
Index

Chapitre 1 Installation du VISION

1.A Réception et déballage du pupitre	4
Conditions climatiques admises:	4
1.B Préparation de l'endroit où poser le pupitre	4
1.B.2 Pose du pupitre	5
1.C Alimentation électrique	5
1.C.2 Remarque importante à propos des câbles d'alimentation	5
1.C.3 Connexions électriques	7
1.E Configuration du panneau arrière du pupitre	8
1.F Configuration du panneau arrière du système de secours 19"	10
1.G Câblages d'interconnexion	12
1.H Installation des moniteurs	17
1.I Initialisation du système (Cold Start)	18

Chapitre 2 Description des platines de contrôle

2.A. Platine des registres	
2.A.1 Platine des registres 1 à 12	3
2.A.2 Platine des registres 13 à 24	4
2.A.2.1. Touches du mode registre	4
2.A.3 Tableau des valeurs d'affichage des LEDS	5
2.B. Platine des circuits et mémoires	
2.B.1 Clavier des circuits	6
2.B.2 Clavier des mémoires	7
2.B.3 Roue digitale	7
2.B.4 Clavier des fonctions	7
2.B.5 Affichage des LEDS sur les touches	8
2.C. Platine des registres de transfert	9
2D. Master général	10
2.E. Platine des fonctions spéciales	12
2.E.1 Effets spéciaux	12
2.E.2 Fonctions spéciales	13
2.F Platine du contrôle des motorisations	14



Chapitre 3 premiers pas dans VISION

3.A	Notes sur les moniteurs	3
3.B	Notes sur les champs de travail	3
3B.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
3.C	Notes sur le patchage	6
3.D	Notes sur les registres	6
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
3.E	Notes sur les groupes	8
3.F	Notes sur les enregistrements	9
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
3.G	Notes sur les chargements	10
3.H	Notes sur les registres de restitution	11
3.H.1	Fonctions du clavier	11
3.H.2	Tableau des différentes syntaxes	11
3.I	Notes sur le mode LIVE	12
3.J	Notes sur la platine des effets spéciaux	12
3.K	Notes sur l'auditorium	12
3.L	Notes sur les fonctions du menu	12
3.M	Comment enregistrer les effets lumineux	12

Chapitre 4 Auditorium et Grand Master

4.A	Grand Master	
4.A.1	Graduer globalement.	4
4.A.2	Faire un coup au noir (black out).	4
4.A.3	Surpilotage progressif de la sortie globale.	4
4.B	Auditorium	5
4.B.1	Sélection du mode Auditorium	6
4.B.2	Désélection du mode Auditorium	6
4.B.3	Sélection de circuits	7
4.B.3.1	Effacer les contenus de l'auditorium	7
4.C	Potentiomètre et signification des leds de la platine	
4.C.1	Signification des leds	8
4.C.2	Clef de protection des mémoires.	9

Chapitre 5 Mode Patch

5.A	Préliminaire	3
5.B	Sélection du mode patch	4
5.B.1	Désélection du mode patch.	4
5.B.2	Retour au patch précédent.	4
5.C	Patch de sortie (Output patch)	5
5.C1.1	Connexion d'un gradateur à un circuit	5
5.C1.2	Connexion d'une série de gradateurs à un circuit.	5
5.C.2	Déconnexion d'un ou plusieurs gradateurs	6
5.C.3	Remise du patch à l'état initial, patch par défaut	6
5.D	Courbes d'allumage des gradateurs	7
5.D.1	Attribution d'une courbe à un gradateur	7
5.D.1.1	Attribution d'une courbe à une série de gradateurs	7
5.D.2	Attribution de courbe la courbe par défaut	7
5.D.3	Les courbes disponibles	7
5.E	Patch d'entrée DMX	9

