



Guide Technique





Introduction

VISION 10 est une nouvelle génération de pupitres d'éclairage, étudiée pour apporter des solutions au contrôle de 512 à 2048 circuits DMX.

VISION 10 incorpore dans une seule console le contrôle des intensités, du mouvement et de la couleur avec un accès direct à chaque instant à chaque élément.

Ceci réduit la nécessité d'avoir plusieurs consoles et autant d'opérateurs, entraînant un appréciable gain de temps lors de la programmation et, le plus important, offre un système fiable pour le contrôle de ces trois éléments.

VISION 10 se veut résolument moderne. Le concept propose le choix des platines de contrôle, des châssis de base et des interfaces de communication de façon à ce que l'utilisateur puisse configurer le système selon ses propres besoins,.....

Le processeur qui pilote le VISION 10 est le tout dernier Intel 486, une référence dans l'industrie en matière de vitesse et de fiabilité, une garantie également que le VISION 10 a sa place dans le XXIème siècle.

Le VISION 10 a été conçu par des opérateurs et des utilisateurs ce qui garanti la disponibilité des fonctions nécessaires au contrôle des éclairages, leurs dispositions ergonomiques, leurs simplicité et rapidité d'utilisation.

Le VISION 10 offre différentes platines de contrôle, qui associées avec une large sélection d'interfaces d'entrées / sorties, permettent de produire un système de contrôle adapté à la TV, au théâtre ou à la motorisation, au choix de l'utilisateur.

Le concept VISION est étroitement lié à la philosophie du disque dur, permettant à l'utilisateur d'étendre son système simplement en ajoutant les nouveaux modules (hardware) et en installant les programmes nécessaires.

Le VISION 10 est un système étudié pour vos besoins actuels et futurs !
Il est unique en terme de vitesse et de par son approche modulaire.

