

Mode MENU

TENOR

Sommaire

Introduction

- Ecrans MENU 89

MENU 1.1

- Attribution de courbes d'allumage aux gradateurs 90
- Attribution d'une courbe 90

MENU 1.2

- Verrouiller ou libérer les lignes externes 92

MENU 1.3

- Programmation d'une touche 93

MENU 1.4

- Programmation d'une ligne externe 93

MENU 1.5

- Programmation d'une mémoire 93
- Ecrans de programmation 94
- Exemples de programmation 97
- Attribution des temps spéciaux par circuit 102
- Temps d'attente dans les programmations 113

MENU 1.6

- Modifier la vitesse des touches montée et descente 114

MENU 1.7

- Verrouiller ou libérer le bip 114

MENU 1.8

- Activer ou désactiver l'archivage continu 114

MENU 1.9

- Attribution des changeurs de couleur 115

MENU 2.1

- Comparaison du contenu de la carte avec le contenu de la mémoire du TENOR 113

MENU 2.2

- Programmation du MODE MIDI 116

MENU 2.3

- Programmation du potentiomètre 24 116

MENU 2.4

- Coupure ou autorisation de l'entrée DMX 512 116

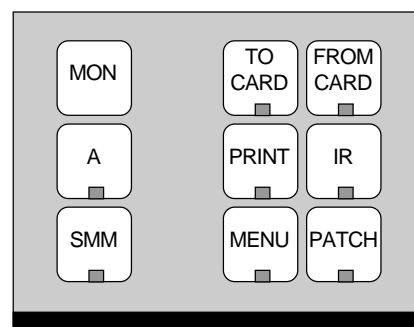
MENU 2.5

- Configuration d'un système comprenant deux tenor's 117

La fonction MENU offre la possibilité d'intégrer des séquences de fonctions propres à chaque utilisateur.

Dans ce mode vous pouvez :

- attribuer à n'importe quel gradateur une des huit courbes d'allumage préprogrammées,
- verrouiller ou libérer les 10 lignes externes,
- attribuer une combinaison de maximum 63 informations différentes à des lignes externes, des touches ou des mémoires de commande,
- modifier les vitesses d'action des touches montée et descente,
- verrouiller ou libérer le signal sonore,
- activer ou désactiver l'archivage continu,
- adapter votre TENOR en fonction des possibilités de vos changeurs de couleur
- comparer l'enregistrement d'une carte avec le contenu des mémoires de votre appareil
- configurer votre TENOR pour fonctionner avec des périphériques "MIDI".
- programmer le potentiomètre 24 pour servir :
 - soit d'atténuateur pour le registre 24
 - soit d'atténuateur général pour tous les registres
- couper ou autoriser l'entrée DMX512
- configurer votre système s'il est composé de 2 TENOR synchronisés.



CLAVIER D'ACCES AU MODE MENU

Pour accéder à ce mode de travail, utilisez la touche MENU du pupitre.

Entrez ensuite le numéro de rubrique souhaitée et reportez-vous aux pages suivantes pour continuer votre travail.

Ecrans MENU

MENU 1	PUPITRE	V 3.5 240 M
- CHANGEMENT DE COURBES DES GRADATEURS	1	
- ACTIVATION OU DESACTIVATION DES LIGNES EXTERNES	2	
- PROGRAMMATION DES TOUCHES EXTERNES	3	
- PROGRAMMATION DES LIGNES EXTERNES	4	
- PROGRAMMATION MEMOIRE	5	
- MODIFICATION DE LA VITESSE DES TOUCHES	6	
- ACTIVATION OU DESACTIVATION DU BIP	7	
- ACTIVATION OU DESACTIVATION DE L'ARCHIVAGE CONTINU	8	
- PROGRAMMATION DES CHANGEURS DE COULEUR	9	
- POUR SORTIR	CL X 2 MODE	
- MENU 2	PAGE	

MENU 2	PUPITRE	
- COMPARAISON DE LA CARTE AVEC LA MEMOIRE	1	
- MIDI	2	
- ATTRIBUTION DU POTENTIOMETRE DU REGISTRE 24	3	
- SELECTION DE L'ENTREE DMX512	4	
- CONFIGURATION D'UN SYSTEME COMPRENANT 2 TENORS	5	
- POUR SORTIR	CL X 2 MODE	
- MENU 1	PAGE	

*Toutes les manipulations nécessaires pour utiliser ces écrans se font au départ du pupitre.
Pour passer du menu 1 au menu 2 ou vice versa, utilisez la touche PAGE.
Pour sortir de ce mode, poussez deux fois la touche CL ou poussez une touche correspondant à un autre mode de travail.*

MENU 1.1

Attribution de courbes d'allumage aux gradateurs

Quand vous sélectionnez la rubrique 1 dans le mode menu, l'écran affiche la série des 15 premiers gradateurs avec les courbes qui leurs sont attribuées.

En utilisant la touche PAGE, vous visualiserez les gradateurs suivants toujours par série consécutive de 15.

Si vous souhaitez modifier la courbe d'allumage d'un gradateur, il vous suffit d'entrer le numéro de ce gradateur au moyen du clavier numérique.

A la première pression sur ce clavier, l'écran affiche la liste des courbes préprogrammées, terminez si nécessaire d'entrer le numéro du gradateur choisi, poussez la touche % et entrez le numéro de la courbe souhaitée (un digit).

Dès la fin de cette opération, l'écran affiche à nouveau la liste des gradateurs.

Vous pouvez également sélectionner une série de gradateurs (voir chapitre 2) et leur attribuer une même courbe.

Pour remettre tous les gradateurs à l'état initial (courbe linéaire), sélectionnez les tous et donnez leur la courbe 0.

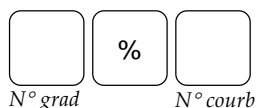
COURBES DES GRADATEURS		
GRADATEUR	COURBE	N°
1	LINEAIRE	0
2	LINEAIRE	0
3	LINEAIRE	0
4	LINEAIRE	0
5	LINEAIRE	0
6	LINEAIRE	0
7	LINEAIRE	0
8	LINEAIRE	0
9	LINEAIRE	0
10	LINEAIRE	0
11	LINEAIRE	0
12	LINEAIRE	0
13	LINEAIRE	0
14	LINEAIRE	0
15	LINEAIRE	0
POUR PAGINER		PAGE
POUR ATTRIBUER UNE COURBE, SELECTIONNER GRADATEUR		CD
POUR SORTIR		MODE CL X 2

Courbes disponibles

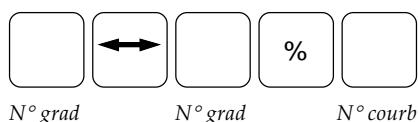
0 - LINEAIRE	5 - TV 1
1 - 120 V	6 - TV 2
2 - FLUO	7 -
3 - PRECHAUFFAGE	8 -
4 - LOI CARREE	9 - ON / OFF

Attribution d'une courbe

- à un gradateur



- à une série de gradateurs

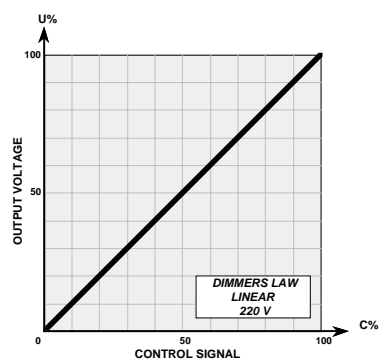


Remarque :

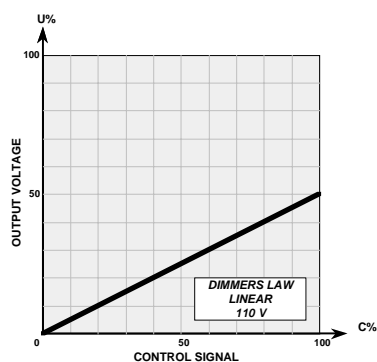
Il est à noter que parfois, lorsqu'on interrompt une ligne DMX en déconnectant la prise (XLR5) ou en basculant l'interrupteur de détection de ligne DMX dans une configuration avec back-up (sélecteur A/B), si les gradateurs ne sont pas équipés d'un contrôle efficace de la trame complète du DMX, l'effondrement côté gradateurs du signal de commande peut provoquer l'allumage intempestif de certains projecteurs et ce de façon aléatoire.

Si le gradateur retient le dernier état lumineux, celui-ci sera présent sur scène jusqu'à ce qu'une nouvelle valeur lui soit fournie.

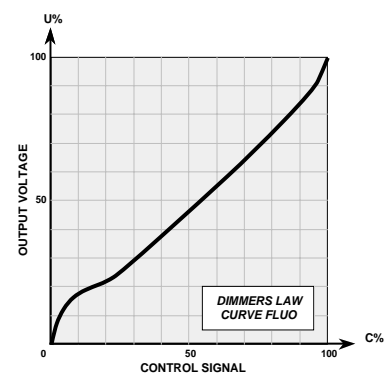
Si la courbe 1 (110 V) est attribuée à certains circuits au niveau de la console (utilisation de lampes 110 V), la rupture du DMX peut générer l'envoi de signaux parasites provoquant au niveau du gradateur l'allumage à plein feu (220 V) de la lampe et donc sa destruction.



