

# Premiers pas dans Vision

## Contents

<b>3.A</b>	<b>Notes sur les moniteurs</b>	<b>3</b>
<b>3.B</b>	<b>Notes sur les champs de travail</b>	<b>3</b>
3.B.1	Fonctions du clavier	4
3.B.1.1	Clavier des circuits	4
3.B.1.2	Roue digitale	4
3.B.1.3	Clavier des mémoires	5
<b>3.C</b>	<b>Notes sur le patchage</b>	<b>6</b>
<b>3.D</b>	<b>Notes sur les registres</b>	<b>6</b>
3.D.1	Modes des boutons de flash	7
3.D.2	Modes des registres	7
3.D.1.1	Auto	7
3.D.1.2	Audio / Midi	7
3.D.1.3	Inhibition	7
3.D.1.4	Bypass	7
3.D.1.5	Playback	7
3.D.1.6	Temps par défaut	7
<b>3.E</b>	<b>Notes sur les groupes</b>	<b>8</b>
<b>3.F</b>	<b>Notes sur les enregistrements</b>	<b>9</b>
3.F.1	des mémoires	9
3.F.2	des différents éléments des mémoires	9
3.F.2.1	REC MEM	9
3.F.2.2	REC LIVE	9
3.F.2.3	Enregistrement des temps	9
3.F.2.4	Temps d'attente	9
3.F.2.5	Temps par défaut	9
<b>3.G</b>	<b>Notes sur les chargements</b>	<b>10</b>
<b>3.H</b>	<b>Notes sur les registres de restitution</b>	<b>11</b>
3.H.1	Fonctions du clavier	11
3.H.2	Tableau des différentes syntaxes	11
<b>3.I</b>	<b>Notes sur le mode LIVE</b>	<b>12</b>
<b>3.J</b>	<b>Notes sur la platine des effets spéciaux</b>	<b>12</b>
<b>3.K</b>	<b>Notes sur l'auditorium</b>	<b>12</b>
<b>3.L</b>	<b>Notes sur les fonctions du menu</b>	<b>12</b>
<b>3.M</b>	<b>Comment enregistrer les effets lumineux</b>	<b>12</b>

## 3.A Notes sur les affichages des moniteurs

- Par défaut, le moniteur 1 affiche les contenus du champs de travail sélectionné.
- Si une série de registres sont sélectionnés, les contenus du premier registre de cette série seront affichés.
- Par défaut, le moniteur 1 affiche les contenus de toutes les sorties : LIVE - après le Général Master.
- A chaque fois qu'il sera fait mention dans ce manuel, d'affichages de textes ou de couleurs, ces textes et ces couleurs seront ceux programmés par défaut par le fabricant.  
Nous vous conseillons de bien vous familiariser avec ces palettes de couleurs par défaut avant de programmer vos propres couleurs.  
Lorsque vous changez de couleurs, assurez-vous de ne pas avoir perdu certaines informations.

## 3.B Notes sur les champs de travail

- "Champs de travail" ("Working field") se réfère à toutes les sections du Vision auxquelles vous accédez par les boutons de sélection blancs : soit les champs des REGISTRES, REGISTRES DE TRANSFERT (PREPARATION ou SCENE), LIVE, L'EDITEUR DE MEMOIRES et d'une certaine manière l'Auditorium;
- Pour entrer dans un champ de travail, appuyez sur la touche de sélection qui lui est associée.  
Le champ de travail précédent est alors automatiquement désélectionné.
- Il est possible de sélectionner une série de registres comme champ de travail.
- Toutes les fonctions de base, exposées dans la liste suivante, s'exécutent exactement de la même manière dans tous les champs de travail. Ces fonctions sont décrites de manière détaillée dans le chapitre 6 consacré aux REGISTRES. Remarquez que dans le champ Auditorium, seule la fonction sélection de circuits agit.
- Pour attribuer des temps à un champ, appuyez sur le bouton nécessaire, entrez les temps en secondes ou en secondes et minutes et appuyez ensuite à nouveau sur le bouton des temps pour confirmer l'opération. Cette opération permet d'attribuer un temps au contenu du registre sélectionné, mais pas de mémoriser un temps à l'éventuelle mémoire qui s'y trouverait chargée.
- Si vous souhaitez attribuer des temps de montée et de descente identiques, appuyez sur le bouton des temps de montée (UP TIME), entrez le temps et confirmez avec le bouton de TEMPS DE DESCENTE (DOWN TIME).  
Même règles de mise pour attribuer des temps d'attente identiques.

