

Mémorisation

(à l'aide des numéros de mémoires)

La LED de la touche BLIND sera allumée pour la mémorisation en aveugle (après une réinitialisation générale cette LED est éteinte).



99 emplacements de mémoires numérotées de 1 à 99 sont disponibles. Vous pouvez y mémoriser tous les circuits;

De plus vous pouvez utiliser 300 emplacements intermédiaires numérotés comme suit :

0.1 - 0.2 - 0.3

1.1 - 1.2 - 1.3

2.1 - 2.2 - 2.3

et ainsi de suite jusqu'à

99.1 99.2 99.3

Vous pouvez créer jusqu'à 200 mémoires

Mémorisation de l'état des potentiomètres individuels



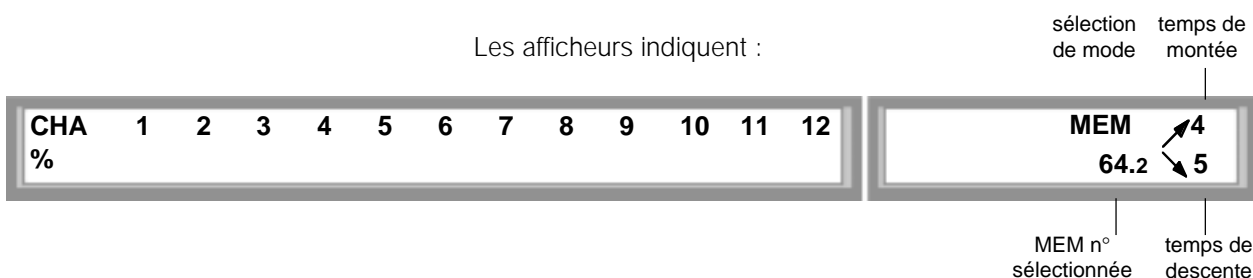
(Par défaut, le clavier décimal est en mode mémoire)

Pour mémoriser l'état des potentiomètres individuels, vous entrez le numéro de mémoire; la LED du bouton "IN" clignote si cette mémoire n'a pas encore été créée, poussez cette touche pour mémoriser.

Si ce numéro de mémoire est déjà utilisé, la LED est éteinte.

Pousser deux fois sur la touche "IN" écrase le contenu de la mémoire et le remplace par l'état des potentiomètres (un bip sonore retentit après la première pression).

Les afficheurs indiquent :

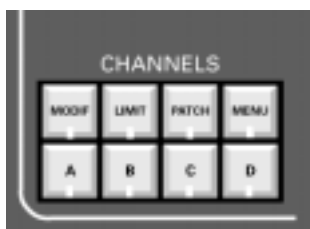


Eventuellement, si vous êtes arrivé à la dernière mémoire, le message "MEMORY FULL" apparaît.

Modification des intensités dans une mémoire existante

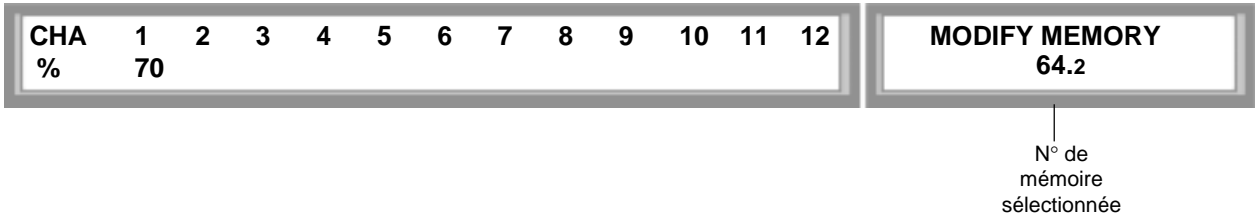
Pour cette opération, sélectionnez le mode MODIF, la LED clignote.

Entrez le numéro de la mémoire à modifier et déplacez le levier du potentiomètre individuel du circuit à modifier jusqu'à l'accrochage de sa valeur d'intensité actuelle (l'afficheur affiche un message "MOVE UP" ou "MOVE DOWN") en fonction de la manipulation à réaliser. Ajustez alors l'intensité souhaitée pour ce circuit.



Dès que vous touchez au potentiomètre, la page correspondante est affichée sur le afficheur et l'intensité en chiffre apparaît sous le numéro de circuit.

Confirmez l'opération en poussant à nouveau la touche "MODIF".