Chapitre 6 Registres de travail

6.A	Affichage à l'écran	6
6.A.1	Notes sur l'affichage des écrans registre	7
6.A.1.1	Nombre de registres	7
6.A.1.2	Contenus des registres	7
6.A.1.3	Mode ou fonction Manuel, Auto, Midi, Audio, Inhibition et By-pass	7
6.A.1.4	Les flèches (montante ou descendante) qui indiquent le sens d'un transfert automatique.	7
6.B	Sélection de registre	8
6.B.1	Sélection de registre	8
6.C	Sélection de circuits	9
6.C.1	Sélection d'un circuit	9
6.C.2	Sélection d'une série consécutive de circuits	9
6.C.3	Sélection d'une série consécutive de circuits plus ou à l'exception d'une autre série consécutive de circuits	9
6.C.4	Sélection de tous les circuits d'un registre sélectionné.	9
6.C.5	Sélection de tous les circuits d'un registre sélectionné à l'exception de quelques-uns.	9
6.C.6	Sélection de tout les circuits d'intensité à 00%	10
6.C.7	Sélection de tous les circuits d'une mémoire ou d'une série de mémoires	10
6.C.8	Sélection de tous les circuits de toutes les mémoires	10
6.C.9	Sélection du circuit précédent ou du circuit suivant	10
6.C.10	Désactiver des circuits	10
6.D	Attribution des intensités	11
6.D.1	Par dizaine de %	11
6.D.2	Par unité de %	11
6.D.3	Mettre tous les circuits à 100%	11
6.D.4	Mettre un circuit à 0%	11
6.D.5	Attribuer des intensités progressivement	11
6.D.6	Attribuer un même% d'intensité à une série de circuits	11
6.E	Sélection de groupes	12
6.E.1	Accès aux fonctions "groupe"	12
6.E.2.1	Fonctions "groupe" via les touches de fonctions	13
6.E.2.2	Fonctions "groupe" via le menu	13
6.F	Attribution des temps aux registres	14
6.F.1	Attribuer un temps de montée et de descente différents	14
6.F.2	Attribuer un même temps de montée et de descente	14
6.F.3	Attribuer un temps d'attente différent à la montée et à la descente	14
6.F.4	Attribuer un même temps d'attente à la montée et à la descente	14
6.F.5	Temps exprimés uniquement en secondes	15
6.F.6	Temps exprimés uniquement en minutes	15
6.F.7	Attribution de temps	15
6.F.8	Utilisation du chronomètre pour attribuer des temps	15

6.G	Graduation d'un registre	
6.G.1	Graduation manuelle	16
6.G.2	Mode temporisé	16
6.G.2.1	Graduation automatique	16
6.G.2.2	Graduation progressive à l'aide de la touche flash	16
6.H	Fonctions globales	
6.H.1	Graduation globale	17
6.H.2	Changement du niveau de sortie	17
6.I	Enregistrement de mémoires	
6.I.1	Enregistrement du contenu d'un registre sélectionné dans une mémoire	18
6.I.2	Sélection d'un numéro de mémoire	18
6.I.3	Enregistrement d'une mémoire inexistante	18
6.I.4	RE-enregistrement d'une mémoire existante	18
6.I.5	Sélection de la mémoire suivante ou précédente	19
6.I.6	Enregistrement de la mémoire suivante	19
6.I.7	Enregistrement de la mémoire déjà restituée dans le registre	19
6.I.8	Donner un titre à une mémoire	20
6.I.8.1	Donner un titre via les touches de fonctions	20
6.I.8.2	Donner un titre via le menu	20
6.I.9	Enregistrement de la sortie globale	21
6.I.10	Enregistrement de l'entrée DMX dans une mémoire	21
6.J	Modification des intensités	
6.J.1	Attribuer de nouvelles intensités au contenu d'une mémoire ou d'un registre	23
6.J.1.1	Amener tous les circuits d'une mémoire à une même intensité	23
6.J.1.2	Modifier les intensités de tous les circuits d'une mémoire proportionnellement au niveau initial	23
6.J.6	Ajouter ou retrancher 5% aux valeurs existantes	24
6.J.7	Ajouter ou retrancher un même pourcentage aux valeurs existantes	24
6.J.8	Attribuer l'intensité zéro %	24
6.J.9	Retour à leur valeur initiale des circuits sélectionnés	24
6.J.10	Garder la différence d'intensité	25
6.J.11	Isoler des circuits (Solo)	25
6.K	Chargement de mémoires dans les registres	
6.K.1	Charger une mémoire dans un registre sélectionné	26
6.K.2	Charger une série de mémoires dans un registre sélectionné	26
6.K.3	Charger la mémoire déjà restituée dans un registre sélectionné	26
6.K.4	Ajouter une ou plusieurs mémoires dans un registre sélectionné	26
6.K.5	Retrancher une ou plusieurs mémoires d'un registre sélectionné	27
6.K.6	Charger un chenillard dans un registre sélectionné	27



