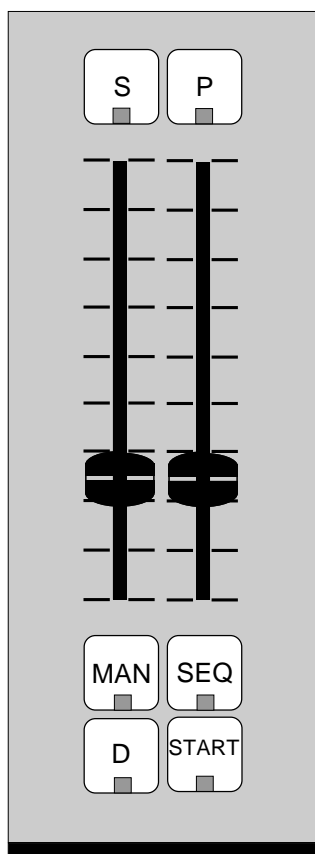


Mode transfert

Sommaire

Avant-propos	75
Sélection des registres de transfert	
• Sélection de circuits	76
• Temporisation	76
Présentation écran	76
• Définition des icônes	77
Restitution dans les registres de transfert	
• Restitution d'une mémoire dans un registre de transfert sélectionné	78
• Soit la mémoire suivante	78
• Soit la mémoire précédente	78
• Effacer le registre «SCENE»	78
• Effacer le registre «PREPA»	78
• Effacer le contenu des deux registres de transfert	78
• Pour annuler la mémoire sélectionnée	78
Mémoriser l'état d'un registre de transfert sélectionné	
• Mémoriser dans une mémoire inexistante	79
• Mémoriser dans une mémoire existante	79
• Mémoriser dans la mémoire suivante	79
• Mémoriser dans la mémoire déjà restituée dans ce registre	79
Modifier la suite séquentielle des mémoires	
• De la mémoire x vers la mémoire y	80
• Pour annuler un lien	80
Transfert d'états lumineux	
• Manuellement, sans appel séquentiel de la mémoire suivante	81
• Manuellement, avec appel séquentiel de la mémoire suivante	81
• Automatique temporisé	82
• En séquence automatique temporisée	82
• Arrêt momentané pendant un transfert	82
• Modification de la vitesse du transfert	82
• Avec retour en arrière	83
• Avec superposition (empilage de mémoires)	83
• Transfert brusque	83
• Avec saut à l'état suivant (jump)	83
• Couper les circuits qui sortent du registre de transfert	83
Isoler des circuits	
• Isoler un ou plusieurs circuits sélectionnés	84
• Renvoyer les circuits écartés	84
Essayer individuellement les circuits d'un spectacle	84
Inhiber un circuit	
• Pour inhiber	85
• Pour annuler l'inhibition	85
Visualisation	86

Avant-propos



CLAVIER D'ACCÈS AU MODE
TRANSFERT

Le transfert désigne le remplacement progressif d'un état lumineux qui se trouve sur scène par l'état lumineux qui se trouve en préparation, et cela dans les temps mémorisés pour la descente de l'état sur scène et la montée de l'état en préparation.

Le transfert peut se faire soit manuellement par la manipulation de deux leviers, soit automatiquement par la manipulation d'un bouton qui démarre l'évolution du transfert.

Le mode de transfert permet d'effectuer des corrections d'intensités de circuits, des inhibitions de circuits et des corrections de vitesses de transfert.

Il permet également d'effectuer des transferts brusques, des arrêts pendant le transfert, des retours en arrière et aussi des superpositions d'états.

Sélection des registres de transfert

Sélectionner le registre scène du transfert pour la restitution d'un état lumineux, d'un chenillard ou d'un effet spécial

Sélectionner le registre préparation du transfert pour la restitution d'un état lumineux, d'un chenillard ou d'un effet spécial



Sélection de circuits

Procédez de la même manière que pour la sélection des circuits des registres de travail comme décrit au chapitre 2.

