

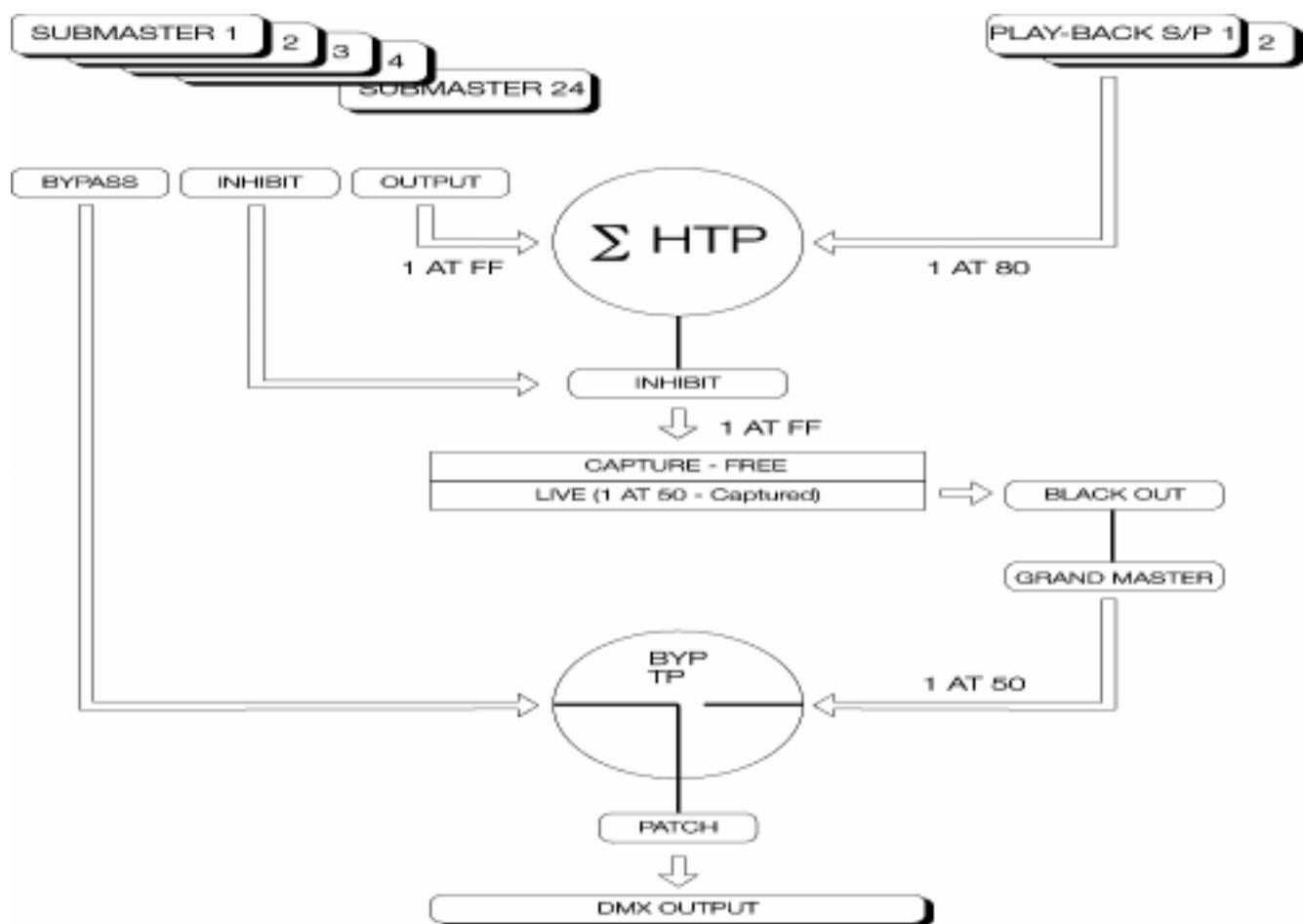
---

# Mode Live (Scène)



## Sommaire

<b>8.A</b>	<b>Champs de travail Scène (Live)</b>	<b>3</b>
<b>8.B</b>	<b>Les affichages écran du mode Live</b>	<b>4</b>
8.B.1	Sélection du champs de travail LIVE	5
8.B.1.1	Passage de Live après GM à Live avant le GM.	5
8.B.2	Désélection du mode Live	5
<b>8.C</b>	<b>Les fonctions de modifications dans LIVE</b>	<b>6</b>
8.C.1	Sélection d'un circuit	6
8.C.2	Attributions des intensités	6
8.C.3	Pour libérer un circuit	6
8.C.3.1	Libération de tous les circuits capturés	6
8.C.4	Modification des intensités.	7
8.C.5	Intervention directe sur la sortie du pupitre	7
8.C.5.1	Annulation des changements en sortie	7
8.C.6	Attribuer et modifier les temps	8
8.C.7	Graduation globale et mise au noir	8
<b>8.D</b>	<b>Enregistrements en mode LIVE</b>	<b>9</b>
8.D.1.	Enregistrement des sortie LIVE avant le GM.	9
8.D.1.1	Enregistrement d'une nouvelle mémoire	9
8.D.1.2	Ré-enregistrement d'une mémoire existante	9
8.D.1.3	Ré-enregistrement de la mémoire courante	9
8.D.2	Enregistrement des sortie LIVE après le GM.	9
8.D.2.1	Enregistrement d'une nouvelle mémoire	9
8.D.2.2	Ré-enregistrement d'une mémoire existante	9
8.D.2.3	Ré-enregistrement de la mémoire affichée dans LIVE	9
<b>8.E</b>	<b>Chargement dans LIVE</b>	<b>10</b>
8.E.1.1	Chargement d'une seule mémoire	10
8.E.1.2	Chargement d'une série de mémoire	10
8.E.1.3	Re-chargement de la mémoire courante	10
8.E.2	Ajouter ou retrancher des mémoires ou des groupes au (du) mode LIVE	10
<b>8.F</b>	<b>Effacer le mode LIVE</b>	<b>11</b>
8.F.1	Effacer	
<b>8.G</b>	<b>Résumé des fonctions claviers</b>	<b>12</b>