6.L	Les différents modes des registres	28
6.L.2	Mode Inhibition	30
6.L.2.1	Mettre un registre en mode inhibition	30
6.L.2.2	Désélectionner le mode inhibition	31
6.L.3	Mode By-pass	32
6.L.3.1	Mettre un registre en mode by-pass	32
6.L.3.2	Désélectionner le mode by-pass	32
6.M	Touches flash des registres	
6.N	Effacement des registres	33
6.N.1	Effacer les contenus d'un registres	33
6.N.2	Effacer les contenus d'un registres sélectionné	33
6.N.3	Effacer les contenus de tout les registres	33
6.O	Protection des mémoires	33
6.P	Résumé des fonctions du clavier	
6.P.1	Clavier des circuits	34
6.P.2	roue digitale	35
6.P.3	Clavier des mémoires	35
6.Q	Résumé des différentes façons d'enregistrement	36
6.R	Résumé des différentes façons de chargement	36

Chapitre 7 Mode des registres de transfert

7.A	Affichage à l'écran	4
7.A.1	Ecran scène	4
7.A.2	Ecran préparation	5
7.B	Sélection du registre de transfert	
	Registre S (Scène) ou P (Préparation)	6
7.B.1	Sélection de registres de restitution	6
7.B.2	Sélection de circuits et attribution d'intensités	6
7.B.3	Attribution ou modification de temps	7
7.B.4	Attribution de temps particuliers aux circuits	8
7.C	Enregistrement dans un registre de transfert	10
7.C.1	Enregistrement d'une nouvelle mémoire	10
7.C.2	Re-enregistrement d'une mémoire existante	10
7.C.3	Enregistrement de la dernière ou de la mémoire suivante	10
7.C.4	Re-enregistrement de la mémoire courante	10
7.C.5	Enregistrement de la sortie globale	10
7.C.6	Enregistrement de l'entrée DMX comme part d'une mémoire	11
7.C.7	Edition d'une mémoire	11

7.D	Chargement des registres de transfert	12
7.D.1	Chargement d'une mémoire dans un registre de transfert sélectionné	12
7.D.2	Chargement d'une série de mémoires	12
7.D.3	Re-chargement de la mémoire courante	12
7.D.4	Chargement de la mémoire suivante	12
7.D.4.1	Chargement de la mémoire précédente	12
7.D.5	Addition ou soustraction de mémoires	13
7.E	Vider les registres de transfert de leur contenu	13
7.E.1	Vider les registres de transfert	13
7.E.2	Vider les registres de transfert à l'aide de la touche "CUT"	13
7.F	Fonctions spéciales des registres	14
7.F.1	Transfert manuel de deux mémoires	14
7.F.2	Transfert manuel avec le chargement automatique de la mémoire suivante dans la séquence	14
7.F.3	Transferts automatiques dans la séquence	15
7.F.4	Transferts automatiques continus	15
7.F.5	Passer de transferts manuels aux transferts automatiques	15
7.F.6	Passer de transferts automatiques aux transferts manuels	16
7.F.7	Arrêt momentané durant un transfert.	16
7.F.8	Fonction retour en arrière (go back)	16
7.F.9	Transfert instantané	17
7.F.9.1	Combiner le retour en arrière et le transfert instantané	17
7.F.10	Sauter à la mémoire suivante	17
7.G	Signification des LEDs des registres de transfert	18
7.G.1	LEDs des touches	18
7.G.2	Barregraphes des registres de transfert	18
7.G.2.1	Mode automatique	18
7.G.2.2	Utilisation manuelle des temps écoulés Horloge des registres de transfert	18
7.G.2.3	Learn profile	19
7.G.2.4	Modification des temps d'un transfert en cours d'exécution	19
7.G.2.4.1	Utilisation manuelle des potentiomètres	19
7.G.2.4.2	Utilisation des touches d'accélération ou de ralentissement	19
7.G.2.4.3	Utilisation de la roue	19
7.H	Résumé des fonctions claviers	20
7.H.1	Clavier des circuits	20
7.H.2	Roue digitale	21
7.H.3	Clavier des mémoires	21
7.I	Résumé des méthodes d'enregistrements	22
7.J	Résumé des méthodes de chargements	23



