

---

# Description des platines de contrôle

## Sommaire

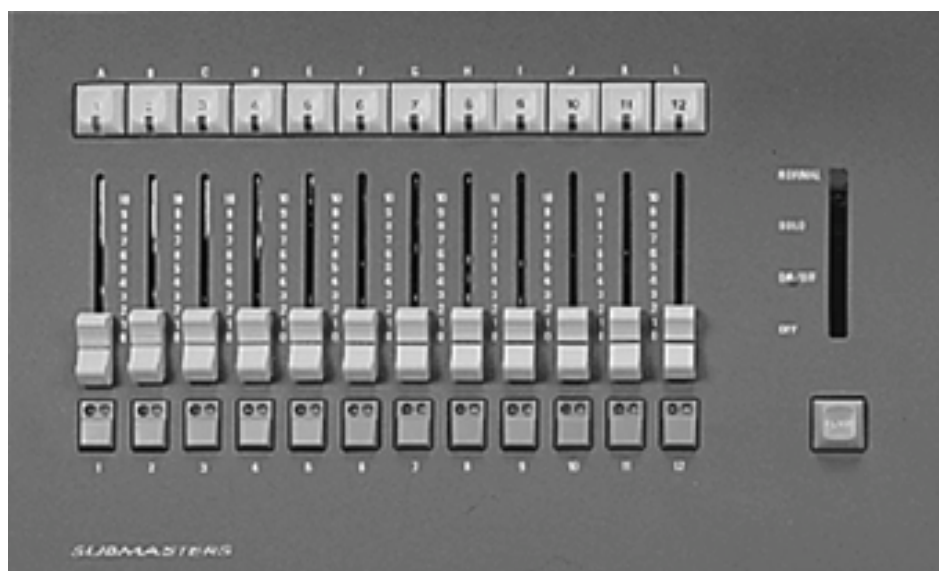
<b>2.A.</b>	<b>Platine des registres</b>	
2.A.1	Platine des registres 1 à 12	3
2.A.2	Platine des registres 13 à 24	4
	2.A.2.1. Touches du mode registre	4
2.A.3	Tableau des valeurs d'affichage des LEDS	5
<b>2.B.</b>	<b>Platine des circuits et mémoires</b>	
2.B.1	Clavier des circuits	6
2.B.2	Clavier des mémoires	7
2.B.3	Roue digitale	7
2.B.4	Clavier des fonctions	7
2.B.5	Affichage des LEDS sur les touches	8
<b>2.C.</b>	<b>Platine des registres de transfert</b>	9
<b>2D.</b>	<b>Master général 10</b>	
<b>2.E.</b>	<b>Platine des fonctions spéciales</b>	12
2.E.1	Effets spéciaux	12
2.E.2	Fonctions spéciales	13
<b>2.F</b>	<b>Platine du contrôle des motorisations</b>	14

## 2.A Platine des registres de travail

Les registres comprennent une série de potentiomètres qui possèdent chacun un certain nombre de fonctions différentes, suivant le mode dans lequel ils opèrent. Voyez plus loin les descriptions consacrées aux registres, chapitre 3.D et chapitre 6.

Les pages suivantes, vous donnent des schémas des différentes platines, accompagnés de brèves description de leurs fonctions respectives.

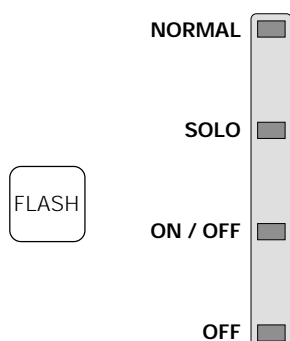
### 2.A.1 Platine des registres 1-12



12 boutons de flashage.  
Référez-vous au tableau des significations des affichages lumineux (LED'S)



12 touches de sélection repérées de 1 à 12 auxquelles sont associées les lettres de A jusque L