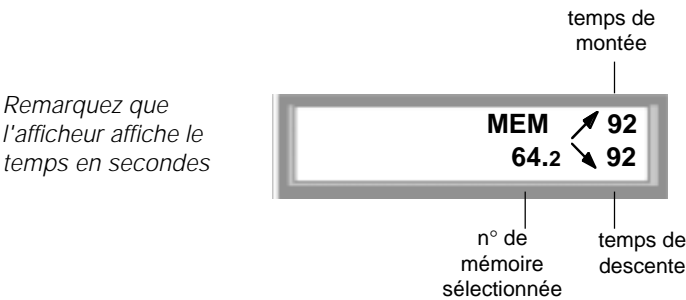


Introduction des temps de montée et de descente dans

Pour introduire un autre temps de montée, entrez le N° de mémoire, poussez la touche , entrez le temps en secondes ou minutes et secondes et confirmez l'opération.

temps en minutes (ex. : 1min.)

temps en secondes (ex. : 32 sec.)



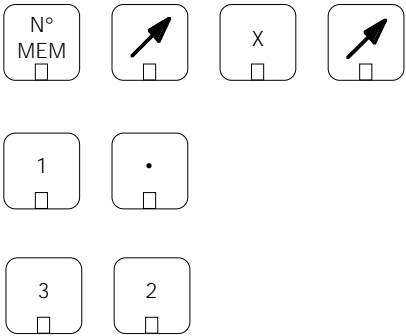
Pour introduire un autre temps de descente, entrez le N° de mémoire, poussez la touche , entrez le temps en secondes ou minutes et secondes et confirmez l'opération.

Pour introduire des temps de montée et de descente égaux.

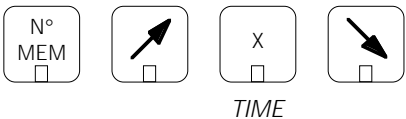
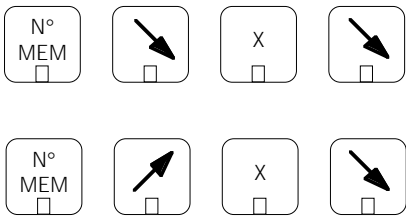
Introduction des temps de montée et de descente et mémorisation en une seule opération

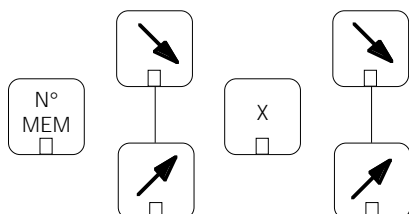
Pour introduire des temps de montée et de descente dans une mémoire inexistante, poussez dans l'ordre :

un temps par défaut de 5 sec. est enregistré



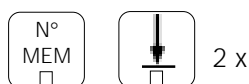
Remarque
Le temps maximum est de 16 min. 38 sec., soit 998 sec.





Temps d'attente pour une séquence automatique dans les registres de transfert

Le temps d'attente détermine le temps qu'un état lumineux reste sur Scène (Stage) avant que son temps de descente ne commence. Comme pour les temps de montée et de descente, les temps d'attente doivent être assignés aux Mémoires dans le registre des préparations.



Pour vider une mémoire de son contenu

Le potentiomètre MASTER B doit être à 0% et la LED du bouton "BLIND" doit être éteinte.

Sélectionnez le numéro de la mémoire et poussez deux fois la touche ↓

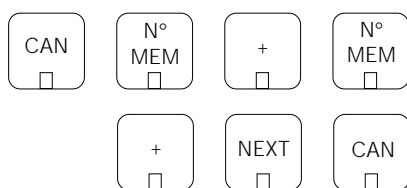
Dans ce cas, les temps de montée et de descente sont réinitialisés à 5 sec.

Notez que la mémoire, bien que vide, existe toujours.



Pour annuler une mémoire

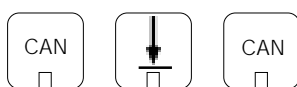
Poussez dans l'ordre les touches suivantes :
Cette fois, la mémoire a disparu de la séquence.



