

Mode Registre & SMM

Sommaire

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

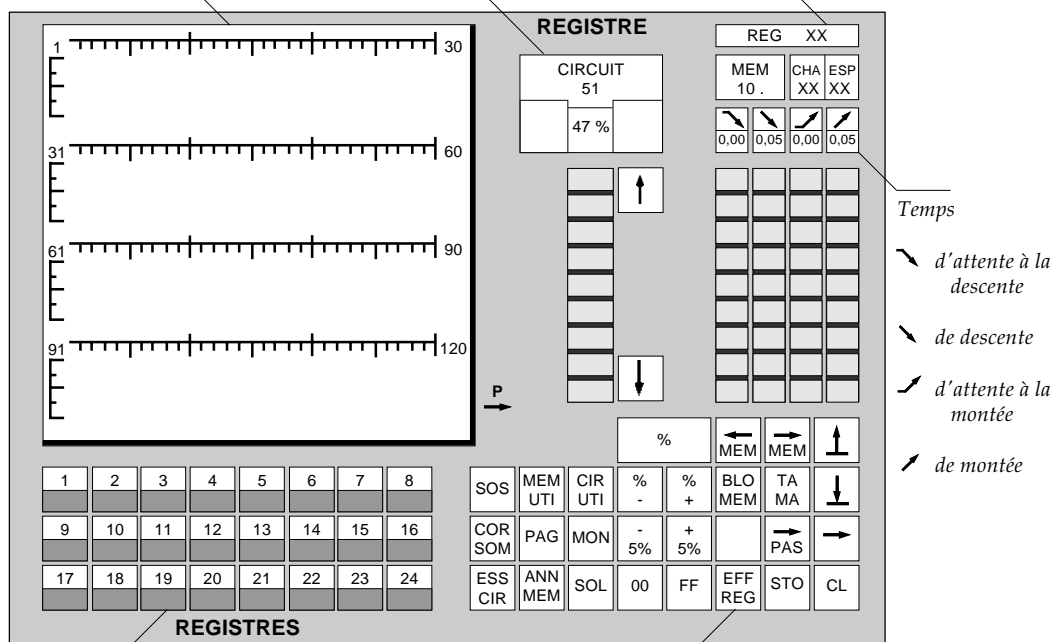
Présentation écran

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



Contenu des registres (mémoire, chenillard ou effet)

Icônes de fonction

Définition des icônes

	Aide à l'opérateur		Intensité à 0 %
	Correction somme à la sortie		Intensité à 100 %
	Essai des circuits sélectionnés		Appel de la mémoire précédente
	Annulation mémoire		Appel de la mémoire suivante
	Visualisation des mémoires utilisées		Bloc mémoire
	Pagination pour visualisation des pages		Effacement du registre sélectionné
	Visualisation des circuits utilisés		Enregistrer le contenu d'une table manuelle
	Visualisation		Pas suivant
	Isoler des circuits		Arrêt d'un effet ou d'un chenillard
	Pourcentage d'intensité		Restitution d'une mémoire
	Ajouter un % aux valeurs existantes		Enregistrement d'une mémoire
	Retrancher un % aux valeurs existantes		Liaison d'une mémoire vers une autre mémoire
	Ajouter 5 % aux valeurs existantes		Annulation d'une manoeuvre
	Retrancher 5 % aux valeurs existantes		Montée progressive de l'intensité
			Descente progressive de l'intensité

Note sur les conventions utilisées



Représentation d'une icône



Représentation d'une touche sur laquelle une fonction est inscrite



n° mem

Représentation

- d'une touche pour laquelle la fonction est inscrite (à droite ou en-dessous de la touche) sur la face avant du pupitre
- d'un nombre à entrer au clavier numérique (ex. : n° de mémoire)

Sélection de mode

Pour entrer en mode registre, il suffit de pousser la touche du registre souhaité, sa LED rouge clignote et à l'écran le numéro de ce registre apparaît dans le coin supérieur droit.

Vous pouvez également sélectionner une série de registres, tel que :

- du registre 1 au registre 6
- du registre 1 au registre 6 + le registre 9
- du registre 1 au registre 6 - le registre 4

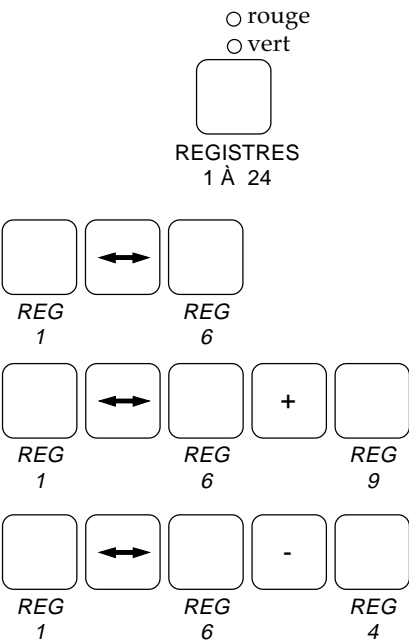


Tableau de signification des indicateurs lumineux (ledS)

rouge clignote régulièrement	registre sélectionné
rouge clignote irrégulièrement	registre sélectionné en temporisation
rouge éteint	registre non sélectionné
rouge allumé	registre non sélectionné en temporisation
vert éteint	le registre est vide
vert allumé	le registre est chargé
vert clignote	chaser, effet spécial ou temporisation en cours

On peut trouver les situations suivantes

registre sélectionné	vide	chargé					témoins	
		avec état lumineux mémoire ou circuits			avec effet		C= : clignotement régulier C<>: clignotement irrégulier	
		en manuel	tempo	tempo en service	arrêt	mvt.	rouge	vert
NON	X	X	X	X	X	X	OFF	OFF
							OFF	ON
							ON	ON
							ON	C=
							OFF	ON
							OFF	C=
OUI	X	X	X	X	X	X	C=	OFF
							C=	ON
							C<>	ON
							C<>	C=
							C=	ON
							C=	C=

Sélection d'un circuit

Exemple : circuit numéro 37

Sur le clavier numérique, poussez la ou les touches correspondant au n° de circuit souhaité.