## 3.B.1 Fonctions claviers

### 3.B.1.1 Clavier des circuits

Les fonctions suivantes sont disponibles :

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

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

<b>SOLO</b>	Seul le circuit sélectionné se retrouve en sortie.
<b>TEST</b>	Permet l'envoi d'un test, en séquence automatique, des circuits utilisés.
<b>LOOP N°</b>	Sélection du numéro de loop; ex : LOOP N° 5
<b>CHAS N°</b>	Sélection du numéro de chenillard; ex : CHAS N° 5
<b>EFF N°</b>	Sélection du numéro d'un effet spécial; ex : CHAS N° 5
<b>GROUP</b>	Sélection d'un numéro de groupe.
<b>DIM</b>	Sélection des numéros de gradateurs durant le patch.
<b>DIM LAW</b>	Sélection de l'une des 10 courbes disponibles.
<b>MC LIB</b>	Sélection de l'accès à la librairie des projecteurs motorisés.
<b>COLOR</b>	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.

### 3.B.1.2 Roue digitale

Cette roue qui intègre un encodeur optique de haute qualité peut être utilisée avec les claviers mémoires et circuits.

Au-dessus de cette roue se trouvent trois touches :

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

Un affichage par LED indique les intensités sélectionnée à la roue

## 3.B.1.3 Le clavier des mémoires

Le clavier est pourvu des fonctions suivantes

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

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

<b>Kx</b>	Touche programmable par l'utilisateur
<b>ERASE</b>	Permet d'effacer le contenu d'un champs de travail
<b>LOAD</b>	Charge une mémoire ou un groupe dans un registre.
<b>REC MEM</b>	Enregistre une mémoire en aveugle
<b>REC LIVE</b>	Enregistrement de la somme de toutes les sorties du pupitre
<b>COPY</b>	Pour copier des data d'un endroit vers un autre
<b>ERASE</b>	Pour effacer le contenu d'un registre
<b>PART LOAD</b>	Charge partiellement une mémoire

## 3.C Notes sur le patch

- Patcher est la manière d'assigner quels circuits VISION 10 contrôleront quels gradateurs ou quels autres instruments.
- Il est préférable d'établir votre patch avant de commencer la création de l'éclairage.
- VISION 10 affiche le patch au choix de l'opérateur :  
soit GRADATEURS vers CIRCUITS  
soit CIRCUITS vers GRADATEURS.
- Un circuit peut contrôler plus d'un gradateurs .
- Via le patch, il est également possible d'attribuer des courbes de graduation à un ou tous les gradateurs.  
Par exemple vous vous pouvez attribuer une courbe de 120V. à certain gradateurs ou une courbe particulière au Fluorescent de manière à ce que leur graduation suivent parfaitement la graduation linéaire d'une lampe à incandescence.

## 3.D Notes sur les registres

- Un registre dans son mode le plus simple, est un champs de travail qui peut être utilisé pour créer des états lumineux ou pour conserver momentanément des états, des mémoires, des groupes ou des effets enregistrés au préalable.
- Des états lumineux sont créés en utilisant le sélecteur décrit plus haut et les outils d'intensité et de temps

### 3.D.1 Modes des boutons de flash

En fonction du mode, le bouton de flash d'un registre agit différemment :

- |               |  |
|---------------|--|
| <b>Normal</b> | flashage momentané des contenus d'un registre ou touche de départ et d'arrêt de l'effet spécial chargé dans le registre.   |
| <b>Solo</b>   | flashage momentané des contenus d'un registre à l'exclusion de tout autre circuit.   |
| <b>On/Off</b> | le bouton de flash est dans ce cas un interrupteur qui envoie ou non sur scène les contenus du registre proportionnellement à la valeur du potentiomètre de ce registre. |
| <b>Off</b>    | désactive les touches de flash.  |

