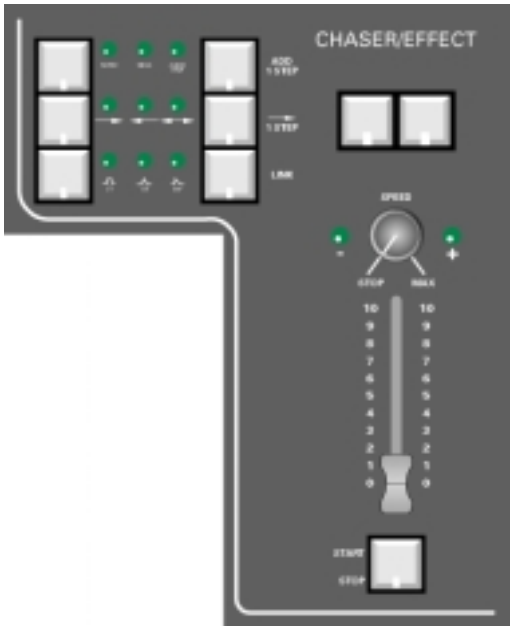
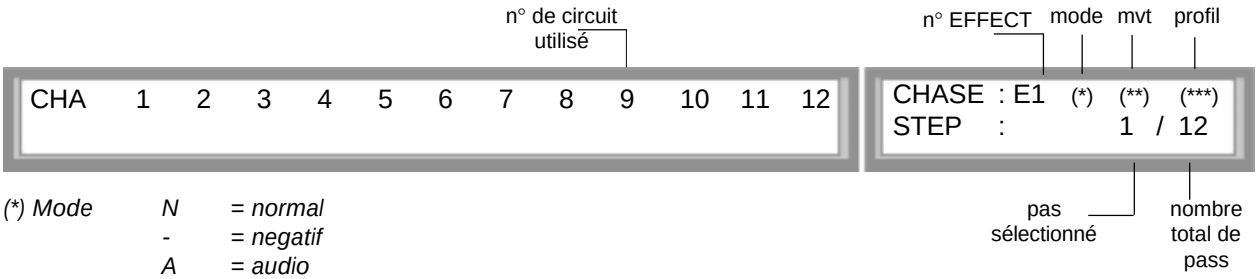


Effets spéciaux

Ce mode offre 9 possibilités d'effets spéciaux préprogrammés pouvant tourner simultanément.
Chaque effet peut contenir tous les circuits.

Après sélection du mode "Special Effects", les afficheurs indiquent

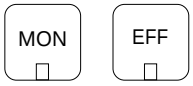


(*) Mode	*N*	*= normal*
	-	*= negatif*
	A	*= audio*
(**) Mvt	→	*= avant*
	←	*= arrière*
	↔	*= balancier*
(***) profile	*CT*	*= brusque*
	CR	*= fondu*
	SW	*= dent de scie*

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.

Visualisation de la liste des effets spéciaux

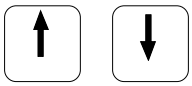
- poussez les touches “MON” et “EFFECT”



Les afficheurs indiquent :

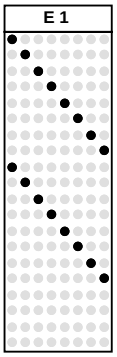
E1 - GROUP CHASE SINGLE PROGRESSIVE **E2 - GROUP CHASE DOUBLE BOUNCE**	**VISUALISATION** **EFFECT LIST**

- pour paginer

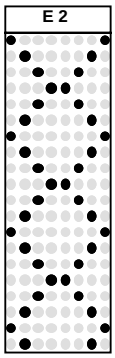


- les 9 effets préprogrammés disponibles sont :

