

Manuel d'utilisation



SOMMAIRE

Chapitre 1	: Installation de votre Vision
Chapitre 2	: Description des panneaux de contrôle
Chapitre 3	: Vos premier pas avec Vision
Chapitre 4	: Auditorium et Master Général
Chapitre 5	: Patch
Chapitre 6	: Registres
Chapitre 7	: Registres de restitution
Chapitre 8	: Live
Chapitre 9	: Editeur de mémoires
Chapitre 10	: Effets spéciaux et Fonctions
Chapitre 11	: Contrôle des Motorisations
Chapitre 12	: Fonctions avancées du menu
Chapitre 13	: Back-up et abréviations QWERTY - AZERTY
Chapitre 14	: Infra-rouge et contrôle à distance
Chapitre 15	: Changeurs de couleurs
Chapitre 17	: Tutorial
Chapitre 18	: Guide technique
Chapitre 19	: Diagrammes
Chapitre 20	: Index



Bienvenue dans le manuel d'instruction du VISION 10.

VISION 10 est un pupitre de contrôle munis d'un PC dont le software principal travaille sous DOS. VISION 10 est équipé de multiples outils d'interface que vous pourrez adapter à votre façon de travailler. Ces outils vous aideront à programmer votre spectacle de manière précise et rapide.

A l'étude des rubriques suivantes, vous apprendrez à rendre le VISION 10 à la fois puissant et simple d'utilisation :

- Un système de contrôle des éclairages qui intègre complètement le contrôle de l'intensité, du mouvement, de la couleur et de tout autre paramètre.
- Un choix à la carte des platines de surface et un logiciel qui se personnalise.
- Qu'il contrôle 100 ou 1000 circuits, le système répondra toujours à la même vitesse.
- Un système de disque dur tellement puissant qu'il conjugue au passé capacité et vitesse.
- Accès et contrôle direct de n'importe quel élément à n'importe quel moment .
- Compatibilité interne et réponse au MIDI, DMX et RS485.
- Programmation possible de 99 macros avec vos propres fonctions.
- Sur le pupitre, des zones d'affichage (displays) pour une information instantanée et permanente.
- Fonctions Aide (help) et Quick Tour.
Poussez la touche "HELP" et vous recevez instantanément une aide informative concernant la commande ou l'article du menu que vous utilisez.

Le manuel d'utilisation du VISION 10 est divisé en chapitres, chacun d'eux décrit les différents champs de travail. Beaucoup de fonctions s'effectuent de la même manière dans plus d'un champ de travail. Vous trouverez une description complète de ces fonctions dans le chapitre consacré aux registres (6.C - 6.F et 6.I - 6.K); rappelez-vous que ces fonctions sont également applicables en mode registres de restitution et en mode LIVE. Le Chap. 2 énumère toutes les fonctions disponibles pour chaque champ de travail et donne une liste complète des fonctions claviers

Vous utiliserez ce manuel pour :

- Installer et comprendre les options de votre VISION 10 (**Installation**)
- Vérifier quelles sont les fonctions disponibles dans chaque champ de travail (**Premier pas**)
- consulter un index complet des fonctionnements clavier (**Premier pas**)
- Modifier les patch d'entrée et de sortie et les courbes de gradateurs (**Patch**)
- Atteindre une connaissance parfaite des opérations sur VISION 10 (**Section des champs de travail**)
- Comprendre toutes les intensités, les temps et les fonctions spéciales (**Chapitre des registres**)
- Comprendre les paramètres de la motorisation (**Contrôle des motorisations**)
- Explorer les fonctions avancées du menu (**Menu**)
- Apprendre les abréviations claviers qui vous permettront de contrôler le système optionnel de secours "back-up" (**Fonctions du clavier QWERTY**)
- Apprendre les fonctions de base et intermédiaire du VISION 10 (**Tutorial**)

Nous espérons qu'à l'aide de ce manuel, votre apprentissage du VISION 10 sera le plus aisé. De toute manière, manipuler le pupitre restera toujours la meilleure forme d'écologie.

Conventions

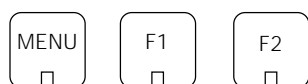
Ce manuel utilise les conventions suivantes :



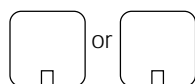
Touches sur le pupitre.



Poussez les touches indiquées en même temps.



Manipulations successives (chronologie de gauche à droite).



Signifie l'une ou l'autre manipulation.



Vers le haut



Vers le bas.



Précédent(e).



Suivant(e).



De - jusque



Mémoriser



Restituer.



Temps de montée.



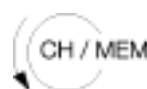
Temps d'attente.



Temps de descente.



Tourner la roue des circuits/mémoires vers le haut ou vers l'avant.



Tourner la roue des circuits/mémoires vers le bas ou en arrière.

Boldface

Le caractère gras est utilisé pour donner une information ou tout autre texte affiché à l'écran.
ex : entrez un numéro de groupe.

Italic

Texte que l'opérateur doit rentrer
ex : Enter title of group 1
Bleu côté cour

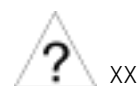
UPPERCASE

Commandes
ex. :
CREATE, CANCEL, TITLE

Symboles utilisés dans ce manuel



Ce symbole est utilisé pour attirer l'attention du lecteur.



Signifie que si le lecteur souhaite plus d'informations il doit se reporter à tel ou tel paragraphe de ce manuel.



Ce symbole attire l'attention sur le fait que l'élément dont il est question à ce moment des explications est un élément en option et invite le lecteur à se référer à la liste des prix.