Temporisation

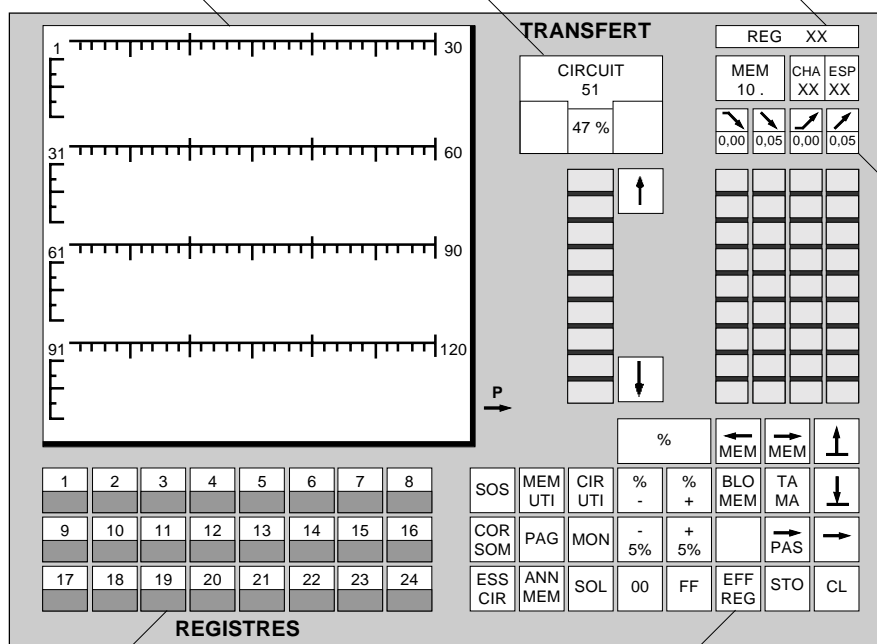
Pour l'attribution des temporisations et la modification des vitesses de temporisation, procédez de la manière décrite au chapitre 2.

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° du circuit sélectionné,
intensité de ce circuit et
thermomètre d'intensité

N° du registre sélectionné
N° de mémoire sélectionnée
N° du chenillard ou de l'effet
sélectionné



Temps

↘ d'attente à la descente

↘ de descente















↗ d'attente à la montée

↗ de montée

Contenu des registres
(mémoire, chenillard ou effet)

Icônes de fonction

Définition des icônes

	Aide à l'opérateur		Intensité à 100 %
	Inhibition de circuit		Appel de la mémoire précédente
	Essai des circuits sélectionnés		Appel de la mémoire suivante
	Annulation mémoire		Séquence automatique
	Visualisation des mémoires utilisées		Effacement du registre sélectionné
	Visualisation des pages de l'indicateur de circuits		Enregistrer le contenu d'une table manuelle
	Visualisation des circuits utilisés		Transfert manuel
	Visualisation		Arrêt en cours de transfert
	Isoler des circuits		Restitution d'une mémoire
	Pourcentage d'intensité		Enregistrement d'une mémoire
	Ajouter un pourcentage aux valeurs existantes		Liaison d'une mémoire vers une autre mémoire
	Retrancher un % aux valeurs existantes		Transfert brusque
	Ajouter 5 % aux valeurs existantes		Annulation d'une manoeuvre
	Retrancher 5 % aux valeurs existantes		Montée progressive de l'intensité
	Intensité à 0 %		Descente progressive de l'intensité

Restitution dans les registres de transfert

Restitution d'une mémoire dans un registre de transfert sélectionné

Pour restituer une mémoire dans un registre de transfert, poussez le bouton «MEM», entrez le numéro de la mémoire par le clavier numérique et confirmez l'opération en poussant la touche "RESTITUTION". Vous arriverez au même résultat en utilisant une combinaison de manoeuvres pupitre + souris.

L'écran affiche toujours :

- le numéro de la mémoire restituée dans le registre "SCENE".
- le numéro de la mémoire restituée dans le registre "PREPARATION" avec les temps de cette mémoire (temps du transfert).

Si vous souhaitez avoir une autre mémoire que celle présente dans le registre préparation, procédez comme ci-après.

Soit la mémoire suivante

Cliquez l'icône «--> MEM», poussez la touche "RESTITUTION" et le registre de préparation contient la mémoire suivante dans la séquence.

Soit la mémoire précédente

Cliquez l'icône «<-- MEM» poussez la touche "RESTITUTION" et le registre préparation contient la mémoire précédente de la séquence.

Effacer le registre «SCENE»

Pour effacer le registre «SCENE», poussez sur «S» puis cliquez deux fois sur l'icône «EFF REG» ou poussez deux fois le bouton «ERA».

Effacer le registre «PREPA»

Pour effacer le registre «PREPA», poussez sur «P» puis cliquez deux fois sur l'icône «EFF REG» ou poussez deux fois le bouton «ERA».