#### 2.A.1.1 Touches du mode flash

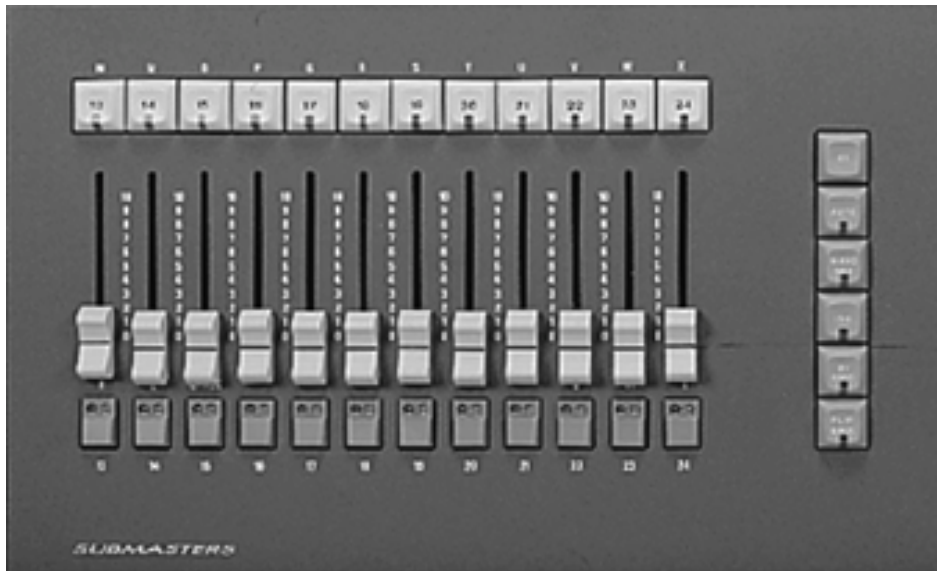
**NORMAL** : dans ce mode, dès la pression de la touche flash, les contenus du registre s'allumeront et s'éteindront aussitôt que vous relâcherez cette même touche.

**SOLO** : dans ce mode, uniquement les contenus de ce registre seront restitué à la sortie du pupitre.

**ON/OFF** : dans ce mode, dès la pression de la touche flash, le contenu du registre s'allumera et ne s'éteindra qu'à la seconde pression de cette même touche.

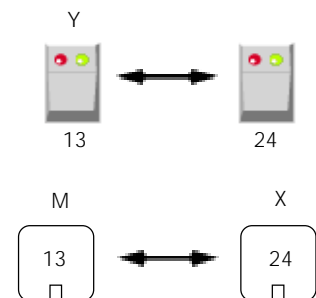
**OFF** : désactive les fonctions flash.

## 2.A.2 Platine des registres 13 - 24



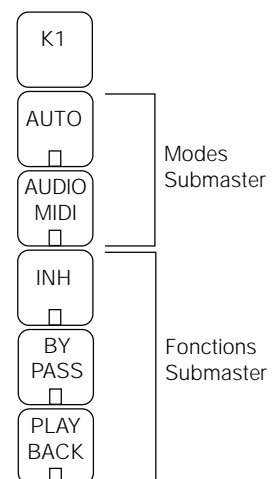
12 touches de flashage avec les valeurs alphanumériques de Y à ESPACE pour les touches de 13 à 15.

12 touches de sélection repérées de 13 à 24 auxquelles sont associées les lettres de M à X.

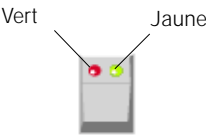


### 2.A.2.1 Touches du mode registre

- K1** : touche de réserve (peut être programmée)
- AUTO** : les registres sélectionnés deviennent des registres de restitution temporisés et utilisent les temps des mémoires, les temps programmés ou les temps par défaut.
- AUDIO** : les registres sélectionnés sont modulés par un signal audio.
- MIDI** : les registres sélectionnés peuvent être contrôlés par un signal MIDI externe.
- INH** : Les registres sélectionnés deviennent des registres de restitution soustractifs. Le contenu de ces registres sera soustrait à l'ensemble restitué soit par les autres registres, soit par les 2 registres de transfert.
- BY PASS** : Le contenu des registres sélectionnés sera restitué en priorité directement après l'atténuateur général et la touche de mise au noir instantané.
- PLAYBACK** : Réservé pour de futurs développements.



2.A.3 Signification des LED’S (affichage lumineux) .



SM Contenu	Intensités (mémoires, groupes, circuits)								
SM fonctions	STANDARD			INH			BY PASS		
SM mode	MAN	AUTO	AUDIO MIDI	MAN	AUTO	AUDIO MIDI	MAN	AUTO	AUDIO MIDI
Vert	off	(1)	off	on			on		
Jaune	off	off	on	flash			on		

(1) La led est allumée lorsque le registre est en mode temporisé (Auto).  
Si un transfert temporisé est en cours, la led clignotera.



