut est utilisé pour des éléments comme les gobos, et les couleurs qui doivent tomber pile dans le rayon lumineux. NOTE : certains paramètres d'appareils comme les roues de gobos sont définis comme saut à l'intérieur même de l'appareil. Dans ce cas, l'affectation en fondu ou saut n'a aucune importance, l'appareil utilisera toujours le paramètre saut.

Pas

La sélection par défaut est un pas; pour «un pas» vous sélectionnerez fondu. Un pas peut correspondre à un «pas de couleur» (frame) de changeur, une position de roue de couleur, une sélection de gobo. Dans l'exemple précédent, 6 pas doivent être sélectionnés pour que la roue de couleur passe toujours d'une couleur à la suivante.

Linéaire

Les pas peuvent être linéaires ou non linéaires et fonctionnent différemment, selon ce réglage. «Non linéaire» est normal pour des pas de type saut, mais «linéaire» est réservé à d'autres type de pas. Un seul paramètre peut avoir deux fonctions séparées, comme mise au point large et serrée, ou rotation avant et arrière. La première fonction va de 0 à 50 % du paramètre et la deuxième va de 51 à 100 %. Ce type de paramètre doit être réglé sur linéaire, qui donne le plein contrôle de 0 à 50%, puis le plein contrôle de 51 à 100 % quand le pas est changé manuellement.

Résolution roue

Réservé à une version ultérieure du logiciel.

Valeur d'ouverture

La valeur à laquelle la lumière est admise par ce paramètre. 0 veut dire veut dire zéro pour cent, et 255 veut dire 100 pour cent. Les paramètres d'intensité doivent normalement être réglés sur 255, mais certains appareils fonctionnent de 0 à 50 % pour l'intensité et de 51 à 100 % pour le strobe. Dans ce cas, la valeur recommandée est 127. D'autres appareils demandent que les valeurs des paramètres de couleurs soient fixés à 100% et les iris ouverts. Attention au reset de circuits qui peuvent produire de la lumière à de faibles pourcentages.

Type DMX

8 bits – c'est le mode normal pour la plupart des paramètres d'instruments. Quelques appareils fonctionnent en mode 16 bits, mais c'est généralement pour le pan et le tilt seulement. "Externe" définit un gradateur externe et devrait être sélectionné pour la plupart des changeurs de couleurs à défilement et quelques automatiques comme le VL5 de Vari*lite ou le Stage Colour 1000 de Clay Paky.

Notes

DMX offset

Chaque paramètre doit avoir une valeur DMX correspondant à son circuit de contrôle (comme défini dans les instructions sur les instruments). Il y a deux méthodes pour utiliser cette information, la première méthode consiste à compter le nombre de circuits utilisés, donc un appareil à 4 paramètres utilise les valeurs 1, 2, 3, 4. La deuxième méthode consiste à prendre le premier paramètre et compter les sorties à partir de là, donc un appareil à 4 paramètres utilisera les sorties DMX 0, 1, 2, et 3. C'est cette dernière méthode qui est utilisée par ISIS®.

Low

N'est utilisé que lorsqu'un paramètre est en mode 16 bits. C'est le deuxième circuit de contrôle (octet inférieur) qui est utilisé pour générer le mouvement en 16 bits. C'est généralement la valeur DMX qui suit, en partant du premier circuit utilisé pour contrôler le paramètre. Par exemple, les paramètres pan et tilt d'un instrument type seraient :
Pan – valeur DMX 1, Low 2 ; Tilt - valeur DMX 3, Low 4.

<F2 {STEP}>

Inactif quand "1 pas" est sélectionné. Avec deux pas et plus, les valeurs de pas et les noms sont stockés dans cette fonction. Vous trouverez plus de détails dans "Ajustement des pas".

<F7 {CANCEL}>

Annule les modifications de cette définition d'appareil.

<F8 {OK}>

Confirme les modification et quitte la boîte de dialogue.

Ajustement des pas

Quand un paramètre reçoit plus d'un pas, les valeurs de pas sont automatiquement calculées en divisant 256 par le nombre de pas.

Dans la plupart des cas, ces valeurs par défaut sont correctes, mais à l'occasion, il se peut que les pas demandent à être légèrement modifiés pour s'ajuster aux positions de couleurs ou de gobos afin de couvrir complètement le champ du faisceau.

Avec des pas linéaires, l'instrument peut avoir à fonctionner avec des pas de tailles inégales, il vous faudra donc les ajuster selon les notifications du constructeur.

Ces deux exemples sont tirés de l'instrument créé plus haut : d'abord six pas non linéaires de type saut, ensuite deux pas linéaires.

Exemples de frappes clavier

<F2 {STEP}>

Sélectionne la boîte de dialogue Ajustement des pas (frames).

⇓

Utiliser les touches flèche pour naviguer dans la boîte de dialogue.

Dans chaque section, les chiffres de la colonne de gauche correspondent aux numéros de pas et ne peuvent être changés.

Notes

Dans la colonne suivante, les chiffres sont les valeurs de pas.
Les valeurs par défaut sont montrées ici, mais elle peuvent être changées visuellement avec la roue des intensités (tout changement fait à cet endroit est visible sur l'appareil) ou en entrant les valeurs correctes si elle sont fournies par le constructeur.

La troisième colonne est vide par défaut, mais vous pouvez nommer les pas de couleur en 4 caractères, le schéma précédent étant un exemple.

Ou :
Quand l'ajustement des pas de couleur est correct et que les noms désirés sont entrés, confirmez les modifications et quittez la boîte de dialogue avec <F8 {OK}>.

X-Y Limites et Inversions

Il arrive que les mouvements d'un appareil ne correspondent pas aux mouvements du trackball. Dans certains cas, l'erreur peut être corrigée pour faciliter les opérations. Les réglages nécessaires dépendent du type d'instrument, de son point d'accrochage, et de sa manière d'opérer. Ces ajustements sont destinés à être faits en une fois, au moment de l'accrochage de l'appareil. Si vous les effectuez après avoir enregistré les mémoires ou les bibliothèques de gestion des asservis, les positions utilisées dans les mémoires ou les bibliothèques seront erronées.
Toutefois, les positions en bibliothèques peuvent être réenregistrées et toute mémoire qui leur est liée sera automatiquement mise à jour.

Les réglages peuvent porter sur :

X Min Initialise la limite basse de X (pan) – mouvement vers le bas, en général

X Max Initialise la limite haute de X (pan) - mouvement vers le haut, en général

Y Min Initialise la limite basse de Y (tilt) - mouvement vers la gauche, en général

Y Max Initialise la limite haute de Y (tilt) - mouvement vers la droite, en général

SWAP Échange X et Y – Les mouvements latéraux du trackball feront bouger l'appareil verticalement, les mouvements verticaux du trackball feront bouger l'appareil latéralement.

X invert Inverse les mouvements gauche et droite.

Y invert Inverse les mouvements haut et bas.

Note :
Ces réglages sont très utiles pour les appareils à miroir. Parce que les lyres asservies sont prévues pour couvrir 360° horizontalement (pan) et presque autant verticalement (tilt), il est donc normal que de temps en temps leurs mouvements soient inversés par rapport à ceux du trackball. Si une lyre asservie bouge dans la direction opposée au cours d'une transition, la fonction FLIP peut être utilisée pour corriger cette erreur.

Notes

Placer les limites X et Y

Les limites en X limitent les mouvements latéraux du faisceau d'un appareil, par exemple pour lui éviter de se promener hors du cadre de scène et Y limite les mouvements verticaux pour éviter de toucher le plafond ou de tomber dans la fosse d'orchestre.

Fixer d'abords les positions minimum de X et de Y des instruments désirés en utilisant le trackball dans n'importe quel champ de travail

Puis entrez dans la boîte dialogue Limites XY…

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}>
Sélectionne le menu Projecteurs motorisés.

<F2 {X Y CONFIGURATION}>
Sélectionne la boîte de dialogue Limites et inversions.

< sélection appareil en utilisant la touche <ENTER> >
Sélectionnez les instruments pour fixer une limite minimum en X.

<F6 GRAB MIN> Prendre les valeurs de sorties actuelles en X et Y des instruments choisis et les coller sur les limites minimum X et Y.

<F8 {OK}> Confirme et quitte la boîte de dialogue.

OU

<F4 {RMV. MIN}> Ramène les limites minimums de X et de Y à leurs valeurs par défaut (zéro) (enlève les limites).

Ensuite initialiser les appareils aux positions maximum X et Y désirées et répéter la méthode.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}> Sélectionne le menu Projecteurs motorisés.

<F2 {X Y CONFIGURATION}>
Sélectionne la boîte de dialogue Limites et inversions.

< sélection appareil en utilisant la touche <ENTER> >
Sélectionnez les instruments pour fixer une limite maximum en X.

<F7 GRAB MAX> Prendre les valeurs de sorties actuelles en X et Y des instruments choisis et les coller sur les limites maximum X et Y.

<F8 {OK}> Confirme et quitte la boîte de dialogue.

OU

<F5 {RMV. MAX}> Ramène les limites maximums de X et de Y à leurs valeurs par défaut (zéro) (enlève les limites).

Notes

Échange (SWAP)

La fonction SWAP consiste simplement à échanger les mouvements X et Y. Cela peut être utile quand un appareil est accroché à un angle de 90° par rapport à un autre de même type.

Si les deux appareils sont sélectionnés et que le trackball est bougé latéralement, la lumière du premier instrument bougera horizontalement mais le second instrument, bien qu'il bouge physiquement à l'horizontale, fera visuellement bouger la lumière à la verticale. Le fait de SWAPper le deuxième appareil corrige la différence visuelle.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}>Sélectionne le menu Projecteurs motorisés.

<F2 {X Y CONFIGURATION}>
Sélectionne la boîte de dialogue Limites et inversions.

⇓ Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur jusqu'à l'appareil à échanger.

<F1 {SWAP}> Échange les mouvements X et Y (pan et tilt) de l'instrument désiré.

<F8 {OK}> Quitte la boîte de dialogue (s'il n'y a plus de modifications à faire).

Inverser X

La fonction Inverser X inverse les mouvements vers la droite et vers la gauche. Par exemple, si deux instruments de même type sont accrochés l'un en face de l'autre, le fait de bouger le trackball envoie les faisceaux dans des directions opposées. En inversant le X d'un des appareils vous corrigez cette différence.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}> Sélectionne le menu Projecteurs motorisés.

<F2 {X Y CONFIGURATION}>
Sélectionne la boîte de dialogue Limites et inversions.

<⇓ {X INVERT}> Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur jusqu'à l'appareil pour intervertir le X.

<F2 > Échange les mouvements à droite et à gauche de l'instrument sélectionné.

<F8 {OK}> Quitte la boîte de dialogue (s'il n'y a plus de modifications à faire).

Notes

Inverser Y

La fonction Inverser Y inverse les mouvements vers le haut et vers le bas.
Par exemple si deux appareils de même type sont accrochés tête-bêche, à la verticale, l'un dans les cintres et l'autre au sol mais orientés dans la même direction, le fait de bouger le trackball verticalement dans une direction provoque des mouvements opposés des faisceaux (en imaginant que la lyre de l'instrument au sol est inversée).

Inverser Y sur l'un des appareils corrige la différence visuelle.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}>
Sélectionne le menu Projecteurs motorisés.

<F2 {X Y CONFIGURATION}>
Sélectionne la boîte de dialogue Limites et inversions.

<⇓ {X INVERT}> Utilisez les touches flèche pour déplacer le curseur jusqu'à l'appareil pour intervertir le X (horizontal).

<F3 {Y INVERT}> Échange les mouvements vers le haut et vers le bas (Y) de l'instrument sélectionné.

<F8 {OK}> Quitte la boîte de dialogue (s'il n'y a plus de modifications à faire).

Patcher les appareils asservis

Quand un circuit est défini comme automatique, le nombre de sorties DMX est calculé, mais ils restent déconnectés jusqu'à ce qu'ils soient patchés.
La routine de patch est simple, vous pouvez patcher toute une liste d'instruments aux définitions identiques sur des sorties DMX consécutives en une seule opération.
Vous n'avez aucun calcul à faire, il vous suffit d'entrer l'adresse de départ des instruments et l'adresse de départ de la liste des gradateurs externes s'ils existent.
Avant de patcher les appareils asservis, vous devez attribuer aux circuits les définitions d'instruments.
Quand un circuit est défini comme automatique (par exemple un Cyberlight à 20 paramètres) et qu'il est patché, ce circuit contrôle tout seul les 20 valeurs de sortie DMX consécutives.
Si l'instrument nécessite un gradateur externe, comme un VL 5 de Vari*lite, ou un Stage Colour 1000 de Clay Paky, le circuit contrôlera les 20 valeurs de sortie DMX plus une pour le gradateur.

Notes

Exemple 1 : Instrument avec son propre gradateur :

Le tableau suivant montre 2 appareils avec 20 paramètres chacun : le premier paramètre plus 19 valeurs DMX de paramètres. Les deux instruments utilisent seulement 2 circuits – 1 chacun – mais utilisent au total 40 valeurs de sortie DMX.

INSTRUMENT (CIRCUIT) 1, ADDRESSE DÉPART DMX 1		INSTRUMENT (CIRCUIT) 2, ADDRESSE DÉPART DMX 21	
PUPITRE DMX SORTIE	**INSTRUMENT DMX CALAGE**	**PUPITRE DMX SORTIE**	**INSTRUMENT DMX CALAGE**
1	0 pan	21	0 pan
2	1 pan fin	22	1 pan fin
3	2 tilt	23	2 tilt
4	3 tilt fin	24	3 tilt fin
5	4 roue couleur	25	4 roue couleur
6	5 cyan	26	5 cyan
7	6 magenta	27	6 magenta
8	7 jaune	28	7 jaune
9	8 roue gobo 1	29	8 roue gobo 1
10	9 roue gobo 2	30	9 roue gobo 2
11	10 rotation gobo	31	10 rotation gobo
12	11 zoom	32	11 zoom
13	12 mise au point	33	12 mise au point
14	13 iris	34	13 iris
15	14 effets spéc.	35	14 effets spéc.
16	15 diffusion	36	15 diffusion
17	16 strobe	37	16 strobe
18	17 gradateur	38	17 gradateur
19	18 vitesse moteur	39	18 vitesse moteur
20	19 contrôle	40	10 contrôle

Exemple 2 : Instrument avec gradateur externe :

Le tableau suivant montre 2 appareils avec 12 paramètres chacun, plus le gradateur externe. Les deux instruments utilisent seulement 2 circuits – 1 chacun – mais utilisent au total 26 valeurs de sortie DMX.

INSTRUMENT (CIRCUIT) 3, ADRESSE DÉPART DMX 1, CONNECTÉ À LA LIGNE DMX 2 (513 ET AU-DELÀ)		INSTRUMENT (CIRCUIT) 4, ADRESSE DÉPART DMX 21, CONNECTÉ À LA LIGNE DMX 2 (513 ET AU-DELÀ)	
PUPITRE DMX SORTIE	**INSTRUMENT DMX CALAGE**	**PUPITRE DMX SORTIE**	**INSTRUMENT DMX CALAGE**
103	Gradateur externe	104	Gradateur externe
513	0 pan	525	0 pan
514	1 pan fin	526	1 pan fin
515	2 tilt	527	2 tilt
516	3 tilt fin	528	3 tilt fin
517	4 cyan	529	4 cyan
518	5 magenta	530	5 magenta
519	6 jaune	531	6 jaune
520	7 diffuser	532	7 diffuser
521	8 vitesse azimut	533	8 vitesse azimut
522	9 vitesse couleur	534	9 vitesse couleur
523	10 vitesse faisceau	535	10 vitesse faisceau
524	11 réinitialisation	538	11 réinitialisation

Notes

Le circuit 3 utilise les sorties DMX 103 pour le gradateur et 513 à 525 pour l'instrument.
Le circuit 4 utilise les sorties DMX 104 pour le gradateur et 526 à 538 pour l'instrument.

