

Effets spéciaux

Sommaire

10.A Chenillards	3
10.A.1 Créer un chenillard dans un registre	3
10.A.1.1 Changer le temps par pas	6
10.A.1.2 Changer la direction du chenillard	7
10.A.1.3 Changer les types de fondu entre les pas	7
10.A.1.4 Changer le mode de transition entre les pas	7
10.A.1.5 Changer le nombre de boucles	8
10.A.1.6 Ajouter ou effacer des circuits dans un pas existant	9
10.A.1.7 Ajouter ou effacer des pas dans un chenillard existant	10
10.A.2 Enregistrement d'un chenillard	11
10.A.2.1 Enregistrer un chenillard pour la première fois	11
10.A.2.2 Réenregistrer le chenillard précédemment enregistré après modifications	11
10.A.2.3 Copier un chenillard existant	11
10.A.3 Charger des chenillards	12
10.A.4 Restitution des chenillards	12
10.B Effets spéciaux	13
10.B.1 Création d'un effet spécial dans un registre	14
10.B.1.1 Changer le temps par pas	15
10.B.1.2 Changer la direction d'un effet	16
10.B.1.3 Changer les types de fondu entre les pas	16
10.B.1.4 Changer le mode de transition entre les pas	16
10.B.1.5 Changer le nombre de boucles	17
10.B.1.6 Ajouter ou effacer des circuits dans un effet existant	18
10.B.2 Enregistrement d'un effet spécial	19
10.B.2.1 Enregistrer un effet spécial pour la première fois	19
10.B.2.2 Réenregistrer l'effet spécial précédemment enregistré après modifications	19
10.B.2.3 Copier un effet spécial existant	19
10.B.3 Charger des effets spéciaux	20
10.B.4 Restitution des effets	20
10.C Type d'effet	21

10.A Chenillards

Un maximum de 99 chenillards peut être programmé par spectacle avec, par chenillard, un maximum de 99 pas et de 10.000 circuits. La liste des circuits utilisés pour chaque pas peut être construite à partir d’une sélection de circuits, de groupes et de mémoires. On sélectionne d’abord les circuits et on leur donne ensuite une intensité. Chaque circuit dans un pas peut avoir une intensité différente.

10.A.1 Créer un chenillard dans un registre



Sélectionnez le registre souhaité (ex. registre 1).



Pressez la touche “CHAS No” au-dessus du clavier circuit.



Entrez le numéro du chenillard requis sur le clavier circuit (ex. chenillard 1).



Pressez la touche “LOAD”.



Vous avez maintenant un chenillard vide chargé dans le registre et prêt pour la création. Le numéro du chenillard se mettra à clignoter pour indiquer qu’il a été chargé mais pas encore enregistré. A l’instar des mémoires, et ce dans un but de stockage permanent sur le disque dur, les chenillards et les effets doivent être enregistrés (voir section 10.A.2 Enregistrer un chenillard).

Pas n 1 (le chenillard n’a qu’un seul pas) Vitesse = temps par pas Temps globaux

Boucle (correspond au nombre de cycles complets du chenillard) Mode (Normal/Auto) Attente à la montée Montée Attente à la descente Descente

Numéro de chenillard SUBMASTER 1 Chaser no 1 Mode: normal Run: 18/08/95 12:04

Memory: Loop:***/** Step: 1/ 1 T/s:1.0sec ↑ 0:05 ↓ 0:05

Numéro du pas Step 1 Channel list

Numéro du chenillard SM 1 SM 2 SM 3 SM 4 SM 5 SM 6 SM 7 SM 8 SM 9 SM 10 SM 11 SM 12 S1-P1

Temps restant C 1 man man man man man man man man man man man 1. 200.

SM01 [sm1] CN [chas_no] 1 [f1] LO [load]

F1:MONIT. F2:MEMORY F3:GROUP F4:EFFECT F5:SPEED F6:LIBRAR F7:CLOCK F8:

Entrez la liste des circuits requis et attribuez-leur une intensité globale ou une intensité différente pour chaque circuit dans le premier pas. Pour ce faire, utilisez les touches de sélection de circuit: 1-9, +, -, thru et les touches d'attribution d'intensité: AT, FF, 00, +5%, -5% ou la roue comme lors de la création d'une mémoire.

Vous pouvez également ajouter une mémoire dans le pas. Pour ce faire, sélectionnez son numéro sur le clavier mémoire et attribuez une intensité à l'aide du clavier circuit ou de la roue. Dans ce cas, la mémoire sera traitée comme un groupe à l'exception de la balance entre les circuits qui est conservée.

Il est également possible de créer un pas vide afin d'avoir un passage au noir ou de rendre le chenillard irrégulier. Pour ce faire, il suffit de ne pas entrer de circuit et de passer au pas suivant.

Quand le premier pas est terminé, appuyez sur la touche "ADD STEP" sur la platine des effets spéciaux afin d'ouvrir un nouveau pas.

Créez le second pas de la même manière que le premier et, ainsi de suite, jusqu'à ce que le chenillard soit terminé, avec un maximum de 99 pas.

Le chenillard peut être manuellement testé en utilisant les touches "STEP ->" ou "<- STEP". La première pression sur l'une de ces deux touches fera apparaître sur scène le premier ou le dernier pas du chenillard (si le potentiomètre du registre est monté) qui sera affiché en inverse vidéo sur l'écran.

Chaque pression sur l'une des deux touches fera avancer le chenillard d'un pas dans le sens correspondant à la touche.

La vitesse d'exécution d'un chenillard peut être visualisée sur le moniteur 1 en poussant sur la touche flash du registre ou en poussant sur la touche "GO EFF" de la platine d'effets spéciaux.

Si vous désirez visualiser le chenillard sur scène, n'oubliez pas de monter le potentiomètre du registre.

Notez qu'un indicateur (une barre tournante) signalant que le chenillard est en cours d'exécution est apparu dans le pavé d'informations du registre et dans le pavé RUN dans le haut de l'écran.