## 3.D.2 Modes des registres

### 3.D.2.1 Auto

Dans le mode AUTO, le registre devient un registre de restitution temporisé. Si des circuits ou des groupes sont chargés, les temps par défaut seront pris en compte. Si une mémoire est restituée, les temps de la mémoire seront pris en compte. Tout autres temps peuvent être assignés au registre avec ou sans ré-enregistrement de la mémoire. Le bouton de flash permet le démarrage de la restitution temporisée du contenu de ce registre. Il est toujours possible de démarrer et de contrôler manuellement la restitution par l'action du potentiomètre.

### 3.D.2.2 Audio / Midi

En MODE AUDIO / MIDI, les contenus du registre répondent au signal d'entrée audio ou midi. La sensibilité de la réponse dépend de la position du potentiomètre du registre.

### 3.D.2.3 Inhibition

En MODE INHIBITION, le contenu du registre, en fonction de la position du potentiomètre, servira à contrôler les intensités de sortie des circuits identiques à ceux du registre inhibé mais issus à ce moment d'un autre registre ou des transferts. Ainsi un registre en mode inhibition contenant tous les circuits, agit comme potentiomètre de tous les registres, y compris les registres de transfert; ne seront pas pris en compte, les circuits capturés par le mode Live ou ceux contenus dans un registre affecté du mode BY-PASS. En mode inhibition, la LED jaune du bouton de flash clignote pour indiquer que ce registre est basculé en mode inhibition.

### 3.D.2.4 BY-PASS

En mode BY-PASS, le contenu du registre, en fonction de la position du potentiomètre, est envoyé directement en sortie. Les intensités passent au-dessus de toutes les autres commandes y compris le mode LIVE, l'Auditorium, le Master Général et la touche de mise au noir (Black Out). En mode by-pass, la LED jaune du bouton de flash est allumée pour indiquer que ce registre est basculé en mode bypass.

### 3.D.2.5 Playback

Réservé pour de futurs développements.

### 3.D.2.6 Résumé

En résumé, l'ordre de priorité des registres en sortie s'établit comme suit :

<b>Normal</b>	les registres et les 2 registres de transferts (- prioritaire)
<b>Inhibit</b>	registres et transferts
<b>Live</b>	mode
<b>By-pass</b>	mode (le + prioritaire)

### 3.E Notes à propos des groupes

- Les groupes sont des entités différentes des mémoires.  
Des mémoires restituées d'une certaine manière sont alors gérées comme des groupes.
- Les groupes se composent d'une série de circuits sans intensités.
- Les groupes seront utilisés pour construire des mémoires ou des effets ou chargés dans les registres pour "improviser" un spectacle.
- Des groupes affectés d'intensités peuvent être incorporés dans une mémoire et les contenus d'une mémoire peuvent devenir un groupe ou une partie d'un groupe.  
De cette construction, les intensités programmées dans la mémoire seront prise en considération. Si donc, un même circuit apparaît plusieurs fois, c'est sa valeur la plus élevée qui sera retenue.
- Seul des nombres entiers seront donnés aux groupes.
- Un titre pour identification peut être attribué à chaque groupe.
- La création de groupes s'effectue soit par les touches de fonctions, soit par le menu.



## 3.F Notes sur les enregistrements

### 3.F.1 des mémoires

- Il y a 500 mémoires disponibles par spectacle.
- Des numéros entiers et décimaux compris entre 0,1 et 999,9 peuvent être attribués aux mémoires.
- Un titre par mémoire permet leur identification.

### 3.F.2 des différents éléments des mémoires

#### 3.F.2.1 REC MEM

REC MEM mémorise le contenu du champs de travail sélectionné sans se préoccuper de la position des potentiomètres.

REC MEM est donc utilisé ou pour effectuer des enregistrements en aveugle ou s'il y a d'autres états lumineux sur scène que vous ne voulez pas inclure dans votre mémoire.