8.G.1	Clavier des circuits	12
8.G.2	Roue digitale	13
8.G.3	Clavier des mémoires	13
<b>8.H</b>	<b>Résumé des méthodes d'enregistrements</b>	<b>14</b>
<b>8.I</b>	<b>Résumé des méthodes de chargements</b>	<b>15</b>



$\Sigma$  HTP = le plus haut l'emporte

BYP TP = BYPASS l'emporte

## 8.A Champs de travail Scène (Live)

Le mode LIVE est un champs de travail qui n'a pas ses propres potentiomètres et ne peut contenir aucun effet spéciaux ni aucun chenillard. Toutefois tous les outils décrits précédemment pour le contrôle des circuits, peuvent être utilisés dans LIVE. Lorsqu'un état lumineux est créés dans LIVE, les circuits concernés sont capturés et de ce fait ne peuvent être modifié par aucun autre champs de travail à l'exception d'un registre affecté au mode BYPASS. Les circuits capturés restent cependant soumis au contrôle de l'Auditorium, au Grand Master et au Black-out.

Les circuits capturés sont affichés en rouge sur le moniteur 1 - LIVE APRES GM. pour une identification immédiate.

Attention ! : les circuits capturés à 00%, affichent deux tirets rouges.  
Si vous éprouvez des difficultés en essayant de modifier ces circuits, sélectionnez-les et poussez la touche FREE, quelque soit le champsde travail dans lequel vous vous trouviez.

Le champs de travail LIVE l'emporte sur tous les autres, (à l'exception d'un registre en mode BYPASS, voir plus loin) du fait qu'il donne un accès direct à la sortie du pupitre.

Les circuits sélectionnés sont déconnectés de tous les autres champs de travail du pupitre et seulement des instructions LIVE sont envoyées directement à la sortie du pupitre.