Le mot "infini" apparaîtra également dans le pavé RUN si aucun nombre de boucles n'a été au préalable entré.

Pour arrêter le chenillard, poussez à nouveau sur la touche flash. Le chenillard se remettra automatiquement à 0 de manière à ce que la prochaine fois que vous souhaiterez l'exécuter, il démarrera à partir du premier pas. L'indicateur du chenillard en cours d'exécution et le mot "infini" disparaissent de l'écran.

Pour effectuer une pause dans l'exécution du chenillard, utilisez la touche "GO EFF". Ceci arrêtera le chenillard sur le pas actif. A ce moment, il est possible de faire progresser le chenillard manuellement, d'un pas à la fois en avant ou en arrière en utilisant les touches "STEP ->", "<- STEP". Lorsque le chenillard est mis en mode pause, les indicateurs d'exécution du chenillard s'arrêtent de tourner et une astérisque est affichée. La LED (DEL) de la touche "GO EFF" se met à clignoter indiquant que le chenillard est en mode pause.



OR



OR



La visualisation du chenillard sur le moniteur 1 peut se faire un pas à la fois ou tous les pas en même temps. Pour sélectionner l'un des deux modes, utilisez les touches de fonctions:



- F4

EFFET

sélectionne les fonctions effets
- F7

1 PAS/TOUS

alterne entre les deux fonctions

SUBMASTER 1

Mode:normal

Run:

18/08/95 11:37

Chaser no 1

Memory:

Loop:***/**

Step: 1/ 11

T/s:1.0sec

↑ :

↑ 0:05

↓ :

↓ 0:05

Step

Channel list

1	1	2	3	4	5	6								
2	7	8	9	10										
3	11	12	13	14	15									
4	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25				
5														
6	1	2	3	5										
7	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40			
8	30	31	32	33	34	35								
9	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
10	1	2	3	5										
11	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25				

SM 1

SM 2

SM 3

SM 4

SM 5

SM 6

SM 7

SM 8

SM 9

SM 10

SM 11

SM 12

S1-P1

C 1

man

man

man

man

man

man

man

man

man

man

man

1.

200.

2 [2]

5 [5]

FF [ff]

> [step->]

F1:MONIT.

F2:MEMORY

F3:GROUP

F4:EFFECT

F5:SPEED

F6:LIBRAR

F7:CLOCK

F8:

ECRAN AFFICHANT TOUS LES PAS
en

SUBMASTER 1

Mode>manual

Run:

18/08/95 12:01

Chaser no 1

Memory:

Loop:***/**

Step: 1/ 11

T/s:1.0sec

↑ :

↑ 0:05

↓ :

↓ 0:05

Page: 1 - 100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
50	60	70	80	90	FF														
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

SM 1

SM 2

SM 3

SM 4

SM 5

SM 6

SM 7

SM 8

SM 9

SM 10

SM 11

SM 12

S1-P1

C 1

man

man

man

man

man

man

man

man

man

man

man

1.

200.

5 [5]

FF [ff]

> [step->]

♦ [f4]

♦ [f7]

F1:MONIT.

F2:MEMORY

F3:GROUP

F4:EFFECT

F5:SPEED

F6:LIBRAR

F7:CLOCK

F8:

Ecran affichant un seul pas

L'écran affichant un seul pas est similaire à l'écran normal d'un registre. Il affiche seulement le pas actif du chenillard avec les circuits et les intensités dans le même format que les écrans des autres registres de travail.

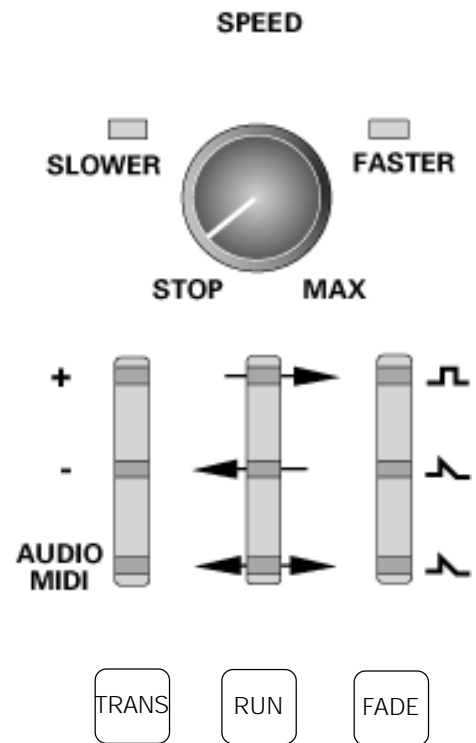
L'écran affichant tous les pas est l'écran utilisé lors de la création d'un chenillard.

Il affiche tous les pas ainsi que les circuits mais pas les intensités, tandis que le pas actif est affiché en vidéo inverse.

Vous pouvez démarrer le chenillard et basculer entre les deux modes d'affichage afin de vous familiariser avec leur utilisation.

Vous pouvez changer la vitesse, la direction et le type de fondu entre chaque pas d'un chenillard ainsi que le nombre de boucles (nombre de cycles complets du chenillard) à l'aide des touches RUN, TRANS et FADE et du potentiomètre Speed sur la platine des effets spéciaux.

Lorsqu'un registre contenant un effet ou un chenillard est sélectionné, ces fonctions de contrôles sont automatiquement connectées. Cela signifie qu'après avoir modifié un chenillard, un autre registre peut être sélectionné et, dans ce cas, les fonctions de contrôle sont automatiquement transférées à ce registre.



10.A.1.1 Changer le temps par pas

Le temps par défaut pour les chenillards et les effets spéciaux est d'une seconde par pas.

Le temps peut être aisément modifié en utilisant le bouton SPEED sur la platine des effets spéciaux.

Le temps disponible le plus rapide par pas est de 0,02 seconde.

Le temps le plus lent est de 99 secondes.

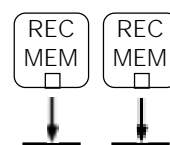
Le chenillard ou l'effet s'arrêtent lorsque le bouton SPEED est complètement tourné à gauche. Le temps est alors infini et *** sont affichées.