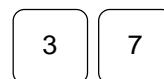
OU

Avec la souris, promenez le curseur le long de la ligne de sélection.

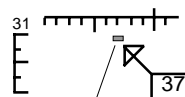
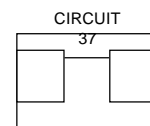
Les n° de circuits défilent dans l'icône.

Cliquez dès que le n° du circuit souhaité apparaît.

Un indicateur de circuit sélectionné s'allume.



Le N° du circuit sélectionné apparaît dans l'icône



Indicateur de circuit sélectionné

Sélection d'une série consécutive de circuits

Exemple : du circuit 33 au circuit 37

Sur le clavier numérique, poussez la ou les touches correspondant au n° du premier circuit souhaité, poussez la touche <--> et poussez la ou les touches correspondant au dernier n° de circuit souhaité.

OU

Avec la souris, promenez le curseur le long de la ligne de sélection.

Les n° de circuits défilent dans l'icône.

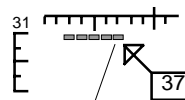
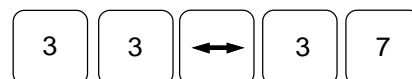
Cliquez dès que le n° du premier circuit souhaité apparaît.

Un indicateur de circuit sélectionné s'allume.

Maintenez enfoncée la touche de la souris et déplacez le curseur le long de la ligne de sélection.

Lâchez la touche lorsque le n° du dernier circuit souhaité apparaît.

Les indicateurs sont allumés.



Indicateur de circuit sélectionné

Sélection d'une série consécutive de circuits plus ou à l'exception d'une autre série consécutive.

Exemple : du circuit 31 au circuit 50 sauf les circuits 42 à 45 plus les circuits 56 à 60

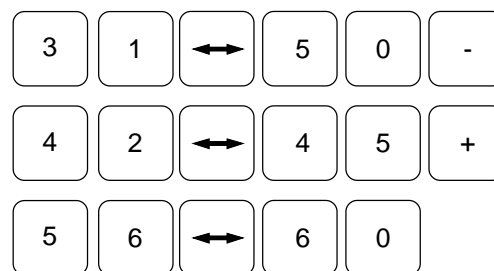
Sur le clavier numérique, poussez la ou les touches correspondant au n° du premier circuit souhaité, poussez la touche <--> et poussez la ou les touches correspondant au dernier n° de circuit souhaité.

Poussez ensuite sur la touche + ou la touche - et répétez les opérations de sélection pour la série de circuits consécutifs que vous souhaitez sélectionner ou désélectionner.

OU

Avec la souris, promenez le curseur le long de la ligne de sélection. Les n° de circuits défilent dans l'icône. Cliquez dès que le n° du premier circuit souhaité apparaît.

Un indicateur de circuit sélectionné s'allume. Maintenez enfoncée la touche de la souris et déplacez le curseur le long de la ligne de sélection. Lâchez la touche lorsque le n° du dernier circuit souhaité apparaît. Les indicateurs sont allumés.



Répétez l'opération pour sélectionner un autre groupe de circuits.

Si vous souhaitez désélectionner des circuits, il vous suffit de procéder de la même façon sur les circuits sélectionnés, à ce moment les indicateurs s'éteignent.

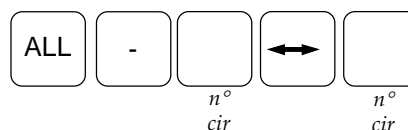
Sélection de tous les circuits d'un registre sélectionné

Vous pouvez, par pression de la touche ALL, sélectionner en une seule manipulation tous les circuits dont l'intensité n'est pas nulle dans ce registre.



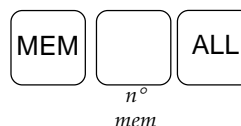
Sélection de tous les circuits d'un registre sélectionné à l'exception de quelques-uns

Vous pouvez également désélectionner quelques-uns des circuits de ce registre



Sélection de tous les circuits d'une mémoire

Vous pouvez également sélectionner tous les circuits non nuls d'une mémoire. Pour cela, poussez dans l'ordre la touche MEM, la ou les touches correspondant au n° de mémoire souhaitée et enfin poussez la touche ALL.



Sélection de tous les circuits de toutes les mémoires

Pour sélectionner tous les circuits de toutes les mémoires, pressez cinq fois la touche "ALL".



Sélection de tous les circuits d'un registre à l'exception des circuits déjà sélectionnés.

Ayant sélectionné un registre, vous pouvez également sélectionner des circuits différents de zéro qui ne sont pas sélectionnés et désélectionner les autres.

Pour cela, poussez dans l'ordre les touches - puis ALL.



Ex. : circuits 1 à 20 à FF et circuits 1 à 10 sélectionnés.

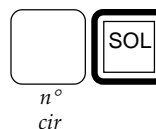
" - " puis "ALL." sélectionne les circuits 11 à 20 et désélectionne les circuits 1 à 10.

Isoler des circuits

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

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

Dès ce moment, vous pouvez leur attribuer ou en modifier les intensités.



Renvoyer les circuits écartés

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



Attribution des intensités

Pour attribuer une intensité aux circuits que vous avez sélectionnés, vous pouvez procéder de différentes manières telles que ci-dessous.