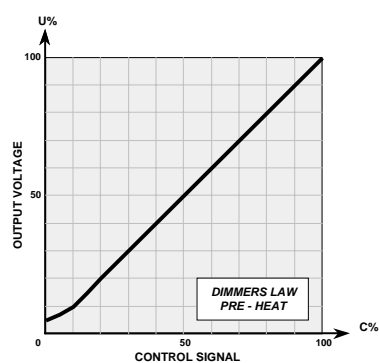
Courbe 0



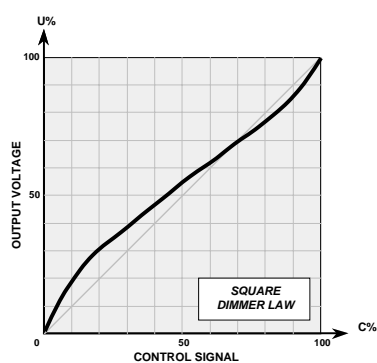
Courbe 1



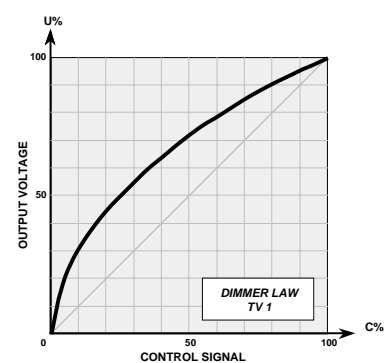
Courbe 2



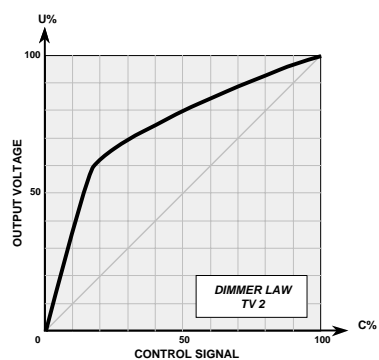
Courbe 3



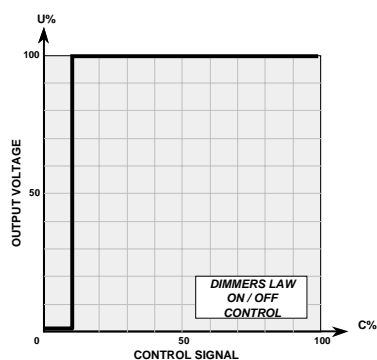
Courbe 4



Courbe 5



Courbe 6



Courbe 9

MENU 1.2

Verrouiller ou libérer les lignes externes

Sélectionnez la rubrique 2 dans le mode MENU.

Toutes les lignes externes sont verrouillées par défaut, pour libérer la ou les lignes souhaitées, cliquez la ou les icônes correspondantes ou tapez son ou leur numéros au clavier.

L'indication OFF disparaît et l'indication ON apparaît sous l'icône des lignes libérées.

Pour reverrouiller une ligne, il vous suffit de cliquer à nouveau sur son icône ou de retaper son numéro.

Pour libérer toutes les lignes, tapez "ALL".

LIGNES EXTERNES

EXT 1

EXT 2

EXT 3

EXT 4

EXT 5

EXT 6

EXT 7

EXT 8

EXT 9

EXT 0

OFF OFF OFF OFF OFF OFF OFF OFF OFF OFF

POUR INVERSER L'ETAT

0 - 9

ICONE

POUR ACTIVER TOUTES LES LIGNES EXTERNES

ALL

Programmation

Votre TENOR vous permet de mémoriser différentes opérations complexes en vue d'une restitution instantanée en cours de spectacle.

Vous pouvez également modifier vous même certains modes de fonctionnement selon votre intérêt.

Vous pouvez également introduire des temps d'attente dans vos programmations.

ATTENTION, les touches "MENU", "CL" ainsi que les touches de "0" à "9" ne sont pas programmables.

Mode programmation

Le mode programmation du TENOR permet d'attribuer une combinaison de maximum 63 fonctions (pas) différentes à une ligne externe, une touche ou une mémoire de commande.

Notez qu'un de ces pas, mais un seul, peut être une touche ou une ligne externe déjà programmée.

Dans les pages suivantes, vous trouverez la représentation des écrans dans lesquels vous pourrez programmer, ainsi que quelques exemples de cas pratiques de programmation.

Ci-dessous, vous trouverez l'explication des manipulations nécessaires pour utiliser ces rubriques.

MENU 1.3

PROGRAMMATION D'UNE TOUCHE

Pour accéder à cette rubrique, poussez les touches MENU et 3



Ensuite, sélectionnez la touche que vous souhaitez programmer, en la poussant.

Si la touche est déjà programmée, elle apparaît au bas de l'écran. Vous pouvez néanmoins poursuivre la procédure pour visualiser ou éventuellement en modifier le contenu.

Pour accéder au premier écran de programmation, poussez la touche



Pour annuler la programmation d'une touche, poussez 2 fois la touche



Pour annuler toutes les programmations des touches, poussez 5 fois la touche



MENU 1.4

PROGRAMMATION D'UNE LIGNE EXTERNE

Pour accéder à cette rubrique, poussez les touches MENU et 4



Ensuite, sélectionnez la ligne que vous souhaitez programmer, en poussant son numéro.

Si la ligne est déjà programmée, elle apparaît au bas de l'écran. Vous pouvez néanmoins poursuivre la procédure pour visualiser ou éventuellement en modifier le contenu. Pour accéder au premier écran de programmation, poussez la touche



Pour annuler la programmation d'une ligne, poussez 2 fois la touche



Pour annuler toutes les programmations des lignes, poussez 5 fois la touche



MENU 1.5

PROGRAMMATION D'UNE MEMOIRE

Pour accéder à cette rubrique, poussez les touches MENU et 5



Ensuite, sélectionnez la mémoire que vous souhaitez programmer, en poussant son numéro.

Si la mémoire est déjà programmée, elle apparaît au bas de l'écran. Vous pouvez néanmoins poursuivre la procédure pour visualiser ou éventuellement en modifier le contenu.

Pour accéder au premier écran de programmation, poussez la touche



Pour annuler la programmation d'une mémoire, poussez 2 fois la touche



Pour annuler toutes les programmations des mémoires, poussez 5 fois la touche



Ecrans de programmation

Dès que vous avez effectué les manoeuvres pour réaliser une programmation, votre écran vous présentera cette zone de travail où vous verrez s'afficher les différents pas de programmation que vous introduirez soit par la souris soit par le pupitre suivant la fonction désirée.

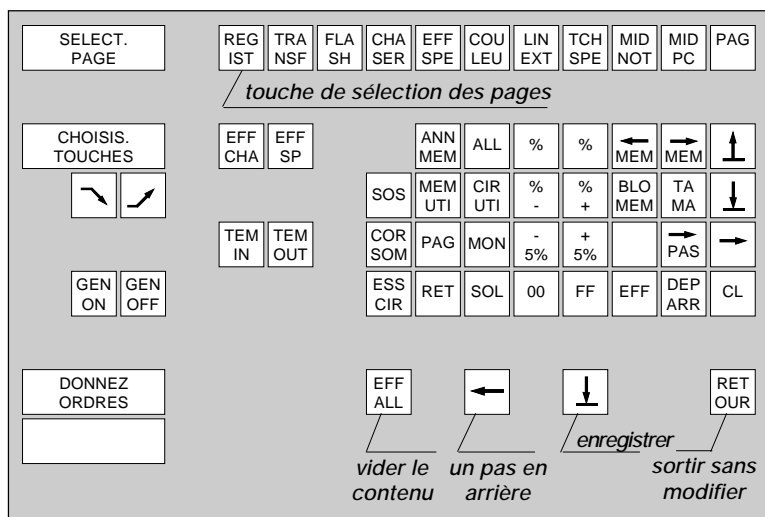
Remarquez que le premier écran s'affiche en mode registre.

GEN - ON : mettre le bouton ON - OFF dans l'état ON (allumé)

GEN - OFF : mettre le bouton ON - OFF dans l'état OFF (éteint)

TEM - IN : mettre le registre qui suit en mode temporisé (cliquez "TEM IN", puis pressez le bouton de sélection du registre)

TEM - OUT : mettre le registre qui suit en mode manuel (cliquez "TEMOUT", puis pressez le bouton de sélection du registre)



Après avoir cliqué l'icône "TRANSF" votre écran affiche cette zone de travail

MANUEL : registre en mode manuel (MAN allumé)

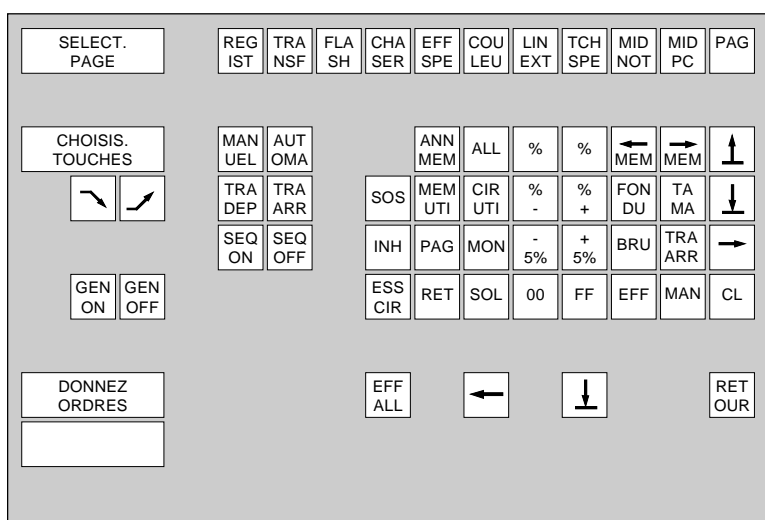
AUTOMA : registre en mode automatique (MAN éteint)

TRA DEP : démarrer le transfert (STA allumé)

TRA ARR : arrêter le transfert (STA éteint ou clignotant)

SEQ ON : mettre le registre en mode séquentiel (SEQ allumé)

SEQ OFF : mettre le registre en mode non séquentiel (SEQ éteint)



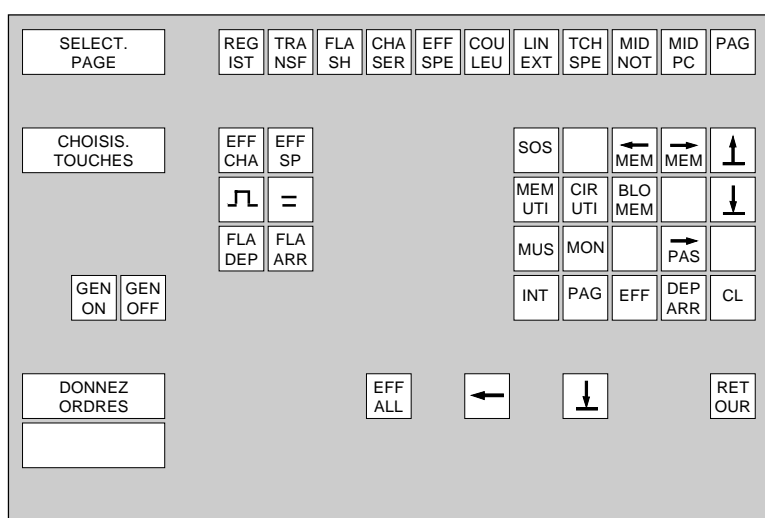
Après avoir cliqué l'icône "FLASH", votre écran affiche cette zone de travail