ISIS® permet à des numéros de circuits consécutifs d'être utilisés pour tout instrument, quel que soit le nombre de leurs paramètres. Cinq Cyberlight peuvent être numérotés de 1 à 5, bien qu'ils utilisent un total de 100 adresses DMX. Grâce au patch, l'affectation des circuits sous ISIS® est d'une grande souplesse. Si un système a 360 circuits, il s'agit de 360 circuits de contrôle qui peuvent être standard, automatiques, changeurs de couleur ou un mélange des précédents. La seule limite est dans le nombre total de sorties DMX et le fait que les sorties DMX d'un même appareil ne peuvent pas se chevaucher sur deux lignes DMX. Certains pupitres divisent les sorties DMX en "circuits gradateurs" et "circuits attributs". Cela restreint le nombre total d'appareils parce que plus il y a de gradateurs, moins il y a d'attributs. L'approche ISIS® est dynamique et l'affectation des circuits personnalisée pour chaque spectacle.

Affecter des circuits pour les transformer en instruments

Si un circuit doit être utilisé en non-standard – configuré comme un automatique – il doit être défini comme tel. Une fois le circuit défini ses paramètres sont présents dans le système et le nombre de valeurs de sortie DMX est calculé pour le patch. Une fois leurs circuits définis, vous pouvez commencer à travailler en aveugle avec les instruments avant qu'ils soient accrochés ou patchés,.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion circuits.

<F6 {CHANNEL ALLOCATIONS}>
Affiche la boîte de dialogue Attribution circuits.

⇓ <ENTER>
Utilisez la touche flèche et <ENTER> pour sélectionner le circuit ou la liste des circuits à redéfinir. (Tous les circuits sélectionnés doivent être changés pour la même définition.)

<F1 {DEF}>
Affiche la liste des définitions importées ou nouvellement créées. Cette liste de définition est spécifique au spectacle en cours.

⇓ <ENTER>
Utilisez la touche flèche et <ENTER> pour sélectionner la définition voulue pour les circuits sélectionnés.

<F8 {OK}>
Pour confirmer la sélection des définitions.

"Etes-vous sûr ? Certains circuits seront dépatchés"
Un message vous avertit que les circuits vont être dépatchés.

<F8 {YES}>
Pour continuer

<F7 {NO}>
Pour conserver la définition actuelle des circuits et le patch

Notes

Une fois les circuits définis comme non standard, ils apparaissent sur le moniteur avec la lettre “m” pour indiquer qu’ils sont définis comme asservis ou avec la lettre “c” pour indiquer qu’ils sont définis comme changeurs de couleur.

Si l’écran des paramètres est sélectionné (utiliser la touche <PARAM> pour alterner entre intensités et paramètres), tous les paramètres des appareils sont affichés.

Écrans avec les circuits définis comme automatiques. Montrent à la fois les écrans des intensités et des paramètres.

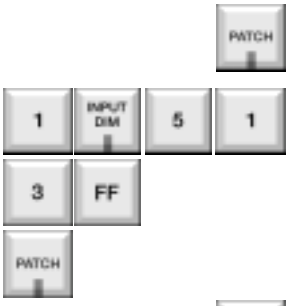
Patcher un seul instrument

Une fois les circuits définis, vous pouvez patcher un projecteur motorisé à tout moment. Lorsqu’un appareil asservi est patché, il vous suffit d’entrer un numéro de sortie DMX : l’adresse de départ de l’instrument.

Si l’instrument utilise un gradateur externe (le VL5 de Vari*lite, par exemple), vous entrerez deux numéros différents : l’un pour l’adresse DMX du VL5, l’autre est l’adresse DMX du gradateur.

Dans ce cas, parce que le gradateur est “externe”, l’adresse DMX du Varilite et celle du gradateur peuvent être sur des lignes DMX différentes, ainsi le circuit 1 peut être connecté au gradateur 1 alors que l’instrument sera connecté en DMX 513.

exemples de frappes clavier



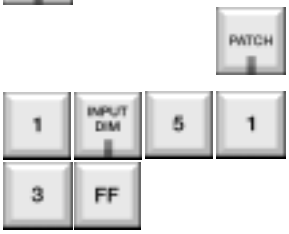
<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <DIM> <513> <FF> Commence à patcher le circuit 1 (défini comme un automatique avec gradateur externe) sur le DMX 513, 513 étant l’adresse de départ de l’instrument.

<PATCH> (ou un autre champ de travail) Quitte le patch.

Ou, si l’appareil utilise un gradateur externe :

exemples de frappes clavier



<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <DIM> <513> <FF> Commence à patcher le circuit 1 (défini comme un automatique) sur le DMX 513, 513 étant l’adresse de départ de l’instrument.

“Entrer l’adresse de départ du gradateur externe ”
Demande l’adresse DMX du gradateur.

Notes

<1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 pour l'instrument et 1 pour le gradateur.

<PATCH> (ou un autre champ de travail) Sortie du patch.

Patcher une liste d'instruments dont les numéros se suivent

Patcher une liste d'instruments asservis de même type et dont les numéros se suivent, est aussi simple que de patcher un seul instrument.

Il vous suffit d'entrer la première adresse DMX de tous les instruments et, si nécessaire, la première adresse DMX de la liste des gradateurs ; le logiciel ISIS® calculera toutes les autres adresses DMX.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <THRU> <1> <0><DIM> <513> <FF>
Commence à patcher les circuits 1 à 10 (qui doivent être définis comme des automatiques) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX du premier instrument.
S'il s'agit d'un instrument à 10 paramètres, le circuit 2 est patché sur le circuit DMX 523, le circuit 3 sur le DMX 533, etc.

<PATCH> (ou un autre champ de travail)
Quitte le patch.

Ou, pour les instruments qui ont un gradateur externe :

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <THRU> <1> <0><DIM> <513> <FF>
Commence à patcher les circuits 1 à 10 (qui doivent être définis comme des automatiques) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX du premier instrument

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"
Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<1><0><1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 pour l'instrument et en 101 pour le gradateur, le circuit 2 est en 523 pour l'instrument et en 102 pour le gradateur, etc. Les sorties DMX 514 à 522 sont utilisées par le circuit 1 pour les autres paramètres du premier instrument.

<PATCH> (ou un autre champ de travail) Quitte le patch.

Note :

Les adresses DMX nécessaires à un instrument ne peuvent pas chevaucher deux trames DMX : vous ne pouvez pas patcher un instrument à 10 paramètres sur les circuits DMX 511 à 520 parce que la première trame DMX se termine à 512.

Notes

Patcher une liste d'instruments dont les numéros ne se suivent pas

Si les numéros de circuits ne se suivent pas mais que les adresses DMX des instruments - et des gradateurs éventuellement - se suivent, vous pouvez utiliser la même méthode pour patcher mais vous construirez votre liste de circuits en utilisant les touches <+>, <->, <NXT>, <PRV>, au lieu de <THRU>.

Si les adresses DMX des instruments ou des gradateurs ne se suivent pas, chaque instrument sera patché individuellement.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <+> <3> <+> <5> <+> <7> <DIM><513> <FF>

Patche les circuits 1, 3, 5 et 7 (qui doivent être définis comme instruments asservis) en DMX 513, 523, 533 et 543, s'il s'agit d'un instrument à 10 paramètres, 513 étant l'adresse DMX du premier instrument.

<2><1> <DIM> <601> <FF>

Patche le circuit 21 (qui doit être défini comme instrument asservi) en DMX 601, 601 étant l'adresse DMX du premier instrument.

<2><7> <DIM> <672> <FF>

Patche le circuit 27 (qui doit être défini comme instrument asservi) en DMX 672, 672 étant l'adresse de départ DMX du premier instrument.

Ou, pour les instruments avec gradateur externe :

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <+> <3> <+> <5> <+> <7> <DIM><513> <FF>

Commence à patcher les circuits 1, 3, 5 et 7 (qui doivent être définis comme instruments asservis) en DMX 513 et au-delà, 513 étant l'adresse DMX du premier instrument.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"

Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<2><0><1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 pour l'instrument et en 201 pour le gradateur, le circuit 3 est en 523 pour l'instrument et en 102 pour le gradateur, etc. Les sorties DMX 514 à 522 sont utilisées par le circuit 1 pour les autres paramètres du premier instrument (instrument à 10 paramètres)

<2><1> <DIM> <601> <FF>

DMX 601, 601 étant l'adresse DMX de l'instrument.

Notes

“Entrez l’adresse de départ du gradateur externe”
Demande l’adresse DMX du premier gradateur.

<9> <3> <F8 {OK}> Le circuit 21 est patché sur les sorties DMX 601 à 610 pour l’instrument et 93 pour le gradateur.

<2><7> <DIM> <672> <FF>
Commence à patcher le circuit 27 (qui doit être défini comme asservi) en DMX 672, 672 étant l’adresse DMX de l’instrument.

“Entrez l’adresse de départ du gradateur externe”
Demande l’adresse DMX du premier gradateur.

<9> <9> <F8 {OK}> Le circuit 27 est patché sur les sorties DMX 672 à 681 pour l’instrument et 99 pour le gradateur.

<PATCH> (ou tout autre champ de travail)
Quitte le patch.

Note :
Les adresses DMX nécessaires à un instrument ne peuvent pas chevaucher deux trames DMX : vous ne pouvez pas patcher un instrument à 10 paramètres sur les circuits DMX 511 à 520 parce que la première trame DMX se termine à 512.

Patcher des instruments de différents types

Lorsque vous patchez des instruments ayant des définitions différentes, vous devez procéder appareil par appareil ou par listes d’instruments de même définition.
Dans cet exemple, les circuits 1 à 10 sont définis comme un type d’instrument et les circuits 11 à 20 comme un type différent, avec gradateur externe.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <THRU> <1><0> <DIM><513> <FF>
Patche les circuits 1 à 10 (qui doivent être définis comme le premier type d’instrument) en DMX 513 et au-delà, 513 étant l’adresse DMX de départ du premier instrument. Le circuit 1 est patché sur les sorties DMX 513 à 522, le circuit 2 sur 523 à 532, etc. Les sorties DMX 514 à 522 sont utilisées par le circuit 1 pour les autres paramètres du premier instrument (instrument à 10 paramètres).

<1><1> <THRU> <2><0> <DIM><613> <FF>
Commence à patcher les circuits 11 à 20 (que vous devez définir comme le deuxième type d’asservis) en DMX 613 et au-delà, 613 étant la prochaine sortie DMX libre et l’adresse DMX de départ du premier instrument de la liste.

Notes

“Entrez l’adresse de départ du gradateur externe”
Demande l’adresse DMX du premier gradateur.

<2><0><1> <F8 {OK}> Le circuit 11 est patché sur la sortie DMX 613 et au-delà pour l’instrument et 201 pour le gradateur, le circuit 2 sur 623 pour le changeur de couleur et 202 pour le gradateur, etc. Les sorties DMX 614 et au-delà sont utilisées par le circuit 1 pour les autres paramètres du premier instrument de cette liste.

<PATCH> (ou tout autre champ de travail) Quitte le patch.

Note :

Les adresses DMX nécessaires à un instrument ne peuvent pas chevaucher deux trames DMX : vous ne pouvez pas patcher un instrument à 10 paramètres sur les circuits DMX 511 à 520 parce que la première trame DMX se termine à 512.

Illustration présentant l’écran du patch de sortie avec des appareils asservis de plusieurs types.

Notes

Proportion et courbes de réponse

Lorsque vous patchez des asservis, vous pouvez attribuer un facteur de proportionnalité en sortie et une courbe de réponse quand vous entrez la première adresse DMX. Les courbes gradateur peuvent être changées ultérieurement.

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <DIM> <513> <AT> <9>

Patche le circuit 1 (qui doit être défini comme un asservi) en DMX 513, 513 étant l'adresse DMX de départ de l'instrument.

Le circuit 1 est patché aux sorties DMX 513 à 522 pour un appareil à 10 paramètres. Le paramètre gradateur a un facteur de proportionnalité de 90 %. La définition de l'instrument déterminera la sortie DMX qui sera le paramètre gradateur.

<PATCH> (ou tout autre champ de travail)
Quitte le patch.

Ou, pour les instruments avec gradateur externe ;

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <DIM> <513> <AT> <9>

Commence à patcher le circuit 1 (qui doit être défini comme un asservi avec gradateur externe) sur DMX 513 et au-delà, 513 étant l'adresse DMX de départ du premier instrument.

"Entrez l'adresse de départ du gradateur externe"

Demande l'adresse DMX du premier gradateur.

<1> <F8 {OK}> Le circuit 1 est patché sur la sortie DMX 513 et suivantes pour l'instrument et 1 pour le gradateur. Le gradateur 1 a un facteur de proportionnalité en sortie de 90%.

<PATCH> (ou tout autre champ de travail)
Quitte le patch.

Retourner au patch un/un

Le fait d'effectuer un patch un/un N'AFFECTE PAS le patch des asservis. Les circuits traditionnels sont ramenés à un/un mais le patch des asservis ne change pas.

Pour ramener les circuits d'asservis au patch un/un, ils doivent d'abord être effacés du patch, soit en supprimant du patch la liste de circuits soit en procédant à l'effacement complet du patch ("Delete patch") comme ci-dessous.

Notes

exemples de frappes clavier

<PATCH> Sélectionne le patch de sortie.

<1> <THRU> <1><0> <ERASE> <ERASE>
Efface les circuits 1 à 10 du patch, les sorties DMX auxquelles ils étaient patchés auparavant sont maintenant dépatchées.

<PATCH> (ou un autre champ de travail)
Quitte le patch.

<MENU> <F3{CHANNELS}>
Sélectionne le menu Circuits.

<F1 {OUTPUT PATCH}> Sélectionne le menu Patch de sortie.

<F2 {ONE - TO - ONE}> Rétablit le patch un/un.

Effacer le patch

La fonction Effacer le patch supprime tout le contenu du patch, y compris les appareils asservis et les changeurs de couleur.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3{CHANNELS}>
Sélectionne le menu Circuits.

<F1 {OUTPUT PATCH}> Sélectionne le menu Patch de sortie.

<F2 {DELETE}> Efface le patch – les circuits du pupitre ne contrôlent plus aucune sortie DMX.

Notes

Utiliser les instruments

La routine de définition de circuit réunit tous les paramètres d'un instrument sur un seul circuit.

Quand un circuit non-standard est sélectionné, son intensité est contrôlée de toutes les façons normales avec le clavier et la roue, et ses autres paramètres sont prêts à être utilisés.

Vous n'avez qu'un numéro de circuit à entrer pour contrôler l'intensité, la couleur, et tout autre paramètre comme les gobos, le ventilateur, la mise au point ou la vélocité.

Les intensités peuvent être données à tous les types d'appareils à la fois, mais les contrôles de mouvements ne fonctionnent simultanément que sur les paramètres des instruments de même type.

Aussi si l'implantation concerne des Vari*lite et des Cyberlight, les Vari*lite doivent être positionnés d'abord et ensuite les Cyberlight.

Cependant, une fois leurs positions définies, ils peuvent être enregistrés dans des bibliothèques de gestion d'asservis qui permettent de charger simultanément les positions d'appareils de types différents.

Intensités

C'est la définition de l'appareil qui attribue le paramètre Intensité à la roue des intensités et au clavier circuits.

Vous gérez le paramètre Intensité d'un instrument de la même manière que vous contrôlez l'intensité d'un circuit standard.
Ils peuvent donc être contrôlés dans n'importe quel champ de travail : registres de travail, registres de transfert, ou Live.

Si l'intensité seule est modifiée, la liste des circuits sélectionnés peut contenir tous types d'appareils à modifier simultanément : traditionnels, automatiques, changeurs de couleur.

exemples de frappes clavier

<1> Sélectionne le circuit 1

<1> <+> <2> Sélectionne les circuits 1 et 2.

<1> <+> <2> <+> <1><7>
Sélectionne les circuits 1, 2 et 17.

<1> <THRU > <3><0> Sélectionne la liste des circuits 1 à 30.

<1> <THRU > <3><0> <+> <4><5>
Sélectionne la liste des circuits 1 à 30 et le circuit 45.

Notes

<1> <THRU> <3><0> <-> <2><8> <+> <4><5>
Sélectionne la liste des circuits 1 à 30, sauf le 28, plus le circuit 45.

<ALL> Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité à ce moment (valeur supérieure à zéro ou “visibles“).

<1> <THRU> <1><0><0> <-> <ALL>
Sélectionne tous les circuits sans intensité parmi la sélection (ici, de 1 à 100).

<ALL> <-> <4><1> <THRU > <4><5>
Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité à ce moment, sauf ceux de la sélection (ici de 41 à 54).