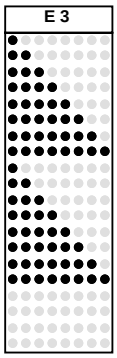
Chenillard simple progressif



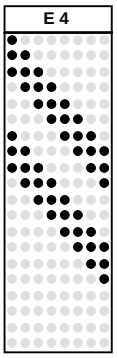
Chenillard double balancier



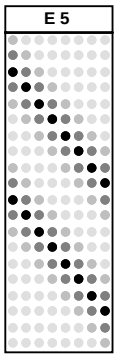
Plein feu progressif



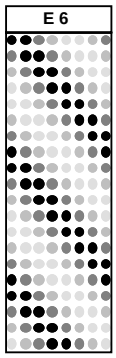
Groupe tournant



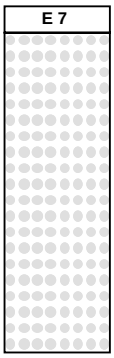
Groupe ondulant saccadé



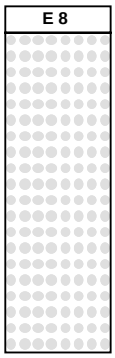
Groupe ondulant fondu



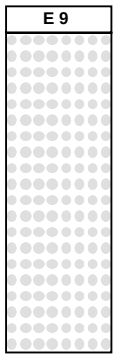
Groupe ondulant audio



Scintillement aléatoire individuel



Scintillement aléatoire global



Construction d’un Effet Spécial

EFF | N° EFF

Sélectionnez le mode effet et entrez le numéro correspondant à l’effet souhaité. Notez que pour construire un effet en aveugle, le potentiomètre "chaser/Effect" doit être à 0%.

FLA 1 | FLA 4 | FLA 15

- poussez, dans l’ordre de leur participation, sur les boutons flash des circuits qui participeront à l’effet. A chaque pression, la LED verte du circuit sélectionné s’allume.
- pousser une seconde fois le bouton flash désélectionne le circuit.

Remarque :
Un circuit n’apparaît qu’une seule fois dans un effet, en tenant compte de l’ordre d’entrée.

Visualisation d’un Effet Spécial

EFF | N° EFF | → STEP

La LED verte du pas affiché s’allume

Exécution d’un Effet Spécial

START STOP

Positionner le potentiomètre "chaser/Effect à 100% et poussez la touche “START” du mode EFFET

Simulation en aveugle d’un Effet Spécial

EFF | N° EFF | START STOP

- sélectionnez l’effet et poussez la touche “START”, les LED simulent l’effet.
- une seconde pression sur la touche “START” arrête l’effet sur un pas.
- pousser à nouveau “START” redémarre l’effet.

Annulation d’un ou plusieurs Effet Spéciaux

CAN | EFF | N° EFF | +

- poussez la touche “CAN”
- sélectionnez le mode effet et entrez les numéros.

N° EFF | CAN

- poussez à nouveau la touche “CAN”.

Sélection d’effets successifs

- NEXT appelle l’effet suivant celui affiché

EFF | N° EFF | NEXT

- LAST appelle l’effet précédant celui affiché

EFF | N° EFF | LAST

Insertion d’un Effet Spécial dans la séquence des mémoires

- appelez la mémoire après laquelle doit s’insérer l’effet et poussez la touche “LINK”

N° MEM | LINK

- appelez l’effet et poussez à nouveau la touche “LINK”.

EFF | N° EFF | LINK

Insertion de plusieurs Effet Spéciaux dans la séquence des mémoires

....(maximum 3 effets).

- appelez la mémoire après laquelle doivent s’insérer les effets et poussez la touche “LINK”

MEM X | LINK

- appelez les effets

EFF | N° EFF | + | EFF | N° EFF

- appelez éventuellement la mémoire à laquelle vous voulez ensuite vous lier et poussez la touche “LINK”.

MEM X | LINK

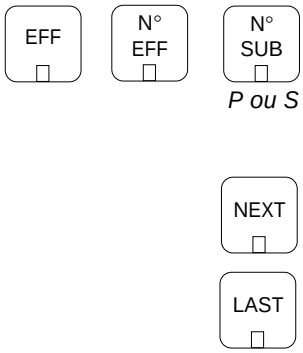
Remarque :
On peut également mélanger des effets et des chenillards.