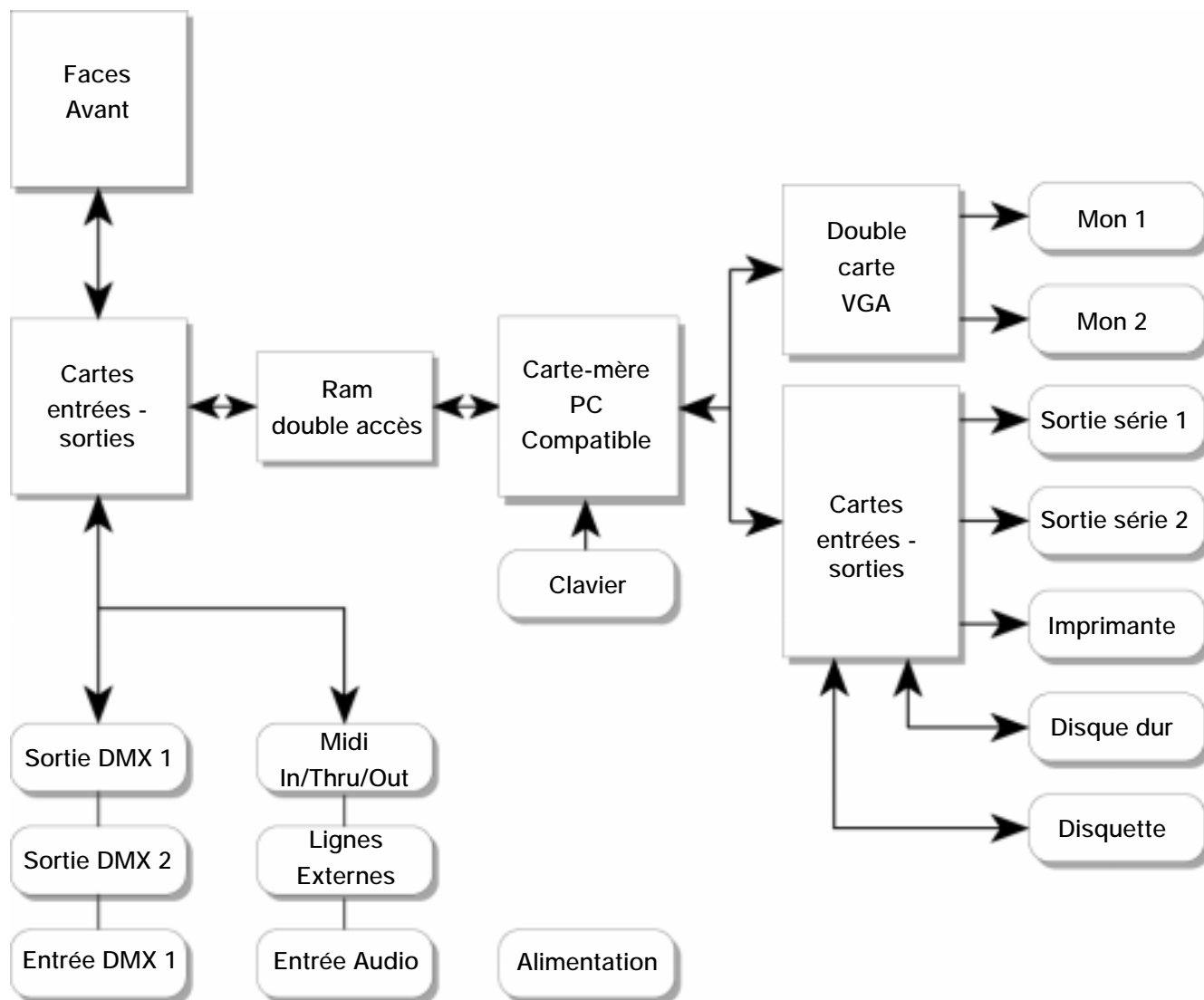
Qualité du système

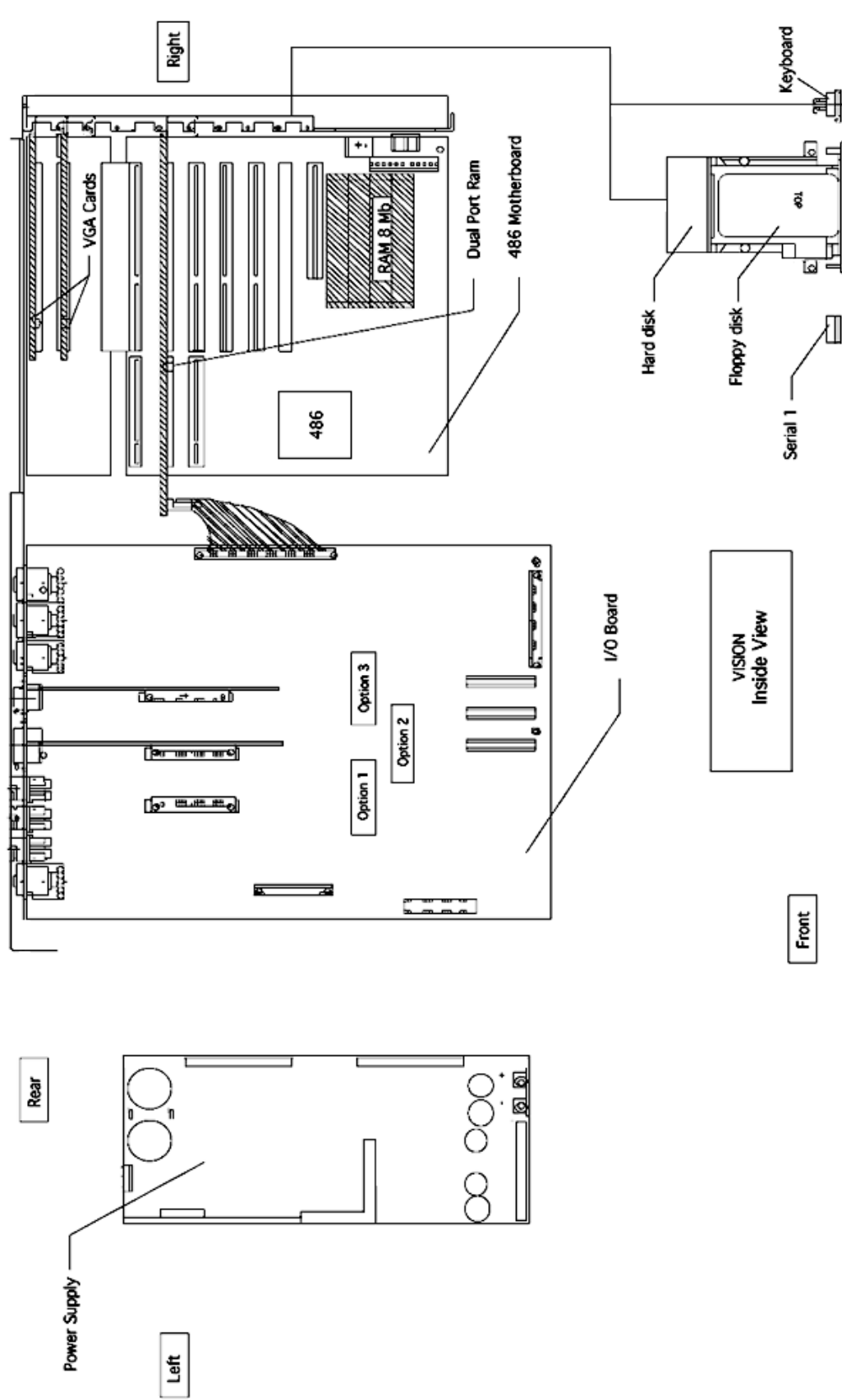
VISION 10 est pourvu de composants électroniques, d'une alimentation et d'accessoires de la meilleure qualité de manière à garantir au système fiabilité et longévité.

La qualité de tout système étant fonction à la fois du hardware et du software, le VISION 10 est équipé du meilleur hardware et du software le plus structuré qui soient.



Architecture





Hardware

La structure de base hardware du VISION 10 est composée de deux châssis de base (version standard ou compacte) et contient toujours :

- une alimentation
- un disque dur
- un lecteur de disquette
- un processeur central de haute-vitesse
- des connecteurs pour cartes d'extensions
- une carte entrées/sorties -(I/O) (DMX, MIDI, Audio,...)
- une interface de communication à haute -vitesse (Ram double accès) entre la carte entrée/sortie (I/O) et le processeur 486

En face avant, un large éventail de platines peut être insérés au choix de l'utilisateur. Chaque groupe de deux platines a son propre système de processeur qui communique bi-directionnellement avec le CPU de contrôle de bus (Concentrateur). Cette architecture permet une gestion multi-tâches très rapide des 3 éléments primordiaux, l'intensité, la motorisation et la couleur.

L'électronique des faces avant communique avec la carte-mère (CPU) au travers d'une interface standard industrielle de type RS 485. Cela signifie également que les faces avant peuvent être utilisées pour commander à distance un système complet comprenant un CPU et un disque dur tel que par exemple le Back-up VISION.

Le disque dur, dans toutes les versions disponibles, contient toujours le programme VISION et, au même titre que les ordinateurs personnels (PC), permet de récupérer une donnée préalablement effacée ou écrasée lors d'une modification suivie d'un ré-enregistrement. En effet, chaque donnée effacée est stockée dans une autre partie du disque dur avec une date et une heure associées (date d'effacement). L'heure et la date associées à chaque donnée enregistrée est produite par l'horloge en temps réel du PC.