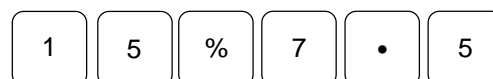
par dizaines de %

Sur le clavier numérique, poussez la touche % et poussez le chiffre des dizaines de % (exemple : circuit 15 à 70 %)



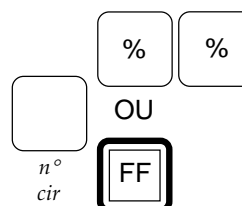
par unités de %

Sur le clavier, poussez la touche %, entrez le chiffre des dizaines, poussez la touche "." (point) et entrez ensuite le chiffre des unités. (exemple : circuit 15 à 75 %).



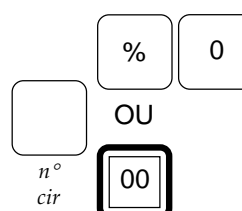
Mettre un circuit à 100 %

Sur le clavier numérique, poussez deux fois la touche % ou cliquez simplement sur l'icône FF.



Mettre un circuit à 0 %

Sur le clavier numérique, poussez la touche % et ensuite la touche 0 ou cliquez simplement sur l'icône 00.



Modifier l'intensité des circuits sélectionnés

Pour modifier une intensité attribuée aux circuits que vous avez sélectionnés, vous pouvez procéder de différentes manières telles que ci-dessous.

progressivement

- A Poussez l'une ou l'autre touche ou icône "monter - descendre" du pupitre.

Cette manipulation augmente ou diminue la valeur de l'intensité par pas de 1% environ si vous agissez par impulsion.

Si vous maintenez la touche enfoncée ou si vous cliquez l'icône et maintenez la touche enfoncée, la progression ou la dégression sera continue.



Remarque

Cette fonction conserve la balance entre les circuits.

Ex. : cct. 1 à 50%, cct. 2 à 70%, cct. 3 à FF.

En sélectionnant les circuits 1 à 3 et en amenant à l'aide de la flèche "monter" le circuit 1 à FF (et donc aussi le circuit 2), si ensuite on redescend les intensités à l'aide de la flèche "descendre", on constate que la balance entre les circuits est conservée.

L'opération inverse est aussi vraie (amener le circuit 3 à 0% après sélection de 1 à 3).



OU

- B Avec la souris, placez le curseur sur le thermomètre d'intensité, cliquez et maintenez la touche enfoncée, le curseur accroche la valeur de la dernière intensité attribuée, ensuite déplacez le curseur jusqu'à l'intensité souhaitée.

Sa valeur apparaît dans l'icône supérieure.

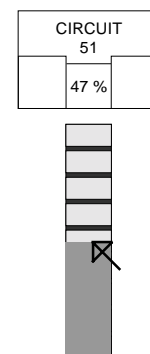
Lâchez la touche à la valeur souhaitée.

Remarque

Contrairement au point A, cette opération ne conserve pas la balance. La même manipulation que décrite en A à pour résultat d'avoir les circuits 1 à 3 à FF. On constate d'ailleurs que, après sélection des circuits 1 à 3, lorsqu'on monte le curseur, le circuit 2 n'est accroché que lorsque le circuit 1 a atteint la même valeur (70 %). Le circuit 3 ne sera accroché pour être réglé que lorsque 1 et 2 seront à FF.

Il est également à noter que dans le cas de figure suivant : cct. 1 à 50 %, cct. 2 à 90 %, cct. 3 à 70 %, si on sélectionne les circuits 1 à 3, le thermomètre d'intensité indiquera 70 % c'est-à-dire l'intensité du dernier circuit sélectionné (cct. 3). Si on diminue les intensités à l'aide de la souris, on constate que arrivé à 50 %, le cct. 3 accroche le cct. 1 et que tous deux descendent ensuite ensemble mais que le cct. 2 ne bouge pas.

Ceci est dû au fait qu'il faut d'abord aller accrocher le cct. 2 (90 %) avant de pouvoir le diminuer.



Ajouter ou retrancher 5 % aux valeurs existantes

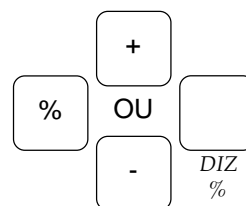
Cliquez sur l'une ou l'autre des icônes (ci-contre) si vous souhaitez incrémenter ou décrémenter l'intensité de 5 % par impulsion.



Exemple : si l'intensité attribuée est de 70 % en cliquant sur l'icône "- 5 %" vous obtiendrez une intensité de 65 %.

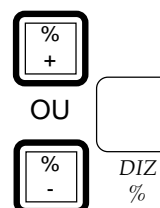
Ajouter ou retrancher un même pourcentage aux valeurs existantes

Poussez dans l'ordre les touches "%" et "+" ou "%" et "-", poussez la touche correspondant aux dizaines de % souhaitées.



OU

Vous obtiendrez le même résultat en cliquant sur les icônes ci-dessus, puis en introduisant les dizaines de % souhaités.



Exemple : Si l'intensité attribuée est de 70%, en tapant "%", "+" et "2", vous obtiendrez une intensité de 84 %.

Retour aux valeurs initiales des circuits sélectionnés.

En poussant la touche "RET", vous ramenez l'intensité à la valeur qui lui était attribuée avant modification.



Remarques sur l'affichage des registres

Numéro générique :

- Ce numéro est affiché en noir.
- Lorsqu'un ou plusieurs registres sont sélectionnés, ce numéro apparaît en rose.
- Si la position physique du potentiomètre du registre est différente de sa valeur réelle, ce numéro clignote (par exemple lorsque l'on donne la valeur du potentiomètre à l'aide de la touche "%")

Contenu du registre :

- La case du bas affiche le contenu du registre.
- S'il n'y a aucune indication, le registre est vide ou en cours d'édition.
- Si le registre a été enregistré dans une mémoire ou qu'une mémoire y a été chargée, le numéro de cette mémoire est affiché en noir. Si par la suite, les contenus de la mémoire et du registre diffèrent, ce numéro est affiché en rose.
- Si un effet ou un chenillard ont été chargés, le signe «E» ou «C» suivi du n° de l'effet ou du chenillard sont affichés en noir.
- Si le registre contient des circuits qui ne proviennent pas d'une mémoire, le signe «#» est affiché en rose.
- Si le registre est en correction somme, cette case est affichée en jaune.