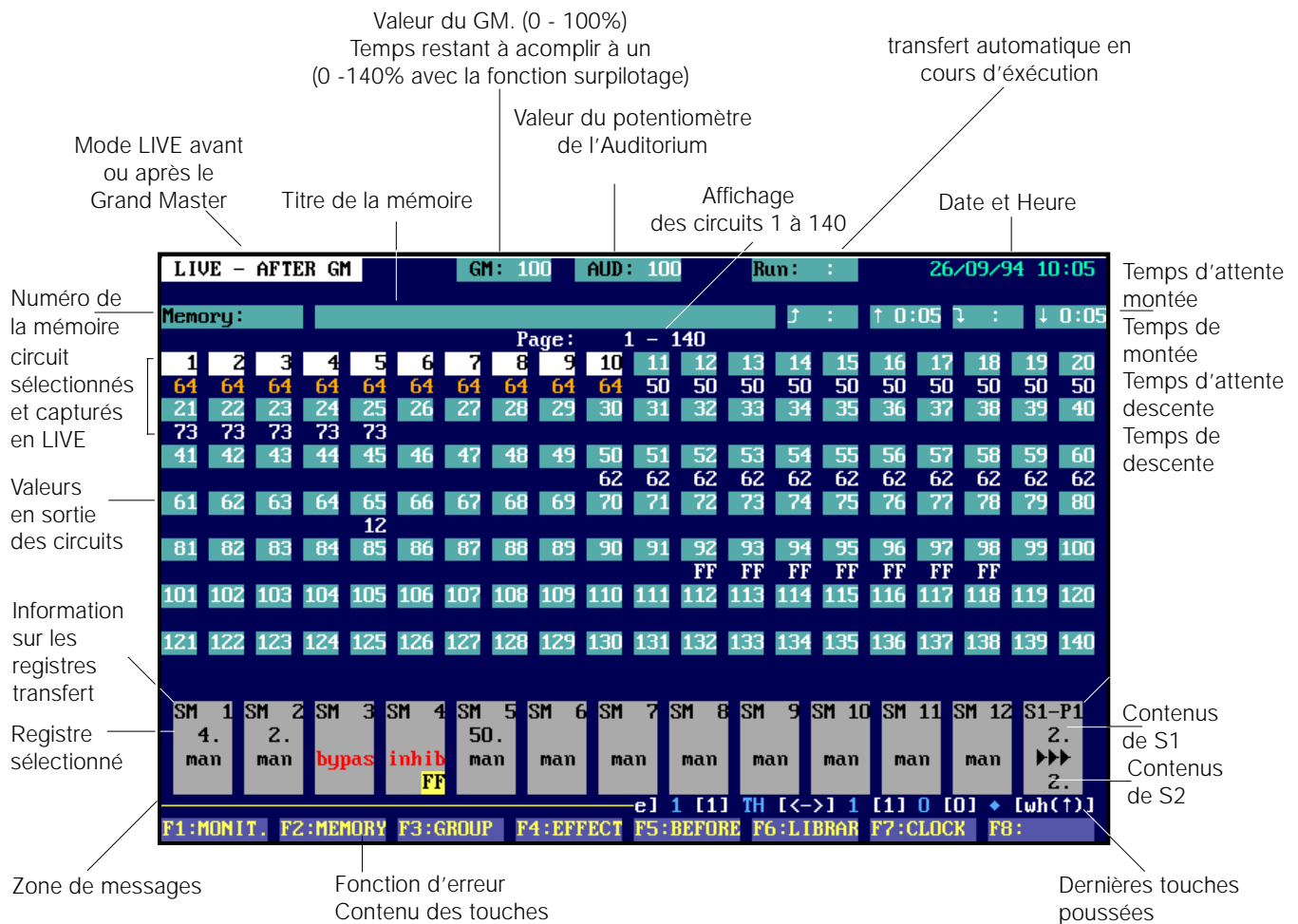
Ce champs est intéressant lors du pointage ou pour construire un état lumineux. Un circuit sélectionné en LIVE est capturé par ce champs.

Ex : Circuit 1 est à FF dans le registre 1  
Après sélection du mode LIVE, le circuit 1 est ramené à 50%  
Le niveau du circuit 1 restera toujours à 50%, tant qu'il n'aura pas été libéré (FREE) du champs de travail (voyez le diagramme).