: mettre tous les registres en mode flash (clignotte)

= : mettre tous les registres en mode ON-OFF (= allumé)

FLA DEP : démarrer l'effet (tapez la touche flash souhaitée, puis cliquez "FLA DEP")

FLA ARR : arrêter l'effet (tapez la touche flash souhaitée, puis cliquez "FLA ARR")



Après avoir cliqué l'icône "CHASER" ou "EFF SPE", votre écran affiche cette zone de travail

SELECT. PAGE	REG IST	TRA NSF	FLA SH	CHA SER	EFF SPE	COU LEU	LIN EXT	TCH SPE	MID NOT	MID PC	PAG	
CHOISIS. TOUCHES	CYC LE							SOS	← MEM	→ MEM	↑	
								MON	FON DU	BRU		
GEN ON		GEN OFF							ANN MEM	ANN PAS	AJO PAS	
									PAG	EFF	DEP ARR	CL
DONNEZ ORDRES					EFF ALL	←		↓		RET OUR		
<input type="text"/>												

Après avoir cliqué l'icône "COULEU" votre écran affiche cette zone de travail

SELECT. PAGE	REG IST	TRA NSF	FLA SH	CHA SER	EFF SPE	COU LEU	LIN EXT	TCH SPE	MID NOT	MID PC	PAG	
CHOISIS. TOUCHES								SOS	← MEM	→ MEM	↑	
									MEM UTI		↓	
GEN ON		GEN OFF							ANN MEM			→
										EFF		CL
DONNEZ ORDRES					EFF ALL	←		↓		RET OUR		
<input type="text"/>												

Après avoir cliqué l'icône "LIN EXT" votre écran affiche cette zone de travail

SELECT. PAGE	REG IST	TRA NSF	FLA SH	CHA SER	EFF SPE	COU LEU	LIN EXT	TCH SPE	MID NOT	MID PC	PAG	
CHOISIS. TOUCHES								EXT 1	EXT 2	EXT 3	EXT 4	EXT 5
								EXT 6	EXT 7	EXT 8	EXT 9	EXT 0
GEN ON		GEN OFF										
DONNEZ ORDRES					EFF ALL	←		↓		RET OUR		
<input type="text"/>												

Après avoir cliqué l'icône "TCH SPE", votre écran affiche cette zone de travail

- MID OUT : permet au TENOR d'envoyer des messages MIDI
- PAG 1 : sélectionner la page des circuits 1 à 120
- PAG 121 : sélectionner la page des circuits 121 à 240
- WAIT : permet d'introduire un temps d'attente (voir paragraphe "temps d'attente dans les programmations")

SELECT.
PAGE

REG
IST

TRA
NSF

FLA
SH

CHA
SER

EFF
SPE

COU
LEU

LIN
EXT

TCH
SPE

MID
NOT

MID
PC

PAG

CHOISIS.
TOUCHES

MID
OUT

PAG
1

PAG
121

WAI
T

DONNEZ
ORDRES

EFF
ALL

←

↓

RET
OUR

Après avoir cliqué l'icône "MID NOT", votre écran affiche cette zone de travail.
Ceci permet d'introduire le contenu de notes MIDI dans une programmation.

- PAG : sélectionner la page des notes suivantes

SELECT.
PAGE

REG
IST

TRA
NSF

FLA
SH

CHA
SER

EFF
SPE

COU
LEU

LIN
EXT

TCH
SPE

MID
NOT

MID
PC

PAG

CHOISIS.
TOUCHES

NOT
0

NOT
1

NOT
2

NOT
3

NOT
4

NOT
5

NOT
6

NOT
7

NOT
8

NOT
9

NOT
10

NOT
11

NOT
12

NOT
13

NOT
14

NOT
15

NOT
16

NOT
17

NOT
18

NOT
19

NOT
20

NOT
21

NOT
22

NOT
23

NOT
24

NOT
25

NOT
26

NOT
27

NOT
28

NOT
29

NOT
30

NOT
31

DONNEZ
ORDRES

EFF
ALL

←

↓

RET
OUR

Après avoir cliqué l'icône "MID P C", votre écran affiche cette zone de travail.

Ceci permet d'introduire le contenu de "PROGRAM CHANGES" MIDI dans une programmation.

- PAG : sélectionner la page des "PROGRAM CHANGES" suivantes

SELECT.
PAGE

REG
IST

TRA
NSF

FLA
SH

CHA
SER

EFF
SPE

COU
LEU

LIN
EXT

TCH
SPE

MID
NOT

MID
PC

PAG

CHOISIS.
TOUCHES

P.C
0

P.C
1

P.C
2

P.C
3

P.C
4

P.C
5

P.C
6

P.C
7

P.C
8

P.C
9

P.C
10

P.C
11

P.C
12

P.C
13

P.C
14

P.C
15

P.C
16

P.C
17

P.C
18

P.C
19

P.C
20

P.C
21

P.C
22

P.C
23

P.C
24

P.C
25

P.C
26

P.C
27

P.C
28

P.C
29

P.C
30

P.C
31

DONNEZ
ORDRES

EFF
ALL

←

↓

RET
OUR

Exemples de programmation d'une touche, d'une mémoire ou d'une ligne externe

Dans les quelques exemples suivants, vous trouverez des cas pratiques d'utilisation des fonctions de programmation que vous offre votre TENOR.

Vous pouvez programmer soit une touche soit une mémoire de commande, la méthode est pratiquement la même, par contre l'utilisation est un peu différente.

Dans le cas d'une mémoire, lorsque vous l'insérez dans la séquence de votre conduite, les ordres que vous y avez programmés seront envoyés au bon moment par votre module de transfert.

Dans le cas où aucun transfert n'est en cours d'évolution, la pression de la touche START effectuera la manoeuvre.

Dans le cas où un transfert est en cours d'évolution, il vous suffira de pousser la touche "+" avant la touche START pour que la manoeuvre programmée se superpose simplement au transfert sans affecter celui-ci.

Remarque :

Dans le mode programmation de touche, vous ne pouvez jamais utiliser une touche dans sa propre programmation (programmer la touche "D" qui appelle la touche "D").

Pour des cas spécifiques, si ce type de manoeuvre s'avérait absolument nécessaire, vous devez transférer la fonction de la touche dans une autre touche libre et utiliser cette dernière dans votre programmation.

Remarque :

Tous ces exemples sont également valables pour la programmation des "NOTES MIDI" et des "PROGRAM CHANGES" (voir chapitre MIDI).

Liste des exemples

- Cas n° 1 : Par la seule pression d'une touche, appeler, restituer et lancer un effet dans un registre et, quelques secondes après cette pression, lancer un transfert .
- Cas n° 2 : Appeler, restituer et lancer un effet dans les registres flash à un moment donné de la séquence.
- Cas n° 3 : Des effets sont occupés à tourner dans des registres flash et vous voulez les arrêter à un moment donné dans la séquence.
- Cas n° 4 : Appeler et restituer une série de mémoires bien déterminées (qui ne sont pas dans un ordre séquentiel) dans une suite de registres de travail eux aussi déterminés.
- Cas n° 5 : Restitution d'une série de mémoires en séquence dans une série de registres de travail.
- Cas n° 6 : Transformer la fonction des touches des registres flash en touches de flash de registres de travail.
- Cas n° 7 : Effacer une série de registres flash.
- Cas n° 8 : Visualiser successivement le contenu de toutes vos mémoires d'états lumineux.
- Cas n° 9 : Lire automatiquement votre carte à mémoire en fin de liste, dans le cas où votre carte initiale aurait une capacité insuffisante.
- Cas n° 10 : En une seule pression de touche, remplacer instantanément un gradateur avec son projecteur défectueux par un autre qui a été mis préalablement en réserve.
- Cas n° 11 : Pendant l'évolution d'un transfert, vous désirez à un moment donné superposer la montée progressive d'un état déterminé dans un registre de travail jusqu'à un certain pourcentage fixé et ,simultanément, un autre état dans un autre registre de travail.
- Cas n° 12 : Pendant l'évolution d'un transfert, vous désirez à un moment donné envoyer ce transfert vers l'état suivant dans la séquence (JUMP).
- Cas n° 13 : Création d'une mémoire de boucle (LOOP).
- Cas n° 14 : Création d'une touche de sortie de boucle (LOOP)

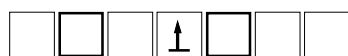
Cas n° 1 :

Par la seule pression d'une touche, appeler, restituer et lancer un effet dans un registre, et quelques secondes après cette pression, lancer un transfert :

Exemple :

Vous êtes en mode transfert («prépa» sélectionné), l'état n° 5 est sur scène et vous voulez passer à l'état 6 (mémoires 5 et 6) 5 sec. après avoir lancé l'effet n° 5 dans le registre de travail 3.

Pour cela, vous programmez la mémoire de commande (menu 1. 5) sous un n° libre entre les n° 5 et 6, soit le 5.5, avec les ordres suivants



et, dans la mémoire n° 6, vous mettez des temps d'attente de 5 secondes.

A la pression sur «START» vous aurez le résultat désiré.

Vous auriez un résultat identique si vous aviez programmé la même chose dans une touche.

 Pousser une touche

 Cliquer une icône

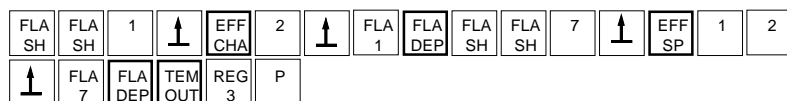
 bouton de sélection du registre

Cas n° 2 :

Appeler, restituer, lancer et arrêter des effets dans des registres flash à un moment donné de la séquence.

