Mode des registres de transfert

Sommaire

7.A Affichage à l'écran 4

7.A.1 Ecran scène 4
7.A.2 Ecran préparation 5

7.B Sélection du registre de transfert
Registre S (Scène) ou P (Préparation) 6
7.B.1 Sélection de registres de restitution 6
7.B.2 Sélection de circuits et attribution d'intensités 6
7.B.3 Attribution ou modification de temps 7
7.B.4 Attribution de temps particuliers aux circuits 8

7.C Enregistrement dans un registre de transfert 10
7.C.1 Enregistrement d'une nouvelle mémoire 10
7.C.2 Re-enregistrement d'une mémoire existante 10
7.C.3 Enregistrement de la dernière ou de la mémoire suivante 10
7.C.4 Re-enregistrement de la mémoire courante 10
7.C.5 Enregistrement de la sortie globale 10
7.C.6 Enregistrement de l'entrée DMX comme part d'une mémoire 11
7.C.7 Edition d'une mémoire 11

7.D Chargement des registres de transfert 12
7.D.1 Chargement d'une mémoire dans un registre de transfert sélectionné 12
7.D.2 Chargement d'une série de mémoires 12
7.D.3 Re-chargement de la mémoire courante 12
7.D.4 Chargement de la mémoire suivante 12
7.D.4.1 Chargement de la mémoire précédente 12
7.D.5 Addition ou soustraction de mémoires 13

7.E Vider les registres de transfert de leur contenu 13
7.E.1 Vider les registres de transfert 13
7.E.2 Vider les registres de transfert à l'aide de la touche CUT 13

7.F Fonctions spéciales des registres 14
7.F.1 Transfert manuel de deux mémoires 14
7.F.2 Transfert manuel avec le chargement automatique de la mémoire suivante dans la séquence 14
7.F.3 Transferts automatiques dans la séquence 15
7.F.4 Transferts automatiques continus 15
7.F.5 Passer de transferts manuels aux transferts automatiques 15
7.F.6 Passer de transferts automatiques aux transferts manuels 16
7.F.7 Arrêt momentané durant un transfert. 16
7.F.8 Fonction retour en arrière (go back) 16
7.F.9 Transfert instantané 17
7.F.9.1 Combiner le retour en arrière et le transfert instantané 17
7.F.10 Sauter à la mémoire suivante 17

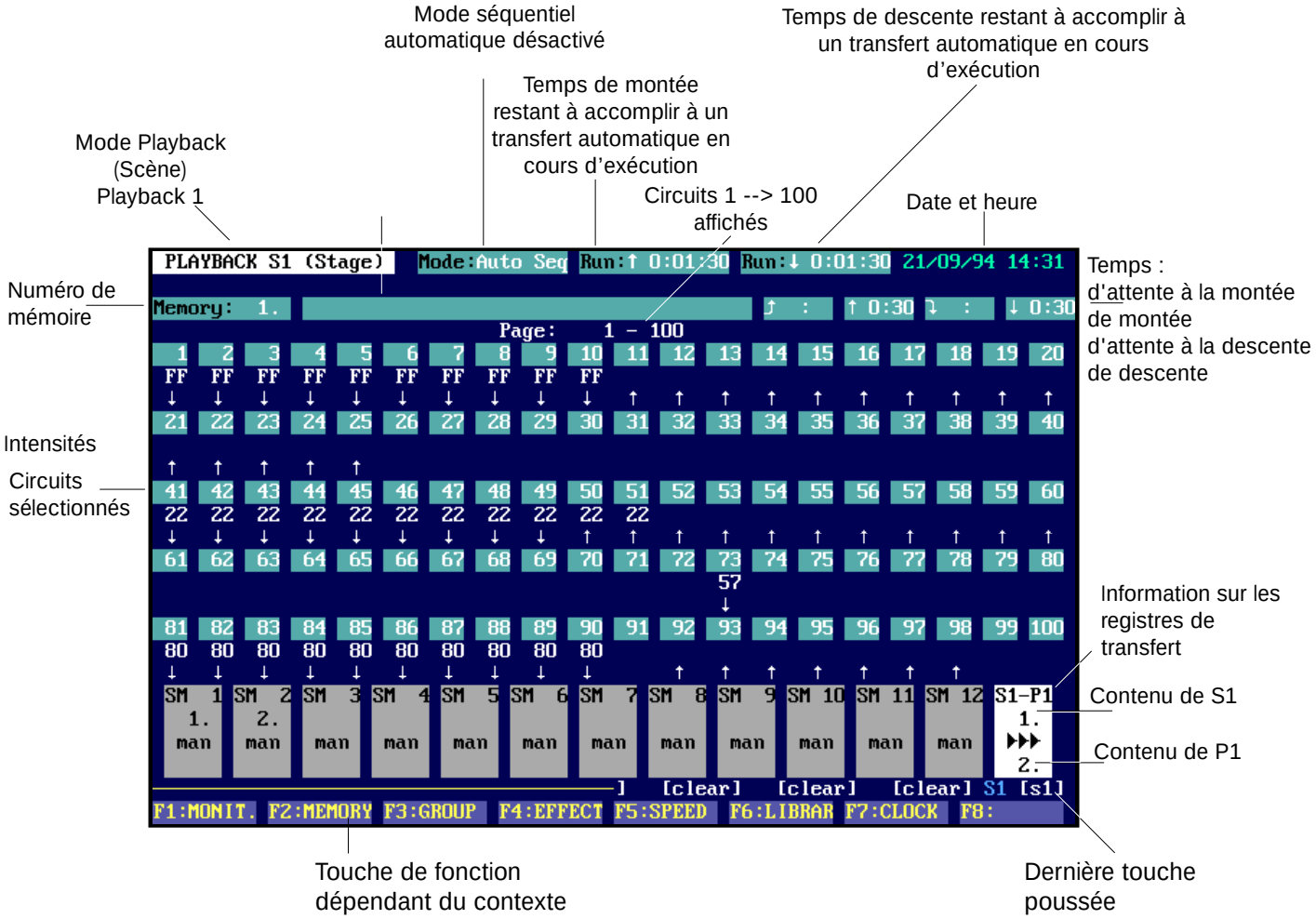
7.G Signification des LEDs des registres de transfert 18
7.G.1 LEDs des touches 18
7.G.2 Barregraphes des registres de transfert 18
7.G.2.1 Mode automatique 18
7.G.2.2 Utilisation manuelle des temps écoulés Horloge des registres de transfert 18
7.G.2.3 Learn profile 19
7.G.2.4 Modification des temps d'un transfert en cours d'éxécution 19
7.G.2.4.1 Utilisation manuelle des potentiomètres 19
7.G.2.4.2 Utilisation des touches d'accélération ou de ralentissement 19
7.G.2.4.3 Utilisation de la roue 19