Le disque dur peut être également utilisé pour charger d'autres programmes, **pour peu qu'ils soient sans virus !!!**, de telle manière à ce que le département éclairage puisse utiliser le VISION pour exécuter des programmes tels que Traitement de texte, Feuilles de calcul (Spreadsheet), Programmes de dessin, Le clavier alfa-numérique, fourni en standard, permet l'utilisation des programmes standard pour PC. La carte-mère supporte une imprimante parallèle standard type PC compatible.

La structure du disque dur est pourvue d'un système de gestion dynamique de la mémoire (Memory Management) qui permet d'emmagasiner bien plus d'informations que les seules mémoires. Cette option ainsi que les 400 Mégabits du disque dur permettront par exemple de garder en mémoire différentes configurations de la console pour différents opérateurs ou un accès direct aux fonctions sans perturber l'exécution et la vitesse d'effets lumineux qui défilent au même moment dans les transferts ou les registres.

Le système propose également une série d'afficheurs individuels répartis sur les modules de contrôle ou dans les modules d'affichage situés à l'arrière de la face avant (version ST uniquement). Ces afficheurs proposent à l'opérateur des informations immédiatement accessibles et liées physiquement à ce à quoi elles se rapportent, évitant ainsi l'usage continu des écrans. Bien entendu, une quantité plus importante d'informations peut être affichée par des écrans et c'est pour cela que deux moniteurs couleurs SVGA sont fournis en standard et qu'un troisième peut être ajouté si nécessaire.

L'alimentation, basée sur la technologie à découpage, est l'une des plus performante en matière d'alimentation pour ordinateurs. Cela signifie qu'une large plage de tension d'entrée sera acceptée, entre 185 et 265 Volts AC en 50/60 Hz.

L'alimentation est protégée contre les dépassements en température et en surintensité et contre les court-circuits.

Remarque

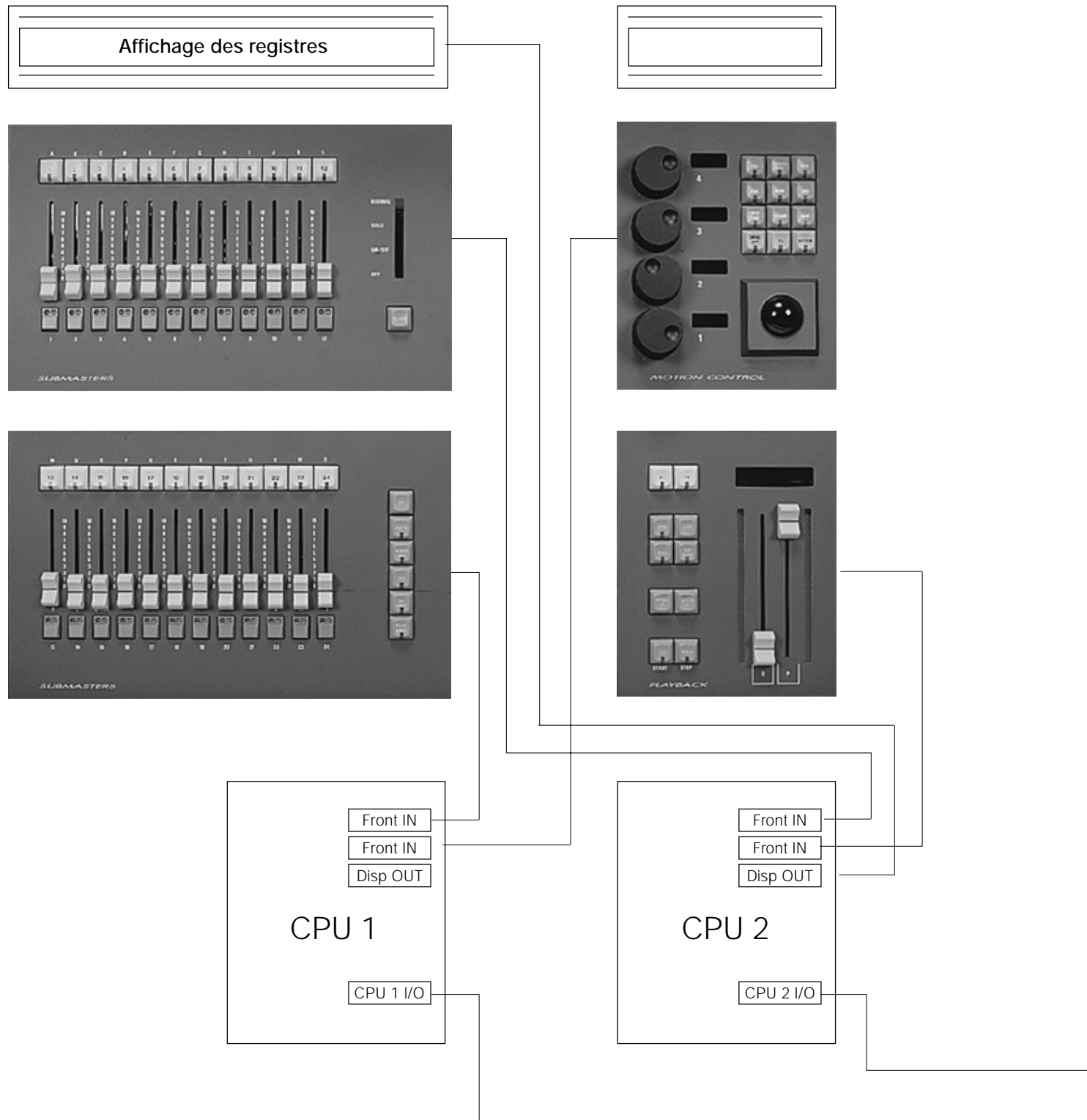
Le vision est construit autour d'une plate-forme PC compatible, vous pouvez donc l'utiliser comme un PC normal pour lire des programmes autre que celui du Vision.