#### 3.F.2.2 REC LIVE

REC LIVE enregistre la sortie totale du pupitre et est utilisé pour mémoriser un état construit à partir de plus d'un champs de travail.

REC LIVE ne tient pas compte des niveaux des circuits chargés dans un registre basculé en mode BY-PASS.

#### 3.F.2.3 Enregistrement des temps

Attribuez vos temps comme décrit dans les notes concernant les champs de travail, 3B. Ensuite vous devez mémoriser la mémoire afin de conserver de manière permanente ces temps. Vous pouvez mener cette opération en même temps que la création de la mémoire ; pour cela, entrez les temps après avoir programmé les circuits, puis poussez REC MEM. Si vous souhaitez ajouter les temps par après, chargez la mémoire existante dans un champs, attribuez les temps et enfin poussez REC MEM ou REC LIVE deux fois.

Alternativement, vous pouvez entrez ou ajouter d'autres temps en passant par l'ÉDITEUR DE MÉMOIRES.

Les temps sont considérés comme faisant partie de la mémoire tout comme les circuits le sont. Ainsi, si vous voulez copier une mémoire existant dans une nouvelle, REC MEM copiera également les temps parce qu'il font intégralement partie de la mémoire. REC LIVE copiera les temps du champs sélectionné; Ainsi si vous avez une mémoire dans un champs sélectionné et que vous voulez lui ajouter les contenus d'autres champs, l'utilisation de REC LIVE retiendra les temps enregistrés précédemment.

#### 3.F.2.4 Temps d'attente

Les TEMPS d'ATTENTE (wait time) représentent un délai du transfert ou de la temporisation. Il ne correspond pas à un enchaînement automatique du transfert; pour cela, les mémoires doivent être enchaînées, programmation réalisable via le menu des registres de transfert.

#### 3.F.2.5 Temps par défaut

Les temps par défaut sont établit comme suit par le fabricant : 5 secondes à la montée et à la descente et zéro seconde pour les temps d'attente. Ces temps par défaut peuvent être reprogrammés individuellement, suivent les préférences de l'opérateur.

## 3.G Notes sur les chargements

- Toutes mémoires qui doivent être modifiées ou faire partie d'un transfert doivent être chargée.  
Sélectionnez le champs, entrez le numéro de mémoire et poussez LOAD.
- Pour créer un effet (un chenillard ou une boucle), sélectionnez un des 24 (48) registres et poussez EFF N° suivi par le numéro voulu; poussez ensuite LOAD. A présent vous pouvez créer votre effet
- Il est possible de charger plusieurs mémoires dans un même champs. Dans ce cas, aucun numéro ne sera affiché (seulement 4 points) et les temps seront ceux de la première mémoire de la série.

## 3.H Notes sur les registres de transfert

- Les potentiomètres des registres de transfert sont effectivement d'autres registres mais avec des fonctions sensiblement différentes.
- Tous les outils de création des temps et des intensités précités dans les champs de travail et les registres, se retrouvent dans les registres de transfert.

### 3.H.1 Fonctions du clavier

- "P" signifie PREPARATION ou le côté "en aveugle" du transfert.
- "S" signifie SCÈNE ou le côté "en direct" du transfert.
- L'exécution d'un transfert, manuel ou automatique, est le remplacement du contenu du registre "S" par le contenu chargé dans le registre "P".
- La répétition de transfert non séquentiel aboutira à l'alternance de ces deux états sur scène.
- SEQ valide le chargement automatique de la mémoire suivante dans le registre préparation du transfert en respectant toutes les affectations de liens.
- L'exécution d'un transfert peut s'effectuer instantanément, de manière inverse (retour en arrière) ou avec des pauses; pour cela activez dans l'ordre les touches CUT, GO BACK et HOLD. Ces fonctions peuvent se combiner comme par exemple GO BACK et CUT qui ramène instantanément à l'état précédant.
- Pour inverser l'action de HOLD, poussez à nouveau HOLD.
- Pour inverser l'action de GO BACK, poussez à nouveau GO.  
Une seconde pression de GO BACK, aura pour résultat de sauter un état et chaque pression de cette touche remontera successivement en arrière.
- PILE active l'empilage des mémoires.
- Le contrôle de la vitesse est une modification en direct d'un transfert en cours d'exécution.
- Dans le menu des registres de transfert, la fonction CHAIN (enchaînement), relie deux ou plusieurs mémoires entre elles afin d'effectuer une succession automatique de mémoires utilisant les temps d'attente éventuels.
- Dans le menu des registres de transfert, la fonction LINK (lien), relie deux mémoires d'ordre numérique non successif dans la séquence de manière à sauter ou insérer des mémoires qui ne sont pas dans la séquence.
- Dans le menu programme, CONTROL MEMORIES est utilisée pour exécuter par exemple des effets ou des macros etc. lors de transferts automatiques.