<1><2><0> <+> <NXT> <+> <NXT>
Sélectionne les circuits 120, 121 et 123.

<2><5><0> <+> <PREV> <+> <PREV>
Sélectionne les circuits 250, 249 et 248.

<1><0> <THRU-ON> <8><0> <THRU-ON>
Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité à ce moment, entre 10 et 80.

<1><0><1> <THRU-ON> <THRU-ON>
Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité à ce moment, depuis 101 et suivants.

<INVERT> Échange la sélection de circuits actuelle contre tous les circuits qui ont une intensité à ce moment.

<CLEAR> Dans une sélection, efface le dernier numéro entré.

<CLEAR><CLEAR> Efface du(des) clavier(s) le circuit et la mémoire en cours..

<LAST> Sélectionne à nouveau la dernière sélection de circuits avant que le clavier n’ait été effacé.

<ERASE> <ERASE> Supprime les circuits du champ sélectionné.

<1> <AT> <7> Met le circuit 1 à 70%

<1> <AT> <7><.><3> Met le circuit 1 à 73%

Notes

1 AT % 6 +5%	<1> <AT> <6><+5%>	Met le circuit 1 à 65% (VISION 10 et Phoenix 10, uniquement)
1 AT % 6 -5%	<1> <AT> <6><-5%>	Met le circuit 1 à 55% (VISION 10 et Phoenix 10, uniquement)
1 AT % • 5	<1> <AT> <.><5>	Met le circuit 1 à 5%
1 Belt Up	<1> Belt	Met le circuit 1 à un niveau situé entre 1% et 100% (FF)
1 FF	<1> <FF>	Met le circuit 1 à FF (100%) (VISION 10 et Phoenix 10, uniquement)
1 AT % AT %	<1> <AT> <AT>	(systèmes équipés d'un seul clavier)
1 00	<1> <00>	Met le circuit 1 à 00 (zéro) (VISION 10 et Phoenix 10, uniquement)
1 AT % 0	<1> <AT> <0>	(systèmes équipés d'un seul clavier)
LAST RET	<RET>	Ramène le(s) circuit(s) sélectionné(s) à l'intensité précédente sans la modifier. Cette fonction n'est pas opérationnelle après <CLEAR> <CLEAR>.

<1> <THRU > <6><5> <-> <2><8> <THRU > <3><2> <+> <8><1> <THRU > <1><0><0> <-> <8><8> <+> <1><0><0><2> <+> <NEXT> <+> <4><7><6> <+> <PREV> <AT> <4><.><7>

Met les circuits 1 à 27, 33 à 65, 81 à 87, 89 à 100, 475, 476, 1002 et 1003 à 47%.

Cette méthode pour attribuer une intensité s'appelle «entrée directe à un seul chiffre» parce que les dizaines de pourcent sont entrées sous forme de chiffre simple. Ainsi, 50% est entré simplement avec le chiffre "5".
ISIS® peut émuler les systèmes à «entrée directe à deux chiffres» (50% est entré sous la forme «5 0» ou bien 47% est entré sous la forme «4 7» et non 4.7) en maintenant la touche <AT> tout en entrant l'intensité.

exemples de frappes clavier

8 AT % 4 7	<8> <AT> <4> <7>	Met le circuit 8 à 47%, si la touche <AT> est maintenue enfoncée pendant que vous appuyez sur les touches <4> et <7>.

Notes

«Ouvrir» les Instruments

Des paramètres ont été programmés avec des “valeurs d’ouvertures“ (open values) différentes de zéro.
C’est la valeur à laquelle le paramètre laisse passer la lumière sans obstacle.
Pour certains appareils, il peut être nécessaire que plusieurs paramètres soient ouverts, juste pour que le faisceau lumineux soit visible.
Pour les Cyberlight, par exemple, les iris et toutes les couleurs doivent être complètement ouverts et le strobe à plein feu.
La fonction OPEN procure une solution rapide à ce problème – une seule touche à appuyer met tous les paramètres de tous les appareils sélectionnés à leurs valeurs d’ouvertures.
La valeur d’ouverture est programmée dans la définition de l’instrument mais c’est l’une des options qui peut être changée, même quand l’appareil est patché et qu’il est en fonction.

exemples de frappes clavier
<sélection circuit>

<sélection groupe de paramètres>

<MCLIB> <F5 {OPEN}> Envoie tous les paramètres des circuits sélectionnés à leurs valeurs d’ouverture.
OPEN peut être seulement utilisé sur quelques paramètres sélectionnés, et non sur tous.
Voir plus loin, le paragraphe “Sélectionner les paramètres par groupes ou individuellement“.

</> <O><P> Sur le clavier alphanumérique, envoie tous les paramètres de tous les circuits sélectionnés à leurs valeurs d’ouvertures. OPEN peut être utilisé sur quelques-uns des paramètres sélectionnés seulement, et non sur tous. Voir plus loin, le paragraphe “Sélectionner les paramètres par groupes ou individuellement“.

Changer la valeur d’ouverture

Pour chaque instrument, la valeur d’ouverture est stockée dans chaque paramètre de définition.
Lorsque vous créez un nouvel instrument, les valeurs d’ouverture peuvent être réglées suivant les spécifications du constructeur.
Les valeurs d’ouverture des instruments importés peuvent également être modifiées si elle sont incorrectes ou ne correspondent pas à vos préférences.
Le changement de valeur d’ouverture fait partie du dialogue Édition des définitions d’instruments.

Notes

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}>
Sélectionne le menu Gestion circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}>
Sélectionne le menu Asservis et Couleurs.

<F1 {DEFINITIONS}> Affiche la boîte de dialogue Définition des instruments.

⇓ Utilisez les touches flèche pour sélectionner la définition à éditer.

<F3 {EDIT}> Le nom et l'abréviation de l'appareil peuvent être changés. Le nom peut comporter jusqu'à 30 caractères, l'abréviation jusqu'à 4.
L'abréviation s'affiche sur les écrans, il est donc préférable qu'elle soit facilement repérable.

<F2 {PARAM}> Affiche la liste des paramètres des appareils sélectionnés.

⇓ Utilisez les touches flèche pour sélectionner le paramètre à éditer.

<F2 {EDIT}> La boîte de dialogue Détails de paramètre s'affiche. Certaines options sont désactivées à l'édition d'une définition importée. Utilisez les touches flèche pour naviguer entre les champs suivants.

ID Automatiquement calculée par le système.

Type Identité du type de paramètre utilisé par le logiciel.

Nom Nom du paramètre, jusqu'à 20 caractères.

Abr L'abréviation du paramètre, affichée sur les écrans.

Groupe Le groupe de contrôle auquel appartient le paramètre.

Fondu Activer pour les paramètres de type fondu, désactiver pour les paramètres de type saut.

Pas Désactivé dans les définitions importées.

Linéaire Désactivé dans les définitions importées.

Résolution roue Réservé à une mise à jour ultérieure du logiciel.

Valeur ouverte Située entre 0 et 255. Pour les paramètres qui doivent être "ouverts" pour permettre le passage de la lumière, comme les volets, obturateurs ou certains filtres dichroïques. Les niveaux appropriés pour les dits paramètres, se trouvent dans les manuels constructeurs. Par exemple, une valeur de 40 peut être utilisée sur le circuit strobe / réinitialisation des instruments des séries Mac Martin.

DMX type 8 bits, 16 bits, ou externe.

Notes

DMX offset Le numéro de la valeur de sortie DMX (encore appelé “circuit” dans les manuels de certains instruments).

Low Seulement quand 16 bits est sélectionné. Entre la valeur DMX de l’octet inférieur du paramètre (pas forcément une basse résolution).

<F2 {STEP}> Désactivé dans les définitions importées.

<F7 {CANCEL}> Annule les modifications.

<F8 {OK}> Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.

Azimut – Faire bouger les instruments

Pour faire bouger un instrument, le groupe A doit être sélectionné pour assigner l’azimut (pan et tilt) au trackball.

Quand un appareil et son groupe A sont sélectionnés, les mouvements du trackball feront bouger l’appareil. Dans l’idéal, l’appareil devrait bouger dans les mêmes directions que le trackball.

Cela n’est pas toujours possible avec les appareils à lyre asservie, à cause du pan de 360°.

Les miroirs asservis peuvent être configurés grâce au menu Gestion des asservis, pour que les mouvements horizontaux et verticaux soient toujours corrects à l’oeil.

Vous pouvez faire bouger ensemble n’importe quel nombre d’instruments de même définition, mais les appareils de types différents doivent être modifiés individuellement.

Une fois les positions des différents types d’instruments réglées, elles peuvent être sauvegardées dans les bibliothèques de gestion des mouvements (MCLib) ou en mémoire, ce qui vous permet de charger ou de renvoyer simultanément des appareils de types différents.

exemples de frappes clavier

<sélection circuit> Sélectionne le/les instrument/s et assigne une intensité. (Prévoir éventuellement une valeur d’ouverture pour que la lumière puisse passer.)

<A GRP> Sélectionne le groupe Azimut. Quand le groupe est sélectionné, il est surligné à l’écran des paramètres et la LED de la touche <A GRP> s’allume.

Bougez le trackball pour animer l’appareil / le faisceau lumineux. Rappelez-vous qu’un appareil ne bouge pas forcément dans la même direction que le trackball , cela dépend de son point d’accrochage. Pour compenser cela, reportez-vous aux sections concernant les limites de X et Y et la fonction Inverser.

Notes

Résolution du trackball

Le trackball dispose de trois réglages de sensibilité, ainsi, si un appareil bouge trop lentement ou trop vite, vous pouvez modifier ses réponses en changeant le paramétrage du trackball.

Pour un réglage fin, il est possible de “bloquer“ le pan ou le tilt pour contrôler seulement le mouvement opposé à celui qui est bloqué.

exemples de frappes clavier

<channel selection> Sélectionne le/les instrument/s et assigne une intensité. (Prévoir éventuellement une valeur d’ouverture pour que la lumière puisse passer.)

<A GRP> Sélectionne le groupe Azimut. Quand le groupe est sélectionné, il est surligné à l’écran des paramètres et la LED de la touche <A GRP> s’allume.

Bougez le trackball pour animer l’appareil / le faisceau lumineux.

<TBALL> <F1 {FINE}> Sélectionne le réglage fin du trackball : l’appareil bouge lentement avec le trackball.

<TBALL> <F2 {MEDIUM}>
Sélectionne le réglage au moyen du trackball.

<TBALL> <F1 {COARSE}>
Sélectionne le réglage grossier : l’appareil bouge rapidement avec le trackball.

<TBALL> <F4 {LOCK X}>Bloque le mouvement de X, seul le tilt fonctionne.

<TBALL> <F5 {LOCK Y}>Bloque le mouvement de Y (et débloque automatiquement X, s’il était bloqué) : seul le pan fonctionne.

<TBALL> <F6 {UNLCKXY}>
Débloque X et Y. Les deux (pan et tilt) fonctionnent normalement.

Voir les paramètres

Il est souvent utile de voir les valeurs des paramètres plutôt que juste les intensités.

Il y a une fonction «interrupteur» qui échange les écrans entre l’affichage des intensités et celui des paramètres.

Dans certaines circonstances (dépendant de la configuration moniteur du système) il est possible de voir simultanément les intensités et les paramètres, en utilisant la fonction lien.

Notes

«Interrupteur» Intensités / Paramètres

Pour remplacer sur tous les moniteurs l'affichage des intensités avec celui des paramètres, appuyez sur <PARAM>.
Il s'agit d'une fonction interrupteur qui vous permet d'alterner l'affichage des deux modes.

exemples de frappes clavier

<PARAM> Change le format d'affichage des intensités aux paramètres.

<PARAM> Change le format d'affichage des paramètres aux intensités.

Régler d'autres paramètres

À l'intérieur de la définition d'appareil, les différents paramètres sont situés dans quatre "groupes de paramètres" différents :

A	Azimut	(pan et tilt)
B	Faisceau	(iris, mise au point, gobos, etc.)
C	Couleur	(roue de couleur, dichroïques, etc.)
D	Divers	(réinitialisation, vitesse moteur, etc.)

Il n'y a pas de règle instituant tel paramètre dans tel groupe, les groupes servent à vous faciliter la vie.

Quand des librairies de motorisés sont enregistrées et chargées, des groupes de paramètres différents peuvent être inclus.

De plus les groupes peuvent être masqués, ce qui inhibe le groupe sélectionné du champ sélectionné.

Cela peut être particulièrement utile pour changer rapidement le rendu d'un chenillard en masquant le groupe C par exemple.

Quand un instrument est sélectionné pour la première fois, aucun paramètre n'est sélectionné, seule l'intensité peut être modifiée.

Une manipulation accidentelle du trackball ou des roues encodeuses n'aura aucun effet sur la position des paramètres quand ils ne sont pas sélectionnés.

Quand les groupes de paramètres sont sélectionnés, le trackball et les roues deviennent "actives" et les paramètres assignés aux roues changeront de position quand les roues seront bougées.

Les paramètres du groupe A sont toujours affectés au trackball.

Sur Phœnix 5, Phœnix 10, et VISION 10, les 3 ou 4 premiers paramètres sont automatiquement assignés aux roues encodeuses numériques.

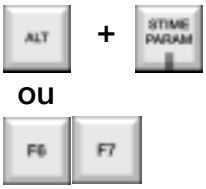
Les roues ne sont actives que si les paramètres qui leur sont assignés sont sélectionnés en même temps.

Comme un instrument peut avoir plus de 4 paramètres, la page "roues encodeuses" doit être tournée pour affecter de nouveaux paramètres aux roues.

Notes

Cela se fait en utilisant les touches <PG+> et <PG-> pour tourner les pages roue de paramètre.

Sur Phœnix 2, les touches <PG+> et <PG-> sont utilisées pour assigner chaque paramètre individuellement au ruban sans fin, aussi le pan et tilt, un seul paramètre peut être modifié à la fois.
Pour assigner les paramètres au ruban sans fin, vous pouvez appuyer sur <ALT> et le maintenir enfoncé avec <PARAM> ou bien faire de même avec <F6 {WHEEL}> et <F7 {PARAM}>.
Pour assigner de nouveau le ruban au contrôle des intensités, maintenir <ALT> enfoncé avec <PARAM> ou <F6 {WHEEL}> et <F1 {INTENS}>.



L'écran des paramètres montre quels paramètres sont dans tel groupe et dans quelle page de roue on se trouve.

Quand un groupe de paramètres est sélectionné, ces paramètres sont surlignés sur l'écran de la même manière que les circuits sélectionnés et la LED de la touche groupe de paramètre s'allume.

Également, sur le Phœnix 10 et le VISION 10, les abréviations paramètres figurent dans le bandeau LED, à côté des roues encodeuses.

Il est possible de modifier simultanément les paramètres de plusieurs instruments de même définition, mais il est impossible de contrôler ensemble les paramètres d'appareils de définitions différentes.

Une fois que les instruments ont servi et sont désélectionnés, le système se souvient des groupes de paramètres sélectionnés en dernier, ainsi la prochaine fois que ces instruments serviront, ils auront la même sélection de paramètres.

Si des appareils à définitions différentes sont sélectionnés avec des sélections de groupes de paramètres différents, les LEDs des touches groupe de paramètres clignotent pour indiquer qu'une contradiction existe dans la sélection des paramètres.
Si le trackball ou les roues encodeuses digitales sont déplacées avec une mauvaise sélection d'appareils, un message d'avertissement s'affiche : "Tous les circuits sélectionnés n'ont pas la même définition".
Faites une nouvelle sélection d'instruments de manière à contrôler un type de définition à la fois.
Quand un paramètre est sélectionné et assigné à une roue (ou au ruban sur le Phœnix 2), le paramètre peut être ajusté en bougeant la roue concernée.

Sélectionner des groupes ou des paramètres individuels

Pour de simples problèmes de positionnement, vous pouvez sélectionner des groupes de tous les paramètres de manière simple et facile.

Quand on en arrive à des opérations plus compliquées, comme charger des bibliothèques de gestion d'asservis ou assigner des temps particuliers, il peut être utile de sélectionner les paramètres individuellement.

exemples de frappes clavier

<sélection circuit> <AGRP> <BGRP> <CGRP> <DGRP>
Sélectionne les appareils et les quatre groupes de paramètres.