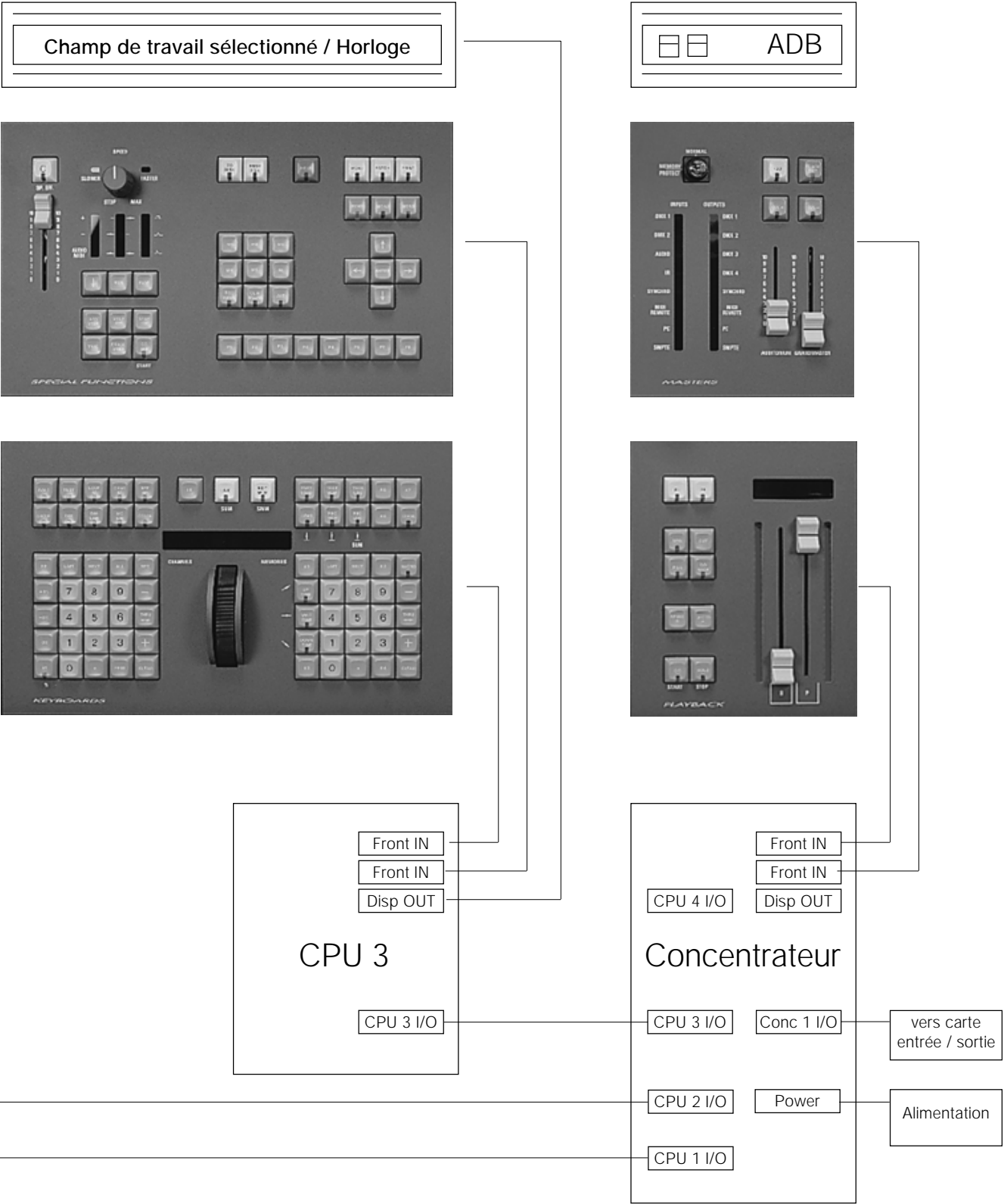
Il est cependant recommandé d'utiliser les versions sous licence et libres de tout virus.

Pour enregistrer un spectacle, il est toujours recommandé d'utiliser une nouvelle disquette formatée par le fournisseur ou sur le Vision.

Ne formater pas vos disquettes sur un autre PC.

Architecture de face avant





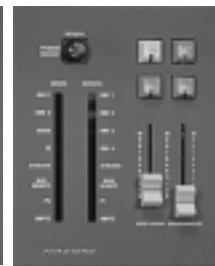
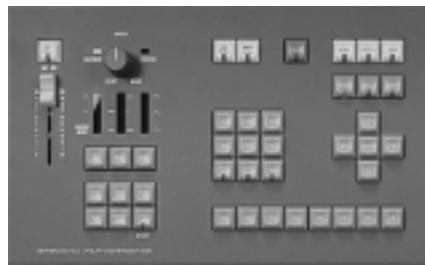
Gamme d'extension

Le châssis du VISION 10 est disponible en deux dimensions et 2 versions de base :

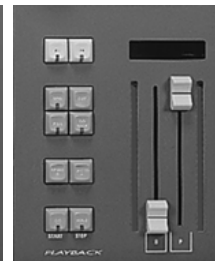


La configuration minimum de VISION 10 consiste en 6 modules interchangeables de face avant

1 module d'effets spéciaux et fonctions générales (menus, macros, écrans, ...)



1 module général avec atténuateur général, atténuateur de salle et touche coup de noir



1 module avec registres de transfert (scène et préparation), séquentiel ou non, manuel ou automatique

2 modules de 12 registres avec touches flash, boutons de sélection et potentiomètres pour la création, l'enregistrement et le chargement d'états lumineux ou d'effets spéciaux.

1 module de sélection des circuits et des mémoires par 2 claviers séparés et une roue de réglage des intensités

VISION 10 /ST

Affichage intégré sur le pupitre des contenus des registres, des registres de transfert (scène et préparation), du numéro de mémoire et de circuit actifs (160 caractères LED), de l'intensité et de l'horloge.