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24

REGISTRES

zône d'affichage

Numéro générique

Contenu du registre



Attribuer des temporisations dans le ou les registres sélectionnés

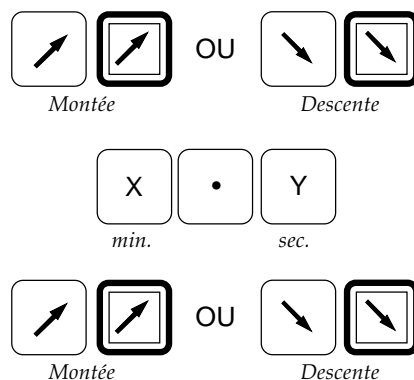
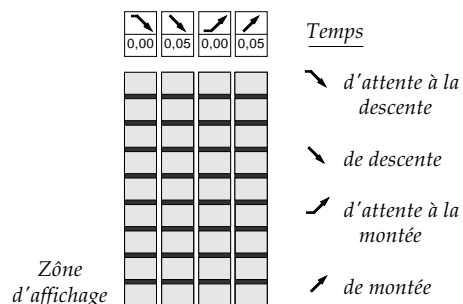
montée et descente différentes

Par défaut, les temps suivants sont attribués : 5 sec. de montée
5 sec. de descente

Exemple : attribuer un temps de montée (ou de descente) de X min. Y sec.

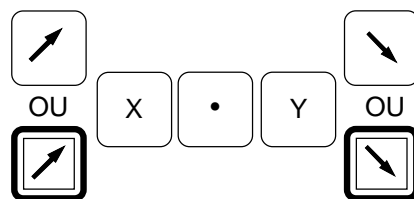
- poussez l'une ou l'autre des touches ou cliquez l'une ou l'autre des icônes selon que vous souhaitez donner un temps de montée ou de descente
- poussez la ou les touches correspondant au nombre de minutes, ensuite poussez sur la touche "•" (point) et poussez sur la ou les touches correspondant au nombre de secondes souhaitées
- poussez la touche ou cliquez l'icône à nouveau pour confirmation de la manoeuvre

Le temps maximum programmable est de 59 minutes 59 secondes (59,59)



attribuer une montée et une descente égales

- Poussez la touche ou cliquez l'icône pour la montée, ensuite attribuez le temps en minutes et/ou secondes comme décrit ci-dessus et enfin poussez la touche ou cliquez l'icône pour la descente



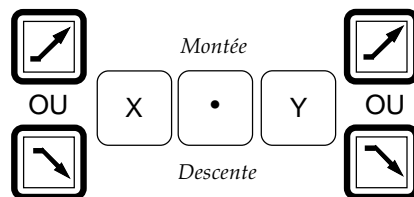
attentes à la montée ou à la descente différentes

Par défaut, les temps suivants sont attribués :

0 sec. d'attente à la montée
0 sec. d'attente à la descente

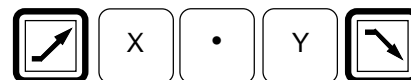
Exemple : pour attribuer un temps d'attente à la montée (ou à la descente) de X min. Y sec.

- Cliquez l'une ou l'autre des icônes selon que vous souhaitez donner un temps d'attente à la montée ou à la descente, ensuite attribuez le temps en minutes et/ou secondes comme décrit ci-dessus et enfin cliquez l'icône pour confirmation.



attentes à la montée et à la descente égales

- Cliquez l'icône pour l'attente à la montée, ensuite attribuez le temps en minutes et/ou secondes comme décrit ci-avant et enfin cliquez l'icône pour la descente.



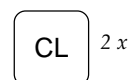
Attention

Dans les registres de restitution, les temps d'attente sont ignorés lors d'une évolution temporisée.

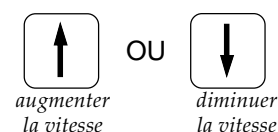
Modification progressive des vitesses de temporisation d'un registre de travail ou d'un transfert avec P ou S sélectionné

Après avoir effectué l'opération d'attribution des temps, et à condition qu'aucun circuit ne soit sélectionné, il est possible de modifier globalement les temps.

Pour être sûr qu'aucun circuit n'est sélectionné, poussez deux fois la touche "CL".



Sur le clavier numérique poussez l'une ou l'autre touche ou cliquez l'une ou l'autre icône selon que vous désirez augmenter ou diminuer la vitesse de temporisation.



Cette manipulation agit d'une façon multiplicative sur les quatre temps attribués.

Son effet est par palier d'environ 10% et les temps se modifient à chaque pression de la touche ou de l'icône.

Pousser la touche montée augmente la vitesse donc diminue le temps et vice versa.



Remarques

temps valant «0»

- si un temps de montée ou de descente vaut «0», pousser sur la touche "diminuer" le fait repasser à 1 sec.
- si un temps d'attente vaut «0», les touches n'ont pas d'effet sur ce temps.

Graduer l'état lumineux d'un registre

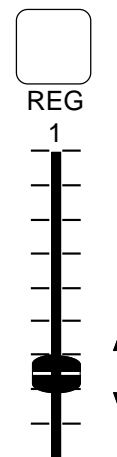
La gradation d'un registre peut se faire pendant le déroulement d'un transfert, pendant les restitutions de mémoires, ou pendant la restitution par les lignes flash.