Notes :

- Le mode BYPASS envoie le contenu d'un registre directement en sortie, après le mode LIVE, le GM. et la touche de mise au noir; il est donc prioritaire à tous les autres champs de travail. Voyez le diagramme général pour comprendre les connections des différents champs à l'intérieur de VISION.
- Il est impossible de restituer des chenillards ou des effets spéciaux dans le mode LIVE.
- D'autres affichages à l'écran sont disponibles dans LIVE.

## 8.B Les affichages écran du mode Live



- 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 AVANT : affichage des niveaux de sortie avant le Grand Master.
- F6 LIBRAR : librairie des projecteurs motorisés.
- F7 HORLOG : accès direct aux fonctions de l'horloge

### 8.B.1 Sélection du champs de travail LIVE



Pour sélectionner le mode LIVE, poussez la touche "LIVE" qui se trouvent au - dessus de l'affichage des intensités sur la platine des mémoires et des circuits.  
La LED associée s'allument.  
Les valeurs de sortie sont alors affichées à l'écran, compte tenu la valeur des potentiomètres de l'auditorium et du GM.  
Il est aussi possible d'afficher les valeurs de sortie avant le Grand Master.

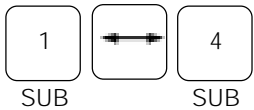
#### 8.B.1.1 Passage de Live après GM à Live avant le GM.



Poussez "F5" (avant)

### 8.B.2 Désélection du mode Live

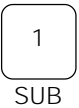
Pour désélectionner le mode LIVE, vous pouvez ou sélectionnez un autre mode (registres, registres de restitution,...) ou poussez la touche LIVE à nouveau; vous retournez dans le champs de travail dans lequel vous étiez avant d'entrer dans le mode LIVE.



ex : registres 1 à 4 sont sélectionnés



sélection du champs LIVE



dé-sélection du champs LIVE; seul le registre 1 est sélectionné



les registres 1 à 4 sont toujours sélectionnés

## 8.C Les fonctions de modifications dans LIVE

Comme LIVE est un autre champs de travail, la plupart des fonctions claviers sont disponibles.

### 8.C.1 Sélection d'un circuit

Toutes les fonctions utilisées pour sélectionner les circuits, les mémoires et les groupes dans les registres sont disponible de la même manière dans le champs LIVE.

Reportez-vous au chapitre 6 ou au résumé à la fin de ce chapitre.



### 8.C.2 Attributions des intensités

Tous les outils d'attribution d'intensité sont également disponible dans LIVE. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre des registres.

La principale différence entre les registres et LIVE est qu'en LIVE, dès qu'une intensités a été attribuée à un circuit, ce circuit est capturé par le mode LIVE.

L'intensité de ce circuit est controlable uniquement en mode LIVE. Un circuit capturé en mode LIVE est affiché en rouge dans le champs LIVE et dans les autre champs.

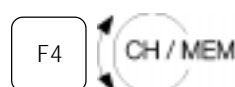


### 8.C.3 Pour libérer un circuit

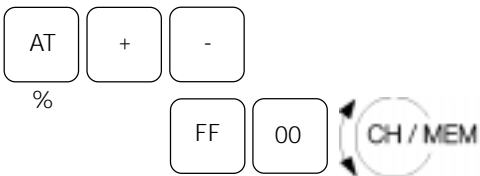
Entrer la liste des circuits capturés et pousser la touche FREE libère de façon brusque les circuits capturés.



- F1 ---> S1  
envoie les circuits capturés dans le registre scène du transfert n° 1 et les libère automatiquement.  
Les circuits vont donc vers la valeur qu'ils devraient avoir lors du prochain transfert.
- F2 ---> S2  
envoie les circuits capturés dans le registre scène du transfert n° 2
- F3 Roue  
permet, à l'aide de la roue, par un mouvement vers l'avant, d'amener progressivement les circuits vers la valeur qu'ils devraient avoir ou de les libérer.
- F4  
libère brusquement les circuits capturés
- pousser 2x la touche FREE sans sélection de circuits libère **tous** les circuits capturés







8.C.4      **Modification des intensités**

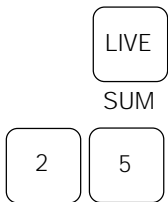
Tous les outils de modification des intensités sont disponibles dans LIVE.