Un large éventail d'options Hardware et Software offre la possibilité d'augmenter les capacités du système.

Caractéristiques spécifiques

- 1024 ou 2048 (option) circuits patchable sur 1024 ou 2048 (option) sorties DMX pour gradateurs ou changeurs de couleurs, projecteurs motorisés et autres équipements pilotables en DMX

Options de modules supplémentaires pour Vision 10 / ST



1 second module avec registres de transfert (scène et préparation), séquentiel ou non, manuel ou automatique est disponible en option



1 module de contrôle de projecteurs motorisés et autres équipements pilotables en DMX 512 (option)

VISION 10/Co - Version compacte

Le VISION 10/Co est une version économique simplifiée du système complet mais dispose néanmoins des principales possibilités opérationnelles du VISION 10 / ST.

La face n'est pas modulaire et est limitée à la configuration minimum, sans affichage intégré sur le pupitre.

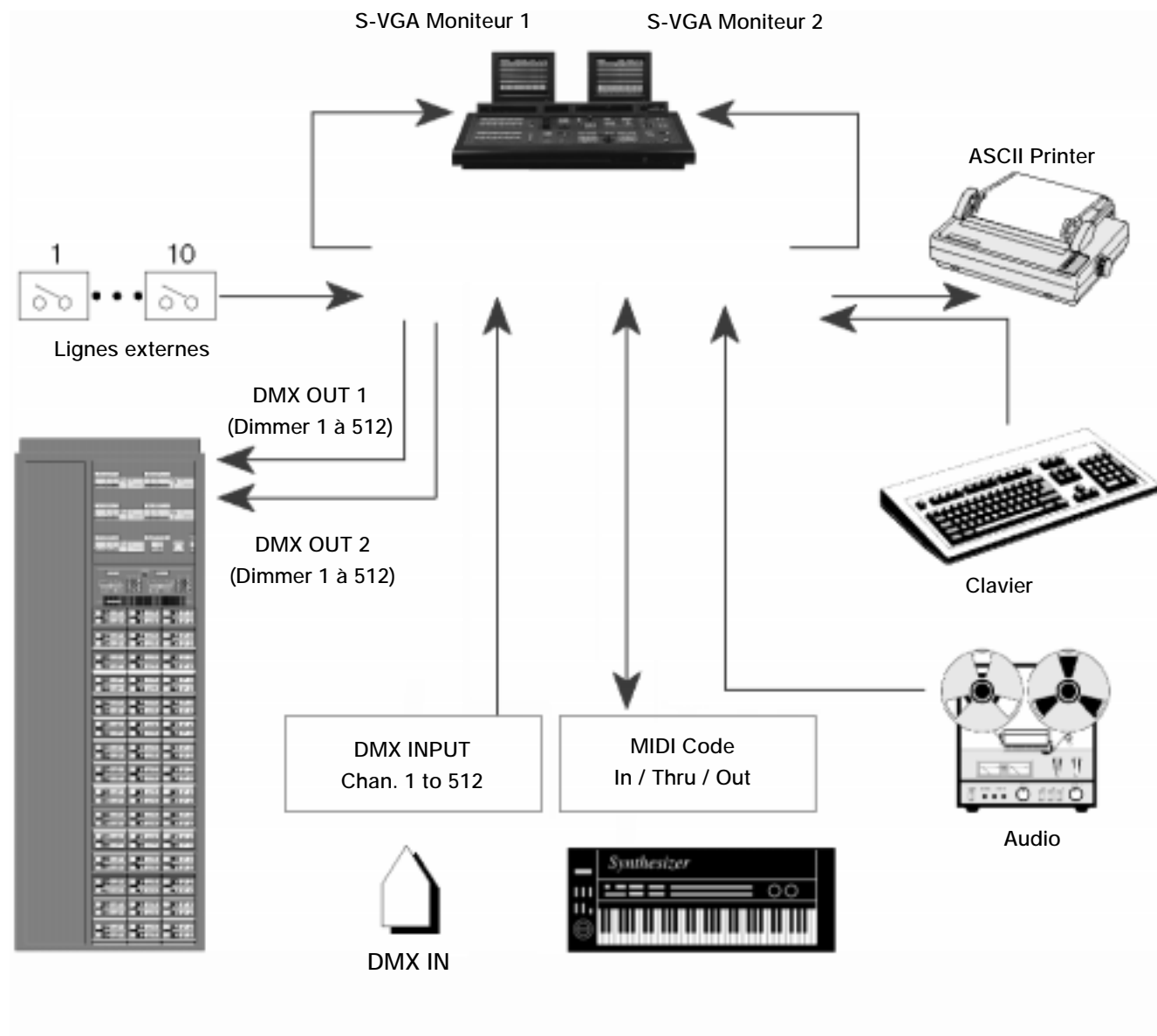
Les dimensions réduites du système autorisent cependant la possibilité d'augmenter les capacités du système grâce à une série d'options Hardware et Software.

Caractéristiques spécifiques

- 512 ou 1024 (option) circuits sur 1024 sorties DMX pour gradateurs ou changeurs de couleurs, projecteurs motorisés et autres équipements pilotables en DMX