7.H Résumé des fonctions claviers 20
7.H.1 Clavier des circuits 20
7.H.2 Roue digitale 21
7.H.3 Clavier des mémoires 21

7.I Résumé des méthodes d'enregistrements 22
7.J Résumé des méthodes de chargements 23

7.A Affichage à l'écran

7.A.1 Ecran de scène

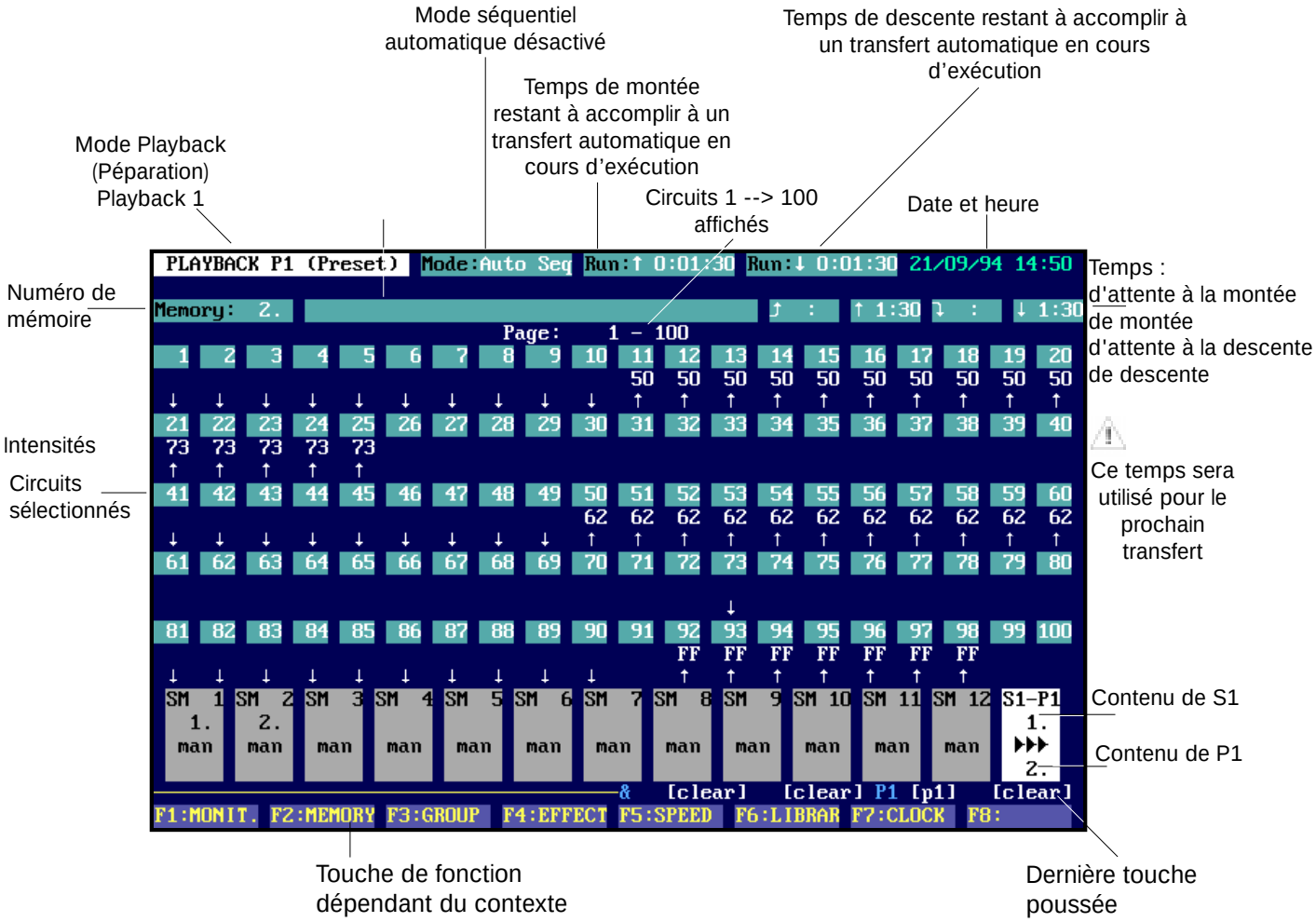


F1	MONIT	: accès direct à la configuration de l'écran
F2	MEMOIRE	: accès direct au menu des mémoires
F3	GROUPE	: accès direct au menu des groupes
F4	EFFET	: accès direct au menu des effets
F5	VITES.	: permet de contrôler la vitesse d'exécution d'un transfert
F6	LIBRAR	: librairie des projecteurs motorisés.
F7	HORLOG	: accès direct aux fonctions de l'horloge

↑ Une flèche vers le haut signifie que le circuit désigné (le circuit au-dessus de la flèche) augmentera d'intensité durant le prochain transfert.

↓ Une flèche vers le bas signifie que le circuit désigné (le circuit au-dessus de la flèche) diminuera d'intensité durant le prochain transfert

7.A.2 Ecran de préparation



F1	MONIT	: accès direct à la configuration de l'écran
F2	MEMOIRE	: accès direct au menu des mémoires
F3	GROUPE	: accès direct au menu des groupes
F4	EFFET	: accès direct au menu des effets
F5	VITES.	: permet de contrôler la vitesse d'exécution d'un transfert
F6	LIBRAR	: librairie des projecteurs motorisés.
F7	HORLOG	: accès direct aux fonctions de l'horloge

↑ Une flèche vers le haut signifie que le circuit désigné (le circuit au-dessus de la flèche) augmentera d'intensité durant le prochain transfert.

↓ Une flèche vers le bas signifie que le circuit désigné (le circuit au-dessus de la flèche) diminuera d'intensité durant le prochain transfert

7.B Sélection du registre de transfert Registre S (Scène) ou P (Préparation)

Un transfert est le remplacement progressif d'une mémoire en Scène (Live) par la mémoire chargée dans le registre de préparation (situation donc en aveugle) dans les temps attribués à la mémoire en préparation

Le transfert s'opère ou manuellement en activant les 2 potentiomètres d'un des registre de transfert ou automatiquement en poussant sur le bouton "GO" qui équipe chacun des registre de transfert.

