

Mode Flash

Sommaire

Avant-propos	65
Sélection d'un registre flash	
• Sélectionner un registre flash pour la restitution d'un état lumineux, d'un chenillard ou d'un effet spécial.	65
• Sélectionner une série de registres flash pour la restitution d'un état lumineux, d'un chenillard ou d'un effet spécial.	65
Présentation écran	66
• Définition des icônes	66
Préparation des actions des registres flash	
• Allumage/Extinction par impulsion	67
• Allumage/extinction par double manoeuvre	67
• Modulation audio	67
• Sortie du mode "MODULATION AUDIO"	67
Réglage audio	
• Procédure de réglage	68
• Ajustement des niveaux	68
Restitution dans les registres flash	
• Restitution d'une mémoire dans un registre flash sélectionné	69
• Restitution d'un chenillard dans un registre flash sélectionné.	69
• Restitution d'un effet spécial dans un registre flash sélectionné	69
• Restitution d'une série de mémoires dans une série de registres flash sélectionnés	69
• Restitution d'une série de chenillards dans une série de registres flash sélectionnés.	70
• Restitution d'une série d'effets spéciaux dans une série de registres flash sélectionnés	70
Action sur les chenillards ou les effets spéciaux restitués dans les registres flash	
• Lancer et/ou arrêter un chenillard ou un effet spécial restitué dans un registre flash sélectionné	71
• Accélérer ou ralentir un chenillard ou un effet spécial restitué dans un registre flash sélectionné	71
• Arrêter et/ou redémarrer sur un pas un chenillard ou un effet spécial restitué dans un registre flash sélectionné	71
• Effacer le contenu d'un registre flash sélectionné	71
• Effacer le contenu de tous les registres flash	71
Visualisation	72

Avant-propos

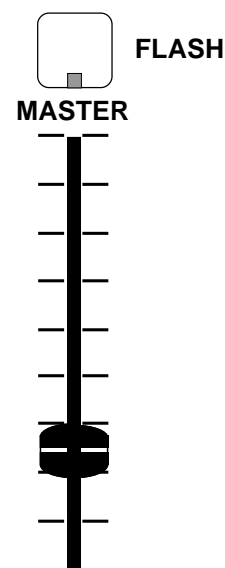
Vous disposez de 12 lignes de flash qui sont en quelque sorte des registres sans atténuateur individuel, chacune d'entre elles se commande par une touche avec LED de signalisation.

Dans chaque ligne flash, vous pouvez mettre soit un état lumineux provenant d'une mémoire, soit un chenillard ou un effet spécial qui aura été formé précédemment.

La restitution par les lignes flash peut s'effectuer de différentes manières, soit par allumage/extinction par impulsion sur la touche, soit allumage/extinction par double manoeuvre sur la touche, soit par modulation audio.

Dans tous les cas, tant pour les mémoires que pour les chenillards ou les effets, les sorties sont globalement sous l'influence de l'atténuateur général de flash.

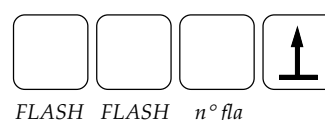
Notez qu'il n'est possible de modifier ni la valeur d'un circuit d'une mémoire restituée, ni la configuration d'un chenillard restitué, il faut pour cela repasser par ces différents modes de travail et faire un nouveau chargement dans les lignes flash.



Sélection d'un registre flash

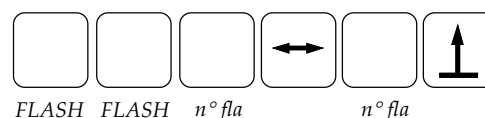
Sélectionner un registre flash pour la restitution d'un état lumineux, d'un chenillard ou d'un effet spécial.

Pour sélectionner un registre flash, poussez deux fois le bouton d'entrée en ce mode, entrez le numéro du registre par le clavier numérique et confirmez l'opération en poussant la touche "RESTITUTION".



