

## Mode Couleur

## Sommaire

<b>Avant-propos</b>	57
<b>Sélection de mode</b>	57
<b>Présentation écran</b>	58
• Définition des icônes	58
<b>Création d'une mémoire de couleurs</b>	
• Mettre toutes les couleurs à l'état 1	59
• Effacer toutes les mémoires	59
• Effacer la mémoire sélectionnée	59
• Attribuer une couleur à un changeur ou à une série de changeurs	59
• Donner les temps de montée et de descente à une mémoire couleur	60
• Mémorisation	60
• Restitution de mémoire	60
• Liaison de mémoires de couleurs	60
• Vitesse	60
<b>Visualisation</b>	61

## Avant-propos

Le TENOR permet de contrôler jusqu'à 99 changeurs de maximum 24 couleurs.

Le pilotage de ces changeurs est envoyé sur une ligne DMX512 différente de celle utilisée pour les projecteurs.

La position des changeurs de couleurs n'est donc influencée ni par le «general master», ni par le bouton «ON/OFF».

Vous pouvez donc faire une extinction brutale de tous vos projecteurs sans affecter les changeurs de couleurs.

### Remarque

Avant de créer des mémoires de couleurs, vous devez programmer votre TENOR en fonction des possibilités de vos changeurs de couleurs.

*Référez-vous au chapitre 8, "Programmation des couleurs", pour réaliser cette programmation.*

CHANGEURS DE COULEUR				
CIRC	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	

### Programmation des couleurs - mode menu 1.9

Sur cet écran, vous visualisez les changeurs de couleurs par page de 20.

D'abord, indiquez le nombre de filtres que comporte votre changeur (par défaut ce nombre est 11).

Cliquez dans la colonne NOMBRE sur les chiffres du changeur duquel vous souhaitez modifier les paramètres.

Au pupitre, à l'aide des touches montée et descente, augmentez ou diminuez la valeur jusqu'à ce qu'elle soit égale au nombre de filtres dont dispose votre changeur.

Ensuite, cliquez sur les chiffres dans la colonne FIRST et, à l'aide des touches montée et descente du pupitre, positionnez précisément le premier filtre de votre changeur.

Cette opération se fait en temps réel et vous visualisez sur scène le résultat de vos manipulations.

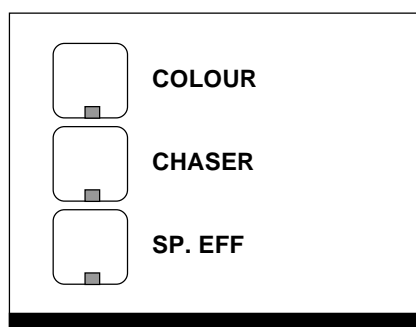
Procédez de la même manière pour positionner le dernier filtre de votre changeur.

Pour vous faciliter la tâche, vous pouvez également indiquer dans la colonne CIRC. le numéro du circuit que vous attribuerez au changeur. Utilisez les mêmes touches montée et descente pour modifier le numéro de circuit. Cette indication est interactive avec l'écran du mode couleur.

Vous répétez ces opérations pour tous les changeurs de couleur que vous utiliserez.

## Sélection mode

Pour entrer en mode COULEUR, il suffit de pousser la touche "COULEUR".



CLAVIER D'ACCES AU MODE COULEUR

## Présentation écran

The screenshot shows a screen with a table on the left and control elements on the right.

CIRCUIT	CHANGEUR	COUL	VAL
1	1	1	00
2	2	1	00
3	3	1	00
4	4	1	00
5	5	1	00
6	6	1	00
7	7	1	00
8	8	1	00
9	9	1	00
10	10	1	00
11	11	1	00
12	12	1	00
13	13	1	00
14	14	1	00
15	15	1	00
16	16	1	00
17	17	1	00
18	18	1	00
19	19	1	00
20	20	1	00

COULEURS

REG.COUL

MEM

N° de mémoire sélectionnée

Temps

de descente

de montée

icônes de fonction

Numéro de circuit attribué au changeur

Numéro de changeur

Numéro de couleur

Position mémorisée

## Définition des icônes

	Aide à l'opérateur		Passer à la mémoire suivante
	Annulation de mémoire		Restitution d'une mémoire
	Remise à l'état initial		Enregistrement d'une mémoire
	Liste des mémoires utilisées		Liaison d'une mémoire
	Revenir à la mémoire précédente		Annulation d'une manoeuvre

## Création d'une mémoire de couleurs

Avant de créer de nouvelles mémoires de couleurs, vous pouvez :

### Mettre toutes les couleurs à l'état 1

Cliquer deux fois cette icône positionne tous les filtres des changeurs sur la première couleur définie dans la programmation que vous avez définie par l'intermédiaire du menu 1. 9.



2 X

A l'écran, toutes les valeurs de la colonne COUL se positionnent à la valeur 1.

Remarquez que dans la première colonne (CIRCUIT), en regard des numéros de changeurs, apparaissent les numéros de circuits que vous avez attribués aux changeurs au moment de la programmation.

### Effacer toutes les mémoires

Cliquer cinq fois cette icône efface toutes les mémoires de couleurs déjà créées (les mémoires d'intensités et les mémoires de commande restent inchangées).