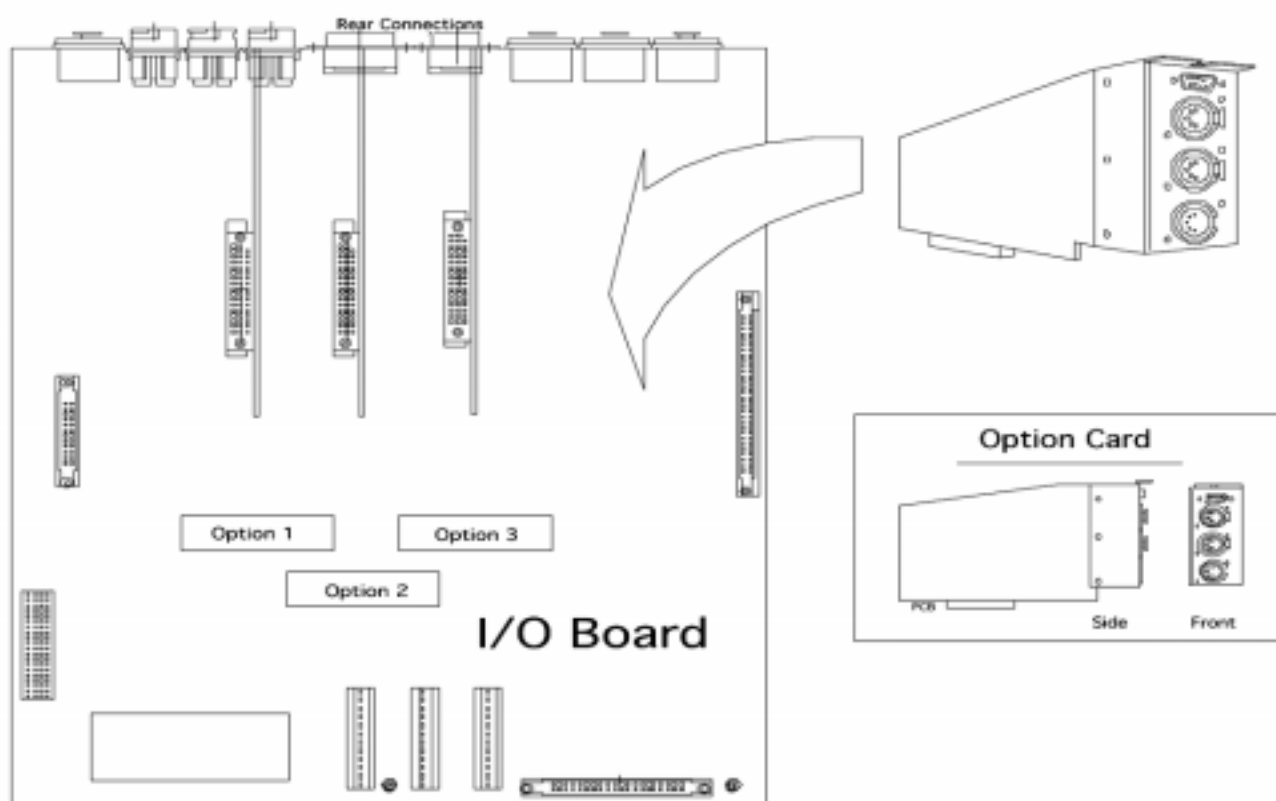


Configuration standard, diagramme de connexion

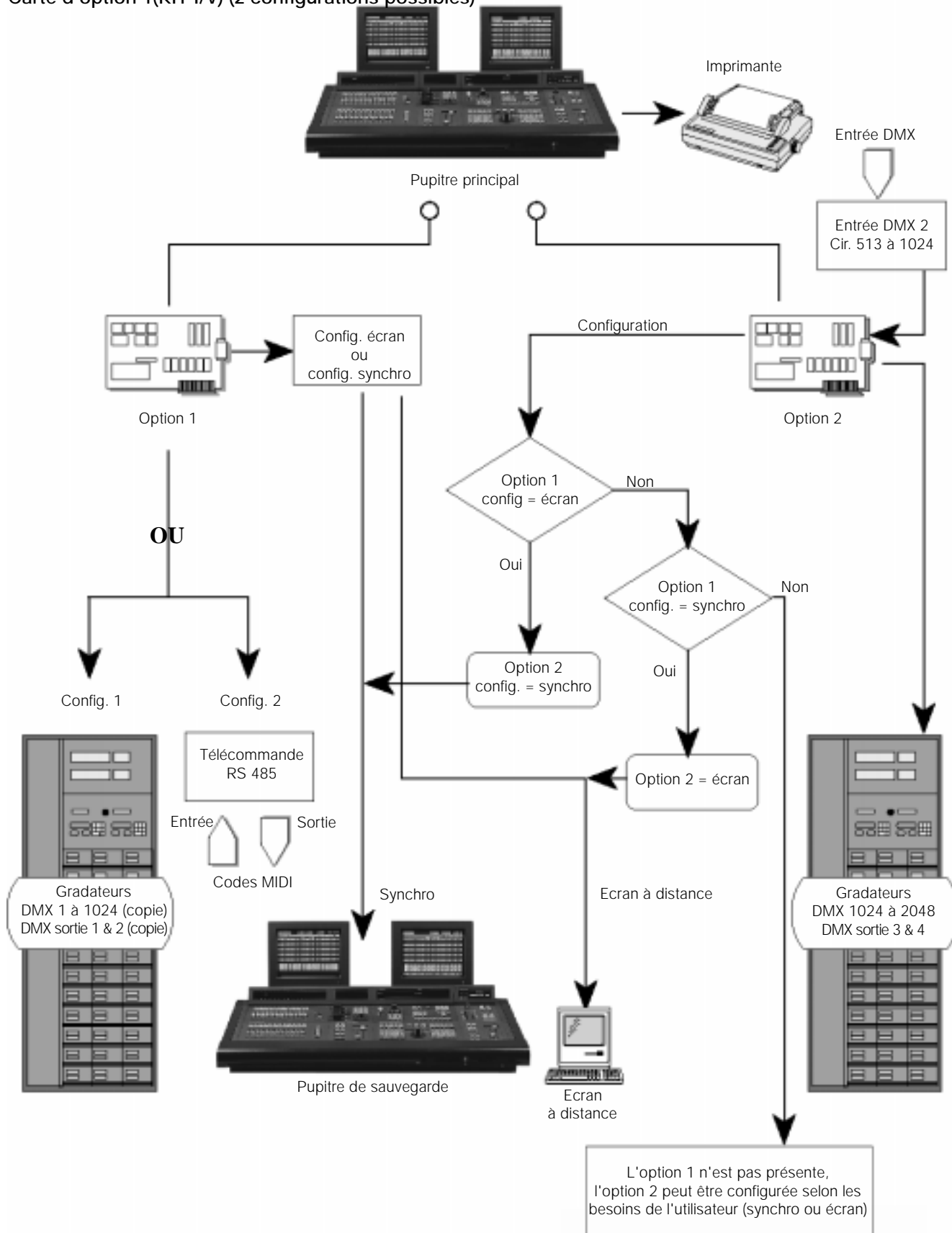


La carte-mère (CPU) contient un grand nombre de connecteurs d'extensions et d'options, 8 mégabits sont fournis en standard ainsi qu'une série d'interfaces d'entrée et de sortie.
D'origine tous les systèmes VISION 10 sont équipés des interfaces d'entrée et de sortie suivants :

DMX Output 1	sortie circuits DMX 1 à 512.
DMX Output 2	sortie circuits DMX 513 à 1024.
DMX Input 1	entrée circuits DMX avec softpatch.
VDU1	sortie 1 video couleur SVGA.
VDU2	sortie 2 video couleur SVGA.
Printer	sortie parallèle imprimante.
Alpha	entrée clavier alphanumérique Qwerty.
Serial 1	entrée RS232.
Midi Input	entrée Midi avec programmation complète par l'utilisateur.
Midi Thru	lien Midi à travers le VISION 10
Midi Out	sortie Midi avec programmation complète par l'utilisateur.
Audio	entrée ligne audio OdB.
Lignes externes	10 entrées de télécommande (interrupteurs) d'actions programmées par l'utilisateur.



Carte d'option 1(KIT I/V) (2 configurations possibles)



Carte d'option 1(KIT 1/V) : deux configurations

première configuration

délivre :