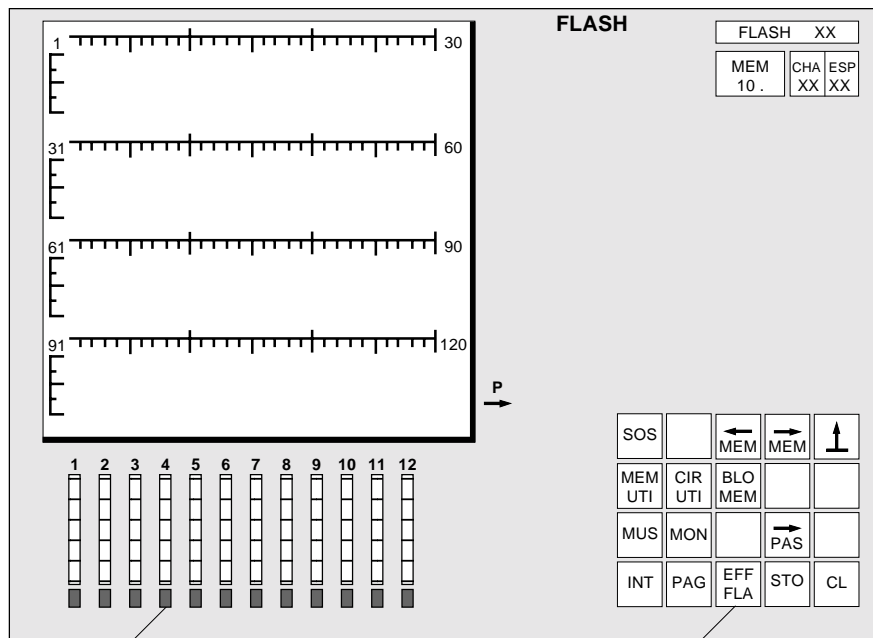
Sélectionner une série de registres flash pour la restitution d'un état lumineux, d'un chenillard ou d'un effet spécial.

Pour sélectionner une série de registres flash, poussez deux fois le bouton d'entrée en ce mode, entrez le numéro du premier registre par le clavier numérique, poussez la touche "<-->", entrez le numéro du dernier registre par le clavier numérique et confirmez l'opération en poussant la touche "RESTITUTION".



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



Sélection des registres Flash

Icônes de fonction

Definition des icônes

	Aide à l'opérateur
	Liste des mémoires utilisées
	Liste des circuits utilisés
	Revenir à la mémoire précédente
	Passer à la mémoire suivante
	Restitution d'une mémoire
	Pas suivant
	Visualisation du contenu du registre sélectionné

	Pagination
	Sélection du mode modulation audio
	Sélection du mode horloge interne
	Bloc mémoire
	Effacer un registre flash
	Arrêter (Pause)
	Annulation d'une manoeuvre

Préparation des actions des registres flash

La restitution par les registres flash s'effectue de différentes manières, soit par allumage/extinction avec impulsion sur la touche, soit par allumage/extinction avec double manoeuvre sur la touche, soit par modulation audio.

Allumage/Extinction par impulsion

Quand vous sélectionnez ce mode d'action, lors de la restitution, les circuits s'allumeront à la première pression sur la touche flash et s'éteindront dès que vous relâcherez cette touche.

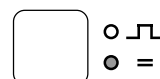
Pour obtenir ce résultat, poussez la touche indiquée ci-contre (la LED supérieure doit clignoter).



Allumage/extinction par double manoeuvre

Quand vous sélectionnez ce mode d'action, lors de la restitution, les circuits s'allumeront à la première pression sur la touche flash et s'éteindront à la seconde pression sur cette touche.

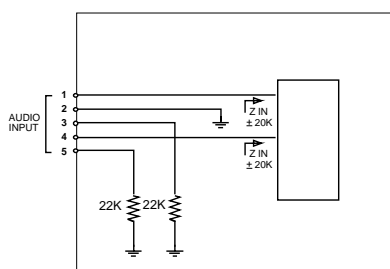
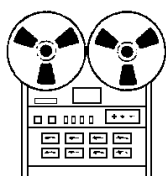
Pour obtenir ce résultat, poussez la touche indiquée ci-contre (la LED inférieure doit s'allumer)



Modulation audio

Pour mettre les registres flash en mode de déclenchement «audio», cliquez sur l'icône «MUS»; dès lors:

- Si les registres flash contiennent des mémoires, des chenillards ou des effets spéciaux, les intensités seront modulées par le niveau du signal audio.
- Si les registres flash contiennent des chenillards, ceux-ci progresseront sur base du signal audio.
- Les fréquences considérées sont:
 - pour les registres flash 1 à 9 : le niveau moyen total du signal
 - pour le registre n° 10, le niveau du groupe de fréquences B (basses).
 - pour le registre flash n° 11, le niveau du groupe de fréquences M (moyennes).
 - pour le registre flash n° 12, le niveau du groupe de fréquences A (aigües).