Dans un registre de transfert, des corrections d'intensité de circuits, l'inhibition de circuits et des corrections de la vitesse d'éxécution du transfert sont possible.

De même, il est également possible d'effectuer des transferts instantanés (cut), des pauses durant le transfert repartir en sens inverse ou encore des transferts non séquentiels.

Lorsqu'un registre de transfert est juste un registre, toutes les manipulations d'intensités, d'attribution de temps, d'enregistrement et de chargement sont exactement les même que celle décrites dans le chapître 6 concernant les registres.

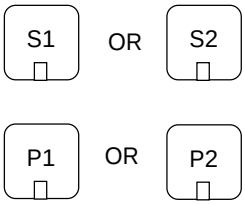
7.B.1 Sélection de registres de restitution

Pour sélectionner le registre scène du transfert, poussez la touche S1 (sur le transfert 1) ou la touche S2 (sur le transfert 2).

Pour sélectionner le registre préparation du transfert, poussez la touche P1 (sur le transfert 1) ou la touche P2 (sur le transfert 2).

Remarque :
Lorsque vous sélectionnez un registre de transfert (scène ou préparation), les circuits ou mémoires sélectionnés auparavant sont toujours sélectionnés.

7.B.2 Sélection de circuits et attribution d'intensités



En mode transfert vous pouvez utiliser :
- toutes les fonctions de circuits, mémoires ou groupes.
- toutes les opérations d'attribution et de modification des intensités des circuits ou des mémoires .

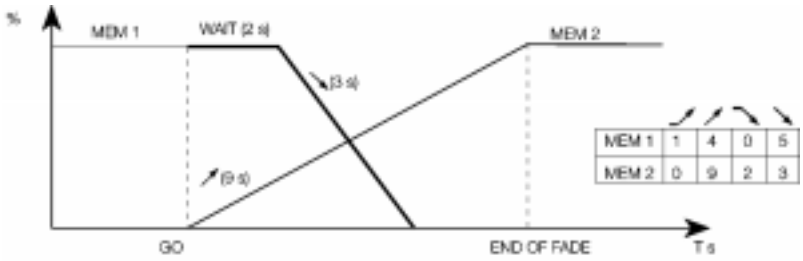
Reportez-vous au chapitre des registres pour plus de détails.
Durant un transfert toutes les opérations sont possibles dans les registres scène et préparation.

7.B.3 Attribution ou modification des temps

En mode transfert, toutes les opérations d'attribution ou de modification de temps sont permises, même si le transfert est en cours d'exécution. Reportez-vous au chapitre des registres pour plus de détails sur la façon de temporiser.

Remarques :

quant à l'utilisation des temps (montée, descente,attente) dans les registres transfert.
Lorsque vous effectuez un transfert entre 2 mémoires (mémoire 1 & 2 par exemple) les temps effectif sont toujours ceux de la seconde mémoire, la mémoire qui monte.
Dans ce cas :
La mémoire 1 "disparaîtra" avec les temps de descente et d'attente à la descentede la mémoire 2 (5sec).
La mémoire 2 "montera" avec les temps de montée et d'attente à la montée de la mémoire 2 (9sec).

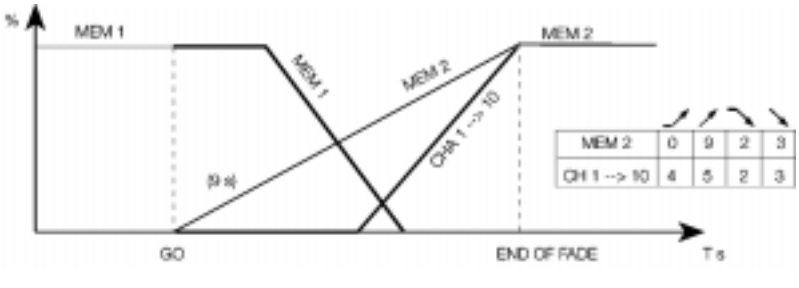


Donc les temps affichés du transfert correspondent aux temps de la mémoire chargée dans le registre de préparation.

7.B.4 Attribution de temps particuliers à des circuits

En plus des possibilités habituelles d'attribution des temps, vous avez également la possibilité d'attribuer des temps particuliers aux circuits.

Un temps particulier est une programmation par laquelle sont attribués à un circuit ou à un groupe de circuits,des temps différents de ceux attribués à la mémoire globale ou au registre.
Autrement dit, dans une même mémoire ou dans un même registre, il peut y avoir différents temps de transfert.
Vous pouvez donc construire des séquences complexes de mouvements de lumière, tous inclus dans une même mémoire, grâce à l'attribution des temps particuliers aux circuits.
(appliquer des temps d'attente particuliers est tout à fait possible).