SM contenu	Effets					
SM fonctions	STANDARD			BY PASS		
SM mode	MAN	AUTO	AUDIO MIDI	MAN	AUTO	AUDIO MIDI
Vert	(2)	(2)	off	on		
Jaune	off	off	on	on		

(2) La led est allumée lorsque un effet est chargé dans le registre  
Si un effet est en cours de transfert, la led clignotera.

## 2.B. Platine des circuits et mémoires

Cette platine permet toutes les manipulations d'attribution et de modification des intensités, des temps, des motorisations et des changeurs de couleurs, de la création de groupes et de librairies ainsi que de l'enregistrements de toutes ces éléments en mémoires.

Pour des informations complètes, voyez les chapitres 3.B., 6.C. jusque 6.F. ainsi que 6.I. jusque 6.K.



### 2.B.1 Clavier des circuits

0	↔	9	Nombres de circuits de 0 à 9	LAST	(dernier); sélection précédente ou dernier circuit d'un groupe.
.		.	Permet d'entrer les pourcentages d'intensités.	NEXT	(suivant); circuit suivant en progression arithmétique.
FF		FF	Intensité à 100% (plein feu).	ALL	Permet de sélectionner instantanément et à la fois, tout un groupe de circuits pour modifications.
+5%		+5%	Ajouter 5% aux circuits sélectionnés.	RET	Retour à l'intensité précédente.
-5%		-5%	Retrancher 5% aux circuits sélectionnés.	-	Permet d'exclure un circuit d'un groupe sélectionné.
00		00	Intensités à 00%	THRU	(jusqu'à); Inclus la sélection de tous les circuits compris entre 2 numéros de circuit sélectionné.
AT		AT	(à) est utilisé après un circuit pour spécifier que l'entrée d'une intensité va être donnée.	+	Ajoute un circuit à une sélection
%		%		CLEAR	Supprime la dernière entrée. Annulation d'une manoeuvre.

## 2.B.2 Clavier des mémoires

<div><div>0</div><div></div></div>	↔	<div><div>9</div><div></div></div>	Mémoires 'numéro 0 jusqu'au numéro 9.	<div><div>DIM</div><div></div></div>	Sélectionne les numéros de gradateurs durant le patch.
		<div><div>.</div><div></div></div>	Construction de mémoires point.	<div><div>DIM LAW</div><div></div></div>	Sélectionne l'une des 10 courbes disponibles.
	↗	<div><div>UP TIME</div><div></div></div>	Accès au temps de montée exprimé en minutes et en secondes.	<div><div>MC LIB</div><div></div></div>	Touche d'accès à la librairie des projecteurs motorisés.
	→	<div><div>WAIT TIME</div><div></div></div>	Accès aux temps d'attente à la montée et à la descente exprimé en minutes et en secondes.	<div><div>COLOR</div><div></div></div>	Touche de contrôle des changeurs de couleurs.
	↘	<div><div>DOWN TIME</div><div></div></div>	Accès au temps de descente exprimé en minutes et en secondes.	<div><div>PART LOAD</div><div></div></div>	Chargement partiel d'une mémoire.
		<div><div>LAST</div><div></div></div>	Dernière mémoire sélectionnée ou dernière mémoire d'un groupe.	<div><div>ERASE</div><div></div></div>	Permet d'effacer le contenu des registres, groupes, assignations, ...
		<div><div>NEXT</div><div></div></div>	Mémoire suivante dans une progression.	<div><div>LOAD</div><div></div></div>	Charge une mémoire ou un groupe dans un registre.
		<div><div>MACRO</div><div></div></div>	Exécution d'une macro.		
		<div><div>-</div><div></div></div>	Permet d'exclure une mémoire d'une sélection.	<div><div>REC MEM</div><div></div></div>	Enregistrement en aveugle du contenu d'un champ de travail sélectionné.
		<div><div>THRU</div><div>↔</div></div>	Sélectionner un groupe de mémoires.		
		<div><div>+</div><div></div></div>	Ajouter une mémoire à une sélection.	<div><div>REC LIVE</div><div></div></div>	Enregistrement de la somme de toutes les sorties étant pris en compte la position du Master Général et de la touche de mise au noir (black out).
		<div><div>CLEAR</div><div></div></div>	Annulation de la dernière entrée.	<div><div>SUM</div><div></div></div>	
		<div><div>K...</div><div></div></div>	Touches programmables		
		<div><div>SOLO</div><div></div></div>	Permet d'envoyer un circuit seulement.		
		<div><div>TEST</div><div></div></div>	Permet l'envoi d'un test, des circuits utilisés en séquence automatique.		
		<div><div>LOOP N°</div><div></div></div>	Chargement d'une boucle programmée au préalable.		
		<div><div>CHAS N°</div><div></div></div>	Permet d'appeler un numéro de chenillard.		
		<div><div>EFF N°</div><div></div></div>	Permet d'appeler un numéro d'effet spécial.		
		<div><div>GROUP</div><div></div></div>	Sélectionne un numéro de groupe.		