*pour appeler la
mémoire suivante*

Pour annuler une plusieurs mémoires

Par exemple, entrez les numéros de mémoire suivant une séquence telle que ci-contre :



3 x

Pour annuler toutes les mémoires

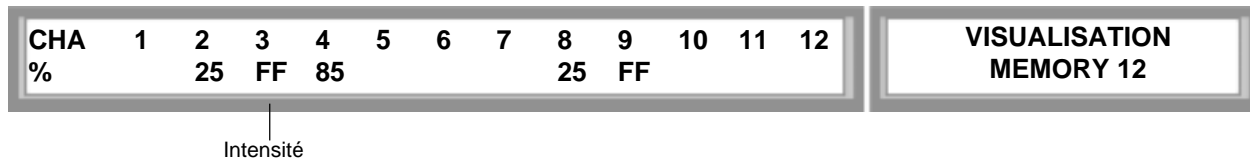
Poussez dans l'ordre :

Pour visualiser le contenu d'une mémoire :

Poussez dans l'ordre les touches suivantes :



L'afficheur indique :



Pour paginer la visualisation de tous les circuits

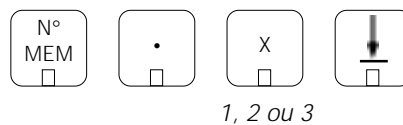


Utilisez les touches "NEXT" et "LAST" pour visualiser d'autres mémoires

Pour intercaler une mémoire avec un numéro décimal

entrez dans l'ordre,

- le nombre entier,
- le point,
- la décimale (1, 2 ou 3)
- et poussez la touche "IN"
 - 1x si la mémoire est vide
 - 2x si la mémoire est occupée.

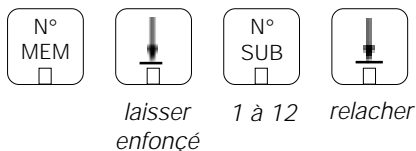


Pour mémoriser la somme de toutes les sorties

entrez dans l'ordre,

- le numéro de mémoire
- et poussez sur la touche "SUM IN"
 - 1 x si la mémoire est vide
 - 2 x si la mémoire est occupée.



**Note :**

Il est impossible de mémoriser un registre contenant un chenillard ou un effet spécial

Pour mémoriser l'état d'un ou plusieurs registres

Remarque : si on pousse plusieurs "N° SUB", les contenus s'ajoutent.

entrez dans l'ordre,

- le numéro de mémoire
- poussez la touche "IN"
- maintenez la enfoncée
- poussez la ou les touches des submaster que vous souhaitez mémoriser
- et enfin relâcher la touche "IN".

Si la mémoire existait déjà (la LED du bouton IN clignote), poussez une seconde fois la touche "IN" et "N° SUB".

Remarques



- si la fonction BLIND est OFF, on mémorise en tenant compte des atténuations des submasters.
- si la fonction BLIND est ON, on mémorise en ne tenant pas compte des atténuations des submasters.
- si vous mémorisez le contenu de plusieurs submasters, la valeur la plus haute des circuits communs l'emporte.



Pour sélectionner la mémoire suivante

Poussez sur le bouton "NEXT"

Remarque: si aucune mémoire n'était sélectionnée auparavant, on sélectionne alors le premier n° entier libre.



Pour sélectionner la mémoire précédente

Poussez sur le bouton "LAST".

Restitution

Restitution d'une mémoire dans un registre

Entrez le numéro de la première mémoire et poussez la touche du registre.



Restitution d'une série de mémoires dans plusieurs registres en séquence

Entrez le numéro de la première mémoire et poussez l'ordre de restitution, la touche des submasters dans l'ordre de restitution



A chaque restitution de mémoire, la suivante dans la séquence se sélectionne automatiquement (pour autant qu'elle existe).

Restitution d'une mémoire dans le registre scène

Entrez le numéro de la première mémoire et poussez la touche S.



Restitution d'une mémoire dans le registre préparation

Entrez le numéro de la première mémoire et poussez la touche P.



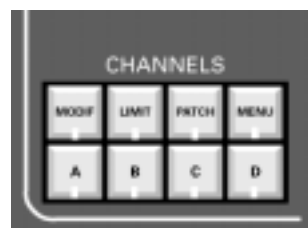
Modification de l'état dans un registre

Pour cette opération sélectionnez le mode MODIF, la LED clignote.

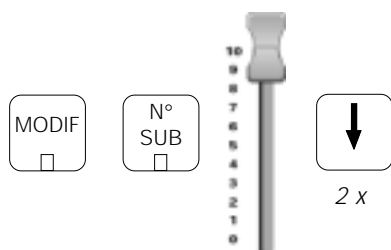
Poussez le bouton du submaster à modifier et déplacez le levier du potentiomètre individuel du circuit à modifier jusqu'à l'accrochage de sa valeur d'intensité actuelle (l'afficheur donne un message "MOVE UP" ou "MOVE DOWN" en fonction de la manipulation à réaliser).

