



Phoenix 2
Description du système

MF 1210

1106.01.211





Tables des matières

Réception du matériel	5
Préparation du poste de travail	5
Installlation du pupitre	6
Alimentation	7
Raccordement électrique	9
Architecture générale	15
Registres de travail	22
Références clavier	35
Périphériques et Protocoles de communication	43
Télécommande infrarouge	45
Télécommande par radio Haute Fréquence	51
Système de secours synchronisé	57
Lignes externes	61
Imprimante	63
Installation	68
Installation avancée	71
Ethernet	79
Périphériques DMX : WYSIWYG etc.	79
Info	81
Configuration écran	83



Menu affichage du format	91
Affichage temporaires	95
Différents configurations de l'affichage	100
Pieds d'écrans	102
Basculement de l'affichage	103
Utilitaires circuits	105
Version ordinateur portable & utilisation du clavier alphanumérique	109
Fonctions d'aide	119
Mises à jour	123
Configuration du système	127
Accès au système d'exploitation	145
Glossaire	147
Index	177
Inhalt	181



Réception du matériel

Dès que vous recevez votre matériel, ouvrez les cartons pour en examiner le contenu.

Si vous constatez le moindre dommage, contactez aussitôt le transporteur et déposez les réclamations nécessaires au sujet des problèmes que vous avez relevés.

Nous vous garantissons que ce matériel était en parfait état au départ de notre usine.

Vérifiez que le matériel qui vous a été livré correspond bien au bon de livraison et que celui-ci est bien conforme à votre commande. Les références de votre pupitre sont inscrites sur une étiquette fixée sur le panneau arrière.

Si vous constatez la moindre différence entre votre commande et la livraison, contactez aussitôt votre fournisseur qui pourra arranger cette situation à votre entière satisfaction.

Conditions de stockage

Température : De -10 à +50° C

Tolérance : 20°/heure

Humidité relative : De 20 à 80 % sans condensation.

Préparation du poste de travail

Le pupitre doit être placé sur une surface horizontale, solide et lisse. Assurez-vous que l'espace est suffisamment dégagé autour du pupitre pour:

- ouvrir le pupitre
- avoir accès aux connexions arrières
- permettre la circulation de l'air autour des ouïes de ventilation afin de prévenir la surchauffe du pupitre.

Pupitres de contrôle

Dimensions : 727 x 525 x 128 mm

Poids : 12,3 kg

Unité de gestion externe

Dimensions : 436 x 418 x 157 mm

Poids : 9 kg



Installation du pupitre

- Le Phoenix est une console d'éclairage professionnelle, à mémoires. C'est un appareil de Classe I conçu et réalisé au standard EN60950.

L'APPAREIL DOIT ETRE RELIÉ À LA TERRE.

- L'installation de l'appareil ne demande pas de dispositions particulières. La pièce prévue pour recevoir l'appareil doit être propre, sans poussière, avec une température entre 5 et 35°C et une humidité relative allant de 20 à 80 %, sans condensation.
- La consommation de nourriture et de boisson sur le pupitre est déconseillée afin d'éviter que des miettes ou du liquide ne pénètrent accidentellement dans l'appareil, ce qui nuirait à certaines fonctions.
- Le pupitre et les moniteurs doivent être installés sur une table ou un meuble.
Comme tous les appareils équipés de microprocesseurs et utilisant une technologie similaire, le pupitre est sensible à l'électricité statique qui risque d'affecter son fonctionnement dans certaines circonstances.
Si cela se produit, il sera nécessaire de mettre des tapis antistatiques sur le sol. Peut-être faudra-t-il aussi augmenter l'humidité de l'atmosphère.
- Si vous devez installer un tapis, il devra obligatoirement être antistatique.
- Afin d'éviter de perdre du temps et, éventuellement, d'endommager l'appareil, l'installateur est invité à suivre soigneusement les instructions portées sur les plans et sur le panneau arrière du PHOENIX.
- Avant de brancher le pupitre ou l'un de ses périphériques, vérifiez bien que leur tension correspond aux limites définies au paragraphe SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES.
- Note: avant tout raccordement, les appareils doivent être mis hors tension. Sinon, leur fonctionnement risquerait d'en souffrir, l'appareil pourrait même être endommagé.



Alimentation

Pupitre de contrôle

Alimentation : 85 à 264 V - 10 W - 47 / 440 Hz

Unité de contrôle externe

Alimentation : 90 à 127 V / 200 à 240 V (commutable)
60 W - 50 / 60 Hz - 15°C ... 35°C

Comme tout matériel utilisé dans les systèmes informatiques, votre système est sensible aux caractéristiques du réseau et particulièrement aux variations et aux pics de tension.

Nous vous conseillons donc d'équiper ce matériel avec un filtre secteur approprié.

N'hésitez pas à nous consulter en cas de doute.

La ligne doit être protégée par fusible ou par coupe-circuit et, pour la sécurité des personnes, elle doit être mise à la terre.

Remarque importante concernant les câbles d'alimentation

Les câbles et les connecteurs contribuent à la sécurité de votre matériel dont ils forment une partie importante.

Pour établir ou interrompre une liaison, faites-le toujours en tenant le connecteur; ne tirez jamais sur le câble.

En aucune manière, les câbles ou les connecteurs ne doivent être endommagés. Les câbles d'alimentation et les lignes de signal ne doivent pas être coincés ou attachés ensemble. Ils doivent être vérifiés à chaque installation et, sur une installation permanente, ils doivent être vérifiés à intervalles réguliers.





Raccordement électrique

POUR ÉVITER LES RISQUES D'ÉLECTROCUTION, VOUS NE DEVEZ PAS OUVRIR LE PUPITRE. IL NE RENFERME AUCUN ÉLÉMENT REMPLAÇABLE PAR L'UTILISATEUR. LA MAINTENANCE DOIT ÊTRE UNIQUEMENT CONFÉE À DES INGÉNIEURS QUALIFIÉS. TENSIONS MORTELLES À L'INTÉRIEUR DE L'APPAREIL! METTEZ TOUJOURS L'APPAREIL HORS TENSION AVANT DE L'OUVRIR POUR INSPECTION.

Pour renforcer la sécurité et la fiabilité de fonctionnement, les signaux d'entrée et de sortie de cet appareil sont équipés d'une isolation galvanique qui prévient les problèmes de boucle de terre. Cet appareil a été testé à 500V c.c.

Le test d'isolation prévient également le transfert de basses tensions qui peuvent exister sur les autres contrôles et connecteurs de signal qui sont accessibles à l'utilisateur.

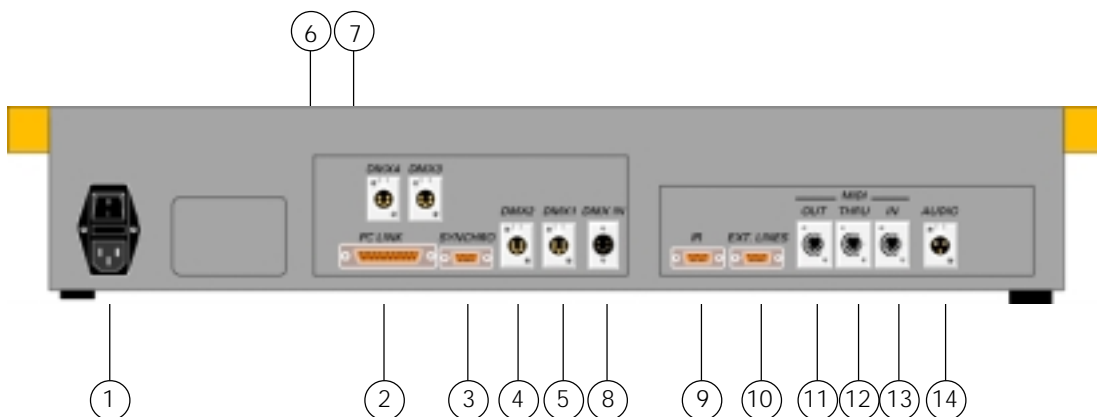
Le branchement de votre pupitre sur des sources inappropriées risque d'endommager le système de manière irréversible.

Il est de la responsabilité de l'utilisateur de n'employer le système que pour l'usage auquel il est destiné. Il doit aussi vérifier tout autre appareil qui doit être relié à ce pupitre.

Phoenix est un système professionnel de contrôle lumière qui a été développé dans un esprit de simplicité. Afin de préserver l'efficacité des sécurités intégrées du pupitre, l'installation et la maintenance du matériel doivent être effectuées uniquement par du personnel qualifié.



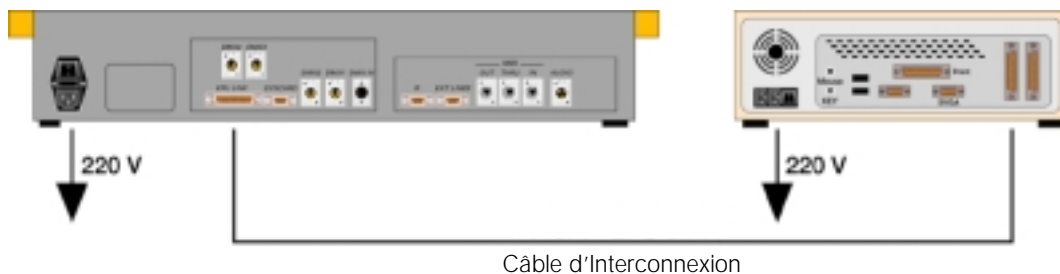
Configuration du panneau arrière



Rep	Indication	Fonction	Connecteur
1	ON / OFF	Commutateur et fusible	
2	EPU LINK	Ligne reliant l'unité de gestion externe et le pupitre	DB25-S
3	SYNCHRO	Ligne synchro	DE09-S
4	DMX 2	Sorties DMX 513 à 1024 avec isolation galvanique	XLR5-FX
5	DMX 1	Sorties DMX 1 à 512 avec isolation galvanique	XLR5-FX
6	DMX 4	Sorties DMX 1537 à 2048 (option)	XLR5-FX
7	DMX 3	Sorties DMX 1025 à 1536 (option)	XLR5-FX
8	DMX IN	Entrées DMX 512	XLR5-MX
9	I.R.	Entrée télécommande infrarouge (maxi 2 récepteurs)	DE09-S
10	EXT. LINES	8 Lignes externes pour déclenchement à distance	DE09-S
11	MIDI OUT	Sortie MIDI	DIN5P-fem
12	MIDI THRU	Liaison MIDI par le pupitre	DIN5P-fem
13	MIDI IN	Entrée MIDI	DIN5P-fem
14	AUDIO	Entrée Audio	XLR3-FX



Interconnexion entre l'unité de gestion externe (EPU) et le pupitre



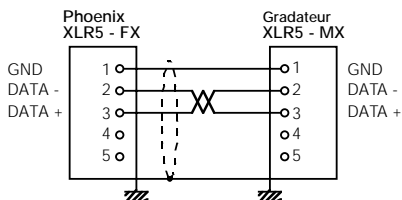


Interconnexions

Entrée DMX

Câble : 250 m max.

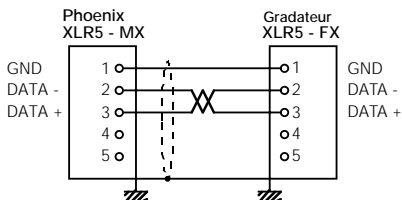
Type : 2 x 0,34 +0,34 mm², blindé, paire torsadée



Sortie DMX

Câble : 250 m max.

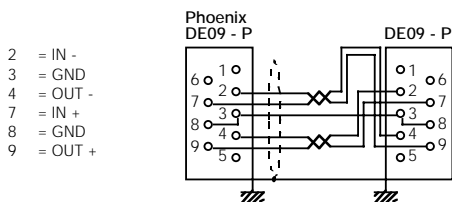
Type : 2 x 0,34 +0,34 mm², blindé, paire torsadée



Synchro

Câble : 250 m max.

Type : 2 x 2 x 0,34 +0,34 mm², blindé, paire torsadée

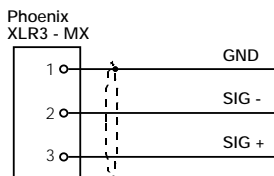




Audio

Câble : 250 m max.

Type : 2 x 0,34 mm², blindé

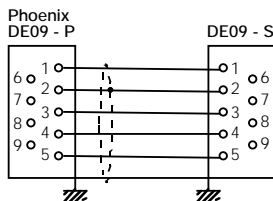


I.R

Câble : 250 m max.

Type : 7 x 0,34 mm², blindé

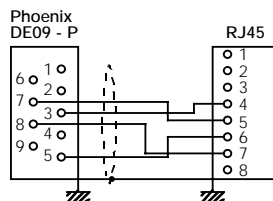
- 1 = + V dc
- 2 = GND
- 3 = LED
- 4 = IR 1
- 5 = IR 2
- 6 = inutilisé
- 7 = inutilisé
- 8 = inutilisé
- 9 = inutilisé



HF

Câble : 20 m max.

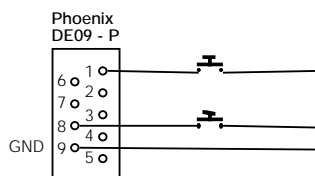
Type : 2 x 2 x 0,34 mm², blindé



Lignes externes

Câble : 15 m max

Type : 9 x 0,34 mm²

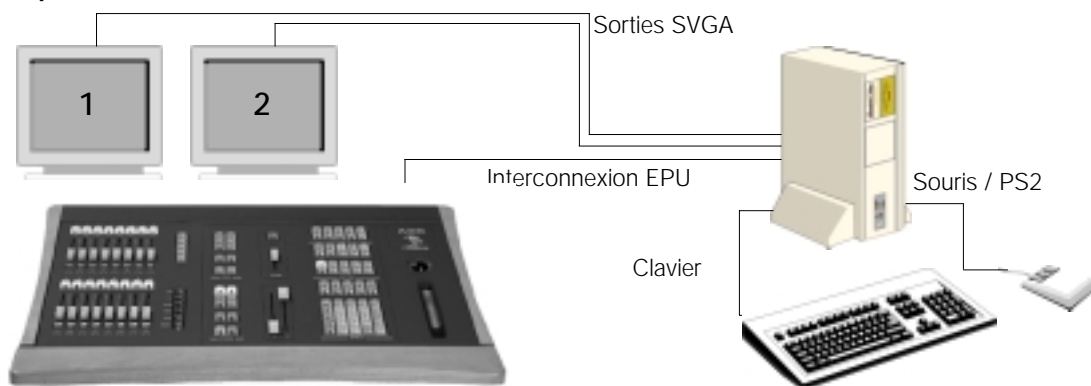






Architecture générale

Pupitre de contrôle



Système de base avec la double sortie SVGA (option : 2SVGA/P) et 2 moniteurs (MON15/P) connecté à l'unité de gestion externe (EPU).

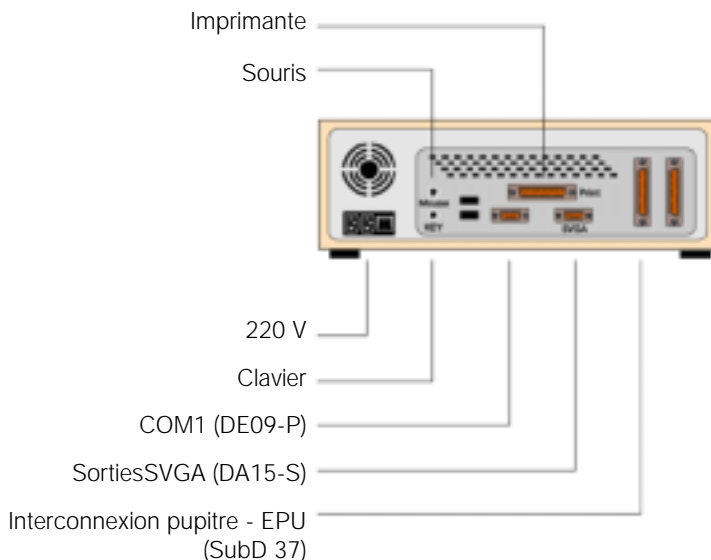
- 48 registres, répartis sur 3 pages, de 16 potentiomètres servant à la programmation et à la restitution des effets spéciaux, chenillards, restitutions temporisées, groupes, mémoires...
- Chenille digitale avec barregraphe intégré, facile à utiliser, pour régler des intensités, des temps, des couleurs ou des mouvements.
- Un pavé de transfert théâtre / TV, avec 2 potentiomètres (Scène et Préparation) et un potentiomètre de transfert virtuel pour transférer ou empiler des mémoires, manuellement ou automatiquement. Jeu de touches pour suspendre, inverser ou contrôler la vitesse d'un transfert en cours, pour sauter aux mémoires suivantes ou précédentes, avec ou sans temporisation, pour parcourir au hasard la séquence, en avant ou en arrière, sans modifier l'état lumineux en place sur scène.
- Touches pour les effets spéciaux, les chenillards et les boucles de restitution.
- Trackball pour le contrôle des projecteurs asservis.
- Jeu de touches pour l'accès direct aux éléments de gestion de la motorisation et de la couleur.
- Clavier pour la sélection des circuits, mémoires, couleurs, groupes...
- 1 Potentiomètre général (Grand Master) et 1 touche Noir sec (Black-Out), plus des potentiomètres virtuels supplémentaires pour la gestion des registres, des flashes, de l'auditorium, de l'entrée DMX, de l'Audio...
- 8 touches de fonction dont le contenu change en fonction du contexte.
- Jeu de touches pour charger, enregistrer et copier certaines parties d'un état lumineux.
- Accès direct à 8 macros.
- Les interfaces pour les commandes à distance, l'audio, le MIDI, sont déjà installées.
- Composants de qualité supérieure pour une fiabilité maximum. Ligne élégante et finition très soignée. Une touche de bois pour la sensualité.
- Appareil aisément transportable.



Unité de gestion externe (EPU)

Processeur dialoguant avec le pupitre de commande via une ligne de communication haute vitesse, très fiable, utilisant un protocole industriel.

- Basée sur un PC SIEMENS, avec une unité centrale haute vitesse Intel Pentium, pour un niveau maximum de qualité, de fiabilité et de service après-vente.
- Disque dur de grande capacité pour la sauvegarde des données et lecteur de disquettes 3.5" pour l'archivage.
- Puissant système de gestion 32-bit en temps réel, multi-utilisateur, multitâche, préemptif.
- Temps de démarrage et d'initialisation très court.
- Ligne de synchronisation haute vitesse permettant de synchroniser deux EPU ou de les utiliser en Maître-Esclave.
- Réseau Ethernet en option.





Caractéristiques techniques

Pupitre de commande

Alimentation : 85 à 264 V - 10 W - 47 / 440 Hz

Dimensions : 727 x 525 x 128 mm

Poids : 12,3 kg

Unité externe de gestion (EPU)

Alimentation : 90 à 127 V / 200 à 240 V (commutable)
60 W - 50 / 60 Hz - 15°C ... 35°C

Dimensions : 436 x 418 x 157 mm

Poids : 9 kg

Note :

- Protection maximale contre les décharges électrostatiques et les interférences électromagnétiques. Rayonnement électromagnétique très faible, conformément aux directives européennes.
- Ces appareils portent le marquage CE.

Logiciels optionnels

Le logiciel de chaque système Phoenix, possède des options paramétrables par le client. Bien entendu, ces options peuvent toujours être définies ultérieurement si nécessaire.

Un système de base comporte:

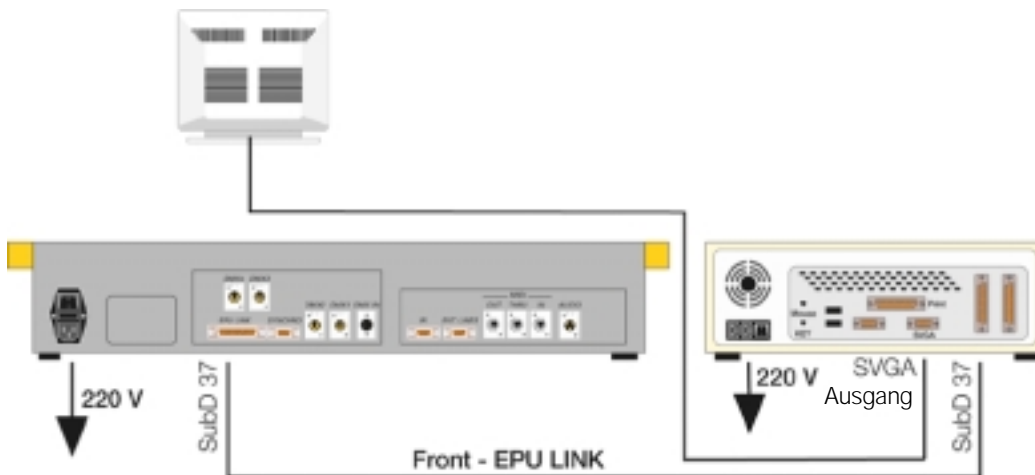
- 360 circuits de contrôle.
Ce chiffre de base peut être étendu à 600, 1024, 1600 ou 2048 circuits.
- 1024 sorties DMX sur 2 lignes DMX.
Ce chiffre de base peut être étendu à 2048, sur 4 lignes DMX.
- 512 entrées DMX sur 1 ligne DMX.



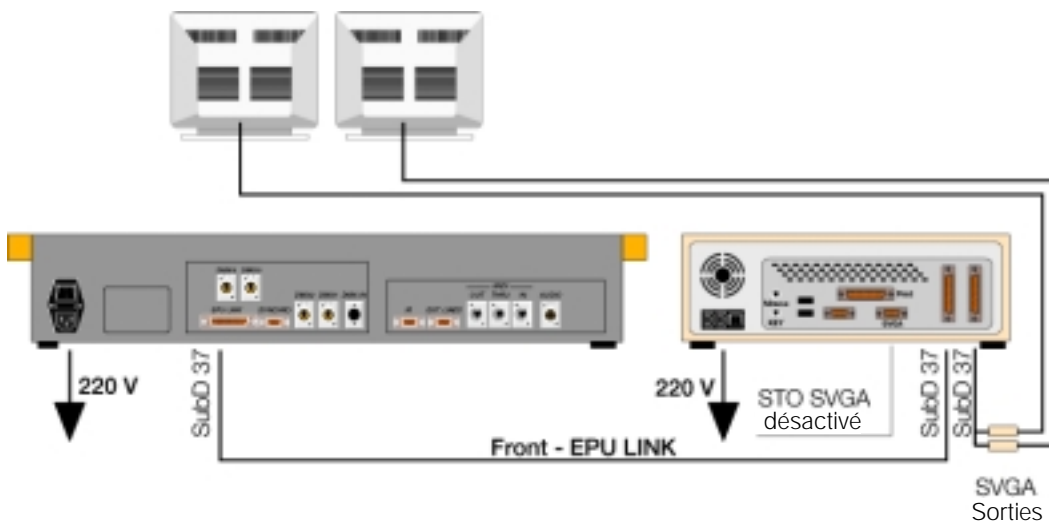
Moniteurs

Tous les pupitres peuvent supporter jusqu'à quatre moniteurs dans différentes configurations:

- Un seul moniteur (Configuration standard).

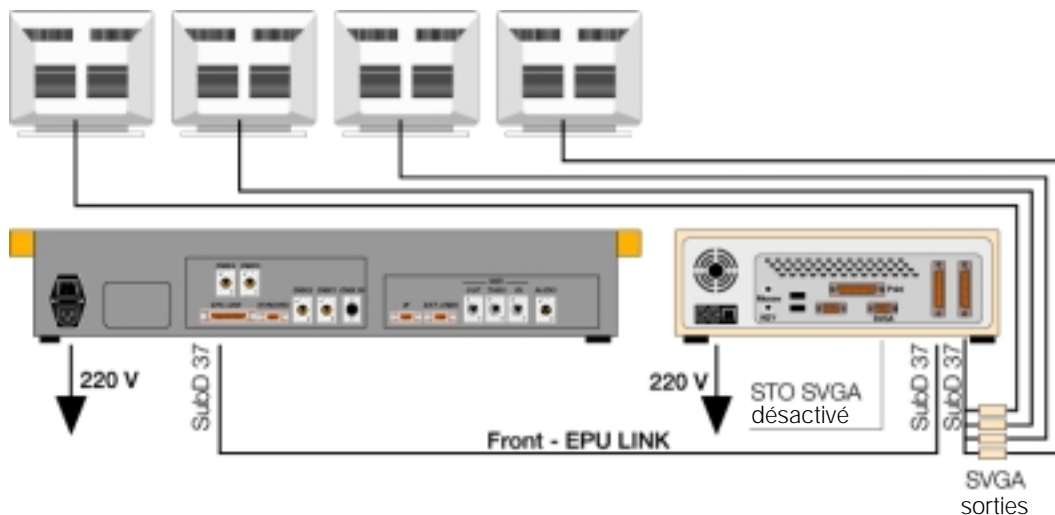


- Deux moniteurs gérés par une carte SVGA double (Configuration DUAL).





- Trois moniteurs gérés par une carte SVGA quadruple.
- Quatre moniteurs gérés par une carte SVGA quadruple.

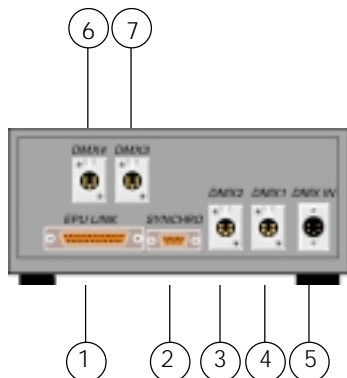


Toutes les configurations décrites dans le manuel sont sujettes à la configuration individuelle de chaque moniteur.
Toutes les pages écran peuvent s'afficher sur tout système, mais vous ne pourrez pas afficher trois écrans différents si vous n'avez qu'un ou deux moniteurs!

Le manuel est conçu en grande partie sur l'hypothèse d'un système pourvu de deux moniteurs. Le premier affiche par défaut le contenu de la mémoire de travail sélectionnée, plus les registres 1 - 12.
Le second affiche par défaut l'écran des niveaux de sortie et le transfert P 1, plus les registres 13 - 24.



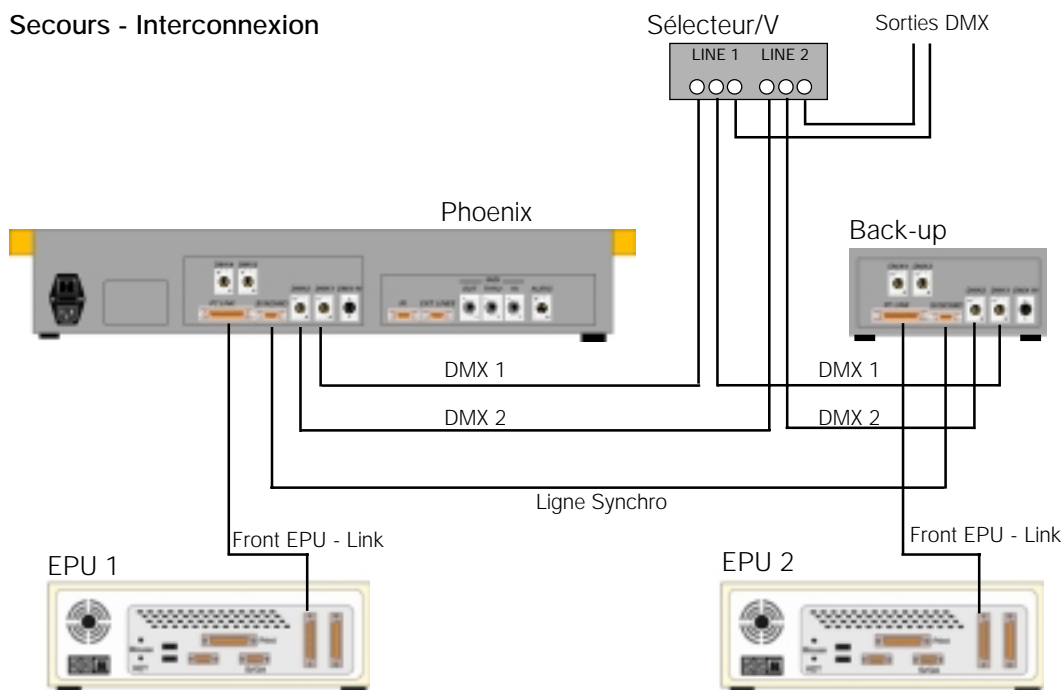
Secours (Back-up) - Configuration du panneau arrière



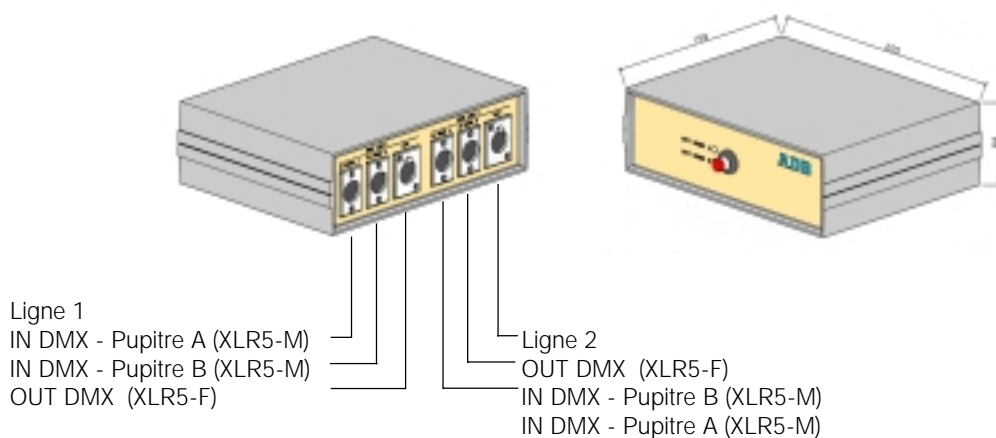
Rep	Indication	Fonction	Connecteur
1	EPU LINK	Ligne reliant l'unité de gestion externe et le pupitre	DB25-S
2	SYNCHRO	Ligne synchro	DE09-S
3	DMX 2	513 à 1024 sorties DMX (isolation galvanique)	XLR5-FX
4	DMX 1	1 à 512 sorties DMX avec isolation galvanique	XLR5-FX
5	DMX IN	512 entrées DMX	XLR5-MX
6	DMX 4	1537 à 2048 sorties DMX (option)	XLR5-FX
7	DMX 3	1025 à 1536 sorties DMX (option)	XLR5-FX



Secours - Interconnexion



Sélecteur / V - Commutateur de ligne DMX 512





Registres de travail

Les consoles Phoenix et Vision utilisent un système de registres de travail.

D'autres pupitres emploient le système des "éditeurs" dans lesquels s'accomplit le travail qui est ensuite envoyé (assigné), automatiquement ou manuellement, à la partie du pupitre qui est concernée: un registre, par exemple.

Phoenix et Vision (ainsi que d'autres pupitres ADB tels que le Tenor) demandent que soit d'abord sélectionné le registre de travail. Tout le travail effectué sur le clavier est envoyé automatiquement dans le registre sélectionné.

Pour sélectionner un registre, appuyez simplement sur sa touche blanche.

La LED de la touche s'éclaire quand le registre est sélectionné.