Chapitre 8 Mode Live (Scène)

8.A	Champs de travail Scène (Live)	3
8.B	Les affichages écran du mode Live	4
8.B.1	Sélection du champs de travail LIVE	5
8.B.1.1	Passage de Live après GM à Live avant le GM.	
8.B.2	Désélection du mode Live	5
8.C	Les fonctions de modifications dans LIVE	6
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
8.D	Enregistrements en mode LIVE	9
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
8.E	Chargement dans LIVE	10
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
8.F	Effacer le mode LIVE	11
8.F.1	Effacer	
8.G	Résumé des fonctions claviers	12
8.G.1	Clavier des circuits	12
8.G.2	Roue digitale	13
8.G.3	Clavier des mémoires	13
8.H	Résumé des méthodes d'enregistrements	14
8.I	Résumé des méthodes de chargements	15

Chapitre 9 Editeur mémoire

9.A	Chargement des mémoires	4
9.B	Modification des mémoires	6
9.C	Changer la mémoire affichée	7
9.D	Enregistrement des modifications	8
9.E	Sortie du mode Edition Mémoire	8
9.F	Création d'une nouvelle mémoire dans le mode Edition Mémoire	9

Chapitre 10 Effets spéciaux

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



Chapitre 11 Motion Control

Introduction aux projecteurs motorisés	4
Qu'est ce qu'un changeur de couleurs ?	4
Qu'est ce qu'un Projecteur Motorisé ?	6
La philosophie du VISION pour le contrôle de la motorisation	8
Définitions d'appareils	9
Créer et éditer des définitions d'appareils	10
Patch des Instruments	16
L'écran du Patch des changeurs de couleurs	16
Création du patch des projecteurs motorisés	16
Le patch de sortie	20
Concept de la priorité pour les paramètres des Motorisés	22
Priorités	24
Utilisation du transfert	25
Gradateurs	25
Projecteurs Motorisés	25
Le module de Motorisation	26
Survol des touches du module de motorisation	27
Fonctions gravées en blanc sur les touches	27
Fonctions gravées en noir sur les touches (+ Shift)	27
Première utilisation du module de motorisation	28
Description de l'écran des paramètres	30
Ajustements fins des Instruments	32
Limites X - Y	33
Inversion de X ou Y / Echange de X et Y	34
Ajustements des "Pas"	36
Introduction aux bibliothèques de Motorisés et à la position "Home"	38
La position "Home"	40
Bibliothèques de Motorisés	41
Connecter, Déconnecter et défaire le lien	42
La motorisation dans les registres	44
Basse et Haute Résolution	44
XX, YY - Verrouillage de Tilt et Pan	45
Attribuer des valeurs aux paramètres déconnectés	45
Copier les valeurs d'un instrument - La fonction LEADER	46
Enregistrer une mémoire	47
Enregistrer des mémoires en utilisant les Bibliothèques	48
Editer une Bibliothèque	49
Délier ou défaire le lien d'une mémoire	50
Touches Flash des Registres	50
Inhibition et Bipasse	51
Registres en mode automatique	51