Ajustez alors l'intensité souhaitée pour ce circuit.

Dès que l'on touche au potentiomètre, la page correspondante est affichée et l'intensité en chiffres apparaît sous le numéro de circuit.

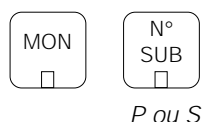


Confirmez l'opération en poussant à nouveau la touche "MODIF". Dans ce cas, la mémoire existant éventuellement dans le registre n'est pas modifiée et le numéro de mémoire clignote en dessous du numéro de registre sur l'afficheur (c.-à-d. que le contenu du registre est différent du contenu de la mémoire).



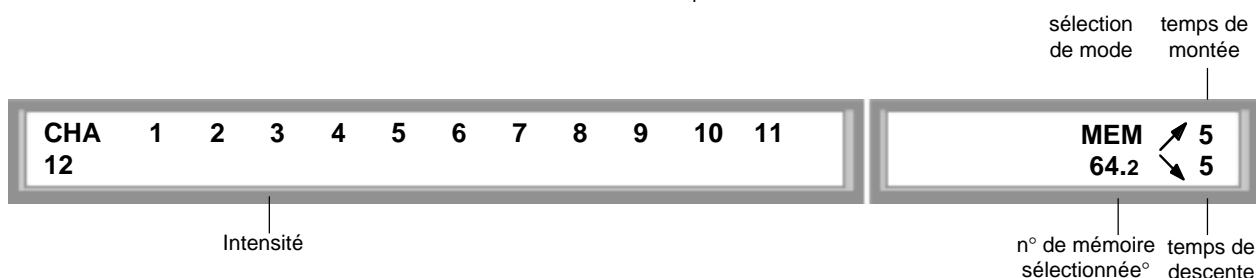
Pour que la mémoire soit également modifiée, agissez comme ci-dessus, mais au lieu de confirmer la modification en poussant la touche "MODIF", poussez deux fois la touche "IN" pour mémoriser.

Pour visualiser le contenu d'un registre



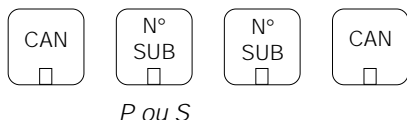
Poussez dans l'ordre: P ou S

Les afficheurs indiquent :



Pour paginer :

Pour annuler le contenu d'un ou plusieurs registres



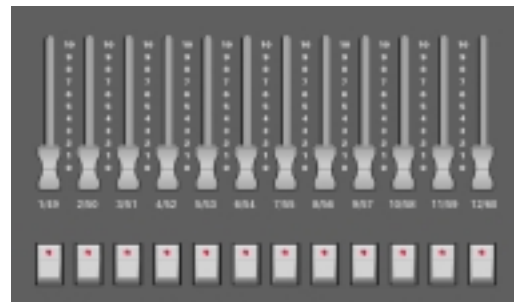
Poussez dans l'ordre: P ou S

Mémorisation à l'aide de banque

On peut également mémoriser des états lumineux sans passer par des numéros de mémoires.

Copie des sorties ("somme") dans un registre

Construisez votre état lumineux à l'aide des potentiomètres individuels de circuits (le MASTER B est supposé à 100% ainsi que le GENERAL MASTER).

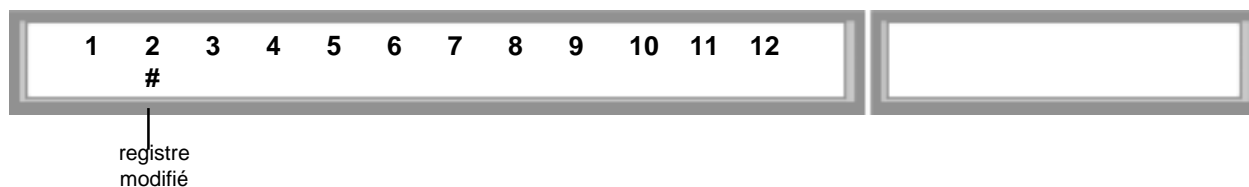


Copiez le résultat obtenu dans un registre



2 x
si le registre contient déjà des circuits

Sur le afficheur de gauche, on voit apparaître le signe "#" en dessous du numéro de registre, ce qui confirme que le registre a bien été modifié.