Par exemple, vous pouvez sélectionner le registre 15 en appuyant sur la touche <15> qui se trouve au-dessus du potentiomètre.

Toutes les opérations que vous ferez ensuite sur les claviers des circuits et des mémoires, sur le bloc des fonctions spéciales et de la gestion des asservis, seront envoyées au registre 15 jusqu'à ce que vous choisissiez un autre registre.



Les registres de travail sont facilement identifiables grâce à leur touche de sélection blanche:

Registres 1 à 16 (17 à 32 ou 33 à 48, en tournant les pages registres) -
Preset/Effet 1 - Stage/Scène 1 - Live - Edit Memory

Quelque soit le champ sélectionné, il "reçoit" les commandes effectuées sur d'autres parties du pupitre. Si des intensités sont attribuées à des circuits lorsqu'un registre est sélectionné, ce registre contient maintenant ces mêmes circuits avec leurs intensités.

Toutes les fonctions de base, telles que la sélection d'un circuit, l'attribution d'intensités, l'enregistrement et le chargement des mémoires, la gestion de la couleur et des asservis, peuvent être exécutées dans tous les registres de travail mais d'autres fonctions peuvent être associées aux différents registres.

Par exemple, les registres peuvent servir pour les effets spéciaux, le registre Live pour «capturer» des circuits, et les registres de transfert pour des séquences complexes de mémoires.

Toute mémoire, créée dans un registre, peut être chargée dans tout autre registre pour y être modifiée ou restituée. De même, le contenu des registres et des mémoires peut être copié d'une zone ou d'une liste à une autre.

Vous devez donc simplement sélectionner le champ de travail désiré avant d'entamer toute autre commande. En sélectionnant S1 ou S2, les manipulations de circuits que vous ferez ensuite seront visibles sur scène. Comme pour les concerts du même nom, le registre Live implique ce qui se passe en direct mais, en l'occurrence, les circuits seront «capturés» de telle manière que si vous manipulez ensuite ces circuits dans d'autres registres, les modifications ne seront pas visibles en sortie du pupitre.

Lorsque vous sélectionnez un registre, son potentiomètre doit être monté pour que son contenu puisse apparaître sur scène (transféré dans le champ «live»). Si le potentiomètre est baissé, vous pouvez créer des scènes «en aveugle». Vous pouvez aussi travailler facilement en aveugle si vous utilisez le côté préparation d'un transfert plutôt que son côté scène/studio, cette manipulation est particulièrement intéressante lorsque l'état qui vient d'être créé en aveugle est le prochain qui doit être restitué.

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



Les registres

Il y a 48 registres, mais seulement 16 potentiomètres.

Tous ces potentiomètres peuvent être à une valeur positive à tout moment, mais vous ne pouvez contrôler physiquement qu'une page de registres à la fois.

Le niveau de chaque registre est affiché individuellement dans sa boîte d'information.

Le concept des pages registre peut entraîner des écarts entre la valeur des registres affichés (valeur virtuelle) et la position effective de leur potentiomètre.

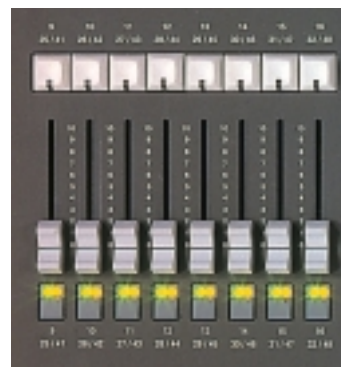
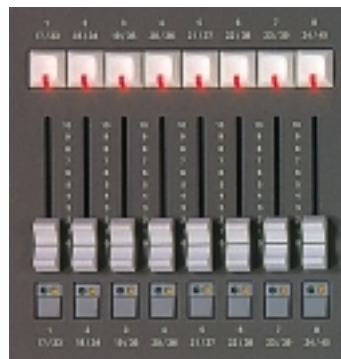
Sur le moniteur, le niveau du registre apparaîtra en blanc s'il est contrôlé par sa valeur physique; il apparaîtra en rouge si le registre est contrôlé par sa valeur virtuelle.

Lorsqu'il existe ce type de différence, vous pouvez prendre le contrôle manuel du registre en déplaçant le potentiomètre jusqu'à ce qu'il rattrape le niveau virtuel indiqué en rouge.

Une fois la valeur rattrapée, elle apparaît en blanc sur l'écran pour indiquer que le potentiomètre physique a pris le contrôle du niveau du registre.

Chaque registre peut être contrôlé par son potentiomètre physique, en changeant de page.

Si un changement de page n'est pas souhaitable, les potentiomètres virtuels des pages registres non sélectionnées peuvent être contrôlés par le pavé numérique.





Touche du mode registre



Page 1 à 16



Page 17 à 32



Page 33 à 48



Sélectionne un numéro de banque pour enregistrer ou charger



Bascule les registres sélectionnés en mode restitution automatique



Configure les registres sélectionnés



Macro

Une macro consiste à enregistrer une série de tâches répétitives que vous effectuez fréquemment. Par exemple, si la configuration de l'écran vous oblige à naviguer constamment entre deux affichages, vous pouvez programmer 2 macros: vous pourrez ainsi passer d'un écran à l'autre en appuyant simplement sur une touche et vous éviterez ainsi de fastidieux passages par le menu système.

Les Macros peuvent être un élément des "Événements" formant la séquence. Elles peuvent donc être activées manuellement ou automatiquement à partir de la séquence.

Les événements peuvent aussi comporter des boucles, des alias, des attentes.

Une boucle est une série de mémoires qui sont restituées et répétées automatiquement.

Un alias renvoie à une mémoire située en dehors de la séquence en cours.

Une attente est le temps d'attente que vous pouvez insérer entre différentes parties d'un événement, pour retarder leur départ.

Une autre possibilité de modifier le cours de la séquence est de créer un lien. Une fois que le lien est créé, la séquence continuera à partir de la mémoire «liée» au lieu de revenir à son déroulement original.

Des touches différentes sont prévues:



Accès aux macros supérieures à huit



à



M1, M2, M3 ou M4; accès aux quatre premières macros



à



SHIFT + M5, M6, M7 ou M8; accès aux macros cinq à huit





Effets spéciaux



Cette section offre 20 effets spéciaux tels que feu, éclairs, vagues, ondulation; ... préprogrammés dans une librairie.

Pour les utiliser, l'opérateur sélectionne un registre, charge un effet, entre les numéros des circuits participant à cet effet, introduits le temps, la direction, le type de transfert et presse la touche «flash» puis monte le potentiomètre du registre.

Chenillards

Cette section autorise la création de 99 chenillards différents, chacun pouvant contenir 99 pas différents.

L'opérateur peut également programmer la vitesse, la direction, un mode positif ou négatif et la modulation par un signal audio ou MIDI.

Fonctions des boutons :

	Sélectionne un numéro de chenillard		Efface un pas dans un chenillard
	Sélectionne un numéro de boucle		Ajoute ou insère un pas dans un chenillard
	Sélectionne un numéro d'effet		Allows the belt to be used to speed up or slowdown running chasers/effects
	Sélectionne un type d'effet		Arrête les chenillards/effets/boucles actifs
	Change la direction des chenillards et des effets		Pas précédent
	Programme le nombre de cycles pour les chenillards/effets/boucles		Pas suivant
	Change le mode de transfert des chenillards/effets		
	(transition) Change le mode des chenillards/effets : positif, négatif, audio		



Général et coup de noir

Nos différents pupitres, à l'exception des Vision RB, possèdent à la fois un général et une touche Black-out/Noir sec. Si vous le préférez, ou en l'absence de tout contrôle physique, vous pouvez accéder à ces fonctions par le clavier alphanumérique .



Transfert

Le panneau transfert est constitué de deux potentiomètres linéaires haute qualité de type audio mixeur.

Des touches vous permettent d'assigner des mémoires du côté scène ou préparation des transferts.

Ces touches peuvent servir à charger instantanément une mémoire qui ne fait pas partie de la séquence ou pour sauter des mémoires.





Des touches différentes sont prévues:



Sélectionne le côté Scène (Stage) du transfert



Sélectionne le côté Préparation (Preset) du transfert



Fait passer le transfert d'un mode de restitution à un autre



Toute la séquence sera restituée en mode automatique



Charge les mémoires suivantes dans la préparation pour permettre un transfert non séquentiel



Charge des mémoires précédentes dans la préparation



Empile (ajoute) la mémoire suivante dans le transfert, ce qui est l'opposé d'un transfert croisé



Termine un transfert en cours ou amène la mémoire contenue dans la préparation en sec (cut)



Permet de prendre le contrôle de la chenille digitale pour accélérer ou ralentir le transfert en cours



Inverse le transfert en cours ou inverse le déroulement de la liste des mémoires



Démarre les transferts automatiques



Stoppe (pour une pause) le transfert en cours

Ainsi, les potentiomètres de transfert vous permettent d'envoyer des effets manuellement, automatiquement, avec un temps donné (attente à la montée, temps d'apparition, attente à la descente, temps de disparition), d'envoyer des mémoires par ordre croissant ou décroissant, d'arrêter des mémoires ou de les faire repartir, de régler localement et rapidement les temps de transfert et, enfin, d'empiler des mémoires.

Les mémoires, même quand elles font partie d'une série de mémoires temporisées, peuvent toujours être envoyées manuellement.

De même, les effets spéciaux, les liens entre mémoires, les fonctions macros, le chargement de registres et nombre d'autres fonctions peuvent être attribuées en rapport avec le transfert.



Contrôle des mouvements (Gestion des appareils asservis)



Désélectionne les paramètres sélectionnés



Déconnecte les paramètres sélectionnés du registre sélectionné



Sélectionne les numéros de la librairie Gestion des asservis/Motion Control Library (Mémoire de réglages).



Enregistre ou charge une position de retour (home position) pour les appareils asservis



Met les options de résolution du trackball dans les touches de fonction



Désactive les paramètres sélectionnés de la sortie du registre de travail sélectionné



Prend les valeurs des paramètres en sortie et les charge dans le registre de travail sélectionné



Les paramètres désactivés sont remplacés par leur dernière valeur de sortie utilisée ou une valeur nulle s'ils n'ont pas été déjà utilisés



Sélectionne la page de paramètres suivante



Sélectionne le pas de paramètre linéaire suivant



Sélectionne le groupe A (Azimut) pour le modifier ou l'inclure dans les librairies de gestion des asservis, etc.



Sélectionne le groupe B (faisceau = Beam) pour le modifier ou l'inclure dans les librairies de gestion des asservis, etc.



Sélectionne le groupe C (Couleur) pour le modifier ou l'inclure dans les librairies de gestion des asservis, etc.



Sélectionne le pas de paramètre linéaire précédent



Sélectionne le groupe D (Divers) pour le modifier ou l'inclure dans les librairies de gestion des asservis, etc.



Sélectionne la précédente page de paramètres



Fonctions



Donne accès aux fonctions d'aide en ligne



Affiche l'écran de sortie (seulement pour système équipé d'un seul moniteur)



Permet d'accéder à des fonction supplémentaires



Déplace le curseur vers le haut ou déroule l'écran vers le haut



Déplace le curseur vers la gauche



Déplace le curseur vers la droite



Déplace le curseur vers le bas ou déroule l'écran vers le bas



Permet de faire des sélections ou d'entrer une fonction



Active les options du menu déroulant (ou pressez la touche F12)



Donne accès au moniteur 1 pour faire défiler les fonctions et les fenêtres paramétrables



Permet l'accès au moniteur 2 pour faire défiler les fonctions et les fenêtres paramétrables



Sélectionne l'éditeur de mémoire pour créer et modifier des mémoires en aveugle



Touches de fonction
Les fonctions changent en fonction des autres opérations du pupitre



Clavier



Charge la sélection en cours dans le champ de travail sélectionné



Enregistre le contenu du champ de travail sélectionné



Enregistre la sortie du pupitre, sauf le bipasse



Copie mémoires, contenu des registres, effets, etc.



Bascule entre l'affichage des paramètres et celui des intensités



Sélectionne un numéro de mémoire (pour le charger ou l'enregistrer)



Sélectionne un numéro de groupe (pour le relire)



Sélectionne les couleurs et autres paramètres des changeurs de couleurs



Sélectionne les gradateurs pendant les fonctions patch



Efface le contenu du registre de travail sélectionné



Charge la sélection en cours des circuits, paramètres et temps d'une mémoire existante



Enregistre la sélection en cours des circuits, paramètres et temps d'une mémoire



Enregistre la sélection en cours des circuits et paramètres qui contribuent à l'effet en sortie



Copie la sélection en cours des circuits, paramètres, temps...



Bascule entre l'affichage des temps spéciaux et celui des intensités







































Affiche la boîte de dialogue de la gestion mémoire (édition conditionnelle)



Sélectionne les entrées DMX dans le patch d'entrée DMX



	Donne accès aux «fonctions blanches» (ligne supérieure) des touches à double fonction	 à 	Sélectionne des numéros de circuit ou de mémoire
	Sélectionne le précédent numéro de circuit ou de mémoire existant (LAST sur VISION)	 	Sélectionne le dernier numéro de mémoire non utilisé (uniquement les nombres entiers)
	Sélectionne le numéro de circuit ou de mémoire suivant	 	Sélectionne le numéro de mémoire non utilisé suivant (uniquement les nombres entiers)
	Sélectionne tous les circuits qui ont une valeur	 	Isole les circuits sélectionnés et met simultanément tous les autres à zéro
	Retourne les circuits sélectionnés à leur intensité précédente sans les modifier	 	Resélectionne la dernière sélection de circuits
	Attribue un temps de montée (up) à un circuit, un registre ou une mémoire		
	Exclut d'une sélection des circuits ou des mémoires	 	Remplace la sélection de circuits courante par tous les autres circuits qui ont une valeur
	Attribue un temps d'attente (delay) à un circuit, un registre ou une mémoire	 	Attribue les temps de disparition aux temps d'attente des paramètres (Temps Spéciaux)
	Pour sélectionner une liste	 	Sélectionne tous les circuits qui ont une valeur dans les numéros sélectionnés
	Attribue un temps de descente (down) à un circuit, un registre ou une mémoire		
	Ajoute des circuits ou des mémoires à une sélection	 	Libère les circuits ou les paramètres qui sont capturés dans le champ LIVE
	Attribue des intensités par tranches de 10% (conjointement avec la touche • (point), progression par 1%)		
	Pour faire des sélections ou terminer une fonction, selon le cas		
	Efface les sélections clavier en cours	 	Permet d'utiliser la chenille digitale pour modifier les valeurs des paramètres
	Sélectionne le pourcentage d'intensité point par point (1%). Permet aussi d'attribuer des temps et de sélectionner des numéros de mémoire en chiffres décimal		



Trackball

Chenille digitale avec barregraphe intégré



Références clavier

Guide alphabétique, touche par touche, des pavés de fonction qui se trouvent sur les Phoenix et les Vision. La liste comprend l'ensemble des touches de toutes les versions des Phoenix et des Vision.

BELT	Modifie l'intensité des circuits et agit sur d'autres fonctions
+	Ajoute des circuits ou des mémoires à une sélection
-	Exclut des circuits ou des mémoires d'une sélection
↔	THRU Employé pour sélectionner des listes
§ ON	THRU-ON Sélectionne tous les circuits qui ont une valeur dans la plage donnée
↑	Fait défiler le curseur vers le haut ou fait défiler l'écran en remontant
↓	Fait défiler le curseur vers le bas ou fait défiler l'écran en descendant
←	Fait défiler le curseur vers la gauche
→	Fait défiler le curseur vers la droite
+5%	Ajoute 5% à l'intensité des circuits sélectionnés
-5%	Retire 5% de l'intensité des circuits sélectionnés
1 - 16 / 24 (48)	Sélectionne le registre associé
1 - 16 / 24 (48)	Touches Flash. Pour faire flasher momentanément le contenu du registre. Fonctionnent aussi sur d'autres modes
0 - 9	Sélectionne les numéros de circuits (ou les numéros de mémoire, de groupe, d'effet, ...)
.	Sélectionne l'intensité point par point, en unité de pourcentage et non en dizaine de pourcent S'emploie aussi pour attribuer des temps et sélectionner les mémoires aux numéros décimaux
00	Force les circuits sélectionnés à zéro

A

A GRP	Sélectionne le groupe A (Azimut) pour modification ou inclusion dans les bibliothèques des asservis, etc.
ADD	Ajoute un pas à un chenillard
ALL	Sélectionne tous les circuits actifs (qui ont déjà une intensité)
ALT	Donne accès aux fonctions supplémentaires, principalement à l'intérieur du menu
AT	Attribue des intensités en dizaines de pourcent (par unité de pourcent quand vous l'utilisez avec la touche . (point)
AUD	Sélectionne le potentiomètre auditorium pour programmer ses circuits
AUTO	Mode de restitution automatique pour toute la séquence



	AUX	Sélectionne le potentiomètre Auxiliaire pour le programmer (potentiomètre 0 sur le Vision)
	AUDIO/MIDI	Bascule les registres sélectionnés en mode audio ou MIDI
	AUTO	Bascule les registres sélectionnés en mode de transfert automatique
B		
	B GRP	Sélectionne le groupe B (faisceau = beam) pour modifications ou inclusion dans les bibliothèques de mouvements, etc.
	B JUMP	Charge les mémoires précédentes dans un effet
	BLACK OUT	Noir sec
	BACK	Inverse un transfert en cours ou restitue les mémoires par ordre décroissant
	BANK	Sélectionne un numéro de banque pour enregistrer ou charger
	BYPASS	Bascule les registres sélectionnés en mode direct (mode bipasse)
C		
	C GRP	Sélectionne le groupe C (Couleur) pour le modifier ou l'inclure dans les libraires de mouvement, etc.
	CHASR	Sélectionne un numéro de chenillard
	ChasNo	Sélectionne un numéro de chenillard
	CLEAR	Efface les sélections clavier en cours
	CLIP B	En réserve pour une prochaine version du logiciel
	COLOR	Sélectionne les couleurs et autres paramètres des changeurs de couleurs
	CONFIG	Configure les registres sélectionnés
	COPY	Copie des mémoires, le contenu des registres, des effets, etc.
	CUT	Termine un transfert en cours ou amène un effet sec (cut) en activant la mémoire en attente
	CYCLE	Programme le nombre de cycles des chenillards/effets/boucles
D		
	D GRP	Sélectionne le groupe D (Divers) pour le modifier ou l'inclure dans les bibliothèques de gestion des asservis, etc.
	DEL	Efface un pas de chenillard/boucle
	DIAG	Affiche le diagnostique des gradatents (pour les systèmes qui en sont équipés) (version future du logiciel)
	DIM	Sélectionne les gradateurs pendant les fonctions patch
	DIM LAW	Attribue une courbe de gradateur aux circuits ou aux gradateurs sélectionnés, pendant les fonctions patch
	DIR	Change la direction des chenillards et des effets
	DMX IN	Affiche le patch d'entrée DMX
	DOWN	Attribue un temps de descente (down) à un circuit, un registre ou une mémoire
	DOWN TIME	Attribue un temps de descente (down) à un circuit, un registre ou une mémoire



E	EDMEM	Sélectionne l'éditeur de mémoire pour créer et modifier des mémoires en aveugle
	EFF	Sélectionne un numéro d'effet spécial
	EffNo	Sélectionne un numéro d'effet spécial
	ENTER	Permet de faire des sélections ou valide une fonction, selon le cas
	ERASE	Efface le contenu des registres de travail sélectionnés
	ERASE STEP	Supprime un pas de chenillard/boucle
F	F1 - F8	Touches de fonction. Les fonctions varient en rapport avec les autres opérations du pupitre
	FADE	Change le type de transfert des chenillards/effets
	FF	Force les circuits sélectionnés à 100% (full)
	FILL	Les paramètres désactivés sont remplacés par leur dernière valeur de sortie utilisée ou par une valeur nulle s'ils n'ont pas été utilisés avant
	FLASH	Change le mode touche Flash pour les registres sélectionnés
	FLIP	Inverse la position d'un appareil à lyre asservie (même position, déplacement différent pour y arriver)
	FORMA	Change le format de l'écran paramètres (décimal, bibliothèque, source, etc.)
	FRDSK	Raccourci pour charger les options «Disque - Ouvrir» (from disk)
	FREE	Libère les circuits ou paramètres qui sont capturés dans le champ «Live»
	FROM DISK	Raccourci pour charger les options «Disque - Ouvrir» (from disk)
G	GO	Envoie les transferts automatiques
	GO BACK	Inverse un transfert en cours ou restitue la liste des mémoires dans l'ordre décroissant
	GO EFF	Envoie et stoppe les chenillards/effets
	GRAB	Saisit les valeurs des paramètres en sortie et les charge dans le registre de travail sélectionné
	GROUP	Sélectionne un numéro de groupe (pour le relire)
H	HELP	Donne accès aux fonctions d'aide en ligne
	HIGH	Sélectionne la haute résolution pour le trackball
	HOLD	Stoppe (pause) le transfert en cours
	HOME	Enregistre et charge une position initiale (home position) pour les projecteurs asservis



I	IF DN	Attribue un temps de descente (Down) aux temps d'attente spéciaux des paramètres
	INH	Bascule les registres sélectionnés en mode inhibition
	INPUT	Sélectionne les entrées DMX dans le patch d'entrée DMX
	INVRT	Échange la sélection des circuits en cours contre tous les circuits qui ont une valeur
J	JUMP	Fait un saut à travers les mémoires dans l'effet associé pour permettre un transfert non consécutif
K	K1 - K10	Touches de fonction programmable par l'utilisateur
L	LAST	Resélectionne la dernière sélection de circuits
	LEAD	Copie les valeurs de paramètres d'un appareil sur un autre appareil
	LOAD	Charge la sélection en cours dans le registre de travail sélectionné
	LOCK	Raccourci pour la boîte de dialogue de la Protection de la mémoire
	LOW	Sélectionne la basse résolution du trackball
	LIVE	Sélectionne et désélectionne le registre Live
M	LOOP	Sélectionne un numéro de boucle
	M1 - M6/8	Accès direct aux six/huit premières macros
	M TRAK	Entre la boîte de dialogue de la gestion mémoire (édition conditionnelle)
	MACRO	Permet l'accès aux macros dont le numéro est supérieur à huit
	MASK	Dans le registre de travail sélectionné, cette touche permet de masquer les paramètres sélectionnés
	MC LIB	Sélectionne les numéros des bibliothèques de gestion des mouvements (mémoires de réglage)
	MEM	Sélectionne les numéros de mémoire
	MENU	Active les options du menu déroulant (accessible aussi par la touche F12 du clavier)
	MODE	(Pas de séquence) Change le mode des chenillards et des effets: positif, négatif, audio, ou [Phrase incomplète?]
	MIDI	Réservée pour une version logiciel ultérieure
	MON 1	Donne accès au moniteur 1 pour dérouler les fonctions et les fenêtres paramétrables
	MON 2	Donne accès au moniteur 2 pour dérouler les fonctions et les fenêtres paramétrables
	MON 3	Donne accès au moniteur 3 pour dérouler les fonctions et les fenêtres paramétrables
	MON 4	Donne accès au moniteur 4 pour dérouler les fonctions et les fenêtres paramétrables



N	NET	Réservé pour une version logiciel ultérieure
	NEXT	Sélectionne le prochain circuit ou numéro de mémoire existant
	NXT \exists	Sélectionne le prochain circuit ou numéro de mémoire utilisée
	NXT \nexists	Sélectionne le prochain numéro de mémoire non utilisée (nombres entiers seulement)
O	OFF	Déconnecte du registre de travail sélectionné les paramètres choisis
	OPEN	Ouvre les paramètres des appareils pour obtenir de la lumière sur scène
	OUT	Affiche l'écran de sortie (utile pour les systèmes avec un seul moniteur)
	OVE+	Force le général au-delà de 100%
P	OVE-	Retourne le général à 100%
	P1	Sélectionne l'effet 1 (transfert 1)
	P LOAD	Charge les circuits, paramètres, temps, de la sélection en cours
	P REC	Enregistre les circuits, paramètres, temps, de la sélection en cours
	P SUM	Enregistre la sélection courante des circuits et paramètres qui font partie de l'effet en sortie
	PARAM	Bascule entre l'affichage des paramètres et celui des intensités
	PATCH	Dirige l'accès à l'écran de sortie du patch
	PAUSE	Arrête provisoirement un chenillard ou un effet en cours
	PG +	Sélectionne la page de paramètres suivante
	PG -	Sélectionne la page de paramètres précédente
	PILE	Empile (ajoute) la mémoire suivante dans le transfert, à l'opposé d'un transfert croisé
	PRV \exists	Sélectionne le circuit ou numéro de mémoire existant précédent (LAST sur Vision)
	PRV \nexists	Sélectionne le numéro de mémoire non-existant précédent (nombres entiers seulement)
	PRINT	Raccourci pour les options imprimante



R	REC	Enregistre le contenu du registre de travail sélectionné
	REC KEYS	Réserve pour une version logiciel ultérieure
	REC LIVE	Pareil que SUM. Enregistre la sortie du pupitre, à l'exception du mode bipasse
	REC MEM	Pareil que REC. Enregistre le contenu du registre de travail sélectionné
	RET	Retourne les circuits sélectionnés à leurs intensités, sans les modifier
	RMCTL	Pour la télécommande: Raccourci pour la boîte de dialogue de la configuration du bureau
	RUN	Sélectionne la direction des chenillards/effets
S	S1	Sélectionne le registre Stage 1 (transfert 1)
	S TIME	Passe de l'affichage des temps spéciaux à celui des intensités
	SEQ	Bascule le transfert à travers les modes séquentiels
	SETUP	Raccourci pour la boîte de dialogue de configuration générale
	SOLO	Isole les circuits sélectionnés en coupant tous les autres
	SPEED	Permet à la roue/chenille d'accélérer ou ralentir un transfert en cours ou un chenillard/effet
	STEP >	Avance manuellement un pas de chenillard/effet
	STEP <	Reculer manuellement un pas de chenillard/effet
	STP +	Sélectionne le prochain pas linéaire d'un paramètre
	STP -	Sélectionne le précédent pas linéaire d'un paramètre
T	SHIFT	Donne accès aux «fonctions blanches» (ligne supérieure) des touches à double fonction
	SUM	Enregistre la sortie du pupitre, à l'exception du bipasse
	SYNC	Donne l'accès direct à la boîte de dialogue configurant la synchro
	T BALL	Place les options de définition du trackball dans les touches de fonction
	TEST	Teste une liste séquentielle de circuits
	TO DSK	Raccourci pour les options «Disque Sauver»
	TO DISK	Raccourci pour les options «Disque Sauver»
	TRACK	Sélectionne le pistage des circuits
	TRANS	Pas de séquence (mode effet). Modifie la manière dont les chenillards/effets changent de pas
	TYPE	Sélectionne un type d'effet prédéfini (modèle)



U	UNLINK	Détache une mémoire d'une librairie
	UNSEL	Désélectionne les paramètres de la modification ou de l'inclusion dans les librairies d'asservis, etc.
	UP	Permet d'attribuer un temps de montée (up) à un circuit, registre ou mémoire
	UP TIME	Permet d'attribuer un temps de montée (up) à un circuit, registre ou mémoire
W	W1 - W4	Sélectionne la roue codeuse associée, pour une modification ou inclusion dans les librairies d'asservis, etc.
	WAIT	Permet d'attribuer un temps d'attente (delay) à un circuit, registre ou mémoire
	WAIT TIME	Permet d'attribuer un temps d'attente (delay) à un circuit, registre ou mémoire
X	XX	Sélectionne seulement le déplacement en x (pan) sur le trackball
	YY	Sélectionne seulement le déplacement en y (tilt) sur le trackball
Z	ZOOM	Réservé pour une version logiciel ultérieure





Périphériques et Protocoles de communication

Introduction

De nombreux périphériques peuvent être connectés sur le Phoenix pour différentes utilisations.

Parmi les utilisations les plus courantes: sauvegarde synchronisée, télécommande sans fil, imprimante.

Il existe aussi d'autres options, présentes et futures. De nombreux périphériques doivent être configurés et activés dans la boîte de dialogue de la configuration générale.

exemples de frappes clavier



<MENU> <F7 {CONFIG}>Affiche le menu.



<F3 {GENERALE}> Entre dans la boîte de dialogue de Configuration.



flèche et <ENTER> Pour sélectionner ou désélectionner une option.
(Une croix affichée dans la boîte signifie que l'option est sélectionnée).



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



Entrée DMX

L'entrée DMX du Phoenix permet de lui connecter un autre pupitre.

Si le patch d'entrée DMX est 1:1, quand le circuit 1 est monté sur l'autre pupitre, le circuit 1 du Phoenix est également monté.

Si un état lumineux est créé ou restitué sur l'autre pupitre, il peut être enregistré comme une mémoire sur le Phoenix.

De cette manière, il est possible de transférer un spectacle entre des pupitres différents dont les formats sur disquettes sont incompatibles.

Le patch d'entrée DMX peut être modifié de manière à ce que les numéros de circuits des deux pupitres ne correspondent pas (reportez-vous à *PATCH*).

Quand deux pupitres sont ainsi reliés, l'entrée DMX du pupitre récepteur doit être activée de manière à ce qu'il réponde au signal d'entrée et pour que cette information soit transmise à son tour aux gradateurs et aux appareils qui lui sont connectés.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F7 {CONFIG}>Affiche le menu.



<F3 {GENERALE}> Entre la boîte de dialogue Configuration.



<ENTER> Pour enclencher l'entrée DMX.



ROUE HAUT OU BAS Règle le niveau d'entrée DMX avec la roue. (Agit comme un général pour le signal DMX entrant).



<F8 {OK}> Sort de la boîte de dialogue de Configuration.





Télécommande Infrarouge

La télécommande infrarouge est un appareil de petites dimensions qui permet l'accès aux circuits, mémoires, transferts et macros. L'émetteur a un large rayon de transmission et il est possible de connecter des récepteurs supplémentaires pour combler d'éventuels vides de réception.

Branchement Infrarouge

Les récepteurs infrarouge sont connectés à la console par un câble multiconducteur blindé équipé d'un connecteur de type SubD 9 broches.

Si vous utilisez plus d'un récepteur, ce câble permettra qu'ils soient tous connectés en chaîne.

Ils n'ont pas besoin d'alimentation extérieure puisqu'ils sont alimentés par le pupitre. L'émetteur est alimenté par une batterie PP3 (9 V). Le câblage, une fois terminé, peut être laissé en place puisque le système infrarouge peut être activé et désactivé à votre convenance au pupitre.

Activation de l'infrarouge

La télécommande infrarouge est activée dans le menu Configuration. Il est recommandé de la laisser désactivée quand vous ne vous en servez pas pour éviter des actions indésirables pendant le spectacle.

exemples de frappes clavier



<MENU> <F7 {CONFIG}> Affiche le menu Configuration.



<F3 {GENERALE}> Entre la boîte de dialogue de Configuration.



flèche et <ENTER> Pour sélectionner la télécommande IR.



<F8 {OK}> Pour confirmer et sortir de la boîte de dialogue Configuration.