Les intensités de sortie par le registre sont toujours régies par la situation du bouton ON-OFF et par le levier du potentiomètre général du pupitre.

Gradation manuelle

Sur le pupitre, manipulez le potentiomètre correspondant au registre sélectionné. Les circuits contenus dans ce registre suivent de façon proportionnelle.

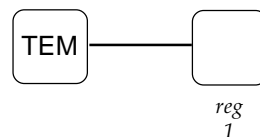
A l'écran, dans la zone indicateur de circuits, les baragrapes rouges évoluent en fonction du réglage du potentiomètre.



Passage d'un registre de l'état manuel à l'état temporisé

A chaque pression simultanée des touches "TEM" et "REG", le registre passe d'un état à l'autre.

- si la LED rouge est allumée, le registre est en mode temporisé
- si la LED rouge est éteinte ou clignotante, le registre est en mode manuel



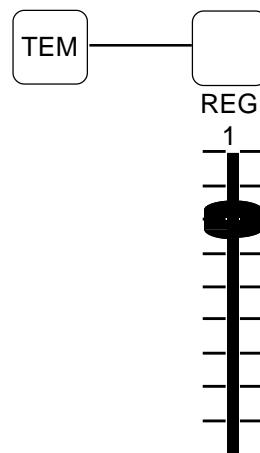
Gradation automatique ou temporisée

Mettez le registre en mode temporisé et bougez le potentiomètre jusqu'à la valeur souhaitée.

L'état lumineux du registre sera gradué suivant les temps qui auront été attribués respectivement à la montée et à la descente.

La gradation s'effectuera jusqu'à la valeur (%) déterminée par le potentiomètre du registre sélectionné.

A l'écran, dans la zone indicateur de circuits, les baragrapes verts qui indiquent les préparations restent fixes, et les baragrapes rouges évoluent en fonction des temps et jusqu'à la valeur de réglage du potentiomètre.

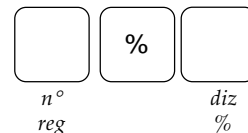


Gradation brusque à l'aide de la touche "%"

Sur le pupitre, poussez la touche du registre souhaité, poussez la touche % et entrez le chiffre des dizaines de pourcentage d'intensité.

Exemple :

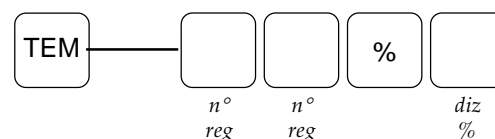
"%5" a le même effet que si l'on avait bougé brusquement le potentiomètre à 50 %.



Gradation progressive à l'aide de la touche "%"

Sur le pupitre, mettez le registre en mode temporisé, ensuite, poussez la touche du registre, poussez la touche "%" et entrez le chiffre des dizaines de pourcentage d'intensité.

L'état lumineux du registre monte à la vitesse correspondant à la temporisation mémorisée dans le registre.



Remarque :

Lorsque l'on gradue à l'aide de la touche "%", le numéro du registre clignote puisque la position physique du potentiomètre est différente de sa valeur réelle.

Grader globalement

Gradation progressive de l'ensemble des états lumineux

Sur le pupitre, manipulez le potentiomètre général .

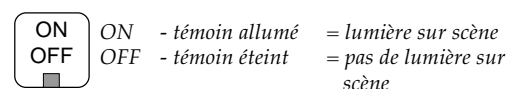
Les circuits contenus dans les registres dont le potentiomètre n'est pas à zéro, suivent d'une façon proportionnelle.

A l'écran, dans la zone indicateur de circuits, les baragrapes verts qui indiquent les préparations restent fixes, et les baragrapes rouges évoluent en fonction du réglage du potentiomètre.



Faire un coup de noir

Pour réaliser un allumage ou une extinction brusque vous agissez au pupitre sur la touche ON/OFF, dont le témoin est allumé quand il y a de la lumière sur scène.



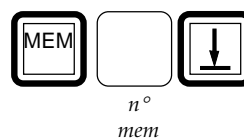
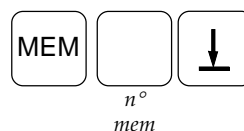
Mémoriser l'état d'un registre de travail sélectionné

Il y a 254 places de mémoire disponibles, dans chacune d'elles vous pouvez mémoriser l'entière des circuits (240) à n'importe quelle intensité et les quatre valeurs de temporisation peuvent être différentes pour chaque mémoire. Les numéros de mémoire peuvent être choisis entre 0, 1 et 999,9. La mémorisation peut s'effectuer dans n'importe quel ordre, mais la suite de restitution séquentielle se fait suivant l'ordre croissant des nombres, sauf si la suite séquentielle a été volontairement modifiée comme montré ci-après.

Mémoriser dans une mémoire inexistante

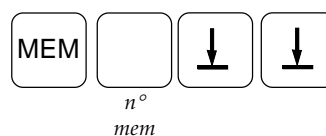
Après avoir sélectionné le registre dont vous désirez mémoriser l'état, poussez la touche MEM pour sélectionner la mémoire, poussez la ou les touches correspondant au numéro de mémoire souhaité et confirmez l'opération en poussant la touche "ENREGISTRER"

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

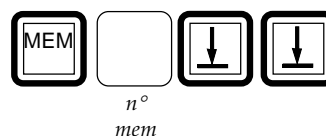


Mémoriser dans une mémoire existante

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

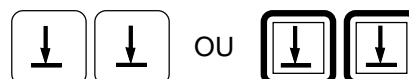
Si vous désirez mémoriser dans la mémoire suivante, en supposant qu'il y en ait une, appelez-la en cliquant l'icône "--> MEM" et mémorisez au moyen de l'icône ou de la touche "ENREGISTRER".