DMX 1Bis sortie DMX 1 supplémentaire (1-512) - (copie de DMX 1)
DMX 2Bis sortie DMX 2 supplémentaire (513-1024) - (copie de DMX 2)

ou

deuxième configuration

délivre :

REMOTE Out sortie pour contrôle à distance pupitre / table graphique, etc.
REMOTE In entrée pour contrôle à distance clavier / table graphique / PC, etc...

Synchro / ligne écran

En fonction de la configuration des cartes (carte 1 ou 2), la ligne de sortie data (sub D-9) peut également être configurée pour 2 applications différentes :

SYNC Liaison synchro RS485 pour la synchronisation du pupitre principal du VISION 10 et le système de back-up.

ou

ECRAN ligne data RS485 qui envoie des informations à plusieurs unités d'affichage video (PCs avec le software "Remote Screen);

Carte d'option 2

DMX 3 sortie de circuits DMX supplémentaires (1028 - 1536).
DMX 4 sortie de circuits DMX supplémentaires (1537 - 2048).
DMX In 2 entrée de circuits DMX supplémentaires (513- 1024).

Synchro / Ligne Ecran

La ligne de sortie data (sub D-9) peut également être configurée pour 2 applications différentes :

SYNC Liaison synchro RS485 pour la synchronisation du pupitre principal du VISION 10 et le système de back-up.