Utilisation de l'émetteur

L'émetteur infrarouge donne accès à de nombreuses fonctions de base. Il travaille dans le registre qui est sélectionné sur le pupitre mais, comme il offre l'accès à trois touches macro directes, vous pouvez programmer l'une d'elles pour sélectionner un registre de travail donné.

Les touches qui se trouvent sur l'appareil s'utilisent de la même manière que celles qui se trouvent sur le pupitre.

Les fonctions présentes sur l'émetteur IR sont les suivantes:



0 - 9	Pour sélectionner des numéros de circuit, groupe ou mémoire et attribuer des intensités en conjonction avec la touche AT%.
•	S'utilise avec les chiffres pour attribuer des intensités par unités inférieures à dix pour cent et pour accéder aux mémoires portant des nombres fractionnaires.
SHF (shift)	Permet d'accéder aux fonctions secondaires des touches numériques.
M7	Accès direct à la macro 7 préalablement programmée.
M8	Accès direct à la macro 8 préalablement programmée.
M9	Accès direct à la macro 9 préalablement programmée.
GO	Transfert 1 GO
BCK	Transfert 1 GO BACK (arrière)
CUT	Transfert 1 CUT (sec)
TST	Demande un test séquentiel automatique de tous les circuits.
SOL (solo)	Retire tous les circuits non sélectionnés de la sortie.
ALL	Sélectionne tous les circuits actifs dans le registre.
COL	Accès direct à la bibliothèque des couleurs.
B/O	Active (ou désactive) la fonction Noir sec.
-	Soustrait ou exclut des éléments d'une liste de circuits, groupes ou mémoires.
⇐	Pour créer une liste numérique séquentielle de circuits, groupes ou mémoires.
+	Ajoute des éléments à une liste de circuits, groupes ou mémoires.
GRP	Pour sélectionner un numéro de groupe.
LOAD	Charge une mémoire dans le registre de travail.
MEM	Pour sélectionner un numéro de mémoire.
RET	Retourne une intensité modifiée à son niveau précédent.
FF	Plein Feu (100%) pour les circuits, groupes ou mémoires
↑	Roue en haut
↓	Roue en bas
00	Intensité zéro (00%) pour les circuits, groupes ou mémoires.
ERASE	Efface le contenu du registre de travail sélectionné.



Exemples d'utilisation de télécommande portable

Sélection de circuit, groupe et mémoire, attribution d'intensité, transfert 1 : toutes ces fonctions s'utilisent de la même manière que sur le pupitre.

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 plus 2 et 17. |
| <1> <⇔> <3><0> | Sélectionne la liste de circuits 1 à 30. |
| <1> <⇔> <3> <+> <5> | Sélectionne la liste de circuits 1 à 3, et le circuit 5. |
| <1> <⇔> <7><-> <4> <+> <9> | Sélectionne la liste de circuits 1 à 7, moins le 4, plus le 9. |
| <ALL> | Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité (circuits «non-zéro» ou "visibles"). |
| <1> <⇔> <9><9> <-> <ALL> | Sélectionne tous les circuits sans intensité dans la sélection. (Dans cet exemple la sélection va de 1 à 99). |
| <ALL> <-> <4> <⇔> <9> | Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité, sauf ceux de la sélection. (Dans cet exemple, la sélection va de 4 à 9). |
| <CLEAR> | Efface la dernière touche d'entrée. |
| <CLEAR><CLEAR> | Efface du(des) clavier(s) le circuit et la mémoire couramment sélectionnés. |
| <ERASE> <ERASE> | Retire les circuits du registre sélectionné. |
| <1> <AT> <7> | Met le circuit 1 à 70% |



<1> <AT> <7><.><3>	Met le circuit 1 à 73%
<1> BELT ↓ ou ↑	Met le circuit 1 à un niveau entre 1% et 100% (FF)
<1> <FF>	Met le circuit 1 à 100% (FF) ou
<1> <AT> <AT>	Met le circuit 1 à 100% (FF)
<1> <00>	Met le circuit 1 à 00 (zéro) ou
<1> <AT> <0>	Met le circuit 1 à 00 (zéro)
<RET>	Retourne le(s) circuit(s) sélectionné(s) à son/ leur intensité(s) préalable(s), sans la/les modifier. Cette manipulation ne fonctionne pas après <CLEAR> <CLEAR>.
<1> <⇔> <6><5> <-><2><8> <⇔> <3><2> <+> <8><1> <⇔> <1><0><0> <-> <8><8> <AT> <4><.><7>	Monte à 47% les circuits 1 à 27, 33 à 65, 81 à 87 et 89 à 100.
<GRP><1> <AT> <7>	Monte le groupe 1 à 70%
<GRP><1> <AT> <7><.><3>	Monte le groupe 1 à 73%
<GRP><<1> BELT ↓ ou ↑	Monte le groupe 1 à un niveau situé entre 1% et 100% (FF)
<GRP><1> <FF>	Monte le groupe 1 à 100% (FF)
<GRP><1> <AT> <FF>	Monte le groupe 1 à 100% (FF)
<GRP><1> <00>	Monte le groupe 1 à 00 (zéro) ou
<GRP><1> <AT> <00>	Monte le groupe 1 à 00 (zéro)
<RET>	Retourne le(s) groupe(s) sélectionné(s) à leur dernier niveau, sans le modifier.



<GRP><1> <+> <GRP><2> <AT> <5>

Monte les groupes 1 et 2 à 50%

<GRP><1> <⇔> <8><AT> <4><.><5>

Monte les groupes 1 à 8 à 45%. Pendant une commande ⇔, vous n'avez pas besoin de <GRP> pour sélectionner le dernier numéro de groupe.

<GRP><1> <+> <GRP><5> <+> <4><7> <⇔> <8><2> <-> <6><9>
<FF>

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

<MEM1> <LOAD>

Charge la mémoire 1 dans le registre sélectionné sur le pupitre.

<MEM1> <⇔> <5> <LOAD>

Charge les mémoires 1 à 5 dans le registre sélectionné sur le pupitre.

<MEM10> <+> <MEM11> <LOAD>

Charge les mémoires 10 et 11 dans le registre sélectionné sur le pupitre.

<GO>

Active le transfert, de P1 à S1.

<BCK>

Renvoie le transfert, de S1 à P1.

<CUT>

Termine instantanément le transfert, de P1 à S1.

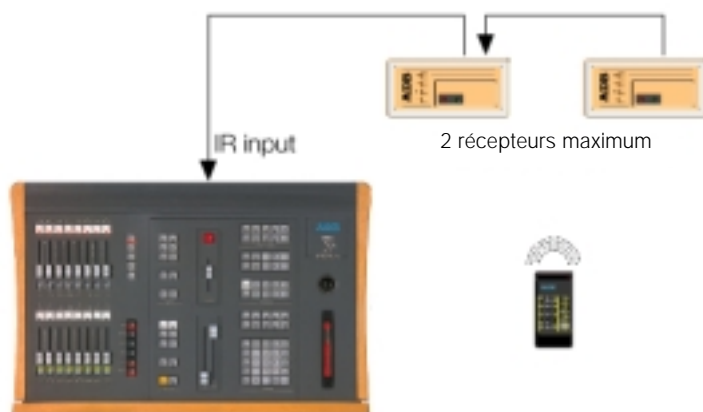


Comprendre le récepteur IR

Le récepteur infrarouge est équipé de deux LEDs vertes qui servent de témoins pour l'alimentation et la réception.



Etat de la LED	Fonction
Les deux LEDs éteintes	Appareil éteint par ISIS® et, donc, inactif
Les deux LEDs allumées	Appareil allumé par ISIS® et, donc, en veille active
LEDs momentanément éteintes	Est en train de recevoir des informations de l'émetteur
LEDs en train de flasher	L'émetteur est en mode SHIFT





Télécommande par radio Haute Fréquence

Un système de contrôle par radio Haute Fréquence est proposé comme alternative à l'infrarouge.

Ce système est une bonne alternative à l'IR pour des lieux comme les studios de télévision dans lesquels de nombreux obstacles gênent la transmission.

Il est aussi possible de coder spécifiquement les systèmes HF, par zone ou par contrôle, pour éviter les interférences, ou diaphonie, lorsque deux systèmes ou plus sont utilisés dans un même lieu.

Connexion HF

Le receveur Haute fréquence est connecté à la console par un câble multiconducteurs blindé équipé d'un connecteur de type SubD 9 broches au port série RS232 de l'Unité centrale de gestion (panneau arrière du système Vision). Le récepteur est alimenté par une alimentation externe.

Si vous installez plus d'un récepteur HF, un PC fonctionnant sous Windows® 32 bit et un convertisseur de protocole RS 232/485 devront être installés entre la console lumière et les récepteurs HF. Ce PC doit également être équipé du logiciel "Satellite Control Centre" (SCC).

Les différents récepteurs sont reliés ensemble par leurs boîtes de raccordement avec un câble SYSNET spécial. Les connecteurs ne sont pas nécessaires puisque les câbles vont directement dans les boîtes de raccordement où ils peuvent être vissés sur les borniers. Le convertisseur RS485/232 permet de connecter les récepteurs sur le port de communication série RS232 d'un PC. Le PC prend le contrôle de toutes les communications entre les différents périphériques et envoie les ordres à la console lumière par l'intermédiaire d'un câble RS232 NULLMODEM.



Vous trouverez tous les détails sur l'installation et le fonctionnement de la télécommande HF dans le manuel qui vous est fourni avec l'appareil.

Pour activer la HF

Le menu Configuration permet d'activer la télécommande radio Haute Fréquence. Il est recommandé de la laisser inactive lorsqu'elle ne sert pas pour éviter que des opérations intempestives ne viennent troubler le spectacle.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F7 {CONFIG}> Entre dans le menu de Configuration.

<F3 {GENERALE}> Entre dans la boîte de dialogue de configuration

flèche et <ENTER> Pour sélectionner la télécommande HF.

<F8 {OK}> Pour confirmer et sortir de la boîte de dialogue configuration.



Identification du produit et de sa zone

Il est possible de donner des identifications aux produits et aux «zones» dans lesquels ils doivent être utilisés, afin d'empêcher les interférences entre différents systèmes HF proches. Ce ne sera pas nécessaire pour un système unique installé en permanent. Reportez-vous au manuel de la télécommande indépendante, fourni avec le produit.

Utilisation de l'émetteur HF

L'émetteur HF donne accès à plusieurs des fonctions de base. Il travaille dans le registre qui est sélectionné sur le pupitre mais, puisqu'il comporte trois touches macro d'accès direct, l'une d'elles peut être programmée pour sélectionner un registre de travail. Les touches qui se trouvent sur la télécommande s'utilisent de la même manière que les touches correspondantes qui se trouvent sur le pupitre.



Les fonctions de l'émetteur HF sont les suivantes :



0 - 9	Pour sélectionner des numéros de circuit, groupe ou mémoire et pour attribuer des intensités, conjointement avec la touche AT%.
•	S'utilise avec les chiffres pour attribuer des intensités par unités inférieures à dix pour cent et pour accéder aux numéros de mémoires portant des chiffres décimaux.
SHIFT	Pour accéder aux fonctions secondaires des touches portant un numéro
M7	Accès direct à la macro 7 programmée antérieurement
M8	Accès direct à la macro 8 programmée antérieurement
M9	Accès direct à la macro 9 programmée antérieurement
GO	Transfert 1 GO
BCK	Transfert 1 Arrière (GO BACK)
CUT	Transfert 1 Sec (CUT)
TST	Démarre un test séquentiel automatique de tous les circuits
SOL (solo)	Supprime tous les circuits non sélectionnés de la sortie
ALL	Sélectionne tous les circuits actifs du registre
COL	Accès direct à la bibliothèque des couleurs
B/O	Active/désactive la fonction noir sec
-	Soustrait ou exclut des éléments d'une liste de circuits, groupes ou mémoires
⇔	Pour créer une liste de circuits, groupes ou mémoires en ordre séquentiel.
+	Ajoute des éléments à une liste de circuits, groupes ou mémoires
GRP	Pour sélectionne un numéro de groupe
LOAD	Charge une mémoire dans le registre de travail
MEM	Pour sélectionne un numéro de mémoire
RET	Retourne une intensité modifiée à son niveau précédent
FF	Circuits, groupes ou mémoires à 100% (Full)
↑	Roue vers le haut
↓	Roue vers le bas
00	Intensité zéro (00%) pour circuits, groupes ou mémoires
ERASE	Efface le contenu du registre de travail sélectionné



Exemples d'utilisation pour les télécommandes portables

Des opérations telles que la sélection de circuits, groupes et mémoires, l'attribution des intensités, les fonctions du potentiomètre de transfert 1, s'effectuent sur le même principe que sur le pupitre.

exemples de frappes de touche

- <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> <⇔> <3><0> Sélectionne les circuits 1 à 30.
- <1> <⇔> <3><0> <+> <4><5> Sélectionne les circuits 1 à 30, et le circuit 45.
- <1> <⇔> <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 (circuits «non-zéro» ou "visibles").
- <1> <⇔> <1><0><0> <-> <ALL> Sélectionne tous les circuits sans intensité dans la sélection. (Dans cet exemple la sélection va de 1 à 100).
- <ALL> <-> <4><1> <⇔> <4><5> Sélectionne tous les circuits qui ont une intensité, sauf ceux de la sélection. (Dans cet exemple, la sélection va de 41 à 45).
- <CLEAR> Efface d'une sélection le dernier numéro entré.
- <CLEAR><CLEAR> Efface du(des) clavier(s) le circuit et la mémoire couramment sélectionnés.
- <ERASE> <ERASE> Retire les circuits du registre sélectionné.



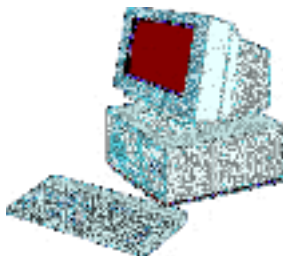
<1> <AT> <7>	Met le circuit 1 à 70%
<1> <AT> <7><.><3>	Met le circuit 1 à 73%
<1> BELT ↓ ou ↑	Met le circuit 1 à un niveau entre 1% et 100% (FF)
<1> <FF>	Met le circuit 1 à 100% (FF) ou
<1> <AT> <FF>	Met le circuit 1 à 100% (FF)
<1> <00>	Met le circuit 1 à 00 (zéro) ou
<1> <AT> <00>	Met le circuit 1 à 00 (zéro)
<RET>	Retourne le(s) circuit(s) sélectionné(s) à son/ leur intensité(s) préalable(s), sans la/les modifier. Cette manipulation ne fonctionne pas après <CLEAR> <CLEAR>.
<1> <⇔> <6><5> <-><2><8> <⇔> <3><2> <+> <8><1> <⇔> <1><0><0><-> <8><8> <AT> <4><.><7>	Monte à 47% les circuits 1 à 27, 32 à 65, 81 à 87, 89 à 100.
<GRP><1> <AT> <7>	Monte le groupe 1 à 70%
<GRP><1> <AT> <7><.><3>	Monte le groupe 1 à 73%
<GRP><1> BELT ↓ ou ↑	Monte le groupe 1 à un niveau situé entre 1% et 100% (FF)
<GRP><1> <FF>	Monte le groupe 1 à 100% (FF)
<GRP><1> <AT> <FF>	Monte le groupe 1 à 100% (FF)
<GRP><1> <00>	Monte le groupe 1 à 00 (zéro)
<GRP><1> <AT> <00>	Monte le groupe 1 à 00 (zéro)
<RET>	Retourne le(s) groupe(s) sélectionné(s) à leur dernier niveau, sans le modifier.



- <GRP><1> <+> <GRP><2> <AT> <5>
Monte les groupes 1 et 2 à 50%
- <GRP><1> <⇔> <8><AT> <4><. ><5>
Monte les groupes 1 à 8 à 45%. Pendant une <—> commande, vous n'avez pas besoin de <GRP> pour sélectionner le dernier numéro de groupe.
- <GRP><1> <+> <GRP><5> <+> <4><7> <⇔> <8><2> <-> <6><9>
<FF>
Monte à 100% (FF) les groupes 1 et 5, ainsi que les circuits 47 à 82, sauf le circuit 69.
- <MEM1> <LOAD> Charge la mémoire 1 dans le registre sélectionné sur le pupitre.
- <MEM1> <⇔> <5> <LOAD>
Charge les mémoires 1 à 5 dans le registre sélectionné sur le pupitre.
- <MEM10> <+> <MEM11> <LOAD>
Charge les mémoires 10 et 11 dans le registre sélectionné sur le pupitre.
- <mem101> <⇔> <mem110> <-> <MEM105> <LOAD>
Charge les mémoires 101 à 104 et 106 à 110 dans le registre sélectionné sur le pupitre.
- <GO> Active le transfert, de P1 à S1.
- <BCK> Inverse le transfert, de S1 à P1.
- <CUT> Termine instantanément le transfert, de P1 à S1.



Système de secours synchronisé



Tous les pupitres lumière fonctionnant sous le logiciel ISIS® peuvent être reliés et synchronisés avec un autre pupitre ISIS®. Vous avez ainsi un large choix, allant du plus simple - une seconde Unité de gestion externe - au plus sophistiqué - une copie conforme du pupitre principal. La section *SECOURS EN TOTALE SYNCHRONISATION/FULLY TRACKING BACKUP* vous fournira tous les détails sur le matériel disponible pour les liaisons de secours.

Liaison du secours (Backup) au pupitre principal

En cas d'urgence, l'efficacité du système de secours dépend en grande partie de sa connexion avec le reste de l'installation.

Synchronisation

La connexion entre les deux pupitres est simple. Elle s'établit par un seul câble spécifique, appelé "ligne de synchronisation", constitué de deux paires torsadées + un câble écran (par exemple, Belden 9842 ou équivalent), terminé par connecteur Din 9 broches. Cette liaison est réservée à l'appareil de secours et il est conseillé de la laisser branchée en permanence. Lorsqu'elle n'est pas nécessaire, la fonction synchro peut toujours être désactivée dans le logiciel.

Audio

Si vous avez des chenillards/effets audio, le pupitre principal et le pupitre de sauvegarde doivent être alimentés par la même entrée audio. Si un chenillard/effet audio (ou registre en mode audio) est créé sur le pupitre principal, le même effet est créé simultanément sur le pupitre esclave, mais les pas changent en fonction de la musique. Par conséquent, si l'esclave ne reçoit pas de signal audio, les pas du chenillard/effet ne peuvent pas changer.



Sortie DMX

Il existe sur le marché de nombreux dispositifs permettant de mélanger, séparer, renforcer les signaux DMX et chaque installation de réseau DMX risque d'être différente. Lorsque deux pupitres sont connectés aux gradateurs par le DMX, le signal est géré en HTP (Highest Takes Precedence - Le plus élevé l'emporte). Si les deux pupitres sont synchronisés et fonctionnent correctement, ils contrôlent tous les deux les gradateurs en simultanément bien que ce ne soit pas visible pour l'utilisateur. Cette connexion permet d'utiliser immédiatement l'esclave si le pupitre maître tombe en panne. Cependant, si cela se produit pendant que le pupitre maître sort en DMX et que des circuits sont montés, ceux-ci ne peuvent être éteints par le pupitre asservi parce que les signaux DMX qui diffèrent en sortie des deux pupitres sont mélangés en HTP. En cas de défaillance, il peut donc être nécessaire de déconnecter le DMX de la console principale. Il est également possible d'installer un commutateur permutateur entre les deux pupitres et les gradateurs afin que ces derniers reçoivent seulement un signal DMX indépendant. Avant de choisir un système de sauvegarde, examinez soigneusement la conception du réseau DMX.

Activation de la fonction Synchro

Cette fonction peut être activée/désactivée à la demande si la ligne de synchronisation est branchée en permanence.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F6 {RESEAU}>

Affiche le menu Réseau.



<F1 {SYNCHRO}>

Sélectionne la boîte de dialogue modes Synchro.



<ENTER> et flèche

Pour procéder à la sélection en mode Synchro.



<ENTER> <F8 {OK}>

Confirme la sélection et sort de la boîte de dialogue.





Maitre

Quand un pupitre est en mode Maître, il possède toutes ses fonctions et toutes les manipulations qui sont effectuées sur la console maître sont détectées simultanément par l'esclave qui est en secours. Si un pupitre est mis en mode Maître, celui qui lui est connecté en synchro passera automatiquement en mode Esclave.

Esclave

Quand un pupitre est en mode Esclave, il possède toutes ses fonctions mais chaque manipulation effectuée sur le pupitre maître est simultanément détectée par l'esclave. Si un pupitre est mis en mode Esclave, celui qui lui est connecté en synchro passera automatiquement en mode Maître.

Indépendant

Quand un pupitre est mis en mode Indépendant, il possède toutes ses fonctions tout en étant indépendant de tout pupitre branché en synchro. Les deux consoles travaillent en complète indépendance et peuvent même servir à gérer des gradateurs ou des appareils séparés. Que le pupitre soit en mode Maître ou Esclave, quand il est mis en Indépendant le pupitre connecté en Synchro garde son mode de départ bien que le fait de mettre l'un des pupitres en Indépendant rompe le lien Synchro qui lie les deux consoles.



Travailler en mode Synchro

Lorsque deux pupitres travaillent en mode Maître /Esclave, l'esclave capte toutes les manipulations qui sont effectuées sur la console principale. Ceci veut dire que toutes les opérations sont automatiquement transférées à l'esclave en temps réel, donc, si le pupitre maître tombe en panne, le travail peut continuer sur le pupitre esclave au point où il s'est interrompu sur le maître, sans aucune différence visible. Le pupitre esclave renferme exactement le même contenu (mémoires, etc.) que le pupitre maître.

Cependant, quand vous passez en mode Maître/Esclave, il est important de vous assurer que l'état des deux pupitres est similaire: les fonctions basculantes doivent être dans la même position, les mémoires existantes doivent être identiques dans les deux pupitres, etc. Si les fonctions basculantes sont sur des modes différents, à chaque pression sur leur touche, les deux consoles indiqueront toujours des positions contraires. Si les listes de mémoires ou de séquence sont différentes, l'un des pupitres risque de vouloir restituer une mémoire ou un événement qui n'existe pas dans l'autre.

Le moyen le plus sûr d'activer le mode Maître/Esclave est de le faire aussitôt après une initialisation (complète ou non) du système sur les deux pupitres. L'initialisation complète du système ramène les bases de données à leur réglage par défaut. Après l'initialisation, sélectionnez Maître/Esclave et commencez l'éclairage. Pour avoir plus de détails sur l'initialisation du système, reportez-vous à la section *CONFIGURATION:INSTALLATION AVANCÉE*.

Si vous avez déjà conçu la moitié d'un spectacle avant de réaliser que les pupitres ont été laissés en mode Indépendant, le moyen le plus efficace pour les synchroniser est de créer une disquette de sauvegarde du spectacle. Ensuite, initialisez les deux pupitres, introduisez la sauvegarde dans les deux pupitres, puis sélectionnez Maître/Esclave. Les données une fois transférées aux deux pupitres, vous pourrez continuer à travailler. Une autre solution consiste à reconstituer le spectacle, dans le pupitre esclave seulement, en reprenant manuellement chaque configuration et chaque fonction basculable. Ensuite, vous pourrez passer en mode Maître/Esclave et continuer à travailler. Vous trouverez les détails sur la création de disquette de sauvegarde en vous reportant à la section *ARCHIVAGE* .



Lignes externes

Les lignes externes offrent une possibilité par laquelle de simples interrupteurs peuvent être utilisés pour déclencher des macros préprogrammées. Par exemple, le responsable du plateau peut utiliser un interrupteur pour appeler une lumière de travail en coulisse sans avoir à toucher à la console lumière. Quand l'interrupteur fait contact, il déclenche une macro préenregistrée. La macro choisie doit être attribuée à la bonne ligne externe (il y en a 8) et elle doit être activée dans la configuration. Puisque la configuration permet aussi de désactiver les lignes externes, elles peuvent rester physiquement connectées, même quand elles ne servent pas.






Connecter les lignes externes

Une fiche Din 9 broches, qui vient se raccorder sur l'arrière de chaque produit de la gamme Phoenix, permet de connecter directement jusqu'à huit lignes externes. Les commutateurs peuvent être des commutateurs à bascule, puisque chacun peut déclencher deux macros: l'une à la fermeture, l'autre à l'ouverture.

Activer les lignes externes

Les lignes externes doivent être activées dans le menu Installation avant que vous commenciez à les utiliser. Ce menu permettant aussi de les désactiver, les lignes externes peuvent donc rester connectées en toute sécurité quand elles ne sont pas sollicitées pour les déclenchements macros.

exemples de frappes clavier

	<MENU> <F7 {CONFIG}>	Entre la boîte de dialogue Configuration
	<F3 {GENERALE}>	vers toutes les options d'entrée.
	Flèche x 10 et <ENTER>	Vérifie la boîte pour activer la première ligne externe.
	Flèche et <ENTER>	Vérifie la boîte pour activer la seconde ligne externe, etc.
	<F8 {OK}>	Pour sortir de la boîte de dialogue.

Quand les lignes externes sont ainsi activées, la macro opère chaque fois que le commutateur relié à la ligne est manoeuvré.



Programmer les Macros des lignes externes

Les lignes externes doivent être attribuées à des macros préalablement enregistrées. Toute macro peut alors être attribuée à une ligne externe. Pour plus de détails sur la programmation des macros, reportez-vous au chapitre *MACROS ET ÉVÉNEMENTS*.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F5 {OUTILS}> Sélectionne le menu Outils.

<F1 {MACROS}> <F2 {ASSIGNATION}>
Affiche le menu Attribution des macros.

<F2 {LIGNES EXTERNES}> Entre la boîte de dialogue externe.

↓ et <F1 {MACRO}> Pour sélectionner la ligne externe que vous désirez. Appuyez la touche F1 pour attribuer une macro à la ligne externe que vous avez sélectionnée.

<Entrer le numéro de la macro>
Entre le numéro de la macro qui doit être attribuée à la ligne externe sélectionnée.

<F8 {OK}> Confirme la ou les affectation(s) de la ligne externe (<F7> pour annuler).

↓ et <F1 {MACRO}> Pour sélectionner une autre ligne externe. Presser F1 pour attribuer une macro à la touche sélectionnée.

<Entrer le numéro de la macro>
Entre le numéro de la macro qui doit être attribuée à la ligne externe sélectionnée.

<F8 {OK}> Confirme la ou les affectation(s) de la ligne externe (<F7> pour annuler).

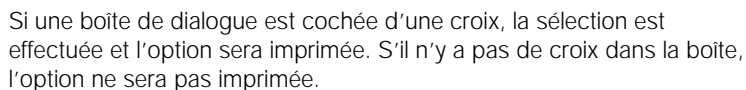
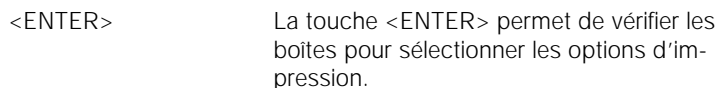
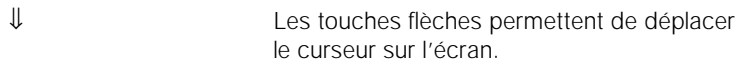
<F8 {OK}> Sort du dialogue Touches.

Avant de pouvoir utiliser les lignes externes, vous devez les activer dans le menu Installation. Ainsi, les lignes pourront rester connectées en toute sécurité puisque vous pourrez les désactiver dans ce menu.



Le logiciel ISIS® supporte de nombreux types d'imprimantes, domestiques et professionnelles. Par défaut, il est prévu pour l'imprimante par défaut (compatible IBM). Vous pouvez imprimer tout ou partie d'un spectacle et vous disposez de nombreuses options d'impression. Vous pouvez aussi imprimer l'installation du système (numéros de circuits, sorties DMX, moniteurs, etc.). Ces informations peuvent s'avérer très utiles si un second système doit être installé avec exactement la même configuration.

<MENU> <F1{FICHIER}> Sélectionne le menu Fichier.





Groupes

Quand "Groupes" est sélectionné, vous imprimerez la liste de tous les groupes enregistrés. La liste indique les numéros de groupes, les titres, la date et l'heure de création. Par défaut, la liste s'étend aux groupes 0 à 999 mais vous pouvez effectuer votre propre sélection. Saisissez le premier et le dernier groupe à imprimer dans les boîtes «De» / "From" et «Jusqu'à» / "To".

Si «Contenu» / "Contents" est sélectionné, le contenu des groupes sera également imprimé.

Mémoires

Lorsque vous sélectionnez «Mémoires» / "Memories", vous imprimez la liste des mémoires. Cette liste indique les numéros de mémoires, les titres, les temps, l'heure et la date de création. Par défaut, la liste s'étend aux mémoires 0 à 999 mais vous pouvez effectuer votre propre sélection. Entrez la première et la dernière mémoire à imprimer dans les boîtes «De» / "From" et «Jusqu'à» / "To".

Si «Contenu» / "Contents" est sélectionné, le contenu des groupes sera également imprimé: les intensités de circuits, les temps spéciaux et tous les paramètres des appareils asservis, avec leurs valeurs et leurs temps spéciaux. Bien entendu, avec un spectacle complexe, cette routine d'impression risque de consommer du temps et du papier!

Si «Récupérable» / "Recoverable" est sélectionné, un témoin s'affiche pour montrer qu'au moins une version antérieure d'une mémoire se trouve dans la liste récupérable.

Chenillards

Quand «Chenillards» / "Chasers" est sélectionné, vous imprimerez la liste de tous les chenillards enregistrés. Cette liste indique les numéros des chenillards, les titres, les temps, l'heure et la date de création. Par défaut, la liste s'étend aux chenillards 0 à 99 mais vous pouvez effectuer votre propre sélection. Entrez le premier et le dernier chenillard à imprimer dans les boîtes «De» / "From" et «Jusqu'à» / "To".

Si «Contenu» / "Contents" est sélectionné, le contenu des chenillards sera également imprimé: tous les pas et leur contenu, la vitesse, la direction, le type de transfert, le mode et le numéro des cycles.



Effets

Quand «Effets» / "Effects" est sélectionné, vous pouvez imprimer la liste de tous les effets enregistrés. Cette liste montre les numéros des effets, les titres, les temps, la configuration, l'heure et la date de création. Par défaut, la liste s'étend aux effets 0 à 99 mais vous pouvez effectuer votre propre sélection. Entrez le premier et le dernier effet à imprimer dans les boîtes «De» / "From" et «Jusqu'à» / "To".

Si «Contenu» / "Contents" est sélectionné, le contenu des effets sera également imprimé: le contenu des pas, leur vitesse, leur direction, le type de transfert, le mode et le numéro des cycles.

Banques

Quand «Banques» / "Banks" est sélectionné, vous imprimerez la liste de toutes les banques enregistrées. Cette liste montre les numéros de banque, les titres, l'heure et la date de création. Par défaut, la liste s'étend aux banques 0 à 999 mais vous pouvez effectuer votre propre sélection. Entrez la première et la dernière banque à imprimer dans les boîtes «De» / "From" et «Jusqu'à» / "To".

Si «Contenu» / "Contents" est sélectionné, le contenu des banques sera également imprimé: le contenu de la cellule avec les modes des registres et des touches flash.

