

Mode Effet spécial

Sommaire

Avant-propos	49
• Les chenillards	49
• Les pleins feux	49
• Les groupes	49
• Les scintillement	49
Sélection de mode	49
Présentation écran	50
• Définition des icônes	50
Liste des effets spéciaux	51
Création d'un effet spécial	52
• Sélection de l'effet spécial	52
• Donner les circuits de l'effet	52
• Préparer l'enchaînement	52
• Donner les temps de montée et de descente des intensités	53
• Donner la durée du cycle	53
• Sélectionner le pas suivant ou précédent	53
• Ajouter un pas	53
• Annuler un pas sélectionné	54
• Visualiser l'effet spécial sélectionné	54
• Annuler un effet spécial sélectionné	54
• Annuler tous les effets spéciaux	54
Visualisation	54

Avant-propos

Votre TENOR contient une grille de vingt effets préprogrammés qu'il vous suffit d'alimenter par les circuits que vous désirez voir participer à ces effets.

La liste de ces effets vous est présentée par groupe de dix en cliquant l'icône MON.

Pour visualiser la série suivante, cliquer une fois; pour sortir, cliquer deux fois.

Cette liste d'effets comprend:

Les chenillard

Un chenillard est constitué d'une série de pas, maximum 99, dont un seul est en cause à n'importe quel moment.

Dans chaque pas, vous pouvez mettre un seul circuit.

Le chenillard est dit positif si, dans le pas en cause, le circuit est allumé alors que les autres pas sont éteints. Il est négatif dans le cas contraire.

Dans un chenillard progressif, l'effet évolue régulièrement du premier pas vers le dernier pour recommencer au premier.

Dans un chenillard balancier, l'effet évolue régulièrement du premier pas vers le dernier pour revenir en arrière jusqu'au premier et ainsi de suite.

Les pleins feux:

Dans un plein feu, les pas s'ajoutent ou se retranchent successivement à ceux déjà existants.

Le plein feu peut être positif ou négatif, progressif ou balancier comme pour le chenillard.

Les groupes

Les groupes tournant font évoluer les circuits par groupe mais ces circuits sont tous à 0 ou à 100, alors que dans les groupes ondulants saccadés, l'onde module les circuits en intensité par saccades.

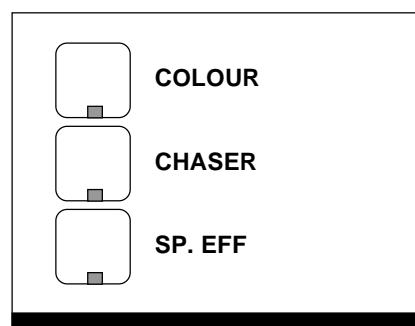
Dans les groupes ondulants fondus, l'onde module progressivement les circuits en intensité.

Les scintillement

Les scintillements font évoluer les circuits de façon aléatoire.

Sélection de mode

Pour entrer en mode EFFET SPECIAL, il suffit de pousser la touche "SP. EFF".