<CGRP> Désélectionne le groupe C.

Notes

Si un groupe de paramètres est déjà sélectionné, vous le désélectionnerez en appuyant de nouveau sur la touche groupe de paramètres. Quand vous faites une nouvelle sélection d'instruments, aucun groupe de paramètres n'est sélectionné si c'est la première fois que ces nouveaux instruments sont utilisés. S'ils ont déjà été utilisé, la précédente sélection de paramètres est automatiquement rappelée. Si vous choisissez une liste d'instruments avec des sélections de paramètres différents, les LEDs des touches groupes de paramètres flasheront pour indiquer cette différence.

Tout paramètre peut être désélectionné n'importe quand en appuyant sur la touche <UNSEL> . Les paramètres désélectionnés sont différents des paramètres déconnectés, qui seront expliqués plus loin.

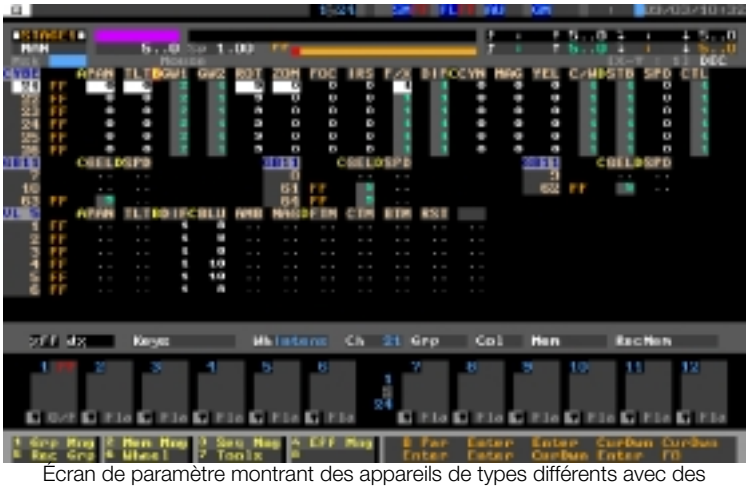
exemples de frappes clavier

<sélection circuit> <SHIFT + BGRP>

Affiche la liste déroulante des paramètres du groupe sélectionné.

Liste de paramètres

Utilisez les touches flèche et <enter> pour sélectionner les paramètres désirés dans la liste. Quand des paramètres individuels sont sélectionnés de cette façon, ils peuvent être inclus dans l'enregistrement des bibliothèques de gestion des asservis, copiés avec la fonction «Leader» ou se voir assignés des temps particuliers sur l'écran des temps particuliers.



Écran de paramètre montrant des appareils de types différents avec des paramètres sélectionnés.

Notes

OUVERTURE (OPEN)

La fonction OPEN est une manière rapide d'obtenir de la lumière avec des instruments comme les strobes, les obturateurs, les filtres dichroïques et les iris, pourvus de paramètres qui, normalement, sont fermés. Au lieu de régler tous ces paramètres séparément OPEN permet de les régler simultanément, via une seule touche pour le Phoenix 10 ou deux touches sur les autres plateformes.

exemples de frappes clavier

<sélections circuit> <sélection paramètre> — Sélectionne un circuit.

<MCLIB> <F5 {OPEN} > — Envoie les paramètres des circuits sélectionnés vers leurs valeurs d'ouverture.

</> <O> <P> — Tapé au clavier alphanumérique, envoie tous les paramètres des circuits sélectionnés vers leurs valeurs d'ouverture.

Changer la Valeur d'ouverture

Pour chaque instrument, la valeur d'ouverture est stockée dans chaque paramètre de leur définition. Lorsque vous créez un nouvel instrument, les valeurs d'ouverture peuvent être réglées suivant les spécifications du constructeur. Les valeurs d'ouverture des instruments importés peuvent également être modifiées si elle sont incorrectes ou ne correspondent pas à vos préférences. Le changement de valeur d'ouverture fait partie du dialogue Édition des définitions d'instruments

exemples de frappes clavier

<MENU> <F3 {CHANNELS}> — Sélectionne le menu Gestion circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}> — Sélectionne le menu Asservis et Couleurs.

<F1 {DEFINITIONS}> — Affiche la boîte de dialogue Définition des instruments.

⇓ <ENTER> — Utilisez les touches flèche pour sélectionner la définition à éditer.

<F3 {EDIT}> — Le nom et l'abréviation de l'appareil peuvent être changés. Le nom peut comporter jusqu'à 30 caractères, l'abréviation jusqu'à 4. L'abréviation s'affiche sur les écrans, il est donc préférable qu'elle soit facilement repérable.

<F2 {PARAM}> — Affiche la liste des paramètres des appareils sélectionnés.

⇓ — Utilisez les touches flèche pour sélectionner le paramètre à éditer.

<F2 {EDIT}> — La boîte de dialogue Détails de paramètre s'affiche. Certaines options sont désactivées à l'édition d'une définition importée. Utilisez les touches flèche pour naviguer entre les champs suivants.

Notes

ID	Automatiquement calculée par le système.
Type	Identité du type de paramètre utilisé par le logiciel.
Nom	Nom du paramètre, jusqu'à 20 caractères.
Abr	L'abréviation du paramètre, affichée sur les écrans.
Groupe	Le groupe de contrôle auquel appartient le paramètre.
Fondu	Activer pour les paramètres de type fondu, désactiver pour les paramètres de type saut.
Pas	Désactivé dans les définitions importées.
Linéaire	Désactivé dans les définitions importées.
Résolution roue	Réservé à une mise à jour ultérieure du logiciel.
Valeur d'ouverture	Située entre 0 et 255. Pour les paramètres qui doivent être "ouverts" pour permettre le passage de la lumière, comme les volets, obturateurs ou certains filtres dichroïques. Les niveaux appropriés pour les dits paramètres, se trouvent dans les manuels constructeurs. Par exemple, une valeur de 40 peut être utilisée sur le circuit strobe / réinitialisation des instruments des séries Mac Martin.
Type DMX	8 bits, 16 bits ou externe.
DMX offset	Le numéro de calage DMX (encore appelé "circuit" dans les manuels de certains instruments).
Low	Seulement quand 16 bits est sélectionné. Entre la valeur DMX de l'octet inférieur du paramètre (pas forcément une basse résolution).
<F2 {STEP}>	Désactivé dans les définitions importées.
<F7 {CANCEL}>	Annule les modifications.
<F8 {OK}>	Confirme les modifications et quitte la boîte de dialogue.

Notes

Fill (Remplir)

FILL (remplir) est une fonction qui attribue une valeur à tout paramètre d'appareil sélectionné qui est déconnecté.
Les valeurs utilisées par la commande FILL sont les dernières que chaque paramètre ait utilisées ou, s'il n'y a pas eu d'utilisation précédente, la valeur 0 (qui est le pas 1 pour les paramètres à pas.)
Si un appareil a de nombreux paramètres, mais que seulement deux ou trois sont positionnés manuellement, FILL est le moyen d'assigner rapidement des valeurs aux autres paramètres.

exemples de frappes clavier

<sélection circuit>	Sélectionne les circuits.
<FILL>	Remplit tous les paramètres de l'appareil sélectionné qui ne sont pas connectés, avec leur dernière valeur de sortie utilisée ou avec 0 s'il n'y a pas eu de précédente utilisation.

grab (SAISIR)

GRAB (saisir) copie les valeurs de sortie actuelles de tous les paramètres dans un champ de travail nouvellement sélectionné. De cette manière, si une position a été réglée dans un registre de travail, cette position peut être SAISIE à partir du tampon DMX de sortie et copiée dans un autre champ de travail. Ainsi, les modifications de l'instrument dans le nouveau champ de travail s'effectuent à partir des valeurs de sortie actuelles plutôt que des valeurs zéro.
Si la fonction GRAB n'est pas utilisée, le fait de travailler dans un autre registre de travail provoque la remise au point mort (valeur zéro) des appareils, rendant très difficile l'harmonisation des positions des appareils entre les registres de travail.

exemples de frappes clavier

<SUB8> <sélection circuits> <sélection paramètre>	Sélectionne les circuits.
<GRAB> <SUB8>	SAISIT les valeurs de sortie actuelles des paramètres sélectionnés pour les instruments sélectionnés et les copie dans les paramètres sélectionnés du registre de travail 8.

Copie partielle / Leader

La fonction "Leader" permet de copier les valeurs de paramètre d'un instrument sur un autre instrument AVEC LE MEME TYPE DE DÉFINITION.
Par exemple la position, la couleur, le faisceau et autres paramètres peuvent être réglés sur un seul instrument, puis vous donnerez ensuite ces valeurs aux autres instruments de même type grâce à la fonction "Leader".
Cette méthode est beaucoup plus rapide que si vous deviez procéder séparément pour chaque instrument.

Note :

Les couleurs, les gobos, etc. seront corrects, pourtant les positions de pointage ne le seront peut-être pas, à cause de la différence physique des points d'accrochage.

Notes

exemples de frappes clavier

<channel / parameter selection (1)> <PCOPY>

<F5 {LEADER}>

<channel / parameter selection (5)>

<F7 {PCOPY}> or <PCOPY>

Copie les valeurs des paramètres de l'instrument sélectionné (1) dans les paramètres de <circuit /sélection paramètre (5)> de même type de définition.

<channel / parameter selection (11)> <PCOPY>

<F5 {LEADER}> <channel / parameter selection (12 thru 15)> <F7 {PCOPY}>

Copie les valeurs des paramètres du circuit 11 de l'instrument sélectionné (11) dans les paramètres d'une liste d'instruments (12 à 15) ayant le même type de définition.

FLIP

La fonction FLIP est commune à beaucoup de pupitres pour automatiques. Elle est spécifiquement dédiée aux têtes asservies (différentes des miroirs asservis) et permet d'inverser la position physique de la lyre tout en conservant le point d'impact.
Après une séance de positionnement compliquée, la tête mobile d'un appareil finira peut-être par avoir le bon point d'impact mais, à la restitution, la tête partira dans la mauvaise direction pour atteindre son point d'impact.
La fonction FLIP corrige cela en recalculant les valeurs de paramètres de PAN et TILT nécessaires pour retourner la tête afin d'atteindre le même point d'impact.

exemples de frappes clavier

</> <F><P>

Au clavier alpha numérique, envoie d'une chiquenaude (FLIP) la tête mobile en position sur 360° pan et tilt maximum.

Notes

Position initiale (Home Position)

La position initiale de chaque instrument peut être programmée. C'est un ensemble de valeur de paramètres qui constitue une position de départ intéressante pour l'opérateur.
Par exemple, elle peut être constituée par : valeurs d'ouverture, mise au point moyenne et point d'impact au centre de la scène.
Si nécessaire, la position initiale peut également inclure des couleurs ou des gobos.
Chaque fois que l'instrument doit être utilisé dans un nouveau champ de travail, une mémoire ou un chenillard, le positionnement peut commencer de la position initiale pour plus de facilité.
Chaque instrument ne peut avoir qu'une position initiale, mais celle-ci peut être changée à tout moment, si nécessaire.

Enregistrer la position initiale

Chaque instrument ne peut avoir qu'une position initiale mais, si nécessaire, celle-ci peut être changée à tout moment.

exemples de frappes clavier

<sélection circuit & paramètre>
Sélectionne les circuits et les paramètres.

<HOME> <REC> <REC> Enregistre la position initiale des instruments sélectionnés. Si seulement quelques-uns des paramètres sont sélectionnés, seuls ceux-là seront enregistrés dans la position initiale. Si aucun paramètre n'est sélectionné, ils sont TOUS inclus dans la fonction initiale enregistrée.

Charger la position initiale (Home position)

La position initiale (Home) est chargée dans le champ de travail sélectionné comme vous le feriez pour charger une mémoire. La seule différence est que vous devez sélectionner les paramètres des instruments désirés avant tout chargement.

exemples de frappes clavier

<sélection circuit & paramètre>
Sélectionne les circuits.

<HOME> <LOAD> Charge la position initiale des paramètres des instruments sélectionnés dans le champ de travail sélectionné. Si seulement quelques-uns des paramètres sont sélectionnés, seuls ceux-là seront chargés. Si aucun paramètre n'est sélectionné, ils sont TOUS chargés.

Notes

Bibliothèques d'asservis

Les bibliothèques d'asservis (MCLIB) ressemblent à la position initiale dans le sens où elles offrent un bon point de départ pour le positionnement mais, plus important, les bibliothèques d'asservis peuvent être enregistrées en mémoires et, si la bibliothèque des positions est mise à jour, automatiquement les mémoires le sont aussi.

Le bon usage des bibliothèques d'asservis peut vous faire gagner beaucoup de temps au positionnement.

Par exemple, si une bibliothèque d'asservis est utilisée dans 50 mémoires et qu'elle nécessite un changement, la bibliothèque est réenregistrée et toutes les mémoires sont mises à jour.

Si vous n'aviez pas utilisé de bibliothèque de position, les 50 mémoires devraient être mise à jour l'une après l'autre ou en utilisant l'ÉDITION DE MÉMOIRES.

Les mémoires peuvent être désolidarisées d'une bibliothèque d'asservis, s'il ne faut pas les mettre à jour. Comme pour la position initiale, seuls les paramètres sélectionnés sont inclus à l'enregistrement et au chargement.

Par une sélection attentive de paramètres, il est possible de mélanger des éléments provenant de différentes bibliothèques dans les champs de travail ou les mémoires.

Par exemple la position de MCLIB 1, plus la couleur de MCLIB 2, plus la mise au point de MCLIB 3, peuvent être combinées dans un seul registre de travail et enregistrées comme mémoire ou, même, comme une nouvelle bibliothèque, créant de ce fait une bibliothèque d'une fusion de bibliothèques.

Enregistrer une bibliothèque d'asservis

Quand une bibliothèque d'asservis, MCLib est enregistrée, elle peut inclure toutes les combinaisons de paramètres et d'appareils.
Il peut être plus facile d'enregistrer seulement la position, les couleurs, etc. mais si tous les paramètres sont inclus, ils peuvent encore être chargés individuellement.

exemples de frappes clavier

<Modifications circuit et paramètre> <MCLIB1> <REC>

Enregistre la sélection actuelle d'appareils et de paramètres comme bibliothèque d'asservis 1 (MCLIB1). Les appareils peuvent être de différents types de définitions.

Les valeurs de paramètres à l'écran sont remplacées par «L #», affiché en vert, le # étant le numéro de la bibliothèque qui vient d'être enregistrée.
Il est possible d'afficher ensemble le numéro de bibliothèque et les valeurs de paramètres (en pourcentage), cela dépend de la configuration d'écran et du format Reportez-vous au chapitre *AFFICHAGE ÉCRANS*. Dans les bibliothèques de gestion des asservis, vous pouvez donner à chaque bibliothèque des étiquettes de 4 caractères.
Le format d'affichage donne le choix d'affichage des numéros de bibliothèque.

Notes

Charger les bibliothèque d'asservis

Quand une bibliothèque est chargée, seuls les paramètres sélectionnés des appareils sélectionnés sont chargés.
Cela permet de combiner différents éléments de différentes bibliothèques.

exemples de frappes clavier

<1> <THRU> <5> Sélectionne les instruments 1 à 5

<AGRP> <BGRP> Sélectionne les paramètre des groupes A et B

<MCLIB1> <LOAD> Charge MCLib 1 (groupes A et B seulement)

<AGRP> <BGRP> <CGRP>
Désélectionne A et B et sélectionne le groupe C.

<MCLIB2> <LOAD> Charge MCLib 2 (groupe C seulement)
Le résultat est que A et B sont chargés depuis MCLib 1 et le groupe C depuis MCLib 2.

Gestionnaire des asservis

Les bibliothèques d'asservis ont un gestionnaire identique à celui des mémoires, dans lequel les bibliothèques peuvent être nommées, éditées, effacées et les étiquettes des paramètres de groupe affectées. Chaque fois que vous pressez la touche <MCLIB>, F1 donne l'accès immédiat au gestionnaire de la bibliothèque d'asservis, bien qu'il puisse aussi être atteint à n'importe quel moment depuis le menu Gestionnaires.