Vous êtes en mode transfert («prépa» sélectionné) et admettons que, à un moment donné, pendant le transfert de mémoire n° 7 à la mémoire n° 8 qui doit durer 20 secondes, le chenillard construit sous le n° 2 doit être lancé dans le registre flash n° 1, l'effet special n° 12 doit être lancé dans le registre flash n° 7 et l'effet n° 5 qui tournait dans le registre de travail n° 3 doit s'arrêter.

Pour cela, vous programmez la mémoire de commande (menu n° 5) sous un n° libre après le n° 8, soit le n° 8.5, avec les ordres suivants.



 Pousser une touche

 Cliquer une icône

 bouton flash 1

Remarquez que si vous n'avez pas effectué cette manoeuvre pendant que le transfert était en évolution, en poussant «start», vous effectuerez l'opération.

Cas n° 3 :

Des effets sont occupés à tourner dans des registres flash et vous voulez les arrêter à un moment donné dans la séquence.

Suite à l'exemple n° 2 ci-avant, vous voulez arrêter l'effet n° 2 qui tourne dans le registre flash n° 1.

Vous programmez la mémoire de commande avec simplement la touche «Flash 1» suivie de l'icône "FLA ARR" et, dans une autre mémoire de commande, vous programmez la touche «Flash 7» suivie de l'icône "FLA ARR" pour arrêter l'effet n° 12 qui tournait.

Cas n° 4 :

Appeler et restituer une série de mémoires bien déterminées (qui ne sont pas dans un ordre séquentiel) dans une suite de registres de travail eux aussi déterminés.

Exemple :

la mémoire 10 étant sur scène, vous voulez restituer en aveugle la mémoire 100 dans le registre 6, la 4 dans le registre 7, la 8 dans le registre 8, la 300 dans le registre 14, la 9 dans le registre 15 et la 200 dans le registre 16.

Pour cela vous programmerez la mémoire de commande (menu n° 5) sous un numéro libre après le n° 10, par exemple la 10.5, avec les ordres suivants :

REG 6	MEM	1	0	0	↑	REG 7	MEM	4	↑	REG 8	MEM	8	↑	REG 14
MEM	3	0	0	↑	REG 15	MEM	9	↑	REG 16	MEM	2	0	0	↑
S														

	Pousser une touche
	Cliquer une icône
	bouton de sélection du registre

Appuyez sur la touche "S" si vous voulez vous retrouver en mode transfert «SCENE»

Cas n° 5 :

Restitution d'une série de mémoires en séquence dans une série de registres de travail.

Exemple : Les mémoires de 751 à 755 dans les registres 13 à 17.

Pour cela vous programmez la touche ou la mémoire avec les ordres suivants :

BLO MEM	REG 13	←	REG 17	MEM	7	5	1	BLO MEM	S
---------	--------	---	--------	-----	---	---	---	---------	---

	Pousser une touche
	Cliquer une icône
	bouton de sélection du registre

Appuyez sur la touche "S" si vous voulez rester ou revenir en mode transfert "scène".

Cas n° 6 :

Transformer la fonction des touches des registres flash en touches de flash de registres de travail.

Exemple : les touches flash 1 à 5 agissent sur les registres de 13 à 17.

Nous supposons les mémoires 0.1 à 0.5 libres.

En programmation vous entrez les ordres suivants :

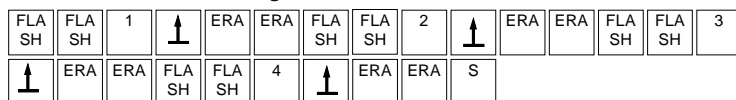
REG 13	MEM	•	1	↓	REG 14	MEM	•	2	↓	REG 15	MEM	•	3	↓
REG 16	MEM	•	4	↓	REG 17	MEM	•	5	↓	FLA SH	FLA SH	1	↔	5
+	BLO MEM	MEM	•	1	BLO MEM	REG 13	ANN MEM	ANN MEM	REG 14	ANN MEM	ANN MEM	REG 15	ANN MEM	ANN MEM
REG 16	ANN MEM	ANN MEM	REG 17	ANN MEM	ANN MEM	⏮								

	Pousser une touche
	Cliquer une icône
	bouton de sélection du registre

TENOR

Cas n° 7 :

Effacer une série de registres flash.



☐ Pousser une touche

Exemple :

suite au cas 6 ci-avant, effacer les registres flash de 1 à 4

Vous entrez les ordres suivants :

Cas n° 8 :

Visualiser successivement le contenu de toutes vos mémoires d'états lumineux.

Vous programmez une touche avec :



☐ Pousser une touche

☐ Cliquer une icône

Dans un registre de travail ou de transfert, vous restituez la première mémoire, vous affichez le contenu des mémoires en poussant "MON" et ensuite vous poussez successivement votre touche programmée.

Si vous faites cette opération dans le registre scène ou dans un registre de travail avec son levier à 100, vous envoyez vos états simultanément sur scène. Il y a toutefois certaines restrictions si votre liste de mémoire comprend des mémoires couleur ou certaines mémoires de commande.

Avec l'opération dans le registre prépa. il n'y a aucune restriction, mais la visualisation se fait en aveugle.

Cas n° 9 :

Lire automatiquement votre carte à mémoire en fin de liste, dans le cas où votre carte initiale aurait une capacité insuffisante

Vous entrez les ordres suivants dans votre dernière mémoire.



☐ Pousser une touche

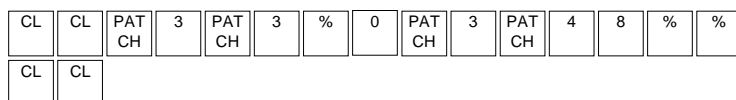
Cas n° 10 :

En une seule pression de touche remplacer instantanément un gradateur avec son projecteur défectueux par un autre qui a été mis préalablement en réserve.

Exemple :

le circuit n° 3 est crucial dans votre spectacle, il commande le gradateur n° 3 et vous avez mis le gradateur n° 48 comme secours.

Vous programmez une touche disponible comme suit :



☐ Pousser une touche

Cas n° 11 :

Pendant l'évolution d'un transfert, vous désirez, à un moment donné, superposer la montée progressive d'un état déterminé dans un registre de travail jusqu'à un certain pourcentage fixé et simultanément un autre état dans un autre registre de travail.

Exemple :

pendant le transfert de la mémoire 609 à 610 qui dure 25 secondes, l'état n° 100 doit monter progressivement jusqu'à 80% dans le registre n° 11, et l'état n° 300 doit monter progressivement jusqu'à 90% dans le registre n° 12.

Vous programmez comme suit : (mémoire 610.5 ou touche)

CL	CL	REG 11	TEM IN	REG 11	MEM	1	0	0	↑	REG 11	%	8	REG 12	TEM IN
REG 12	MEM	3	0	0	↑	REG 12	%	9	CL	CL				

☐ Pousser une touche

☐ Cliquer une icône

☐ bouton de sélection du registre

Cas n° 12 :

Pendant l'évolution d'un transfert, vous désirez à un moment donné envoyer ce transfert vers l'état suivant dans la séquence (JUMP).

Vous programmez une touche comme suit :

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	MEM	DEP	

☐ Pousser une touche

☐ Cliquer une icône

Cas n° 13 :

Si vous désirez créer une mémoire de boucle (LOOP) qui consiste à lancer , par une seule opération, le déroulement d'une série de transferts successifs entre une série de mémoires en séquence et, la dernière étant atteinte, à revenir à la première automatiquement.

soit une boucle de la mémoire 8 à la mémoire 12.

Vous mettez les transferts en séquence automatique (voir chapitre 8) et vous programmez la mémoire 12.5 (qui suit la mémoire 12 dans la séquence) comme suit

P	MEM	8	↑
---	-----	---	---

☐ Pousser une touche

Cas n° 14 :

Quand une boucle est lancée, elle tourne indéfiniment à moins que vous ne décidiez d'en sortir.

Pour cela, programmez une touche qui appelle une mémoire hors de la boucle.

Dans le cas de l'exemple, vous programmerez une touche qui appelle la mémoire 13 qui suit la mémoire 12.5 dans la séquence.

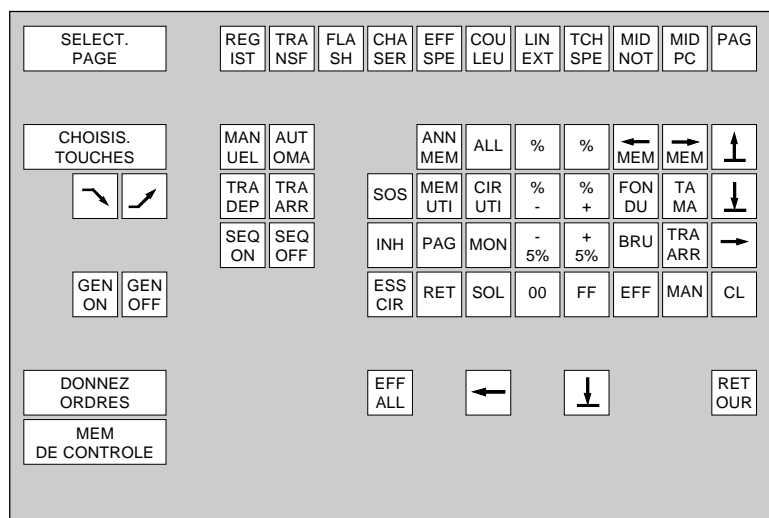
P	MEM	1	3	↑
---	-----	---	---	---

☐ Pousser une touche

Attribution de temps spéciaux par circuit

Ecran de programmation d'une mémoire

Dans les quelques exemples suivants, vous trouverez des cas



Transfert sélectionné

pratiques d'attribution de temps spéciaux à un circuit.
Vous programmerez une mémoire de commande au moyen de l'écran ci-dessus.

liste des exemples

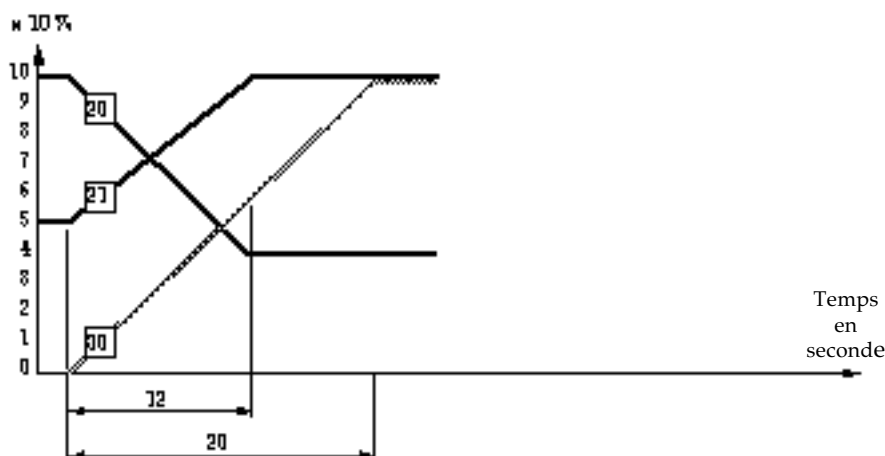
- 1 - Temps de montée différents et même moment de départ.
- 2 - Temps de montée différents et départ du circuit avant le départ du transfert.
- 3 - Temps de montée différents et départ du circuit après le départ du transfert.
- 4 - Temps de descente différents et même moment de départ.
- 5 - Temps de descente différents et départ du circuit avant le départ du transfert.
- 6 - Temps de descente différents et départ du circuit après le départ du transfert.