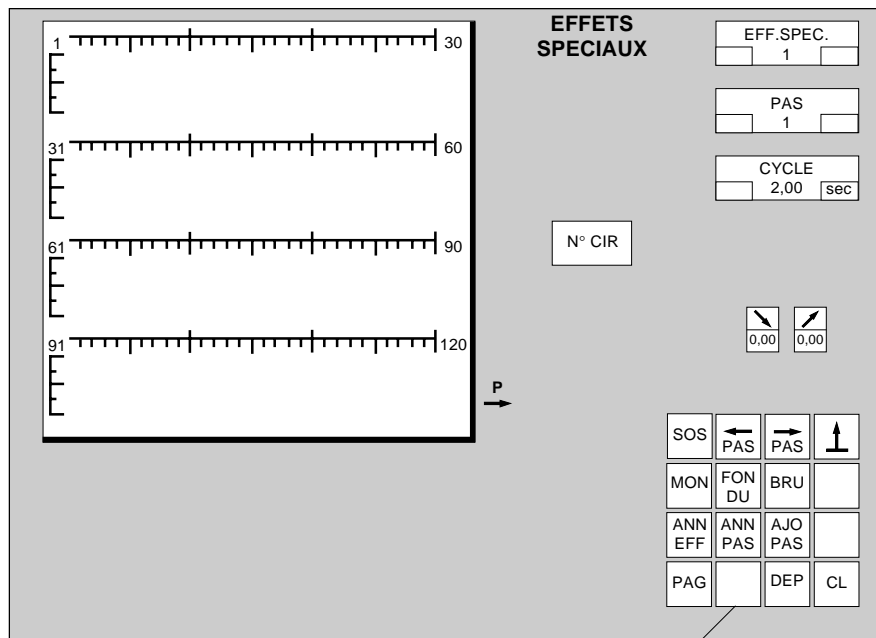


CLAVIER D'ACCES AU MODE EFFET SPECIAL

Présentation écran

Indicateur de circuits dans le registre sélectionné .

Les circuits étant affichés par page de 120, un signe "P" indique s'il y a des circuits dans l'autre page



N° de l'effet sélectionné

N° du pas

Durée du cycle

Temps

↘ de descente

↗ de montée

Icônes de fonction

Définition des icônes

	Aide à l'opérateur		Séquence brusque
	Liste des effets		Annulation d'un pas
	Annulation d'un effet		
	Visualisation des différentes pages		Ajouter un pas
	Revenir au pas précédent		Démarrer
	Passer au pas suivant		Annulation d'une manoeuvre
	Séquence fondu enchaîné		Restitution d'un effet spécial

Liste des effets spéciaux

- | | |
|--|--|
| <p>1 CHENILLARD SIMPLE PROGRESSIF POSITIF
L'effet évolue régulièrement du premier pas vers le dernier pour recommencer au premier.
Au départ, tous les circuits sont éteints.</p> | <p>10 PLEIN FEU PROGRESSIF NEGATIF
L'effet évolue régulièrement du premier pas vers le dernier pour recommencer au premier.
Tous les circuits sont allumés à la fin.</p> |
| <p>2 CHENILLARD SIMPLE PROGRESSIF NEGATIF
L'effet évolue régulièrement du premier pas vers le dernier pour recommencer au premier.
Au départ, tous les circuits sont allumés.</p> | <p>11 PLEIN FEU PROGRESSIF BALANCIER
L'effet évolue régulièrement du dernier pas vers le premier pour revenir en arrière jusqu'au dernier.
Tous les circuits sont éteints à la fin.</p> |
| <p>3 CHENILLARD SIMPLE PROGRESSIF AUDIO
L'effet évolue régulièrement du premier pas vers le dernier pour recommencer au premier.
La vitesse d'évolution de l'effet est accélérée par le niveau d'un signal audio.</p> | <p>12 PLEIN FEU BALANCIER
L'effet évolue régulièrement du premier pas vers le dernier pour revenir en arrière jusqu'au premier.
Tous les circuits sont allumés à la fin.</p> |
| <p>4 CHENILLARD SIMPLE BALANCIER POSITIF
L'effet évolue régulièrement du premier pas vers le dernier pour revenir en arrière jusqu'au premier.
Au départ, tous les circuits sont éteints.</p> | <p>13 GROUPE TOURNANT
Evolution des circuits par groupe, tous les circuits sont à 0 ou à 100%.
Tous les circuits sont éteints à la fin.</p> |
| <p>5 CHENILLARD DOUBLE PROGRESSIF POSITIF
L'effet évolue régulièrement du premier pas vers le dernier et simultanément du dernier vers le premier, puis recommence au début.
Au départ, tous les circuits sont éteints.</p> | <p>14 GROUPE ONDULANT PAS PAR PAS
Les circuits sont modulés en intensité, par saccades.
Tous les circuits sont éteints à la fin.</p> |
| <p>6 CHENILLARD DOUBLE PROGRESSIF NEGATIF
L'effet évolue régulièrement du premier pas vers le dernier et simultanément du dernier vers le premier, puis recommence au début.
Au départ, tous les circuits sont allumés.</p> | <p>15 GROUPE ONDULANT FONDU
Les circuits sont modulés progressivement en intensité.
Tous les circuits sont éteints à la fin.</p> |
| <p>7 CHENILLARD DOUBLE BALANCIER POSITIF
L'effet évolue régulièrement du premier pas vers le dernier et simultanément du dernier vers le premier, puis revient en arrière.
Au départ, tous les circuits sont éteints.</p> | <p>16 GROUPE ONDULANT AUDIO
Similaire au groupe tournant, mais l'intensité du premier circuit suit le niveau de l'audio, tandis que les intensités des circuits suivants se réfèrent à celle du 1er circuit avec la durée d'un pas de décalage.</p> |
| <p>8 PLEIN FEU PROGRESSIF POSITIF
L'effet évolue régulièrement du premier pas vers le dernier pour recommencer au premier.
Tous les circuits sont éteints à la fin.</p> | <p>17 SCINTILLEMENT INDIVIDUEL
Dans le groupe, divers circuits s'allument à 100 % de façon aléatoire.</p> |
| <p>9 PLEIN FEU PROGRESSIF BALANCIER
L'effet évolue régulièrement du premier pas vers le dernier pour revenir en arrière jusqu'au premier.
Tous les circuits sont éteints à la fin.</p> | <p>18 SCINTILLEMENT PROGRESSIF
Les circuits s'allument et s'éteignent successivement de façon aléatoire.</p> |
| | <p>19 SCINTILLEMENT GLOBAL
Tous les circuits d'un groupe s'allument à 100 % de façon aléatoire.</p> |
| | <p>20 SCINTILLEMENT TYPE CLAIR
Effet de flamme.</p> |