on previous ADB products


↑

↓

↓

2.B.3

Roue digitale



Cette roue intègre des éléments de haute qualité optique qui permettent un contrôle précis des intensités des éléments sélectionnés, circuits, groupes, mémoires...

2.B.4

Clavier des fonctions

LIVE

SUM

EDIT  
MEM

SMM

Sélection du mode LIVE (à la sortie DMX out du pupitre). Appelé SUM sur de précédents produits ADB.

Permet des modifications en aveugle; MEM Appelé SMM sur de précédents produits ADB.

## 2.B.3



## Roue digitale



Cette roue intègre des éléments de haute qualité optique qui permettent un contrôle précis des intensités des éléments sélectionnés, circuits, groupes, mémoires...

## 2.B.4

## Clavier des fonctions

	Sélection du mode LIVE (à la sortie DMX out du pupitre). Appelé SUM sur de précédents produits ADB.
	Permet des modifications en aveugle; MEM Appelé SMM sur de précédents produits ADB.

## 2.B.5 Signification des LED'S (affichage lumineux) .

Les leds se trouvant sur les touches "GROUP", "DIM", "DIM LAW", "COLOR", "AT", "LOOP n°", "CHAS N°", "EFF N°", "MC LIB" indiquent le mode opératoire dans lequel se trouve le clavier numérique des circuits.

Ces leds ne s'allument jamais simultanément.

Si la LED se trouvant sur la touche est allumée :

- **GROUP** : signifie que le clavier est utilisé pour entrer un de numéro de groupe
- **DIM** : signifie que le clavier est utilisé pour entrer un de numéro de gradateur
- **DIM LAW** : signifie que le clavier est utilisé pour entrer un de numéro de courbe de gradation.
- **AT(%)** : signifie que le clavier est utilisé pour attribuer une intensité.
- **LOOP N°** : signifie que le clavier est utilisé pour entrer un numéro de boucle.
- **EFF N°** : signifie que le clavier est utilisé pour entrer un numéro d'effet.
- **CHAS N°** : signifie que le clavier est utilisé pour entrer un numéro de chenillard.
- **MC LIB** : signifie que le clavier est utilisé pour entrer un numéro de libraire de contrôle de mouvement.

Les Leds "UP TIME", "WAIT TIME", "DOWN TIME" sont allumées lorsque le clavier numérique des mémoires est utilisé pour attribuer un temps de montée, un temps d'attente ou un temps de descente.

Les Leds "LOAD", "REC MEM", "REC LIVE" informent du statut de la mémoire sélectionnée :

si l'opérateur veut écraser une mémoire existant les leds "REC MEM" et "REC LIVE" clignotent.

La Led "ERASE"

Cette led clignote dès la première pression de la touche "ERASE".

La Led "LIVE" (SUM)

Cette led est allumée lorsque le mode LIVE est sélectionné.

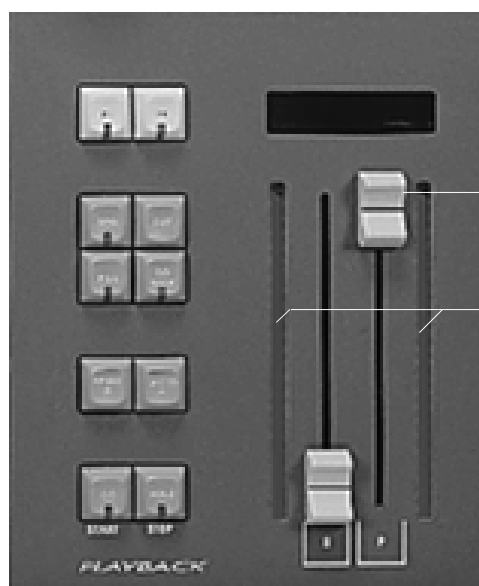


## 2.C Platine des registres de transfert

Cette platine propose toutes les fonctions de transfert.