Annulation d’un LINK

- poussez dans l’ordre :

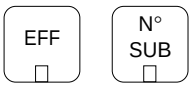
N° MEM | LINK | LINK

Restitution d'Effets Spéciaux dans un registre, dans le registre scène ou le registre préparation



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

Reprise sous contrôle d'un effet chargé dans un registre

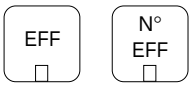


- poussez les touches

On peut ainsi resélectionner rapidement l'effet sans devoir à nouveau entrer son numéro.

Remarque :
Cette manipulation est également valable si un chenillard a été chargé dans le registre.

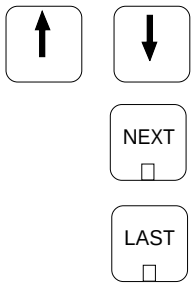
Visualisation du contenu des Effets Spéciaux



- sélectionnez l'effet, les LED's vertes des circuits participant à l'effet s'allument.

Les afficheurs indiquent :

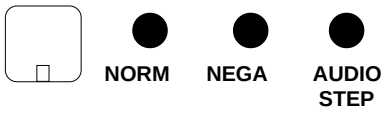
CHA 1 2 3 4 15 24 7 8 9 22 6 12 **CHA 36**	**EFFECT: E1 (*) (**) (***)** **STEP : 1 / 12**



- pour paginer
- NEXT agit pour appeler l'effet suivant celui affiché
- LAST agit pour appeler l'effet précédant celui affiché

Actions sur les effets 1 à 6

- par pressions successives sur le bouton, sélectionnez le mode d'allumage, la LED s'allume au dessus du mode correspondant et le symbole apparaît sur le display.



- de la même façon, sélectionnez le type de mouvement

 = avant

 = arrière

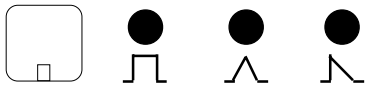
 = balancier

- de la même façon, sélectionnez le type de profil

= brusque

= fondu

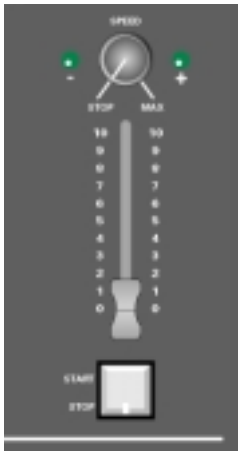
= dent de scie



- pendant que l'effet 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 2 LED's s'allument.

  En tournant vers la gauche, vous ralentissez le mouvement, jusqu'à l'arrêter quand vous atteignez la position STOP.
  En tournant vers la droite, vous accélérez le mouvement.



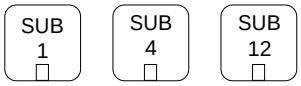
Note :
Les opérations ci-dessus sont actives en temps réel sur l'effet sélectionné dans le mode EFFET et aussi sur ses restitutions en submaster ou en transfert.
Pour sortir du mode EFFET, il suffit de repousser sur la touche "EFFET".

- pendant que l'effet tourne, il vous est possible d'en modifier l'intensité au moyen du potentiomètre.

- utilisez les touches START/STOP pour démarrer et arrêter un Effet Spécial.

Modulation par le son des circuits d'un registre

- poussez la touche “SOUND” et maintenez-la enfoncée,

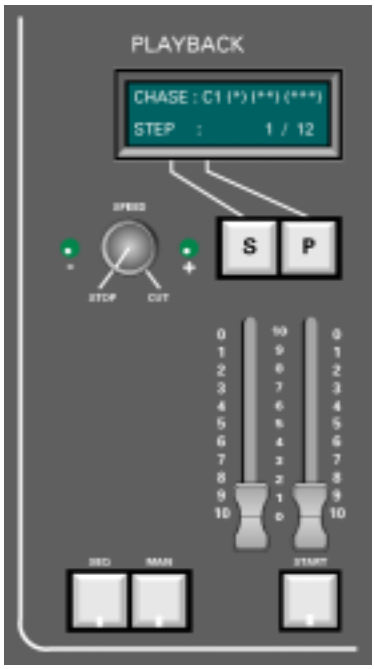


- poussez sur les boutons des registres souhaités et relâchez la touche “SOUND”.