L'exemple suivant affiche les gestionnaires des bibliothèques d'asservis et édite une bibliothèque pour lui donner un nom et une étiquette de groupe de paramètre :

exemples de frappes clavier

<MCLIB> <F1 {MANAGER}>
Affiche le gestionnaire des bibliothèques de gestion d'asservis.

Ou

<MENU> <F2 {MANAGERS}> <F7 {LIBRARIES}>
Capture d'écran du gestionnaire de MCLIB

Utiliser les touches flèche pour déplacer le curseur jusqu'à la bibliothèque à éditer.

exemples de frappes clavier

<F2 {EDIT}> Affiche la fenêtre «pense-bête» du dialogue MCLIB.

Utiliser les touches flèche et le clavier alphanumérique pour entrer un titre et les étiquettes de groupe.

Les bibliothèques d'asservis peuvent aussi être renumérotées ou effacées en utilisant F1 ou F3 respectivement dans le gestionnaire.

Notes

Enregistrer des mémoires

Quand les intensités, les positions, les couleurs, la focalisation, les gobos ont été réglés, ils peuvent être enregistrées en mémoires en utilisant la même méthode que pour les mémoires contenant seulement des intensités.

exemples de frappes clavier

<Modifications circuit et paramètre> <MEM1> <REC>
Enregistre le contenu du champ de travail sélectionné, avec tous les paramètres de mouvements, comme mémoire 1.

< Modifications circuit et paramètre > <MEM2> <SUM>
Enregistre la sortie du pupitre, avec tous les paramètres de mouvements, comme mémoire 2.

< Modifications circuit et paramètre ><MCLIB3> <LOAD>
Charge MCLib3.

<MEM66> <REC> Enregistre ceci comme la mémoire 66, qui est automatiquement liée à MCLib3.

Notes

Notes

Réenregistrer les bibliothèques d'asservis et mettre à jour les mémoires

Si une bibliothèque d'asservis est chargée, que l'un de ses paramètres est modifié, ces valeurs de paramètres sont montrées encore une fois, bien qu'elles ne fassent désormais plus partie de la bibliothèque qui est chargée.

Quand la modification est terminée, la nouvelle position peut être réenregistrée comme bibliothèque en cours ou enregistrée comme une nouvelle bibliothèque ou une mémoire.

Si la nouvelle position est réenregistrée dans la même bibliothèque, toutes les mémoires liées à cette bibliothèque seront automatiquement mise à jour.

Cela peut être utile si de nombreuses scènes ont été enregistrées en utilisant la position de la bibliothèque, mais que le décor est déplacé sur la scène.

Il suffit de réenregistrer une fois la position de la bibliothèque, plutôt que de réenregistrer une par une toutes les mémoires utilisant la bibliothèque.

Il se peut parfois que la nouvelle position ne soit pas utile dans toutes les mémoires, dans ce cas, il vous faudra supprimer le lien entre la mémoire et la bibliothèque avant de réenregistrer la bibliothèque.

exemples de frappes clavier

<sélections circuit / paramètre>
Sélectionne les circuits / paramètres à charger.

<MCLIB1> <LOAD> Charge la MCLib1.

<modification paramètre> Modifie certaines valeurs de paramètres.

<MCLIB1> <REC> <REC> Réenregistre les modifications de paramètre comme étant la même MCLib. Toutes les mémoires construites à partir de MCLib1 sont immédiatement mises à jour avec ces modifications.

<sélections circuit / paramètre>
Sélectionne les circuits / paramètres à charger.

<MCLIB1> <LOAD> Charge MCLib1.

< modification paramètre > Modifie certaines valeurs de paramètres.

<MCLIB2> <REC> Enregistre les modifications de paramètre et tous les autres paramètres sélectionnés comme MCLib 2 - une nouvelle bibliothèque de positions.

<sélections circuit / paramètre>
Sélectionne les circuits / paramètres à charger.

<MCLIB1> <LOAD> Charge MCLib1

< modification paramètre > Modifie certaines valeurs de paramètre.

<MEM437> <REC> Réenregistre l'état comme mémoire 437. Les paramètres non modifiés sont encore liés à MCLib1, mais les paramètres modifiés sont seulement enregistrés dans la mémoire.

Notes

Supprimer le lien entre Bibliothèques et Mémoires

Le lien entre une bibliothèque de positions et des mémoires peut être supprimé si la mémoire ne doit pas être mise à jour en réenregistrant la bibliothèque.

Par exemple, les mémoires 1 à 20 utilisent la bibliothèque de position 1.

Toutes les scènes sauf la mémoire 13 doivent se déplacer à gauche et changer de couleur. Chargez la mémoire 13 dans un registre de travail, déliez-la et réenregistrez-la.

Puis changez la position et la couleur et réenregistrez la bibliothèque de position. Les mémoires 1 à 12 et 14 à 20 sont automatiquement mises à jour avec la nouvelle position et la couleur, mais la mémoire 13 reste inchangée.

exemples de frappes clavier

<SUB1> <MEM13> <LOAD>
Charge la mémoire 13 dans le registre de travail 1.

<sélection circuits / paramètres>
Sélectionne les paramètres à délier.

<MCLIB> <F3 {CUT LINK}> Défait le lien des paramètres sélectionnés dans la mémoire 13 avec leurs bibliothèques

<REC> <REC> Réenregistre la mémoire 13 déliée.

< modifications paramètre > Modifie les positions de paramètres.

<MCLIB1> <REC> <REC> Réenregistre la bibliothèque et met à jour automatiquement les mémoires liées restantes.

Note :
Vous pouvez délier la mémoire toute entière ou juste les paramètres sélectionnés des appareils sélectionnés.

Temps pour les paramètres

Dans les transferts, les changements d'intensité et les mouvements azimut suivent toujours la mémoire ou les temps particuliers.

Les autres paramètres (iris mise au point, couleurs dichroïques, par exemple) suivront les temps de transfert des mémoires s'ils ont été définis avec "fondu" sélectionné.
Si les paramètres sont réglés sur saut – "fondu" non sélectionné – les paramètres (comme les roues de gobos, ou les couleurs) se calent à leur position d'arrivée à 5% de la fin du transfert.

Des temps particuliers peuvent être appliqués aux paramètres.
Reportez-vous aux tableaux suivants pour voir quand les temps de transferts sont utilisés en relation avec les options de définition de l'instrument.

exemples de frappes clavier

<Sélectionnez tous les paramètres où appliquer les Temps Particuliers>

<STIME> <WAIT> <6> <WAIT> <UP> <3> <UP>
Attribue aux paramètres sélectionnés un temps de 3 secondes avec un temps d'attente de 6 secondes.

Notes

Ces temps fonctionnent selon les tableaux suivants :

Temps globaux	Attente montée	Montée	Attente descente	Descente
Intensités	Utilisé	Utilisé	Utilisé	Utilisé
Paramètres (Saut)	Utilisé	Non utilisé	Utilisé	Non utilisé
Paramètres (Fade)	Utilisé	Utilisé	Utilisé	Utilisé

Temps particuliers	Attente montée	Montée	Attente descente	Descente
Intensités	Utilisé	Utilisé	Utilisé	Utilisé
Paramètres (Saut)	Utilisé	Non dispo.	Non dispo.	Non dispo.
Paramètres (Fade)	Utilisé	Utilisé (Go To Time)	Non dispo.	Non dispo.

Appliquer des temps particuliers pour les paramètres

Des temps particuliers peuvent être appliqués aux paramètres en individuel, de la même manière que pour les circuits en individuel.
Les temps particuliers de montée/descente se justifient sur les paramètres de type fondu comme pan, tilt et les mécanismes de changement de couleur dichroïques, bien que tout paramètre puisse avoir un temps d'attente.
Les temps particuliers des paramètres doivent être affectés dans l'écran des temps particuliers. Si aucun paramètre n'est sélectionné, le temps particulier s'applique à l'intensité ; si des paramètres sont sélectionnés, le temps particulier ne s'applique qu'aux paramètres sélectionnés.

exemples de frappes clavier

<modification circuit / param. >	Crée l'état lumineux.
<UNSEL>	Désélectionne tous les paramètres sélectionnés.
<STIME> <AGRP>	Sélectionne le groupe A dans l'écran des temps particuliers.
<UP> <1> <5> <DOWN>	Assigne un temps particulier de 15 secondes au groupe A.
<AGRP> <SHIFT + CGRP>	Désélectionne le groupe A et sélectionne la liste du groupe C.
<ENTER>	Sélectionne les paramètres du groupe C demandés.
<UP> <7> <DOWN>	Assigne un temps particulier de 7 secondes aux paramètres sélectionnés.
<MEM783> <REC>	Enregistre l'état avec les temps particuliers comme mémoire 783.
<STIME>	Désélectionne l'écran des temps particuliers.

Notes

exemples de frappes clavier
< sélections circuits ou chargement mémoire >

<STIME> <5><1> <THRU> <5><6>
Sélectionne l'affichage des temps particuliers et les appareils 51 à 56.

<AGRP><BGRP> <CGRP> <DGRP>
Sélectionne les quatre groupes de paramètres.

<IF DOWN> <REC> ou <REC><REC> <STIME>
Sélectionne "If Down" («Si à zéro») comme temps particulier pour tous les paramètres.
La fonction "Si à zéro" colle les temps globaux d'attente à la descente combinés aux temps d'attente sur les temps particuliers d'attente des paramètres. Ainsi, les mouvements des paramètres attendent jusqu'à ce que les intensités soient descendues pour faire bouger l'appareil «pendant le noir".

"If down" peut également être entré directement au clavier :

<sélections circuits ou chargement mémoire>
Sélectionne les appareils.

<sélection paramètre> Sélectionne les paramètres.

<IF DOWN> Sélectionne "If Down" («Si à zéro»). Les paramètres sélectionnés ont maintenant un temps d'attente qui est égal au temps global d'attente à la descente combiné les temps de descente.

Notes

Renvoyer les mémoires

Les mémoires avec paramètres peuvent être chargées et renvoyées dans les registres de travail et registres de transfert comme tout autre mémoire.

Toutefois, le comportement des instruments est fonction de leurs définitions, leurs temps et les priorités des registre de transfert.

Si un paramètre a un “Fondu“ sélectionné dans la définition et s’il est utilisé dans une séquence en cours de transfert, l’intensité et le changement de paramètre suivent tous deux le temps de transfert de la mémoire.

Si le paramètre est réglé sur saut (“Fondu“ désélectionné) le paramètre change par sauts et le temps entre chaque saut est calculé en fonction du temps total de la mémoire et du nombre de sauts.

Par exemple, s’il doit changer 5 sauts en 10 secondes, il fait un saut toutes les deux secondes.

Dans les registres de travail, tous les paramètres sont traités comme type saut, au seuil approximatif de 5% du niveau du registre de travail.

À la montée du potentiomètre, du registre de travail, les paramètres changent rapidement quand le curseur passe les 5%.

Vous pouvez retarder ce changement par à-coup grâce à un temps particulier, ou bien l’adoucir en utilisant le paramètre de vitesse de l’appareil, s’il en possède un.

exemples de frappes clavier
<P1> <MEM1> <LOAD> <SEQ> <GO>
Commence le transfert de séquence.

Le rendu des mouvements et des changements lors d’un changement de lumière dépendent des définitions du mécanisme de l’appareil :

Définition mécanisme — Comportement des paramètres en transfert

	Fondu	Pas	Balance lumière en tansfert
1	Fondu	2 ⇒ 99 pas	Saute d’un pas à l’autre en utilisant le temps de montée divisé par le nombre de pas entre le point de départ et l’arrivée. ex. : du pas 1 au pas 5, en 5 secondes. À chaque seconde le paramètre sautera au pas suivant.
2	Saut	1 pas (00 ⇒ FF)	Saute à la valeur suivante en début de transfert.
3	Fondu	1 pas (00 ⇒ FF)	Fondu à la valeur suivante en utilisant les temps mémoire.
4	Saut	2 ⇒ 99 pas	Saute au pas suivant en début de transfert.

1. Le paramètre a un nombre donné de pas et «Fondu» (Fading) est sélectionné. Pour aller du premier au dernier pas, le paramètre procède par sauts plutôt que dans un mouvement continu du début à la fin.

Notes

2. Le mécanisme est en mode «1 pas», avec «Fondu» désélectionné (pas de type saut). Le changement de paramètre arrivera en début de transfert (aux environs de 5% ou en fonction d'un temps d'attente).
   La vitesse de changement est déterminée par le mécanisme et / ou le contrôle de vitesse s'il en possède une.

3. Le mécanisme est en mode «1 pas», avec le «Fondu» sélectionné.
   Le mouvement du paramètre correspond au temps de transfert de la mémoire.

4. Le paramètre a un nombre de pas déterminés et le «Fondu» est désélectionné (pas de type saut). Le changement de paramètre arrivera au du transfert (aux environs de 5%). La vitesse du paramètre est déterminée par le mécanisme et / ou le contrôle de vitesse s'il en possède une.

Les paramètres dans les registres de transfert

Quand les registres de transfert sont utilisés en mode Auto, les transitions douces sont faites d'intensités, d'azimuts et de tous les paramètres définis en "Fondu". En transfert manuel, ces paramètres suivent les mouvements du potentiomètre de Préparation.

Quand vous travaillez seulement avec des circuits standard, le fait de bouger simultanément les deux potentiomètres, crée un transfert linéaire.
En les bougeant à des vitesses différentes vous obtiendrez un transfert décalé.

Lorsque seul le curseur S est amené en bout de course, il en résulte un noir puisque le contenu du registre Scène a été enlevé, alors que le contenu de Préparation n'a pas été ajouté.

Le fait de bouger le curseur P pour qu'il rejoigne la position du curseur S complète le passage de la mémoire ou de l'état qui se trouvait dans la Préparation. Si seul le curseur P est amené en bout de course, il en résulte une combinaison de S plus P sur une base HTP. Le contenu de Préparation a été ajouté à Scène.

Si les paramètres étaient traités de la même façon que les intensités, le fait de bouger seulement le curseur S entraînerait l'équivalent d'un noir pour les paramètres – ils iraient tous à leur valeur zéro ou se déconnecteraient tous ensemble. Cela pourrait signifier le défilement de toutes les combinaisons de couleurs et de gobos.

En bougeant le potentiomètre P vous combineriez les contenus de S et de P sur une base HTP.

HTP n'est pas utilisé pour le mouvement et la couleur – si le pas numéro 5 est un gobo en triangle et le pas 10 un cercle, HTP voudrait dire qu'un cercle est plus fort qu'un triangle : ce serait un non-sens !.

Le logiciel ISIS® résout le problème en contrôlant les changements d'intensité avec les deux curseurs, S et P, et le mouvement et les paramètres asservis avec P seulement.

Le mouvement est introduit par le potentiomètre P, mais si le curseur S est bougé tout seul aucun mouvement ne se déclenche, ce qui évite aux instruments de repartir brusquement à leur position initiale au milieu d'un transfert.

Les intensités sont contrôlées par Scène et Préparation, les paramètres asservis seulement par préparation.

Notes

Si les paramètre sont dans le registre de transfert et sont réglés en «Fondu», ils suivent les mouvements des potentiomètres de transfert ou les temps automatiques de transfert.

S'ils sont réglés en type saut, le changement s'effectue en début de transfert : autour de 5%. Quand le transfert est fait manuellement, le moment auquel changent les paramètre de type saut est déterminé par l'instant ou le potentiomètre P passe le seuil des 5%.

Définition mécanisme Comportement des paramètres en transfert

Transfert	Pas	Balance lumière en transfert
1 Transfert	2 ⇒ 99 pas	Saute d'un pas à l'autre en utilisant le temps de montée divisé par le nombre de pas entre le point de départ et l'arrivée. ex. : Du pas 1 au pas 5 en 5 secondes. À chaque seconde le paramètre sautera au pas suivant.
2 Saut	1 pas (00 ⇒ FF)	Saute à la valeur suivante en début de transfert.
3 Transfert	1 pas (00 ⇒ FF)	Fondu à la valeur suivante en utilisant les temps mémoire.
4 Saut	2 ⇒ 99 pas	Saute au pas suivant en début de transfert.

1. Le paramètre a un nombre donné de pas et «Transfert» (Fading) est sélectionné. Pour aller du premier au dernier pas, le paramètre procède par sauts plutôt que dans un mouvement continu du début à la fin.