Cas N° 1.a

Un circuit avec un temps de montée différent et un même moment de départ que celui d'un transfert. Il est prévu que ce circuit devra ultérieurement descendre avec un temps spécial (voir cas 4 à 6).



Cliquez l'icône "TRANSF" après avoir atteint l'écran de programmation



Solution

Choisir un registre libre dans lequel ce circuit va monter (et ultérieurement descendre) par une mémoire de commande.

Exemple

Dans la mémoire 20, le circuit 20 est à 100 % et le 21 est à 50 %.

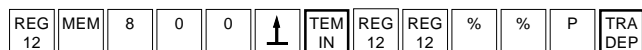
Dans la mémoire 21, le circuit 20 est à 40 % et le 21 est à 100 %.

La durée du transfert est de 12 sec.

Le circuit 30 doit monter à 100 % en 20 sec.

Préparation

- dans la mémoire 800 (qui est hors séquence), mettre le circuit 30 à 100 % avec montée de 20 sec.
- programmer la mémoire 20.5 (qui suit la mémoire 20 dans la séquence) comme ci-dessous.



Pousser une touche



Cliquer une icône

ce qui signifie

REG 12 : sélectionner le registre 12
 MEM 800 : sélectionner la mémoire 800
 ↑ : restituer
 TEM IN REG 12 : mise en temporisation du registre
 REG 12 % % : mise du registre à l'intensité 100 %
 P : sélectionner le registre préparation
 TRA DEP : départ de la mémoire 21

Suite séquentielle des mémoires : 20 - 20.5 - 21

Pendant le spectacle, il vous suffira de cliquer l'icône DEP ou de pousser la touche START successivement.



Pour accéder à "TEM IN" et "TEM OUT", cliquez l'icône "REGIST"

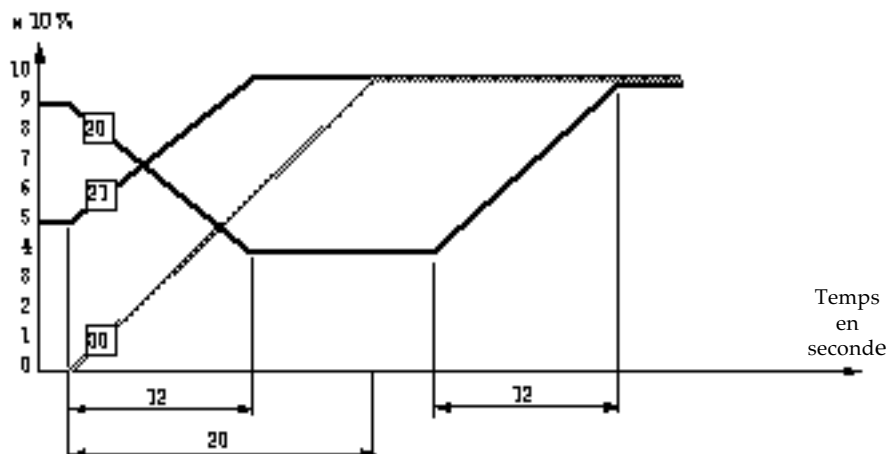
Remarque : le potentiomètre du registre 12 doit rester à 0.

TRA
NSF

Cliquez l'icône "TRANSF" après avoir atteint l'écran de programmation

Cas N° 1.b

Un circuit avec un temps de montée différent et un même moment de départ que celui d'un transfert. Le circuit après être monté deviendra un circuit normal avec les temps de son état.



Solution

Choisir un registre libre dans lequel ce circuit va monter par une mémoire de commande, ensuite l'intégrer dans la mémoire suivante et libérer le registre par une autre mémoire de commande.

Exemple

Dans la mémoire 30, le circuit 20 est à 90 % et le 21 est à 50 %.

Dans la mémoire 31, le circuit 20 est à 40 % et le 21 est à 100 %.

La durée du transfert est de 12 sec.

Le circuit 30 doit monter à 100 % en 20 sec.

Dans la mémoire 33, les circuits 20, 21 et 30 sont à 100 %, durée du transfert : 12 sec.

Préparation

- dans la mémoire 800 (qui est hors séquence), mettre le circuit 30 à 100 % avec montée de 20 sec.
- programmer la mémoire 30.5 (qui suit la mémoire 30 dans la séquence) comme la mémoire 20.5 (voir cas 1.a)

REG 12	MEM	8	0	0	↑	TEM IN	REG 12	REG 12	%	%	P	TRA DEP
--------	-----	---	---	---	---	--------	--------	--------	---	---	---	---------

- programmer la mémoire 33.5 (qui suit la mémoire 33 dans la séquence) comme ci-dessous.

REG 12	ERA	ERA	REG 12	%	0	TEM OUT	REG 12	P	TRA DEP
--------	-----	-----	--------	---	---	---------	--------	---	---------

ce qui signifie

REG 12 ERA ERA : effacer le registre 12

REG 12 % 0 : mise du registre à l'intensité 0 %

TEM OUT REG 12 : enlever la temporisation du registre 12

P : sélectionner le registre préparation

TRA DEP : départ de la mémoire suivante

Suite séquentielle des mémoires : 30 - 30.5 - 31 - 33 - 33.5

□

Pousser une touche

□

Cliquer une icône

REG
IST

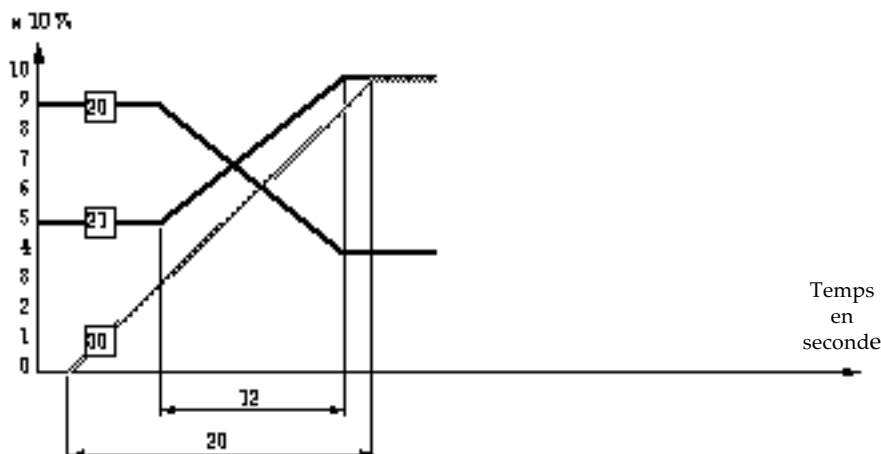
Pour accéder à "TEM IN" et "TEM OUT", cliquez l'icône "REGIST"

Cas N° 2.a

Un circuit avec un temps de montée différent et un départ avant celui d'un transfert. Il est prévu que ce circuit devra ultérieurement descendre avec un temps spécial (voir cas 5.a).



Cliquez l'icône "TRANSF" après avoir atteint l'écran de programmation



Solution

Choisir un registre libre dans lequel ce circuit va monter (et ultérieurement descendre) par une mémoire de commande.

Exemple

Dans la mémoire 40, le circuit 20 est à 90 % et le 21 est à 50 %.

Dans la mémoire 41, le circuit 20 est à 40 % et le 21 est à 100 %.

La durée du transfert est de 12 sec.

Le circuit 30 doit monter à 100 % en 20 sec., 5 sec. avant le départ du transfert.

Préparation

- dans la mémoire 800 (qui est hors séquence), mettre le circuit 30 à 100 % avec montée de 20 sec.
- programmer la mémoire 40.5 (qui suit la mémoire 40 dans la séquence) comme la mémoire 20.5 (voir cas 1 .a).



Pousser une touche



Cliquer une icône



Pour accéder à "TEM IN" et "TEM OUT", cliquez l'icône "REGIST"



- dans la mémoire 41 mettre 5 sec. d'attente à la montée et à la descente.
- le potentiomètre du registre 12 doit rester à 0.