Création de Chenillards utilisant des Motorisés	52
Ajouter un second instrument dans un chenillard existant	52
Création d'un chenillard à partir d'une librairie	53
Enregistrement des chenillards	54
Masquage de paramètres (Mask)	54
La motorisation dans le registre Scène (Live)	55
Utilisation des motorisés dans les transferts	56
Transfert manuel	56
Transfert automatique	57
Les mémoires de mouvements en aveugles	57
Temps Particuliers pour les paramètres des motorisés	58
Réinitialisation du Système	60
Initialisation partielle	60
Initialisation complète (Cold start)	60
Initialisation " Usine" (Frost start)	61
Abréviation pour clavier alphanumérique des Fonctions des Projecteurs Motorisés	62

Chapitre 12 Fonctions avancées du menu

12. A Introduction au menu	
12.A.1 Sélection du menu	4
12.A.2 Naviguer à travers le menu	5
12.A.3 Sortir du menu	5
12.B Les écrans	
12.B.1 Configuration par défaut	7
12.B.2 Les différents affichages	12
12.B.2.1 Registre/scène/transfert/auditorium	12
12.B.2.2 Patch d'entrée	13
12.B.2.3 Patch de sortie	13
12.B.3 Les touches de sélection de moniteur 1 à 3	15
12.C Menu de configuration des écrans	
12.C.1 F1 Intensités: nombres ou thermomètres	21
12.C.2 F2 Mode d'affichage des circuits: tous ou différents de zéro	24
12.C.3 F3 Nombre de circuits par page	27
12.C.4 F4 Date et heure ou chrono	28
12.C.4.1 Date et heure	28
12.C.4.2 Chrono	28
12.C.4.3 Chrono et transfert	28
12.C.4.4 Code temporel SMPTE	28
12.C.4.5 Accès direct aux fonctions d'horloge	29
12.C.5 F5 Format d'affichages de la date et de l'heure	29
12.C.6 F6 Palette des couleurs	31
12.C.7 F7 Page	32
12.C.7.1 F1 Pagination automatique (non implémentée)	32
12.C.7.2 F2 Affichage des registres	32
12.C.7.3 F3 Touches sur le moniteur 1 ou 2	33
12.C.7.4 F4 Intervertir les moniteurs 1 et 2	33



12.D Menu des mémoires

12.D.1	F1 Effacer des mémoires	37
12.D.2	F2 Enregistrer l'entrée DMX	38
12.D.3	F3 Récupérer des mémoires	38
12.D.4	F4 Mémoires suivante et précédente	39
12.D.5	F5 Renommer les mémoires	39
12.D.6	F6 Temps par défaut	39
12.D.7	F7 Page	41
12.D.7.1	F1 Titrage des mémoires	41
12.D.7.2	F2 Matricage circuits/mémoires	41
12.D.7.3	F3 Comparer des mémoires	41
12.D.7.4	F4 Effacer des effets, chenillards ou boucles	41
12.D.7.4.1	Effacement d'effets	42
12.D.7.4.2	Effacement de chenillards	42
12.D.7.4.3	Effacement de boucles	43

12.E Menu des groupes

12.E.1	F1 Créer un groupe	45
12.E.2	F2 Effacement de groupes	46
12.E.3	F3 Titrage de groupes	47
12.E.4	F4 Récupérer des groupes	47
12.E.5	F5 Editer un groupe	47

12.F Menu des transferts

12.F.1	F1 Créer ou effacer des liens	48
12.F.2	Chainer des mémoires (concaténation)	49
12.F.3	F3 Attribution des temps dans les transferts	50
12.F.4	F4 Chargement dans les transferts	51