Les circuits modifiés seront capturés dans le mode LIVE.

8.C.5      **Intervention directe sur la sortie du pupitre**

Vous pouvez instantanément modifier et capturer les intensités d'un circuit durant le spectacle, si nécessaire.

ex :    circuit 25 est à 50% dans un registre.  
         Vous voulez le mettre à 60%.



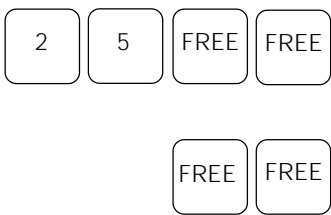
- Sélectionnez le mode LIVE
- Entrez le numéro de circuit



- Bouger la roue vers l'avant jusqu'à ce que les 60% soient atteints.

La valeur passera de 50% à 60% en suivant la vitesse de votre mouvement à la roue.  
Ce circuit est capturé par LIVE et ne changera pas de valeur lorsque les mémoires seront restituées.

8.C.5.1    **Annulation des changements en sortie**



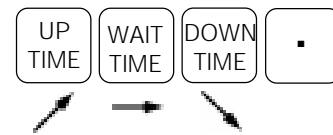
- Libère le circuit 25
- libère tous les circuits

## 8.C.6 Attribuer et modifier les temps

Les manipulations sont les-mêmes que celle utilisées en mode registre.

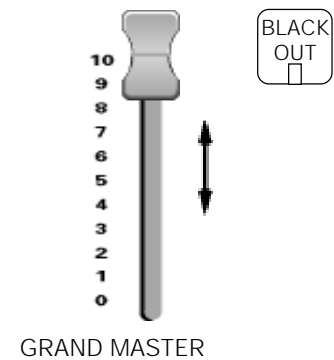
Les temps seront utilisés seulement si vous les enregistrez avec la touche "REC MEM".

Désélectionnez tout, en poussant deux fois la touche "CLEAR".



## 8.C.7 Graduation globale et mise au noir

la sortie LIVE est contrôlée par l'Auditorium, le Grand Master et la touche de Black-Out.



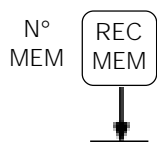
## 8.D Enregistrements en mode LIVE

Les circuits capturés sont enregistrés avec la valeur qu'ils ont dans le LIVE. Les autres circuits issus des registres, des registres de transfert, de l'entrée DMX, ..., s'il ne sont pas capturés par le mode LIVE, sont enregistrés suivant le principe "la plus haute valeur l'emporte". Les 4 temps peuvent également être enregistrés.

Le numéro de la mémoire ainsi créée de cette manière est affichée sur l'écran LIVE après GM.

### 8.D.1. Enregistrement des sortie LIVE avant le GM.

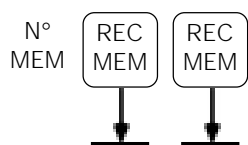
Par cette fonction, vous enregistrez les contenus de tous les champs mais pas proportionnellement au GM. Il est dès lors possible d'enregistrer une séquence sophistiquée sans lumière sur le plateau.



#### 8.D.1.1 Enregistrement d'une nouvelle mémoire

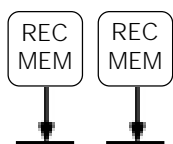
La LED de live doit être allumée.

Entrez le numéro de mémoire et poussez la touche "REC MEM".



#### 8.D.1.2 Ré-enregistrement d'une mémoire existant

Entrez le numéro de mémoire et poussez a touche "REC MEM" deux fois. Le titre de l'ancienne mémoire s'il y en avait un, reste.

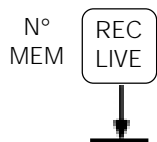


#### 8.D.1.3 Ré-enregistrement de la mémoire courante

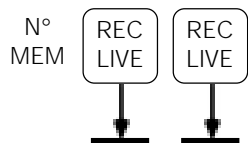
Pour ré-enregistrer la mémoire courante chargée dans LIVE, poussez la touche "REC MEM" deux fois.