Pour mémoriser différents états lumineux, répétez ces opérations avec d'autres registres.

Remarques :

- On copie en réalité les sorties du pupitre, c'est-à-dire, pour chaque circuit, le niveau maximum sortant de la (ou des) préparation(s), des 12 registres de restitution, du registre de transfert, des chenillards et des effets spéciaux.
- Le bouton "BLIND" est sans effet.
- Cette fonction est équivalente à une fonction "HOLD" permettant de garder sous contrôle d'un potentiomètre l'état actuel de la console.



Remarque :

Le bouton "BLIND" est sans effet: on ne tient pas compte ni du potentiomètre général ni du potentiomètre du registre.

Mémorisation d'une banque

Le CANTOR contient 20 banques de 12 registres, ce qui représente 240 états lumineux supplémentaires.

Pour enregistrer une banque, poussez :



2 x

si la banque existe déjà.

- Lorsqu'un registre contient des circuits (qu'ils viennent d'une mémoire ou non), ce sont les intensités de ces circuits qui sont stockées dans la banque.
Si ces circuits provenaient d'une mémoire, le numéro de cette mémoire est également enregistré à titre indicatif.
- Lorsqu'un registre contient un effet ou un chenillard, c'est le numéro de l'effet (et non pas le contenu) qui est écrit dans la banque.
- La banque fait également la différence entre un registre vide ou non.

Restitution d'une banque

Pour charger une banque dans les 12 registres, poussez :



OU



OU



l'afficheur de gauche montre (Exemple) :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	BANK
	BK	BK			BK							N°

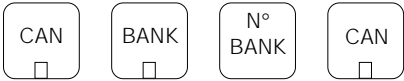
Remarque :

La fonction "BANK" peut être utilisée parallèlement avec les fonctions d'enregistrement, de restitution ou de modification de mémoires.

- Seuls les registres dont le potentiomètre est à zéro sont effectivement chargés.
Si, lors de l'enregistrement de la banque, le registre contenait une mémoire, le numéro de cette mémoire est affiché.
Sinon, le registre reçoit l'indication "BK".
- Les autres registres gardent leur ancien contenu et l'inscription en-dessous du numéro du registre clignote. Ce n'est qu'au moment où leur potentiomètre repassent par zéro qu'ils sont chargés avec le contenu de la banque (ils reçoivent alors l'indication BK, ou un numéro de mémoire ou d'effet).
- Les registres qui étaient vides lors de l'enregistrement ne sont jamais modifiés.
Ceci permet par exemple, de garder un contenu identique dans les trois derniers registres à travers tout le spectacle.

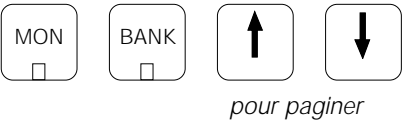
Annulation d'une banque

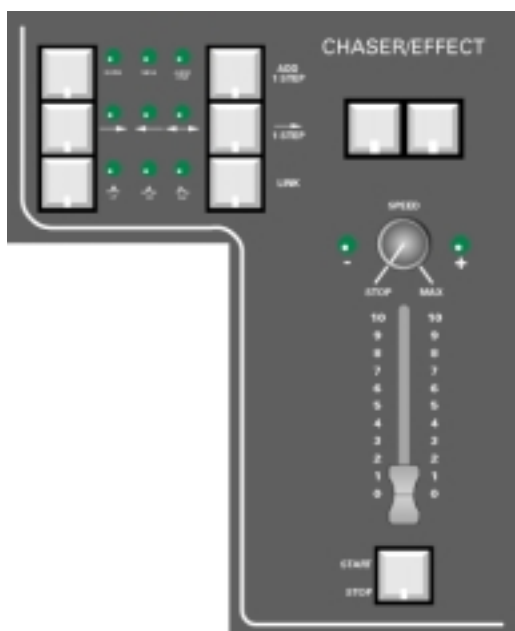
Pour annuler une banque, il faut vider les 12 registres, puis enregistrer.



Visualisation des banques

Pour afficher les banques non vides, poussez :





Modification de l'ordre séquentiel des mémoires

L'ordre d'une séquence est celui de nombre croissant des numéros de mémoires. La fonction LINK permet de modifier cet ordre. La nouvelle séquence amènera la mémoire Y après la mémoire X sélectionnée à ce moment.