12.G Menu de sauvegarde sur disque et d'impression

12.G.1	Introduction aux opérations de sauvegarde sur disque	53
12.G.1.1	Le menu DISQUE	57
12.G.2	Opérations de sauvegarde sur disque	57
12.G.2.1	F1 Sauver les données sur disque	57
12.G.2.2	F2 Charger les données au format ADB à partir du disque	59
12.G.2.3	F3 Charger les données au format ASCII à partir du disque	60
12.G.2.4	F4 Comparer les données du pupitre avec celles du disque	60
12.G.2.5	F5 Formatage d'une disquette	60
12.G.2.6	F6 Fonctions de la carte mémoire	60
12.G.2.7	F7 Fermer le programme et sortir vers DOS	60
12.G.2.8	F8 Sortir et retourner vers le programme principal	60
12.G.3	F2 : Fonctions de la carte mémoire	61
12.G.4	F3 : Fonctions d'impression	61
12.G.4.1	Impression d'une ou plusieurs mémoires	62
12.G.4.2	F2 Imprime un ou plusieurs groupes	62
12.G.4.3	F3 Imprime un ou plusieurs effets, chenillards ou boucles	63
12.G.4.4	F4 Imprime les patchs et les courbes	63
12.G.4.5	F5 Imprime les programmations	63
12.G.4.6	F6 Impression des paramètres MIDI et SMPTE	63
12.G.4.6.1	F7, F1 Ce sous-menu propose :	64
12.G.4.6.2	F7, F2	64
12.G.4.7	F7 Page	64
12.G.4.8	F8 Sortie	64
12.G.5	F4 Opérations sur les fichiers	64
12.G.6	F5 Compatibilité S28	64

12.H	Menu des programmations	
12.H.1	F1 Macros	65
12.H.2	F2 Programmation des touches	67
12.H.3	F3 Macro spéciale	68
12.H.4	F4 Mémoires de commandes	69
12.H.5	F5 Lignes externes	70
12.H.6	MIDI	71
12.H.7	Page	71
	12.H.7.1 F1 Code temporel SMPTE	71
	12.H.7.2 F2 Tablette à digitaliser	71
12.I	Menu des configuration	
12.I.1	F1 Périphériques	72
12.I.2	F2 Fonctions internes	74
12.I.3	F3 Changeurs de couleurs	74
12.I.4	F4 Projecteurs motorisés	75
12.I.5	F5 Patch standard et courbes de gradateurs	76
	12.I.5.1 F1 Editer le patch	76
	12.I.5.2 F2 Editer les courbes de gradateurs	76
12.I.6	F6: Fonctions de tests	78
12.I.7	F7: Sauvegarde et sortie vers DOS	78

Chapitre 13 Abréviation du clavier alphanumérique

13.A	Configurer l'unité de sauvegarde	
13.A.1	Démarrer la fonction	3
	Initialisation complète du système (Cold Start)	3
13.A.2	Sélectionner la fonction de sauvegarde	4
13.B	Utiliser le clavier alphanumérique pour accéder aux fonction de l'électronique de sauvegarde	
13.B.1	Liste alphabétique par fonction	7
13.B.2	Liste alphabétique par abréviations	10
13.B.3	Liste des fonctions répertoriées selon leur emplacements géographiques, platine par platine	13
	13.B.3.1 Platines des registres	15
	13.B.3.2 Platine de motorisation	17
	13.B.3.3 Platine des fonctions spéciales	17
	13.B.3.4 Platine des généraux	19
	13.B.3.5 Platine de transfert	19
	13.B.3.6 Platine des claviers circuits / mémoires	21
13.C	Utilisation du clavier alphanumérique sur le pupitre principal	22
13.D	Utilisation des lignes de texte d'affichage de la séquence des touches"	22