- opérez de la même façon pour désélectionner un submaster en mode “SOUND”.

Remarque :
Si au moins un des submasters est en mode “SOUND”, le bouton “SOUND” clignote et on affiche “SND” en-dessous du numéro du registre.
Cette fonction est interdite si un effet ou un chaser a été chargé dans le registre, et de la même façon on ne peut pas charger un effet ou un chaser dans un registre en mode SOUND.

Transfert

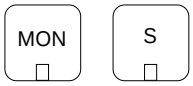


Le transfert désigne le remplacement progressif d'un état lumineux qui se trouve sur scène par un autre état lumineux qui se trouve en préparation.
Cette opération se déroule dans les temps mémorisés pour la descente de l'état sur scène et ceux de la montée de l'état en préparation.

Le transfert peut se faire soit manuellement par la manipulation d'un potentiomètre, soit automatiquement par pression sur un bouton qui démarre l'évolution.

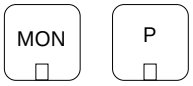
Le mode "transfert manuel" permet d'effectuer des corrections des vitesses
de transfert. Il permet également de réaliser des transferts brusques et des arrêts en cours d'évolution.

Visualisation du contenu du registre Scène des transferts



- Poussez les touches "MON" et "S"

Visualisation du contenu du registre Préparation des transferts



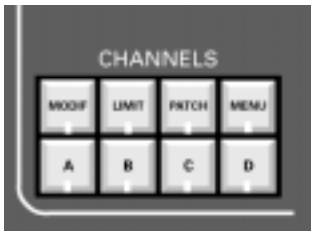
- Poussez les touches "MON" et "P"

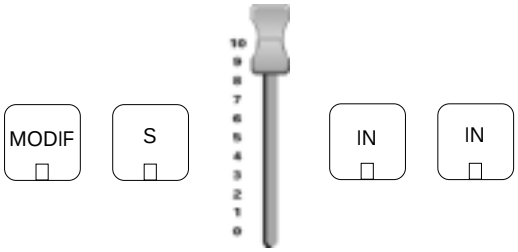
Dès ce moment, les LEDs vertes et les afficheurs donnent les contenus des registres.

CHA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
%	0	0	FF	0	0	0	0	0	0	0	0	0

VISUALISATION STAGE

ou PRESET





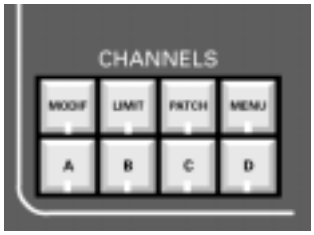
Modification d'un état lumineux dans le registre Scène des transferts

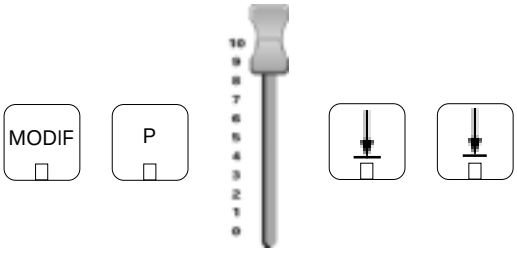
Sélectionnez le mode MODIF.
La LED rouge correspondante au bouton clignote

Poussez la touche "S" pour sélectionnez le registre "SCENE" et bouger le potentiomètre individuel du circuit que vous voulez modifier jusqu'à ce qu'il affiche sa valeur actuelle (le display affiche le message "MOVE UP" ou "MOVE DOWN" suivant la manipulation effectuée par l'opérateur).
Ajustez ensuite l'intensité souhaitée pour ce circuit.
Dès que vous bougez le potentiomètre, la page correspondante au circuit apparaît à gauche dans l'afficheur et l'intensité en chiffres apparaît en-dessous du numéro du circuit concerné.