Définitions

Quand «Définitions» / "Definitions" est sélectionné, vous pouvez imprimer la liste de toutes les définitions importées ou créées. Cette liste montre les numéros de définitions, leurs noms et abréviations. Par défaut, la liste s'étend aux banques 0 à 999 mais vous pouvez effectuer votre propre sélection. Entrez la première et la dernière banque à imprimer dans les boîtes «De» / "From" et «Jusqu'à» / "To".

Si «Contenu» / "Contents" est sélectionné, le détail des définitions sera également imprimé: tous les paramètres et leurs pas.

Boucles

Quand «Boucles» / "Loops" est sélectionné, vous pouvez imprimer la liste de toutes les boucles existantes. Cette liste montre les numéros de boucles, leur nom, avec le nombre de cycles et la capacité mémoire à l'intérieur de chaque boucle.



Macros

Quand "Macros" est sélectionné, vous pouvez imprimer la liste de toutes les macros, avec leurs touches de fonction associées et leur ligne externe. Cette liste montre les numéros et les noms des macros, avec les lignes externes ou touches de fonction qui sont utilisées, mais elle ne détaille pas le contenu des macros.

Configuration

Quand "Configuration" est sélectionné, l'impression donne des détails sur l'installation du matériel et du logiciel: détails sur l'utilisateur, le titre du spectacle et son heure de création, les configurations des potentiomètres de transfert, le nombre de sorties DMX et de circuits, le type de matériel et le nombre de moniteurs.

Séquence

Quand "Séquence" est sélectionné, la liste des séquences est imprimée, montrant la configuration de la restitution (capacité mémoire et direction des potentiomètres de transfert) et la séquence avec ses liens et événements. Les potentiomètres de transfert P1 et P2 peuvent être sélectionnés séparément.

Patches

Quand "Patch" est sélectionné, le sous-menu Patch offre différentes options d'impression. Sélectionnez les options en cochant d'une croix les boîtes associées selon vos souhaits.

In

Imprime le patch d'entrée. Il peut être trié suivant les circuits DMX ou les circuits d'entrée console.

Out

Imprime le patch de sortie. Il peut être trié suivant les circuits DMX ou les circuits de sortie console.



Courbes de réponse des gradateur

Inclut le numéro de la courbe de réponse des gradateur dans l'impression du patch de sortie.

Tri par circuits

Imprime l'entrée et/ou la sortie de patch dans le format circuits vers gradateurs (au lieu de gradateur vers circuit).

Gradateurs disponibles

Imprimera la liste de tous les gradateurs inutilisés.

Circuits disponibles

Imprimera la liste de tous les circuits non patchés.

Intensité

Imprime seulement les détails du patch concernant les projecteurs traditionnels. Ce patch ne concerne pas les projecteurs motorisés ou les changeurs de couleurs.

Projecteurs motorisés et changeurs de couleurs

Imprime seulement les détails du patch des motorisés et des changeurs de couleurs. Ce patch ne concerne pas les projecteurs traditionnels.

Numérotation spéciale

Imprime la numérotation spéciale des circuits, soit sous forme de Nombres Spéciaux vers les circuits, soit sous forme de circuits vers Nombres Spéciaux, selon ce que vous avez sélectionné dans les boîtes de dialogue.

Quand vous avez effectué vos sélections d'impression, appuyez sur <F8 {OK}> pour confirmer les sélections et démarrer la routine d'impression.



Installation

Dans le menu Installation se trouve la boîte de dialogue «Configuration générale» dans laquelle vous pouvez activer/désactiver tous les périphériques. Nous vous recommandons de laisser les périphériques tels que télécommandes, lignes externes et entrée DMX, désactivés lorsqu'ils ne servent pas, afin qu'ils puissent rester connectés en toute sécurité.

Sélectionnez le menu Installation pour entrer la boîte de dialogue «Configuration générale». Vous pouvez utiliser les touches flèche pour naviguer dans la boîte de dialogue et la touche <enter> pour effectuer des sélections. Quand une boîte est marquée d'une croix, la fonction est activée; quand la boîte n'est pas cochée, la fonction est désactivée.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F7 {CONFIG}>Entre le menu Installation.



<F3 {GENERALE}> Affiche la boîte de dialogue Pupitre.



Entrée DMX

Un second pupitre peut être connecté à l'entrée DMX d'un pupitre Phoenix ou Vision. Si le patch d'entrée DMX est 1:1, lorsque le circuit 1 est monté sur le deuxième pupitre, le circuit 1 du Phoenix / Vision est également monté. Si un état lumineux est créé ou restitué sur l'autre pupitre, il peut être enregistré comme mémoire sur le Phoenix ou le Vision. De cette manière, vous pouvez transférer un spectacle entre deux consoles dont le stockage sur disquette est incompatible. Le patch d'entrée DMX peut être changé de manière à ce que les numéros de circuits des deux pupitres ne correspondent pas (reportez-vous à la section patch*). Quand deux consoles sont ainsi reliées, l'entrée DMX du pupitre esclave doit être activée afin de répondre au signal d'entrée, de sorte que l'information puisse ensuite être transmise aux gradateurs et appareils commandés par les deux consoles.

Sélectionnez l'entrée DMX avec les touches flèche et <enter>. Sélectionnez le niveau d'entrée DMX avec la roue qui vous permet aussi de lui fixer un niveau. (La roue agit comme un potentiomètre général pour le signal DMX entrant).





Entrée audio

Si vous travaillez avec des effets audio, vous devez connecter une entrée audio sur votre pupitre, puis vous devez l'activer et lui fixer un niveau. Si vous utilisez deux consoles dans une configuration maître / esclave, elles doivent toutes les deux être reliées au même signal audio, ayant le même niveau.

Un pupitre esclave sans entrée audio ne peut pas générer d'effets audio.

Sélectionnez l'entrée audio avec les touches flèche et <enter>. Sélectionnez le niveau d'entrée audio avec la roue qui vous permet aussi de lui fixer un niveau. Quand le pupitre reçoit un signal audio, un barregraphe apparaît pour représenter les niveaux d'entrée des basses, des médiums, des aigus et le niveau moyen de l'entrée audio. Ce témoin graphique permet de fixer un niveau d'entrée audio approprié.

Activation du signal sonore

Un signal sonore indiquant les erreurs d'opération - séquences de touches incorrectes, etc. - est disponible en option. Ces erreurs génèrent toujours un message d'erreur sur le moniteur 1, mais le «beep» est optionnel. Il est utile de désactiver le signal sonore dans les zones sensibles au bruit, comme lorsque vous devez gérer le spectacle depuis la salle.

Sélectionner l'activation du signal sonore avec les touches flèche et <enter>.

Souris

Une souris est fournie en standard avec chaque pupitre Phoenix, mais son usage est optionnel. Elle peut être activée ou désactivée à votre convenance.

Sélectionner l'activation de la souris avec les touches flèche et <enter>.



Longueur de banque

La longueur de banque fait référence au nombre de cellules qui sont incluses pendant l'enregistrement et le chargement de la banque. Voyez la section sur les banques dans la section *registres et banques*. La longueur de banque est définie dans la boîte de dialogue éponyme.

Sélectionnez la configuration de la banque avec les touches flèche. Pour dérouler le menu, appuyez sur la touche <enter>. Pour sélectionner la longueur de banque désirée, utilisez les touches flèche et <enter>. Si «4 cellules» est sélectionné, vous pouvez sélectionner ou désélectionner le mode relatif en vous servant des touches flèche et <enter>.

Infrarouge

Si le système est équipé de la télécommande infrarouge en option, elle doit être activée à partir du pupitre afin de pouvoir fonctionner. Et, pour éviter une manipulation intempestive, il est préférable de désactiver la télécommande à partir du pupitre. Sélectionnez l'activation infrarouge avec les touches flèche et <enter>.

Télécommande radio Haute Fréquence

Si le système est équipé de la télécommande radio HF en option, elle doit être activée à partir du pupitre afin de pouvoir fonctionner. Et, pour éviter une manipulation intempestive, il est préférable de désactiver la télécommande à partir du pupitre lorsqu'elle n'est pas en fonction. Sélectionnez l'activation HF avec les touches flèche et <enter>.

Lignes externes

Si les lignes externes sont connectées au pupitre, elles doivent être activées pour fonctionner. Et, pour éviter des commutations intempestives, il est préférable de désactiver les lignes externes à partir du pupitre lorsqu'elles ne sont pas en fonction.



Installation avancée

Introduction

Toutes les fonctions d'installation sont accessibles dans le menu. Pour afficher le menu, appuyez sur <MENU> ou <F12> au clavier alphanumérique. Vous pouvez naviguer dans le menu grâce aux touches F ou en combinant les touches flèche et <enter> pour sélectionner l'option en inverse vidéo. Si vous n'avez pas sélectionné l'option désirée, la touche <esc>, sur le clavier alphanumérique, vous permet de sortir du menu, niveau par niveau.

Protection de la mémoire

Une protection de mémoire est incorporée dans le logiciel ISIS®. Les pupitres Phoenix ne possèdent pas de dispositif physique de protection contre l'écriture en mémoire. La protection est activée ou désactivée dans le menu Installation par l'intermédiaire d'une boîte de dialogue. Sur le Vision, le commutateur de protection reste actif mais la protection de mémoire peut être gérée par le logiciel, exactement comme sur le Phoenix.

exemples de frappes clavier



<menu> <F7 {CONFIG}> Entre le menu Installation.



<F4 {PROTECT.DONNEES}> Affiche la boîte de dialogue Protection de mémoire.



↓ et <enter>

Sélectionne / désélectionne la protection de mémoire (Si la boîte est cochée d'une croix, la mémoire est protégée).



<f8 {OK}>

Confirme la sélection et fait sortir de la boîte de dialogue.



<f7 {ANNULE}>

Annule la sélection et fait sortir de la boîte de dialogue.



La boîte cochée d'une croix active la protection de mémoire, indiquant qu'aucune mémoire ne peut être enregistrée. Si la boîte est vide, la protection de mémoire est désactivée, ce qui vous permet ainsi d'enregistrer des mémoires.

Lorsque la protection de mémoire est activée, un symbole en forme de clé rouge clignote sur le moniteur 1.

Le mot de passe est optionnel. Si aucun mot de passe n'est entré, il suffit de mettre ou enlever une croix dans la boîte pour autoriser ou interdire la protection de mémoire.

Si un mot de passe est nécessaire, ce peut être toute combinaison de lettres et de chiffres pouvant aller jusqu'à 10 caractères.

Le mot de passe est SENSIBLE aux Majuscules/Minuscules: si la mémoire est protégée par un mot écrit en majuscules, elle ne peut pas être libérée avec le même mot écrit en minuscules.

Pour établir un mot de passe, vous devez entrer le mot avant de changer l'état de la protection de mémoire.

Pour changer de nouveau l'état de la protection de mémoire, le mot de passe doit être entré avant de mettre ou enlever une croix dans la boîte «protection».

Si un mot de passe est actif et doit être désactivé, pour quelque raison, vous pouvez utiliser le mot "ADBADB" (en majuscules, sans espace) comme une sorte de clé universelle.



Initialisation du système

Lorsque vous commencez à travailler sur un nouveau spectacle, il est généralement plus facile d'effacer l'ancien spectacle et de recommencer à partir d'éléments vides: mémoires, groupes, effets, etc. Cela s'appelle «Initialisation».

Une initialisation complète efface tout le contenu de la mémoire, en vidant effectivement le répertoire de travail. Cependant, il existe une initialisation sélective, par exemple pour effacer les mémoires mais conserver les appareils asservis. Bien sûr, après chaque type d'initialisation, un spectacle enregistré peut être chargé à partir du disque dur, ou bien il peut être restitué à partir d'une sauvegarde sur disquette.

Initialisation complète (ou initialisation usine)

Une initialisation complète efface absolument tout le contenu du répertoire de travail, laissant le pupitre à l'état vierge, comme au départ de l'usine.

exemples de frappes clavier



<menu> <F1 {fichier}> Entre le menu fichier.



↓ et <ENTER> Affiche la boîte de dialogue Initialisation.



<ENTER> Déroule le menu Initialisation.



<ENTER> Sélectionne "Initialisation complète".



<F8 {ok}> Confirme la sélection et réalise une initialisation complète.
TOUTES LES DONNÉES SONT PERDUES
ET TOUS LES RÉGLAGES PAR DÉFAUT
SONT RÉTABLIS.



Une initialisation complète en cours de travail revient au même que si vous accomplissiez une initialisation complète au démarrage.

Allumez le pupitre et appuyez les touches <ALT> + <C> sur le clavier alphanumérique pour réaliser une initialisation au démarrage.

Au début de la procédure de chargement de ISIS®, maintenez les touches <ALT> et <C> enfoncées jusqu'à ce que le message «Procédure d'initialisation complète demandée» / "Cold start procedure requested" s'affiche sur le moniteur 1.





Initialisation 'Spectacle'

Cette initialisation partielle qui préserve toutes les options sélectionnées, équivaut à réaliser une initialisation complète, mais en gardant les définitions des instruments et des circuits. Comme il y a d'autres options dans la routine d'initialisation, il est possible de conserver aussi d'autres données - groupes ou patch, par exemple.

exemples de frappes clavier



<menu> <F1 {fichier}> Entre le menu fichier.



Flèche et <ENTER> Affiche la boîte de dialogue Initialisation.



<F8 {ok}> Confirme la sélection par défaut et procède à l'initialisation.
TOUTES LES DONNÉES SÉLECTIONNÉES
SONT PERDUES.

Une initialisation partielle équivaut à réaliser une initialisation de type 'Warm Start' au démarrage.

exemples de frappes clavier

Allumez le pupitre

<ALT> + <W> Cette combinaison de touches sur le clavier, réalise un redémarrage à l'allumage.

Au début de la procédure de chargement de ISIS®, maintenez les touches <ALT> et <W> jusqu'à ce que le message «Procédure de Démarrage demandée» / "Warm start procedure requested" s'affiche sur le moniteur 1.



Registres (vide les registres et les banques, ou « Redémarrage à chaud » / "Hot Start")

Cette initialisation partielle vide seulement les données qui sont stockées dans les registres et les banques.

Pour l'utilisateur, cela revient simplement à effacer le contenu de tous les registres de travail. Les éléments enregistrés - mémoires, effets, etc. - ne sont pas supprimés.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F1 {fichier}> Entre le menu fichier.



↓ et <ENTER> Affiche la boîte de dialogue Initialisation.



<ENTER> Déroule le menu Initialisation.



↓ et <ENTER> Pour sélectionner "Registres".



<F8 {ok}>
Confirme la sélection et réalise l'initialisation.
TOUTES LES DONNÉES DES REGISTRES
DE TRAVAIL, DE TRANSFERT ET DE
RESTITUTION SONT PERDUES.



Une initialisation des registres et des banques revient à réaliser un «Redémarrage à chaud» ("Hot Start") au démarrage.

exemples de frappes clavier

Allumez le pupitre

<ALT> + <H> Réalise une initialisation partielle au redémarrage.

Au début de la procédure de chargement de ISIS®, maintenez les touches <ALT> et <H> jusqu'à ce que le message «Procédure de redémarrage à chaud demandée» / "Hot start procedure requested" s'affiche sur le moniteur 1.



Personnalisé

Le menu personnalisé renferme certaines fonctions que l'utilisateur peut modifier pour les adapter à ses préférences personnelles.

Temps par défaut

Les temps par défaut sont les suivants:

Attente à la montée	zéro secondes
Montée	5 secondes
Attente à la descente	zéro secondes
Descente	5 secondes

Ils peuvent tous être changés pour les adapter aux préférences de l'opérateur ou du spectacle.

exemples de frappes clavier



<MENU> <F7 {Config}> Entre le menu Installation.



<F6 {Préférences}> Entre le menu Personnalisation.



<F1{Temps par Défaut}> Affiche la boîte de dialogue Temps par défaut.



↓ et <ENTER>

Pour déplacer le curseur, entrez les temps désirés au clavier ou au pavé alphanumérique.



<F8 {ok}>

Pour confirmer les nouveaux temps et fermer la boîte de dialogue.

ou



<F7 {annule}>

Pour annuler les nouveaux temps et fermer la boîte de dialogue.





Ethernet

Les options Ethernet pour ISIS® sont déjà disponibles. Pour connaître les configurations requises, vous pouvez consulter notre agent le plus proche ou consulter notre site internet: <http://www.adb.be>.

Périphériques DMX : WYSIWYG etc.

Tous les périphériques en DMX sont compatibles avec les pupitres Phoenix et Vision. Ils se raccordent, selon les cas, aux entrées ou sorties DMX des pupitres par des fiches XLR 5broches standard. Si vous devez utiliser de nombreux périphériques DMX, tels qu'un ordinateur WYSIWYG, des appareils motorisés et un testeur de DMX, rappelez-vous qu'une ligne sans distributeur actif de signal numérique ne peut recevoir que 32 récepteurs DMX, au maximum. Reportez-vous toujours aux instructions du fabricant lorsque vous raccordez des périphériques DMX et, si vous avez un doute à ce sujet, reportez-vous à la brochure de l'USITT / PLASA que vous pouvez vous procurer auprès de ces organismes.

Les entrées et sorties de Phoenix et Vision sont équipées d'une opto-isolation galvanique destinée à garantir la sécurité des opérateurs et de leur équipement. Puisque nous ne sommes pas en mesure de garantir que les appareils provenant d'autres fabricants sont aux mêmes normes que les nôtres, nous ne saurions être tenus pour responsables en cas de dommage provenant d'appareils défectueux ou d'une mauvaise utilisation.

Pour consulter le site de l'USITT, tapez
et pour celui du PLASA, tapez

<http://www.esta.org>
<http://www.plasa.org.uk>





INFO

Cette section informations vous donne des renseignements sur le matériel, le logiciel et le spectacle en cours. Une partie de cette information s'avère utile pour les diagnostics, une autre partie permet d'avoir une vue générale des états en cours.

Aide

Offre un autre chemin vers les fichiers d'aide.

Spectacle

Statistiques d'ordre général concernant le spectacle qui est chargé à ce moment: combien de mémoires, etc. ont été utilisées.

Général

Fournit des renseignements sur les fonctions de l'unité de gestion externe.

Version Logiciel

La plupart des logiciels déposés ont une boîte «À propos de», qui vous donne des informations sur la version du logiciel.

Etat interne

Principalement destinée au diagnostic, cette boîte de dialogue montre l'état des ressources du système.



Attention !

Si vous devez éteindre le pupitre, il est important que vous quittiez le logiciel en suivant la procédure d'extinction avant de couper le courant. De cette manière, vous serez sûr que toutes les modifications apportées aux fichiers du répertoire de travail «DATA/WORK» sont bien sauvegardées et que les fichiers système importants sont correctement fermés.

Cette procédure vous assure une restitution fidèle du spectacle au prochain démarrage du pupitre.

exemples de frappe clavier

<MENU> Entre le menu.



<F1 {fichier}> Sélectionne le menu Fiche.



<F8 {éteindre}> Sélectionne la procédure de fermeture.
"Ceci mettra fin aux services du Phoenix"



Un avertissement s'affiche. «Etes-vous sûr?»

<F8 {OUI}> Confirme la fermeture.



Tous les fichiers se trouvant dans le répertoire données \ travail sont convenablement mis à jour, sauvegardés et fermés.



Configurations écran

Introduction

Vous pouvez connecter jusqu'à 4 moniteurs ou écrans plats SVGA sur tout système Phoenix ou Vision (s'il est équipé des options de sortie SVGA), ce qui vous permet d'afficher à tout moment une variété d'informations.

La majorité des systèmes ne comportant que deux moniteurs, ce chapitre est rédigé dans l'ensemble en tenant compte de cette configuration.

Tous les exemples se rapportant au changement de configuration du moniteur 2 s'appliquent également aux moniteurs 3 et 4.

Le moniteur 1 offre moins de possibilités à l'intérieur du menu Configuration, mais les pupitres Phoenix possèdent diverses touches destinées aux options d'affichage sur un seul moniteur, par exemple pour entrer et sortir de l'affichage SORTIE/ OUTPUT.

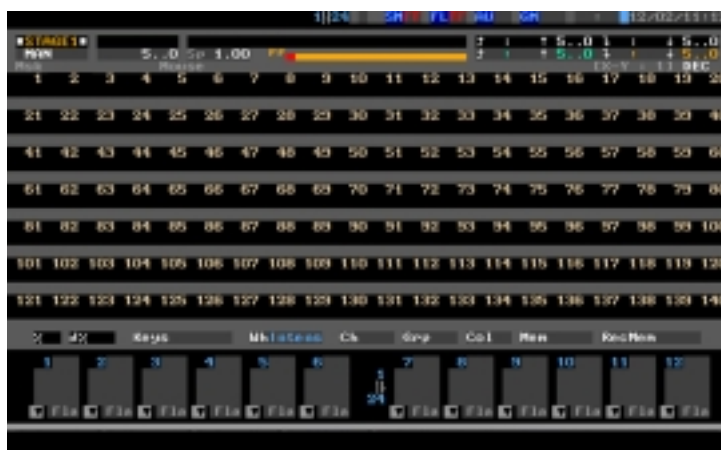


Aperçu des écrans

Les moniteurs 1 et 2 sont équipés de réglages par défaut. Les moniteurs 3 et 4 doivent être configurés par l'utilisateur. Les moniteurs 2, 3, et 4 ont une configuration semblable, mais le menu de configuration sur le moniteur 1 est plus réduit et il affiche en permanence des lignes supplémentaires d'informations pour tenir compte des systèmes qui ne disposent que d'un seul moniteur. D'autres informations temporaires, telles que la liste des mémoires, peuvent être affichées sur l'un des autres moniteurs qui vous sont nécessaires.

Les utilisateurs de Vision possédant la mise à jour Isis® trouveront d'abord que leurs écrans ont changés. En fait, ils affichent toutes les informations de la version précédente ainsi que des informations supplémentaires. La différence principale réside dans les couleurs, qui ont été étudiées pour un meilleur confort de travail dans un environnement sombre: des couleurs plus douces pour un contraste maximum avec un éblouissement minimum. Les codes de couleurs sont restés les mêmes: orange pour la scène, vert pour les états lumineux, bleu pour les temps spéciaux, rouge pour le registre «Live», jaune pour l'inhibition. La seule véritable différence dans les couleurs, c'est l'utilisation du violet pour montrer le mode bipasse.

L'affichage par défaut sur les moniteurs 1 et 2 sont les suivants:



Moniteur 1 : Configuration par défaut



Moniteur 2 : Configuration par défaut

Moniteur 1

La ligne supérieure de l'écran montre le titre, la page registre, les circuits capturés, les valeurs des potentiomètres de registres et de flash, la valeur du pot. Auditorium et celle du général, lecture du chrono, état de la protection de mémoire, date et heure. Pendant le déroulement des fonctions, cette ligne d'informations est remplacée par le menu principal.

Les trois lignes suivantes sur le moniteur 1 montrent toujours le contenu et les statuts du pupitre: nom ou numéro du registre, numéro ou nom du contenu, barregraphes des temps en cours, états et informations des effets et chenillards, modes des registres et touches flash, état des masquages et résolution du pointeur (trackball). Cette information change en fonction des registres qui sont sélectionnés - par exemple, lorsque les registres de restitution sont sélectionnés, les informations concernant les effets et les chenillards ne peuvent être affichées, et lorsque les registres sont sélectionnés, les barregraphes de transfert ne peuvent être visualisés.

Le contenu des registres forment la partie principale du moniteur. Normalement, ils apparaissent sous forme d'intensités exprimées en pourcentage et sous la forme de circuits. Le nombre de circuits qui s'affichent automatiquement dépend de la configuration du pied d'écran. Cela peut aller de 20 à 180 circuits. La boîte de dialogue Format d'écran autorise des options permettant de choisir quels circuits seront affichés et de quelle manière.



Ensuite, sur une seule ligne, s'affiche l'état de la roue de transfert et le dernier circuit, couleur, groupe, mémoire utilisés, ainsi que le numéro de la dernière mémoire enregistrée.

Placée sous cette ligne d'état se trouve la partie de l'écran appelée «ligne de bas de page» ou pied d'écran. S'y affichent des informations que l'utilisateur peut sélectionner. Cette ligne peut aussi être supprimée pour permettre l'affichage d'un plus grand nombre de circuits. Le pied d'écran est séparé en deux. Quand le moniteur 1 est en configuration par défaut, la partie supérieure est éteinte et la partie inférieure affiche les boîtes d'information des registres 1 à 12.

Les deux dernières lignes du moniteur 1 restent affichées en permanence: les huit touches de fonction apparaissent sur la partie gauche et, sur la droite, les dernières touches appelées. La couleur de l'affichage change selon l'origine des opérations: panneau avant, clavier alphanumérique, pupitre de secours synchronisé ou télécommande.

Moniteur 2

La configuration par défaut affiche l'écran des niveaux de sortie, ainsi que le registre de transfert 1 dans la partie supérieure de la ligne de bas de page et les registres 13 à 24 dans la partie inférieure. En haut de l'écran, apparaissent les états des entrées et sorties, similaires aux témoins lumineux qui se trouvent sur le panneau du général dans les systèmes Vision.

Moniteurs 3 et 4

Ils sont éteints par défaut. L'utilisateur peut sélectionner les éléments qu'il veut voir sur les écrans et leurs lignes de bas de page dans la boîte de dialogue Configuration de l'affichage.



Menu Configuration de l'affichage

Pour les quatre moniteurs, leurs contenus et leurs pieds d'écran peuvent être configurés dans une boîte de dialogue du menu ou par une combinaison de deux touches du panneau avant. L'affichage de chacun des quatre moniteurs peut être changé à tout moment, pendant une séance de travail, grâce au dialogue Configuration de l'affichage.

exemples de frappes clavier



<MENU> <F7 {config}>



<F1 {config écrans}> Affiche la boîte de dialogue Configuration de l'écran.

ou



<MON1> <F4 {config}>

ou



<MON2> <F4 {config}>

Les touches flèche vous serviront à vous déplacer dans la boîte de dialogue. La touche <enter> permet de dérouler le menu et de faire des sélections dans les sous-menus.





Mode

Le mode du moniteur 1 ne peut pas être changé. Il doit rester ainsi pour les installations n'ayant qu'un seul moniteur. Pour les moniteurs 2 à 4, les modes disponibles sont les suivants:

Off	Le moniteur n'est pas contrôlé par l'ordinateur
On	L'écran est indépendant et ses informations peuvent être choisies par l'opérateur
Étendu/Extended	Le moniteur 2 est la seconde page des contenus du moniteur 1.

Contenus / Contents

Pour le moniteur 1, les contenus affichés peuvent être sélectionnés à partir de:

Par défaut (contenu du registre de travail sélectionné)

Sortie

Sortie DMX

Entrée DMX

Listes:

- 1 Groupes
- 2 Mémoires
- 3 Chenillards
- 4 Effets
- 5 Boucles
- 6 Banques
- 7 Librairie de gestion des appareils asservis (McLibs)
- 8 Macros



Pour les autres moniteurs, l'affichage des informations peut être choisi à partir de:

Par défaut (Sortie)

Registre 1 à 48

Préparation 1 ou 2

Scène 1 ou 2

Live

Sortie DMX

Sortie patch

Entrée DMX

Entrée patch

Listes:

- | | |
|---|---|
| 1 | Groupes |
| 2 | Mémoires |
| 3 | Chenillards |
| 4 | Effets |
| 5 | Boucles |
| 6 | Banques |
| 7 | Librairies de gestion des appareils asservis (McLibs) |
| 8 | Macros |

Ces affichages sont décrits plus loin, dans la section "Affichages temporaires".

Numéro

Lorsque certaines options de contenu sont sélectionnées, vous devez entrer un numéro dans la boîte de dialogue. Par exemple, si Registre est sélectionné, vous devez entrer un chiffre entre 1 et 48 pour choisir le registre qui s'affichera. Si vous avez choisi d'afficher Préparation ou Scène, vous entrerez le chiffre 1 ou 2 pour choisir d'afficher l'état lumineux en attente ou celui qui est visible sur scène.



Pied d'écran

Le pied d'écran est la partie inférieure de l'écran. Elle est partagée en deux, horizontalement, la taille de l'espace écran requis par chaque moitié variant selon votre sélection. Certaines sélections ne peuvent se combiner, faute de place: par exemple, si les registres 1 à 48 sont sélectionnés dans la partie inférieure du bas de page, il ne reste plus de place pour une ligne supérieure. Plus les pieds d'écran prennent de place, moins vous pourrez afficher de circuits.

Partie supérieure / inférieure du pied d'écran

Un exemple typique de l'utilisation des deux parties du pied d'écran est fourni par l'affichage par défaut du moniteur 2 qui montre un registre de restitution P1 en demi-format ainsi que les registres 13 à 24. Sélection des combinaisons de pieds d'écran:

Off Ne demande pas d'espace écran

Sm 1 - 12 Pied d'écran: espace simple
Sm 13 - 24 Pied d'écran: espace simple
Sm 25 - 36 Pied d'écran: espace simple
Sm 37 - 48 Pied d'écran: espace simple
Sm 1 - 48 Pied d'écran: espace quadruple
(soit la presque totalité de l'écran)

Xf1-Full Pied d'écran: espace double

Xf2-Full Pied d'écran: espace double

Xf1-Half Pied d'écran: espace simple

Xf2-Half Pied d'écran: espace simple

Intensités / Paramètres / Temps spéciaux

Les circuits composant les contenus peuvent s'afficher sous forme d'intensités (en pourcentage), de paramètres ou de temps spéciaux. Lorsque vous travaillez avec plusieurs moniteurs, cette partie de la boîte de dialogue est très utile pour obtenir une installation différente sur chaque moniteur. Si tous les moniteurs sont en mode autonome, les intensités/paramètres/temps spéciaux affichés sont des fonctions basculables accessibles par les touches du panneau avant.

Flèches

Montre sur quel écran la flèche (curseur) est en train de travailler. Les moniteurs 1 et 2 peuvent être sélectionnés à partir des touches du pupitre, mais les moniteurs 3 et 4 sont uniquement sélectionnés à partir d'une boîte de dialogue en entrant le numéro du moniteur dans la boîte Flèches. Les touches flèche servent à faire défiler des listes, à tourner les pages pour aller voir les numéros supérieurs de circuits ou se déplacer dans le menu et les boîtes de dialogue.



Menu Affichage du Format

Le menu Affichage du format est une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner de nouvelles options écran.

Utilisez les touches flèche pour naviguer dans la boîte de dialogue et la touche <enter> pour dérouler les sous-menus et y faire vos choix.

exemples de frappes clavier



<MENU> <F7 {config}>



<F2 {format affichage}> Montre la boîte de dialogue Affichage du format.





Mode Affichage

Le mode Affichage détermine quels circuits apparaîtront sur l'écran : Tout, condensé, etc. Différents opérateurs pourront préférer des formats différents; ceux-ci seront sauvegardés dans les fichiers spectacle et, après avoir fermé convenablement le logiciel à la fin de la session, ces formats seront restitués au prochain allumage.

Tous/All

Affiche tous les circuits sur plusieurs pages

Tous patchés/All Patched

Affiche les circuits qui sont patchés. Les emplacements des numéros de circuits sont statiques sur l'écran, si bien qu'ils occupent la même place sur l'écran que lorsqu'ils sont tous affichés.