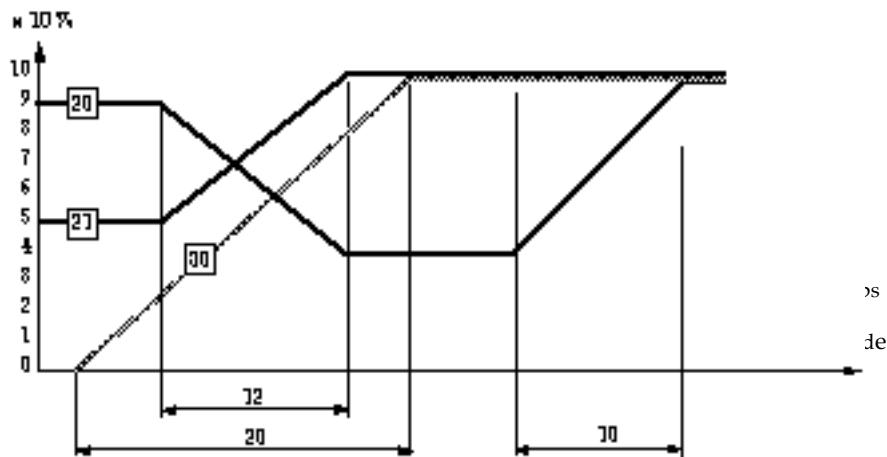
Suite séquentielle des mémoires : 40 - 40.5 - 41



Cliquez l'icône "TRANSF" après avoir atteint l'écran de programmation

Cas N° 2.b

Un circuit avec un temps de montée différent et un départ avant celui d'un transfert. Le circuit après être monté deviendra un circuit normal avec les temps de son état.



Solution

Choisir un registre libre dans lequel ce circuit va monter par une mémoire de commande, ensuite l'intégrer dans la mémoire suivante et libérer le registre par une autre mémoire de commande.



Pousser une touche



Cliquer une icône



Pour accéder à "TEM IN" et "TEM OUT", cliquez l'icône "REGIST"

Exemple

Dans la mémoire 50, le circuit 20 est à 90 % et le 21 est à 50 %. Dans la mémoire 51, le circuit 20 est à 40 % et le 21 est à 100 %. La durée du transfert est de 12 sec. Le circuit 30 doit monter à 100 % en 20 sec., 5 sec. avant le départ du transfert. Dans la mémoire 52, les circuits 20, 21 et 30 sont à 100 %, durée du transfert : 10 sec.

Préparation

- dans la mémoire 800 (qui est hors séquence), mettre le circuit 30 à 100 % avec montée de 20 sec.
- programmer la mémoire 50.5 (qui suit la mémoire 50 dans la séquence) comme la mémoire 20.5 (voir cas 1.a)

REG	MEM	8	0	0	↑	TEM	REG	REG	%	%	P	TRA
12						IN	12	12				DEP

- dans la mémoire 51 mettre 5 sec. d'attente à la montée et à la descente.
- programmer la mémoire 52.5 (qui suit la mémoire 52 dans la séquence) comme ci-dessous (idem mémoire 33.5 cas 1.b)

REG	ERA	ERA	REG	%	0	TEM	REG	P	TRA
12			12			OUT	12		DEP

ce qui signifie

REG 12 ERA ERA : effacer le registre 12
REG 12 % 0 : mise du registre à l'intensité 0 %
TEM OUT REG 12 : enlever la temporisation du registre 12
P : sélectionner le registre préparation
TRA DEP : départ de la mémoire suivante

Suite séquentielle des mémoires : 50 - 50.5 - 51 - 52 - 52.5

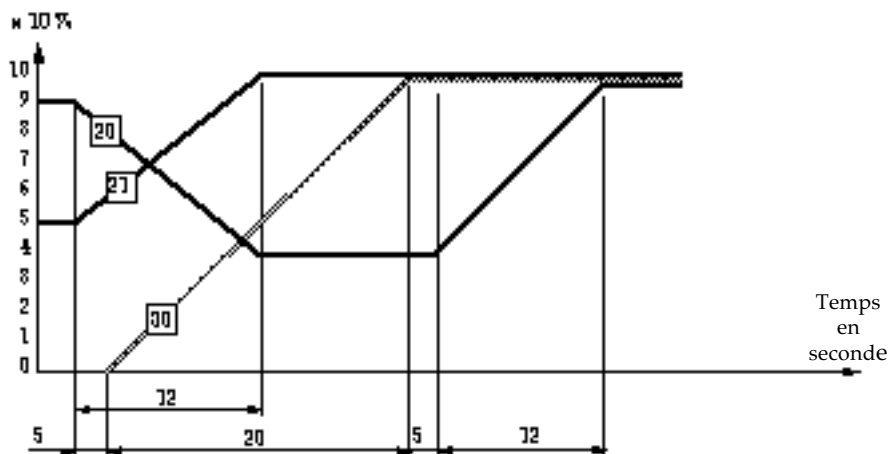
Cas N° 3

Un circuit avec un temps de montée différent et un départ après celui d'un transfert.

Le circuit devra ensuite être intégré à l'état suivant.

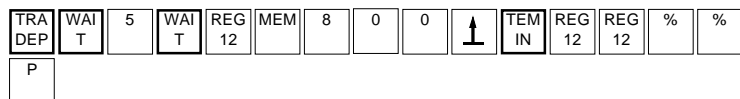


Cliquez l'icône "TRANSF" après avoir atteint l'écran de programmation



Solution

Effectuer la même programmation que pour le cas n° 1b., mais on remplacera la programmation de la mémoire 30.5 par



Pousser une touche



Cliquer une icône



Pour accéder à "TEM IN" et "TEM OUT", cliquez l'icône "REGIST"

ce qui signifie

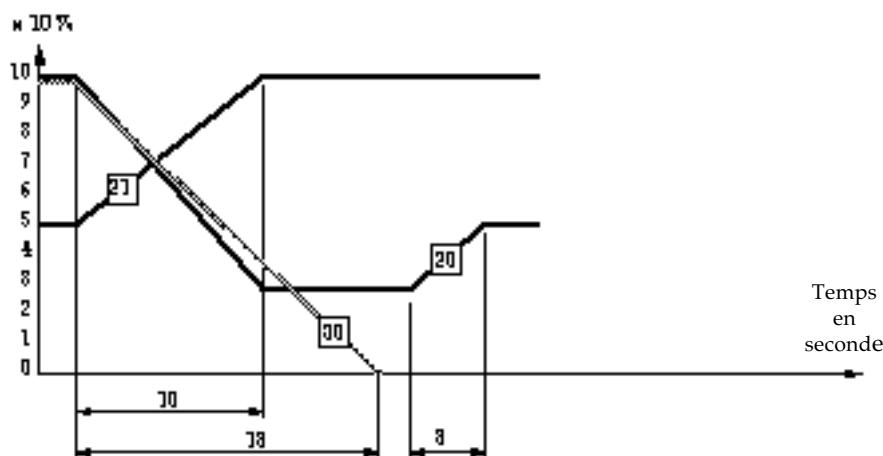
TRA DEP : départ de la mémoire 31
 WAIT 5 WAIT : 5 sec. d'attente
 REG 12 : sélectionner le registre 12
 MEM 800 : sélectionner la mémoire 800
 ↑ : restituer
 TEM IN REG 12 : mise en temporisation du registre 12
 REG 12 % % : mise du registre 12 à l'intensité 100 %
 P : sélectionner le registre préparation

Cas N° 4.a

Un circuit avec un temps de descente différent et un même moment de départ que celui d'un transfert. Ce circuit avait été préalablement monté séparément (voir cas 1 à 3 ci-avant).

TRA
NSF

Cliquez l'icône "TRANSF" après avoir atteint l'écran de programmation



Solution

Créer une mémoire de commande agissant sur le registre contenant ce circuit.

Exemple

Suite du cas N° 1.a, dans la mémoire 21, le circuit 20 est à 40 % et le circuit 21 est à 100 %.

Dans la mémoire 22, le circuit 20 est à 90 % et le 21 est à 30 %.

La durée du transfert est de 10 sec.

Le circuit 30 doit descendre à 0 % en 18 sec.

Préparation

- dans la mémoire 800 (qui est hors séquence), mettre le circuit 30 à 100 % avec descente de 18 sec.
- programmer la mémoire 21.5 (qui suit la mémoire 21 dans la séquence) comme ci-dessous.

☐

Pousser une touche

☐

Cliquer une icône

REG
IST

Pour accéder à "TEM IN" et "TEM OUT", cliquez l'icône "REGIST"

REG 12 % 0 P TRA DEP

ce qui signifie

REG 12 % 0 : mise du registre à l'intensité 0 %
P : sélectionner le registre préparation
TRA DEP : départ de la mémoire 32

- programmer la mémoire 22.5 (qui suit la mémoire 22 dans la séquence) comme ci-dessous.

REG 12 ERA ERA TEM OUT REG 12 P TRA DEP

ce qui signifie

REG 12 ERA ERA : effacer le registre 12
TEM OUT REG 12 : mise hors temporisation du registre
P : sélectionner le registre préparation
TRA DEP : départ de la mémoire suivante

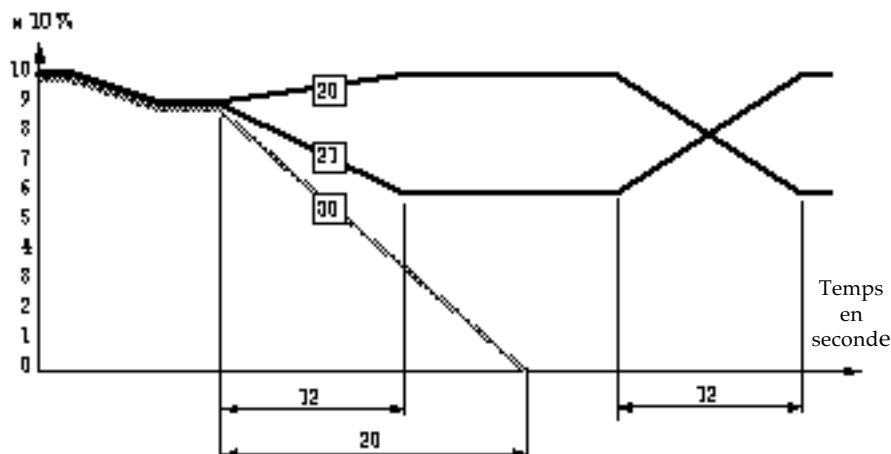
Suite séquentielle des mémoires : 21 - 21.5 - 22 - 22.5



Cliquez l'icône "TRANSF" après avoir atteint l'écran de programmation

Cas N° 4.b

Un circuit avec un temps de descente différent et un même moment de départ que celui d'un transfert. Ce circuit fait partie d'un état (suite au cas N° 1.b par exemple).