Ces temps sont affichés dans le pavé T/s (time per step-temps par pas) en haut de l'écran.

Si vous créez plus d'un chenillard ou effet dans les différents registres, toute modification du temps sera conservée indépendamment par chaque registre.

Lorsque vous resélectionnez un registre dans lequel un chenillard ou un effet a déjà été créé et si entre-temps une modification de la vitesse a été effectuée dans un autre registre, le temps par pas apparaît en rouge, ceci afin d'indiquer que le bouton SPEED doit être tourné jusqu'au moment où la valeur du temps par pas et la position du bouton du potentiomètre correspondent. Lorsque cette position est atteinte, la couleur d'affichage du temps par pas change et les modifications peuvent être alors opérées.

Si vous modifiez la vitesse d'un chenillard précédemment enregistré, le numéro de ce chenillard se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.



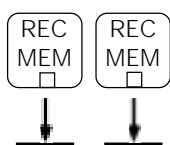
RUN

10.A.1.2 Changer la direction du chenillard

La touche RUN permet de choisir entre trois options de direction.

- > l'effet défile en marche avant
- <— l'effet défile en marche arrière
- <—> l'effet défile alternativement dans les deux sens

Comme pour la vitesse, toute modification de la direction est conservée dans le registre même si un autre registre est sélectionné et qu'une autre direction est programmée.






Si vous modifiez la direction d'un chenillard précédemment enregistré, le numéro de ce chenillard se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.

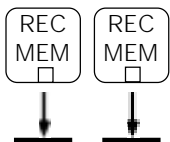
FADE

10.A.1.3 Changer les types de fondu entre les pas

La touche FADE permet de choisir entre trois types de fondu.

-  pour un changement brusque entre chaque pas
-  pour un fondu enchainé entre chaque pas
-  pour un fondu du type "dents de scie" entre chaque pas

Comme pour la vitesse et la direction, toute modification du type de fondu est conservée dans le registre même si un autre registre est sélectionné et qu'un autre type de fondu est programmé.



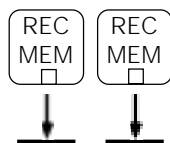
Si vous modifiez le type de fondu d'un chenillard précédemment enregistré, le numéro de ce chenillard se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.

TRANS

10.A.1.4 Changer le mode de transition entre les pas

La touche TRANS permet de choisir entre six modes de transition.

- + (mode par défaut) tous les circuits sont éteints, seul le circuit actif est allumé
- tous les circuits sont allumés, seul le circuit actif est éteint
- + **AUDIO** fonction non implémentée
- **AUDIO** fonction non implémentée
- + **MIDI** fonction non implémentée
- **MIDI** fonction non implémentée



Comme pour la vitesse et la direction, toute modification du mode de transition est conservée dans le registre même si un autre registre est sélectionné et qu'un autre mode est programmé.

Si vous modifiez le mode de transition d'un chenillard précédemment enregistré, le numéro de ce chenillard se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.

10.A.1.5 Changer le nombre de boucles

Le nombre de boucles (le nombre de cycles complets exécutés par le chenillard) par défaut est infini, signifiant que le chenillard continuera à tourner jusqu'à ce qu'il soit manuellement stoppé.

Un nombre de boucles entre 1 et 999 peut être programmé. Dans ce cas, le chenillard exécutera le nombre de boucles programmé et s'arrêtera automatiquement.

Le nombre de boucles est affiché sur le moniteur 1 dans le pavé "LOOP" (boucle).

***/** désigne un nombre de boucle infini, 3/15 désignera par exemple que la troisième boucle sur un total de 15 est en cours d'exécution. Le nombre de boucles déjà exécutées est automatiquement incrémenté à la fin de chaque boucle.

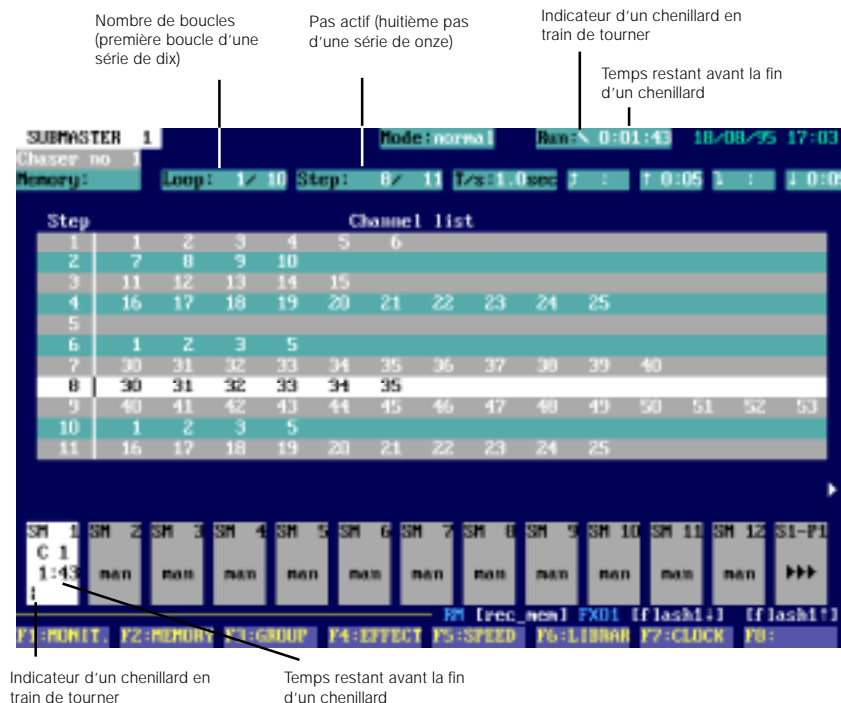
Sélectionnez le registre contenant le chenillard (ou chargez le chenillard).