Lors de la restitution, le CANTOR passera directement de la mémoire X à la mémoire Y en sautant les mémoires intermédiaires.

Insertion d'un LINK dans la séquence des mémoires



- Appelez la mémoire (X) après laquelle doit s'insérer la mémoire à lier et poussez la touche "LINK".
- Appelez la mémoire (Y) et poussez à nouveau la touche "LINK", répétez cette opération si vous souhaitez enchaîner une autre mémoire à celle-ci.

Annulation d'un LINK

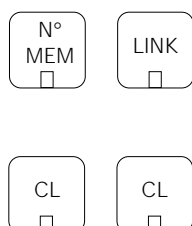


- Poussez dans l'ordre, le numéro de mémoire après laquelle le LINK doit être supprimé et deux fois la touche "LINK".

Remarque :

On peut enregistrer un maximum de 20 "LINK".

Visualisation de la liste des mémoires



- Poussez le numéro de mémoire à partir duquel vous voulez visualiser.
- Poussez ensuite le bouton "LINK".
- Sortez de ce mode en poussant 2x le bouton "CL".







Chaser

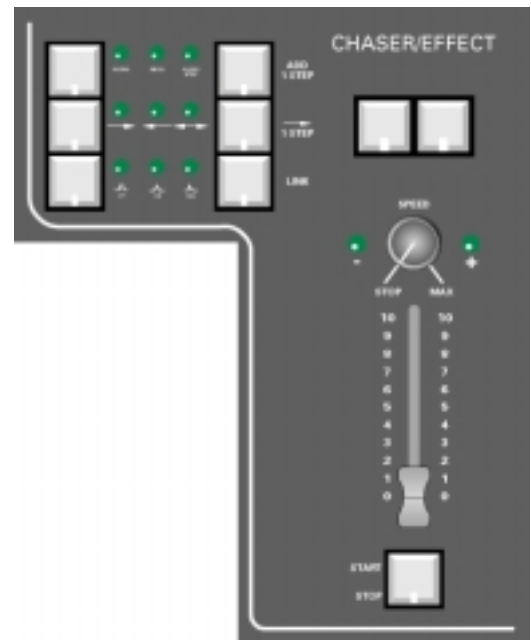
Le mode CHASER offre 9 possibilités de chenillards pouvant tourner simultanément.

Chaque chenillard peut comporter 99 pas maximum, chaque pas pouvant contenir tous les circuits.

Il existe néanmoins une limitation à 256 pas maximum pour l'ensemble des chenillards (un bip sonore retentit quand ce maximum de pas est atteint).

Vous pouvez choisir simultanément

- Le mode d'allumage du chenillard, à sélectionner parmi :
 - 1- normal et dans le pas en cause, les circuits sont allumés alors que ceux des autres pas sont éteints.
 - 2- négatif et dans le pas en cause, les circuits sont éteints alors que ceux des autres pas sont allumés.
 - 3- audio et le chenillard progresse sur base d'un signal audio.
- Le type de mouvement du chenillard, à sélectionner parmi :
 - 1-  avant et l'effet évolue régulièrement du premier pas vers le dernier pour recommencer au premier.
 - 2-  arrière et l'effet évolue régulièrement du dernier pas vers le premier pour recommencer au dernier.
 - 3-  balancier et l'effet évolue régulièrement du premier pas vers le dernier pour revenir en arrière jusqu'au premier et ainsi de suite.
- Le profil de passage d'un pas à l'autre du chenillard, à sélectionner parmi :
 - 1-  brusque : passage instantané
 - 2-  fondu : montée et descente progressive
 - 3-  dent de scie : montée instantanée et descente progressive.



CHA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	n° CHASER	mode	mvt	profil
%			48					52					CHASE : C1	(*)	(**)	(***)
													STEP :		1	/ 12

pas sélectionné nombre total de pas

(*) mode N = normal
 - = négatif
 A = audio

(**) mvt → = avant
 ← = arrière
 ↔ = balancier

(***) profile CT = brusque
 CR = fondu
 SW = dent de scie

Après sélection du mode Chaser, les afficheurs indiquent
 La liste des circuits est affichée par série de 12; cette liste peut être
 paginée en manipulant les touches de montée et de descente du
 mode DISPLAY.

Dès qu'on touche au potentiomètre d'un circuit, la série qui
 contient ce circuit s'affiche.

Construction d'un chenillard

CHA	N° CHA
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sélectionnez le mode chaser et entrez son numéro.
 Notez que pour construire un chenillard en aveugle,
 le potentiomètre de ce mode doit être à 0%.