2. Le mécanisme est en mode «1 pas», avec «Fondu» désélectionné (pas de type saut). Le changement de paramètre arrivera en début de transfert (aux environs de 5 % ou en fonction d'un temps d'attente).
   La vitesse de changement est déterminée par le mécanisme et / ou le contrôle de vitesse s'il en possède une.

3. Le mécanisme est en mode «1 pas», avec le «Fondu» sélectionné. Le mouvement du paramètre correspond au temps de transfert de la mémoire.

4. Le paramètre a un nombre de pas déterminés et le «Fondu» est désélectionné (pas de type saut). Le changement de paramètre arrivera au début du transfert (aux environs de 5%). La vitesse du paramètre est déterminée par le mécanisme et / ou le contrôle de vitesse s'il en possède une.

Notes

Priorité de sortie et utilisation de champs multiples

Il est important de comprendre comment les registres de travail agissent les uns sur les autres et sur les autres champs de travail.

Cette philosophie de sortie est différente pour les appareils d'éclairages traditionnels et pour les paramètres des instruments. Le schéma suivant représente la philosophie de sortie du logiciel ISIS® et la manière dont il intègre des appareils traditionnels et des automatiques.

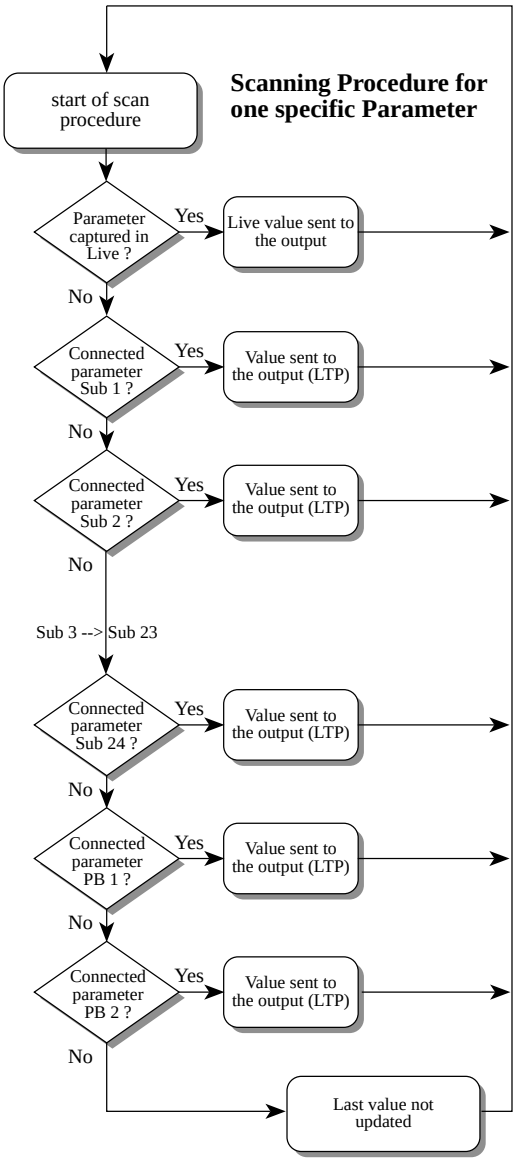
"Traditionnel" désigne les projecteurs non asservis ou seulement les paramètres d'intensité : un simple projecteur, la lampe d'un luminaire équipé d'un changeur de couleur ou le circuit de gradateur d'un projecteur motorisé à plusieurs paramètres.

Quand plusieurs registres de travail sont en service à n'importe quel moment, les sorties des différents registres de travail et les contenus des registres de transfert sont tous mélangés à la sortie.

Tout circuit se trouvant dans plusieurs champs de travail sera envoyé à la sortie sur la base du plus haut l'emporte (HTP).

Donc si le circuit 1 est à 40% dans le registre de travail 1 et à 70% dans le registre de travail 2 et que les curseurs des deux registres de travail sont montés à plein feu, le circuit 1 sera vu à 70%, la plus haute des deux valeurs.

Si le registre de travail 2 est descendu à 50%, la valeur du circuit 1 tombera à 40%, parce que 40% est plus fort que 35% qui est égal à 50% de 70%.



Notes

Les registres de travail et les registres de transfert se combinent en lumière standard sur la base HTP. Ils ont un statut égal et sont les plus bas dans la chaîne de sortie. Plusieurs fonctions dépassent cette simple capacité.

Les registres de travail en mode Inhibition sont les suivants dans la chaîne. Un registre de travail inhibé soustrait ses contenus de la sortie et dépasse donc les autres registres de travail et les registres de transfert.

Quand le registre de travail inhibé est descendu, son contenu est soustrait de la sortie de la même manière que le potentiomètre Auditorium.

Quand il est remonté, son contenu ne s'additionne pas en sortie mais il restaure leurs valeurs de sorties aux circuits concernés, dans les registres de travail et les registres de transfert.

Si le registre de travail inhibé est laissé descendu, le seul autre moyen de contrôler ses circuits est en mode Live ou BY PASS.

Live vient ensuite. Toute manipulation de circuit, groupe ou mémoire peut être faite en Live, mais une fois les circuits en Live, ils sont "capturés" et ne peuvent plus être manipulés à la sortie des registres de travail ou des registres de transfert.

Les circuits capturés suivent le grand maître (General Master) et les fonctions de noir et sont enregistrés quand la fonction SUM est utilisée.

La place la plus puissante – au sommet de la chaîne des priorités - est le mode BY PASS. Quand un registre de travail est réglé sur BY PASS, les circuits ne peuvent être modifiés à la sortie dans aucune section du pupitre. Le direct est envoyé directement à la sortie du système, et il prend même le pas sur le grand maître, le noir et la fonction SUM.

Quand on a affaire aux paramètres, les règles concernant les modes Inhibition, Live et BY PASS s'appliquent aux paramètres comme aux projecteurs traditionnels.

La différence est que, avant ces fonctions spéciales, il existe un système de priorité à l'intérieur des registres de travail et des registres de transfert.

Cette priorité fonctionne quand les registres de travail sont en mode normal, mais elle peut être dépassée par les modes Inhibition, Live et BY PASS. L'ordre de priorité est le suivant :

SORTIE

BY PASS — Seuls les paramètres connectés sont envoyés àla sortie.
⇓
LIVE
⇓
(INHIBITION) — Inhibition contrôle seulement les intensités, PAS les paramètres
⇓
REGISTRE DE TRAVAIL 1
⇓
REGISTRE DE TRAVAIL 2
⇓
REGISTRE DE TRAVAIL 3
⇓
... REGISTRES DE TRAVAIL 4 À 48
⇓
TRANSFERT 1
⇓
TRANSFERT 2

Notes

Imaginons un paramètre qui serait présent dans tous ces champs, mais à des valeurs différentes : une roue de gobos, par exemple.
Quand les différents champs contribuent tous à la sortie, HTP est un non-sens pour les paramètres. Après tout comment un triangle peut-il être «plus fort ou plus élevé» qu'un cercle ?

Certaines consoles lumières, particulièrement ceux qui sont conçus pour les asservis, fonctionnent toujours en LTP (la dernière valeur l'emporte).
Le dernier registre de travail monté est celui qui envoie ses contenus en sortie.

Le désavantage du LTP est que s'il y a plusieurs opérateurs (ou si vous êtes étourdi !), il n'est pas facile de savoir quel registre de travail a été monté en dernier et, donc, de savoir d'où vient l'image que vous voyez sur scène.
Un système de priorité permet de voir d'un coup d'œil le mode et le champ contrôlant chaque paramètre de chaque instrument.
Dans la liste précédente, si toutes ces fonctions sont utilisées, ce qui est visible sur scène correspond au contenu du registre de travail qui est en mode BY PASS.

Quand ce registre de travail est baissé, l'éclairage saute à ce qui est en Scène. Quand Live est libéré les registres de travail prennent le relais, en fonction de l'inhibition. Le registre de travail 1 prend le contrôle jusqu'à ce qu'il soit descendu, alors le registre de travail 2 prend la relève.

La priorité se déplace ainsi jusqu'au registre de travail 48 et, finalement, au registre de transfert 1 puis 2.

Dans ce système de priorité, les registres de transferts sont quand même un bon endroit pour restituer des effets composés de projecteurs asservis tout en étant sûr de pouvoir reprendre le contrôle manuel dans l'un des registres de travail, sachant que ce registre de travail aura la priorité sur le registre de transfert.

Si un paramètre a 6 pas, chacun des 6 premiers registres de travail peut contenir un état pour chaque pas. Il est facile de repérer visuellement l'origine de la lumière, et le registre de travail à bouger pour amener le pas suivant désiré.

Voici quelques exemples :

SUB 1 À 80%	SUB 2 À FF	SUB 3 À 70%
Inst. 1 À FF	**Inst. 1 À FF**	**Inst. 1 À FF**
Gobos : Pas #3 (Triangle)	Pas #7 (Cercle)	Filtre #10 (Points)

Le résultat est le suivant : circuit 1 à 100%, provenant du registre de travail 2 et triangle du registre de travail 1 parce que l'intensité est toujours HTP, alors que les paramètres suivent la priorité des registres de travail. Si le registre de travail 3 est en mode BY PASS, le gobo changera pour les points.
Voici un autre exemple, utilisant cette fois les registres de transfert et Live ainsi que les registres de travail. Différents paramètres sont connectés dans différents champs.

Notes

No Inst	Param.	P2	S2	P1	S1	SM 24	SM 1	Live
1	Couleur Gobo Prisme	 FF	FF FF FF	0 FF FF	 50	50	 0	
2	Couleur Gobo Prisme	60 20 FF	 FF FF	FF 50 50	 80 FF	 40	0 50 0	 50

Si le registre de travail 24 et le potentiomètre R du registre de transfert 2 sont montés à fond, vous verrez le résultat suivant sur scène :

No Inst	Param.	Sortie DMX
1	Couleur Gobo Prisme	50 0 50
2	Couleur Gobo Prisme	60 50 50

La priorité en sortie concerne seulement les paramètres CONNECTÉS. Les paramètres non connectés sont différents des intensités Zéro.
La valeur zéro d'un paramètre d'automatique, tel qu'une roue de gobos, est généralement la première position de la roue, qui est un pas spécifique avec une valeur spécifique.
La valeur Zéro est une valeur de référence.

Un paramètre déconnecté n'a pas de valeur de référence, il ne bougera donc pas avant d'être connecté dans le champ actuel ou dans un autre champ de travail.

L'écran de sortie peut montrer l'origine du paramètre pour donner une vision claire de la provenance de la sortie du paramètre. Voir l'origine peut être utile lorsque vous travaillez sur plusieurs champs, avec des masques et des paramètres déconnectés.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F7 {setup}> <F2 Display format>
Sélectionne la boîte de dialogue Configuration d'affichage.

" Mode d'affichage Param " Sélectionnez la "Source"

<F8 {OK}> Quitte la boîte de dialogue.

Notes

Paramètres Connectés et Déconnectés

Quand des automatiques sont affectés à des circuits pour la première fois et que l'écran des paramètres est affiché, il ne montre aucune valeur paramètre mais des points représentant ces valeurs.

C'est parce que tous les paramètres sont déconnectés de la sortie.
Si des groupes de paramètres sont sélectionnés puis désélectionnés sans avoir été modifiés, ces valeurs de paramètre n'apparaissent toujours pas.

Tous les paramètres sont restés déconnectés, ce qui est différent de non sélectionnés. Sélection/ désélection rend simplement les paramètres libres d'être contrôlés, alors que les connecter veut dire envoyer leur valeur actuelle (qui peut être zéro) vers la sortie.

Les paramètres connectés peuvent être déconnectés en utilisant la touche <OFF> ou déconnectés temporairement en utilisant la fonction MASK.

En ce qui concerne les paramètres, zéro est une valeur. Par exemple si Pan a une valeur zéro, il correspond probablement à la position située à l'extrême gauche. Donc si une bibliothèque, une mémoire ou un chenillard utilise Pan à la valeur zéro, pan a une référence pour retourner à sa position extrême gauche.

Si pan est déconnecté, il n'a pas de référence pour cette position extrême gauche et reste donc dans sa dernière position. C'est la philosophie LTP : La dernière action est prioritaire.

Les paramètres sont automatiquement connectés à la sortie par le biais du champ de travail actuel quand une valeur quelconque est donnée par le trackball, les roues encodeuses ou le ruban sans fin et que le curseur du champ de travail sélectionné est monté à plus de 5%. De fait, si la valeur du curseur est inférieure à 5%, les paramètres sont automatiquement envoyés vers le champ de priorité supérieure.

Si aucun autre champ n'est utilisé, ISIS® évite également les déplacements inutiles et involontaires des paramètres de mouvement, en sauvegardant les dernières valeurs de paramètre utilisées dans une sortie DMX tampon (buffer).

Quand tous les potentiomètres des registres de travail sont à zéro, les sorties DMX tampons gardent les dernières valeurs, donc les dernières positions des appareils jusqu'à ce qu'ils soient de nouveau utilisés ou que le tampon DMX soit vidé.

Si la dernière position ne sert plus ou que vous souhaitez renvoyer les appareils à leur position initiale (Home position), videz simplement le tampon DMX.

OFF

Les paramètres sont déconnectés de la sortie dans le champ de travail en appuyant sur <OFF> deux fois ou en utilisant la fonction Masque. <OFF> déconnecte tout paramètre sélectionné sans pour autant vider le tampon DMX.

Notes

Vider le Tampon DMX

exemples de frappes clavier

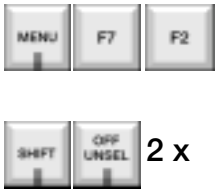
<MENU> <F3 {CHANNELS}> Sélectionne le menu Circuits.

<F5 {MOTION CONTROL}> Sélectionne le menu Asservis.

<F3 {CLEAR DMX BUFFER}> Supprime les valeurs des paramètres stockés de la sortie.

Visualiser l'origine des paramètres

exemples de frappes clavier



<MENU> <F7 {SETUP}> <F2 {DISPLAY FORMAT}>

"Mode d'affichage Param" Sélectionne "SOURCE"

L'écran de sortie peut montrer l'origine des paramètres ce qui permet de visualiser la priorité de sortie. C'est une option de la boîte de dialogue Affichage.

Masque

La fonction Masque permet aux groupes de paramètres (mais pas aux paramètres individuels) d'être masqués en sortie du champ de travail sélectionné. Si le groupe A est masqué dans le registre de travail 1, il peut encore être utilisé dans les autres registres de travail. Si le même état lumineux se trouve dans plusieurs registres de travail et qu'un groupe de paramètres différent est masqué dans chacun (gardez un registre de travail sans masque), le rendu de la lumière peut être radicalement différent bien qu'au départ il s'agisse du même état.

Pour illustrer cela, vous pouvez créer un chenillard utilisant tous les groupes de paramètres, puis masquer tour à tour chaque groupe de paramètres pendant le déroulement du chenillard ; vous verrez ainsi l'effet du masque sur le chenillard.

Pour démasquer un groupe de paramètres, répétez simplement l'opération puisque la fonction masque agit comme un interrupteur qui balance entre masquer et démasquer. Il est également possible de démasquer simultanément tous les groupes de paramètres, en utilisant la combinaison <F6 {RMVMSK}> (remove mask/retirer masque).

exemples de frappes clavier

<MASK> <F1 {A GROUP}> Masque (ou démasque) le groupe A dans le champ de travail sélectionné.

<MASK> <F2 {B GROUP}> Masque (ou démasque) le groupe B dans le champ de travail sélectionné.

<MASK> <F3 {C GROUP}> Masque (ou démasque) le groupe C dans le champ de travail sélectionné.

<MASK> <F4 {D GROUP}> Masque (ou démasque) le groupe D dans le champ de travail sélectionné.

<MASK> <F5 {ALL}> Masque tous les groupes de paramètres dans le champ de travail sélectionné.

<MASK> <F6 {RMVMSK}> Enlève tous les masques dans le champ de travail sélectionné.

Notes

Les instruments dans les chenillards et les effets spéciaux

Asservis et changeurs de couleurs peuvent être facilement incorporés dans les chenillards et les effets spéciaux.

Des figures complexes peuvent être créées avec les chenillards, mais seuls les paramètres d'intensités peuvent être utilisé dans les effets.