Poussez IN deux fois si la mémoire dans le registre Scène doit être modifiée.

Si uniquement le registre Scène doit être modifié, confirmez l'opération en poussant la touche "MODIF".
Dans ce cas, la mémoire qui se trouve dans le registre Scène, n'est pas modifiée.
Le numéro de cette mémoire clignote pour indiquer la différence entre le contenu du registre et la mémoire.





Modification d'un état lumineux dans le registre Préparation des transferts

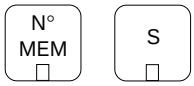
Sélectionnez le mode MODIF.
La LED rouge correspondant au bouton clignote

Poussez la touche "P" pour sélectionnez le registre "PREPARATION" et bouger le potentiomètre individuel du circuit que vous voulez modifier jusqu'à ce qu'il affiche sa valeur actuelle (le display affiche le message "MOVE UP" ou "MOVE DOWN" suivant la manipulation effectuée par l'opérateur.
Ajustez ensuite l'intensité souhaitée pour ce circuit.
Dès que vous bougez le potentiomètre, la page correspondante au circuit apparaît à gauche dans l'afficheur et l'intensité en chiffres apparaît en-dessous du numéro du circuit concerné.

Poussez IN deux fois si la mémoire dans le registre Préparation doit être modifiée.

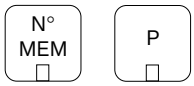
Si uniquement le registre Préparation doit être modifié, confirmez l'opération en poussant la touche "MODIF".
Dans ce cas, la mémoire qui se trouve dans le registre Préparation, n'est pas modifiée.
Le numéro de cette mémoire clignote pour indiquer la différence entre le contenu du registre et la mémoire.

Restitution d'une mémoire dans le registre Scène des transferts



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

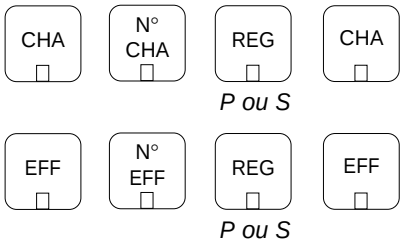
Restitution d'une mémoire dans le registre Préparation des transferts



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

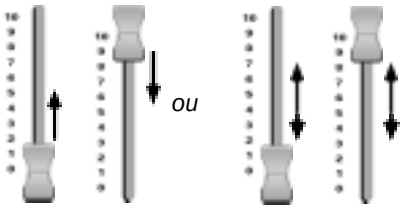
Remarque :
cette opération peut être exécutée même si l'évolution du transfert est en cours.

Restitution de Chenillards ou d'Effets Spéciaux dans les registres Scène ou Préparation des transferts



- sélectionnez le chenillard, poussez la touche du registre S ou P souhaité et poussez à nouveau la touche "CHASE"
- sélectionnez l'Effet Spécial, poussez la touche du registre S ou P souhaité et poussez à nouveau la touche "EFFET"

Transfert manuel sans appel séquentiel de la mémoire suivante



Poussez la touche SEQ pour désactiver le mode séquentiel (la LED du bouton SEQ doit être éteinte) et poussez la touche "MAN"pour activer le mode manuel (la LED doit être allumée).

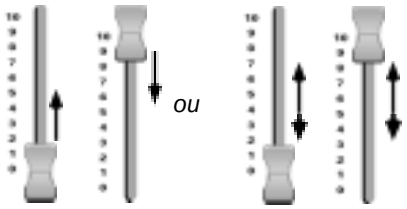
En manipulant le potentiomètre du registre "S", vous diminuez l'intensité des circuits restitués sur scène et en manipulant le potentiomètre du registre "P", vous envoyez les circuits de ce registre sur scène.
Vous pouvez manipuler les leviers du potentiomètre séparément ou simultanément comme décrit ci-avant pour obtenir soit un passage par un coup de noir, soit un double état sur scène, soit un transfert graduel dans le temps de votre manipulation.