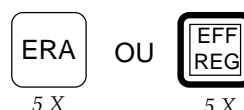
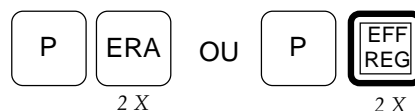
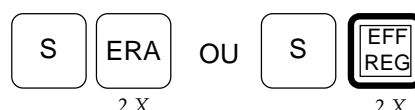
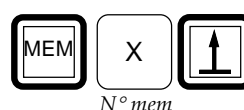
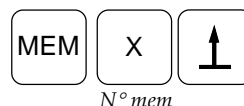
Effacer le contenu des deux registres de transfert

Pour effacer le contenu de deux registres de transfert, sélectionnez «S» ou «P» et cliquez cinq fois l'icône «EFF REG» ou poussez cinq fois le bouton «ERA».

Après un effacement, les registres de transfert se mettent automatiquement en mode séquentiel (LED SEQ allumée)

Pour annuler la mémoire sélectionnée

Cliquez l'icône «ANN MEM».

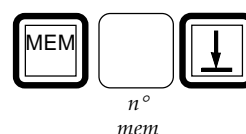
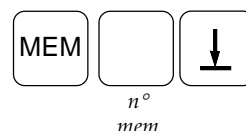


Mémoriser l'état d'un registre de transfert sélectionné

Mémoriser dans une mémoire inexistante

Après avoir sélectionné le registre dont vous désirez mémoriser l'état, poussez la touche MEM pour sélectionner la mémoire, poussez la ou les touches correspondant au numéro de mémoire souhaité et confirmez l'opération en poussant la touche "ENREGISTRER".

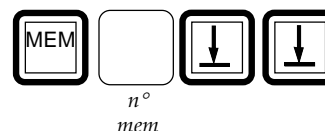
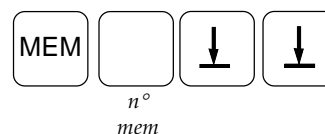
Vous pouvez également sélectionner une mémoire au moyen d'une manipulation mixte souris/pupitre/souris.



Mémoriser dans une mémoire existante

Si vous désirez mémoriser un état lumineux dans une mémoire déjà créée, procédez comme ci-dessus. A ce moment, si cette mémoire n'est pas vide, le message «mémoire occupée» clignote en rouge et un signal sonore retentit; confirmez alors l'opération en poussant une deuxième fois la touche ou l'icône "ENREGISTRER" ; dès lors le contenu de la mémoire est remplacé et le message disparaît.

Vous pouvez également utiliser une manipulation mixte souris/pupitre/souris.



Mémoriser dans la mémoire suivante

Si vous désirez mémoriser dans la mémoire suivante, en supposant qu'il y en ait une, appelez-la en cliquant l'icône "--> MEM" et vous mémorisez au moyen de l'icône ou de la touche "ENREGISTRER". A ce moment, si cette mémoire n'est pas vide, le message «mémoire occupée» clignote en rouge et un signal sonore retentit; confirmez alors l'opération en poussant une deuxième fois la touche ou l'icône "ENREGISTRER"; dès lors le contenu de la mémoire est remplacé et le message disparaît.



Mémoriser dans la mémoire déjà restituée dans ce registre

Si vous désirez mémoriser dans la mémoire déjà restituée dans le registre sélectionné, il vous suffit d'activer deux fois l'icône ou la touche "ENREGISTRER".



Modifier la suite séquentielle des mémoires

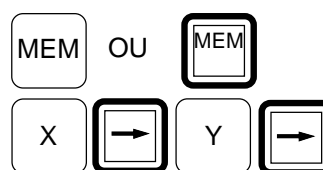
Cette opération n'est possible que dans les modes registre de travail ou transfert

de la mémoire x vers la mémoire y

La nouvelle séquence amènera la mémoire Y après la mémoire X sélectionnée à ce moment (c.à.d. affichée et qui n'est pas nécessairement la mémoire restituée sur scène).

Lors de la restitution, le TENOR passera de la mémoire X à la mémoire Y en «oubliant» les mémoires intermédiaires, sauf si vous avez réalisé une autre modification de séquence.

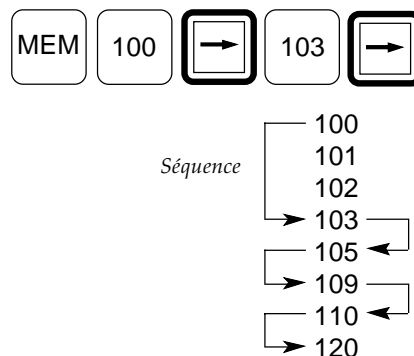
Poussez la touche ou cliquez l'icône MEM, entrez le n° de la première mémoire, cliquez l'icône "-->", entrez le n° de la mémoire à lier et cliquez à nouveau l'icône "-->".



exemple de modification de l'ordre séquentiel

Soit passer de la mémoire 100 vers la mémoire 103 (dans une séquence de mémoire comme ci-contre).