Création d'un effet spécial

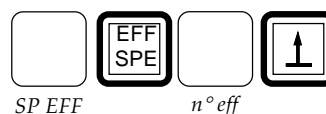
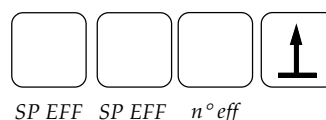
Sélection de l'effet spécial

Pour sélectionner un effet spécial, poussez deux fois le bouton d'entrée en ce mode, entrez le numéro de l' effet spécial par le clavier numérique et confirmez l'opération en poussant la touche de restitution

Vous arriverez au même résultat en utilisant une combinaison de manoeuvres pupitre + souris.

Le N° de l'effet spécial sélectionné apparaît dans l'icône

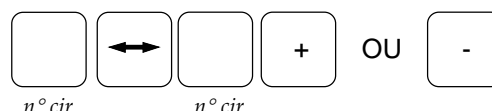
EFF. SPEC.		
	1	



Donner les circuits de l'effet

Sur le clavier numérique, poussez la ou les touches correspondant au premier n° de circuit souhaité, poussez la touche '<-->' et poussez la ou les touches correspondant au dernier n° de circuit souhaité.

Poussez ensuite sur la touche + ou la touche - et répétez les opérations de sélection pour la série de circuits consécutifs que vous souhaitez sélectionner ou désélectionner.



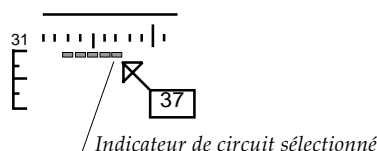
OU

Promenez le curseur le long de la ligne de sélection. Les n° de circuits défilent dans l'icône.

Cliquez dès que le n° du premier circuit souhaité apparaît.

Un indicateur de circuit sélectionné s'allume. Maintenez enfoncée la touche de la souris et déplacez le curseur le long de la ligne de sélection.

Lâchez la touche lorsque le n° du dernier circuit souhaité apparaît. Les indicateurs sont allumés.



NOTE : voir sélection des circuits au chapitre 2

Répétez l'opération pour sélectionner un autre groupe de circuits.

Si vous souhaitez désélectionner des circuits, il vous suffit de pratiquer de la même façon sur les circuits sélectionnés.

Préparer l'enchaînement

Il vous faut maintenant décider si l'enchaînement entre chaque pas se fera de manière brusque ou suivant des temps de montée ou de descente des intensités que vous déterminerez.

Pour mettre l'enchaînement en brusque, cliquez l'icône «BRU».

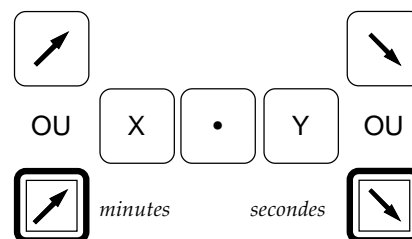


Pour mettre l'enchaînement en fondu, cliquez l'icône «FONDU».