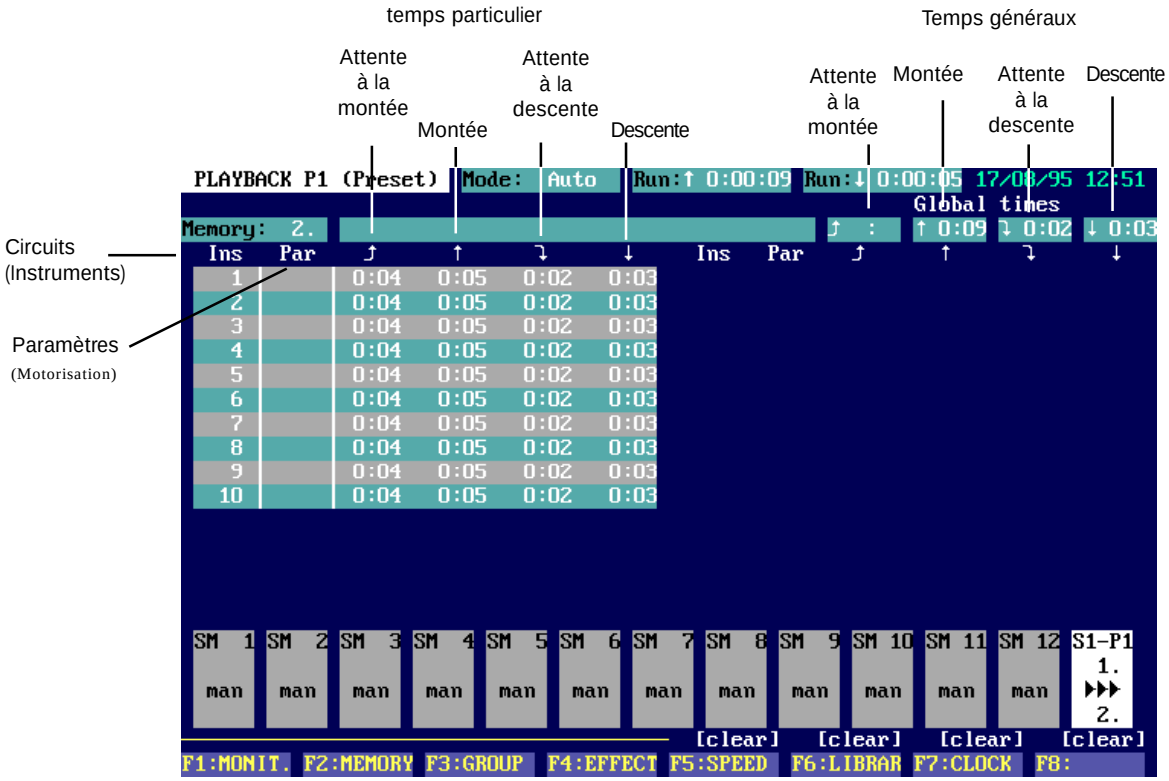


Même exemple que le précédant si ce n'est qu' aux circuits1 à 10 est attribué un temps d'attente à la montée de 4 sec. et un temps de montée de 5 sec.
Un temps particulier est attribué aux circuits 1 à10.

- un temps spécial de circuit peut uniquement être attribué en mode P1, S1, P2, S2, LIVE et EDIT MEM
- si une mémoire avec un temps spécial est chargée dans l'un des 24 registres de travail, le temps spécial sera affiché mais ne pourra être modifié. Si la mémoire est réenregistrée après modification (intensité, temps global, …), le temps spécial sera également réenregistré.
- le temps spécial est uniquement utilisé en mode transfert.

Pour attribuer un temps particulier :

- poussez F1 MONITEUR
  F2 TEMPS (Special times)



- Introduisez le numéro de mémoire souhaité s'il n'a pas encore été sélectionné. <mem n°- "LOAD">

- Sélectionnez le(s) numéro(s) de circuit(s) sur le clavier des circuits.

- Attribuez les temps de manière habituelle avec les touches de temps sur le clavier des mémoires.

- Poussez REC MEM, et sortez de l'écran des temps particuliers en poussant
  F1 MONITOR
  F2 INT (intensités)

- Si vous poussez la touche "F4" (défaut) après avoir poussé l'une des touches d'attribution des temps, les valeurs programmées par défaut sont attribuées aux 4 temps.

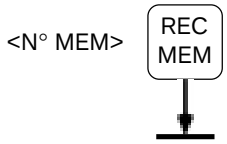
- La touche F3, après avoir poussé l'une des touches d'attribution des temps, force les temps généraux de la mémoire aux circuits sélectionnés.

7.C Enregistrement dans un registre de transfert

Toutes les manipulations décrites dans le chapître (6) consacrés aux registres, peuvent être appliquées aux registres de transfert.
Ce qui suit est un résumé de ces opérations.

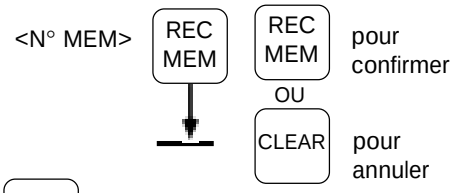
7.C.1 Enregistrement d'une nouvelle mémoire

Sélectionnez le registre de transfert, entrez le numéro de mémoire et poussez la touche "REC MEM".



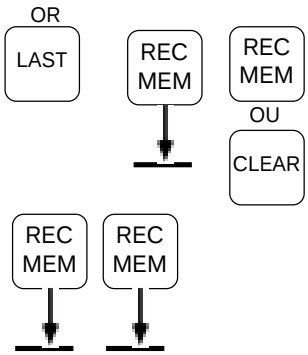
7.C.2 Ré-enregistrement d'une mémoire existante

Après sélection du registre, entrez le numéro de mémoire et poussez "REC MEM".
Si la mémoire est occupée vous entendrez un ' bip '.
Si vous souhaitez confirmer, poussez la touche "REC MEM" une deuxième fois sinon poussez la touche "CLE AR".



7.C.3 Enregistrement de la dernière ou de la mémoire suivante

Si vous voulez mémoriser la mémoire suivante ou précédante, sélectionnez la mémoire en poussant la touche "NEXT" ou "LAST" et poussez la touche "REC MEM"(une deuxième fois si la mémoire existe).



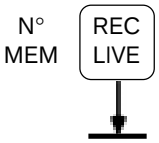
7.C.4 Ré-enregistrement de la mémoire courante

Si vous désirez ré-enregistrer la mémoire déjà restituéemais modifiée, poussez la touche "REC MEM" deux fois. Cette fonction est impossible si le registre scène est sélectionné et qu' un transfert y est en cours d'exécution.

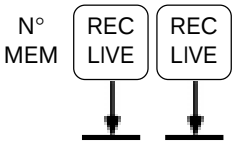
7.C.5 Enregistrement de la sortie globale

La mémoire sélectionnée contiendra toutes les sorties du VISION ; ceci inclus la sortie d'autres registres, l'entrée à ce moment du DMX et la prise en compte de la valeur du Grand Master et de la touche de BLACK OUT.

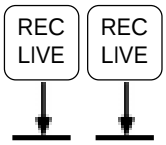
- Pour mémoriser une mémoire inexistante.



- Pour mémoriser une mémoire existante.

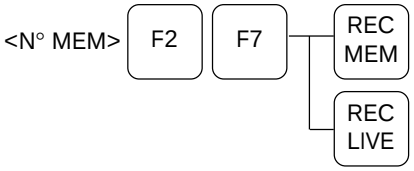


- Pour mémoriser une mémoire déjà restituée.

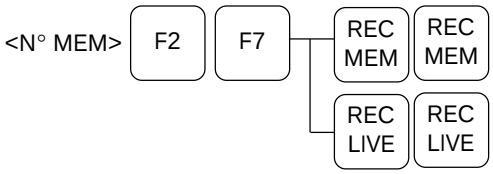


7.C.6 Enregistrement de l'entrée DMX comme partie d'une mémoire

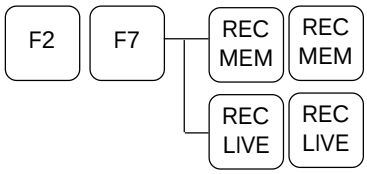
A partir du menu des mémoires, il est possible d'enregistrer les valeurs DMX d'entrée.



- Pour mémoriser une mémoire nouvelle.



- Pour mémoriser une mémoire existante.