Solution

Sortir le circuit de l'état et le faire descendre dans un registre par une mémoire de commande.

Exemple

Après la mémoire 34, avec les circuits 20, 21 et 30 à 90 %, on a la mémoire 35 où le circuit 20 est à 100 % et le circuit 21 à 60 %.

La durée du transfert est de 12 sec.

Le circuit 30 doit descendre à 0 % en 20 sec.

Préparation

- programmer la mémoire 34.5 (qui suit la mémoire 34 dans la séquence) comme ci-dessous.

REG 1	3	0	%	9	↓	2	0	↓	TEM IN	REG 1	REG 1	%	0	S
3	0	%	0	P	TRA DEP									

ce qui signifie

REG 1 30 % 9 : mise du circuit 30 à 90 % dans le registre 1
 ↓ 20 : 20 sec. à la descente
 TEM IN REG 1 : mise en temporisation du registre 1
 REG 1 % 0 : mise du registre 1 à 0 % d'intensité
 S 30 % 0 : mise du circuit 30 à 0 % dans le registre scène
 P : sélectionner le registre préparation
 TRA DEP : départ de la mémoire 35

- en spectacle, il faut mettre le potentiomètre du registre 1 à 100 %. Ensuite, n'oubliez pas de vider le registre et de le mettre hors temporisation. Pour cela, programmez dans la mémoire suivante, par exemple 35.5, comme ci-dessous.

REG 1	ERA	ERA	TEM OUT	REG 1	REG 1	%	%	P	TRA DEP
-------	-----	-----	---------	-------	-------	---	---	---	---------

ce qui signifie

REG 1 ERA ERA : effacer le registre 1
 TEM OUT REG 1 : mise hors temporisation du registre 1
 REG 1 % % : mise du registre à 100 % d'intensité



Pousser une touche



Cliquer une icône



Pour accéder à "TEM IN" et "TEM OUT", cliquez l'icône "REGIST"

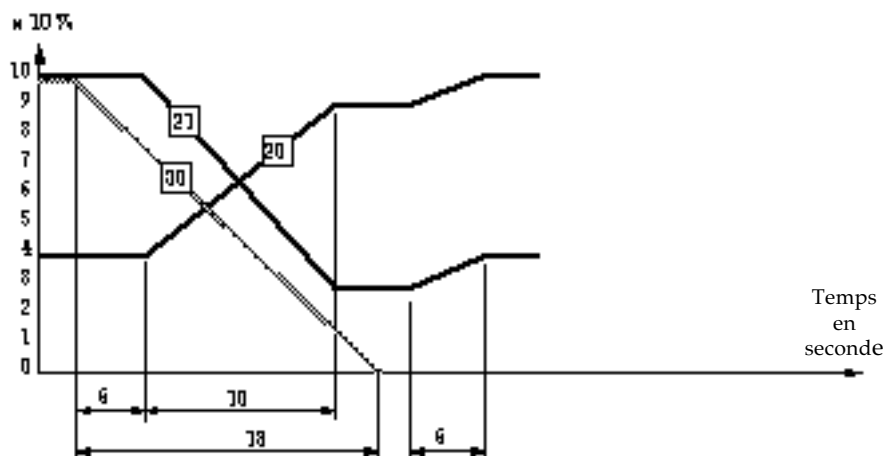
Suite séquentielle des mémoires :
 34 - 34.5 - 35 - 35.5

Cas N° 5.a

Un circuit avec un temps de descente différent et un moment de départ avant celui d'un transfert. Ce circuit avait été préalablement monté séparément (voir cas 2.a).

TRA
NSF

Cliquez l'icône "TRANSF" après avoir atteint l'écran de programmation



Solution

Créer une mémoire de commande agissant sur le registre contenant ce circuit.

Exemple

Suite au cas 2.a, dans la mémoire 41 le circuit 20 est à 40 % et les circuits 21 et 30 sont à 100 %.

Dans la mémoire 42, le circuit 20 est à 90 % et le circuit 21 est à 40 %.

La durée du transfert est de 10 sec.

Le circuit 30 doit descendre à 0 % en 18 sec. et la descente doit commencer 6 sec. avant le transfert.

Préparation

- dans la mémoire 800 (qui est hors séquence), mettre le circuit 30 à 100 % avec descente de 18 sec.
- programmer la mémoire 41.5 (qui suit la mémoire 41 dans la séquence) comme ci-dessous

REG	%	0	P	TRA
12				DEP

ce qui signifie

REG 12 % 0 : mise du registre à l'intensité 0 %

P : sélectionner le registre préparation

TRA DEP : départ de la mémoire 42

- programmer la mémoire 42.5 (qui suit la mémoire 42 dans la séquence) comme ci-dessous

ce qui signifie

REG	ERA	ERA	TEM	REG	P	TRA
12			OUT	12		DEP

REG 12 ERA ERA : effacer le registre 12

TEM OUT REG 12 : mise hors temporisation du registre 12

P : sélectionner le registre préparation

TRA DEP : départ de la mémoire suivante

- dans la mémoire 42, mettre un temps d'attente de 6 sec.

□

Pousser une touche

□

Cliquer une icône

REG
IST

Pour accéder à "TEM IN" et "TEM OUT", cliquez l'icône "REGIST"

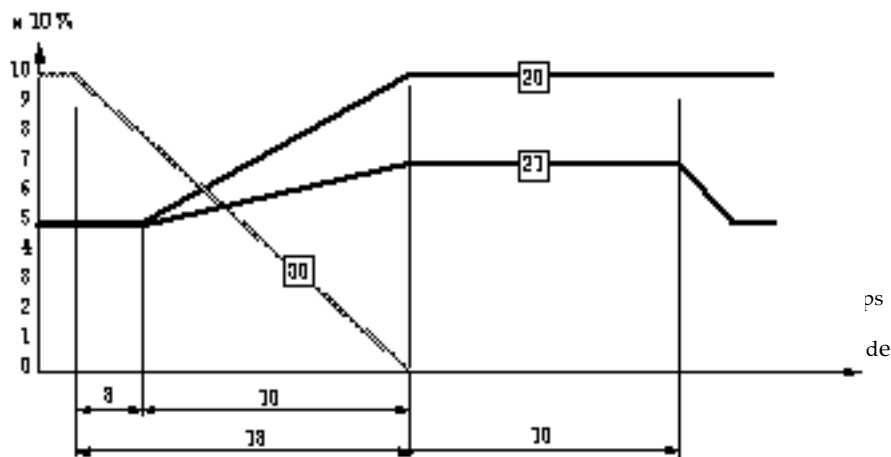
Suite séquentielle des mémoires : 41 - 41.5 - 42 - 42.5



Cliquez l'icône "TRANSF" après avoir atteint l'écran de programmation

Cas N° 5.b

Un circuit avec un temps de descente différent et un moment de départ avant celui d'un transfert. Ce circuit fait partie d'un état (suite au cas N° 2.b par exemple).



Solution

Sortir le circuit de l'état et le faire descendre dans un registre par une mémoire de commande.

Exemple

Dans la mémoire 53, les circuits 20 et 21 sont à 50 % et le circuit 30 est à 90 %. Dans la mémoire 54, le circuit 20 est à 100 % et le circuit 21 à 70 % . La durée du transfert est de 10 sec.

Le circuit 30 doit descendre à 0 % en 18 sec., 8 sec. avant le départ du transfert.

Préparation

- programmer la mémoire 53.5 (qui suit la mémoire 53 dans la séquence) comme ci-dessous.

REG 1	3	0	%	9	↓	1	8	↓	TEM IN	REG 1	REG 1	%	0	S
3	0	%	0	P	TRA DEP									

ce qui signifie

- REG 1 30 % 9 : mise du circuit 30 à 90 % dans la registre 1
- ↓ 18 : 18 sec. à la descente
- TEM IN REG 1 : mise en temporisation du registre 1
- REG 1 % 0 : mise du registre 1 à 0 % d'intensité
- S 30 % 0 : mise du circuit 30 à 0 % dans le registre scène
- P : sélectionner le registre préparation
- TRA DEP : départ de la mémoire 54

- en spectacle, il faut mettre le potentiomètre du registre 1 à 100 %.
- dans la mémoire suivante, il vous faudra libérer le registre.
Pour cela, programmez dans la mémoire suivante, par exemple 54.5,

REG 1	ERA	ERA	REG 1	%	%	TEM OUT	REG 1	P	TRA DEP
-------	-----	-----	-------	---	---	---------	-------	---	---------

ce qui signifie

- REG 1 ERA ERA : effacer le registre 1
- TEM OUT REG 1 : mise hors temporisation du registre 1
- REG 1 % % : mise du registre à 100 % d'intensité

Suite séquentielle des mémoires : 53 - 53.5 - 54 - 54.5



Pousser une touche



Cliquer une icône



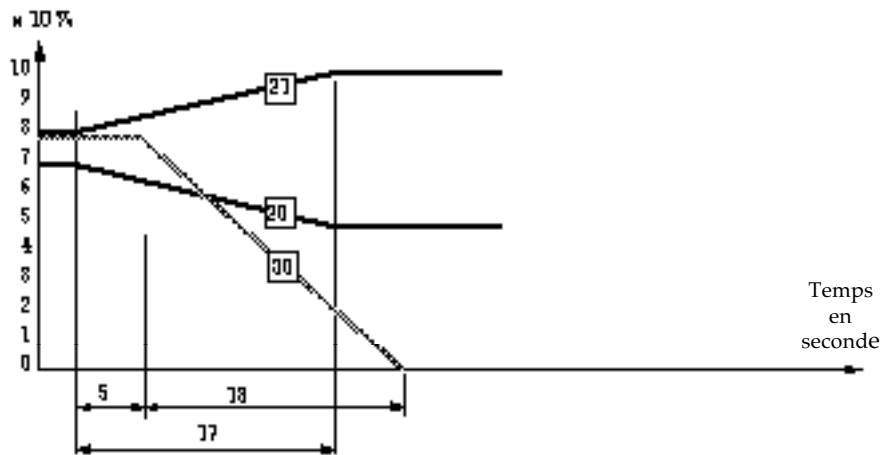
Pour accéder à "TEM IN" et "TEM OUT", cliquez l'icône "REGIST"

Cas N° 6

Un circuit avec un temps de descente différent et un moment de départ après celui d'un transfert. Ce circuit fait partie d'un état (suite au cas 3 par exemple).