Remarquez qu'aussi longtemps que vous réalisiez cette manipuation, le transfert se réalisera uniquement avec les 2

mémoires restituées dans les registres "S" et "P".

SEQ

Transfert manuel avec appel séquentiel de la mémoire suivante



Poussez la touche SEQ pour activer le mode séquentiel (la LED du bouton SEQ doit être allumée).
Vous pouvez manipuler les leviers du potentiomètre séparément ou simultanément comme décrit ci-avant pour obtenir soit un passage par un coup de noir, soit un double état sur scène, soit un transfert graduel dans le temps de votre manipulation.
En fin de transfert, la mémoire, qui était en préparation et qui est venue progressivement sur scène, est automatiquement remplacée par la mémoire ou l'effet suivant de la séquence.
Cette séquence est celle de l'ordre des nombres croissants.

MAN

Transfert automatique sans appel séquentiel de la mémoire suivante

Poussez la touche MAN pour désactiver le mode manuel (la LED du bouton doit être éteinte). La LED "SEQ" est supposée éteinte.

START

Poussez la touche START pour lancer le transfert (la LED du bouton START s'allume). Dès cet instant, l'état lumineux venant du registre scène est progressivement remplacé par l'état venant du registre préparation et cela compte tenu des temps de montée et descente attribués au registre préparation. En fin de transfert, la mémoire, qui était en préparation et qui est venue progressivement sur scène, est automatiquement remplacée par la mémoire ou l'effet suivant de la séquence. Vous devez pousser à nouveau le bouton START pour lancer le transfert suivant.

Transfert automatique avec appel séquentiel de la mémoire suivante

SEQ MAN

Vous pouvez également prévoir de lancer une série de transferts séquentiels automatique par une seule pression sur le bouton START. Poussez la touche SEQ pour activer le mode séquentiel (la LED du bouton doit être allumée) et poussez la touche MAN pour désactiver le mode manuel (la LED doit être éteinte). Poussez la touche START pour lancer le transfert (la LED du bouton START s'allume).

START

Dès cet instant, l'état lumineux venant du registre scène est progressivement remplacé par l'état venant du registre préparation et cela compte tenu des temps de montée et de descente attribués au registre préparation. En fin de transfert, la mémoire, qui était en préparation et qui est venue progressivement sur scène, est automatiquement remplacée par la mémoire ou l'effet suivant de la séquence.

START

Pour démarrer le nouveau transfert, repoussez la touche "START".

Transfert en séquence automatique

Il est également possible d'effectuer des transferts en séquence automatique.
Le transfert démarre avec la mémoire qui se trouve dans le registre Scène et s'arrête à la dernière mémoire disponible dans la liste des mémoires.

Poussez le bouton SEQ plusieurs fois de sorte que la LED rouge du bouton SEQ se mette à clignoter;
Le mode séquence automatique est alors actif.

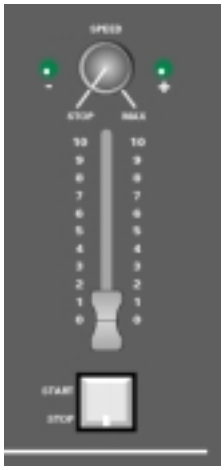
Poussez maintenant la touche START des transferts.
La séquence automatique démarre.

Pour marquer une pause dans le transfert de la séquence automatique, dévalider la touche START.

Pour relancer le défilement de la séquence automatique, revalider la touche START.

Pour arrêter le transfert en séquence automatique, poussez le bouton SEQ de manière à désactiver ce mode. Le transfert en cours s'accomplira avant que le transfert en séquence automatique ne s'arrête.