- Pour mémoriser dans la mémoire restituée.

Note : les valeurs DMX sont prises à la sortie du patch d'entrée.

7.C.7 L'éditeur de mémoires

Il est possible de rentrer dans le champs de travail "Editeur de mémoires" à n'importe quel momentavec la touche de sélection blanche.
Cette fonction vous permet d'éditer ou d'effectuer des modifications en aveugle à n'importe quelle mémoire,à n'importe quel moment sans affecter le déroulement des sorties ou de monopoliser tout autre champs de travail aux seules fins de modifications de mémoires

Poussez la touche "EDIT MEM";
il y a une courte pause (quelques secondes), le temps que la fonction soit chargée.

Entrez le numéro ou la liste des mémoires que vous désirez travailler.Une fois que celle-ci auront été chargées,vous pourrez alors modifier les intensités ou les temps grâce aux les manipulations décrites précédemment.

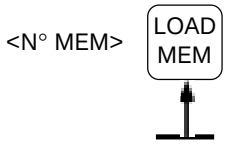
Mémorisez vos mémoires modifiées et retournez dans un autre champs de travail.

Reportez-vous au chapître 9 : L'EDITEUR DE MÉMOIRE

7.D Chargement des registres de transfert

A part le chargement dans une série de registres, toutes les manipulations de chargement décrites dans le chapître (6K) consacrés aux registres, peuvent être appliquées aux registres de transfert. Ce qui suit est un résumé de ces opérations.

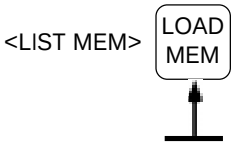
7.D.1 Chargement d'une mémoire dans un registre de transfert sélectionné



Pour restituer une mémoire dans un registre de transfert sélectionné, sélectionnez le registre (S1 S2 P1 P2), entrez le numéro de mémoire via le clavier numérique des mémoires et confirmez l'opération en poussant la touche "LOAD"
Les intensités et les 4 temps de la mémoire sont restitués.

Les informations suivantes s'affichent à l'écran :
- Le numéro de mémoire avec son titre et ses temps.
- Le mode (manuel, automatique ou séquentiel).
- Le temps restant à parcourir au transfert.

7.D.2 Chargement d'une série de mémoires

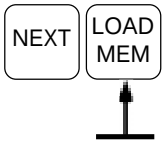


Sélectionnez le registre de transfert, entrez la série de mémoire et confirmez en poussant la touche "LOAD".
Si un même circuit a différentes intensités dans la série de mémoires, c'est sa valeur la plus haute qui l'emporte.
Les temps généraux sont ceux de la première mémoire de la liste.
Pour un circuit qui a différentes intensités, les temps particuliers proviennent de la mémoire dans laquelle ce circuit a sa valeur la plus haute.

7.D.3 Re-chargement de la mémoire courante

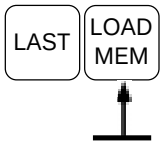
Si vous souhaitez restituer le même mémoire que celle restituée dans le registre,poussez la touche "LOAD".

7.D.4 Chargement de la mémoire suivante



Pour restituer la mémoire suivante dans le registre de transfert sélectionné, poussez successivement les touches "NEXT" suivie de "LOAD".

7.D.4.1 Chargement de la mémoire précédente



Pour restituer la mémoire précédante dans le registre de transfert sélectionné, poussez successivement les touches "LAST" suivie de "LOAD".

7.D.5 Addition ou soustraction de mémoires

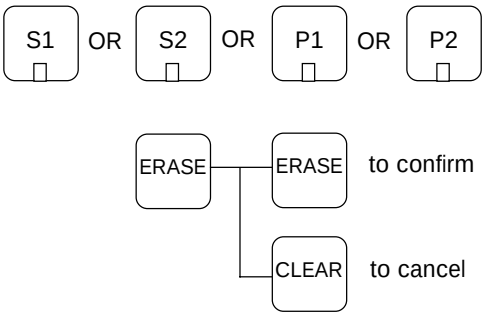
Pour ajouter (soustraire) une série de mémoires à (d') un registre de transfert sélectionné, entrez la série de mémoires et bouger la roue vers l'avant (pour ajouter) vers l'arrière (pour soustraire) ou utilisez les touches de pourcentage (%,FF,00,...).
Cette manipulation peut être effectuée lorsqu'un transfert est en cours d'éxécution dans le registre de transfert.

7.E Vider les registres de transfert de leur contenu

Tous les champs de travail à l'exception de LIVE se vident de la même manière.

7.E.1 Vider les registres de transfert

Pour effacer l'état d'un registre de transfert, sélectionnez-le et poussez deux fois la touche "ERASE".
Après la première pression de la touche la led clignote ; en confirmant l'opération par seconde pression la led s'éteint; si vous ne souhaiter pas confirmer poussez la touche "CLEAR".



7.E.2 Vider les registres de transfert à l'aide de la touche "CUT"

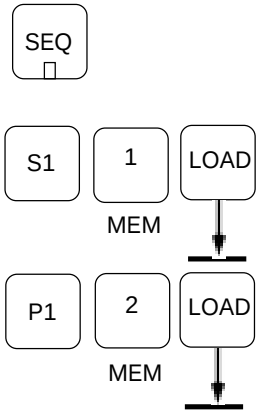
Alternativement, le registre Scène peut être vidé en poussant la touche "CUT", si aucune mémoire n'est chargée dans le registre de préparation.

7.F Fonctions spéciales des registres

Ces fonctions sont spécifiques aux registres de transfert et ne se retrouvent dans aucun autre champs de travail.

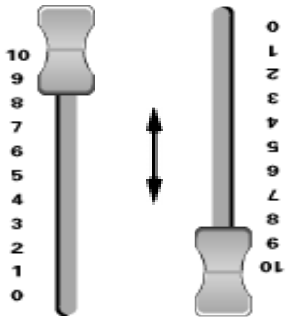
7.F.1 Transfert manuel de deux mémoires

La LED associée à la touche “SEQ” doit être éteinte pour effectuer un transfert sans appel dans la séquence de la mémoire suivante.



- charger la mémoire 1 dans le registre scène.

- charger la mémoire 2 dans le registre de préparation.



Des mouvements de la paire de potentiomètre actionnés simultanément ou séparemment, activeront le transfert de la scène vers la préparation et vice versa.
Bouger les potentiomètres ensemble entraînera un transfert complet, tandis que les bouger séparemment vous fera passez par un black out ou un état de tous les circuits utilisés.
Bouger les potentiomètres à des allures différentes aura comme résultat d’effectuer un transfert avec des temps séparés.‘

- En actionnant les deux potentiomètres simultanément, vous obtiendrez un transfert graduel.