Lorsque les mémoires auront été créées, elles pourront être restituées avec tout leurs paramètres par la manipulation d'un seul bouton situé sur la platine des registres de transfert.

Pour les informations complètes, reportez-vous aux chapitres 3.H et 7.



S= scène  
P= préparation

Potentiomètres linéaires de haute qualité

Affichage thermomètre



Touche de sélection du registre scène du transfert.



Touche de sélection du registre préparation du transfert.



Active ou désactive le mode séquentiel qui est l'appel automatique de la mémoire suivante (dans l'ordre des nombres croissants).



(Empiler) Permet l'empilement de mémoires.



Réalise un transfert instantané (brusque).



Permet de revenir à l'état précédent.



Permet, en cours d'exécution d'un transfert, de ralentir sa vitesse.



Permet, en cours d'exécution d'un transfert, d'accélérer sa vitesse.



Démarre le transfert.



Arrête momentanément l'exécution automatique d'un transfert.

## 2.D. Platine du Potentiomètre Général (Grand Master)

Les éléments de cette platine affectent directement la sortie de l'ensemble du pupitre et donne aussi des indications à propos de toutes les communications en entrée ou en sortie. Pour les informations complètes, reportez-vous aux chapitres 3.K et 4.

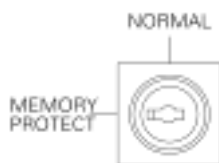


### 2.D.1 Signification des indications de statut



<b>DMX OUT 1</b>	Confirme que le signal DMX 1 sort bien du Vision (1-512).
<b>DMX OUT 2</b>	Confirme que le signal DMX 2 sort bien du Vision (513-1024).
<b>DMX OUT 3</b>	Confirme que le signal DMX 3 sort bien du Vision (1024-1536), si l'option est installée.
<b>DMX OUT 4</b>	Confirme que le signal DMX 4 sort bien du Vision (1024-1536), si cette option est installée.
<b>DMX IN 1</b>	Confirme que le signal DMX 1 est bien reçu par le Vision.
<b>DMX IN 2</b>	Confirme que le signal DMX 2 est bien reçu par le Vision si l'option est installée.
<b>IR</b>	Confirme que le signal de infrarouge est bien reçu, si l'option est installée.
<b>PC OUT</b>	Réservé pour de futurs développements.
<b>PC IN</b>	Réservé pour de futurs développements.
<b>SYNCHRO OUT</b>	Confirme que 2 systèmes sont bien liés entre eux et que le signal RS485 est bien transmit.
<b>SYNCHRO IN</b>	Confirme que 2 systèmes sont bien liés entre eux et que le signal RS485 est bien reçu.
<b>MIDI REMOTE OUT</b>	Confirme que la communication MIDI est opérationnelle en sortie.
<b>MIDI REMOTE IN</b>	Confirme que la communication MIDI est opérationnelle en entrée.
<b>SMPTE OUT</b>	Réservé.
<b>SMPTE IN</b>	Confirme que le code SMPTE est reçu.

## 2.D.2 Platine des touches de fonction



La clef en position "memory protect" (protection des mémoires) assure qu'aucune information de quel type que ce soit, ne peut être enregistrée. Seules, les informations, précédemment enregistrées pourront être relues et rejouées.

La position de clef "normal" permet un accès direct à toutes les fonctions.



Permet de sélectionner l'écran auditorium (liste des circuits compris dans le mode auditorium).



Touche de mise au noir (black out).