Le niveau du signal AUDIO peut se situer entre 10 mV et 20 V, l'impédance d'entrée est approximativement de 20 k Ω .

Sortie du mode "MODULATION AUDIO"

Cliquez l'icône "INT" pour sortir du mode MUS.



Réglage audio

Votre TENOR vous permet de régler l'influence sur la modulation des différents spectres de fréquences (basses, moyennes et aigües) ainsi que la vitesse de l'évolution de l'effet.

Ces 4 paramètres peuvent être ajustés séparément et ces modifications influent naturellement sur la valeur moyenne totale du signal audio.

Procédure de réglage

Nous prendrons comme exemple le réglage du niveau d'entrée du groupe des fréquences B (basses).

Vous procéderez de manière similaire pour le réglage des trois autres paramètres.



Après avoir chargé le registre flash n° 10, soit avec une mémoire soit avec un chenillard, soit avec un effet spécial, cliquez l'icône «MUS».



FLASH
n° 10

Lancez votre registre et pilotez-le avec un signal audio. A l'écran, vous devez visualiser l'effet par le mouvement des baragrapes des circuits que vous avez attribués à ce registre.

Poussez maintenant la touche «TEM» du mode SUBMASTER et tenez cette touche enfoncée.

En actionnant l'atténuateur du registre n° 22, vous effectuez le réglage du niveau d'entrée du groupe de fréquences B.

Ajustement des niveaux

Manipuler l'atténuateur n° 21, en maintenant la touche TEM enfoncée, avec n'importe quel registre flash restitué pour modifier la vitesse de réponse.



Maintenir la touche enfoncée

Manipuler l'atténuateur n° 22 en maintenant la touche TEM enfoncée, avec le registre flash n° 10 restitué pour ajuster le niveau d'entrée du groupe des basses fréquences.

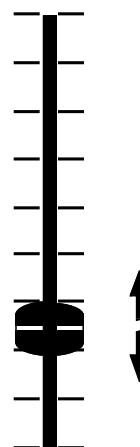
Manipuler l'atténuateur n° 23 en maintenant la touche TEM enfoncée, avec le registre flash n° 11 restitué pour ajuster le niveau d'entrée du groupe des moyennes fréquences.

Manipuler l'atténuateur n° 24 en maintenant la touche TEM enfoncée, avec le registre flash n° 12 restitué pour ajuster le niveau d'entrée du groupe des fréquences aigües.

Après avoir effectué ces réglages, quand vous reviendrez en mode registre SUBMASTER, vous verrez à l'écran que les icônes des registres n° 21, 22, 23 et 24 clignotent.

Ceci signifie que la position physique de ces atténuateurs peut être différente de leur position réelle.

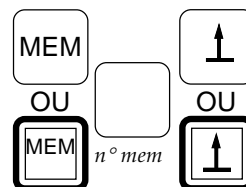
Pour reprendre le contrôle, mettez les atténuateurs à 0 et remontez-les jusqu'à l'accrochage de la valeur qu'ils avaient initialement, c'est-à-dire jusqu'à ce que les icônes de ces registres ne clignotent plus.



Restitution dans les registres flash

Restitution d'une mémoire dans un registre flash sélectionné

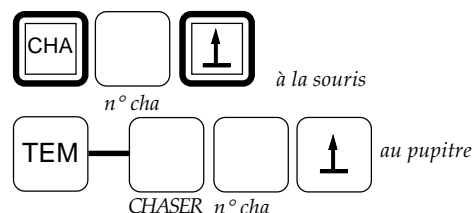
Pour restituer une mémoire dans un registre flash, poussez le bouton «MEM», entrez le numéro de la mémoire par le clavier numérique et confirmez l'opération en poussant la touche "RESTITUTION".