Différent de zéro

Affiche le numéro des tous les circuits qui ont une intensité. Les emplacements des numéros de circuits sont statiques sur l'écran, si bien qu'ils occupent la même place sur l'écran que lorsqu'ils sont tous affichés.

Condensé

Affiche les numéros de chaque circuit ayant une intensité ou étant sélectionné comme liste dynamique.

La longueur de la liste et, par conséquent, la position des numéros de circuits, varie à tout moment dans la sélection. Cet affichage permet de montrer un plus grand nombre de circuits utilisés par page, mais la place qu'ils utilisent n'est pas fixe. Cependant, ils apparaissent toujours par ordre numérique croissant.

Barregraphes

Cochez la boîte de dialogue avec la touche <enter> pour sélectionner «Barregraphes». Les intensités des circuits sont représentées par de petits barregraphes au lieu d'être indiquées par leur pourcentage en chiffres. Les barregraphes sont particulièrement utiles pour visualiser les mouvements des chenillards et des effets.



Affichage automatique des pages circuits

Cochez la boîte de dialogue avec la touche <enter> pour sélectionner «Circuits». Si l'affichage automatique n'est pas activé, les écrans restent sur la page 1. Pour visualiser les numéros de circuits supérieurs, qui se trouvent sur d'autres pages, vous utiliserez les touches flèche pour changer de page manuellement. Au contraire, lorsque l'affichage automatique des pages circuits est sélectionné, la page contenant le circuit sélectionné s'affichera automatiquement. Si la liste de circuits couvre deux pages ou plus, l'écran affichera celle qui contient le premier numéro de circuit de la liste.

Affichage automatique des pages registres

Cochez la boîte de dialogue avec la touche <enter> pour sélectionner "Registres". Lorsque l'affichage automatique des pages registres est sélectionné, la ligne contenant le registre sélectionné s'affiche automatiquement dans le pied d'écran.

Chenillards

Cochez la boîte de dialogue avec la touche <enter> pour sélectionner "un pas seulement". Le réglage par défaut montre la liste de tous les pas et les intensités circuits qui composent un chenillard. "Un pas seulement" affiche chaque pas un par un, avec tout son contenu - exactement comme l'écran normal qui affiche toutes les informations registre.

Patch

Cochez la boîte de dialogue avec la touche <enter> pour sélectionner "Par trame DMX". Les sorties DMX dans le patch de sortie sont numérotées en quatre groupes de 512, au lieu de porter des chiffres allant de 1 à 2048. Les quatre différentes trames DMX sont précédées d'une lettre:

a1 a2 a3 a4	a512
b1 b2 b3 b	b512
c1 c2 c3 c4	c512
d1 d2 d3 d4	d512



Mode Affichage des paramètres

Les valeurs des paramètres peuvent s'afficher en pourcentage (0 à 99 plus 100 = FF), en chiffre décimal (0 à 255), ou par source (numéro de registre / numéro de transfert / Live / entrée). L'affichage décimal peut être utile puisque certains automatiques possèdent des fonctions qui n'opèrent qu'à certaines valeurs décimales. Ce mode d'affichage permet de travailler de manière beaucoup plus précise qu'avec une visualisation en pourcentage qui ne peut afficher toutes les valeurs utilisées par les appareils.

Valeur de pas

Cochez la boîte de dialogue avec la touche <enter> pour sélectionner "Valeur de pas". Les paramètres, tels que les roues de gobo, affichent le numéro du pas au lieu d'un pourcentage. Quand cette option est sélectionnée, le pourcentage s'affiche en même temps que le numéro du pas. Note: Si le mode Affichage des paramètres/décimal (0 à 255) est sélectionné, lorsque les valeurs de pas sont aussi sélectionnées, ces valeurs apparaîtront en pourcentage, par manque d'espace caractères disponible sur l'écran.

Etiquettes des librairies de Gestion des Asservis

Cochez la boîte de dialogue avec la touche <enter> pour sélectionner "Etiquette des librairies/ McLib Labels". Les noms des groupes de paramètres de la librairie s'affichent à la place des numéros de librairie.



Affichages temporaires

Des écrans supplémentaires, comme la liste des mémoires, peuvent être affichés à tout moment. Le plus simple est d'utiliser les touches de sélection des moniteurs 1 ou 2, qui chargent les options configuration d'écran dans les touches de fonction. Ceci vous permet de changer d'affichage en appuyant sur deux touches. Sur les autres moniteurs, ces options peuvent être changées dans la boîte de dialogue.

Par défaut

À chaque fois que vous avez affiché un écran temporaire, il est important de pouvoir revenir à l'affichage original de manière simple et rapide. C'est pourquoi, dès qu'une touche moniteur est pressée, <F1> devient aussitôt "Par défaut". Ce qui permettra de ramener le moniteur sélectionné à son affichage par défaut tel qu'il est défini dans le dialogue de configuration de l'affichage.

exemples de frappes clavier



<MON2> <F1 {default}> Ramène le moniteur 2 à son affichage par défaut (sortie).

Sortie

Il est important de pouvoir visualiser l'état lumineux en sortie à chaque fois que vous le désirez. Dans un système à deux moniteurs ou plus, l'état en sortie est généralement affiché en permanence sur le moniteur 2. Mais pour des configurations d'affichage différentes, ou des systèmes ayant un seul moniteur, il existe une touche de sélection qui appelle immédiatement l'écran des niveaux de sortie. C'est une touche qui fait passer de l'affichage des niveaux en sortie à l'affichage précédent, quel qu'il soit.

exemples de frappes clavier



<OUT>

Change l'affichage en cours pour les niveaux de sortie, <OUT> change l'affichage pour revenir à l'écran précédent.



Extension du Moniteur 1

Si vous devez visualiser plus de circuits que n'en peut montrer un seul moniteur, il est possible de mettre un deuxième moniteur en mode "Étendu", ce qui le forcera à afficher la seconde page des informations du moniteur précédent. Tout moniteur (sauf le moniteur 1) peut accepter cette configuration, par la boîte de dialogue Affichage, mais le moniteur 2 peut être passé en mode "Étendu" par l'intermédiaire des touches du panneau avant.

exemples de frappe clavier

<MON2> <F3 {ext Mon 1}>

Change l'affichage du moniteur 2 qui devient la seconde page du moniteur 1 (il affiche généralement pour les informations du registre sélectionné).



Listes

Diverses listes montrant ce qui a été enregistré (numéros et titres de groupes, mémoires, etc.) peuvent être affichées comme référence. La fonction «par défaut» décrite ci-dessus permet de les faire disparaître de l'affichage. L'affichage des listes est appelé par les touches de fonction sur les moniteurs 1 ou 2 et par la boîte de dialogue pour les autres moniteurs.

Liste de Groupes

La liste des groupes contient tous les groupes existant dans le spectacle, avec leur numéro et leur nom, sans autre détail. Le nombre de groupes existants et disponibles est affiché sur la ligne du haut pour référence.

exemples de frappes clavier

<MON2> <F5 {listes}> Change l'affichage du moniteur 2 pour la liste des groupes.

<F1 {groupes}>





Liste des mémoires

La liste des mémoires contient toutes les mémoires existant dans le spectacle, avec leur numéro et leur nom, sans autre détail. Le nombre de mémoires existantes et disponibles est affiché sur la ligne du haut pour référence.

exemples de frappes clavier



<MON2> <F5 {listes}> Change l'affichage du moniteur 2 pour la liste des mémoires.



<F1 {mémoires}>

Liste des chenillards

La liste des chenillards contient tous les chenillards existant dans le spectacle, avec leur numéro et leur nom, sans autre détail. Le nombre de chenillards existants et disponibles est affiché sur la ligne du haut pour référence.

exemples de frappes clavier



<mon2> <F5 {listes}> Change l'affichage du moniteur 2 pour la liste des chenillards.



<F3 {chenil.}>

Liste des effets

La liste des effets contient tous les effets existant dans le spectacle, avec leur numéro et leur nom, sans autre détail. Le nombre d'effets existants et disponibles est affiché sur la ligne du haut pour référence.

exemples de frappes clavier



<MON2> <F5 {listes}> Change l'affichage du moniteur 2 pour la liste des effets.



<F4 {effets}>



Liste des boucles

La liste des boucles contient toutes les boucles existant dans le spectacle, avec leur numéro et leur nom, sans autre détail. Le nombre de boucles existantes et disponibles est affiché sur la ligne du haut pour référence.

exemples de frappes clavier

<MON2> <F5 {listes}> Change l'affichage du moniteur 2 pour la liste des boucles.



<F5 {boucles}>



Liste des banques

La liste des banques contient toutes les banques existant dans le spectacle, avec leur numéro et leur nom, sans autre détail. Le nombre de banques existantes et disponibles est affiché sur la ligne du haut pour référence.

exemples de frappes clavier

<MON2> <F5 {listes}> Change l'affichage du moniteur 2 pour la liste des banques.



<F6 {banques}>



Liste des librairies de gestion des appareils asservis/ Motion/Control

La liste gestion des appareils asservis contient tous les contrôles de mouvements existant dans le spectacle, avec leur numéro et leur nom, sans autre détail. Le nombre de librairies de gestion des asservis existantes et disponibles est affiché en tête d'écran pour référence.

exemples de frappes clavier

<MON2> <F5 {listes}> Change l'affichage du moniteur 2 pour la liste des librairies de gestion des asservis.



<F7 {librair.}>





Paramètres

Lorsque vous travaillez avec des appareils motorisés, il peut être utile de pouvoir passer de l'affichage des intensités à celui des valeurs de paramètres.

exemples de frappes clavier



<MON2> <F6 {param}> Fait basculer l'affichage des intensités ou temps spéciaux à celui des paramètres ou



<PARAM>

Temps spéciaux

Les temps spéciaux peuvent être visualisés à tout moment. Mais ils doivent être affichés pour vous permettre d'attribuer des temps spéciaux et de les enregistrer,.

exemples de frappes clavier



<MON2> <F7 {sptimes}> Fait basculer l'affichage des intensités ou paramètres aux temps spéciaux.



<STIME>

Configuration de l'affichage

Vous pouvez accéder à la boîte de dialogue Configuration de l'affichage par les touches de fonction ou par le menu. Bien que cette opération s'effectue en appuyant sur l'une des touches moniteur, la boîte de dialogue s'ouvre pour les quatre moniteurs.

exemples de frappe clavier



<MON2> <F4 {config}> Affiche la boîte de dialogue Configuration de l'affichage.



Différentes configurations de l'affichage

Chacun des quatre moniteurs peut afficher des informations variées ou "contenus" que vous pouvez choisir dans la boîte de dialogue Configuration écran [(voir ci-dessus)].

Appuyez sur <enter> pour dérouler le sous-menu. Utilisez les touches flèche puis, de nouveau, <enter> pour faire une sélection dans la liste qui vous est présentée.

Registres

Quand vous sélectionnez Registres, le moniteur affiche en permanence les informations contenues dans un registre donné. Pour sélectionner ce registre, entrez un chiffre de 1 à 48 dans la liste présentée par la boîte de dialogue Configuration affichage.

Préparation

Quand vous sélectionnez préparation, le moniteur affiche en permanence les informations contenues dans le registre préparation du transfert. Pour sélectionner un des deux registres préparation, entrez le numéro 1 ou 2 dans la liste présentée par la boîte de dialogue Configuration affichage.

Scène

Quand vous sélectionnez Mémoire en scène, le moniteur affiche en permanence les informations contenues dans la partie scène du registre de transfert. Pour sélectionner un des deux registres Scène, entrez le numéro 1 ou 2 dans la liste présentée par la boîte de dialogue Configuration affichage.

Live

Live contient l'ensemble des informations du registre de sortie Live, plus les niveaux des registres et des transferts. Live est avant le général, ainsi les intensités qui sont affichées ne sont pas proportionnelles au général, à l'Auditorium, au surpilotage et à la commande de Noir sec. LIVE N'EST PAS IDENTIQUE À LA SORTIE et n'affiche pas des circuits en mode bypass, ce mode transférant directement les niveaux en sortie sans les faire transiter par le registre Live.



Sortie DMX

Cet écran montre les sorties DMX par ordre numérique, pour donner une image de la sortie du système. Il indique les niveaux de sortie et les courbes de réponse associées mais il ne donne aucuns détail de patch. C'est un outil de diagnostic très utile si on obtient pas le résultat escompté sur scène.

Patch de sortie

Cet affichage est le même que celui du patch mais ce n'est qu'un affichage qui ne donne pas accès aux fonctions patch. Tout le patch de sortie, avec les facteurs proportionnels, les courbes de gradateurs et les détails des appareils motorisés peuvent être visualisés sur cet écran.

Entrée DMX

Cet écran montre toutes les entrées DMX par ordre numérique, pour donner un aperçu des valeurs présentes en entrée du système. Il montre les niveaux d'entrée mais pas les détails du patch ou des appareils motorisés. C'est un outil diagnostique très utile si on obtient pas le résultat escompté sur scène.

Patch d'entrée

Cet affichage est le même que celui du patch d'entrée mais ce n'est qu'un affichage qui ne donne pas accès aux fonctions patch. Tout le patch en sortie, les facteurs proportionnels, les courbes de gradateurs et les détails des appareils motorisés peuvent être visualisés sur cet écran.

Listes

Différentes listes, montrant ce qui a été enregistré (numéros et titres des groupes, mémoires...) peuvent être affichées pour référence. Les listes sont sélectionnées depuis la prochaine colonne de la boîte de dialogue Configuration affichage qui n'apparaît sur l'écran que quand "Liste de" est sélectionné. Les listes sont les suivantes:

- | | |
|-----------|---|
| Listes: 1 | Groupes |
| 2 | Mémoires |
| 3 | Chenillards |
| 4 | Effets |
| 5 | Boucles |
| 6 | Banques |
| 7 | Librairie Gestion des Appareils asservis (McLibs) |
| 8 | Macros |



Pieds d'écrans

Les pieds d'écran sont les deux zones en bas d'écran dans lesquelles peuvent être affichées diverses informations sur les transferts et les registres. Certaines combinaisons de pieds d'écran sont impossibles parce que, par exemple, la sélection des registres 1 à 48 occupe presque tout l'écran, ne laissant pas de place pour la deuxième zone d'affichage. Selon le nombre de moniteurs et les configurations de pieds d'écran, vous pouvez visualiser les contenus des 48 registres et des deux registres de transfert. Pour sélectionner les pieds d'écran:

Off Ne demande pas d'espace écran

Sm 1- 12 Pied d'écran: espace simple

Sm 13 - 24 Pied d'écran: espace simple

Sm 25 - 36 Pied d'écran: espace simple

Sm 37 - 48 Pied d'écran: espace simple

Sm 1 - 48 Pied d'écran: espace quadruple
(soit la presque totalité de l'écran)

Xf1-Full Pied d'écran: espace double

Xf2-Full Pied d'écran: espace double

Xf1-Half Pied d'écran: espace simple

Xf2-Half Pied d'écran: espace simple

Registres

La sélection des registres ("Sm") affiche les boîtes d'informations des registres sélectionnés. Les boîtes d'informations montrent les contenus du registre, les temps si les registres sont en mode Auto, les modes Audio / Midi / Inhibit / Direct, touches flash, le niveau du potentiomètre virtuel et un indicateur d'exécution pour les chenillards et les effets spéciaux.

Registres de transfert

La sélection des registres de transfert ("Xf") montre une liste de mémoires déroulante comprenant les mémoires, et les événements avec leurs détails. Le code des couleurs vous montre clairement la dernière mémoire restituée, la mémoire en cours dans le registre Scène (Stage), la mémoire qui se trouve dans la préparation et la/les mémoire/s suivantes (leur nombre dépend des configurations du pied d'écran). La liste est dynamique: elle est automatiquement mise à jour chaque fois qu'un transfert est terminé. Les détails des événements apparaissent dans leur propre colonne et tous les liens ou alias sont montrés de manière claire. L'affichage des transferts montre aussi les indicateurs d'exécution, les barregraphes indiquant l'état du transfert, les compteurs en temps réel, les indicateurs de vitesse et l'état de la séquence manuelle / auto / «emplée».



Basculement de l'affichages

Parmi les nombreuses options d'affichage accessibles par le menu et la boîte de dialogue Configuration affichage, certaines peuvent aussi être sélectionnées rapidement sur le panneau avant, sans devoir passer par le menu.

Ce sont des fonctions qui doivent être changées fréquemment et non celles qui restent affichées pendant tout le spectacle ou la séance de travail.



Paramètres

L'affichage habituel montre les circuits et leur intensités.

Lorsque vous travaillez avec des appareils motorisés, il est plus utile de voir la valeur des paramètres des automatiques.

La touche <PARAM> permet de faire basculer l'affichage entre les intensités circuits et les valeurs des canaux de paramètres.



Temps spéciaux

L'affichage habituel montre les circuits et leurs intensités.

Lorsque vous travaillez avec des temps spéciaux, il peut vous être utile de voir les temps. La touche <stime> (<SHIFT> + <PARAM>) permet de faire basculer l'affichage entre les intensités circuits et les temps spéciaux.

L'affichage des temps spéciaux doit être sélectionné lorsque vous attribuez et enregistrez les temps spéciaux (veuillez vous reporter au chapitre *Enregistrer et modifier les temps*).

Sortie

L'écran des niveaux de sortie est indubitablement celui qui est le plus important.

C'est la raison pour laquelle il possède sa propre touche.

Bien que le moniteur 2 affiche par défaut les niveaux de sortie, vous pouvez changer son affichage.



Plus important, si le système utilisé ne comporte qu'un moniteur la touche <OUT> affiche immédiatement l'écran des niveaux de sortie. En appuyant de nouveau sur <out> le/s moniteur/s reviennent à l'affichage précédent..



Étendu

Si vous devez visualiser plus de circuits que n'en peut montrer un seul moniteur, il est possible de mettre un deuxième moniteur en mode "Étendu", ce qui le forcera à afficher la seconde page des informations du moniteur précédent.

Tout moniteur (sauf le moniteur 1) peut accepter cette configuration, par la boîte de dialogue Affichage, mais le moniteur 2 peut être passé en mode "Étendu" par l'intermédiaire des touches du tableau de bord.

exemples de frappes clavier

<MON2> <F3 {ext mon1}>

Change l'affichage du moniteur 2 qui devient la seconde page du moniteur 1 (il affiche habituellement les informations du registre sélectionné).



Flèches

Les touches flèche (le curseur) peuvent seulement travailler sur un moniteur à la fois. Elles servent à tourner les pages pour visualiser les numéros supérieurs de circuits et permettent aussi de naviguer dans le menu et les boîtes de dialogue.

Les flèches peuvent être installées sur les moniteurs 1 et 2 grâce aux touches du pupitre, mais les moniteurs 3 et 4 ne peuvent être sélectionnés que depuis la boîte de dialogue.

exemples de frappes clavier

<MON2>

Fait travailler les touches flèche sur le moniteur 2.





Utilitaires circuits

Les utilitaires circuits sont, en réalité, des fonctions, mais comme ils affichent des informations sur demande, ils peuvent être considérés comme des options d'affichage temporaire.

Circuits libres

Circuits libres est simplement une liste affichant les circuits non encore utilisés dans des groupes, des mémoires, des chenillards, des effets, des boucles, des macros ou des registres. Cette liste permet de visualiser rapidement les circuits disponibles et prêts à l'emploi.

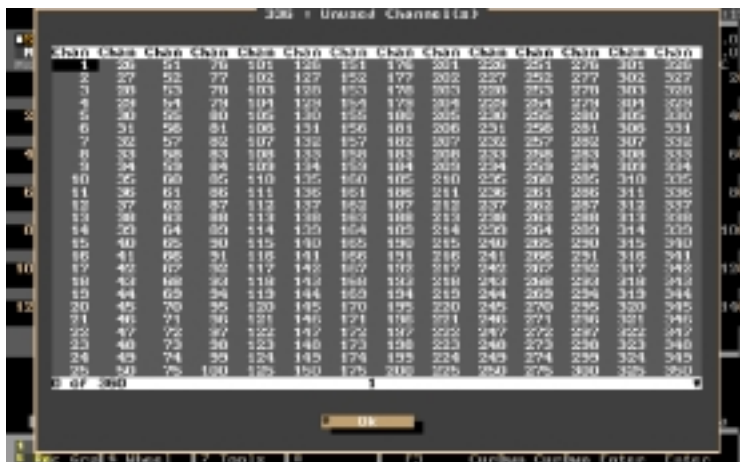


Exemples de frappes clavier :

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



<F3 {infos}> <F1 {libres}> Affiche la liste des circuits libres, qui sont patchés.





Circuits utilisés

Circuits utilisés est la liste des circuits déjà utilisés dans des groupes, des mémoires, des chenillards, des effets, des boucles, des macros ou des registres.

Cette liste permet de visualiser rapidement les circuits utilisés et, ainsi, aide l'opérateur à gérer son implantation.

Exemples de frappes clavier:

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



<F3 {infos}> <F2 {utilisés}>Affiche la liste des circuits utilisés.



Gestion des circuits

La gestion des circuit donne une vue d'ensemble de l'utilisation d'un circuit particulier: elle liste l'ensemble des groupes, des mémoires, des chenillards, des effets, des boucles et des macros, dans lequel apparaît le circuit, avec ses intensités pour chaque mémoires, ses intensités pour chaque registre chargé, son statut dans le patch, et son intensité en sortie (s'il y a lieu) à l'instant de la demande.

Exemples de frappes clavier:

<select channel> Sélectionne le circuit à rechercher.

<ctrack> Affiche l'état du circuit sélectionné
ou

<select channel> Sélectionne le circuit à rechercher.

<MENU> <F3 {circuits}>
Sélectionne le menu Utilitaires.



<F3 {infos}> Sélectionne le menu Information circuit.



<F3 {pistage circuit}> Affiche l'état du circuit sélectionné.





Résumé

L'écran peut être configuré selon les préférences de l'utilisateur.

La partie principale de l'écran est celle de l'information sur les contenus, qui peut être : des paramètres circuits/temps spéciaux, entrée/sortie DMX, listes, etc. Le pied d'écran est configurable pour chaque moniteur et offre un large choix d'informations sur les registres et les séquences de restitution.

Le moniteur 1 affiche en permanence les informations essentielles, telles que les niveaux du Général, l'état de la touche «coup de noir» la dernière action effectuée, le numéro de la dernière mémoire enregistrée, les périphériques d'entrée/sortie actifs.

L'écran de sortie (registre scène) peut toujours être vu en tapant sur la touche <out>.



Attention

Si le pupitre doit être éteint, il importe de fermer correctement le logiciel avant de couper le courant.

Une extinction correcte permet que tous les fichiers, dans le répertoire en fonction, soient correctement mis à jour et sauvegardés, et que les fichiers système soient convenablement fermés.

Cette procédure assure une totale restitution du spectacle lors de l'allumage suivant.

Exemples de frappes clavier:

<MENU> Entre le menu.



<F1 {fichier}> Sélectionne le fichier menu.



<F8 {éteindre}> Sélectionne les procédures d'extinction.
«Ceci ferme toutes les fonctions Phoenix.»



Un signal d'alerte s'affiche. «Confirmez?»

<F8 {OUI}> Confirme l'extinction.



Tous les fichiers en mémoire / en gestion active sont correctement mis à jour, sauvegardés et fermés.



Version ordinateur portable

&

Utilisation du
clavier alphanumérique



Introduction

Le logiciel ISIS® d'édition autonome est disponible. Il dispose des mêmes fonctions que le pupitre principal, mais a été écrit de façon à permettre leur accès à l'aide des raccourcis claviers.

Les mêmes codes clavier sont employés par les principaux logiciels, dans l'éventualité où il serait nécessaire de n'employer que le clavier alphanumérique au lieu du panneau de commande avant, ou si un EPU est choisi comme système de secours (backup).

Il est nécessaire de bien apprendre les fonctions clavier pour utiliser efficacement les fonctionnalités du logiciel ISIS®.

Éditeur autonome

Le logiciel d'édition autonome ISIS® sera prochainement disponible sur le site Web d'ADB à l'adresse : <http://www.adb.be>

Il peut être installé sur tout ordinateur de type PC tournant avec DOS 6.2 ou Windows 3.1x ou supérieur. Configuration minimum recommandée: processeur Pentium et 8 Mb de mémoire RAM. Ce logiciel est uniquement destiné à faciliter le travail d'édition et ne peut pas servir à contrôler des spectacles en temps réel.

Raccourcis clavier

Toutes les fonctions du logiciel ISIS® peuvent être contrôlées depuis le clavier alphanumérique à l'aide de codes mnémoniques.

Conçus pour être faciles à mémoriser, ils sont principalement composés de l'initiale de la fonction précédée par un symbole représentant le type de fonctionnalité.

Par exemple, l'abréviation pour la fonction Enregistrer (REC) est "/ R E".

Certaines fonctions courantes sont accessibles par les touches de fonctions, combinées avec les touches CTL, ALT, et SHIFT.

Un carton d'aide à poser sur le clavier alphanumérique vous permet de visualiser l'ensemble des fonctions de raccourcis clavier.



La liste ci-dessous reprend l'ensemble des codes de fonctionnement pour le logiciel ISIS® à partir d'un clavier alphanumérique, aussi bien pour l'éditeur autonome, un PC de sauvegarde (backup), un EPU ou un Vision RB. S'il se produisait un problème de touches sur l'un de ces système, il vous serait toujours possible de continuer à travailler sur un clavier alphanumérique grâce aux raccourcis clavier. Pour toute fonction, presser la touche </> suivie de l'abrégié mnémonique:

Fonction </> +

Subm 1 à 48 01 - 48 ex. : </> <1><2> sélectionne sub. 12

A	A Group	AG	Groupe A	D	D Group	DG	Groupe D
	Add (step)	AS	Ajouter (pas)		Diagnostic	DC	Diagnostic
	All	AL	Tout		Dimmer	DI	Gradateur
	AuDio-midi	AD	Audio et MIDI		Dimmer Law	DL	Courbe de réponse
	Assign	AN	Attribuer		Direction	DR	Direction
	Auto mode	AU	Mode automatique		Del (step)	DS	Annule (pas)
	AutoGo 1	A1			Down Time	DT	Temps de descente
B	AutoGo 2	A2		E	Edit Mem	EM	Éditeur de mémoires
	Back 1	B1	Retour 1		Effect	EF	Effet
	Back 2	B2	Retour 2				
	Back Jump 1	U1	Saut en arrière 1	F	Fade	FA	Transfert
	Back Jump 2	U2	Saut en arrière 2		Fill	FI	
	B Group	BG	Groupe B		Flash mode	FL	Mode Flash
	Bank	BA	Banque		Flip	FP	
	Black-Out	BO	Noir sec		Free	FR	Libérer
C	Black-out Aux	BX	Noir sec Auxiliaire		From Disk	FD	Charger depuis le disque
	Bypass	BY	Bipasse (Mode direct)	G	Go1	G1	
	Cut 1	C1	Sec 1		Go2	G2	
	Cut 2	C2	Sec 2		Group	GR	Groupe
	C Group	CG	Groupe C		Grab	GB	
	Chaser	CH	Chenillard	H	Hold 1	H1	
	Chain	CN	Chaîne		Hold 2	H2	
C	Channel Tracking	CT	Gestion circuits		Home	HO	Position de retour
	Clip board	CB	Presse papier	I	Inhibit	IN	Inhiber
	Color	CO	Couleur		Invert sel.	IV	Inverser la sélection
	Config	CG	Configuration		IF Down	IF	
	Copy	CP	Copier	J	Jump 1	J1	Saut1
	Cycle	CY	Cycle		Jump 2	J2	Saut2



K	K keys x (1...9)	Kx		R	Record	RE	Enregistrer
					Return	RT	Retour
L	Last selection	LA	Dernière sélection		Remote Control	RC	Télécommande
	Link	LK	Lien				
	Live	LI					
	Loop	LO	Boucle				
	Lock	LK		S	Stage 1	S1	Scène 1
					Stage 2	S2	
M	Macro	MA			Sequential mode Pb1	Q1	Mode séquentiel
	Memory	ME	Mémoire		Sequential mode Pb2	Q2	
	Mask	MK			Step Forward (effects)	SF	Pas avant (effets)
	Mc Lib	ML	Librairie des asservis		Step Backward (effects)	SB	Pas arrière (effets)
	Memory Tracking	MT	Gestion mémoires		Solo	SO	
	Mode (effects)	MO			Special Times screen	ST	Écran temps spéciaux
	Mon 1	M1	Moniteur 1		Sum	SU	Global
	Mon 2	M2	Moniteur 2		Sync mode	SY	Mode Synchro
					Step + (linear)	S+	Pas + (linéaire)
					Step - (linear)	S-	Pas - (linéaire)
N	Next existing	NE		T	To Disk	TD	Sauvegarder sur le disque
	Next non existing	NN			Test	TE	
	Network	NW			Trackball	TR	
O	Off	OF			Type	TY	
	Open	OP					
	Out	OU		U	Unlink	UK	Enlever lien
P	Pause	SP			Unselect	UN	Désélectionner
	Preset 1	P1	Préparation 1		Up Time	UT	Temps de montée
	Preset 2	P2	Préparation 2				
	Pile 1	L1	Empilage 1	W	Wait Time	WT	Temps d'attente
	Pile 2	L2	Empilage 2				
	Patch	PA		X	X only (trackball)	XX	
	Param. screen	PM	Paramètres écran		X+Y	XY	
	Page + (param)	P+		Y	Y only	YY	
	Page - (param)	P-		Z	Zoom (memory)	ZO	
	Part Copy	PC					
	Part Load	PL					
	Part Record	PR					
	Part Sum	PS					
	Previous existing	PE					
	Previous non exist.	PN					
	Print	PR	Imprimer				



Pour le contrôle des potentiomètres, appuyez sur « = » suivi de l'abréviation:

	Assign.	< = > +			
	%	%			
	SM 01 - 48	01 - 48	ex. :	<=> <1> <12>	pour contrôler le potentiomètre du Sub. 12
A	Audio (général)	AD	S	Subm (général)	SM
	Auditorium	AU		S1	S1
	Aux (P10)	AX		S2	S2
				Speed Pb1	D1
C	Color	CO		Speed Pb2	D2
				Speed Effects	DE
D	Dmx In	DI			
F	Flash	FL	W	Wheel 1	W1
				Wheel 2	W2
				Wheel 3	W3
G	Grand Master	GM		Wheel 4	W4
O	Override	OV	X	X (Pan)	XX
P	P1	P1	Y	Y (Tilt)	YY
	P2	P2			
	Param	PM			

Pour forcer un mode, appuyez sur ' , ' (virgule) suivi de l'abréviation :

	Fonction	< , > +			
	Flash 1 à 48	01 - 48			
A	Audio mode	AD	I	Inhibit	IN
	Assign = default	AS	M	Mode=positive (eff)	MO
	Automode	AU	O	Override = 0	O-
	AutoGo		P	Pause=Off	PE
	Playback 1	A1		Param(1st page)	P-
	AutoGo			Param (Last page)	P+
	Playback 2	A2	S	Step linear (1st step)	S-
B	Black-out	BO		Step linear (Last step)	S+
	Black-out aux	BX		Sequential mode Pb1	Q1
	Bypass	BY		Sequential mode Pb2	Q2
D	Default Subm config	CO	T	Trackball default conf	TR
	Direction=forward	DI			
F	Fade=Cut (effects)	FA			
	Flash mode normal	FL			



Les fonction suivantes sont accessibles directement par une touche, sans préfixe.