Poussez sur F4 "EFFECT" (Effet)

Poussez sur F5 "LOOPS" (Boucles)

Le pavé "LOOP" (boucle) en haut de l'écran apparaît en vidéo inverse.

Entrez le nombre de boucles requis sur le clavier circuits ou mémoires et confirmez en poussant sur la touche F1 "ENTER" ou sur la touche ENTER.



Si vous modifiez le nombre de boucles d'un chenillard précédemment enregistré, le numéro de ce chenillard se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.



Nombre de boucles

F1

OU

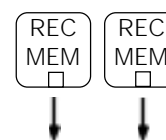
ENTER

(1 <ou= NB <ou= 999)

Lorsque le chenillard sera démarré, il exécutera le nombre de boucles programmé et s'arrêtera ensuite automatiquement dans un état où tous les pas sont déconnectés, c'est-à-dire qu'en sortie du pupitre, l'état lumineux sera le même celui précédant l'exécution du chenillard pour peu bien entendu qu'aucune autre manipulation n'ait été effectuée entre-temps.

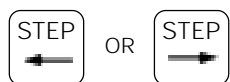
Lorsque le chenillard tourne, le pavé "RUN" (en cours d'exécution) affiche le temps restant avant la fin du chenillard, de la même manière que l'affichage du temps qui s'écoule dans un transfert ou dans un registre en mode automatique.

Bien sûr, il n'est pas nécessaire d'attendre que toutes les boucles aient été exécutées: pour arrêter et remettre à zéro le chenillard, poussez sur la touche FLASH du registre correspondant; tandis que pour suspendre momentanément l'exécution du chenillard (pause), poussez sur la touche GO EFF.

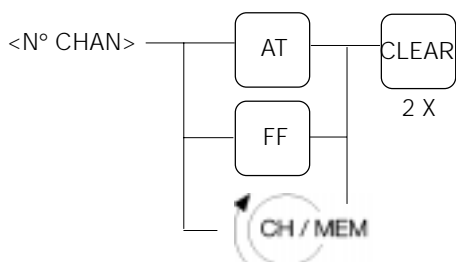


10.A.1.6 Ajouter ou effacer des circuits dans un pas existant

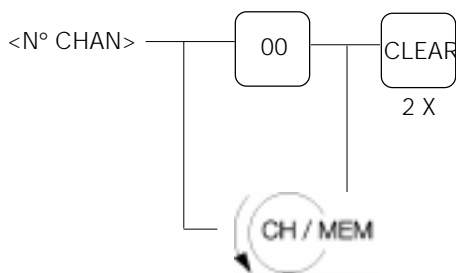
Les circuits peuvent être ajoutés ou retirés dans n'importe quel pas d'un effet ou d'un chenillard existant.
Le chenillard doit être arrêté.



Pour ajouter ou retirer des circuits d'un pas existant:
Sélectionnez les pas avec les touches STEP —> (ou <— STEP).



Pour ajouter des circuits:
Entrez les numéros de circuits et leur intensité.
Les nouveaux circuits seront ajoutés à la liste des circuits déjà présents dans le pas.
Poussez ensuite deux fois sur la touche CLEAR.



Pour retirer des circuits:
Entrez les numéros de circuits et poussez sur la touche 00 (ou attribuez une intensité de 0% à l'aide de la roue) et poussez ensuite deux fois sur la touche CLEAR.

Si vous n'effacez pas la sélection, les circuits resteront sélectionnés dans le chenillard. Si vous retirez tous les circuits d'un pas, il en résultera un noir dans la mesure où le chenillard passe par un pas vide. Ceci peut être intentionnel afin de créer des chenillards irréguliers.

Pour effacer complètement un pas, voir section 10.A.1.7 (Effacer des pas).

10.A.1.7 Ajouter ou effacer des pas dans un chenillard existant

Les pas d'un chenillard, et donc leur contenu respectif peuvent être individuellement effacés à tout moment.

De nouveaux pas peuvent être ajoutés à un chenillard existant.

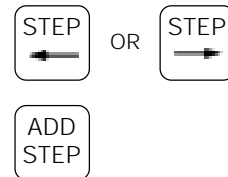
Pour ajouter un pas:

le chenillard doit être stoppé.

Sélectionnez le pas précédant le point d'insertion en utilisant les touches STEP → (ou ← STEP).

Poussez sur la touche ADD STEP (ajouter un pas).

Créez le pas de la façon précédemment décrite.



Exemple: Soit un chenillard existant comportant 10 pas, vous souhaitez insérer un nouveau pas entre les pas 5 et 6.

Stoppez le chenillard si celui-ci est en train de tourner.

Sélectionnez le pas n 5 à l'aide des touches STEP.



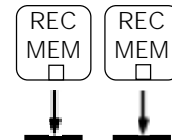
Poussez sur la touche ADD STEP.

Créez le nouveau pas n 6.



Le nouveau pas est donc ajouté après le pas sélectionné et les pas 6 à 10 sont automatiquement renumérotés de 7 à 11.

Pour réenregistrer le chenillard, poussez deux fois sur REC MEM.



Pour effacer le contenu d'un pas:

Sélectionnez le pas.

Pressez la touche ERASE STEP (effacer le pas) une fois.

Le contenu du pas est effacé, mais le pas est maintenu dans le chenillard, créant dès lors un noir lors de l'exécution de celui-ci, ceci pouvant être intentionnel.



Pour effacer complètement un pas:

Sélectionnez le pas.

Pressez la touche ERASE STEP (effacer le pas) deux fois.

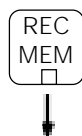
Le pas est effacé et les pas suivants sont automatiquement renumérotés.



10.A.2 Enregistrement d'un chenillard

Dès que vous chargez un nouveau chenillard dans un registre, le numéro de ce chenillard se met à clignoter sur le moniteur et sur les afficheurs, indiquant que celui-ci n'a pas encore été enregistré. Dès lors, dès que le chenillard est terminé, vous devez l'enregistrer de la même manière qu'une mémoire.