Restitution d'un chenillard dans un registre flash sélectionné.

Pour restituer un chenillard dans un registre flash, cliquez l'icône «CHA», entrez le numéro du chenillard par le clavier numérique et confirmez l'opération en cliquant l'icône "RESTITUTION".

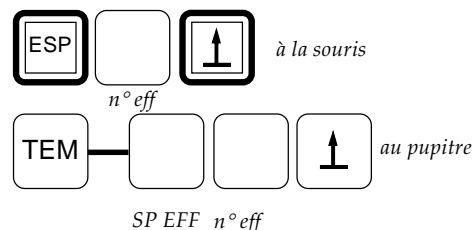
La restitution peut également s'opérer par le pupitre .



Restitution d'un effet spécial dans un registre flash sélectionné

Pour restituer un effet spécial dans un registre flash, cliquez l'icône «E.SP.», entrez le numéro de l'EFFET par le clavier numérique et confirmez l'opération en cliquant l'icône "RESTITUTION".

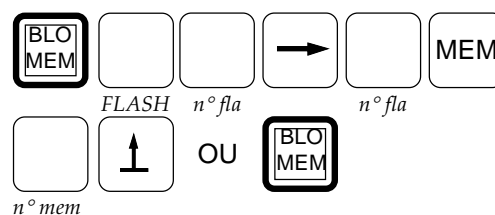
La restitution peut également s'opérer par le pupitre .



Restitution d'une série de mémoires dans une série de registres flash sélectionnés

Pour restituer une série de mémoires dans une série de registres flash, cliquez l'icône «BLO.MEM», définissez la série de registres, poussez le bouton «MEM», entrez le numéro de la première mémoire de la série par le clavier numérique et confirmez l'opération en poussant la touche "RESTITUTION" ou en cliquant à nouveau l'icône «BLO.MEM».

Les mémoires sont restituées dans leur séquence suivant l'ordre croissant des registres flash sélectionnés.

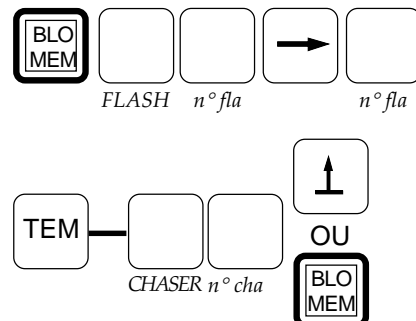


REMARQUES :

- La séquence "flash, BLO.MEM , n° flash, -->, n° flash, MEM» peut être introduite dans une softkey (par exemple A). Il faut ajouter "flash" au début de la programmation pour que l'opération s'exécute correctement.
- La fonction «BLO.MEM» est inactive si le bouton ON/OFF est éteint.

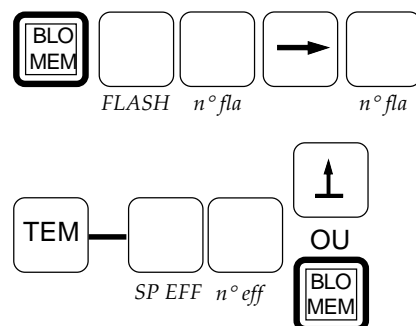
Restitution d'une série de chenillards dans une série de registres flash sélectionnés.

Pour restituer une série de chenillards dans une série de registres flash, pratiquez comme ci-dessus, mais poussez le bouton «CHASER», entrez le numéro du premier chenillard de la suite par le clavier numérique et confirmez l'opération en poussant la touche "RESTITUTION" ou en cliquant l'icône «BLO.MEM».



Restitution d'une série d'effets spéciaux dans une série de registres flash sélectionnés

Pour restituer une série d'effets dans une série de registres flash, pratiquez comme ci-dessus, mais poussez le bouton «SP. EFF», entrez le numéro du premier effet de la suite par le clavier numérique et confirmez l'opération en poussant la touche "RESTITUTION" ou en cliquant à nouveau l'icône «BLO.MEM».



