

Table des matières

Chapitre 1 Pose & raccordement

Réception et débalage	3
Performances	4
Pose du pupitre	5
Alimentation	6
Raccordements électriques	6
Configuration	7
Interconnexion	8
Souris - Trackball	9
Moniteur	10
Accessoires	11
Initialisation du système	11

Chapitre 2 Mode Registre & SMM

Présentation écran	16
Définition des icônes	17
Sélection de mode	
• Tableau de signification des indicateurs lumineux (ledS)	18
• Sélection d'un circuit	19
• Sélection d'une série consécutive de circuits	19
• Sélection d'une série consécutive de circuits plus ou à l'exception d'une autre série consécutive.	19
• Sélection de tous les circuits d'un registre sélectionné	20
• Sélection de tous les circuits d'un registre sélectionné à l'exception de quelques-uns	20
• Sélection de tous les circuits d'une mémoire	20
• Sélection de tous les circuits de toutes les mémoires	20
• Sélection de tous les circuits d'un registre à l'exception des circuits déjà sélectionnés.	20
• Isoler des circuits	20
• Renvoyer les circuits écartés	20
Attribution des intensités	
• Par dizaines de %	21
• Par unités de %	21
• Mettre un circuit à 100 %	21
• Mettre un circuit à 0 %	21
Modifier l'intensité des circuits sélectionnés	
• Progressivement	22
• Ajouter ou retrancher 5 % aux valeurs existantes	23
• Ajouter ou retrancher un même pourcentage aux valeurs existantes	23
• Retour aux valeurs initiales des circuits sélectionnés.	23
Attribuer des temporisations dans le ou les registres sélectionnés	
• Montée et descente différentes	24
• Attribuer une montée et une descente égales	24
• Attentes à la montée ou à la descente différentes	24
• Attentes à la montée et à la descente égales	25
• Modification progressive des vitesses de temporisation d'un registre de travail ou d'un transfert avec P ou S sélectionné	25

Graduer l'état lumineux d'un registre	
• Gradation manuelle	26
• Passage d'un registre de l'état manuel à l'état temporisé	26
• Gradation automatique ou temporisée	26
• Gradation brusque à l'aide de la touche "%"	27
• Gradation progressive à l'aide de la touche "%"	27
• Graduer globalement	27
• Faire un coup de noir	27
Mémoriser l'état d'un registre de travail sélectionné	
• Mémoriser dans une mémoire inexistante	28
• Mémoriser dans une mémoire existante	28
• Mémoriser dans la mémoire suivante	28
• Mémoriser dans la mémoire déjà restituée dans ce registre	28
Modifier la suite séquentielle des mémoires	
• Exemples de modification de l'ordre séquentiel	29
• pour annuler un lien	29
Mémoriser l'état de sortie global	30
Mémoriser l'état de la table manuelle ou autre pupitre	30
• Annuler une mémoire	31
• Annuler toutes les mémoires	31
Modification en aveugle des intensités dans les mémoires	
• Dans une seule mémoire	32
• Dans une série de mémoires	32
• Sélection des circuits	32
• Modification de l'intensité en %	33
• Modification de l'intensité en dizaines et en unités de %	33
Restitution dans les registres de travail	
• Restitution d'une mémoire dans le registre de travail sélectionné	34
• Ajout d'une mémoire dans le registre de travail sélectionné	34
• Restitution d'un chenillard dans le registre de travail sélectionné	34
• Restitution d'un effet spécial dans le registre de travail sélectionné	34
• Restitution d'une série de mémoires dans une série de registres de travail sélectionnés	35
• Restitution d'une suite de chenillards dans une série de registres de travail sélectionnés	35
• Restitution d'une suite d'effets spéciaux dans une série de registres de travail sélectionnés	35
• Lancer et/ou arrêter un chenillard ou un effet spécial restitué dans un registre de travail sélectionné	35
• Accélérer ou ralentir un chenillard ou un effet spécial restitué dans un registre de travail sélectionné	36
• Arrêter et/ou redémarrer sur un pas un chenillard ou un effet spécial restitué dans un registre de travail sélectionné	36
Effacement des registres	
• Effacer le contenu d'un registre de travail sélectionné	36
• Effacer le contenu de tous les registres de travail	36
Essayer individuellement les circuits d'un spectacle	36
Correction SOMME à la sortie	37
Visualisation	38