- Vous pouvez continuer indéfiniment le transfert de ces deux mémoires chargées.

- Le barregraphe des leds qui suit le mouvement, vous donne une visualisation précise de la progression du transfert.

Note : si les potentiomètres sont à mi-parcours avant le transfert, ils doivent être ramenés à une position finale pour “accrocher” le transfert.

7.F.2 Transfert manuel avec le chargement automatique dans la séquence des mémoires suivantes

Poussez la touche “SEQ” pour activer le mode séquentiel (la led de la touche “SEQ” doit être allumée sans toutefois flasher). Actionnez maintenant les potententiomètres comme décrit ci-dessus.

A la fin du transfert, la mémoire qui était dans le registre de Préparation est maintenant dans le registre Scène et a été remplacée dans le registre de Préparation par la mémoire suivante dans la séquence.
La séquence peut être un ordre de numéros croissants ou tout autre programmation qui aura été attribuée à cette séquence.

7.F.3 Transferts automatiques dans la séquence

Poussez la touche “SEQ” (deux fois si nécesaire) pour activer le mode séquentiel (la led doit être allumée mais sans flasher).

Poussez la touche “GO” pour démarrer le transfert (la led de la touche “GO” s’allume lorsque le transfert est en cours et les leds des barregraphes suivent la progression du transfert de la même manière que pour un transfert manuel).
La direction des mouvements des barregraphes dépend de la position des deux potentiomètres au début du transfert.

L’état lumineux qui était sur scène est maintenant remplacé, dans les temps programmés dans la mémoire montante, par les contenus du registre de préparation. A la fin du transfert, la mémoire qui était dans le registre de préparation à été automatiquement remplacé par la mémoire suivante dans la séquence.
Vous devez pousser à nouveau la touche “GO” pour démarrer le prochain transfert.

Notes :
Vous pouvez également effectuer un transfert temporisé de cette manière sans nécessairement charger automatiquement la mémoire dans le registre de préparation.Assurez-vous cependant que le mode séquentiel ne soit pas validé : LED off.

7.F.4 Transferts automatiques continus

Vous pouvez démarrer une série de transfert automatiques d’une séquence en poussant une seule fois sur la touche “GO”.

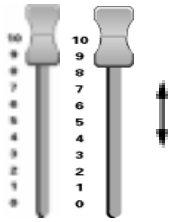
Poussez la touche “SEQ” une (ou deux) fois pour valider la fonction transfert automatique de la séquence (la LED doit flasher).
Lorsque vous poussez la touche “GO”, le transfert démarre et respecte les différents temps d’attente à la montée ou à la descente qui auraient été programmés. Les barregraphes de leds suivent la progression du transfert de la manière habituelle. Cette opération se poursuit jusqu’à ce que la dernière mémoire de la séquence aie été atteinte ou que le mode “Auto Go” aie été dévalidé. La séquence de mémoires peut être soit un ordre de numéros croissant soit une autre programmation qui aurait été attribuée à cette séquence par le biais de liens (Links) ou de mémoire de contrôle (voir le chapitre des menu).

7.F.5 Passer de transferts manuels aux transferts automatiques

- Si les deux potentiomètres sont en position finale, supérieure ou inférieure, poussez la touche “GO”.
  Le mode automatique est immédiatement affecté au registre et le transfert démarre.

- Si les deux potentiomètres ne sont pas en position finale (transfert démarré manuellement), une pression de la touche “GO” permet l’accomplissement automatique du transfert dans les temps restants calculés à partir de la position de chaque potentiomètre.

7.F.6 Passer de transferts automatiques aux transferts manuels

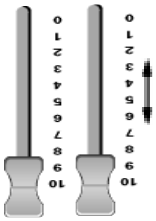


Si le transfert n'est pas en cours d'éxécution :

- Amenez les 2 potentiomètres à leur position finale (supérieure ou inférieure) s'ils n'y sont pas déjà et démarrez le transfert manuellement avec les 2 potentiomètres.

Si le transfert est en cours d'éxécution :

- Poussez la touche "HOLD" pour arrêter momentanément le transfert.
- Amenez les 2 potentiomètres .
- Terminez le transfert manuellement avec les 2 potentiomètres de telle manière à accrocher l'endroit où se trouve le transfert (utiliser les barregraphes comme repères).



7.F.7 Arrêt momentané durant un transfert.

Après avoir lancé un transfert automatique, vous pouvez l'arrêter momentanément en poussant la touche "HOLD". Pendant l'arrêt , la led de la touche "HOLD" clignote. Pour redémarrer le transfert,il suffit de pousser à nouveau la touche "HOLD".

Remarque :
si vous poussez la touche "GO" pour redémarrer le transfert, celui-ci progressera depuis l'état lumineux de la préparation jusqu'à la mémoire suivante dans la séquence.

Ex:

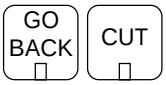
- soit un transfert entre les mémoires 1et 2 (les mémoires 1, 2 et 3 existent).
- poussez "HOLD" au milieu du transfert.
- poussez "GO
- le transfert progressera d'un état à mi-parcours entre mem1 et mem2 vers l'état de mem3.
  Le numéro 2 flashera dans la fenêtre d'affichage de Scène pour indiquer que son transfert n'était pas terminé quand le transfert suivant est partis.

7.F.8 Fonction retour en arrière (go back)

Si pendant l'éxécution d'un transfert vous voulez revenir à l'état de scène qui existait avant le départ de ce transfert, poussez la touche "GO BACK". la led de "GO" est alors éteinte et celle de "GO BACK" clignote.La fonction "GO BACK" s'effectue en tenant compte des temps déjà passés et de la position dans laquelle se trouvait le transfert.

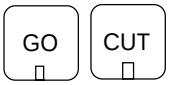
Remarques :

- Le transfert 'inverse' peut à tout moment être arrêté en poussant la touche "HOLD".
- Il est possible d'effectuer une série de "GO BACK" par une répétition de pression de la touche "GO BACK", sachant que les transfert seront éxécutés avec les temps attribués à la mémoire précédente.
- Pour reprendre les transfert dans la séquence vers l'avant poussez à nouveau la touche "GO".
- Pour amener complètement un transfert en progression arrière, poussez la touche "CUT".



7.F.9 Transfert instantané

Si vous désirez un transfert brusque,
c'est à dire un passage instantané de l'état de scène
à l'état de préparation, poussez la touche "CUT".