Accès direct

Touches

A	All	;	Pause (Effect)
B	Bank	?	Help
C	Chaser N°	Esc	Exit (Menu)
D	Dimmer	Barre d'espace	Clear Entre dans le menu
E	Effect N°	Home	Home (List)
F	FF	End	End (List)
G	Group	⇒ 	Thru
I	Invert chan selection	⇐	<-> On
L	Last chan selection	\$	Color
M	Memory	#	Macro
N	Next existing item	PgUp	Wheel Up
O	Output screen	PgDn	Wheel Down
P	Previous existing item	Insert	Load
R	Return	<	< Step
T	Times screen	>	Step >
U	Up Time	&	Dimmer
W	Wait Time	(PRV non existing ∃
Z	Zoom	%, @, *	AT %
0 (zero)	0 (00))	NXT non existing ∃
0 -> 9	0 -> 9	!	Stop Recording Macros
+ -	+ -		



Transfert de fichiers entre un Phoenix ou un Vision et un PC d'édition

Pour éditer un spectacle de façon autonome, il est nécessaire de transférer le fichier entre le pupitre et l'éditeur autonome par l'intermédiaire d'une disquette. On utilisera à cette fin les fonctions de sauvegarde sur disquette.

En commençant par la console d'éclairage, créer une copie de sauvegarde du spectacle sur une disquette :

exemples de frappes clavier



<MENU> <F1{fichier}> Sélectionne le menu fichier.



<F4{floppy}> Sélectionne le menu disquette.



<F3{floppy/sauver}> Sélectionne la sauvegarde (écriture disquette). Une liste apparaît, similaire à celle de la sauvegarde sur disque dur, affichant tous les spectacles précédemment sauvegardés sur la disquette.



Touches flèche Pour sélectionner un spectacle existant ou entrer un répertoire et un nom pour un nouveau spectacle.

"Pressez OK pour démarrer la sauvegarde"



<F8 {ok}> Confirme la procédure de sauvegarde. La liste des fichiers impliqués s'affiche.

"Insérer disquette 1/1" Insérer une disquette (un spectacle/ complexe peut nécessiter plusieurs disquettes).



<F8 {ok}> Début de la sauvegarde sur disquette. S'il faut insérer d'autres disquettes, un message apparaît.



"Sauvegarde terminée" Ce message apparaît quand le transfert sur la dernière disquette est terminé.

<F8 {ok}> Sort du menu Sauvegarde sur disquette.



Les fichiers peuvent maintenant être chargés dans l'éditeur autonome. Lancez le logiciel ISIS[®], insérez la (première) disquette dans le lecteur du PC, puis utilisez les fonctions de chargement incluses dans le logiciel.

exemples de frappes clavier

<menu> <F1{fichier}> Sélectionne le menu Fichier.



<F4{floppy}> Sélectionne le menu Disquette.



<F2{floppy/ouvrir}> Sélectionne le chargement depuis la disquette.



"Insérer PREMIERE disquette"

Puisque le spectacle peut être sur plusieurs disquettes, le système vous demande d'insérer la première. S'il n'y en a qu'une, insérez-la!

<F8 {ok}> Commence le chargement depuis la disquette.



"Chargement terminé" Apparaît lorsque le spectacle est chargé.

<F8 {ok}> Fermeture du menu disquette.





Le spectacle peut alors être édité en utilisant les raccourcis clavier décrits plus haut. Lorsque les modifications sont terminées, faites une nouvelle sauvegarde (sur la même disquette ou sur une autre) et transférez-la vers le pupitre en utilisant la même méthode.

Depuis l'éditeur autonome:

exemples de frappes clavier



<MENU> <F1{fichier}> Sélectionne le menu Fichier.



<F4{floppy}> Sélectionne le menu Disquette.



<F3{floppy/sauver}> Sélectionne le menu Sauvegarde (écriture disquette).
Une liste similaire à la liste pour la sauvegarde sur disque fixe apparaît, affichant l'ensemble des spectacles sauvegardés précédemment sur la disquette.



Touches flèche Pour sélectionner un spectacle existant ou entrer un répertoire et un nom pour un nouveau spectacle.

"Pressez OK pour démarrer la sauvegarde"



<F8 {ok}> Confirme la procédure de sauvegarde.
Une liste des fichiers impliqués apparaît.

"Insert floppy 1/1" Insérer une disquette (un spectacle complexe peut nécessiter plus d'une disquette).



<F8 {ok}> Début de la sauvegarde sur disquette. S'il faut insérer d'autres disquettes, un message apparaît.

"Sauvegarde terminée" Ce message apparaît lorsque le transfert est terminé.



<F8 {ok}> Sort de la boîte de dialogue Sauvegarde sur disquette.



Chargement du spectacle modifié vers la console d'éclairage.

exemples de frappes clavier

<MENU> <F1{fichier}> Sélectionne le fichier menu.



<F4{floppy}> Sélectionne le menu Disquette.



<F2{floppy/ouvrir}> Sélectionne le chargement depuis la disquette.



"Insérer PREMIERE disquette"

Puisque le spectacle peut être sur plusieurs disquettes, le système vous demande d'insérer la première. S'il n'y en a qu'une, insérez-la!

<F8 {ok}> Commence le chargement depuis la disquette.



"Restore complete" / "Chargement terminé" Apparaît lorsque le spectacle est chargé.

<F8 {ok}> Fermeture du menu Disquette.





Fonctions d'aide



Introduction

ISIS® est équipé d'une importante aide en ligne. Quand un opérateur travaille au pupitre, il lui est parfois plus facile de consulter le moniteur que de feuilleter le mode d'emploi.

La fonction AIDE vise à donner un aperçu de toutes les possibilités du pupitre, et peut être utilisée de deux manières différentes.

Tout d'abord, l'aide sur un point particulier peut être trouvée, soit en servant des liens hypertextes de la première page, soit en trouvant le sujet désiré dans l'ordre alphabétique.

En second lieu, les liens hypertextes permettent de naviguer dans les fichiers en rencontrant des sujets approchants ou similaires.

AIDE sur un point précis

De nombreux sujets ont des liens hypertextes sur la première page de l'AIDE. Entrez le numéro de l'option désirée et vous trouvez le fichier.

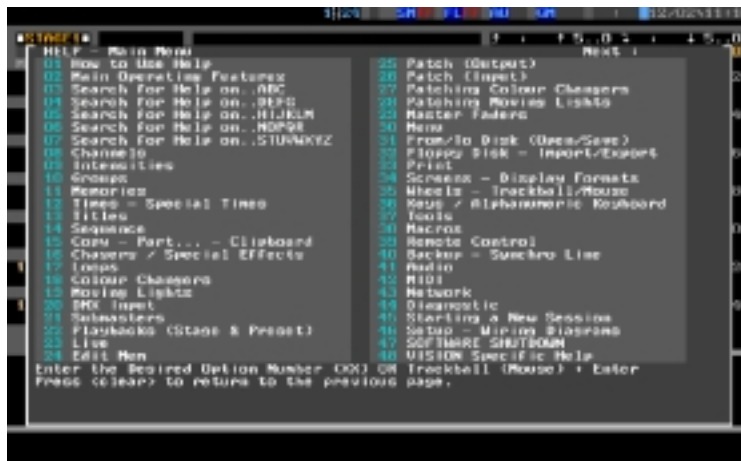
Si le sujet recherché ne se trouve pas dans le menu principal, entrez le numéro d'une des recherches par ordre alphabétique pour trouver les sous-menus du sujet.



Exemples de frappes clavier:

<HELP>

Affiche une liste des aides possibles, nombre d'entre elles ayant des sous-titres.



<1> <1> <ENTER>

Sélectionne un sujet: «Mémoires» dans cet exemple.

L'aide s'affiche et peut être déroulée en utilisant les touches flèche, ou en pointant la souris sur la barre de déroulement.

Chaque fois qu'un mot est précédé d'un chiffre de couleur vert pâle, il s'agit d'un lien hypertexte, renvoyant à un sous-sujet.



<5> <ENTER>

Sélectionne le sous-sujet.

Dans l'exemple, il s'agit de "temps de transfert /fade times". Un sujet, ou un sous-sujet, peut également être sélectionné en cliquant sur le chiffre à l'aide de la souris.



<HELP>

Taper <help> une seconde fois fait sortir du menu AIDE.

La touche <Escape> sur le clavier alphanumérique fait aussi quitter le mode AIDE.



Parcourir les fichiers d'AIDE

La nature particulière des liens hypertextes rend les fichiers d'aide faciles à parcourir. Chaque fois que vous trouvez un lien ou un titre intéressant, entrez son numéro au clavier.

Suivez les indications sur l'écran pour obtenir de l'assistance à la navigation dans les fichiers d'aide.

Exemples de frappes clavier :

<HELP> Affiche une liste des aides possibles, nombre d'entre elles disposant de sous-titres.



<4> <0> <ENTER> Sélectionne un sujet: dans ce cas, <se-cours/back up>. Continuez à utiliser les liens hypertextes pour parcourir les fichiers à loisir.



<CLEAR> Appuyez sur <CLEAR> pour revenir à la page précédente.



<HELP> Taper <HELP> une seconde fois permet de sortir du mode AIDE.
La touche <Escape> sur le clavier alphanumérique fait également quitter le mode AIDE.





Mises à jour



Introduction

ISIS® a été développé par une équipe d'informaticiens et des techniciens lumière du théâtre et de la télévision.

Ce logiciel contient une large gamme de fonctions répondant aux nécessités des théâtres et des studios de télévision du monde entier.

ISIS® ne s'arrête pas là: de nombreuses fonctions sont prévues dans des mises à jour futures. Les remarques et suggestions des utilisateurs actuels du logiciel sont les bienvenues (auprès de nos distributeurs ou sur notre site web).

ISIS® a mis en place une importante séquence de tests, mais aucun logiciel n'est, à 100 %, à l'abri d'un bogue.

Une fois encore, tout problème est à signaler à nos agents ou sur notre site web.



Mise à jour du logiciel

Des mises à jour périodiques d'ISIS® sont à la disposition des clients existants.

Ces mises à jour peuvent contenir de nouvelles fonctions, de nouvelles définitions de matériel, ou simplement des débogages du logiciel.

Les agents ADB peuvent distribuer ces mises à jour sur disquettes, ou les charger sur votre machine à partir de notre site web:

<http://www.ADB.be>

Logiciels venant de ADB

Les mises à jour peuvent être distribuées sous différents formats, dépendant de leur contenu.

Il peut s'agir d'un simple fichier que vous pouvez charger depuis notre site web, ou d'une disquette fournie par ADB.

Des mises à jour plus importantes peuvent nécessiter la venue d'un technicien ADB.

Lorsqu'une nouvelle version est disponible, chaque client est contacté et les rendez-vous sont pris si la visite d'un technicien s'avère indispensable.

Le logiciel via Internet

Des versions logiciel déboguées seront disponibles sur le site web d'ADB, si nécessaire.

Les agents préviennent toujours les clients lorsqu'une nouvelle version est disponible et ils les informent également des nouvelles mises à jour accessibles sur le site web.

Les habitués d'Internet sont libres de consulter le site ADB:

<http://www.adb.be>





Configuration du système



Introduction

Le système Phoenix peut être configuré selon les différents périphériques utilisés et pour activer la version logicielle propre au nombre de circuits et de sorties vidéos que vous avez acquis.

Habituellement, cela ne nécessite qu'une seule intervention, lors de la prise en main de l'équipement. La plupart du temps, cette intervention est effectuée au moment de l'installation par un ingénieur concessionnaire agréé ADB.

Cependant si vous achetez une version supérieure, en vue d'ajouter des circuits ou des moniteurs, il vous faudra peut-être modifier la configuration du système.

L'accès au menu Configuration se fait à partir du menu Fichier de ISIS® mais, en mode configuration, le logiciel d'éclairage ISIS® n'est plus actif, de sorte que toutes les modifications de configuration du système doivent être effectuées en utilisant le clavier alphanumérique et non le tableau de commande du Phoenix.



Accès au menu Configuration du système

L'accès au menu Configuration du système se fait à partir du menu Fichier de ISIS® mais, en mode configuration, le logiciel d'éclairage ISIS® n'est plus actif, il vous faudra donc utiliser le clavier alphanumérique et non le tableau de commande du Phoenix.

exemples de frappes clavier



<MENU> Affiche le menu.



<F1 {FICHIER}> Sélectionne le menu Fichier.



<↓> etc. to System Setup <ENTER>
Sélectionne la configuration du système.

"Sortie du programme. En êtes-vous sûr ? "
Un message d'avertissement est délivré.



<F8 {OK}> -Quitte ISIS® et affiche la barre du menu Configuration.

Toutes les autres opérations relatives à la configuration du système s'effectuent en utilisant les flèches, la touche enter et les touches de fonction du clavier alphanumérique. Le panneau de commande du Phoenix et du Vision ne fonctionnera pas dans le programme de configuration.

Les touches flèche, gauche et droite, sont utilisées pour déplacer le curseur (surbrillance) le long de la barre de menu, et ENTER pour afficher la boîte de dialogue associée à chaque option du menu. Ensuite, vous naviguez dans les boîtes de dialogue en utilisant les flèches, la touche ENTER ainsi que, selon les besoins, les caractères du clavier alphanumérique.



Configuration de l'utilisateur

Le menu Configuration de l'utilisateur permet de choisir la langue du logiciel et de configurer le système en fonction du type de clavier alphanumérique utilisé.

Si vous changez de clavier, par exemple de QWERTY à AZERTY, le système devra être reconfiguré pour qu'il puisse reconnaître correctement les caractères spéciaux du clavier.

Le type de clavier est indiqué soit sur le clavier lui-même soit sur son conditionnement, et correspond à un code pays de 2 lettres tel que US, FR, UK, etc.

A partir de la barre de menu Configuration du système, utilisez les touches flèche pour placer le curseur (surbrillance) sur l'option Configuration de l'utilisateur puis appuyez sur la touche ENTER pour afficher la boîte de dialogue.

Boîte de dialogue.





La langue

" Langue " permet de choisir la langue dans laquelle ISIS® s'affichera. L'anglais est la langue utilisée par défaut, mais une fois qu'une autre langue est choisie, tous les textes apparaissant à l'écran – menus, fonctions, messages d'erreur (à l'exception de la bibliothèque d'instruments) sont affichés dans cette langue.

Si vous désirez une autre langue, utilisez les flèches du clavier alphanumérique pour placer le curseur sur le menu déroulant des langues et appuyez sur ENTER. Utilisez à nouveau les flèches et la touche ENTER pour choisir la langue désirée. Appuyez sur F8 pour confirmer la langue choisie ou sélectionnez un nouveau type de clavier avant de quitter la boîte de dialogue. La combinaison F7 Cancel annule les modifications.

Le clavier

L'unité de gestion externe fonctionne avec différents types de clavier. Le type de clavier est habituellement spécifié lors de la commande du système complet Phoenix ou Vision mais l'utilisateur peut modifier un clavier, si nécessaire.

Il est important de reconfigurer le système en fonction du nouveau type de clavier pour que les caractères spéciaux soient correctement reconnus.

On confond souvent, par exemple, le clavier américain (US) et britannique (UK). Les différences sont minimes, mais si une barre oblique inversée est nécessaire, elle ne figurera plus dans les caractères disponibles en cas de configuration incorrecte du type de clavier. Examinez le clavier ou son conditionnement pour connaître le type de votre clavier qui est habituellement indiqué par un code pays de deux caractères tel que US ou FR.

Si vous désirez modifier le type de clavier, utilisez les flèches du clavier alphanumérique pour placer le curseur sur le menu déroulant Claviers et appuyez sur ENTER.

Pour sélectionner le type de clavier correspondant au pays désiré, utilisez à nouveau les touches flèche et ENTER.

Appuyez sur F8 pour confirmer votre choix ou sélectionnez une autre langue avant de quitter la boîte de dialogue.



Configuration matérielle

A partir de la barre de menu Configuration du système, utilisez les touches flèche pour placer le curseur (surbrillance) sur l'option Configuration matérielle/Hard Setup puis appuyez sur la touche ENTER pour afficher la boîte de dialogue.



Boîte de dialogue



Type de pupitre

ISIS® peut également fonctionner sur différentes plates-formes matérielles mais, chaque plate-forme possédant ses propres spécificités concernant le clavier et la disposition des potentiomètres, il vous faudra préciser le type de plate-forme utilisé.

Habituellement, cela ne nécessite qu'une seule intervention mais si, pour quelque raison, vous remplacez un Phoenix 2 par un Phoenix 5, la nouvelle plate-forme matérielle devra être spécifiée dans la configuration matérielle.



Si vous désirez changer le type de pupitre, utilisez les flèches du clavier alphanumérique pour placer le curseur sur le menu déroulant Types de pupitre puis appuyez sur ENTER.



Pour choisir le type de pupitre désiré, utilisez à nouveau les touches flèche et ENTER.

Ce choix doit correspondre au type de pupitre connecté. La gamme complète des pupitres Phoenix et Vision s'affiche alors.



Appuyez sur F8 pour confirmer ce choix ou sélectionnez une autre fonction avant de quitter la boîte de dialogue.



F7 Cancel annule les modifications.



Type de VGA

Le type de VGA n'est pas le même pour Phoenix ou Vision. Il diffère aussi en fonction du nombre de moniteurs que vous avez commandé lors de l'acquisition du système.

Le type de VGA est habituellement configuré à l'usine lors des tests précédant la livraison, tous les systèmes étant réalisés conformément aux demandes du client.

Le type de VGA peut néanmoins nécessiter une modification si vous installez de nouvelles cartes VGA ou si vous ajoutez des moniteurs au système existant.

Si vous désirez modifier le type de VGA, utilisez les flèches du clavier alphanumérique pour placer le curseur sur le menu déroulant Types de VGA et appuyez sur ENTER.



Pour choisir le type de VGA désiré, utilisez à nouveau les flèches et la touche ENTER.



Par exemple, vous avez les choix suivants :

Standard	Propre à tout système ayant un seul moniteur
ADB Dual VGA	Propre aux systèmes Vision à double VGA
Dual/Quad	Propre aux systèmes à deux, trois ou quatre moniteurs

(Ces exemples sont pris parmi un nombre plus vaste de configurations disponibles.)

Appuyez sur F8 pour confirmer le choix du type de VGA ou sélectionnez une autre fonction avant de quitter la boîte de dialogue. F7 Cancel annule les changements.



Attention

Pour que la modification soit prise en compte, le système doit être relancé.



Nombre de moniteurs

Tout système de contrôle utilisant le logiciel ISIS® peut supporter de 1 à 4 moniteurs, sous réserve des spécificités de la carte VGA.

Si une nouvelle version de la carte VGA ou du logiciel ISIS® est installée, il peut s'avérer nécessaire de reconfigurer l'option relative au nombre de moniteurs (par exemple: " moniteurs 3 et 4 " ne s'initialise pas si seul "moniteurs 1 et 2" est sélectionné).



Si vous désirez modifier le nombre de moniteurs, utilisez les flèches du clavier alphanumérique pour placer le curseur sur le menu déroulant "Nomb. /Numb." puis appuyez sur ENTER.



Utilisez à nouveau les flèches et la touche ENTER pour choisir le nombre désiré, qui doit correspondre au nombre de moniteurs connectés au système.



Appuyez sur F8 pour confirmer le nombre de moniteurs ou choisissez une autre fonction avant de quitter la boîte de dialogue.



La combinaison F7 Cancel annule les modifications.

Nombre maximum de gradateurs

Le nombre maximum de gradateurs peut être réglé sur 1024 (2 sorties DMX) ou 2 048 (4 sorties DMX). Ce choix doit correspondre à la configuration matérielle. Il est inutile de régler le nombre maximum de gradateurs sur 2048 si le système ne dispose que de 2 sorties DMX. (En option, les systèmes plus petits peuvent être augmentés de 1024 à 2048. Le système doit alors être reconfiguré pour refléter cette modification.)



Si vous désirez modifier le nombre maximum de gradateurs, utilisez les flèches du clavier alphanumérique pour placer le curseur sur le menu déroulant Gradateurs maxi. et appuyez sur ENTER.



Utilisez les touches flèche et ENTER pour sélectionner 1024 ou 2048.



Appuyez sur F8 pour confirmer votre choix ou sélectionnez une autre fonction avant de quitter la boîte de dialogue.



F7 Cancel annule les modifications.



Télécommande HF

Si vous disposez d'une télécommande HF, il pourrait s'avérer nécessaire de configurer l'unité de gestion externe en fonction du type de HF utilisé. Ces réglages ne concernent que les télécommandes HF et ne doivent pas être modifiés pour la télécommande IR ou en l'absence de télécommande.

Veuillez lire les instructions relatives à la télécommande HF AVANT de modifier les réglages du Phoenix ou du Vision, dans la mesure où chaque installation possède des caractéristiques spécifiques.

Port de communication

Le port de communication (aussi appelé port série) est la passerelle électronique qui permet au P.C. de communiquer avec certains périphériques extérieurs.

Certains périphériques ne peuvent fonctionner que sur certains ports série et d'autres périphériques ont des ports sélectionnables, souvent à l'aide de cavaliers ou configurateurs.

Lors de la configuration du P.C., il est important de ne pas installer plusieurs appareils sur un même port dans la mesure où cela peut créer des conflits se traduisant par des interférences ou des arrêts système.

Le port 3 est choisi par défaut parce qu'une souris peut avoir été connectée au port 1 et qu'un autre périphérique indépendant de ISIS®, tel un modem, peut déjà être branché sur le port 2.

Si vous commandez la HF en même temps que le Phoenix ou le Vision, les ports seront configurés à l'usine.

Si vous désirez modifier le port, utilisez les flèches du clavier alphanumérique pour placer le curseur sur le menu déroulant Ports de communication, puis appuyez sur ENTER.



Utilisez à nouveau les touches flèche et ENTER pour choisir le port désiré.



Appuyez sur F8 pour confirmer votre choix ou sélectionnez une autre fonction avant de quitter la boîte de dialogue.



F7 Cancel annule les modifications.



Veuillez vous reporter aux instructions relatives aux télécommandes HF pour de plus amples informations sur le réglage du port, de l'identification du produit et de l'identification des zones.



Vitesse

La vitesse de communication entre le P.C. et les périphériques peut être optimisée afin d'utiliser le débit le plus élevé qui soit compatible avec chaque périphérique.



Si vous désirez modifier la vitesse du port, utilisez les flèches du clavier alphanumérique pour placer le curseur sur le menu déroulant Vitesses et appuyez sur ENTER.



Utilisez à nouveau les touches flèche et ENTER pour sélectionner la vitesse désirée pour le port.

Ne choisissez pas une vitesse supérieure à celle qui est spécifiée dans les instructions relatives à la télécommande HF.



Appuyez sur F8 pour confirmer votre choix ou sélectionnez une autre fonction avant de quitter la boîte de dialogue.



F7 Cancel annule les modifications.

Identification du produit

Si un même émetteur de télécommande HF est utilisé pour commander plusieurs équipements ADB, il peut s'avérer nécessaire de modifier l'identité du produit pour éviter les interférences. L'identité du produit et l'identité de la zone sont décrites en détail dans le manuel d'instruction sur les télécommandes HF. Veuillez vous référer à ces instructions avant de modifier l'identité du produit et de la zone dans le programme Configuration de ISIS®.



Si vous désirez modifier l'identité du produit, utilisez les flèches du clavier alphanumérique pour placer le curseur sur la boîte Identités de produit.

Saisissez un nouveau numéro d'identification avec le clavier alphanumérique.



Appuyez sur F8 pour confirmer ce choix ou sélectionnez une autre fonction avant de quitter la boîte de dialogue.



F7 Cancel annule les modifications.



Identification de la zone

Si vous utilisez plusieurs systèmes de télécommande HF dans une certaine proximité (studios adjacents par exemple), il peut s'avérer nécessaire de modifier l'identification de l'un des systèmes utilisés afin d'éviter les interférences.

L'identité du produit et celle de la zone sont décrites en détail dans le manuel d'instructions concernant la télécommande HF.

Veuillez vous référer à ce manuel avant de modifier l'identité du produit ou de la zone dans le programme Configuration de ISIS®.

Si vous désirez modifier l'identité du lieu, utilisez les flèches du clavier alphanumérique pour placer le curseur sur la boîte Identités de la zone.



Entrez un nouveau numéro d'identification sur le clavier alphanumérique.

Appuyez sur F8 pour confirmer ce choix ou sélectionnez une autre fonction avant de quitter la boîte de dialogue.



F7 Cancel annule les modifications.





Configuration des lignes DMX

Par défaut, le DMX fonctionne sur 512 circuits par trame.

Pour les installations plus petites ou dans le cas où il ne serait pas souhaitable de compter par groupes de 512 circuits ou encore lorsque l'installation nécessite une configuration DMX spécifique, il est possible de limiter le nombre de circuits de chaque trame DMX.

Par exemple, si la longueur de chaque trame est limitée à 500, cela simplifie le calcul des numéros de circuits associés aux projecteurs asservis pilotés par les 2^e, 3^e ou 4^e lignes DMX (fini le genre de calcul: "217 + 1 024 ", pour déterminer que le deuxième projecteur motorisé de la perche 8 doit être paramétré en 1241!).



Si vous désirez modifier la longueur des trames DMX, utilisez les flèches du clavier alphanumérique pour placer successivement le curseur sur chaque boîte Longueur de trame DMX, et tapez la longueur voulue sur le clavier alphanumérique.



Appuyez sur F8 pour confirmer votre choix ou sélectionnez une autre fonction avant de quitter la boîte de dialogue.



F7 Cancel annule les modifications.

Si la longueur de chaque trame DMX est réglée sur 100 par exemple, la trame 1 correspondra aux sorties DMX 1 à 100, la trame 2 aux sorties DMX 101 à 200, etc.



Configuration de la souris

Si vous voulez utiliser une souris avec votre pupitre, il vous faudra spécifier le type de souris afin d'éviter des problèmes tels qu'une vitesse de déplacement inadéquate ou une mauvaise localisation du curseur.

Si vous désirez ajouter une souris ou modifier le type de souris, utilisez les flèches du clavier alphanumérique pour placer le curseur sur le menu déroulant Types de souris et appuyez sur ENTER.



Utilisez à nouveau les touches flèche et ENTER pour choisir dans la liste le type de souris désiré. Votre choix doit correspondre au type de souris connecté au système.



Appuyez sur F8 pour confirmer votre sélection ou choisissez une autre fonction avant de quitter la boîte de dialogue.



F7 Cancel annule les modifications.



Quand les opérations de configuration matérielle sont terminées, appuyez sur F8 pour quitter la boîte de dialogue et retourner à la barre du menu Configuration.

A ce stade, il est possible soit de configurer d'autres fonctions soit de quitter le menu Configuration.

Pour sauvegarder de manière permanente les modifications apportées à la configuration matérielle, vous devez sélectionner l'option SAUVEGARDER&QUITTER. Vous trouverez ci-dessous la description des options de configuration qui sont également disponibles.



Configuration logicielle

La boîte de dialogue de la configuration logicielle est utilisée pour intégrer les informations nécessaires pour activer le nombre de circuits approprié. Lors de la vente de chaque système, le logiciel est configuré selon le nombre de circuits que vous avez commandé.

Ces circuits sont ensuite activés en entrant un code dans la boîte de dialogue de configuration logicielle.

Le code est délivré lors de l'achat et renvoie à la seule copie du logiciel fourni avec un système donné.

Si un système est acquis avec 360 circuits, il N'EST PAS possible d'augmenter le nombre de circuits en utilisant le code du logiciel d'une salle plus grande. Cela ne fonctionnera pas parce que chaque code est unique.

Le seul moyen de disposer de plus de circuits est d'acquérir un code correspondant au nombre désiré de circuits, et de saisir ce nouveau code unique.



A partir de la barre de menu Configuration du système, utilisez les touches flèche pour placer le curseur (surbrillance) sur l'option de configuration logicielle et appuyez sur ENTER pour afficher la boîte de dialogue.



À l'intérieur de cette boîte de dialogue, utilisez les touches flèche ou TAB pour passer d'un registre à l'autre de la boîte de dialogue.



Les champs "nom" et "adresse" doivent être renseignés conformément aux indications de la documentation ADB.

Le nombre désiré de circuits est choisi dans le menu déroulant "Max."

Ensuite, le code fourni avec le logiciel doit être saisi.

Appuyez sur F8 pour confirmer le nouveau nombre de circuits ainsi que le code, ou choisissez une autre fonction avant de quitter la boîte de dialogue.



F7 Cancel annule les modifications.



Sauvegarder et quitter

Pour sauvegarder de façon permanente toute modification apportée à la configuration de l'utilisateur, du matériel ou du logiciel, vous devez sauvegarder la nouvelle configuration.

La boîte de dialogue Sauvegarder&Quitter offre le choix entre sauvegarder la configuration en cours ou la quitter sans sauvegarder.

D'une façon comme de l'autre, le résultat sera de vous faire sortir de la racine de ISIS®.

A partir de la barre de menu Configuration du système, utilisez les touches flèche pour placer le curseur (surbrillance) sur l'option Sauvegarder&Quitter puis appuyez sur ENTER pour afficher la boîte de dialogue.



La question suivante apparaîtra: "Voulez-vous sauvegarder la configuration actuelle?"

La combinaison F7 Non annule tous les changements qui ont été effectués et affiche la racine de ISIS®.



La combinaison F8 OK sauvegarde TOUS les changements de configuration effectués et affiche la racine de ISIS®.





Quitter

Pour annuler un changement de configuration réalisé (par exemple, vous êtes entré dans le menu Configuration par simple curiosité), vous pouvez utiliser la boîte de dialogue Quitter au lieu de la boîte de dialogue Sauvegarder&Quitter.



À partir de la barre de menu Configuration du système, utilisez les touches flèche pour placer le curseur (surbrillance) sur l'option Quitter et appuyez sur ENTER pour afficher la boîte de dialogue.

La question suivante apparaîtra: "Quitter sans sauvegarder?"



La combinaison F7 Non vous renvoie à la barre de menu Configuration afin de vous permettre d'effectuer les changements.



La combinaison F8 OK annule tous les changements de configuration effectués et vous amène à la racine de ISIS®.

Racine du logiciel ISIS®

Le fait de sortir du programme de configuration vous amène à la racine de ISIS®, auquel vous pouvez également accéder par le menu Fichiers en choisissant Quitter le système.

Le logiciel de contrôle d'éclairage n'est qu'un volet de la série de logiciels ISIS®. ISIS® est composé d'un logiciel de contrôle d'éclairage, un programme de paramétrage comme il est décrit plus haut, des utilitaires de mise à jour et de test, un système d'exploitation et un programme de gestion de l'arrêt automatique du système d'exploitation (une sortie normale du logiciel ISIS® provoque également un arrêt automatique du système d'exploitation)

À partir de la barre de menu de configuration, choisissez Sauvegarder&Quitter puis appuyez sur ENTER. La mention suivante apparaîtra:

"Voulez-vous sauvegarder la configuration actuelle?"



ou



Choisissez la combinaison F7 Non ou F8 OK, selon le cas, pour sortir vers la racine de ISIS®.