L'une des façon les plus rapide de créer un chenillard d'automatiques est de charger des Bibliothèques de gestion des asservis préalablement enregistrées dans les pas du chenillard.

En règle générale, il vaut mieux que les chenillards restent relativement simples, ils seront plus faciles à positionner et, surtout, plus faciles à modifier si à chaque pas ne changent que quelques paramètres ou si le chenillard est seulement composé de quelques pas.

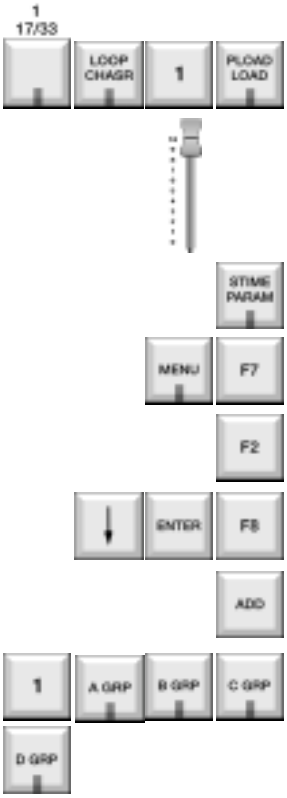
Un chenillard est une simple séquence d'états lumineux qui se répètent indéfiniment, pour un nombre donné de cycles, ou réglés sur la musique.

Les chenillards sont aussi une manière simple de gérer des automatiques.

Chaque chenillard peut avoir jusqu'à 99 pas (états lumineux), mais le nombre de circuit par pas est dynamique et dépend de la définition des circuits et du nombre de pas.

Chaque chenillard peut avoir jusqu'à 4000 "références" circuit : une référence étant n'importe quelle partie d'un circuit – intensité, pan, couleur, etc. Plus l'appareil est important, plus il utilise de circuits de références.

Voici un exemple simple de chenillard utilisant deux Cyberlight affectés aux circuits 1 et 2.



exemples de frappes clavier

<SUB1> <CHASR> <1> <LOAD>
Charge le chenillard 1 (non enregistré auparavant) dans le registre de travail 1.

<SUB 1 FADER< — Monte le potentiomètre pour voir le chenillard se créer pas à pas.

<PARAM> — Affiche l'écran des paramètres (s'il ne l'est pas déjà).

<MENU> <F7{SETUP}> — Entre le menu Configuration générale.

<F2 {DISPLAY FORMAT}> — Entre le menu Configuration d'affichage.

⇓ <ENTER> <F8 {OK}> — Sélectionne "Seulement un pas " pour l'écran des chenillards.

<ADD STEP> — Commence le premier pas du chenillard.

<1> <AGRP> <BGRP> <CGRP> <DGRP>
Sélectionne le Cyberlight 1 et ses quatre groupes de paramètres.

Notes

<FF> <MCLIB> <F5 {OPEN}>
Met en marche le Cyberlight 1.

<MCLIB> <1> <LOAD> — Charge le Cyberlight 1 dans la bibliothèque de gestion des asservis 1.

<2> <AGRP> <BGRP> <CGRP> <DGRP>
Sélectionne le Cyberlight 2 et ses quatre groupes de paramètres.

<FF> <MCLIB> <F5 {OPEN}>
Met en marche le Cyberlight 2.

<MCLIB> <2> <LOAD> — Charge le Cyberlight 2 dans la bibliothèque de gestion des asservis 2.

<ADD STEP> — Amène le chenillard au pas 2.

<1> <FF> <MCLIB> <2> <LOAD> <2> <FF> <MCLIB> <1> <LOAD>
Met en marche les deux Cyberlight et intervertit leurs bibliothèques respectives : les appareils échangent leurs positions.

<ADD STEP> <1> <+> <2> <FF>
Va au pas suivant et met en marche les deux Cyberlight.

<MCLIB> <3> <LOAD> Belt
Charge la bibliothèque de gestion des asservis 3 pour les deux Cyberlight et ajuste la roue de gobos 2.

<ADD STEP> <FF> — Ajoute un pas identique au précédent.

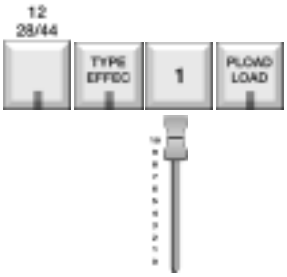
2 x <FLASH1> — Parque et démarre le déroulement du chenillard.

<FADE> <DIR> <DIR> <SPEED> Belt
Change le type de transfert, la direction et la vitesse.

Notes

<REC> Enregistre le chenillard.

Créer des effets est beaucoup plus facile parce que seul le paramètre d'intensité est utilisé par l'effet spécial. En fait les effets avec des automatiques sont les mêmes qu'avec des circuits standard.



exemples de frappes clavier

<SUB12> <EFFEC> <1> <LOAD>

Charge l'effet 1 (non enregistré auparavant) dans le registre de travail 12.

<SUB 12 FADER"> Monte le curseur pour voir l'effet se créer.

<1> <+> <NEXT> <+> <NEXT> <ENTER>

Les circuits 1, 2 et 3 sont inclus dans l'effet.

<TYPE> Sélectionne le type depuis la liste.

<FLASH 12> La touche de flash commence le déroulement de l'effet.

<SPEED>Belt Change la vitesse de l'effet flash.

<REC> Enregistre l'effet.

Notes

Récapitulatif

Le contrôle de mouvement intégré dans le logiciel ISIS®, vous permet de contrôler les automatiques de manière facile et logique, à la façon des projecteurs traditionnels, sans nécessiter d'expertise particulière dans la philosophie des grosses consoles dédiées au contrôle des asservis.

Une liste d'instruments asservis est patchée en une seule opération :
il vous suffit d'entrer l'adresse DMX du premier appareil, ISIS® fera automatiquement tous les autres calculs.

Le logiciel ISIS® inclut une bibliothèque exhaustive des appareils les plus connus. Si nécessaire vous pouvez créer de nouvelles définitions d'appareils.

Pour bouger les automatiques, vous utiliserez le trackball et les contrôleurs dédiés sur les gros systèmes ou le trackball et le ruban sans fin sur le Phœnix 2.

- Affecter les définitions d'instruments aux circuits désirés.
- Patcher les circuits aux adresses DMX.
- Sélectionner les appareils
- Afficher les écrans de paramètres
- Sélectionner les paramètres
- Modifier les positions

Les positions des automatiques peuvent être enregistrées en tant que Bibliothèques de gestion des asservis qui peuvent être utilisées dans les mémoires et les chenillards. Si l'une de ces Bibliothèques est mise à jour, les mémoires et les pas de chenillards utilisant cette Bibliothèque de gestion des asservis seront mis à jour (sauf si une mémoire est délibérément coupée de son lien avec la bibliothèque).
Même si tous les paramètres de tous les instruments sont enregistrés dans des bibliothèques de gestion, il est possible de ne charger qu'une partie sélectionnée de la bibliothèque

La philosophie de sortie permet à l'opérateur de prendre le contrôle de n'importe quel appareil déjà utilisé et le tampon DMX évite de perdre les dernières valeurs de paramètres utilisées.

Notes

ARCHIVAGE

Notes

Notes

Introduction

ISIS® permet les sauvegardes papier - avec nombreuse options d'impression – de vos spectacles.

Les données du spectacle peuvent être archivées sur le disque dur du système ou sur des disquettes utilisables comme secours.

Si le spectacle tourne dans une autre salle équipée d'un Phœnix ou d'un VISION 10, la disquette peut être utilisée pour transférer la conduite du spectacle d'un pupitre à l'autre.

Il y a suffisamment de mémoire sur le disque dur interne pour archiver toutes les conduites lumières représentant le répertoire d'une saison bien remplie..

Sauvegarder sur le disque (Save to Disk)

La structure de fichiers d'ISIS® inclut un répertoire appelé "travail" (work) dans le disque dur. La plupart du temps ce fichier est caché à l'opérateur, mais c'est là que se trouve rangé le travail en cours.
Périodiquement le système exécute une sauvegarde automatique mettant à jour le fichier. Il archive tous les groupes, les mémoires, les chenillards, les effets spéciaux, les boucles, les macros, les patches, les instruments, les contenus des registres de travail, etc. qui ont étés créés.
À la fin de la séance, quand le système a été correctement éteint, ce répertoire "travail" est mis à jour et réenregistré ; ainsi, au moment de la remise en route, la conduite et le pupitre sont immédiatement opérationnels dans l'état où ils étaient au moment de l'extinction (d'où l'importance d'une extinction correcte).

Cette sauvegarde automatique dans le répertoire «travail» (work) permet d'utiliser le pupitre au jour le jour, mais une conduite devrait absolument être enregistrée dans un répertoire différent, un répertoire «Spectacle» par exemple. Le fait de sauvegarder un spectacle vous permet ensuite de le recharger à la demande. Dans une situation d'alternance, toutes les conduites doivent ainsi être sauvegardées de façon à pouvoir être rappelées quand vient leur tour. Sauvegarder la conduite permet également de la recharger rapidement si le fichier «travail» venait à se détériorer ou a subir une perte de données dues à une extinction incorrecte. Ces situations sont peu probables, mais un ordinateur n'est jamais fiable à 100% !

Sauvegarder un spectacle

À la fin d'une session de conduite, le travail devrait être enregistré en tant que spectacle dans un répertoire séparé. Une conduite enregistrée peut donc être rechargée à la demande. Quand une conduite est enregistrée, la taille de son fichier dépend du nombre de circuits, de mémoires, de chenillards, etc. existant dans le spectacle. Le nombre de spectacles pouvant être enregistrés dépend seulement de la taille du disque dur.

Sauvegarder un nouveau spectacle

Bien que le spectacle actuel soit enregistré dans le répertoire "travail" jusqu'à son remplacement, il est recommandé de le sauvegarder dans son propre répertoire sur le disque dur et sur une disquette séparée, s'il faut le transférer sur un autre pupitre ou sur un PC pour travailler en autonome («off line»). Quand un spectacle est enregistré, on lui donne un nom de fichier court que l'ordinateur utilise pour trier mais, si vous le préférez, vous pouvez choisir un nom comportant jusqu'à 20 caractères.

Notes

exemples de frappes clavier

<MENU> <F1{FILE}>	Sélectionne le menu principal.
<F3 {TO DISK}>	Affiche la boîte dialogue Vers Disque.
“Nom”	Entrez un nom de fichier (8 caractères maxi).
“Titre”	Entrez le titre du spectacle (20 caractères maxi).
<F8 {OK}>	Confirme les noms et enregistre le spectacle.

Le nom du répertoire est limité à 8 caractères ; c’est le nom qu’utilise l’ordinateur dans sa gestion de fichiers. Vous pouvez employer tous les caractères du clavier sans oublier que le nom du répertoire est sensible au type de casse. Il est possible d’avoir deux fichiers différents contenant deux conduites différentes s’appelant : spectacle 1 et SPECTACLE 1. Pour les noms de répertoire et de fichier, l’usage veut que seules les minuscules soient employées. En adoptant cette méthode vous éviterez des confusions, comme celle indiquée dans l’exemple plus haut.

Le titre du spectacle est généralement l’identité que les opérateurs de Phœnix et de VISION 10 utilisent le plus facilement et, quand une conduite est enregistrée pour la première fois et chargée par la suite, ce nom apparaît sur la première ligne du moniteur 1. Vous pouvez de nouveau utiliser n’importe quel caractère du clavier, ce nom n’ayant aucune incidence sur l’organisation interne des fichiers, le choix de majuscules ou de minuscules importe peu.

Cette boîte de dialogue affiche également des informations supplémentaires comme référence : la date et l’heure du premier et du dernier enregistrement du répertoire sélectionné.

Quand la fonction SAUVEGARDE est confirmée, les contenus du fichier “travail“ son copiés dans le répertoire Spectacle. Quand vous reprenez le travail sur le pupitre, vous travaillez dans le fichier “travail“, la sauvegarde du spectacle restant à l’abri de toute modification jusqu’au prochain enregistrement manuel.

Notes

Réenregistrer une conduite existante

Si une conduite a été enregistrée puis modifiée dans le répertoire de travail, elle doit être réenregistrée pour rester à jour.
Quand la boîte de dialogue «Vers disque» est ouverte, elle conserve généralement la dernière information utilisée par le répertoire, si bien qu'il vous suffit d'appuyer sur une touche pour réenregistrer le spectacle en cours dans le répertoire concerné.
Si d'autres conduites ont été enregistrées entre-temps ou qu'un démarrage après blocage a eu lieu, l'information affichée peut être différente, voire inexistante. Dans ce cas retapez le nom du dossier ou, plus simplement, retrouvez-le par la liste des fichiers.

Enregistrer dans le fichier de conduites utilisée

Quand le fichier de conduite utilisée est automatiquement sélectionné par la fonction Vers disque :

exemples de frappes clavier

<MENU> <F1{FILE}> Sélectionne le menu fichiers.

<F3 {TO DISK}> Affiche la boîte de dialogue Vers disque, avec la conduite utilisée déjà affichée.

<F8 {OK}> Confirme et exécute le ré-enregistrement.

Notes

Enregistrer dans un autre répertoire de conduite existant

Si le bon fichier de conduite n'est pas automatiquement sélectionné dans la boîte de dialogue vers le disque, il doit être recherché en utilisant la liste des fichiers.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F1{FILE}>	Sélectionne le menu Fichier.
<F3 {TO DISK}>	Affiche la boîte de dialogue Vers disque sans nom de répertoire.
<F5 {LIST}>	Affiche la liste de tous les répertoires de conduite existants, avec leur titre.
⇓	Utilisez les touches flèche pour naviguer jusqu'au bon répertoire / nom de spectacle.
<F8 {OK}>	Pour confirmer la sélection.

"La conduite existe déjà : remplacer ?"

Un message d'alerte apparaît pour vous prévenir que la conduite sera écrasée par le nouveau fichier.

<F8 {OK}>	Pour confirmer le réenregistrement.
OU	
<F7 {NO}>	Pour annuler le réenregistrement dans ce répertoire.

Charger une conduite

Une fois la conduite sauvegardée, elle peut être chargée / copiée depuis son répertoire «spéctacle» sur le répertoire "travail", à la demande

exemples de frappes clavier

<MENU> <F1{FILE}>	Sélectionne le menu Fichier.
<F2 {FROM DISK}>	Affiche la boîte de dialogue Depuis disque.
⇓	Utilisez les touches flèche pour naviguer jusqu'au bon répertoire / nom de spectacle.
<F8 {OK}>	Pour confirmer la sélection et charger la conduite.

Notes

Le gestionnaire de fichiers

Les fichiers conduite peuvent être renommés, copiés ou effacés pour simplifier la gestion de l'archivage.

Bien qu'il y ait beaucoup de place pour mettre des conduites sur le disque dur, si la liste «Depuis disque» est trop longue son emploi peut devenir malaisé. Pour faire de la place, vous pouvez effacer les vieilles conduites qui ne servent plus ou datent de la saison précédente.

Bien sûr, elles peuvent toujours être sauvegardées sur disquette avant d'être supprimées du disque dur.

Vous pouvez donner un nouveau nom à une conduite : il peut exister deux conduites avec des noms similaires pouvant prêter à confusion ou un titre mal orthographié.

Les conduites peuvent être également copiées : si le spectacle part en tournée, vous n'aurez que le patch à changer.

Vous pouvez copier la conduite originale et changer le patch sur la copie.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F1{FILE}>	Sélectionne le menu Fichier
<F1 {MANAGER}>	Affiche la liste des conduites existantes
⇓	Les touches flèche et <ENTER> sont utilisées pour naviguer sur la liste comme dans les autres boîtes de dialogue.

Donner un nouveau nom à une conduite

De temps en temps, il est nécessaire de renommer une conduite existante.
Le titre et le nom du répertoire peuvent être changés tous les deux, mais rappelez-vous que le fichier est sensible au type de casse, donc s'il est sauvegardé en majuscules il doit être chargé en majuscules.
Évitez les répertoires portant le même nom écrit en caractères de casse différents, le gestionnaire le permet, mais bonjour la confusion !

exemples de frappes clavier

<MENU> <F1{FILE}>	Sélectionne le menu Fichier.
<F1 {MANAGER}>	Affiche la liste des fichiers conduite existants.
⇓	Utilisez les touches flèche pour amener le curseur sur le spectacle à renommer.
<F1 {RENAME}>	Affiche la boîte de dialogue Renommer conduite.