Pour obtenir une séquence automatique en boucle (séquence automatique qui ne s'arrête jamais), il convient de lier (link) la dernière mémoire à la première.

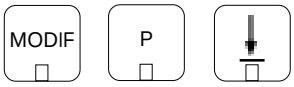


Actions sur le transfert

Il vous est possible de modifier la vitesse d'exécution d'un transfert.
La correction agit toujours dans le registre préparation (jamais le registre scène) et ce avant le démarrage ou pendant l'évolution du transfert.
Pour ce faire, vous utiliserez le bouton rotatif ci-contre.

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

En tournant vers la gauche, vous ralentissez le mouvement, jusqu'à l'arrêter quand vous atteignez la position STOP.
En tournant vers la droite, vous accélérez le mouvement jusqu'à l'obtention d'un transfert instantané.



Pour mémoriser cette modification

Si une mémoire est restituée dans le registre préparation et que vous modifiez les temps comme ci-dessus,
vous pouvez directement modifier les temps dans la mémoire restituée, et cela sans la resélectionner, par la manipulation ci-contre :

Remarque :
Vous pouvez décider de visualiser en permanence,
sur les LED's vertes, le contenu de la mémoire chargée dans le registre de préparation "P". (voir chapitre MENU)

Archivage

Enregistrement instantané du contenu du pupitre

Insérez la carte à droite, à l'arrière de l'appareil.

4 x

Poussez 4 x la touche "TO CARD", dès lors la carte mémoire contient les informations suivantes :

1. les mémoires, les banques et les links
2. la programmation des touches (macros), des lignes externes et la configuration MIDI
3. les chenillards et les effets
4. le patch et les limites du mode mémoire.

Si on ne désire pas enregistrer toutes les données sur la carte, il faut changer la configuration
(voir chapitre MENU à "Archivage sélectif des données").

Remarque :
Si un des fichiers a été sélectionné dans le cadre d'un archivage sélectif, l'opération "TO CARD" effacera néanmoins le contenu éventuel de ce fichier sur la carte.

Les afficheurs indiquent :

	CARD NOT PRESENT

si la carte est absente

si la carte a déjà un contenu

00128 (*) **CARD CONTAINS DATA**	**TO CARD * 3**

après enregistrement

*) *capacité en mémoire de la carte utilisée 128K, 256K, etc.*

	STORAGE ON CARD COMPLETED

Remarque:
Lors de chaque écriture, les données du pupitre sont comparées avec celles de la carte. En cas de mauvais fonctionnement, un message d'erreur apparaît.

Lecture instantanée du contenu de la carte

Insérez la carte à droite, à l'arrière de l'appareil.

4 x

Poussez 4 x la touche "FROM CARD", dès lors le pupitre contient les informations suivantes :

1. les mémoires, les banques et les links
2. la programmation des touches (macros), des lignes externes et la configuration MIDI
3. les chenillards et les effets
4. le patch et les limites du mode mémoire

Si on ne désire pas charger toutes les données de la carte, il faut changer la configuration (voir chapitre MENU à "Archivage sélectif des données").

Remarque :
Si un des fichiers est vide sur la carte, l'opération "FROM CARD" n'effacera pas le contenu éventuel de ce fichier dans le pupitre.

Les contenus des registres ne sont pas affectés.

Les afficheurs indiquent :

	CARD NOT PRESENT

si la carte est absente après enregistrement

nombre de mémoires — nombres de banques — nombre de chenillards — nombre d'effets

MEMORIES : * BANKS : ** CHASERS : * EFFECTS : ***	**RETRIEVAL FROM CARD**
KEYS : ** LINES : * MIDI : * PATCH : 1 / 1 LM LK**	**COMPLETED**

nombre de touches programmées — nombre de lignes externes programmées — voir chapitre MIDI — patch 1 / 1 — nombre de limites — nombre de liens

note :
Lors de chaque écriture, les données du pupitre sont comparées avec celles de la carte. En cas de mauvais fonctionnement, un message d'erreur apparaît.