Cliquez l'icône "TRANSF" après avoir atteint l'écran de programmation



Solution

Effectuer la même programmation que pour le cas n° 4b, mais on remplacera la programmation de la mémoire 34.5 par :

TRA	WAI	5	WAI	REG	3	0	%	9	↙	2	0	↘	TEM	REG	REG	%	0
DEP	T		T	1									IN	1	1		
S	3	0	%	0	P												



Pousser une touche



Cliquer une icône



Pour accéder à "TEM IN" et "TEM OUT", cliquez l'icône "REGIST"

ce qui signifie

- WAIT 5 WAIT : 5sec. d'attente
- REG 1 30 % 9 : mise du circuit 30 à 90 % dans le registre 1
- ↙ 20 ↘ : 20 sec. à la descente
- TEM IN REG 1 : mise en temporisation du registre 1
- REG 1 % 0 : mise du registre 1 à 0 % d'intensité
- S 30 % 0 : mise du circuit 30 à 0 % dans le registre scène
- P : sélectionner le registre préparation

Temps d'attente dans les programmations

Vous pouvez également introduire des temps d'attente dans vos programmations (softkeys, lignes externes, mémoires ou MIDI).

Pour cela, il suffit d'insérer dans la séquence de touches :

"WAIT" - temps en secondes - "WAIT"
(l'icône "WAIT" est accessible sur l'écran "TCH SPE")

1	%	%	WAI T	1	0	WAI T	2	%	%
---	---	---	----------	---	---	----------	---	---	---

Exemple

programmez la touche "A" avec :

Lorsque vous poussez la touche "A" :

- le circuit 1 se met à 100 % immédiatement
- le circuit 2 se met à 100 % après 10 sec.

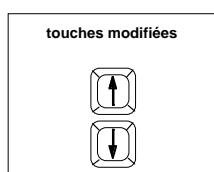
Remarques :

- Vous pouvez introduire plusieurs temps d'attente successifs dans une même programmation.
- Le temps d'attente n'est actif qu'au premier niveau.
Par exemple, si un temps d'attente est introduit dans la touche B , elle-même introduite dans la touche A, lorsque l'on exécute la touche A, ce temps est ignoré.
- Lorsqu'un temps d'attente est en cours (par exemple, si on a lancé une softkey avec temps d'attente et que ce temps n'est pas encore écoulé), toutes les opérations du pupitre sont accessibles.
Cependant, vous ne pouvez pas faire démarrer un second temps d'attente.
Si c'est le cas, la machine fournit un message d'erreur "WAIT EN COURS" et la séquence de touches suivant ce temps ne sera pas exécutée.

MENU 1.6

Modifier la vitesse des touches montée et descente

En cliquant les icônes correspondantes, vous pouvez modifier la vitesse du temps de réponse et la vitesse d'action des touches montée et descente pour les fonctions d'attribution des intensités de circuits, des temps d'atténuation ou des temps de durée de cycle.



VITESSE DES TOUCHES		SOURIS		
POUR	SEC	AUG	DIM	
INTENSITE DES CIRCUITS	* RETARD 0.024	↑	↓	
	* ACTION 0.216	↑	↓	
TEMPS D'ATTENUATION	* RETARD 0.672	↑	↓	
	* ACTION 0.336	↑	↓	
DUREE DU CYCLE	* RETARD 0.024	↑	↓	
	* ACTION 0.288	↑	↓	
POUR SORTIR	CL 2X	MODE		

MENU 1.7

Verrouiller ou libérer le bip

En cliquant l' icône centrale, vous verrouillez ou vous libérez le signal sonore, suivant le cas, une indication ON ou OFF est affichée à l'écran.

PROGRAMMATION DU BIP

BIP

ON

CLIQUEZ BIP POUR ACTIVER
OU DESACTIVER LE BIP

POUR SORTIR

CL 2X

MODE

MENU 1.8

Activer ou désactiver l'archivage continu

En cliquant l' icône centrale, vous verrouillez ou vous libérez l'archivage continu, suivant le cas une indication ON ou OFF est fournie

**PROGRAMMATION DE
L'ARCHIVAGE CONTINU**

ENR.
CONT.

OFF

MENU 1.9

Attribution des changeurs de couleur

Sur cet écran, vous pouvez programmer votre TENOR en fonction des possibilités de vos changeurs de couleur.

D'abord, cliquez dans la colonne "CIRCUIT" en face du numéro de changeur auquel vous desirez attribuer un circuit.

Ensuite, à l'aide des touches montée et descente du pupitre, vous augmentez ou vous diminuez la valeur de ce numéro jusqu'à ce qu'il corresponde à celui du circuit que vous attribuez à ce changeur. Cette indication est interactive avec l'écran du mode couleur.

Cliquez ensuite sur les chiffres dans la colonne "1R" et toujours à l'aide des mêmes touches montée descente, vous positionnez précisément la première couleur. Cette opération se fait en temps réel et vous visualisez sur scène le résultat de vos manipulations.

Procédez de la même manière pour positionner la dernière couleur du changeur et cela après avoir cliqué ses chiffres dans la colonne "DER".

Enfin, dans la colonne "NOMBRE", vous indiquez le nombre de couleur que comporte votre changeur.

Remarquez que le nombre par défaut est de 11 couleurs avec un maximum de 24 couleurs.

Répétez ces opérations pour tous les changeurs de couleurs.

CHANGEURS DE COULEUR				
CIRCUIT	CHANGEUR	1R COULEUR	DERN	NOMBRE
1	1	00	FF	11
2	2	00	FF	11
3	3	00	FF	11
4	4	00	FF	11
5	5	00	FF	11
6	6	00	FF	11
7	7	00	FF	11
8	8	00	FF	11
9	9	00	FF	11
10	10	00	FF	11
11	11	00	FF	11
12	12	00	FF	11
13	13	00	FF	11
14	14	00	FF	11
15	15	00	FF	11
16	16	00	FF	11
17	17	00	FF	11
18	18	00	FF	11
19	19	00	FF	11
POUR SORTIR POUR PAGINER		MODE PAGE	CL X 2	

TOUCHES ACTIVES



monter



descendre

MENU 2.1

Comparaison du contenu de la carte avec le contenu de la mémoire du TENOR

Dès que vous avez sélectionné cette page, le TENOR vous donne les résultats de la comparaison.

COMPARAISON CARTE / MEMOIRE

MENU 2.2

Programmation du MODE MIDI

Référez-vous au chapitre 14 (MIDI)

<u>MIDI</u>	PUP
CONFIGURATION DU MODE MIDI	1
PROGRAMMATION DES "NOTES"	2
PROGRAMMATION DES "PROGRAM CHANGES"	3
PROGRAMMATION DES "CONTROL CHANGES"	4
POUR SORTIR	MODE CL X 2

MENU 2.3

Programmation du potentiomètre 24

Normalement, le potentiomètre 24 contrôle le registre 24.

En entrant "1" au clavier, vous pouvez transformer ce potentiomètre en "GENERAL" pour tous les registres de restitution.

Dans ce cas, le registre 24 est inutilisable et le symbole "24" apparaît dans les différentes pages registres.

Pour revenir à la situation de départ, entrez "0".

<u>ATTRIBUTION DU POT. 24</u>	PUP
LE POTENTIOMETRE 24 EST ATTRIBUE AU REGISTRE 24	
POUR ATTRIBUER LE POTENTIOMETRE 24 AU :	
* REGISTRE 24	0
* GENERAL DE TOUS LES REGISTRES	1
POUR SORTIR	MODE CL X 2

MENU 2.4

Coupage ou autorisation de l'entrée DMX 512

Vous pouvez :

- couper l'entrée DMX512 en entrant "0"
- autoriser l'entrée DMX512 en entrant "1"

A noter, que les données qui proviennent de l'entrée DMX512 sont ajoutées au contenu de la console (sur la base du "plus haut l'emporte") juste avant le patch.

Ces données sont donc considérées comme des circuits (et non pas comme des dimmers).

De plus, ces valeurs ne sont influencées ni par le potentiomètre général, ni par le bouton ON-OFF

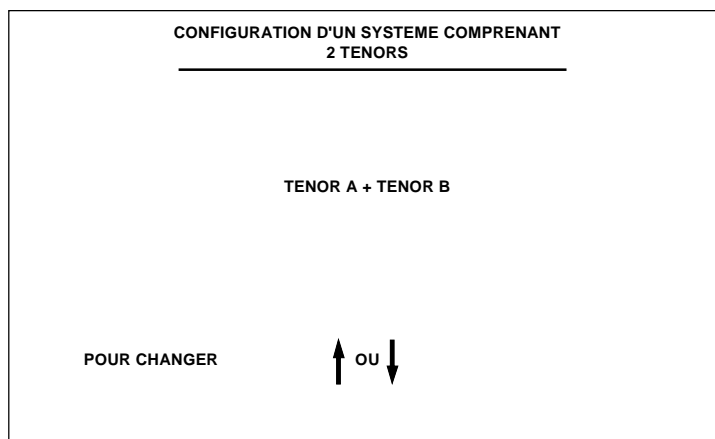
<u>ENTREE DMX 512</u>	PUP
ENTREE DMX 512	ON
POUR COUPER L'ENTREE	0
POUR SELECTIONNER L'ENTREE	1
POUR SORTIR	MODE CL X 2

Remarques : - Dans le cas où on ne reçoit plus de valeurs sur l'entrée DMX512, les dernières valeurs reçues sont gardées indéfiniment, même lorsque l'on coupe et que l'on rallume le TENOR.
- Par contre, lorsque l'on coupe l'entrée DMX512 (en entrant "0"), ces valeurs sont effacées.

MENU 2.5

Configuration d'un système comprenant deux tenors

Référez-vous au chapitre 14 (MIDI)



TENOR