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".



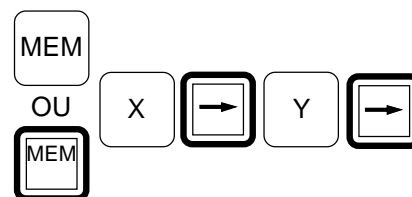
Modifier la suite séquentielle des mémoires

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).

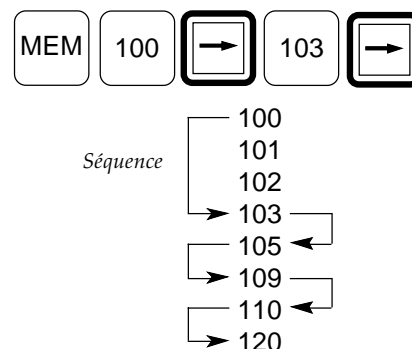
Lors de la restitution, le TENOR passera de la mémoire X à la mémoire Y en «oubliant» les mémoires intermédiaires sauf si vous avez réalisé une autre modification de séquence.

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 "-->"



Exemples de modification de l'ordre séquentiel

- 1 Soit passer de la mémoire 100 vers la mémoire 103 (dans une séquence de mémoires comme ci-contre). Pour obtenir ce résultat, introduisez les ordres:



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

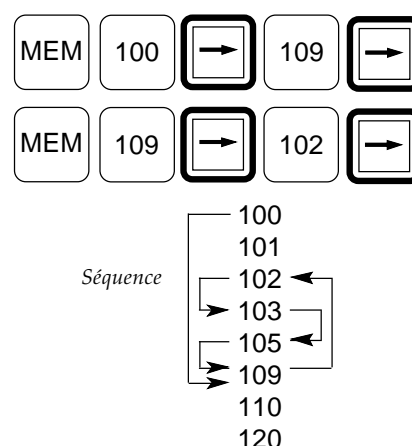
Lors de la restitution de la suite séquentielle modifiée, vous entrez dans une boucle dont vous ne pouvez sortir.

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.

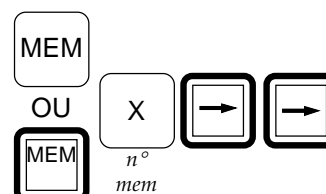
Remarque :

Un lien peut aller vers une mémoire d'intensités, 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 "-->"

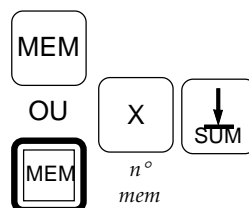


Mémoriser l'état de sortie global

La mémoire sélectionnée contiendra toutes les sorties du TENOR, y compris ce qui à cet instant vient des registres, des flash, etc.. Si une table manuelle ou autre pupitre est aussi en service en parallèle, ses valeurs de sortie à cet instant seront également contenues dans la mémoire sélectionnée.

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

Si la mémoire sélectionnée est déjà occupée, poussez à nouveau la touche "ENREGISTRER SUM" pour confirmer le remplacement du contenu ou sélectionnez une autre mémoire.



Mémoriser l'état de la table manuelle ou autre pupitre

La mémoire sélectionnée contiendra toutes les sorties venant à cet instant de la table manuelle sans tenir compte des valeurs de sortie du TENOR.

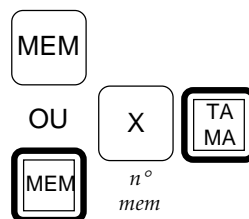
Poussez la touche ou cliquez l'icône MEM, entrez le n° de la mémoire et cliquez l'icône "TA MA"

Si la mémoire sélectionnée est déjà occupée, cliquez à nouveau l'icône pour confirmer le remplacement du contenu ou sélectionnez une autre mémoire.

Remarque :

L'entrée DMX sur laquelle se raccorde le pupitre ou la table manuelle est compatible avec la norme USITT DMX512/1990.

Dans certains cas très spécifiques, l'ancien DMX 512 peut poser des problèmes (Mark after break 4µs - Break 90, 94, 150 ou 270 µs)



Annuler une mémoire

Sélectionnez la mémoire que vous souhaitez annuler et cliquez deux fois l'icône "ANN MEM"



2X

Annuler toutes les mémoires

Sélectionnez n'importe quelle mémoire et cliquez cinq fois l'icône "ANN MEM"



5X

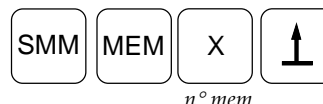
Dans ce cas, les mémoires (y compris les mémoires de couleur et les mémoires de commande) sont effacées.

Modification en aveugle des intensités dans les mémoires

Cette modification est uniquement possible dans les mémoires d'intensité mais pas dans les mémoires de commande ou de couleur.

Dans une seule mémoire

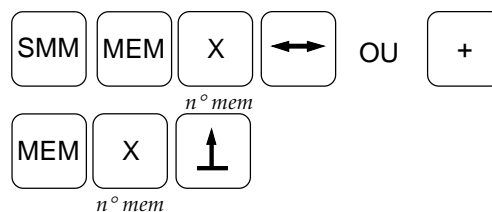
Pour sélectionner la mémoire, poussez la touche "SMM", poussez la touche "MEM", poussez la ou les touches correspondant au numéro de mémoire souhaité et confirmez l'opération en poussant la touche "RESTITUER".



Dans une série de mémoires

Pour sélectionner une série de mémoires, poussez la touche "SMM", poussez la touche "MEM", entrez le numéro de la première mémoire, poussez la touche "<-->" et /ou la touche "+" et enfin entrez le n° de la dernière mémoire.

A la fin de la sélection, l'écran affiche le contenu de la dernière mémoire sélectionnée. Vous confirmez la manoeuvre en poussant la touche "RESTITUER".