Chapter 14 Telecommande à infra-rouge

14.A	Installation de la télécommande à infrarouge	3
14.B	Les fonctions de réception	5
14.C.	Les fonctions de transmission	5
14.C.1	Résumé des fonctions du clavier de l'émetteur	6
14.D	Description des fonctions de l'émetteur	7
14.D.1	Sélection de circuits	7
14.D.1.1	Sélection d'un circuit	7
14.D.1.2	Sélection d'une série consécutive de circuits	7
14.D.1.3	Sélectionner une série de circuits consécutifs en ajoutant ou en excluant un autre groupe de circuits.	7
14.D.1.4	Sélectionner tous les circuits d'un registre	7
14.D.1.5	Soustraire certains circuits lors de la prise de contrôle du contenu d'un registre	7
14.D.1.6	Sélectionner tous les circuits à 00%	7
14.D.1.7	Sélectionner tous les circuits d'une mémoire ou d'une liste de mémoires	8
14.D.1.8	Sélectionner tous les circuits utilisés dans toutes les mémoires	8
14.D.1.9	Désélectionner les circuits	8
14.D.1.10	Sélectionner des groupes plutôt que des circuits	8
14.D.2	Attribution des intensités	9
14.D.2.1	Par dizaine de %	9
14.D.2.2	Par %	9
14.D.2.3	à 100%	9
14.D.2.4	à 00%	9
14.D.2.5	Progressivement	9
14.D.3	Modification des intensités	10
14.D.3.1	Forcer tous les circuits d'une mémoire à la même intensité	10
14.D.3.2	Régler les circuits d'une mémoire proportionnellement à leur intensité initiale.	10
14.D.3.3	Forcer les circuits à 00	10
14.D.3.4	Retrouver la valeur initiale pour les circuits sélectionnés.	10
14.D.3.5	Conservation de la balance entre les niveaux des circuits pendant les modifications	10
14.D.4	Autres fonctions de contrôle de circuits et/ou de groupes	11
14.D.4.1	Isoler des circuits (SOL)	11
14.D.4.2	Test séquentiel automatique (TST)	11
14.D.5	Chargement de mémoires dans le champ de travail actif	11
14.D.5.1	Chargement d'une mémoire dans le champ actif	11
14.D.5.2	Chargement d'une liste de mémoires dans le champ actif	11
14.D.5.3	Ajouter une ou plusieurs mémoires dans le champ de travail	11
14.D.5.4	Soustraire une ou plusieurs mémoires du champ de travail	11
14.D.6	Déclencher les macros	12
14.D.7	Fonctions de transfert	12

Chapitre 15 Changeurs de couleurs

Introduction aux changeurs de couleurs	3
Qu'est ce qu'un changeur de couleurs ?	4
La philosophie du VISION pour le contrôle des couleurs	6
Définition des instruments de type changeurs de couleurs	7
L'écran de définition des changeurs de couleurs	7
Patch des changeurs de couleurs	12
L'écran du Patch des changeurs de couleurs	12
Création du patch des changeurs de couleurs	14
Le Patch de sortie	16
Concept de Priorité pour les paramètres des Changeurs	18
Utilisation du Transfert	22
Gradateurs	22
Changeurs de Couleurs	22
Ajustement des Couleurs	23
Utilisation des Fonctions des Changeurs de Couleurs	27
Travail dans les registres	29
Touches Flash des Registres	29
Mode Normal	
Mode Solo	
Mode On / Off	
Inhibition et Bypass	30
Registres en mode automatique	30
Enregistrement des Mémoires avec Changeurs de Couleurs	31
Mémoires dans les registres	31
Mémoires dans les transferts	31
Temps Globaux	32
Temps Particuliers pour Les Changeurs de Couleurs	33
Temps particuliers	34
Création d'un Chenillard de Couleurs	35
Enregistrement des Couleurs dans les Librairies de la motorisation (MC Lib / Motion Control Lib.)	37
Modifier une Librairie	39
Défaire le lien d'une mémoire	39
Connecter, Déconnecter et Défaire le Lien	40
Réinitialisation du Système	42
Pour une initialisation partielle:	42
Initialisation complète (Cold start)	43
Initialisation 'Usine' (Frost start)	43
Abréviations pour clavier alphanumérique	44



Chapitre 18 Guide Technique

Introduction	3
Qualité du système	3
Architecture	5
Hardware	7
Architecture de face avant	8
Gamme d'extention - VISION 10/ST - VISION 10/CO	10
Configuration standard	12
Carte d'option 1 (KIT I/V)	14
Carte d'option 2	15
Carte d'option 3 (KIT 3/V)	17
Carte d'option 4 (KIT 4/V)	18
Carte d'option 5 (KIT 5/V)	19
Platines de controle	21
Module des registres "Submasters 1 - 12"	21
Module des registres "Submasters 13- 12"	21
Registre de restitution "Playback"	22
Module général "General Master"	23
Module des fonctions spéciales "Special functions"	24
Patch	25
Menu	25
Module de contrôle des motorisations "Motion Control"	28
Logiciel Système	29
Périphériques	29
Système de secours (BACK-UP)	30