Exemples :

A - Chenillard où tous les circuits sont à 100%

FLA 1	FLA 4	FLA 15	ADD STEP
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- poussez sur les boutons flash des circuits qui participeront au premier pas. A chaque pression, la LED verte du circuit sélectionné s'allume.
- poussez le bouton "ADD STEP" pour terminer le premier pas et ouvrir le second.

FLA 8	FLA 16	FLA 17
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Procédez de la même manière pour créer les pas suivants,
 et pour créer le dernier pas,

- poussez sur les boutons flash des circuits qui participeront au pas.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0	ADD STEP
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

B - Chenillard où les circuits sont à différents niveaux

- réglez l'intensité des circuits participant au premier pas à l'aide de leur potentiomètre individuel. par défaut, les circuits sont à 0%, descendez le potentiomètre jusqu'à l'accrochage de cette valeur et réglez l'intensité.
- poussez le bouton "ADD STEP" pour terminer le premier pas et ouvrir le second.

Procédez de la même manière pour créer les pas suivants,
 et pour créer le dernier pas,

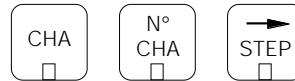
- réglez l'intensité des circuits participant à ce dernier pas

à l'aide de leur potentiomètre individuel.

Visualisation pas à pas d'un chenillard

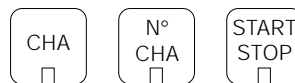
Utilisez la touche "→STEP"

Les LEDs vertes du pas appelé s'allument



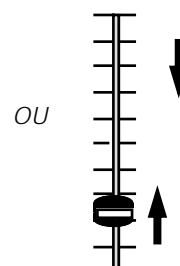
Simulation en aveugle d'un chenillard

- mettre le potentiomètre MASTER à quelques 0 %.
- sélectionnez le chenillard et poussez la touche "START", les LED simulent le chenillard.
- une seconde pression sur la touche "START" arrête le chenillard sur le pas en cours.
- pressez à nouveau "START", le chenillard redémarre.



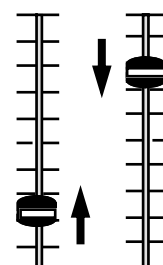
Ajouter un pas dans un chenillard

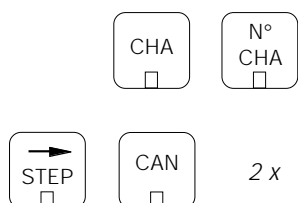
- sélectionnez le mode chaser et entrez son numéro.
- poussez la touche "→STEP" jusqu'au pas qui précède le pas à ajouter.
- poussez le bouton "ADD STEP" pour ouvrir le pas.
- poussez sur les boutons flash ou agissez sur les potentiomètres individuels des circuits qui participeront à ce pas.



Modification de l'intensité d'un circuit dans un pas

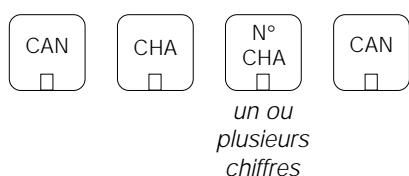
- sélectionnez le mode chaser et entrez son numéro.
- poussez la touche "→STEP" jusqu'à la position du pas.
- agissez sur le potentiomètre individuel du circuit souhaité (vous devez accrocher sa valeur actuelle avant de commencer à la modifier).





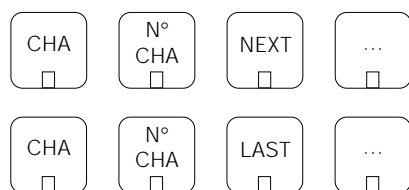
Annulation d'un ou plusieurs pas

- sélectionnez le mode chaser et entrez son numéro.
- poussez la touche "STEP" jusqu'à la position du pas à annuler, et pressez 2x la touche "CAN" (répétez ces opérations pour annuler d'autres pas de ce chaser).



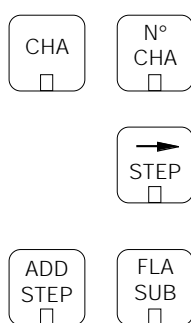
Annulation d'un ou plusieurs chenillard(s)

- poussez la touche "CAN"
- sélectionnez le mode chaser et entrez son numéro.
- poussez à nouveau la touche "CAN".