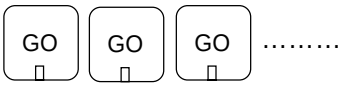


7.F.9.1 Combiner le "GO" et le "Cut"

- La fonction GO instantané est possible en poussant la touche "CUT" immédiatement après "GO".
- Pour revenir aux opérations normales de marche vers l'avant, poursuivez en poussant à nouveau la touche "GO"

7.F.10 Sauter à la mémoire suivante

Si pendant un transfert vous désirez à un moment donné passer à l'état suivant dans la séquence,poussez la touche "GO".
Chaque pression de la touche "GO", appelle la mémoire suivante dans la séquence et l'état de scène est rermplacé par celui du registre de préparation.

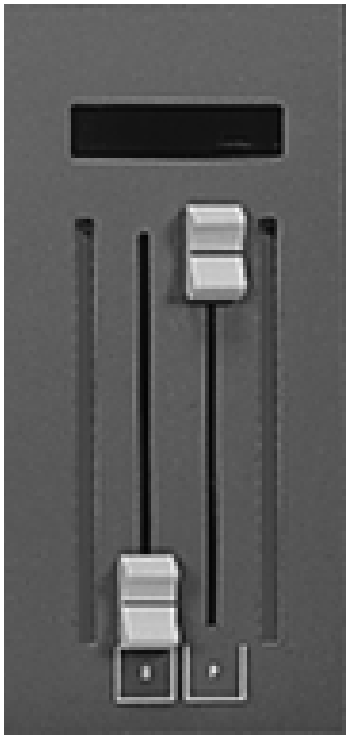


- La led du numéro de mémoire dans scène flashera pour indiquer que le transfert n'était pas encore terminé lorsque le suivant commença.
- Si la différence d'intensité entre un même circuit dans le registre préparation et celui de la scène est inférieure à 1%, ce circuit n'est pas contrôlé par le transfert.
  Son état reste donc le même.
  De multiple "GO" sont permis.

7.G Signification des LEDs des registres de transfert

7.G.1 LEDs des touches

S1,S2 : led allumée - registre scène S1 ou S2 est sélectionné.
P1,P2 : led allumée - registre préparation P1 ou P2 est sélectionné.
SEQ : led éteinte - mode séquentiel non sélectionné.
: led allumée - mode séquentiel sélectionné.
: led clignotante - mode séquentiel automatique sélectionné.
GO : led éteinte - mode manuel ou le transfert n'est pas en cours.
: led allumée - transfert en cours .
HOLD : led éteinte - état normal .
: led clignotante - transfert momentanément arrêté.
GO BACK : led éteinte - état normal
: led allumée - transfert 'inverse' en cours .



7.G.2 Barregraphes des registres de transfert

- Le barregraphe de gauche indique le niveau du registre 'scène' (0% toutes leds sont éteinte,100% toutes les leds sont allumées).
- Le barregraphe de droite indique le niveau du registre préparation (0% toutes leds sont éteinte,100% toutes les leds sont allumées).
- Les 2 led's au-dessus et en-dessous de chaque barregraphe sont toujours allumée .
  Le sens du mouvement des barregraphes dépend de la position des potentiomètres au départ du transfert.
  Si les potentiomètres sont en bas au départ, les barrgraphes monteront avec le transfert.
  Si les potentiomètres sont en haut au départ, les barrgraphes descendront avec le transfert.

7.G.2.1 Mode automatique

- Pas de temps particuliers, pas de temps d'attente :
- Le barregraphe de gauche suit le transfert descendant (départ de 100%)
- Le barregraphe de droite suit le transfert montant (départ de 00%).
- Temps particuliers :
  Le barregraphe de gauche suit le temps le plus haut attribué à la descente et le barregraphe de droite prend le temps le plus haut attrtibué à la montée.

7.G.2.2 Utilisation manuelle des temps écoulés Horloge des registres de transfert

Option non encore implémentée.

7.G.2.3 Learn profile

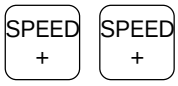
7.G.2.4 Modification des temps d'un transfert en cours d'éxécutio

Trois manières vous permettent d' accélérer ou de ralentir un transfert en cours d'éxécution.
Pour que les modifications soient effectives, le registre préparation doit être sélectionné.

7.G.2.4.1 Utilisation manuelle des potentiomètres

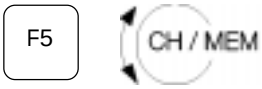
Poussez la touche "HOLD" et continuer manuellement le transfert comme décris précédemment (chapitre 7.F.6)

7.G.2.4.2 Utilisation des touches d'accélération ou de ralentissement



Poussez ou la touche "SPEED+" ou la touche "SPEED-" situées sur la platine des registres de transfert pour respectivement accélérer ou ralentir le transfert en cours d'éxécution.
Cette action a un effet immédiat sur le transfert.

7.G.2.4.3 Utilisation de la roue



Poussez la touche "F5" et actionnez la roue pour accélérer ou ralentir le transfert.

Lors de l'utilisation de ces deux dernières fonctions, vous remarquerez que le chronomètre du temps restant à parcourir et l'affichage des temps de la mémoire changent en fonction des modifications effectuées soit à la roue, soit à l'aide des touches de vitesse.
Ceci vous permet d'avoir une vérification constante
et du reste de la durée du transfert et de la quantification
des changements de temps introduits.

7.H Résumé des fonctions claviers

7.H.1 Clavier des circuits

Les fonctions suivantes sont disponibles :

	Numéros 0 à 9 inclus
FF	Intensité à 100%;plein feu.
LAST	Sélection précédante ou dernier circuit d'un groupe.
NEXT	Circuit suivant dans la progression arithmétique.
ALL	Sélection de tous les circuits non à zéro dans le champ de travail ou d'une mémoire pour modification
RET	Retour à l'intensité précédante.
-	Permet d'exclure un circuit d'un groupe sélectionné.
+	Ajoute un circuit à une sélection
THRU	Sélection d'un groupe de circuits (ou de registres)
CLEAR	Supprime la dernière entrée. Deux frappe de la touche annule tout.
ENTER	Valide une opération
•	Permet d'entrer des intensités en pourcent.
AT	Est utilisé après un circuit pour spécifier qu'une valeur d'intensité va être attribuée.
00	Intensité à 00%.
+5%	Ajouter 5% aux valeurs existantes des circuits sélectionnés.
-5%	Retrancher 5% aux valeurs existantes des circuits sélectionnés.