10.A.2.1 Enregistrer un chenillard pour la première fois

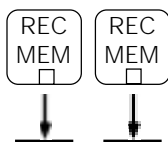


Sélectionnez le registre contenant le chenillard.

Poussez sur la touche REC MEM.

Le chenillard sera enregistré sous le même numéro que celui utilisé pour le charger.

10.A.2.2 Réenregistrer le chenillard précédemment enregistré après modifications

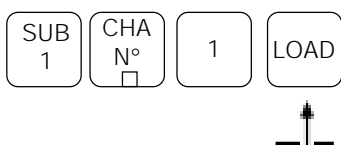


Sélectionnez le registre contenant le chenillard.

Poussez sur la touche REC MEM deux fois.

10.A.2.3 Copier un chenillard existant

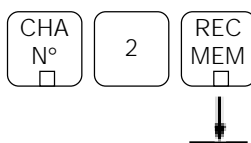
Sélectionnez le registre contenant le chenillard ou chargez le chenillard à copier dans un registre vide.



Poussez sur la touche CHAS No (numéro de chenillard)

Entrez le numéro requis sur le clavier circuits et poussez sur la touche REC MEM (deux fois si le chenillard existe déjà).

Le nouveau numéro de chenillard apparaît sur les écrans et les afficheurs.



Ex. : Copier le chenillard 1 dans le chenillard 2

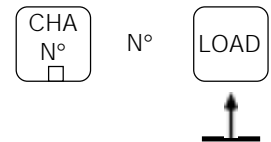
10.A.3 Charger des chenillards

Sélectionnez un registre.

Poussez sur la touche CHAS No (numéro de chenillard).

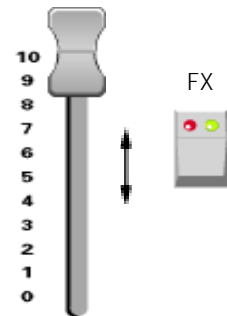
Entrez le numéro de chenillard requis.

Poussez sur la touche LOAD (charger).



Si le chenillard a déjà été créé, vous pouvez le restituer en utilisant la touche FLASH et le potentiomètre du registre.

Si le chenillard est vide, ceci est la première étape de sa création (voir section 10.A.1).



10.A.4 Restitution des chenillards

Avec le potentiomètre du registre monté, poussez sur la touche FLASH.

Le chenillard démarre immédiatement et l'indicateur du chenillard en cours d'exécution apparaît dans le pavé d'information du registre et dans le pavé "run".

Appuyez à nouveau sur la touche FLASH pour arrêter le chenillard (le chenillard sera arrêté et remis à zéro, tous les pas étant déconnectés).

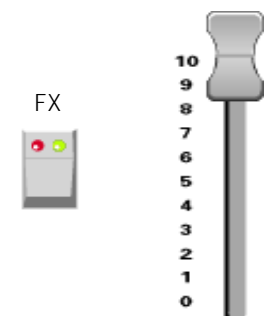
Alternativement, le chenillard peut être également démarré avec la touche GO EFF (démarrer l'effet). Une seconde pression sur la touche GO EFF arrêtera le chenillard sur le pas actif (affiché en vidéo inverse sur l'écran), le contenu du pas étant présent sur scène pour peu que le potentiomètre soit monté.



Avec le potentiomètre à zéro, poussez sur la touche FLASH.

Vous voyez le chenillard tourner sur le premier moniteur, mais rien n'apparaît en sortie. Montez le potentiomètre afin d'envoyer progressivement le contenu du chenillard sur scène.

Arrêtez le chenillard en ramenant le potentiomètre à zéro et en poussant ensuite sur la touche FLASH.



Pour une restitution manuelle du chenillard, un pas à la fois, sélectionnez le registre:

Poussez sur la touche STEP —> pour faire avancer le chenillard d'un pas à la fois.

Poussez sur la touche <— STEP pour faire reculer le chenillard d'un pas à la fois.



Même si le chenillard est en train de tourner, avec les touches STEP, vous pouvez forcer le chenillard à sauter immédiatement vers le pas suivant ou précédent.

10.B.1 Création d'un effet spécial dans un registre

Sélectionnez le registre souhaité.

Pressez la touche "EFF No" au-dessus du clavier circuit.

Entrez le numéro de l'effet spécial requis sur le clavier circuit.

Pressez la touche "LOAD".



EFF NUMBER



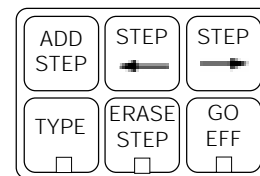
Pour sélectionner un autre type d'effet (type n 2 à 20 voir section 10.C), le type n°1 étant le type chargé par défaut:

Pressez la touche TYPE.

Entrez le numéro du type d'effet à partir du clavier circuits.

Si le numéro est inférieur à 10, tapez le numéro suivi de ENTER ou tapez 0 suivi du numéro.

Exemple: 02 ou 2, ENTER.



START

Vous avez maintenant un effet spécial vide chargé dans le registre et prêt pour la création. Le numéro de l'effet spécial se mettra à clignoter pour indiquer qu'il a été chargé mais pas encore enregistré. A l'instar des mémoires, et ce dans un but de stockage permanent sur le disque dur, les effets doivent être enregistrés.

Entrez la liste des circuits requis. L'effet est maintenant prêt à être visualisé sur le premier écran ou sur scène si le potentiomètre est monté.

Les effets spéciaux de 1 à 17 peuvent être manuellement testés en utilisant les touches "STEP ->" ou "<- STEP". La première pression sur l'une de ces deux touches fera apparaître sur scène le premier ou le dernier pas de l'effet (si le potentiomètre du registre est monté) qui sera affiché en vidéo inverse sur l'écran.

Chaque pression sur l'une des deux touches fera avancer l'effet d'un pas dans le sens correspondant à la touche.