Sélection des circuits

Poussez la ou les touches correspondant au circuit souhaité, ensuite vous pouvez demander d'autres circuits en poussant la touche "+" suivie d'un n° de circuit.

Vous pouvez également appeler une série de circuits, entrez d'abord le n° du premier circuit, poussez la touche "<-->" et entrez le n° du dernier circuit.

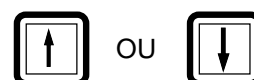
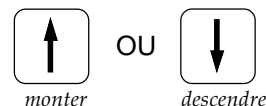
La sélection peut être une combinaison de ces deux manipulations.



Modification de l'intensité en %

L'utilisation des touches ou les icônes "MONTER" ou "DESCENDRE" modifie, par pas de 1%, la valeur des circuits sélectionnés dans toutes les mémoires sélectionnées et cela pour autant que cette valeur ne soit pas nulle.

Exemple : sélection du circuit 2 dans les mémoires 1 à 3.
Pour une augmentation de 5%, les valeurs évoluent



Avant

telles que		
MEM	CIR	%
1	2	80
2	2	0
3	2	50

Après

vers nouvelles valeurs		
MEM	CIR	%
1	2	85
2	2	0
3	2	55

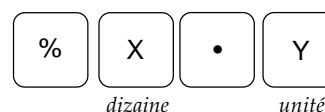
Remarques :

- Si une seule mémoire est chargée, le réglage des intensités peut s'effectuer progressivement à l'aide du thermomètre d'intensité et de la souris.
- Si plusieurs mémoires sont chargées, ce mode de réglage est inopérant.
- Si plusieurs circuits avec des % différents sont sélectionnés et amenés tous à plein feu, la balance entre les circuits est perdue.
- En mode SMM, la touche "RET" est inopérante. Les modifications sont directement exécutées dans les mémoires sans devoir confirmer.

Modification de l'intensité en dizaines et en unités de %

Si vous utilisez la manipulation "%", dizaines de %, "•" (point) et unités de %, la valeur de tous les circuits sélectionnés sera égale aux pourcentages attribués et cela dans toutes les mémoires sélectionnées.

De plus, si un ou plusieurs circuits n'étaient pas attribués dans une ou plusieurs des mémoires sélectionnées, ce ou ces circuits seront



attribués dans les mémoires.

Exemple : sélection des circuits 1 à 4 dans les mémoires 1 à 5

après modification "% 8" les intensités deviennent

MEM	CIR/%			
1	1/100	2/80	3/40	4/100
2			3/40	
3	1/100	2/50		4/100
4				
5		2/60		

MEM	CIR/%			
1	1/80	2/80	3/80	4/80
2	1/80	2/80	3/80	4/80
3	1/80	2/80	3/80	4/80
4	1/80	2/80	3/80	4/80
5	1/80	2/80	3/80	4/80

Remarque :

Les manipulations suivantes sont également possibles: corrections proportionnelles:

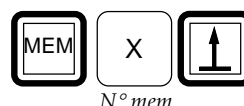
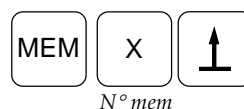


Restitution dans les registres de travail

Restitution d'une mémoire dans le registre de travail sélectionné

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

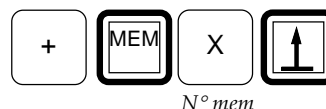
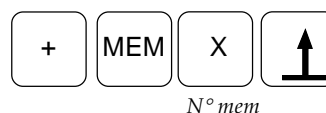
Vous arriverez au même résultat en utilisant une combinaison de manoeuvres pupitre + souris.



Ajout d'une mémoire dans le registre de travail sélectionné

Pour ajouter une mémoire dans un registre de travail, poussez le bouton "+" et 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.



Restitution d'un chenillard dans le registre de travail sélectionné

Pour restituer un chenillard dans un registre de travail, poussez la touche "TEM", la touche "CHASER", entrez le numéro du chenillard et confirmez l'opération en poussant la touche "RESTITUTION"

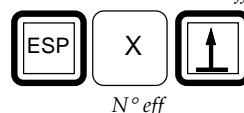
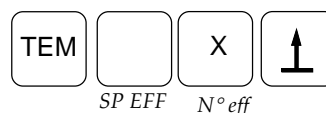
Vous arriverez au même résultat en utilisant une combinaison de manoeuvres pupitre + souris.



Restitution d'un effet spécial dans le registre de travail sélectionné

Pour restituer un effet spécial dans un registre de travail, poussez la touche "TEM", la touche "EFFET", entrez le numéro de l'effet et confirmez l'opération en poussant la touche "RESTITUTION"

Vous arriverez au même résultat en utilisant une combinaison de manoeuvres pupitre + souris.

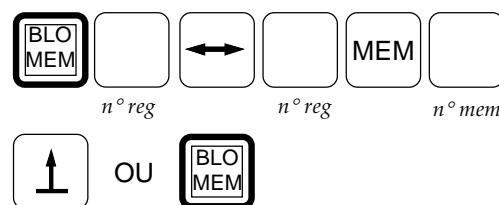


Restitution d'une série de mémoires dans une série de registres de travail sélectionnés

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

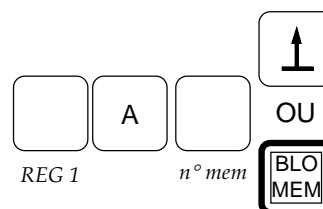
Les mémoires sont restituées dans leur séquence suivant l'ordre croissant des registres de travail sélectionnés.

Pour rendre les registres actifs, il faut faire passer leur potentiomètre par la position «0» (sinon le numéro du registre clignote).