Pour obtenir ce résultat, introduisez les ordres:



exemple de modification de l'ordre séquentiel

Pour passer de la mémoire 100 vers la mémoire 109, puis retour à la mémoire 102, introduisez les ordres:

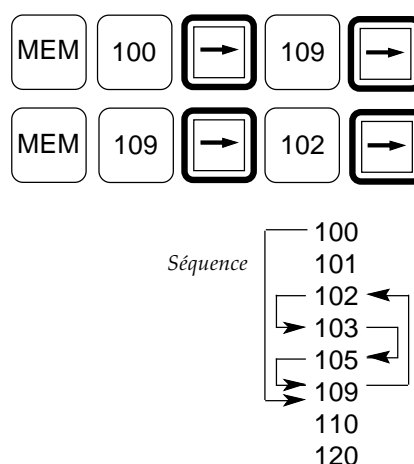
Lors de la restitution de la suite séquentielle modifiée, vous entrez dans une boucle dont vous ne pouvez sortir.

Après la mémoire 109, vous retournez à la mémoire 102 pour revenir vers la mémoire 109 et ainsi de suite. Pour en sortir, vous devez programmer une touche qui appellera une mémoire en dehors de la boucle de façon à reprendre la suite séquentielle normale après restitution de cette mémoire.

Reportez-vous au chapitre 8, à l'exemple n° 13 pour la programmation des touches ou des mémoires de commande.

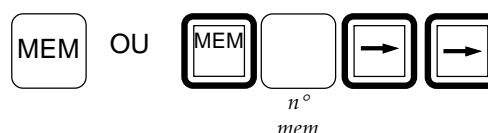
Remarque :

un lien peut aller vers une mémoire d'intensité, vers une mémoire de couleurs ou une mémoire de contrôle.



pour annuler un lien

Poussez la touche ou cliquez l'icône MEM, entrez le n° de la mémoire après laquelle vous souhaitez supprimer la modification de l'ordre séquentiel et cliquez deux fois l'icône "-->".

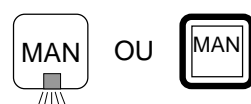


Transfert d'états lumineux

Manuellement, sans appel séquentiel de la mémoire suivante

Les modes séquentiel ou non, manuel ou non sont conservés, même si l'on sort du mode transfert.

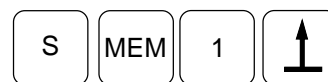
Dans le cas présent, si nécessaire, cliquez l'icône ou poussez la touche MAN pour activer le mode manuel (la LED du bouton MAN doit être allumée et l'icône s'éclaire en vert).



Si nécessaire également, poussez la touche SEQ pour désactiver le mode séquentiel (la LED du bouton SEQ doit être éteinte).



Restituez à présent la mémoire 1 dans le registre scène comme ci-contre,



et la mémoire 2 dans le registre de préparation comme ci-contre.

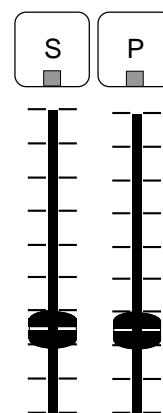


En agissant sur le levier de potentiomètre du registre S, vous diminuez l'intensité des circuits restitués sur scène et en agissant sur le levier de potentiomètre du registre P, vous envoyez sur scène les circuits en préparation.

Vous pouvez manipuler ces leviers séparément pour obtenir soit un passage par un coup de noir, soit un double état sur scène.

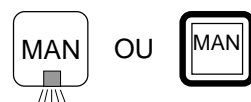
En manipulant simultanément les deux leviers, vous obtiendrez un transfert graduel dans le temps de votre manipulation.

Remarquez que, tant que vous continuez les manipulations, le transfert n'agit qu'avec les deux mémoires que vous avez restituées.



Manuellement, avec appel séquentiel de la mémoire suivante

Poussez la touche SEQ pour activer le mode séquentiel (la LED du bouton SEQ doit être allumée).



Vous pouvez manipuler les leviers de potentiomètres séparément ou simultanément comme décrit ci-avant pour obtenir soit un passage par un coup de noir, soit un double état sur scène, soit un transfert graduel dans le temps de votre manipulation.