Chapitre 3 Mode chenillard

Avant -propos	41
• Sélection de mode	41
Présentation écran	42
• Définition des icônes	42
Création d'un chenillard	43
• Sélection du chenillard	43
• Donner les circuits du premier pas	43
• Appeler le pas suivant	43
• Préparer l'enchaînement	44
• Donner les temps de montée et de descente des intensités	44
• Donner la durée du cycle	44
• Sélectionner le pas suivant ou précédent	45
• Ajouter un pas	45
• Vider un pas sélectionné	45
• Annuler un pas sélectionné	45
• Visualiser le chenillard sélectionné	45
• Annuler un chenillard sélectionné	45
• Annuler tous les chenillards	45
Visualisation	46

Chapitre 4 Mode effet special

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

Chapitre 5 Mode couleur

Avant-propos	57
Sélection de mode	57
Présentation écran	58
• Définition des icônes	58

Création d'une mémoire de couleurs

• 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
Visualisation	61

Chapitre 6 Mode flash

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

• 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

Chapitre 7 Mode transfert

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

Chapitre 8 Mode menu

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

Chapitre 9 Mode patch

Avant-propos	121
Attribution de gradateurs à un circuit	
• Connecter un gradateur à un circuit	122
• Connecter une série de gradateurs à un circuit	122

Chapitre 10 Mode archivage

Avant-propos	125
Enregistrement	126
Restitution	126

Chapitre 11 Mode imprimante

Avant-propos	129
Mode print	129
Sélections des impressions	130
Caractéristiques de l'imprimante	131
Cable d'interconnexion	132

Chapitre 12 Commandes externes

Avant-propos	134
Interconnexion	135
Option commandes externes	135

Chapitre 13 Mode infra-rouge

Avant-propos	140
Interconnexion du système	
• Câble entre TENOR et récepteur I.R.	140
• Câble entre chacun des récepteurs I.R.	140
Boîtier émetteur	141
Boîtier récepteur	141
Mode i.r.	
• Régler les intensités de circuits	142
• Appeler ou restituer une mémoire	142
• Exécuter une softkey	142

Chapitre 14 Mode midi

Introduction	145
Interconnexion	147
Codes MIDI	150
Programmation du TENOR	
• Sélection du type de protocole	152
• Vérification de la connexion MIDI	153
• Programmation des messages "NOTE ON"	154
• Sélection du canal MIDI	154
• Programmation des notes	155
• Flash d'un registre de restitution ou d'un registre flash	156
• Programmation des messages "PROGRAM CHANGES"	157
• Sélection du canal MIDI	157
• Programmation des "program changes".	158
• Programmes des messages "CONTROL CHANGE"	159
• Sélection du canal MIDI	159
• Attribution des "control changes"	160
• Déclenchement d'un effet sur base d'un signal MIDI	161
• Envoi des messages MIDI	162
• Synchronisation de 2 TENORS	163
• Exemples d'application	165
Configuration d'un système comprenant 2 TENOR's	
• Initialisation du système	169
• 2 TENORS indépendants	170
• TENOR A + TENOR B	171
• Le TENOR est maître	172
• Le TENOR est esclave	173
MIDI Implementation Chart	175
Tableau des hauteurs MIDI (Notes)	176

Chapitre 15 Glossaire, message & test

Glossaire	179
Messages	180
Test	184



TENOR

Belgium

N.V. ADB-TTV TECHNOLOGIES S.A.

(Group Headquarters)
Leuvensesteenweg 585
B-1930 Zaventem
Tel : 32 / 2 / 722.17.11
Fax : 32 / 2 / 722.17.64
E-Mail : adb-ttv@adb.be
Internet : <http://www.adb.be>

Deutschland

ADB GmbH

Dieselstraße 4,
D-63165 Mühlheim am Main
Tel : 06108 / 91 250,
Fax : 06108 / 91 25 25,
E-Mail : adb.lichtelek@t-online.de

Büro Berlin

Tel : 30 / 67 77 64 10
Fax : 30 / 67 77 64 15
E-Mail : adb.berlin@t-online.de

France

ADB S.A.

rue de la Vanne 47
F-92120 Montrouge / Paris
Tel : 01 / 41.17.48.50
Fax : 01 / 42.53.54.76
E-Mail : adb@adbfrance.fr

Great Britain

LSI Projects Ltd

ADB House
Unit 15 Woking Business Park
Albert Drive, Woking
Surrey GU21 5JY
Tel : 01483 / 76.46.46
Fax : 01483 / 76.99.55
E-Mail : info@lsi-adb.com
Internet : <http://www.lsiprojects.com>

ADB - Votre partenaire lumière - certifié ISO 9001

ADB
A Siemens Company