Notes

exemples de frappes clavier

⇓ Utilisez les touches flèche pour amener le curseur sur le répertoire et/ou nom de conduite. Quand le curseur est au bon endroit, le nouveau nom peut être entré et il s'affiche aussitôt.

Ou :

<F5 {LIST}> Pour choisir une conduite existante depuis la liste.

"La conduite existe déjà : remplacer ?"

Un message d'alerte s'affiche et l'opération doit être confirmée ou annulée.

<F8 {OK}> Pour confirmer le(s) nouveau(x) nom(s)

OU

<F7 {CANCEL}> Pour annuler l'opération.

Effacer les conduites

Lorsqu'une conduite n'est plus nécessaire ou qu'elle a été archivée sur une disquette, vous pouvez l'effacer du fichier pour faire de la place sur le disque dur.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F1{FILE}> Sélectionne le menu Fichier

<F1 {MANAGER}> Affiche la liste des conduites existantes.

⇓ Utilisez les touches flèche pour amener le curseur sur le spectacle à effacer et utilisez la touche <enter> pour surligner les noms de plusieurs conduites si vous devez effacer plusieurs conduites en même temps.

<F2 {DELETE}> Pour commencer à effacer.

" êtes vous sûr ? Effacer conduite(s) "

Un message d'alerte apparaît. Vous devez confirmer ou annuler.

<F8 {OK}> Pour confirmer.

OU

<F7 {NO}> Pour arrêter.

Note :

La conduite en cours ne peut pas être renommé ou effacée. Elle s'affiche dans le gestionnaire de fichier liste avec une astérisque (*) pour l'identifier. Si cette conduite est sélectionnée, la touche <F8 {OK}> est désactivée.

Notes

Copier une Conduite

Une conduite existante peut être copiée avec un nouveau nom de répertoire et/ou de conduite.
Cela peut être utile si des changements mineurs sont à faire sans perdre la version originale ou pour avoir une deuxième copie de la conduite comme sauvegarde.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F1{FILE}>	Sélectionne le menu Fichier.
<F1 {MANAGER}>	Affiche la liste des conduites existantes.
	Utilisez les touches flèche pour amener le curseur jusqu'au spectacle à renommer.
<F3 {COPY}>	Affiche la boîte de dialogue Copier conduites.

exemples de frappes clavier

⇓	Utilisez les touches flèche pour amener le curseur sur le répertoire et/ou nom de conduite. Quand le curseur est au bon endroit, le nouveau nom peut être entré et il s'affiche aussitôt.
Ou : <F5 {LIST}>	Pour choisir une conduite existante sur la liste.

"La conduite existe déjà : remplacer ?"

Un message d'alerte s'affiche. Vous devez confirmer ou annuler.

<F8 {OK}>	Pour confirmer le(s) nouveau(x) nom(s).
OU	
<F7 {CANCEL}>	Pour annuler l'opération.

Notes

Créer une sauvegarde

Jusqu'à maintenant toute les sauvegardes ont été faites sur le disque dur interne, ce qui est tout à fait acceptable dans la plupart des cas. .
Pourtant certains opérateurs sont nettement plus tranquilles avec, en plus, une copie sur disquette. Les disquettes peuvent également être utilisées pour archiver un spectacles qui prend de la place sur le disque dur ou pour transférer la conduite sur un autre PC pour travailler en autonome («off line»). Les fichiers conduite du logiciel ISIS® sont relativement volumineux, ils sont donc automatiquement compressés à la mise sur disquette et décompressés par le PC sur lequel vous éditez en autonome ou un autre pupitre VISION 10 / Phœnix. Les routines de compression et de décompression sont invisible pour l'utilisateur.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F1{FILE}>	Sélectionne le menu Fichier.
<F4{FLOPPY}>	Sélectionne le menu Disquette.
<F3{SAVE}>	Sélectionne Sauvegarde (sauvegarde sur disquette). Une liste identique à celle qui sert à sauvegarder sur le disque dur s'affiche, montrant toutes les conduites antérieurement sauvegardées sur disquette.
⇓	Utilisez les touches flèche pour sélectionner une conduite existante, ou entrez le répertoire et le titre s'il s'agit d'une nouvelle conduite.

"Appuyer sur OK pour commencer la sauvegarde "

<F8 {OK}>	Confirme la procédure de sauvegarde et calcule la quantité de données à sauvegarder. Une liste des fichiers en cours de traitement s'affiche.
"Insérer la disquette 1/1"	Insérer une disquette (une conduite lourde peut nécessiter plusieurs disquettes et leur nombre s'affiche ici, telle qu'il a été calculé à l'opération précédente).
<F8 {OK}>	Commence la sauvegarde sur disquette. Un message s'affiche si d'autres disquettes sont nécessaires.
"Sauvegarde terminée "	Ce message s'affiche quand la dernière disquette est enregistrée.
<F8 {OK}>	Quitte la boîte dialogue Sauvegarde sur disquette.

Notes

Rappeler une sauvegarde

La copie de sauvegarde peut ensuite être de nouveau chargée dans le pupitre sur lequel elle a été créée ou sur un système fonctionnant avec le logiciel ISIS® si le spectacle tourne ou encore sur un PC pour l'édition en autonome («Off line»).

exemples de frappes clavier

<MENU> <F1{FILE}> Sélectionne le menu Fichier.

<F4{FLOPPY}> Sélectionne le menu Disquette.

<F2{LOAD}> Sélectionne Charger depuis la disquette.

"Insérez PREMIÈRE disquette "
Une conduite pouvant se trouver sur plusieurs disquettes, le système demande la première. S'il n'y en a qu'une, insérez-la.

<F8 {OK}> Commence la procédure de chargement à partir de la disquette.

"Chargement terminé " S'affiche quand la conduite est chargée.

<F8 {OK}> Ferme le menu Disquette.

Imprimer

Vous pouvez imprimer une conduite en totalité ou en partie et vous disposez de nombreuses options d'impression. Les informations système (nombre de circuit, sorties DMX, moniteurs, etc.) peuvent également être imprimées – informations importantes si un deuxième système doit être paramétré selon la même configuration.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F1{FILE}> Sélectionne le menu Fichier.

<F5{PRINT}> Sélectionne le menu Imprimer.

<F1{PRINT WHAT}> Sélectionne le menu Imprimer.

Notes

⇓ Les touches flèche déplacer le curseur sur l'écran.

<ENTER> La touche <ENTER> est utilisée pour paramétrer les options d'impression dans les cases à cocher. Une croix dans la case active la sélection et l'option sera imprimée. S'il n'y a pas de croix, l'option ne sera pas imprimée.

Mémoires

Quand "Mémoires" est sélectionné, une liste des mémoires est imprimée. La liste montre les numéros de mémoires, leur titre, leurs temps, ainsi que la date et l'heure de création. Par défaut, la liste va de la mémoire 0 à 999.9 mais elle est sélectionnable par l'utilisateur. Entrez le numéro de la première et de la dernière mémoire à imprimer dans les cases "de" et "à".
Si "Détails" est sélectionné, le contenu des mémoires est également imprimé. Chaque mémoire est complètement détaillée avec ses intensités, ses paramètres, les circuits aux temps particuliers, les temps particuliers des paramètres, ainsi que les temps globaux et les titres apparaissant dans la liste des mémoires.

Si "Récupérable" est sélectionné, une liste séparée des mémoires de la liste Récupérable est imprimée, montrant les numéros de mémoire, les temps, ainsi que l'heure de création, de modification, et d'effacement.

Banques

Quand "Banques" est sélectionné, une liste des banques enregistrées est imprimée. La liste montre les numéros de banques, leur titre et le nombre de registres de travail. Par défaut, la liste va de la banque 0 à 99 mais elle est sélectionnable par l'utilisateur. Entrez le numéro de la première et de la dernière banque à imprimer dans les cases "de" et "à".
Si "Détails" est sélectionné, le contenu des banques est également imprimé : le contenu de la cellule avec les registres de travail et les modes de configuration des touches flash

Groupes

Quand "Groupes" est sélectionné, une liste de tous les groupes enregistrés est imprimée. La liste montre les numéros de groupe, leur titre, leurs temps, ainsi que la date et l'heure de création.
Par défaut, la liste va du groupe 0 à 999 mais elle est sélectionnable par l'utilisateur. Entrez le numéro du premier et du dernier groupe à imprimer dans les cases "de" et "à". Si "Détails" est sélectionné, le contenu des groupes est également imprimé.

Chenillards

Quand "Chenillards" est sélectionné, une liste de tous les chenillards enregistrés est imprimée. La liste montre les numéros de chenillard, leur titre, leurs temps, ainsi que la date et l'heure de création. Par défaut, la liste va du chenillard 0 à 99 mais elle est sélectionnable par l'utilisateur. Entrer le numéro du premier et du dernier chenillard à imprimer dans les cases "de" et "à".
Si "Détails" est sélectionné, le contenu des chenillards est également imprimé, avec le contenu et les intensités de chaque pas de chenillard ainsi que les informations de la fenêtre pense-bête : le nombre de pas et de cycles, la direction, la vitesse et le type de transfert, le mode et le statut audio.

Notes

Effets spéciaux

Quand "Effets spéciaux" est sélectionné, une liste de tous les effets enregistrés est imprimée. La liste montre les numéros d'effets, leur titre, les temps, ainsi que la date et l'heure de création. Par défaut, la liste va des effets spéciaux 0 à 99 mais elle est sélectionnable par l'utilisateur. Entrer le numéro du premier et du dernier effet spécial à imprimer dans les cases "de" et "à".
Si "Détails" est sélectionné, le contenu des effets spéciaux est également imprimé, avec le contenu de chaque pas de l'effet ainsi que les informations de la fenêtre pense-bête ; le nombre de pas et de cycles, la direction, la vitesse et le type de transfert, le mode et le statut audio, ainsi que le numéro du type d'effet.

Définitions

Lorsque «Définitions» est sélectionné, vous imprimerez la liste de toutes les définitions importées ou créées. La liste montre les numéros des définitions, leur nom et abréviation, le nombre de paramètres et le statut des appareils asservis/changeurs de couleur. Par défaut, la liste s'étend aux définitions 0 à 999, mais vous pouvez procéder à votre propre sélection. Entrez la première et la dernière définition à imprimer dans les cases «De» et «À».

Si vous avez sélectionné «Détails», vous imprimerez les détails de chaque paramètre de chaque instrument : le nom et son abréviation, paramétrages DMX, valeur d'ouverture, résolution de la roue, groupe de paramètre et type de paramètre, pas et type de pas, fondu ou saut, etc.

Boucles

Quand "Boucles" est sélectionné, une liste de toutes les boucles enregistrées est imprimée. Cette liste montre les numéros de boucle, leur nom, le nombre de cycles et le nombre de mémoires formant la boucle.

Programmation

Quand "Programmation" est sélectionné, une liste de toutes les macros et leurs détails est imprimée. Si des touches de fonction ou des commandes externes sont utilisées pour envoyer les macros, elles sont également imprimées.

Configuration

Quand "Configuration" est sélectionné, des informations sur le matériel et le logiciel sont montrées à l'impression. Cela comprend des détails utilisateur, le titre de la conduite et sa date de création, la configuration des transferts, le nombre de sorties DMX et circuits, le type de plateforme hardware et le nombre de moniteurs.

Séquence

Quand "Séquence" est sélectionné, la liste de séquence(s) est imprimée, montrant la configuration des transferts (avec les mémoires et les directions de transfert) et la séquence avec tous les liens et les événements. Les registres de transfert 1 et de transfert 2 peuvent être sélectionnés séparément.

Patches

Quand "Patch" est sélectionné, le sous-menu du patch offre plusieurs options d'impression. Sélectionnez les options en mettant une croix dans les cases désirées.

Notes

ENTRÉE
Imprime le patch d'entrée. Vous pouvez choisir entre le tri circuits vers gradateurs ou gradateurs vers circuits.

SORTIE
Imprime le patch de sortie. Vous pouvez choisir entre le tri circuits vers gradateurs ou gradateurs vers circuits.

Courbes de réponse
Inclut le numéro de la courbe de réponse dans l'impression du patch de sortie.

Tri par circuit
Imprime le patch d'entrée et / ou de sortie au format circuits vers gradateurs (au lieu du format gradateurs vers circuits).

Gradateurs libres
Imprime la liste de tous les gradateurs libres.

Circuits libres
Imprime la liste de tous les circuits libres.

Projecteurs traditionnels
Imprime le patch détaillé de tous les circuits de traditionnels, en laissant de côté les asservis et les changeurs de couleurs.

Asservis et changeurs de couleurs
Imprime le patch détaillé de tous les automatiques et les changeurs de couleurs ainsi que les projecteurs traditionnels.

Numérotation spéciale
Imprime la numérotation spéciale, qu'elle soit Interne vers Externe ou Externe vers Interne, en fonction de l'option cochée.

Quand les options d'impressions sont faites, appuyer sur <F8 {OK}> pour confirmer les sélections et commencer l'impression.

Notes

Importer des données du VISION 10

Quand le logiciel ISIS® est une mise à jour du système VISION 10, vous avez la possibilité de récupérer les conduites écrites au format VISION 10. Toutes les mémoires, les groupes, les intensités, les temps, les titres, les asservis, les patches, etc. sont importés.

Les touches de fonction et les macros ne sont pas importées, aussi doivent- elles être recréées dans le logiciel ISIS®. Les mémoires de commande sont importées comme des fondus au noir de 5 secondes, elles doivent donc être effacées et remplacées par des événements équivalents (les mémoires de commande n'existent pas sous ISIS® qui, à la place, utilise les événements). Pour plus de détails sur la programmation spéciale, reportez-vous au chapitre *MACROS ET ÉVÉNEMENTS* .

Sur le VISION 10, les définitions d'instruments sont importées dans le Pool utilisateur en utilisant les numéros de définitions 901 et suivants. Ceci vous permet d'ajouter des instruments provenant du Pool ADB, dans le logiciel ISIS®, à ceux qui ont été crées sous VISION 10.

L'importation des donnée VISION 10, doit être faite au moyen de disquettes. Pendant cette opération les disquettes sont "formatées" pour permettre au système d'exploitation ISIS® de lire les fichiers au format VISION 10.

Si le Phœnix ou le VISION 10 mis à jour contiennent déjà la conduite du spectacle actuel ou d'autres informations importantes, elles doivent être sauvegardées dans leur propre répertoire avant de procéder à l'importation de données VISION 10. (Voir Sauvegarde vers disque.) Quand les données du VISION 10 sont importées, elles remplacent tout travail en cours.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F1 {FILE}> Entre le menu fichier.

<F6 {IMPORT}> Affiche la boîte de dialogue Importation : un message d'alerte signale que le travail en cours sera effacé.

<Insérer la disquette sur laquelle est sauvegardée la conduite VISION 10>
Si un répertoire a été créé sur la disquette quand vous avez sauvegardé les données VISION 10, le nom de ce répertoire doit être entré dans la boîte de dialogue Importation. Si aucun nom n'a été entré, les donnée VISION 10 stockées dans le répertoire racine (a:), appuyez simplement sur <ENTER>.

Note :
Veillez bien à utiliser le non du RÉPERTOIRE (8 caractère maxi) et non l'option TITRE GLOBAL qui peut être donné aux conduites VISION 10 qui sont archivées.

Quand vous appuyez sur <ENTER> pour commencer la procédure d'importation, l'écran devient une fenêtre bleue qui vous propose l'option continuer ou annuler.

Appuyez de nouveau sur <ENTER> (<ESC> pour annuler) pour commence la première partie de la procédure : les fichiers Vision sont copiés dans un fichier temporaire sur le disque dur.

L'écran bleu affiche automatiquement la suite de la procédure : lecture des fichiers temporaires et leur conversion au nouveau format.

Notes

Chaque partie de la conduite importée et convertie avec succès apparaît en clair.

En fin d'opération, le système a sauvegardé au format ISIS® la conduite importée et la fenêtre bleue disparaît quand tout est fini.

La conduite est maintenant prête à être envoyée ou modifiée, mais n'oubliez pas de recréer les macros et les événements.