OR



FX



OR

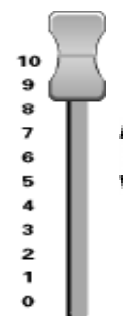


La vitesse d'exécution d'un effet peut être visualisée sur le moniteur 1 en poussant sur la touche FLASH du registre ou en poussant sur la touche GO EFF de la platine d'effets spéciaux.

Si vous désirez visualiser l'effet sur scène, n'oubliez pas de monter le potentiomètre du registre.

Notez qu'un indicateur (une barre tournante) signalant que l'effet est en cours d'exécution est apparu dans le pavé d'informations du registre et dans le pavé RUN dans le haut de l'écran.

Le mot "infini" apparaîtra également dans le pavé RUN si aucun nombre de boucles n'a été au préalable entré.



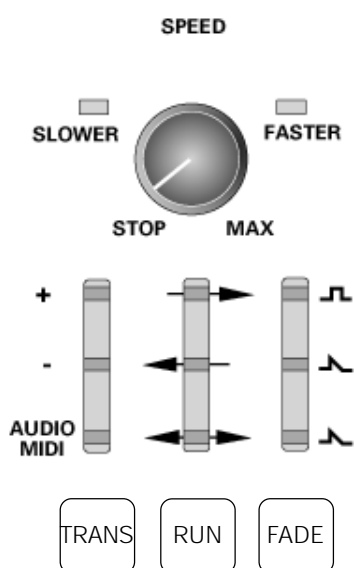
FX



Pour arrêter l'effet, poussez à nouveau sur la touche FLASH. L'effet se remettra automatiquement à 0 de manière à ce que la prochaine fois que vous souhaitez l'exécuter, il démarrera à partir du premier pas. L'indicateur de l'effet en cours d'exécution et le mot "infini" disparaissent de l'écran.



Pour effectuer une pause dans l'exécution de l'effet, utilisez la touche GO EFF. Dans le cas des types d'effets 1 à 17, ceci arrêtera l'effet sur le pas actif. A ce moment, il est possible de faire progresser l'effet manuellement, d'un pas à la fois en avant ou en arrière en utilisant les touches "STEP ->", "<- STEP". Dans le cas des types d'effets 18 à 20, cette action stoppe complètement l'effet de la même manière que la touche FLASH.



Vous pouvez changer la vitesse, la direction et le type de fondu entre chaque pas d'un effet ainsi que le nombre de boucles (nombre de cycles complets de l'effet) à l'aide des touches RUN, TRANS et FADE et du potentiomètre Speed sur la platine des effets spéciaux.

Lorsqu'un registre contenant un effet est sélectionné, ces fonctions de contrôles sont automatiquement connectées. Cela signifie qu'après avoir modifié un effet, un autre registre peut être sélectionné et, dans ce cas, les fonctions de contrôle sont automatiquement transférées à ce registre.

10.B.1.1 Changer le temps par pas

Le temps par défaut pour les effets spéciaux est d'une seconde par pas.

Le temps peut être aisément modifié en utilisant le bouton SPEED sur la platine des effets spéciaux.

Le temps disponible le plus rapide par pas est de 0,02 seconde.

Le temps le plus lent est de 99 secondes.

L'effet s'arrête lorsque le bouton SPEED est complètement tourné à gauche. Le temps est alors infini et *** sont affichées.

Ces temps sont affichés dans le pavé T/s (time per step-temps par pas) en haut de l'écran.



Si vous créez plus d'un effet dans les différents registres, toute modification du temps sera conservée indépendamment par chaque registre. Lorsque vous resélectionnez un registre dans lequel un effet a déjà été créé et si entre-temps une modification de la vitesse a été effectuée dans un autre registre, le temps par pas apparaît en rouge, ceci afin d'indiquer que le bouton SPEED doit être tourné jusqu'au moment où la valeur du temps par pas et la position du bouton du potentiomètre correspondent. Lorsque cette position est atteinte, la couleur d'affichage du temps par pas change et les modifications peuvent être alors opérées.

NOTES: Les types d'effets 18 à 20 ne sont pas altérés par une modification de la vitesse tandis que le temps de cycle des boucles l'est.

Si vous modifiez la vitesse d'un effet précédemment enregistré, le numéro de cet effet se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.

10.B.1.2 Changer la direction d'un effet

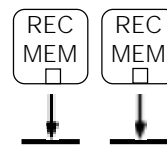
La touche RUN permet de choisir entre trois options de direction.

- > l'effet défile en marche avant
- <— l'effet défile en marche arrière
- <—> l'effet défile alternativement dans les deux sens

Comme pour la vitesse, toute modification de la direction est conservée dans le registre même si un autre registre est sélectionné et qu'une autre direction est programmée.


Les types d'effets 14 à 20 ne sont pas modifiés par la touche RUN.

Si vous modifiez la direction d'un effet précédemment enregistré, le numéro de cet effet se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.



10.B.1.3 Changer les types de fondu entre les pas

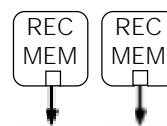
La touche FADE permet de choisir entre trois types de fondu.

- pour un changement brusque entre chaque pas
- pour un fondu enchaîné entre chaque pas
-  pour un fondu du type "dents de scie" entre chaque pas

Comme pour la vitesse et la direction, toute modification du type de fondu est conservée dans le registre même si un autre registre est sélectionné et qu'un autre type de fondu est programmé.

Les types d'effets 13 à 20 ne peuvent être modifiés par la touche FADE.

Si vous modifiez le type de fondu d'un effet précédemment enregistré, le numéro de cet effet se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.



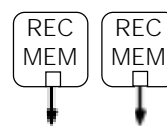
10.B.1.4 Changer le mode de transition entre les pas

La touche TRANS permet de choisir entre six modes de transition.

- + (mode par défaut) tous les circuits sont éteints, seul le circuit actif est allumé
- tous les circuits sont allumés, seul le circuit actif est éteint
- + **AUDIO** fonction non implémentée
- **AUDIO** fonction non implémentée
- + **MIDI** fonction non implémentée
- **MIDI** fonction non implémentée

Comme pour la vitesse et la direction, toute modification du mode de transition est conservée dans le registre même si un autre registre est sélectionné et qu'un autre mode est programmé.