En plus, situées au-dessus du clavier des circuits, les touches suivantes donnent un accès direct aux fonctions suivantes :

SOLO	Seul le circuit sélectionné se retrouve en sortie.
TEST	Permet l'envoi d'un test,en séquence automatique, d'éléments sélectionnés.
LOOP N°	Sélection du numéro de loop; ex : LOOP N° 5
CHAS N°	Sélection du numéro de chenillard; ex : CHAS N° 5
EFF N°	Sélection du numéro d'un effet spécial; ex : CHAS N° 5
GROUP	Sélection d'un numéro de groupe.
DIM	Sélection des numéros de gradateurs durant le patchage.
DIM LAW	Sélection de l'une des 10 courbes de graduation pré-programmées ou d'une courbe programmée par l'utilisateur.
MC LIB	Accès à la librairie des projecteurs motorisés.
COLOUR	Accès aux fonctions des changeurs de couleurs.

Un affichage par LED juste au-dessus du clavier des circuits indique les numéros de circuits sélectionnés et un affichage plus grand situé sur la partie arrière du Vision indique les contenus de chaque champs de travail.

7.H.2 Roue digitale

Cette roue intègrant un encodeur optique peut être utilisée avec les claviers mémoires et circuits.
Au-dessus de cette roue se trouvent trois touches :

FREE	Libère les circuits capturés par le mode LIVE
LIVE	Sélectionne le mode live
EDIT MEM	Entre dans l'éditeur de mémoires pour des modifications en aveugle

Un affichage par LED indique les intensités sélectionnée à la roue

7.H.3Le clavier des mémoires

Le clavier est pourvu des fonctions suivantes

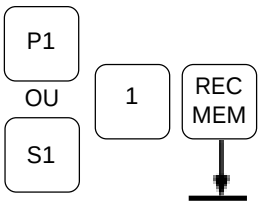
	Numéros 0 à 9
BANK	Touche de sélection des banques
LAST	Dernière mémoire sélectionnée ou dernière mémoire d'un groupe.
NEXT	Mémoire suivante dans une progression.
K2	Touche programmable par l'utilisateur
MACRO	Permet l'exécution d'une macro
-	Permet d'exclure une mémoire d'une sélection.
THRU	Permet de sélectionner un groupe de mémoires.
+	Permet d'ajouter une mémoire à une sélection.
CLEAR	annulation de la dernière entrée.
ENTER	Valide une programmation
K3	Touche programmable par l'utilisateur
.	Permet la construction de mémoires point
UP TIME	Permet l'accès au temps de montée exprimé en minutes et en secondes.
WAIT TIME	Permet l'accès aux temps d'attente à la montée et à la descente exprimé en minutes et en secondes.
DOWN TIME	Permet l'accès au temps de descente exprimé en minutes et en secondes.

En plus, juste au-dessus du clavier des mémoires se trouvent des touches
permettant l'accès direct aux fonctions suivantes :

K4	Touche programmable par l'utilisateur
K5	Touche programmable par l'utilisateur
K6	Touche programmable par l'utilisateur
K7	Touche programmable par l'utilisateur
ERASE	Permet d'effacer le contenu d'un champs de travail
LOAD	Charge une mémoire ou un groupe dans un registre.
REC MEM	Enregistre une mémoire en aveugle
REC LIVE	Enregistrement de la somme de toutes les sorties du pupître
COPY	Touche d'accès à la fonction copy
ERASE	Pour effacer le contenu d'un registre

7.l Résumé des méthodes d’enregistrements

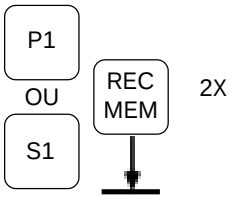
Elles sont identiques à celles décrites dans le chapitre des registres.



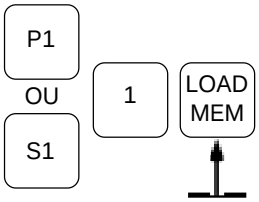
1 Mémorisation de la préparation 1 dans la mémoire 1.
2 Mémorisation des valeurs de sortie de scène 1 dans la mémoire 1

Poussez deux fois la touche "REC MEM" si la mémoire existe déjà.

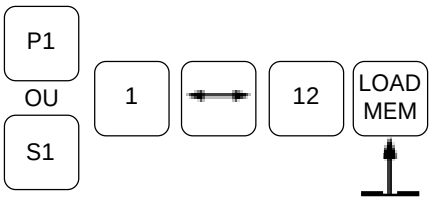
3 Mémorisation de la préparation 1 dans la mémoire courante. Non disponible si une série de mémoires est chargées.
4 Mémorisation des valeurs de scène 1 dans la mémoire courante. Non disponible si une série de mémoires est chargées ou si le transfert est en cours d’éxécution.



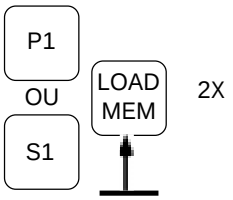
7.J Résumé des méthodes de chargements



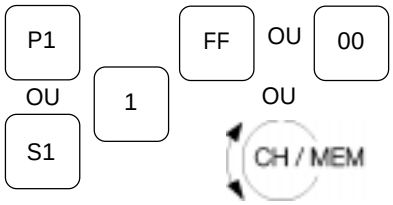
1 Restitution de la mémoire 1 dans le registre préparation 1.
2 Restitution de la mémoire 1 dans le registre scène 1.



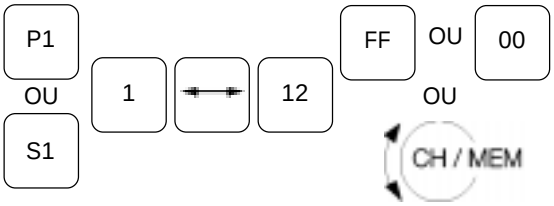
3 Restitution de la mémoire 1 à 12 dans le registre de préparation 1.
4 Restitution de la mémoire 1 à 12 dans le registre de scène 1.



5 Restitution dans le registre de préparation 1 de la mémoire qui s'y trouve déjà restituée.
6 Restitution dans le registre de scène 1 de la mémoire qui s'y trouve déjà restituée



7 Addition (soustraction) de la mémoire 1 au (du) registre de préparation 1.
8 Addition (soustraction) de la mémoire 1 au (du) registre de scène 1.



9 Addition (soustraction) de la mémoire 1à 12 au (du) registre de préparation 1.
10 Addition (soustraction) de la mémoire 1 à 12 au (du) registre de préparation 1.