5 X

### Effacer la mémoire sélectionnée

Cliquer deux fois cette icône efface la mémoire sélectionnée (affichée dans le coin supérieur droit de l'écran).



2 X

### Attribuer une couleur à un changeur ou à une série de changeurs

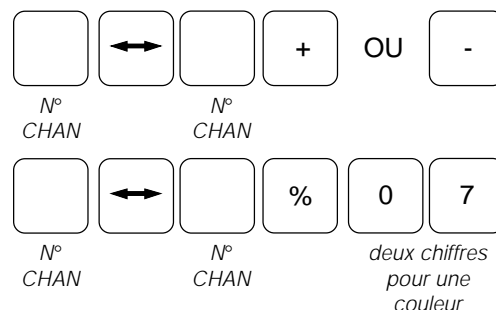
Sur le clavier numérique, poussez la ou les touches correspondant aux n° de changeurs souhaités en procédant de la même manière que pour la sélection de circuits décrite dans le chapitre 2.

Ensuite poussez la touche "%", et enfin donnez le numéro de la couleur que vous souhaitez attribuer à ce ou ces changeurs

#### Attention

Pour déterminer la couleur, il est nécessaire que vous entriez deux chiffres après la touche «%».

Ainsi, pour attribuer la couleur n° 7 par exemple, vous devez entrer «0» «7».

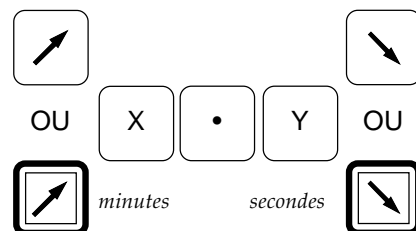


## Donner les temps de montée et de descente à une mémoire couleur

Poussez la touche ou cliquez l'icône de la montée ou la descente, ensuite attribuez le temps en minutes et/ou secondes et enfin poussez la touche ou cliquez l'icône pour la montée ou la descente.

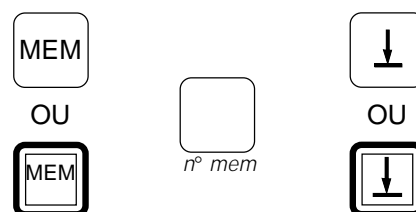
Les temps de montée et de descente sont les mêmes et ne peuvent être programmés individuellement.

Le temps maximum programmable est de 59 minutes 59 secondes (59,59). Par défaut, les temps de montée et de descente sont égaux à zéro (0 = transfert brusque).



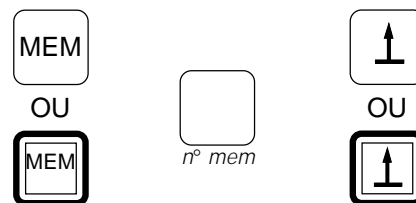
## Mémorisation

Poussez la touche ou cliquez l'icône "MEM", entrez le n° de la mémoire et cliquez l'icône ou poussez la touche "ENREGISTRER" pour confirmer la mémorisation.



## Restitution de mémoire

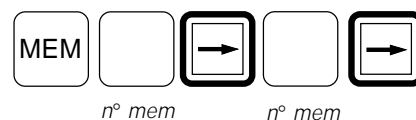
Poussez la touche ou cliquez l'icône "MEM", entrez le n° de la mémoire et cliquez l'icône ou poussez la touche "RESTITUER".



## Liaison de mémoires de couleurs

Poussez la touche "MEM", entrez le n° de la première mémoire, cliquez l'icône "-->", entrez le n° de la mémoire à lier et cliquez à nouveau l'icône "-->".

Les mémoires de couleurs se lient donc comme des mémoires normales.



## Vitesse

- Sur les anciennes versions du GELBUS (soft antérieur à 3.0) le circuit couleur 1 est utilisé pour contrôler la vitesse de déplacement des couleurs sur tous les GELBUS.
- A partir de la version 3.0, on utilise l'adresse du GELBUS +1 pour contrôler sa vitesse (uniquement en mode FRAME)  
Ex. : le GELBUS ayant son adresse fixée à 10 verra sa vitesse contrôlée par le canal 11.

On peut ainsi contrôler indépendamment la vitesse de chaque GELBUS. Pour plus d'informations, prière de se référer au manuel du GELBUS.

## Visualisation

En cliquant l'icône "MEM UTI", vous visualisez toutes les mémoires déjà utilisées. La distinction est faite entre les mémoires normales, les mémoires de commande et les mémoires de couleurs.



Le tableau indique également les liaisons entre mémoires ainsi que les temps d'attente, de montée et de descente.

MEMOIRE UTILISEES					
TEMPS	LIEN				
1	➔ M2	↘ 00,00	↘ 00,10	↗ 00,00	↗ 00,05
2	➔ M2	↘ 00,00	↘ 00,10	↗ 00,00	↗ 00,05
2,5	MEMOIRE COULEUR				
3		↘ 00,00	↘ 00,10	↗ 00,00	↗ 00,05
3,5	MEMOIRE DE COMMANDE				
POUR PAGINER		CLIQ			
POUR SORTIR		CLIQ			

# TENOR