Action sur les chenillard ou les effets spéciaux restitués dans les registres flash

Lancer et/ou arrêter un chenillard ou un effet spécial restitué dans un registre flash sélectionné

Pour lancer et/ou arrêter un chenillard ou un effet restitué dans un registre sélectionné, il vous suffit de manipuler le bouton du registre. L'action de ce bouton se réalisera en fonction de la préparation qui lui est attribuée, soit allumage/extinction par impulsion, soit allumage/extinction par double manoeuvre (voir préparation des actions des registres flash pages précédentes).

Notez qu'à chaque arrêt, l'effet se repositionne sur le premier pas.



n° fla

Accélérer ou ralentir un chenillard ou un effet spécial restitué dans un registre flash sélectionné

L'action sur la touche "MONTER" accélère et la touche "DESCENDRE" ralentit le chenillard ou l'effet spécial restitué dans un registre flash sélectionné.

Cette modification de la vitesse d'évolution agit en temps réel et la mémoire contenant les effets est également modifiée.

De plus, si l'effet est attribué dans des registres différents, il se modifie en temps réel dans tous les registres où il existe.



ou



Arrêter et/ou redémarrer sur un pas un chenillard ou un effet spécial restitué dans un registre flash sélectionné

En cliquant l'icône «STO» vous pouvez arrêter sur le pas où se trouve un chenillard ou un effet spécial occupé à tourner.

Cliquer à nouveau sur cette icône redémarre l'effet là où il est arrêté. Il n'y a pas alors de remise à 0.



Effacer le contenu d'un registre flash sélectionné

Pour effacer le contenu d'un registre flash sélectionné, cliquez deux fois l'icône «EFF FLA» ou poussez deux fois le bouton «ERA».



2 X

OU



2 X

Effacer le contenu de tous les registres flash

Pour effacer le contenu de tous les registres flash, cliquez cinq fois l'icône «EFF FLA» ou poussez cinq fois le bouton «ERA».



5 X

OU



5 X

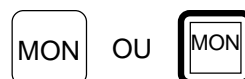
REGISTRE FLASH				MEMOIRE N° ...
TEMPS	↘ 00,00	↘ 00,05	↗ 00,00	↗ 00,05
1 : FF				
2 : FF				
3 : FF				
4 : FF				
5 : FF				
6 : FF				
7 : FF				
8 : FF				
9 : FF				
POUR SORTIR		MON	POUR PAGINER	
			PAGE	

CIRCUIT N° 5 UTILISE DANS LES MEMOIRES ...	
1 : 50 %	
5 : 100 %	
9 : 25 %	
POUR SORTIR	
POUR PAGINER	
CL 2 X	
MON	

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			

CIRCUITS UTILISES	
1 : M E C	21 : M E C
2 : C	22 : E
3 : E	23 : C
4 : E	24 : C
5 : M E C	25 : M
6 : M E C	26 : M C
7 : M	27 : E C
8 : E	27 : E
9 : C	28 : M E C
POUR PAGINER	
CLIQ	

Visualisation



OU



En poussant la touche ou en cliquant l'icône "MON", vous visualisez le contenu du registre sélectionné. Le numéro de ce registre et le numéro de la mémoire qu'il contient apparaissent sur l'écran. A la ligne suivante, vous trouvez les temps d'attente, de montée et de descente attribués à ce registre, ensuite, vous voyez la liste des circuits (avec leur intensité) se trouvant dans ce registre.

Remarques :

- sélectionner un autre registre ne change pas le mode d'affichage
- les signes "-->" et "<--" indiquent s'il y a des circuits dans d'autres pages.



n° cir



OU



n° cir

Après avoir sélectionné un circuit (au clavier numérique), poussez la touche "MON" ou cliquez l'icône "MON" et vous visualisez la liste des mémoires dans lesquelles ce circuit est utilisé (avec son intensité).



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 les mémoires, ainsi que les temps d'attente, de montée et de descente.



En cliquant l'icône "CIR UTI", vous visualisez tous les circuits déjà utilisés. Pour chaque circuit, vous trouverez un indice montrant si ce circuit est déjà utilisé au moins une fois dans une mémoire (M), un effet spécial (E) et / ou un chenillard (C). En cliquant, vous paginez ou vous revenez en mode de travail si vous étiez arrivés à la dernière page affichant des circuits.