Remarques :

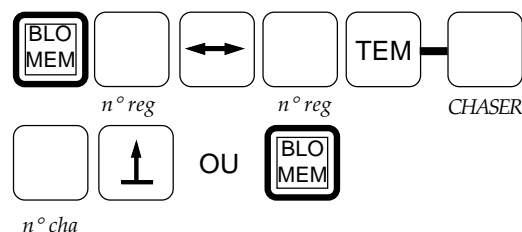
- 1 La séquence «REG1, BLO MEM, N° REG, <-->, N° REG, MEM» peut être introduite dans une softkey (par exemple A).
- Il faut ajouter REG1 au début de la programmation pour que l'opération s'exécute correctement
On aura donc la séquence :
- 2 La fonction «BLO MEM» est inactive si le bouton ON/OFF est éteint.



Restitution d'une suite de chenillards dans une série de registres de travail sélectionnés

Procédez de la même façon que ci-dessus en entrant "TEM" et le numéro du premier chenillard de la suite.

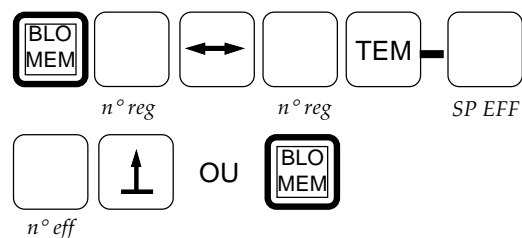
Les chenillards sont restitués dans leur séquence suivant l'ordre croissant des registres de travail sélectionnés.



Restitution d'une suite d'effets spéciaux dans une série de registres de travail sélectionnés

Procédez de la même façon que ci-dessus en entrant le numéro du premier effet de la suite.

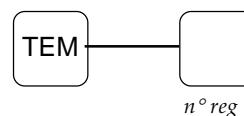
Les effets sont restitués dans leur séquence suivant l'ordre croissant des registres de travail sélectionnés.



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

Pour lancer et/ou arrêter un chenillard ou un effet restitué dans un registre de travail sélectionné, il vous suffit de pousser simultanément le bouton "TEM" et le bouton de registre.

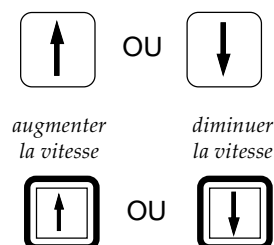
Notez qu'après chaque arrêt, l'effet se repositionne sur le premier pas.



Accélérer ou ralentir un chenillard ou un effet spécial restitué dans un registre de travail sélectionné

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



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

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

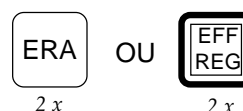
Cliquer à nouveau sur cette icône redémarre l'effet là où il s'est arrêté, il n'y a pas de remise à 0.



Effacement des registres

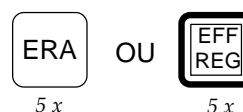
Effacer le contenu d'un registre de travail sélectionné

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



Effacer le contenu de tous les registres de travail

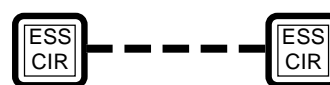
Pour effacer le contenu de tous les registres de travail, sélectionnez un registre, n'importe lequel, et cliquez cinq fois l'icône «EFF.REG» ou poussez cinq fois le bouton «ERA».



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.



Correction SOMME à la sortie

Vous pouvez corriger momentanément les intensités de sortie de certains circuits en cours de spectacle pour autant que ces intensités soient différentes de zéro.

- Sélectionnez un registre vide par le bouton du registre ou par la souris. Vous pouvez par exemple réserver le registre 24 à la correction somme et donc effectuer ces opérations avant la restitution du spectacle.
- Sélectionner le ou les circuits à corriger



n° reg



n° cir



n° cir



OU



n° mem



- Cliquez 2x l'icône "COR SOM" (l'icône sous le numéro de registre s'éclaire en jaune)
- Les circuits apparaissent à 100 % quelque soit le niveau choisi



Agir sur le levier du potentiomètre du registre sélectionné. Quand le potentiomètre atteint la valeur 50%, soit le point d'accrochage, un signal sonore retentit et le message « Potentiomètre à 50% » apparaît.

Dès lors, si vous descendez le potentiomètre, les sorties des circuits descendent de façon proportionnelle, c'est-à-dire que pour un déplacement du potentiomètre de la position 50 à la position 40 (soit 20 % de la course inférieure totale) l'intensité d'un circuit initialement à 100 % passera à 80 %.

De même, si vous montez le potentiomètre, les sorties des circuits augmentent de la même façon proportionnellement (maximum 200 %).



Pour annuler la correction somme, sélectionnez le registre par le bouton du registre ou par la souris et ensuite cliquez deux fois l'icône "COR SOM" (l'icône sous le n° de registre reprend sa couleur normale)



Remarques :

- Lorsque vous annulez la correction somme, le potentiomètre du registre est mis fictivement à zéro (comme si vous aviez tapé : "N° REG, %, 0"). Ceci permet de garder le contenu du registre sans avoir des surprises sur la lumière.
- Maximum 3 registres peuvent se trouver simultanément en correction somme.

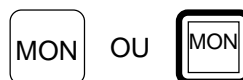
REGISTRE ...	MEMOIRE N° ...
TEMPS	00,00 00,05 00,00 00,05
1 : FF	
2 : FF	
3 : FF	
4 : FF	
5 : FF	
6 : FF	
7 : FF	
8 : FF	
9 : FF	
POUR SORTIR	MON
	POUR PAGINER PAGE

CIRCUIT N° 5 UTILISE DANS LES MEMOIRES ...	
1 : FF	
5 : 20	
9 : FF	
POUR SORTIR	CL 2 X
POUR PAGINER	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 C
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.