Donner les temps de montée et de descente des intensités

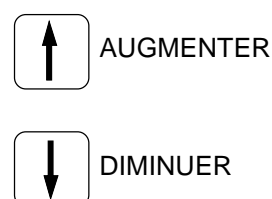
Poussez la touche ou cliquez l'icône pour la montée, ensuite attribuez le temps en minutes et/ou secondes et enfin poussez la touche ou cliquez l'icône pour la descente.
Reportez-vous au chapitre 2 pour plus de détails sur l'attribution des temps.



Donner la durée du cycle

Vous devez à présent préciser la durée du cycle de votre effet spécial, c'est-à-dire le temps total de passage du premier au dernier pas.

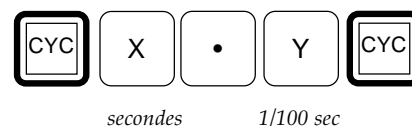
Pour cela, deux méthodes sont à votre disposition, vous pouvez utiliser les touches montée et descente du pupitre (voir ci-contre) ou entrer directement le temps par les manipulations ci-dessous.



l'utilisation de ces touches fait varier la valeur qui apparaît dans l'icône «cycle» de l'écran.

Cliquez l'icône «cycle» sur l'écran, ensuite, par l'intermédiaire du clavier numérique, entrez la durée totale du cycle en secondes et 1/100 de sec.

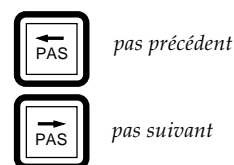
- Soit pour un temps en secondes, tapez le ou les chiffres, puis tapez un point.
- Soit pour un temps en 1/100 de sec. tapez uniquement les chiffres.
- Soit pour un temps en sec. et 1/100 de sec., vous tapez le ou les chiffres des secondes, vous tapez un point, puis tapez le ou les chiffres des 1/100 de sec.



Confirmez l'ordre en cliquant à nouveau l'icône «cycle».

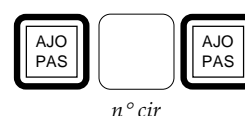
Sélectionner le pas suivant ou précédent

Dans un effet spécial sélectionné, vous pouvez visualiser et au besoin modifier le contenu d'un pas (voire donner des circuits). Pour visualiser les pas d'un effet spécial, vous utiliserez, en les cliquant, les icônes ci-contre qui sélectionnent le pas suivant ou le pas précédent de celui qui est affiché.



Ajouter un pas

Au moyen des icônes "--> PAS" et "<-- PAS" sélectionnez le pas après le quel sous souhaitez ajouter un pas.
Ensuite, cliquez l'icône «AJO PAS», entrez le numéro de circuit à l'aide du clavier (souris inactive) et confirmez l'opération en cliquant à nouveau l'icône "AJO PAS".



Annuler un pas sélectionné

Utilisez les touches "--> PAS" et "<-- PAS" pour vous positionner SUR le pas à annuler, ensuite, cliquez l'icône «ANN PAS».



Visualiser l'effet spécial sélectionné

Quand vous avez sélectionné un effet spécial, vous pouvez le visualiser en cliquant l'icône «DEP».



Annuler un effet spécial sélectionné

Quand vous avez sélectionné un effet spécial, en cliquant deux fois l'icône «ANN EFF», vous effacez cet effet spécial



2 x

Annuler tous les effets spéciaux

Pour effacer tous les effet spéciaux, sélectionnez-en un, n'importe lequel, et cliquez cinq fois l'icône «ANN EFF».



5 x

Visualisation

En poussant la touche "MON" ou en cliquant l'icône" MON", vous visualisez la liste des effet spéciaux.

Vous trouvez d'abord le n° de l'effet , puis son nombre de pas, sa durée de cycle , le temps de montée et de descente et enfin le type d'effet.



ou



EFFETS SPECIAUX			
N°	PAS	CYCLE	TEMPS
1	5	01,50	00,00
CHENILLARD SIMPLE PROGRESSIF POSITIF			
POUR SORTIR	MODE CL X 2	POUR PAGINER	CLICK