En fin de transfert, la mémoire, qui était en préparation et qui est venue progressivement sur scène, est automatiquement remplacée par la mémoire suivante de la séquence.

Cette séquence pouvant être celle de l'ordre des nombres croissants ou de n'importe quelle autre programmation qui aurait été attribuée à cette séquence.

Automatique temporisé

Poussez la touche SEQ pour activer le mode séquentiel (la LED du bouton SEQ doit être allumée).



Poussez la touche START pour lancer le transfert (la LED du bouton START s'allume).



Dès cet instant, l'état lumineux venant du registre scène est progressivement remplacé par l'état venant du registre préparation et cela compte tenu des temps d'attente, de montée et de descente attribués à chacun des registres transfert.

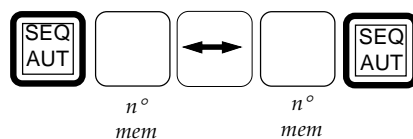
En fin de transfert, la mémoire, qui était en préparation et qui est venue progressivement sur scène, est automatiquement remplacée par la mémoire suivante de la séquence.

Vous devez pousser à nouveau le bouton START pour lancer le transfert suivant.

En séquence automatique temporisée

Vous pouvez également prévoir de lancer une série de transferts séquentiels automatiques par une seule pression sur le bouton START.

Pour cela, cliquez l'icône SEQ AUT (l'icône clignote), ensuite, au moyen du clavier numérique, sélectionnez la première mémoire, poussez le bouton "<-->" pour établir le lien, sélectionnez la dernière mémoire de la série et cliquez à nouveau l'icône SEQ AUT pour confirmation.

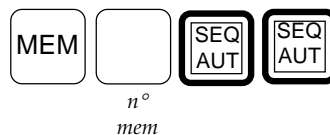


Quand vous pousserez le bouton START, les transferts démarreront et s'enchaîneront en respectant les différents temps d'attente, de montée et de descente attribués jusqu'à la dernière mémoire sélectionnée.

La séquence des mémoires peut être celle de l'ordre des nombres croissants ou de n'importe quelle autre programmation qui aurait été attribuée à cette séquence.



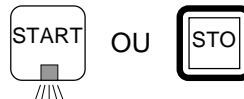
Pour annuler la mise en séquence automatique, sélectionnez la mémoire à partir de laquelle vous souhaitez annuler les liens et cliquez deux fois l'icône SEQ AUT.



Arrêt momentané pendant un transfert

Après avoir lancé un transfert automatique, vous pouvez l'arrêter momentanément en cliquant l'icône STO ou en poussant le bouton START. Pendant l'arrêt, la LED du bouton START clignote.

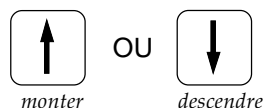
Pour redémarrer le transfert, il vous suffit de pousser le bouton START.



Modification de la vitesse du transfert

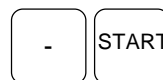
Après avoir lancé un transfert automatique, vous pouvez en modifier la vitesse en utilisant les touches "MONTER" et "DESCENDRE".

Attention, cette modification n'est valable que pour le transfert en cours. Dès qu'une nouvelle mémoire est chargée, les temps pré-enregistrés sont à nouveau pris en considération.



Avec retour en arrière

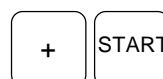
Si, pendant l'évolution d'un transfert, vous désirez à un moment donné revenir vers l'état de scène qui existait avant le départ de ce transfert, poussez le bouton «-» et ensuite poussez le bouton START.



Avec superposition (empilage de mémoires)

L'empilage d'états dans le transfert consiste à lancer ces états avec leurs temporisations mémorisées simultanément à un transfert en cours. En poussant le bouton «+» et puis le bouton START, vous empilez automatiquement la mémoire en séquence qui suit celle vers laquelle le transfert se dirige.

Vous pouvez entrer ainsi toutes les mémoires successivement qui vont donc évoluer simultanément au dernier effet entré.



Transfert brusque

Si vous désirez un transfert brusque, c'est-à-dire un passage instantané de l'état de scène à l'état de préparation, cliquez simplement l'icône BRU.



Avec saut à l'état suivant (jump)

Si, pendant l'évolution d'un transfert, vous désirez à un moment donné envoyer ce transfert vers l'état suivant, vous devez utiliser les possibilités de programmation de votre TENOR.

Reportez-vous à l'exemple de programmation n° 13 du chapitre 8.

Couper les circuits qui sortent du registre de transfert

Mettez le registre en mode manuel.