Utilisez les flèches du clavier alphanumérique pour placer le curseur sur l'option désirée et appuyez sur ENTER pour lancer la fonction.



Logiciel d'éclairage ISIS®

Cette option relance le logiciel d'éclairage ISIS®. Cela équivaut au lancement normal du logiciel au moment de la mise sous tension. Les moniteurs retournent à l'affichage du dernier circuit utilisé et la plate-forme de gestion répond à nouveau aux touches du clavier.

Configuration de ISIS®

Retourne au menu Configuration et à toutes les fonctions décrites dans la présente partie du manuel.

Fermeture du système

Effectue une sortie du système d'exploitation en toute sécurité. L'unité de gestion externe (ou Vision) peut être éteinte en toute sécurité quand le message "System halted" s'affiche au bas du moniteur.

Test du matériel Phoenix 2

Cette option donne accès aux routines de tests prédéfinies conçues spécifiquement pour le matériel Phoenix 2 et sert d'outil de diagnostic. Normalement, les routines de tests ne doivent pas être sélectionnées, sauf avis express d'un ingénieur qualifié de ADB ou de l'un de ses représentants.

Test du matériel Phoenix 5

Cette option donne accès aux routines de tests prédéfinies conçues spécifiquement pour le matériel Phoenix 5 et sert d'outil de diagnostic. Normalement, les routines de tests ne doivent pas être sélectionnées, sauf avis express d'un ingénieur qualifié de ADB ou de l'un de ses représentants.

Test du matériel Phoenix 10

Cette option donne accès aux routines de tests prédéfinies conçues spécifiquement pour le matériel Phoenix 10 et sert d'outil de diagnostic. Normalement, les routines de tests ne doivent pas être sélectionnées, sauf avis express d'un ingénieur qualifié de ADB ou de l'un de ses représentants.



Téléchargement du programme de la face avant

Les options de ce sous-menu ne doivent être utilisées que par un ingénieur qualifié de ADB ou sous son contrôle.

Ces options sous-menu fournissent des outils de diagnostic et la possibilité de mettre à jour ou de ré-initialiser le logiciel de la face avant (le programme habituellement stocké dans des circuits intégrés de la console).

Accès au système d'exploitation

Comme tous les programmes, ISIS® fonctionne dans un environnement spécifique; ainsi, de nouvelles fonctions ou programmes peuvent être ajoutés sous ce système d'exploitation.

Nous tenons à souligner que tout dommage à des fichiers ISIS® ou au système d'exploitation, causé par une remise en forme des données ou par une expérimentation non autorisée sur ces fichiers, ANNULERA LA GARANTIE liée au logiciel.

Cela peut avoir pour conséquence le déplacement coûteux d'un ingénieur de ADB pour remettre ISIS en état de marche.

A partir de la racine de ISIS®, il est possible soit d'éteindre correctement le système soit de relancer le logiciel d'éclairage selon les indications données ci-dessus.



Service clientèle

Le logiciel ISIS® a subi un grand nombre de tests. En outre, tous les pupitres de contrôle Phoenix et Vision sont fabriqués avec des composants fiables et de haute qualité.

Si vous rencontrez des problèmes et que ces problèmes persistent, contactez l'agent ou le fournisseur de l'équipement.

Ils organiseront, si nécessaire, la venue sur site d'un ingénieur ADB ou bien ils pourront prévoir un système de remplacement pendant la réparation de l'équipement défaillant.

Commentaires et suggestions

Un support technique est également disponible au travers de nos agents ou de notre site Internet.

Nous serions également heureux de recevoir vos commentaires. Par ailleurs, si vous pensez avoir détecté un bogue dans le logiciel ISIS®, nous vous saurions gré de remplir le formulaire électronique disponible sur notre site: <http://www.ADB.be/bugreport>.

Les suggestions portant sur les améliorations au système existant sont également les bienvenues, nombre de nouvelles fonctions ISIS® sont le résultat direct des interventions de nos clients.

Cependant, nous ne pouvons vous garantir que toutes vos suggestions seront intégrées aux futures versions.



Glossaire



A	Groupe A	Groupe de paramètres A (paramètres de position, Azimut signifie mouvement)
	ADB	Adrien De Backer - le fondateur du groupe ADB lighting.
	ADB pool	Liste des changeurs de couleurs et des automatiques habituellement utilisés, dont les paramètres ont été enregistrés dans Isis®, de manière définitive, pour être accessibles à n'importe quel moment. Les paramètres des appareils du pool ADB ne peuvent être édités; en revanche, ils peuvent être copiés dans le pool utilisateur et ces copies peuvent être éditées.
	Adresse	Appellation donnée au numéro qui détermine à quel circuit DMX répondra un appareil. Par exemple: S'il y a deux racks de 24 gradateurs, le premier rack aura comme numéro le 1 et le second le 25, pour obtenir un total de 48 circuits gradateurs.
	Alphanumérique	C'est le clavier de l'ordinateur, utilisé pour donner un titre aux mémoires, disques, etc. Il peut être utilisé, à tout moment, à la place du pupitre, si l'opérateur le désire. Il est aussi connu sous le vocable Qwerty (clavier anglais/américain) ou Azerty (clavier français, etc.), d'après les 6 premières lettres de la rangée supérieure du clavier.
	ALT	Touche spéciale, située à la fois sur le pupitre et sur le clavier alphanumérique: elle donne accès à des fonctions supplémentaires, qui n'ont pas de touche propre. Généralement utilisée conjointement avec la touche fonction ou une autre touche du pupitre.
	Application	Autre mot pour «logiciel». ISIS® est une application. Autres applications bien connues Microsoft Office, Autodesk AutoCad, Coral Draw, Adobe Acrobat, etc.
	Archive	Toute donnée stockée de manière permanente sur un support quelconque et qui peut être lue: disque dur, disquette, carte mémoire, bande magnétique, papier imprimé, forme manuscrite.



Allocation/Attribution	Donner à des circuits certaines caractéristiques, telles que des paramètres d'appareils motorisés ou de nouveaux numéros. Dans ISIS®, "numéros de circuits/channel numbers" fait référence à la quantité de circuits contrôlés, quel que soit le nombre de paramètres qu'ils contiennent.
Attribut	Autre nom pour «paramètre». Certains fabricants d'éclairage préfèrent cette appellation.
Audio	Mode d'un registre, répondant en sortie à un signal audio.
Auditorium	Liste de circuits définie par l'utilisateur et qui doivent être inhibé manuellement si nécessaire. Tout particulièrement utilisé pour diminuer toute lumière en salle, dans un théâtre à l'italienne.
Auto	Mode registre, permettant d'effectuer des balances automatiques, en appuyant sur la touche flash.
AutoGo	En mode restitution, AutoGo lance un transfert automatique, en relation avec la mémoire précédente sur la liste, donc une balance automatique.
Autopaging/Affichage automatique des pages	Fonction d'affichage automatique sur l'écran des circuits sélectionnés.
Auxiliaire	Potentiomètre multifonctions. L'opérateur détermine sa fonction. Par exemple, ce peut être un potentiomètre de général pour les registres, les touches flash ou les effets spéciaux.



B	Groupe B	Groupe de paramètres B (Beam signifie Faisceau)
	Banque	Terme employé pour décrire une liste enregistrée de registres, avec leurs contenus et leurs modes, qui peuvent être ensuite chargées dans une liste compatible de registres.
	Barre/Perche	Terme général désignant les structures sur lesquelles sont accrochés les projecteurs, généralement des tubes de 35 à 50, voire 63mm de diamètre.
	Bit	Chiffre binaire. ISIS® effectue certains de ses calculs en 8 bits, d'où l'usage des 256 pas, ou incréments, dans certaines circonstances. ($1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 256$). De même, les calculs à 16 bits sont faits en 65536 pas (256×256). Il y a par conséquent une grande différence de souplesse et de précision dans le déplacement entre des appareils motorisés en 8 bits et ceux qui sont en 16 bits.

Blackout/Noir/Coup de noir

Le «Noir» décrit une préparation dans laquelle tous les circuits sont à zéro (aucune intensité en sortie). On dit alors que la scène est «dans le noir». Le «Noir sec» est l'une des fonctions du pupitre. Le fait d'activer la touche Blackout/Noir sec coupera toute intensité en sortie de la console, à l'exception des circuits qui sont en mode bipasse. La position des appareils asservis et des changeurs de couleur ne sera pas affectée par la fonction blackout/noir sec.

Blind/»Aveugle»

Lorsque des états lumineux sont créés ou enregistrés, sans qu'ils soient visibles sur scène ou à la sortie du système, on dit qu'ils sont "aveugles/blind". Un registre dont le potentiomètre est baissé est aveugle, le côté Préparation (P) d'un potentiomètre de transfert est aveugle, Edit Mem est aveugle.



Buffer/Tampon Le tampon de sortie DMX conserve les dernières valeurs de paramètres utilisées pour les appareils motorisés, de sorte que lorsque tous les registres, etc. sont à zéro ou effacés, les appareils conservent leurs positions en attendant un nouvel ordre. Cela signifie que le paramètre de sortie est géré par le principe selon lequel la dernière valeur est prioritaire (LTP = Latest Takes Precedence), puisque les asservis ne changeront pas tant qu'ils n'ont pas reçu de nouvelle instruction. Si vous le souhaitez, le tampon de sortie DMX peut être vidé manuellement.

Bipasse Mode registre spécial qui prend la main sur tous les autres registres de travail. Les informations que contient un registre ne peuvent pas être contrôlées par une autre partie du pupitre, pas même le Général ni les fonctions Noir sec ni SUM (enregistrement global de tous les niveaux de sortie). Le mode bipasse peut aussi permettre de modifier l'ordre des priorités des registres.

Byte/Octet Un octet est composé de 8 bits. Un paramètre en 16 bits est formé d'un octet de poids fort et d'un octet de poids faible, associés pour réaliser les 16 bits (2 octets x 8 bits = 16 bits).

C

C Group Groupe de paramètres C (Couleur)

Capturé Les circuits sont "capturés" lorsqu'ils sont placés dans le registre Live, soit par sélection, soit par le chargement de mémoires. Leurs niveaux peuvent seulement être modifiés dans le registre Live ou par le Général. La fonction «free» permet de libérer les circuits capturés.

Cellule Un segment faisant partie d'une banque.

Chaîne Méthode utilisée par les précédentes versions de Vision pour relier deux mémoires ou plus qui se suivront automatiquement. Dans le logiciel ISIS®, cette fonction s'appelle AutoGo.



Channel/Circuit Numéro qui peut se rapporter à une variété d'entités en entrée et en sortie.

Généralement le terme «circuit» se rapporte aux numéros du pupitre, avant leur traitement par le patch de sortie et, éventuellement, celle des armoires gradateurs. Phoenix et Vision utilisent aussi la notion de numéro d'appareil pour le numéro qui identifie un projecteur précis, luminaire ou asservi, dans une implantation. Vous trouverez une description plus complète dans la section *CHAN-GEURS DE COULEURS ET GESTION DES ASSERVIS/ COLOUR CHANGERS AND MOTION CONTROL*. Ceci permet de différencier le numéro de circuit DMX lié aux luminaires et appareils, les numéros de circuits de la console, les numéros de circuits DMX en sortie de console et les numéros de circuits DMX en entrée de console. Les circuits DMX sont décrits plus précisément en section *PATCH*.

Chaser/Chenillard Une séquence composée d'états lumineux qui changent continuellement. Les séquences peuvent être créées de différentes manières et le chenillard est une méthode particulière qui est l'une des fonctions disponibles sur les pupitres Phoenix et Vision. Le système accepte jusqu'à 99 chenillards, et il peut gérer 48 chenillards en même temps.

Changeur de couleurs Appareil qui se fixe sur un projecteur traditionnel pour qu'il puisse disposer de plusieurs filtres dont le changement peut être télécommandé. Le terme désigne souvent les systèmes équipés de bandes de gélamines de couleurs différentes, tendues entre deux rouleaux (scrollers), mais il existe aussi des disques de couleurs.



**Colour wheel/
Disque de couleurs**

Ancien changeurs de couleurs, généralement constitué de cinq couleurs insérées dans autant de ronds découpés dans un disque de métal.

Le principe consiste à faire tourner la roue devant le projecteur pour placer le cercle de couleur désiré devant le faisceau. Il peut aussi tourner en continu pour créer un effet de changement de couleurs. Pour utiliser la lumière du projecteur sans couleur, il faut enlever l'une des gélamines de son logement. En majorité, les disques de couleurs sont contrôlés en basse tension par des signaux analogiques, pourtant certains des modèles les plus récents peuvent aussi être contrôlés en DMX. À la différence avec les autres changeurs de couleurs, les disques de couleurs peuvent être adaptés facilement pour créer de simples effets d'étincelles et de reflets.

Copier

Fonction qui permet de copier des éléments semblables. Par exemple, une mémoire peut être copiée vers une ou plusieurs autres mémoires. Il en est de même pour les chenillards, les boucles et les effets. Les informations contenues dans un registre peuvent être copiées vers un autre registre et des listes de mémoires peuvent être copiées vers des listes de registres.

Crossfade/Transfert

Remplace automatiquement la totalité d'un état lumineux par un nouvel état. C'est la fonction première du potentiomètre de transfert.

Cue/Effet

Autre nom pour une mémoire. Ce nom désigne un état lumineux qui a été sauvegardé de manière permanente dans la mémoire du système et qui peut donc être rappelé à volonté.

Cuelist/Liste d'effets

Une liste de mémoires, définissable par l'utilisateur. Elle est allouée à un potentiomètre de transfert spécifique grâce à un gestionnaire de séquence.

Curseur

Sur un écran d'ordinateur, un bloc en surbrillance et/ou clignotant indique l'emplacement de la souris ou des touches de fonction. Si un curseur est affiché dans le menu ISIS®, vous activerez sa fonction de surbrillance en pressant la touche enter ou le numéro de fonction associé.



Cursor keys/ Touches de curseur		Quatre touches flèche situées sur le panneau des fonctions spéciales du clavier alphanumérique. Elles servent à déplacer le curseur dans la page écran sélectionnée. Ces touches servent aussi d'autres fonctions, par exemple comme de tourner les "pages" du moniteur pour visualiser les numéros de circuits inférieurs ou supérieurs à ceux qui apparaissent sur l'affichage en cours.
Cut/Sec		Fonction de restitution qui amène instantanément un effet en cours à son état final ou qui fait apparaître immédiatement sur scène le contenu d'un effet.
D	D Group	Groupe de paramètres D (Divers)
	Définition	"Personnalité" d'un projecteur asservi. Isis® comporte une liste d'appareils motorisés couramment utilisés. Ils peuvent facilement être programmés à la demande mais le système permet aussi à l'utilisateur de créer et d'éditer de nouvelles définitions d'appareils si nécessaire. Une définition consiste en un numéro d'identité et un nom, ainsi qu'une liste de paramètres divers. Ces paramètres et leurs caractéristiques sont aussi connus comme des attributs.
	Delete/Effacer	Retire définitivement un élément de la mémoire système.
	Delta	Variation de niveau d'un circuit sélectionné, indiquant la différence entre son niveau actuel et son niveau précédent. C'est également une fonctionnalité de la fonction de décalage qui autorisant des incréments supérieurs à un dans une liste décalée (de mémoires, de circuits, etc.).
Digital encoder wheels/ Roues digitales		Partie mécanique utilisée pour définir les paramètres des motorisés. Ne pas confondre avec la roue digitale décrite ci-dessous, qui sert à régler l'intensité des circuits et mémoires.
Digital Wheel/Roue digitale		Peut être manipulée vers l'avant ou vers l'arrière, sans butée mécanique, pour attribuer facilement des intensités (appelée aussi "roue", tout simplement)



Dipless (Transfert sans passage au noir)

Méthode permettant de créer des transitions douces à l'intérieur d'un transfert. Si un circuit est à la même intensité (par exemple, 50%) à la fois sur scène et dans la préparation suivante et si le mode Dipless n'est pas activé, le circuit descend à 25% lorsque le transfert est à mi-course. En effet, à ce moment, l'état sur scène est à la moitié de sa disparition, l'effet qui était en préparation est à la moitié de sa restitution: dans les deux effets, le circuit est à la moitié de son intensité, soit 25%. Un transfert sans passage au noir (dipless) évitera les inconvénients du transfert croisé en comparant les intensités de départ et de fin de transfert de tous les circuits constituant les mémoires en transfert. Tous les circuits qui ont la même intensité au départ et à l'arrivée du transfert conserveront leur niveau pendant le transfert.

Directory/Répertoire

Zone de stockage dans un ordinateur qui contient d'autres sous-agendas et des fichiers. Quand un spectacle est enregistré sur le disque, tous les fichiers, mémoires, chenillards, etc. sont stockés dans un répertoire auquel l'opérateur donne un nom. Il est ainsi plus facile de l'identifier et de le charger de nouveau.

Disk/Disque

Unité de stockage de données. Le mot anglais "disk" se rapporte soit au disque fixe interne qui permet le stockage permanente des données soit à une disquette amovible. Ce manuel précise donc à chaque fois que cela est nécessaire s'il s'agit du disque interne ou d'une disquette. Si l'un ou l'autre peut être indifféremment utilisé, seul le terme disque est alors employé.



DMX Son appellation complète est: "DMX512 (1990)". DMX = digital multiplexe, 512 = le nombre de circuits qui peuvent être envoyés dans un "paquet" ou trame de données, 1990 = l'année où PLASA et USITT ont défini le standard DMX. DMX est un protocole qui permet de faire communiquer entre eux des éléments d'équipement lumière provenant de fabricants différents. DMX est un protocole série, basé sur la RS485, qui gère 512 circuits; c'est pourquoi les configurations types du nombre de circuits des pupitres sont 512, 1024, 1536, 2048 etc., en fonction du nombre de sorties DMX dont ils disposent. Pour assurer l'efficacité de l'installation et de l'équipement, il convient de respecter strictement les recommandations concernant le câblage d'une installation DMX ou Ethernet.

**DMX Output buffer/
Tampon de sortie DMX**

Il retient les dernières valeurs de paramètres utilisées pour les appareils asservis, ainsi, quand tous les registres, etc. sont mis à zéro ou effacés, les appareils ne bougent pas, tant qu'ils n'ont pas reçu instruction de le faire. Cela signifie que les paramètres de sortie fonctionnent effectivement sur une base LTP, où la dernière action commande, puisque l'asservi est toujours dans l'attente d'une nouvelle instruction. Le tampon DMX peut être vidé manuellement si nécessaire.

E **EPU** (External Processing Unit) Unité de gestion externe: le "cerveau" du Phoenix.

Effet/Effet spécial Terme employé pour décrire des états lumineux spéciaux. Il désigne aussi une fonction particulière des consoles Phoenix et Vision, qui permet, selon le type d'effet désiré, d'attribuer une série de circuits à une séquence distincte. Il y a 20 sortes d'effets prédéfinis, qui peuvent être utilisés comme modèles pour créer jusqu'à 99 effets spéciaux. Jusqu'à 48 effets peuvent fonctionner simultanément et à tout moment.

**Effect types/
Types d'effets** Modèles d'effets spéciaux prédéfinis que contiennent le Phoenix et le Vision pour vous aider à créer des effets tels que les éclairs ou le vacillement des flammes.



	Endless belt/ Chenille digitale	Élément qui peut être bougé en continu vers l'avant ou vers l'arrière, sans butée, pour faciliter le réglage des niveaux.
	Erase/Effacer	Fonction qui retire le contenu d'un registre de travail, mais si ce contenu a été enregistré comme une mémoire, un chenillard, etc., il n'est pas effacé de la mémoire du système. Pour effacer, appuyez deux fois sur la touche <erase>.
	Ethernet	<p>Système de câblage qui permet à différents ordinateurs et aux équipements qui leur sont reliés, de communiquer à très grande vitesse. L'usage d'Ethernet sera bientôt répandu dans toutes les technologies du spectacle. Ethernet est une alternative au DMX, puisqu'il a l'avantage d'être à la fois considérablement plus rapide et bidirectionnel.</p> <p>Ethernet est à l'origine, un réseau local expérimental travaillant en modulation bande de base type CSMA/CD sur câble coaxial (1 Baud = 1 bit par seconde). Il fut développé en 1976 par Xerox pour interconnecter des micro-ordinateurs. Il fut adopté en 1980 par DEC, Intel et Xerox comme standard de communication: 10 Méga Bauds sur câble coaxial en modulation bande de base de type CSMA/CD. Il s'accorde avec la structure des deux couches basses du modèle ISO/OSI de référence à 7 couches.</p>
	Événement	Suite de commandes programmée par l'utilisateur, qui peut être liée au déroulement d'une liste de mémoires ou de macros.
F	Field/Registre	Voir: Working field/Registre de travail.
	Filtre	Filtre coloré placé devant un projecteur pour colorer son faisceau. Également appelé gélatine.
	Fixture/Projecteur	<p>Terme américain désignant tout projecteur ou appareil émettant de la lumière.</p> <p>Peut également être appelé appareil, luminaire.</p>



Flash	Brève apparition de lumière à la sortie du système, habituellement provoquée par une opération manuelle mais qui peut faire partie d'un chenillard ou d'un effet.
Flashkeys/Touches Flash	Elles sont situées en-dessous des potentiomètres de registres. Normalement, ces touches permettent de faire flasher manuellement le contenu des registres comme vous le souhaitez, mais leur fonctionnement peut être changé en sélectionnant différents modes Flash.
Flash master/ général des Flashes	Potentiomètre virtuel qui détermine l'intensité des touches Flash. Le général des Flashes/Flash master peut être affecté au potentiomètre auxiliaire.
Flash mode/Mode Flash	Fonction qui détermine l'action des touches Flash. Elles peuvent ainsi être ajoutées à un état lumineux en cour, inhiber tout autre état en sortie, ou servir de commutateur basculant Marche/Arrêt.
Floppy disk/Disquette	Support magnétique pouvant stocker des données en relativement petite quantité , telles qu'un spectacle. Les disquettes sont utilisées pour conserver un enregistrement et sauvegarder des données.
Follow-on/Enchaînement	Au cours d'un transfert, ce terme désigne une mémoire qui démarre automatiquement après la précédente, sans l'intervention de l'opérateur. (Ne pas confondre avec Link/Lien.)
Footer/Pied d'écran	Partie inférieure de l'écran vous permettant de sélectionner au choix différents affichages de registres ou de transferts, ou qui peut être fermée pour permettre de visualiser plus de circuits par page écran.
Free/Libre	Libère les circuits capturés en direct (Live).
Front panel/ Tableau de bord	Désigne la partie supérieure du pupitre et ses pavés de fonction, par opposition à la zone du clavier alphanumérique.



Function keys/ Touches de fonction

8 touches spéciales dont les fonctions peuvent changer continuellement selon l'opération en cours. Elles se trouvent sur le tableau de bord du pupitre et sur le clavier alphanumérique. Vous pouvez utiliser les unes ou les autres à tout moment.

G Gang loading/ Chargement de groupes de mémoires

Terme utilisé pour désigner le fait de charger une liste de mémoires dont les numéros se suivent dans une liste de registres dont les numéros se suivent.

Gélatine

Terme ancien désignant un filtre coloré.

Gelstring/ Bande de gélatine

Bande constituée par différents morceaux de gélatine accolés et maintenus par des adhésifs transparents. Il s'insère à l'intérieur d'un changeur de couleur, chaque extrémité de la bande étant fixée à l'un des rouleaux.

General sub. fader/ Potentiomètre général auxiliaire (ou virtuel)

Intégré au logiciel, ce potentiomètre virtuel agit comme un général pour tous les registres qui lui sont attribués.

Global

Temps qui s'applique à l'ensemble d'une mémoire ou d'un registre, à l'opposé des temps spéciaux qui ne s'appliquent qu'à des éléments spécifiquement sélectionnés.

Grand master/Général

Sur Phoenix, Vision et la plupart des pupitres lumière, le général est un potentiomètre qui contrôle l'ensemble de tous les circuits en sortie. Mais, avec le Phoenix et le Vision, le général ne contrôle pas les registres qui sont en mode direct (mode bipasse). Grand Master est aussi le nom d'un jeu d'orgues fabriqué par Strand Electric en 1930. Son nom vient du fait qu'il était le premier système de gestion qui permettait de prendre le contrôle «général» des groupes, des circuits sélectionnés ou des circuits dans leur ensemble.



Groupe	Un groupe est une liste de circuits couramment utilisés, que l'opérateur a définie. Les groupes peuvent rendre la saisie de la conduite plus rapide puisqu'il est possible d'entrer un numéro de groupe au lieu d'une longue suite de numéros de circuits. La notion de groupe se rapporte aussi aux groupes de paramètres, une façon pratique de répartir les différents paramètres des appareils asservis en catégories suivant leur type et, ainsi, de simplifier la création de bibliothèques ou de fonctions spécifiques.
H Hard disk/drive/ Disque dur/ Lecteur de disque	Dispositif installé à l'intérieur de l'ordinateur et dans lequel sont stockées les données. La mémoire du disque dur (à la différence de la disquette) renferme le système d'exploitation, les applications et les fichiers créés par l'utilisateur pour l'archivage des spectacles.
Hard patch/ Fichage manuel	Méthode manuelle permettant de numéroter les projecteurs selon l'ordre de votre choix, en fichant manuellement la ligne sur la sortie du gradateur désiré.
H/F (haute fréquence)	Phoenix et Vision ont une télécommande radio haute fréquence en option. Elle est souvent appelée "H/F" dans ce manuel.
Highest takes precedence (HTP)/	Philosophie commune à de nombreux pupitres La valeur la plus élevée l'emporte selon laquelle tout circuit qui est présent dans deux registres de travail ou plus, avec des intensités différentes, sera envoyé en sortie à son intensité la plus élevée.
Hold/Maintien	Fonction de restitution qui autorise une pause dans le transfert en cours.



I	Inhibit/Inhibition	Mode de registre qui permet une sorte d'inversion de sa fonction. Si un registre est mis en mode d'Inhibition, son contenu est soustrait (inhibé) de la sortie du système au lieu de lui être ajouté sur le principe HTP (le plus élevé l'emporte).
	Instrument/Appareil	Terme international désignant tout appareil pour le théâtre émettant de la lumière, qu'il soit un simple projecteur traditionnel ou un motorisé à paramètres multiples. Peut aussi être appelé, projecteur.
	Instrument definition/ Définition de l'appareil	Les caractéristiques d'un appareil asservi (projecteur, changeur de couleurs, etc.) qui est, soit prédéfini et chargé depuis le pool ADB, soit créé et édité par l'opérateur lorsqu'il doit programmer de nouveaux appareils.
	Instrument number/ Numéro d'appareil	Terme employé par Phoenix et Vision pour décrire le numéro utilisé par le pupitre pour accéder aux paramètres d'un des appareils de l'implantation, qu'il s'agisse d'un projecteur traditionnel ou d'un asservi. Nous signalons pour information qu'un numéro est affecté à l'appareil, tous les circuits et adresses des sorties DMX sont automatiquement triés par le système et invisibles à l'utilisateur une fois que le patch est terminé.
	IR. (infrarouge)	Phoenix and Vision sont équipés en option d'une télécommande infrarouge, souvent appelée dans ce manuel "IR.", tout simplement.
	Invert/Inversion	Outil de sélection circuits qui permet d'échanger la sélection des circuits en cours contre les autres circuits actifs du registre de travail choisi.
	ISIS®	Logiciel déposé, appartenant à ADB, destiné à être installé sur les pupitres lumière Phoenix et Vision. (ISIS® = Integrated Software for Intelligent System)



J	Jump/Saut	Possibilité de faire rapidement un saut non séquentiel dans la séquence en chargeant des mémoires dans le registre de préparation du transfert. Possibilité de charger rapidement des mémoires dans la partie préparation du transfert pour effectuer un saut non séquentiel dans la séquence.
K	Keys/Touches	Touches qui n'ont pas de fonction permanente mais auxquelles il est possible d'attribuer une macro programmée par l'utilisateur. Appelées touches de fonction sur les versions antérieures du logiciel du Vision.
L	Lantern/Lanterne	Terme anglais désuet. En français, ce terme est principalement utilisé pour désigner les appareils de projection.
	Latest takes preced.	Une philosophie de sortie selon laquelle, la dernière action prend la precedence (LTP) . Ce principe s'applique aux transferts dans la mesure où les modifications apportées dans le registre Scène du transfert seront perdues lorsque le transfert suivant est effectué, le contenu du registre de préparation venant alors remplacer le contenu du registre Scène. Sur de nombreux pupitres de gestion des asservis, le principe de LTP règne sur tout le système et si plusieurs registres sont actifs, l'état lumineux visible sur scène correspond au contenu du dernier potentiomètre que vous avez bougé.
	LED/DEL	Light Emitting Diode/Diode Électroluminescente. Témoin lumineux très utilisé en électronique.
	Library/Bibliothèque	Raccourci pour «Motion Control Library» ou Bibliothèque des asservis. Réglages des appareils asservis, prédéfinis par l'opérateur.
	Line/Ligne	Une trame, paquet ou ligne DMX. Les circuits 1 à 512 sont la première trame DMX, les circuits 513 à 1024 sont la deuxième trame, et ainsi de suite.



	Linux	Système d'exploitation basé sur UNIX. Favori des professionnels de l'informatique, il a fait les preuves de sa fiabilité toute en souplesse. Ses capacités pour le multitâche et le travail en réseau sont reconnues, ce qui en fait donc le système d'exploitation idéal pour Isis®.
	Live ou Direct	Registre de travail particulier, dépourvu de potentiomètre. Les valeurs affichées sur la page écran de ce registre correspondent aux valeurs des circuits en sortie (Live, puisque visible sur scène) qui sont ainsi capturés jusqu'à ce que l'opérateur les libère. Live désigne aussi l'état lumineux visible (en sortie du système).
	Load/Charger	Fonction qui permet de déposer un état lumineux ou un effet dans un registre de travail, pour le restituer ou le modifier.
	Look/Effet	Autre mot pour désigner un état lumineux.
	Luminaire	Terme européen qui désigne un projecteur ou autre appareil émettant de la lumière. S'emploie plutôt pour les projecteurs traditionnels. Peut aussi s'appeler projecteur ou appareil.
M	Macros	Action programmée qui permet d'effectuer une suite d'actions répétitives au moyen d'une ou deux touches, évitant ainsi de fastidieuses manipulations.
	Memory/Mémoire	État lumineux, appelé aussi effet, qui est enregistré dans la mémoire du système et peut donc être rappelé selon les desiderata de l'utilisateur. Système mémoire se réfère à l'ordinateur en fonction, l'archivage de longue durée étant assuré par le disque dur. La mémoire vive qui détient l'information pendant la durée de son utilisation est donnée par une puce RAM. La mémoire morte (ROM) est la mémoire permanente de l'ordinateur, qui détermine sa fonction.



Memory cards/Cartes mémoire

Une alternative aux disquettes, la carte mémoire enregistre les données sur une puce à la place et non sur un support magnétique. Les cartes mémoire ont les désavantages d'avoir besoin de courant pour stocker l'information de manière permanente, d'être chères et d'avoir une faible capacité de stockage comparées aux disquettes. Certains pupitres lumière de taille inférieure et/ou de conception ancienne utilisent des cartes mémoires (Exemple: ADB Tango).