Si vous modifiez le mode de transition d'un effet précédemment enregistré, le numéro de cet effet se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.



10.B.1.5 Changer le nombre de boucles

Le nombre de boucles (le nombre de cycles complets exécutés par l'effet spécial) par défaut est infini, signifiant que l'effet continuera à tourner jusqu'à ce qu'il soit manuellement stoppé. Un nombre de boucles entre 1 et 999 peut être programmé. Dans ce cas, l'effet exécutera le nombre de boucles programmé et s'arrêtera automatiquement. Le nombre de boucles est affiché sur le moniteur 1 dans le pavé "LOOP" (boucle). ***/** désigne un nombre de boucle infini, 3/15 désignera par exemple que la troisième boucle sur un total de 15 est en cours d'exécution. Le nombre de boucles déjà exécutées est automatiquement incrémenté à la fin de chaque boucle.

Sélectionnez le registre contenant l'effet spécial (ou chargez l'effet).

F4

F5

Poussez sur F4 "EFFECT" (Effet)

Poussez sur F5 "LOOPS" (Boucles)

Le pavé "LOOP" (boucle) en haut de l'écran apparaît en vidéo inverse.

Number of loop
($1 \leq NL \leq 999$)

F1

OR

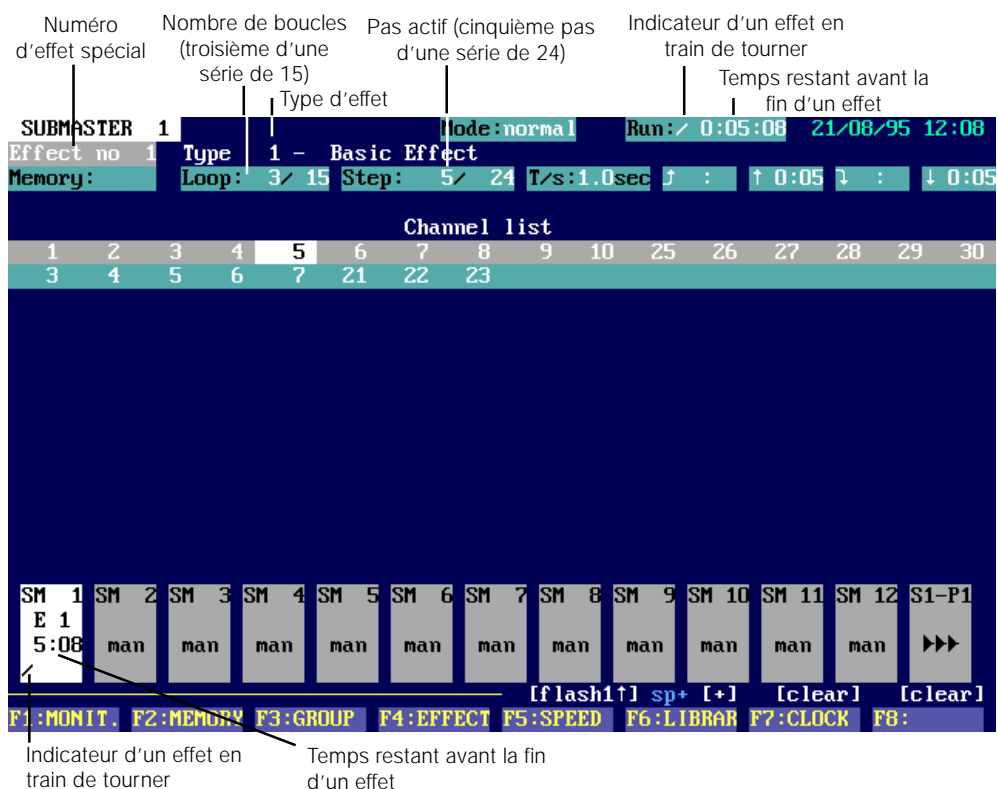
ENTER

Entrez le nombre de boucles requis sur le clavier circuits ou mémoires et confirmez en poussant sur la touche F1 "ENTER" ou sur la touche ENTER.

Nombre de boucles ($1 \leq \text{NB} \leq 999$)

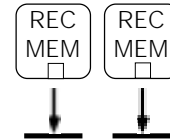
Lorsque l'effet est démarré, il exécutera le nombre de boucles programmé et s'arrêtera ensuite automatiquement dans un état où tous les pas sont déconnectés, c'est-à-dire qu'en sortie du pupitre, l'état lumineux sera le même celui précédant l'exécution de l'effet pour peu bien entendu qu'aucune autre manipulation n'ait été effectuée entre-temps.

Lorsque l'effet tourne, le pavé "RUN" (en cours d'exécution) affiche le temps restant avant la fin de l'effet, de la même manière que l'affichage du temps qui s'écoule dans un transfert ou dans un registre en mode automatique.



Bien sûr, il n'est pas nécessaire d'attendre que toutes les boucles aient été exécutées: pour arrêter et remettre à zéro l'effet, poussez sur la touche FLASH du registre correspondant; tandis que pour suspendre momentanément l'exécution de l'effet (pause), poussez sur la touche GO EFF.

Si vous modifiez le nombre de boucles d'un effet précédemment enregistré, le numéro de cet effet se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.



10.B.1.6 Ajouter ou effacer des circuits dans un effet existant

Les circuits peuvent être ajoutés ou retirés dans n'importe quel effet existant.

L'effet doit être arrêté.

Pour ajouter ou retirer des circuits d'un effet existant:

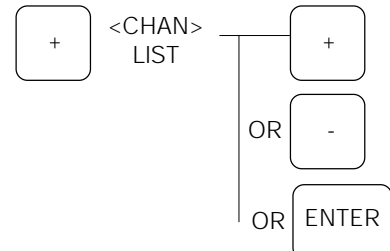
Sélectionnez le registre où se trouve l'effet ou chargez le registre avec l'effet.