### 8.D.2 Enregistrement des sortie LIVE après le GM.

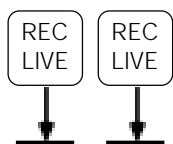
Pour enregistrer les sorties actuelles du pupitre, après le GM :



#### 8.D.2.1 Enregistrement d'une nouvelle mémoire



#### 8.D.2.2 Ré-enregistrement d'une mémoire existante



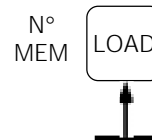
#### 8.D.2.3 Ré-enregistrement de la mémoire affichée dans LIVE

## 8.E Chargement dans LIVE

Pour charger des mémoires dans LIVE, de la même manière que pour les autres champs.

### 8.E.1.1 Chargement d'une seule mémoire

Sélectionnez le mode LIVE, entrez le numéro de mémoire et confirmez l'opération en poussant la touche "LOAD".

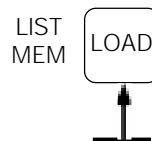


Notes :

- Les temps et les intensités sont chargés ensemble.
- Lorsque vous chargez une mémoire, tous ses circuits sont capturés par le mode LIVE, même ceux qui ont une intensité zéro dans la mémoire.
- Ce système vous permet de travailler une seule mémoire sans affecter ou être affecté par les valeurs provenant d'autres champs.

### 8.E.1.2 Chargement d'une série de mémoire

Entrez la série de mémoires et poussez la touche "LOAD".  
Chaque circuit prend la valeur la plus haute qu'il a parmi toutes les mémoires de la série et les temps de la première seront associés.  
Tous les circuits sont maintenant capturés.



### 8.E.1.3 Re-chargement de la mémoire courante

Après les modifications mais avant le ré-enregistrement, si vous souhaitez retrouver les contenus inchangés, poussez la touche "LOAD".



## 8.E.2 Ajouter ou retrancher des mémoires ou des groupes au (du) mode LIVE

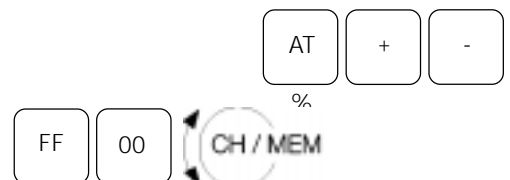
Vous pouvez ajouter (soustraire) les contenus d'une mémoire ou d'une liste de mémoires au (du) LIVE.

Sélectionnez la (les) mémoire(s) et attribuer-lui (les) une intensité avec la roue ou les touches.

Ou sélectionnez le numéro de groupe et attribuer-lui une intensité.

Note :

- les niveaux des circuits ne sont pas restitués, cette fonction considère la mémoire comme un groupe mais conserve la balance entre les circuits.
- Ce n'est pas à proprement parler une fonction de restitution puisque seul le contenu est considéré.
- Seul le contenu de la (les) mémoire(s) est capturé(s).  
La valeur de sortie des autres circuits (issus d'autres champs) est toujours calculée suivant le principe de la plus haute valeur qui l'emporte.



## 8.F Effacer le mode LIVE

Le principe de la fonction d'effacement est de retenir momentanément tous les circuits et de les amener à zéro.

Dons , dans LIVE, la fonction d'effacement à un effet différent de l'effacement dans les autres champs.



2X

### 8.F.1 Effacer

Pour affacer le contenu de LIVE, poussez la touche "ERASE" deux fois.

Effacer le contenu de LIVE signifie :

- Tous les circuits sont capturés.
- Ils sont à zéro (00%) en sortie.

Effacer les contenus de LIVE , ne signifie pas libérer les circuits.

Pour reprendre le contrôle de tous les circuits, poussez FREE deux fois, dans n'importe quel champs.

Pour reprendre le contrôle de certains circuits, sélectionnez-les et poussez FREE une fois.

## 8.G Résumé des fonctions claviers

### 8.G.1 Clavier des circuits

Les fonctions suivantes sont disponibles :

- Numéros 0 à 9 inclus
- FF** Intensité à 100%;plein feu.
- LAST** Sélection précédente 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 précédente.
  - 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.
- COLOR** 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.