Si les deux potentiomètres sont à 100 %, amenez le potentiomètre de gauche à 0 %.

Si les deux potentiomètres sont à 0 %, amenez le potentiomètre de gauche à 100 %.



Remarque sur l'utilisation des temps dans les registres DE transfert
Lorsque l'on effectue un transfert entre deux états lumineux (les mémoires 1 et 2 par exemple), les temps considérés sont toujours ceux du 2ème état lumineux.

Dans notre exemple :

- la mémoire 1 va «descendre» avec les temps de descente et d'attente à la descente de la mémoire 2
- la mémoire 2 va «monter avec les temps de montée et d'attente à la montée de la mémoire 2.

Les temps affichés sont ceux de la mémoire chargée dans le registre «PREPA» (en vert).

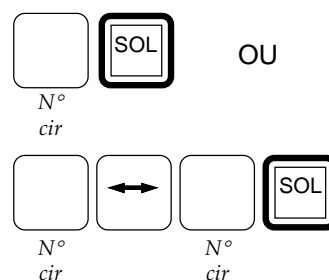
Isoler des circuits

Isoler un ou plusieurs circuits sélectionnés

Dans un registre, si vous désirez isoler un ou plusieurs circuits afin d'en modifier le réglage, agissez comme ci-contre

Ayant sélectionné le registre, poussez sur le clavier numérique la ou les touches correspondant aux circuits souhaités (voir chapitre 2), ensuite cliquez sur l'icône SOL.

Dès ce moment, vous pouvez leur attribuer des intensités ou modifier celles déjà attribuées.



Renvoyer les circuits écartés

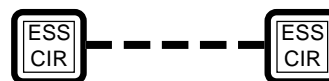
Cette opération se réalise simplement en cliquant à nouveau sur l'icône SOL.



Essayer individuellement les circuits d'un spectacle

En mode registre et en mode transfert, vous pouvez visualiser individuellement chaque circuit du spectacle (c'est à dire que seuls les circuits apparaissant dans au moins une mémoire, un chenillard ou un effet sont pris en considération).

Pour cela, cliquez l'icône "ESS CIR" pour essayer le premier circuit, ensuite cliquez à nouveau l'icône "ESS CIR" pour essayer le circuit suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin.



Inhiber un circuit

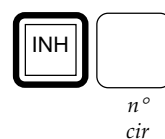
Un seul circuit à la fois et uniquement dans le mode transfert

INHIBER signifie attribuer une valeur qui restera invariable quelles que soient les opérations effectuées.

L'inhibition dure jusqu'au moment où vous l'annulez volontairement.

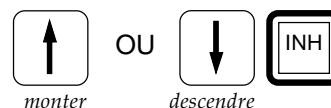
Pour inhiber

Cliquez l'icône INH pour préparer l'inhibition, poussez la ou les touches correspondant au numéro de circuit souhaité.



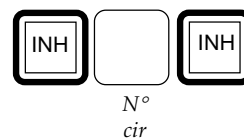
Corrigez l'intensité du circuit au moyen des touches montée ou descente jusqu'à l'obtention de la valeur d'inhibition souhaitée. Terminez l'opération en cliquant l'icône "INH".

A ce moment, un grand "I" apparaît au milieu de l'écran et les circuits inhibés sont recouverts d'une petite barre mauve (uniquement quand un des registres de transfert est sélectionné).



Pour annuler l'inhibition

Cliquez l'icône INH, donnez le numéro de circuit souhaité et cliquez à nouveau l'icône INH pour annuler.



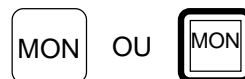
REGISTRE	SCENE	MEMOIRE N° ...
TEMPS	↘ 00,00 ↘ 00,05 ↗ 00,00 ↗ 00,05	
1 :	FF	
2 :	FF	
3 :	FF	
4 :	FF	
5 :	FF	
6 :	FF	
7 :	FF	
8 :	FF	
9 :	FF	
<div>POUR SORTIR MON POUR PAGINER PAGE</div>		

CIRCUIT N° 5 UTILISE DANS LES MEMOIRES ...
1 : FF
5 : 20
9 : FF
<div>POUR SORTIR CL 2 X MON POUR PAGINER</div>

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
<div>POUR PAGINER CLIQ POUR SORTIR CLIQ</div>

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
<div>POUR PAGINER CLIQ</div>

Visualisation



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.



Après avoir sélectionné un circuit (au clavier numérique), poussez le bouton "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.