Pour ajouter des circuits:

Entrez les numéros de circuits précédés de la touche + et terminez la liste des circuits ajoutés avec les touches +, -, ou ENTER.

Exemple: +25 +37 +41 à 45 +

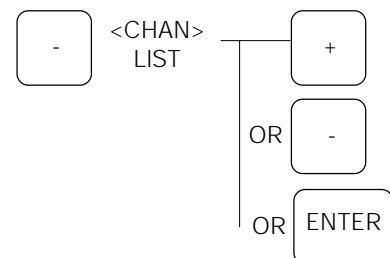
Les nouveaux circuits seront ajoutés à la liste des circuits déjà présents dans l'effet dans l'ordre dans lequel ils ont été entrés et sans entraîner une réorganisation par ordre numérique croissant.



Pour retirer des circuits:

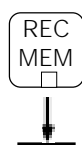
Entrez les numéros de circuits précédés de la touche - et terminez la liste des circuits avec les touches +, -, ou ENTER.

Exemple: -17 -28 -67 -72 à 78 ENTER



10.B.2 Enregistrement d'un effet spécial

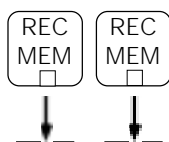
Dès que vous chargez un nouvel effet dans un registre, le numéro de cet effet se met à clignoter sur le moniteur et sur les afficheurs, indiquant que celui-ci n'a pas encore été enregistré. Dès lors, dès que l'effet est terminé, vous devez l'enregistrer de la même manière qu'une mémoire.



10.B.2.1 Enregistrer un effet spécial pour la première fois

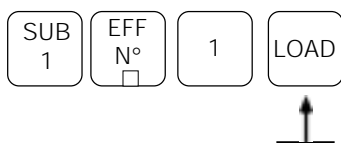
Sélectionnez le registre contenant l'effet.
Poussez sur la touche REC MEM.

L'effet sera enregistré sous le même numéro que celui utilisé pour le charger.



10.B.2.2 Réenregistrer l'effet spécial précédemment enregistré après modifications

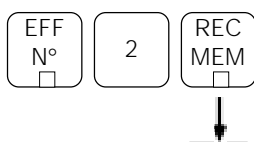
Sélectionnez le registre contenant l'effet.
Poussez sur la touche REC MEM deux fois.



10.B.2.3 Copier un effet spécial existant

Sélectionnez le registre contenant l'effet ou chargez l'effet à copier dans un registre vide.

Poussez sur la touche EFF No (numéro d'effet)



Entrez le numéro requis sur le clavier circuits et poussez sur la touche REC MEM (deux fois si l'effet existe déjà).

Le nouveau numéro d'effet apparaît sur les écrans et les afficheurs.

Ex. : Copier l'effet 1 dans l'effet 2

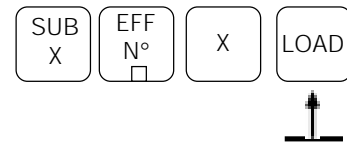
10.B.3 Charger des effets spéciaux

Sélectionnez un registre.

Poussez sur la touche EFF No (numéro d'effet).

Entrez le numéro d'effet requis.

Poussez sur la touche LOAD (charger).



Si l'effet a déjà été créé, vous pouvez le restituer en utilisant la touche FLASH et le potentiomètre du registre.

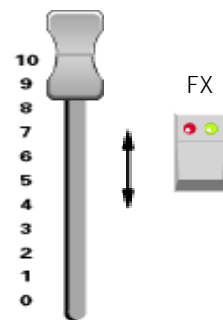
Si l'effet est vide, ceci est la première étape de sa création.

10.B.4 Restitution des effets

Avec le potentiomètre du registre monté, poussez sur la touche FLASH.

L'effet démarre immédiatement et l'indicateur de l'effet en cours d'exécution apparaît dans le pavé d'information du registre et dans le pavé "RUN".

Appuyez à nouveau sur la touche FLASH pour arrêter l'effet (l'effet sera arrêté et remis à zéro, tous les pas étant déconnectés).



Alternativement, l'effet peut être également démarré avec la touche GO EFF (démarrer l'effet). Une seconde pression sur la touche GO EFF arrêtera l'effet sur le pas actif (affiché en vidéo inverse sur l'écran), le contenu du pas étant présent sur scène pour peu que le potentiomètre soit monté (seulement pour les types d'effets 1 à 17).

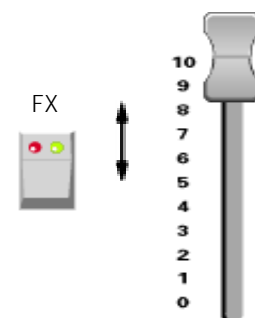


Avec le potentiomètre à zéro, poussez sur la touche FLASH.

Vous voyez l'effet tourner sur le premier moniteur, mais rien n'apparaît en sortie.

Montez le potentiomètre afin d'envoyer progressivement le contenu de l'effet sur scène.

Arrêtez l'effet en ramenant le potentiomètre à zéro et en poussant ensuite sur la touche FLASH.



10.C Type d'effet

Type 1	Effet de base (chenillard simple)
Type 2	Effet de base avec contrôle de la vitesse par un signal audio
Type 3	Effet symétrique
Type 4	Effet symétrique avec contrôle de la vitesse par un signal audio
Type 5	Effet d'empilement
Type 6	Effet type "V.U.-mètre" (fréquences basses)
Type 7	Effet type "V.U.-mètre" (fréquences médium)
Type 8	Effet type "V.U.-mètre" (fréquences aiguës)
Type 9	Effet type "V.U.-mètre" (spectre complet)
Type 10	Effet de remplacement
Type 11	Groupe tournant
Type 12	Groupe ondulant
Type 13	Ondes audio
Type 14	Scintillement individuel A
Type 15	Scintillement individuel B
Type 16	Déclenchement individuel aléatoire
Type 17	Scintillement global
Type 18	Effet de flash
Type 19	Effet de feu A
Type 20	Effet de feu B