### 3.H.2 Tableau des différentes syntaxes

VISION	GALAXY/GEMINI	IMAGINE / IMAGE / MIRAGE
WAIT TIME	DELAY (non disponible sur Gemini)	DELAY / WAIT
LINK	LINK	LINK
CHAIN	ZERO WAIT TIME	LINK + ZERO WAIT TIME

Donc, pour exécuter la mémoire 1 (en 5 secondes) suivie de la mémoire 2 (en 5 secondes):

- Sur VISION 10 : enchaînez la mémoire 1 à la 2.
- Sur Galaxy et Gemini : attribuez un temps d'attente de 5 secondes à la mémoire 2.
- Sur Arri : enchaînez la mémoire 1 à la 2 et attribuez un DELAY TIME de 5 secondes à la mémoire 2.

Pour exécuter la mémoire 1 (en 5 secondes) suivie 3 secondes plus tard de la mémoire 2 (en 5 secondes)

- Sur VISION 10 : enchaînez la mémoire 1 à la 2 et attribuez un temps d'attente de 3 secondes à la mémoire 2.
- Sur Galaxy et Gemini : attribuez un temps d'attente de 8 secondes à la mémoire 2.
- Sur Arri : enchaînez la mémoire 1 à la 2 et attribuez un DELAY TIME de 8 secondes à la mémoire 2.

### 3.I Notes sur le mode LIVE

- Live est un autre champs de travail avec cependant la particularité que les circuits "CAPTURÉS" par ce mode (sélectionnés et auxquels on a attribué une intensité), ne tiennent plus compte des intensités provenant des autres registres.
- L'exception à ceci est un registre affecté du mode BY-PASS.
- Capturer des circuits est une manière simple de bloquer les intensités de certain circuits comme ceux des lumières de travail ou de l'orchestre durant l'enregistrement des effets. Si ces lumières font partie du spectacle enregistrez en poussant REC LIVE; si elles sont uniquement temporaires, poussez REC MEM.
- Les circuits capturés par le mode LIVE sont affichés en rouge sur l'écran des sorties.
- Les circuits en BY-PASS sont affichés en rouge sur fond gris.
- En résumé :  
Les circuits en LIVE, sont capturés jusqu'au niveau de l'auditorium.  
Les circuits en BY-PASS ne sont pas affectés par l'auditorium, le général master et la touche de mise au noir. Ils l'emportent sur toutes autres informations d'intensité.
- Pour libérer des circuits capturés, poussez la touche FREE qui donne accès à la sélection du champs dans lequel vous désirez renvoyer les circuits au moment de leur libération;  
"F1" : les circuits prennent place dans "S1" et seront gérés lors du "transfert" suivant.  
"F2" : les circuits prennent place dans "S2" et seront gérés lors du "transfert" suivant.  
"F3" : les circuits sont ramenés, suivant l'action manuelle de la roue, aux intensités qu'ils auraient dû avoir actuellement s'il n'avaient été capturés par LIVE.  
"F4" : libération brusque des circuits.
- En mode LIVE, pousser 2X sur ERASE signifie vider le registre et capturer tous les circuits à 00%.

### 3.J Notes sur la platine des effets spéciaux

- Les types d'effets sont des préprogrammés qui vous permettront de créer vos propres effets.
- Pour créer un effet ou un chenillard, attribuez-lui d'abord un numéro puis charger le (LOAD) dans un champs de travail.