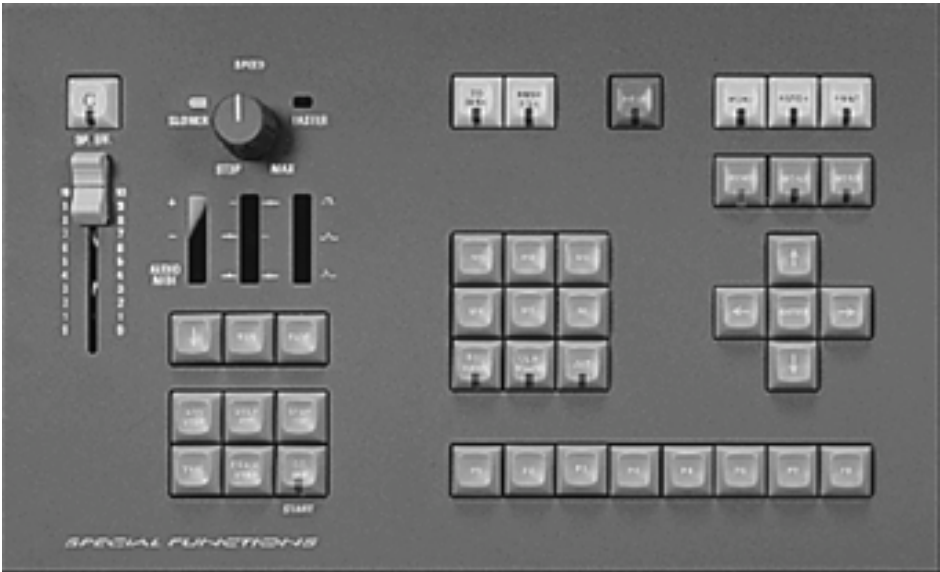
Permet de surpiloter la valeur maximum du potentiomètre "Grand Master" de manière à augmenter la valeur des circuits qui ne sont pas encore à 100%.



Permet de revenir en douceur à la valeur normale plein feu (FF).

2.E      Platine des fonctions spéciales

Cette platine permet à l'utilisateur de créer rapidement des chenillards ou des effets spéciaux.  
L'utilisateur a également accès sur cette platine à toutes les fonctions du menu, aux macros et à toutes les autres fonctions avancées du VISION.  
Pour les informations complètes, reportez-vous aux chapitre 9.



2.E.1      Effets spéciaux.

0  
SP. EFF

Réservé.

TRANS

Sélectionne le type d'allumage de l'effet: positif, négatif ou progressant sur base d'un signal audio ou MIDI.

RUN

Permet de choisir la direction de l'effet: vers la gauche, vers la droite ou balancé

FADE

Permet de sélectionner le profil de passage d'un pas à l'autre de l'effet (brusque, fondu ou en dent de scie)

STEP

Mène au pas précédent.

STEP

Mène au pas suivant.

ADD STEP

Ajoute un pas à un pas déjà sélectionné.

TYPE

Sélectionne un type d'effet.

ERASE STEP

Efface le contenu d'un pas ou le pas complet.

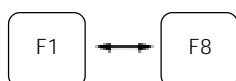
GO EFF

Démarre l'effet.

SPEED  
SLOWER STOP FASTER MAX

Permet la modification de la vitesse d'exécution d'un effet, d'un chenillard ou d'un loop qui tournent.

## 2.E.2 Fonctions spéciales.



Les 8 touches de fonctions spéciales changent d'attribution en fonction des sélections effectuées sur les panneaux des modules de contrôle.



Bouge le sélecteur de l'écran vers la droite.



Bouge le sélecteur de l'écran vers la gauche.



Bouge le sélecteur de l'écran vers le haut.



Bouge le sélecteur de l'écran vers le bas.



Confirme une sélection.



Permet le stockage sur disquette du spectacle.



Permet le chargement dans le pupitre d'informations préalablement stockées.



Donne une assistance instantanée.



Accès à une série de fonctions supplémentaires optimisant le système ou le travail de chaque opérateur.



Permet d'accéder au mode patch.



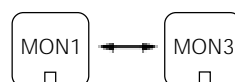
Permet d'accéder au mode impression.



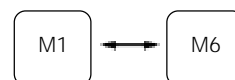
Permet d'enregistrer en temps réel une succession de touches.



Réservé.



Une touche pour chacun des 3 moniteurs .  
MON x Permet à l'utilisateur de sélectionner quel contenu doit affiché sur quel écran



Donne un accès direct à 6 macros programmée par l'utilisateur



Touche de basculement utilisée en association avec d'autres touches.

## Platine de contrôle des motorisations

Cette platine donne accès à tous les paramètres du contrôle des motorisations.  
Pour les informations complètes, reportez-vous au chapitre 11 .