Memory tracking/ Gestion de mémoires

Fonction qui permet à une sélection de mémoires d'être éditée en une seule opération lorsque des circuits prédéfinis réclament dans des dispositions particulières. Par exemple "si les circuits 45 et 73 sont à 70% dans les mémoires 3 à 56, les mettre à 75%".

Menu

Série de fonctions auxquelles vous ne pouvez accéder par une touche particulière du panneau de contrôle. Appuyer sur la touche <MENU> active le début du menu dans lequel il est ensuite possible de naviguer avec la souris ou les touches curseur. Les fonctions du menu intègrent les patches, les définitions des asservis et les gestionnaires.

MIDI

Sigle pour Musical Instrument Digital Interface. Protocole de communication destiné à l'origine aux utilisateurs et aux industriels de la musique permettant, par exemple, une communication entre un clavier et un sampler. Le standard MIDI est maintenant utilisé dans l'industrie de l'éclairage pour permettre à des équipements d'éclairage ou non de communiquer au moyen des notes MIDI, du Time Code MIDI et du Show Control MIDI.

MIDI notes/notes MIDI

Le MIDI dans sa forme originale, la plus simple. Des événements sont attribuées aux notes d'un clavier, en fonction de la vélocité ou de la force avec laquelle elles sont frappées. Les notes peuvent être écrites sous forme de partition ou sous forme de chiffres pour les gens ne connaissant pas la musique.



MIDI show control	Une adaptation du protocole MIDI conçue pour permettre à un appareil de déclencher à distance une procédure sur un autre appareil.
MIDI Time code/ Time code MIDI	Le protocole MIDI adapté pour être rendu compatible avec d'autres time code standards pour le cinéma ou l'audiovisuel, tel que le SMPTE. Le time code est lié au film ou à la bande son et fournit un repère fiable permettant de caler avec précision le déclenchement d'effets divers.
Mode/Mode effet	Terme (également connu sous le nom de pas de séquence) utilisé pour décrire la manière dont un chenillard ou un effet passe d'un pas à un autre. L'effet positif ajoute un pas, l'effet négatif en enlève un, l'effet audio fait réagir le pas à une impulsion audio. L'effet est également utilisé pour décrire la manière dont un état lumineux, ou effet, vient prendre la place d'un autre, particulièrement en mode restitution.
Motion control library/ Librairie des asservis	Réglages des appareils motorisés, ou asservis, prédéfinis par l'opérateur.
Mouse/Souris	Petit appareil utilisé dans l'informatique pour pointer sur l'écran, incorporant des boutons qui, lorsqu'ils sont appuyés, déclenchent les commandes indiquées par le pointeur.
Move fade/Transfert partiel	Type de transfert particulier dans lequel seuls les circuits qui changent d'intensité d'une mémoire à l'autre sont pris en compte dans les registres de restitution. Dans cette mémoire, seuls les circuits qui vont bouger sont enregistrés, même si l'effet comporte de nombreux et même des centaines de circuits.
Moving light/ Appareil motorisé	Asservi ou automatique Tout appareil motorisé, miroir ou lyre.
MTC	Sigle du time code MIDI.



O	Offset/Décalage	Compensation à l'intérieur du système de numération qui laisse des espaces pour des attributions particulières. Si un asservi a 5 paramètres et que le premier utilise le circuit DMX1, le cinquième est dit avoir le numéro de décalage DMX: 5.
	Operating system/ Système d'exploitation	Programme qui fournit à l'ordinateur un support pour les applications sous lesquelles il tourne. Généralement invisible pour l'utilisateur, le système d'exploitation peut également servir à la programmation. Isis® tourne sous système Linux. D'autres systèmes connus sont: MS DOS, Windows95, Unix, O/S2, etc.
	Output buffer/ Tampon de sortie	Le tampon de sortie DMX conserve la valeur du dernier paramètre utilisé pour les appareils asservis, de sorte que lorsque tous les registres et autres sont baissés à zéro ou effacés, les appareils ne bougent pas jusqu'à ce qu'ils aient reçu une autre commande. Ceci veut dire que la sortie de paramètre travaille sur le principe LTP (la dernière action commande), qui veut qu'un asservi attend toujours un nouvel ordre avant d'effectuer sa prochaine action. Le tampon de sortie DMX peut être effacé manuellement si nécessaire.
	Ove +	Fonction de surpilotage permettant une augmentation proportionnelle de l'intensité en sortie de tous les circuits. Une aubaine pour le photographe de plateau!
	Ove -	Inverse la fonction OVE+ et rétablit les niveaux d'origine.



P	Packet/ Paquet ou trame	Trame ou ligne DMX 1, autrement dit, les circuits 1 à 512 sont le premier paquet DMX, les circuits 513 à 1024, sont le deuxième paquet DMX, etc.
	Pan	Le mouvement horizontal d'un faisceau lumineux créé en bougeant un miroir ou une lyre. PAN est aussi connu sous le nom de paramètre X.
	Paramètres	Ce sont les caractéristiques des automatiques. Si l'automatique a: intensité, pan, tilt, couleur et mise au point, il possède 5 paramètres. Des appareils différents ont des paramètres différents, chacun répondant à un circuit DMX différent. Le Phoenix et le Vision attribuent un Numéro d'instrument qui est attaché à plusieurs circuits DMX qui, à leur tour, contrôlent les différents paramètres de l'appareil. Pour plus d'explication voir la section * changeurs de couleur et Contrôle des asservis/Colour Changers & Motion Control*.
	Parameter group/ Groupe de paramètres	Des paramètres de types similaires peuvent être regroupés pour faciliter leur sélection et pour permettre un affichage logique des paramètres sur le moniteur. Il y a quatre groupes de paramètres: A-Azimet (Pan et Tilt), B-Beam/Faisceau (Iris, gobos, réglage du faisceau, etc.), C-Couleur (Dichroïques, roue de couleurs) et D-Divers (divers autres paramètres). Les groupes B, C et D peuvent être définis par l'utilisateur dans les définitions de l'appareil.
	Patch	(Le nom complet est soft patch). Logiciel à l'intérieur du jeu, qui trie quel circuit ou numéro d'appareil contrôle quelle sortie DMX. Il existe également un patch d'entrée DMX qui permet de raccorder ou de combiner un autre pupitre au Phoenix ou au Vision, auquel cas le patch d'entrée détermine quels circuits de sortie du premier pupitre sont reliés aux numéros d'appareils du deuxième. Le patch prend également en compte l'ensemble des paramètres des asservis. De plus, dans certaines vieilles installations où il y a moins de gradateurs que de projecteurs, le patch peut exister sous la forme d'une baie de fichage où les câbles des projecteurs sont enfilés durant le spectacle.



Personality/Définition	Une autre forme de personnalisation des appareils. Cette sorte de bibliothèque contient toutes les données nécessaires pour qu'un projecteur ou un changeur de couleur asservi fonctionne correctement à partir du logiciel ISIS® en utilisant les logiciels spécialisés pour le mouvement et la couleur.
Phoenix	Gamme de pupitres lumière ADB. Adaptés à toutes les tailles de salles et à tous les budgets, ils travaillent avec le logiciel ISIS® (marque déposée).
Physical fader/ Potentiomètre existant réellement	Ces terme désigne le potentiomètre qui se trouve physiquement sur le tableau de commande du pupitre. Une console peut être pourvue d'un petit nombre de potentiomètre, pour gagner de la place, mais le logiciel est en mesure d'en gérer un plus grand nombre. Dans ce cas, les potentiomètres supplémentaires, appelés potentiomètres virtuels (parce qu'ils se trouvent dans le logiciel mais qu'ils n'existent pas matériellement), sont accessibles en tournant les «pages» du logiciel. ISIS® utilise ce système pour gagner des registres supplémentaires.
Pile	Fonction du transfert qui permet à la liste de mémoires de s'ajouter en sortie du système à la différence avec un transfert simple pendant lequel chaque nouvelle mémoire remplace la précédente.
PLASA	Initiales du Professional Lighting And Sound Association qui est responsable, avec l'USITT, de définir entre autre les normes industrielles, telles que le DMX ou Ethernet.
Playback/ Restitution ou Transfert	Pavé de fonctions destinées à la restitution séquentielle des états lumineux qui pourront se succéder, soit en appuyant sur une touche, soit en manipulant les deux potentiomètres de transfert.
Preset/Préparation	Correspond au côté «Aveugle/Blind» des registres de transfert. Ce terme est aussi utilisé pour décrire l'état lumineux qui est installé sur un plateau à l'entrée du public, avant que le spectacle ne commence (mise en place lumière).



Protocole	Code électronique permettant aux ordinateurs et aux équipements similaires de communiquer entre eux. Le DMX512 1990 est le premier protocole utilisé par l'industrie de l'éclairage mais d'autres protocoles, qui sont encore en usage, impliquent des versions plus anciennes de DMX, AMX, D54, CMX, K96, etc.
R Random Access Memory/ Mémoire vive	RAM Partie de l'ordinateur dans laquelle sont stockées temporairement les données en cours d'utilisation pour y être manipulées.
Record/Enregistrer	Fonction qui enregistre, sous forme de mémoire, les informations contenues dans le registre de travail sélectionné: choisissez le numéro de la mémoire désirée et appuyez sur la touche <rec>. <rec> permet également d'enregistrer des chenillards, etc.
Relative	Option pour l'enregistrement et le chargement de banques à 4 cellules. Lorsque vous sélectionnez l'option «relative», les cellules de la banque sont chargées relativement aux positions dans lesquelles elles ont été enregistrées.
ROM (Read Only Memory)/ Mémoire morte	Partie de l'ordinateur dans laquelle l'information est stockée en permanence. Il peut s'agir d'informations sur la configuration matérielle de l'ordinateur et sur la manière dont il devrait démarrer et fonctionner.
RS 485	Code électronique qui permet aux ordinateurs de communiquer entre eux et avec d'autres appareils similaires.



S	Scroller/ Changeur de couleurs	Dispositif moderne télécommandé, permettant d'équiper un appareil avec plusieurs filtres (couleurs ou diffuseurs). Le changeur de couleurs de type «scroller» est composé d'une bande de gélamines de couleurs différentes, collées entre elles et tendues entre deux rouleaux, qui défilent indifféremment vers la gauche ou vers la droite pour se positionner à la couleur choisie. Pour un faisceau non coloré, il suffit d'intercaler un filtre transparent dans la bande de gélamines. Les changeurs de couleurs sont généralement gérées en DMX et peuvent comporter entre 2 et 99 couleurs différentes, selon la marque et le modèle.
	Sémaphore	Système de drapeaux servant à couper le faisceau ou masquer les fuites de lumière. Surtout utilisé au cinéma ou dans l'audiovisuel.
	Single digit direct entry/ Entrée directe à un seul chiffre	Méthode pour attribuer des intensités, par laquelle les dizaines de pourcent sont entrés sous forme d'unités, tels que "5" pour 50%. Vous utiliserez le point décimal pour saisir certaines intensités, "6.5" pour 65%.
	SMPTE	Sigle pour la Society of Motion Picture and Television Engineers. Désigne aussi un time code très répandu dans le Spectacle pour synchroniser des images, du son, mais aussi des effets spéciaux, des lasers, etc.
	Soft key/ Touche de fonction	Touche située sur un panneau de contrôle, qui peut être reprogrammée par l'utilisateur.
	Soft patch/Patch	Méthode permettant de trier les appareils dans un ordre logique en reliant électroniquement les numéros de circuits du pupitre aux numéros de circuits gradateurs désirés.
	Special channel numbering/ Numérotation circuits spéciaux	Permet la renumérotation des circuits du pupitre pour les besoins d'un spectacle, d'une salle ou de l'utilisateur. Tous les chiffres, de 1 à 9999 peuvent être utilisés, quel que soit le nombre de circuits du pupitre et quel que soit leur contenu.



Special (specific) times/ Temps spéciaux	Temps attribués à des éléments spécifiques (circuits ou paramètres) faisant partie d'une mémoire ou d'un registre. Opposé aux temps globaux qui s'appliquent à un ensemble (mémoire ou registre).
Split fade times/Temps de transfert séparés	Désigne un transfert dans lequel les temps de montée et de descente sont différents.
Spotlight/Spot	En français, ce terme désigne plutôt des appareils à faisceau concentré.
Stage/Scène	Le côté «Scène/Live» des registres de transfert.
Start address/ Adresse de départ	Le premier numéro de trame DMX figurant sur la liste utilisée par un appareil. Si cet appareil a 10 paramètres qui utilisent 10 circuits DMX et qu'il est positionné sur le DMX 301, son adresse de départ est 301 mais, en fait, il utilise les circuits DMX 301 à 310.
State/État lumineux	État lumineux sur la scène. Cet état peut être mis en mémoire. Ainsi enregistré, il peut être rappelé à volonté. Il peut aussi être appelé scène, image ou effet.
Step/Pas/Position	Le «pas» est un élément individuel composant le chenillard. «Avancer d'un pas» décrit la manière dont le chenillard peut progresser manuellement, de pas en pas. Certains paramètres des motorisés sont du type «pas», les appareils se déplaçant d'une «position» à l'autre. Par exemple, vous pouvez commander à une roue de gobo de passer directement d'un motif à un autre, sans que les gobos intermédiaires n'apparaissent.
Stream/Trame	Une trame, paquet ou ligne DMX. Les circuits 1 à 512 sont la première trame DMX, les circuits 513 à 1024 sont la deuxième trame, et ainsi de suite.
Submaster modes/ Modes Registres	Cette fonction permet aux registres de fonctionner autrement que selon le principe additif du HTP (le plus élevé l'emporte). Les modes Registres sont décrits de manière plus précise dans la section *Registres/ Submasters*.



Submaster pages/ Pages registres

Le tableau de bord des pupitres Phoenix et Vision est équipé de 16 ou 24 registres, auxquels s'ajoutent 48 registres virtuels. Des pages registres donnent accès à l'affichage des registres dont les numéros sont supérieurs à 16 ou 24. Ainsi, le Phoenix 2 a trois pages de 16 registres, soit 48, alors que le Phoenix 5 a deux pages de 24 registres pour visualiser les 48 registres.

Submaster priority/ Registre prioritaire

Une philosophie conçue pour la gestion des appareils asservis. HTP (le plus élevé l'emporte) n'est pas vraiment adapté à la gestion des mouvements et LTP (la dernière action commande) peut troubler les opérateurs qui ne sont pas familiarisés avec les systèmes de contrôle des motorisés. Le registre prioritaire, lui, vous permet de donner la priorité en sortie aux paramètres des appareils asservis. Si le même appareil se trouve dans deux registres différents, vous décidez de l'état lumineux privilégié en montant ou descendant le premier des deux registres, tout simplement. Ce concept est décrit plus en détails dans les sections "Registres" et "Changeurs de couleurs et Gestion des projecteurs asservis".

SUM/Sortie globale

Fonction d'enregistrement. Elle permet au système de prendre un «instantané» des circuits en sortie du pupitre (à l'exception de ceux qui sont en mode direct) et d'enregistrer l'ensemble global en sortie comme une mémoire. Cette fonction est différente de «Enregistrer/REC» qui enregistre seulement les informations contenues dans un registre sélectionné. Pour enregistrer la sortie globale, choisissez le numéro de mémoire et appuyez sur <sum>.

Sustain time/ Temps de maintien

Lorsqu'un effet se trouve dans un registre en mode AUTO, le temps de maintien correspond à la durée de l'effet, depuis l'accomplissement de sa montée jusqu'au commencement de sa descente. Le maintien est calculé automatiquement par le système en prenant en compte les temps globaux, le temps par pas et le nombre de cycles.

Synchro

Système qui autorise deux pupitres Phoenix ou Vision à communiquer entre eux pour former un système de sauvegarde totalement synchronisé.



T	Tape streamer/ Sauvegarde à bande	Dispositif permettant la sauvegarde de secours, sur bande magnétique, des données stockées dans un ordinateur.
	Threshold level/ Niveau du seuil	Ce terme désigne le point auquel un effet ou un chenillard est déclenché par l'entrée audio. Pour les effets individuels, le niveau du seuil peut être défini par l'utilisateur.
	Tilt	Déplacement vertical d'un faisceau lumineux, que ce soit au moyen d'une lyre asservie ou d'un miroir fixé en tête de l'appareil. Tilt est aussi appelé le paramètre "Y".
	Time code	Code électronique caché dans les images cinéma ou vidéo, qui synchronise l'image et le son et qui synchronise l'image et le son. Ce code peut aussi être utilisé pour déclencher des événements sur d'autres appareils télécommandés. Les codes les plus couramment utilisés sont le SMPTE et le MTC.
	Transition/ Pas de séquence	Ce terme (appelé aussi mode effet) décrit la manière dont un chenillard ou un effet passe d'un pas au suivant. Le pas de séquence positif ajoute un pas, le pas de séquence négatif enlève un pas et, le pas de séquence audio lie la progression des pas à une entrée audio. Décrit également le mode de transfert d'un état lumineux à l'autre, plus spécialement en mode restitution.
	Trunnion	voir Yoke/Lyre
	Type	Concerne les styles d'effets spéciaux prédéfinis. La touche <TYPE> est employée pour basculer de l'effet de base à l'un des 19 autres, tels que des clignotants ou des flashes.



U	Universe/Trame	Une trame, paquet ou ligne DMX. Les circuits 1 à 512 sont la première trame DMX, les circuits 513 à 1024 sont la deuxième trame, et ainsi de suite.
	Unix	Un système d'exploitation professionnel très réputé dans l'industrie informatique. Linux est dérivé de Unix.
	User pool/ Personnalisation de l'utilisateur	Liste de définitions d'appareils, copiées ou créées par l'utilisateur, permettant une sélection personnalisée des appareils qui sont régulièrement utilisés. Ils peuvent ainsi être chargés à tout moment.
	USITT	Sigle du United States Institute for Theatre Technology qui, avec le PLASA est responsable, entre autres, de la définition des normes industrielles tels que le DMX ou Ethernet.
V	Virtuel	Un dispositif qui existe dans le logiciel mais qui est physiquement absent de l'appareil. Les pupitres Phoenix ou Vision offrent un parfait exemple, avec leurs 48 registres virtuels alors qu'ils n'ont que 16 ou 24 registres physiquement accessibles. Au-delà, les registres sont accessibles en changeant de page registre; ainsi, le potentiomètre qui correspondait au registre 1 contrôle maintenant le 25.
	VISION	Système modulaire de contrôle d'éclairage par ADB.
W	Wheel/Roue	La roue, ou roue numérique, est le dispositif employé pour établir des niveaux d'intensités. Les roues encodeuses numériques sont les éléments utilisés pour gérer les paramètres des projecteurs asservis.



Working field/ Registre de travail

Certaines cases de la mémoire du Phoenix et du Vision peuvent recevoir des commandes de la partie circuits, mémoire et effets des pupitres. Les contenus de tous ces registres peuvent être combinés entre eux afin de former l'état de sortie du pupitre. Exemples de registres de travail du Phoenix et du Vision: tous les sous-groupes, les deux parties des transferts, etc.

X

X

Terme générique désignant le mouvement horizontal (d'un projecteur asservi, en général). Est aussi appelé pan.

Y

Y

Terme générique désignant le mouvement vertical (d'un projecteur asservi, en général). Est aussi appelé Tilt.

Yoke/Lyre

La partie d'un projecteur qui permet de le fixer mais laisse la possibilité de le régler en site et en azimuth. Certains projecteurs motorisés, appelés aussi "lyre asservie", fonctionnent en télécommandant la position de la lyre et, ainsi, celle du projecteur qui y est installé.





Index

A

Accès au menu Configuration du système	129
Activation de l'infrarouge	45
Activation de la fonction Synchro	58
Activation de la HF	52
Activation du signal sonore	69
Activer les lignes externes	61
Affichage automatique des pages registres	93
Affichage temporaires	95
Affichages automatique des pages circuits	93
AIDE sur un point précis	120
Aide	81
Alimentation	7
Aperçu des écrans	84
Architecture générale	15
Attention	108
Attention	82
Audio	57

B

Banques	65
Barregraphes	92
Basculement de l'affichage	103
Boucles	66
Branchement infrarouge	45

C

Chenillards	64
Chenillards	93
Chenille digitale avec barregraphe intégré	34
Circuits disponibles	67
Circuits libres	105
Circuits utilisés	106
Clavier	32
Commentaires et suggestions	146
Comprendre le récepteur IR	50
Configuration de ISIS®	144
Configuration de l'affichage	99
Configuration de l'utilisateur	130
Configuration de la souris	140
Configuration des lignes DMX	139
Configuration du panneau arrière	
(secours back-up)	20
Configuration du panneau arrière	10

Configuration du système	127
Configuration écran diverses (contenu)	100
Configuration écran	83
Configuration logicielle	141
Configuration matérielle	132
Configuration	66
Connecter les lignes externes	61
Connexion HF	51
Contrôle des mouvements	30
Courbes de réponse des gradateur	67

D

Définitions	65
-------------	----

E

Editeur autonome	110
Effets spéciaux	27
Effets	65
Entrée audio	69
Entrée DMX	101
Entrée DMX	44
Entrée DMX	68
Esclave	59
Etat interne	81
Etendu	104
Ethernet	79
Etiquettes des librairies de gestion des asservis	94
Extension du moniteur 1	96

F

Fermeture du système	144
Flèches	104
Flèches	90
Fonctions d'aide	119
Fonctions	31

G

Général et coup de noir	28
Gestion de circuit	106
Glossaire	147
Gradateurs disponibles	67
Groupes	64



I		
Identification de la zone	138	
Identification du produit et de sa zone	52	
Identification du produit	137	
Imprimante	63	
In	66	
Indépendant	59	
Index	177	
Info	81	
Infrarouge	70	
Initialisation 'Spectacle'	75	
Initialisation complète (ou initialisation usine)	73	
Initialisation du système	73	
Installation avancée	71	
Installation du pupitre	6	
Installation	68	
Intensité	67	
Intensités/paramètres/temps spéciaux	90	
Interconnexion entre EPU et le pupitre	11	
Introduction	110	
Introduction	120	
Introduction	124	
Introduction	128	
Introduction	43	
Introduction	71	
Introduction	83	
L		
La langue	131	
Le clavier	131	
Les registres	24	
Liaisons du secours au pupitre principal	57	
Lignes externes	61	
Lignes externes	70	
Liste de groupes	96	
Liste des banques	98	
Liste des boucles	98	
Liste des chenillards	97	
Liste des effets	97	
Liste des bibliothèques de gestion des appareils asservis / Liste des mémoires	97	
Listes	96	
Listes	101	
Live		100
Logiciel d'éclairage ISIS®		144
Logiciel venant de ADB		125
Logiciel via Internet		125
Longueur de banque		70
M		
Macro		26
Macros		66
Maitre		59
Mémoires		64
Menu affichage du format		91
Menu Configuration de l'affichage		87
Mise à jour du logiciel		125
Mises à jour		123
Mode affichage des paramètres		94
Mode affichage		92
Moniteur 1		85
Moniteur 2		86
Moniteur 3 et 4		86
Moniteurs		18
Motion Control		98
N		
Nombres de moniteurs		135
Nombres maximum de gradateurs		135
Numérotation spéciale		67
P		
Par défaut		95
Paramètres		103
Paramètres		99
Parcourir les fichiers d'AIDE		122
Partie supérieure/inférieure du pied d'écran		90
Patch d'entrée		101
Patch de sortie		101
Patch		93
Patches		66
Périphériques DMX : WYSIWYG etc.		79
Périphériques et Protocoles de communication		43
Personnalisé		77
Pied d'écran		90
Pieds d'écrans		102
Port de communication		136



Préparation du poste de travail	5	Télécommande HF	136
Préparation	100	Télécommande infrarouge	45
Programmer les macros des lignes externes	62	Télécommande par radio Haute Fréquence	51
Projecteurs motorisés et changeurs de couleurs	67	Télécommande radio Haute Fréquence	70
Protection de la mémoire	71	Temps par défaut	77
Pupitre de contrôle	15	Temps spéciaux	103
Q		Temps spéciaux	99
Quitter	143	Test du matériel Phoenix 10	144
R		Test du matériel Phoenix 2	144
Raccordement électrique	9	Test du matériel Phoenix 5	144
Raccourcis clavier	111	Trackball	34
Racine du logiciel ISIS®	143	Transfert de fichiers entre un Phoenix ou un Vision et un PC d'édition	115
Réception du matériel	5	Transfert	28
Références clavier	35	Travailler en mode Synchro	60
Registres de transfert	102	Tri par circuits	67
Registres de travail	22	Type de pupitre	133
Registres	100	Type de VGA	134
Registres	102	U	
Registres	76	Unité de gestion externe (EPU)	16
Remarque importante concernant les câbles d'alimentation	7	Utilisation de l'émetteur HF	52
Résumé	107	Utilisation de l'émetteur	46
S		Utilitaires circuits	105
Sauvegarder et quitter	142	V	
Scène	100	Valeur de pas	94
Secours - interconnexion	21	Version ordinateur portable & utilisation du clavier alphanumérique	109
Sélecteur/v - commutateur de ligne DMX 512	21	Vitesse	137
Séquence	66		
Service clientèle	146		
Sortie	95		
Sortie DMX	101		
Sortie DMX	58		
Sortie	103		
Souris	69		
Spectacle	81		
Synchronisation	57		
Système de secours synchronisé	57		
T			
Tables de matières	181		
Téléchargement du programme de la face avant	145		





Table des matières

Réception du matériel	5
Préparation du poste de travail	5
Installation du pupitre	6
Alimentation	7
Remarque importante concernant les câbles d'alimentation	7
Raccordement électrique	9
Configuration du panneau arrière	10
Interconnexion entre EPU et le pupitre	11
Architecture générale	15
Pupitre de contrôle	15
Unité de gestion externe (EPU)	16
Moniteurs	18
Configuration du panneau arrière (secours back-up)	20
Secours - interconnexion	21
Sélecteur/v - commutateur de ligne DMX 512	21
Registres de travail	22
Les registres	24
Macro	26
Effets spéciaux	27
Général et coup de noir	28
Transfert	28
Contrôle des mouvements	30
Fonctions	31
Clavier	32
Trackball	34
Chenille digitale avec barregraphe intégré	34
Références clavier	35



Périphériques et Protocoles de communication	43
Introduction	43
Entrée DMX	44
Télécommande infrarouge	45
Branchement infrarouge	45
Activation de l'infrarouge	45
Utilisation de l'émetteur	46
Comprendre le récepteur IR	50
Télécommande par radio Haute Fréquence	51
Connexion HF	51
Activation de la HF	52
Identification du produit et de sa zone	52
Utilisation de l'émetteur HF	52
Système de secours synchronisé	57
Liaisons du secours au pupitre principal	57
Synchronisation	57
Audio	57
Sortie DMX	58
Activation de la fonction Synchro	58
Maître	59
Esclave	59
Indépendant	59
Travailler en mode Synchro	60
Lignes externes	61
Connecter les lignes externes	61
Activer les lignes externes	61
Programmer les macros des lignes externes	62
Imprimante	63
Groupes	64
Mémoires	64
Chenillards	64
Effets	65
Banques	65
Définitions	65
Boucles	66
Macros	66
Configuration	66
Séquence	66



Patches	66
In	66
Out	67
Courbes de réponse des gradateur	67
Tri par circuits	67
Gradateurs disponibles	67
Circuits disponibles	67
Intensité	67
Projecteurs motorisés et changeurs de couleurs	67
Numérotation spéciale	67
Installation	68
Entrée DMX	68
Entrée audio	69
Activation du signal sonore	69
Souris	69
Longueur de banque	70
Infrarouge	70
Télécommande radio Haute Fréquence	70
Lignes externes	70
Installation avancée	71
Introduction	71
Protection de la mémoire	71
Initialisation du système	73
Initialisation complète (ou initialisation usine)	73
Initialisation 'Spectacle'	75
Registres	76
personnalisé	77
Temps par défaut	77
Ethernet	79
Périphériques DMX : WYSIWYG etc.	79
Info	81
Aide	81
Spectacle	81
Etat interne	81
Attention	82



Configuration écran	83
Introduction	83
Aperçu des écrans	84
Moniteur 1	85
Moniteur 2	86
Moniteur 3 und 4	86
Menu Configuration de l'affichage	87
Pied d'écran	90
Partie supérieure/inférieure du pied d'écran	90
Intensités/paramètres/temps spéciaux	90
Flèches	90
 Menu affichage du format	 91
Mode affichage	92
Barregraphes	92
Affichages automatique des pages circuits	93
Affichage automatique des pages registres	93
Chenillards	93
Patch	93
Mode affichage des paramètres	94
Valeur de pas	94
Étiquettes des bibliothèques de gestion des asservis	94
 Affichage temporaires	 95
Par défaut	95
Sortie	95
Extension du moniteur 1	96
Listes	96
Liste de groupes	96
Liste des mémoires	97
Liste des chenillards	97
Liste des effets	97
Liste des boucles	98
Liste des banques	98
Liste des bibliothèques de gestion des appareils asservis/	
Motion Control	98
Paramètres	99
Temps spéciaux	99
Configuration de l'affichage	99



Configuration écran diverses (contenu)	100
Registres	100
Préparation	100
scène	100
Live	100
Sortie DMX	101
Patch de sortie	101
Entrée DMX	101
Patch d'entrée	101
Listes	101
 Pieds d'écrans	 102
Registres	102
Registres de transfert	102
 Basculement de l'affichage	 103
Paramètres	103
Temps spéciaux	103
Sortie	103
Etendu	104
Flèches	104
 Utilitaires circuits	 105
Circuits libres	105
Circuits utilisés	106
Gestion de circuit	106
résumé	107
Attention	108
 Version ordinateur portable & utilisation du clavier alphanumérique	 109
Introduction	110
Editeur autonome	110
Raccourcis clavier	111
Transfert de fichiers entre un Phoenix ou un Vision et un PC d'édition	115
 Fonctions d'aide	 119
Introduction	120
AIDE sur un point précis	120
Parcourir les fichiers d'AIDE	122



Mises à jour	123
Introduction	124
Mise à jour du logiciel	125
Logiciel venant de ADB	125
Logiciel via Internet	125
Configuration du système	127
Introduction	128
Accès au menu Configuration du système	129
Configuration de l'utilisateur	130
La langue	131
Le clavier	131
Configuration matérielle	132
Type de pupitre	133
Type de VGA	134
Nombres de moniteurs	135
Nombres maximum de gradateurs	135
Télécommande HF	136
Port de communication	136
Vitesse	137
Identification du produit	137
Identification de la zone	138
Configuration des lignes DMX	139
Configuration de la souris	140
Configuration logicielle	141
Sauvegarder et quitter	142
Quitter	143
Racine du logiciel <i>ISIS</i> ®	143
Logiciel d'éclairage <i>ISIS</i> ®	144
Configuration de <i>ISIS</i> ®	144
Fermeture du système	144
Test du matériel Phoenix 2	144
Test du matériel Phoenix 5	144
Test du matériel Phoenix 10	144
Téléchargement du programme de la face avant	145
Zugang zum Betriebssystem	145
Service clientèle	146
Commentaires et suggestions	146
Glossaire	147
Index	177
Tables de matières	181