### 3.K Notes sur l'auditorium

Il s'agit d'un potentiomètre auquel est associé une série de circuits sans intensités qui peuvent être ensuite contrôlés afin, par exemple, d'isoler les circuits en salle ou les lumières de salle. C'est comme avoir un second général master si ce n'est que le général master et la touche de mise au noir l'emportent sur le registre de l'auditorium et contrôlent tous les circuits.

Les registre en mode BY-PASS ne sont pas contrôlés par ce potentiomètre.  
Les circuits capturés en LIVE et assignés à l'auditorium, peuvent être gradués.

### 3.L Notes sur le menu des fonctions

- Le menu donne accès aux fonctions plus avancées du VISION 10
- Certaines de ces rubriques sont directement accessibles par les touches de fonctions, leur fonction respective étant affichée au bas de l'écran moniteur 1. Les rubriques qui ne sont pas directement accessible par ces touches de fonction, le seront par le menu.
- Il s'agit de se déplacer dans un menu en arborescence.  
La fonction EXIT "F8" permet de revenir au niveau précédant du menu.

### 3.M Comment enregistrer les effets lumineux

- Sélectionnez le champs désiré. A l'allumage de VISION 10 le registre 1 est sélectionné par défaut. D'emblée vous pouvez attribuer des circuits et leurs intensités à ce registre; si vous voulez visualiser ce contenu en sortie, montez le potentiomètre de ce registre. Si vous n'êtes pas habitués de travailler avec ce type de registre, sélectionnez le registre SCENE d'un des transferts. Les circuits de ce champs se retrouvent alors tout de suite sur le plateau si le général est monté.
- Sélectionnez les circuits et attribuez-leur des intensités à l'aide de tous les outils décrits dans les notes précédentes. Vous pouvez également ajouter à la scène des groupes créés auparavant.
- Si nécessaire, vous pouvez créer vos états lumineux en différentes parties en utilisant pour cela différents champs. Par exemple si vous voulez créer un état à partir de différents groupes, chargez dans une série de registres les différents groupes concernés et composez l'état en ajustant les potentiomètres.
- Lorsque votre éclairage est au point et issu d'un même champs, assignez les temps, donnez un numéro à la mémoire et effectuez REC MEM. Si l'état est issu de plusieurs champs, donnez un numéro à la mémoire et effectuez REC LIVE; attribuez alors les temps soit après avoir chargé cette nouvelle mémoire dans son champs soit par l'éditeur de mémoires.
- Donnez un titre à la mémoire (si nécessaire) en utilisant les touches de fonctions; ceci peut être fait bien après.
- Répétez ces actions pour créer tous vos états.
- Si vous copier une mémoire existante, REC MEM copiera également les temps mais pas les titres tandis que REC LIVE assignera les temps par défaut ou les temps du registre.
- Ces mémoires peuvent être à présent restituées dans les registres de transfert. Chargez la première mémoire de la séquence dans le registre de transfert côté préparation. Sélectionnez SEQ et poussez le bouton GO pour le transfert progressif de la première mémoire dans le registre Scène. Vous restituez maintenant vos mémoires de manière séquentielle automatique si vous utilisez le GO, manuelle si vous utilisez les potentiomètres.
- Pour modifier une mémoire existante, entrez dans l'éditeur de mémoires ou dans un champs et travaillez votre mémoire de la même façon que lors de sa création. N'oubliez pas que tant que le bouton REC n'aura pas été poussé, les modifications apportées ne seront pas permanentes. Si vous poussez sur REC, un bip retentit et un message apparaît sur le moniteur 1 pour vous avertir que la mémoire existe déjà. Si vous voulez ré-enregistrer cette mémoire, confirmez l'opération en poussant une deuxième fois la touche REC. CLEAR annulera l'opération.
- Lorsque votre éclairage est établi, il est prudent de le sauvegarder sur une disquette pour archivage. Remarquez que votre travail est sauvegardé sur le disque dur interne de Vision et si vous avez l'option il est sauvegardé aussi sur le disque dur du back-up; il y a donc fort peu de chance que vous ayez besoin de disquette pour des raisons autres que le rangement