## 8.G.2 Roue digitale

Cette roue intégrant un encodeur optique 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

## 8.G.3 Le clavier des mémoires

Le clavier est pourvu des fonctions suivantes

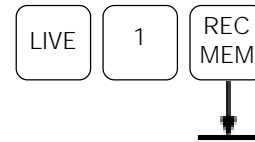
	Numéros 0 à 9
<b>BANK</b>	Touche de sélection des banques
<b>LAST</b>	Dernière mémoire sélectionnée ou dernière mémoire d'un groupe.
<b>NEXT</b>	Mémoire suivante dans une progression.
<b>K2</b>	Touche programmable par l'utilisateur
<b>MACRO</b>	Permet l'exécution d'une macro.
-	Permet d'exclure une mémoire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

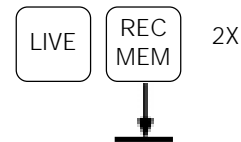
<b>K4</b>	Touche programmable par l'utilisateur
<b>K5</b>	Touche programmable par l'utilisateur
<b>K6</b>	Touche programmable par l'utilisateur
<b>K7</b>	Touche programmable par l'utilisateur
<b>ERASE</b>	Permet d'effacer le contenu d'un champs de travail
<b>LOAD</b>	Charge une mémoire ou un groupe dans 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>	Touche d'accès à la fonction copy
<b>ERASE</b>	pour effacer le contenu d'un registre

## 8.H Résumé des méthodes d'enregistrements

- 1 Enregistrement du contenu de LIVE dans une mémoire (sans tenir compte de la valeur du potentiomètre du GM ou de la touche de Black-out°.



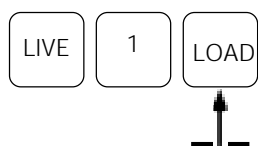
- 2 Enregistrement du contenu de LIVE dans une mémoire déjà restituée. Impossible si une série de mémoire est chargée dans LIVE.



Notes :

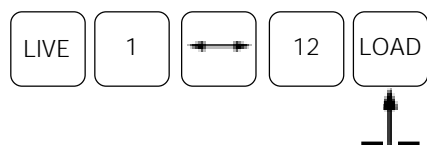
- Pour le point 1, poussez deux fois la touche "REC MEM" si la mémoire existe.
- Pour les points 1 et 3, REC MEM peut être remplacé par REC LIVE si vous voulez tenir compte de la valeur du GM et de la touche de Black-out.  
Dans ce cas , les temps ne sont pas modifiés.



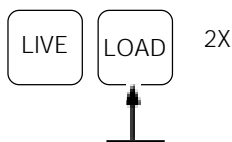


## 7.J Résumé des méthodes de chargements

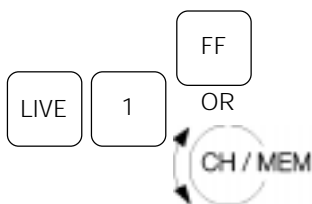
1 Restitution de la mémoire 1 dans LIVE.



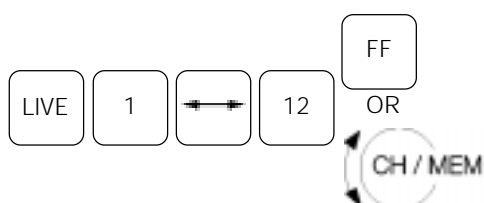
2 Restitution de la mémoire 1 à 12.



3 Restitution dans LIVE de la mémoire qui s'y trouve déjà chargée.



4 Addition (soustraction ) de mémoire au (du) mode LIVE.



5 Addition (soustraction ) des mémoires 1 à 12 au (du) mode LIVE.

Notes :

- Les temps associés aux mémoires sont aussi chargés.
- Pour les points 1,2 et 3, tous les circuits sont capturés, même ceux qui n'ont pas d'intensités.
- Pour les points 4 et 5, seul les contenus de la (les) mémoire (s) est (sont) capturés.