Sélection de chenillards successifs

- NEXT appelle le chenillard suivant celui affiché
- LAST appelle le chenillard précédant celui affiché.



Transfert d'un registre dans un pas de chenillard ou ajout d'un pas contenant ce registre

- sélectionnez le mode chaser et entrez son numéro.
- poussez la touche "STEP" jusqu'au pas qui précède le pas à ajouter, ou jusque sur le pas à modifier.
- poussez éventuellement le bouton "ADD STEP" pour ouvrir un nouveau pas (en cas d'ajout).
- poussez sur le bouton flash du submaster qui participera à ce pas.

Insertion d'un chenillard dans la séquence des mémoires

- appelez la mémoire après laquelle doit s'insérer le chenillard et poussez la touche "LINK".
- appelez le chenillard et poussez à nouveau la touche "LINK",

Remarque : on peut enregistrer 20 "LINK" maximum.



Insertion de plusieurs chenillards et changements de la séquence des mémoires

- appelez la mémoire après laquelle doit s'insérer les 2 chenillards et poussez la touche "LINK".
- appelez les chenillards.
- appelez éventuellement la mémoire à laquelle vous voulez ensuite vous lier et poussez la touche "LINK".



Annulation d'un LINK

- poussez dans l'ordre :



Restitution de chenillards dans un registre, le registre scène ou le registre préparation

- sélectionnez le chaser, poussez la touche du submaster, du registre S ou P souhaité. Quand un chenillard est restitué dans un registre, la LED du bouton flash de ce registre clignote.
- NEXT agit pour appeler le chenillard suivant celui affiché.
- LAST agit pour appeler le chenillard précédant celui affiché.



or P or S





Reprise sous contrôle d'un chenillard chargé dans un registre

- poussez les touches

on peut ainsi sélectionner rapidement le chenillard sans devoir à nouveau rentrer son numéro.

Remarque :

Cette manipulation est également valable si un effet spécial a été chargé dans le registre.



Visualisation du contenu des chenillards

- poussez la touche "MON" et sélectionnez le chenillard.
- les LED vertes des circuits utilisés dans ce chenillard s'allument.

CHA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	VISUALISATION
%	0	0	48	0	0	0	0	52	0	0	0	0	CHASE : C1 (*) (**) (***)



Les afficheurs indiquent :

- pour paginer



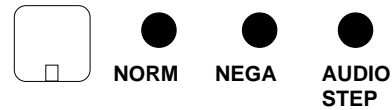
- Next agit pour appeler le chaser suivant celui affiché.



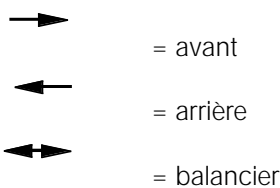
- LAST agit pour appeler le chaser précédant celui affiché.

Actions sur le mode CHASER

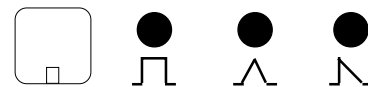
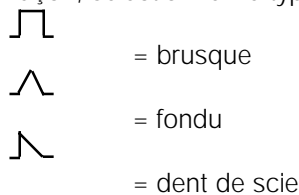
- sélectionnez le mode d'allumage en poussant successivement la touche du mode Chenillard (chaser).
La LED s'allume au-dessus du mode correspondant et le symbole apparaît dans le display droit.



- de la même façon, sélectionnez le type de mouvement



- de la même façon, sélectionnez le type de profil



- pendant que le chenillard tourne, il vous est possible d'en modifier sa vitesse d'exécution.
Pour ce faire, vous utiliserez le bouton rotatif "SPEED" ci-contre.

Pour l'activer, amenez-le en position 0 (index au centre), à ce moment, les deux LED's s'allument.

En tournant vers la gauche, vous ralentissez le mouvement, jusqu'à l'arrêt quand vous atteignez la position STOP.
En tournant vers la droite, vous accélérez le mouvement jusqu'à un passage instantané d'un pas à un autre.

NOTE :

Les opérations ci-dessus sont actives en temps réel sur le chenillard sélectionné dans le mode CHASER et aussi sur ses restitutions en submaster ou en transfert.
Pour sortir du mode CHASER, il suffit de repousser sur la touche "CHASER".

- pendant que le chenillard tourne, il vous est possible d'en modifier l'intensité au moyen du potentiomètre du niveau des effets.
- utilisez le bouton START / STOP pour démarrer et arrêter un Chenillard.