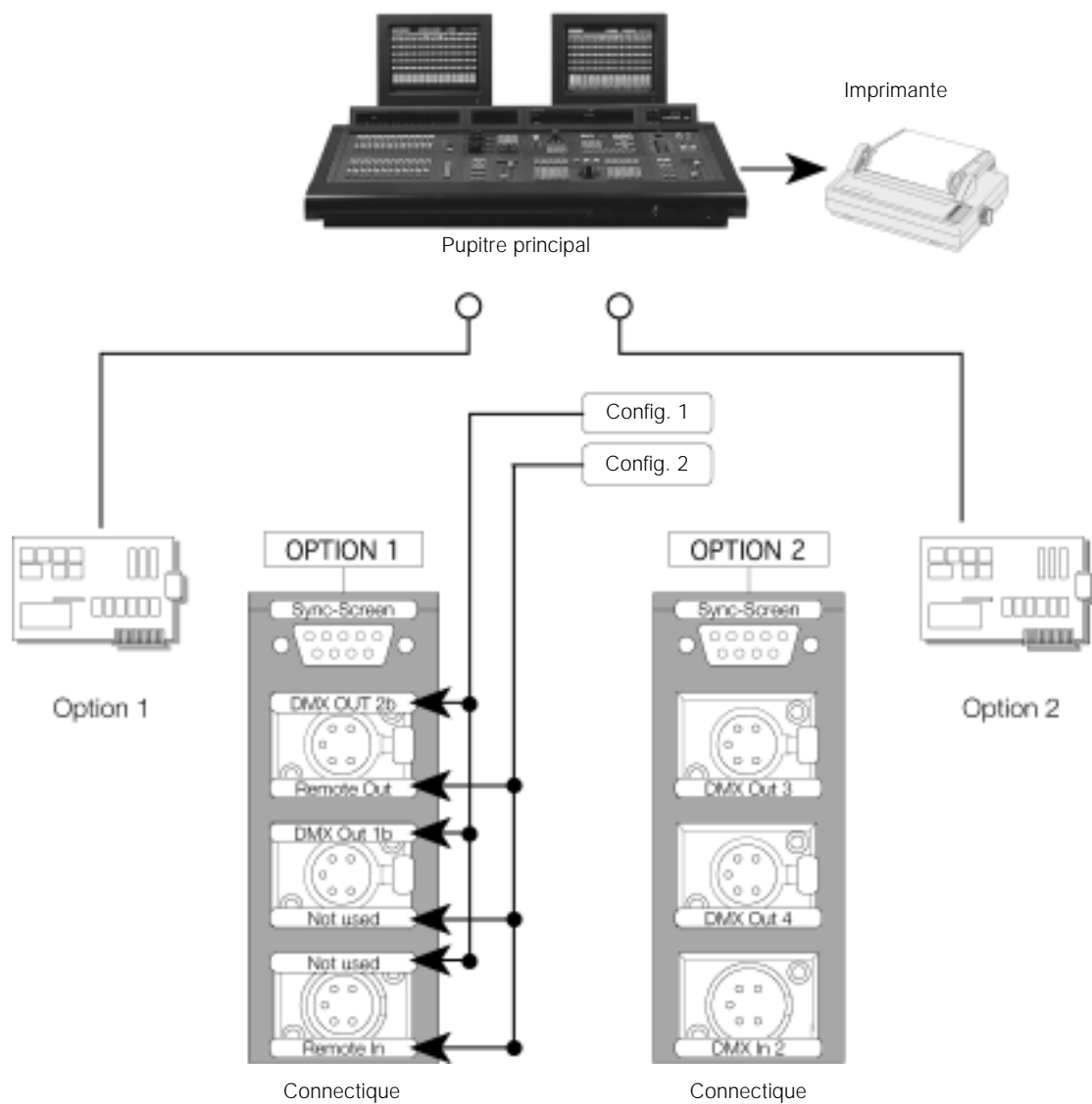
ou

ECRAN ligne data RS485 qui envoie des informations à plusieurs unités d'affichage video (PCs avec le software "Remote Screen);

!! Si la carte d'option 1 est installée et que la ligne data est configurée en Ligne Synchro, la Ligne Data de la carte d'option 2 doit être configurée en ligne écran et vice versa (option 1=écran et option 2=Sync.).
Les deux cartes ne peuvent avoir les mêmes configurations au même moment.

Option 1 & 2

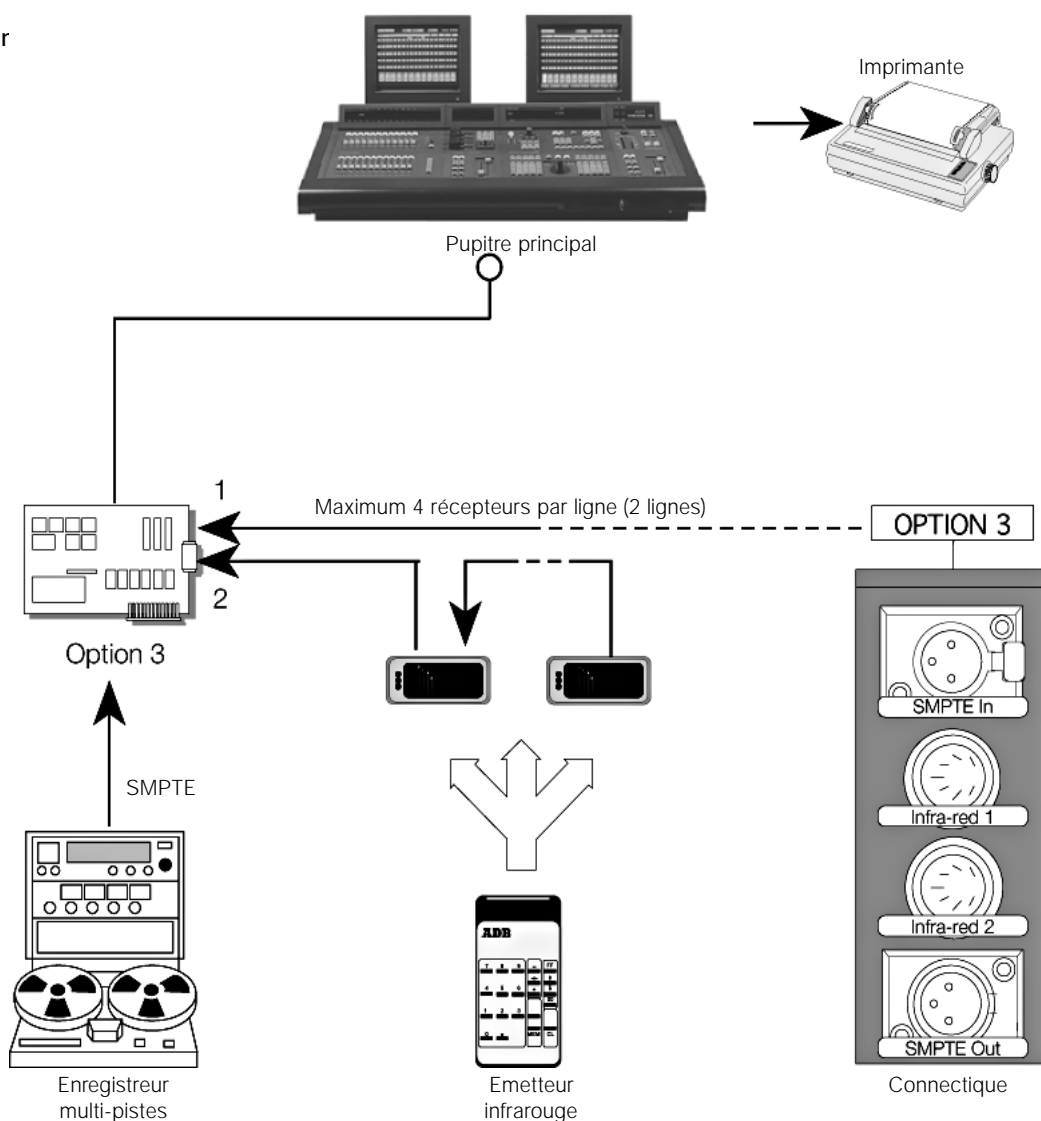
Diagramme de connexion



Carte d'option 3 (KIT 3/V)

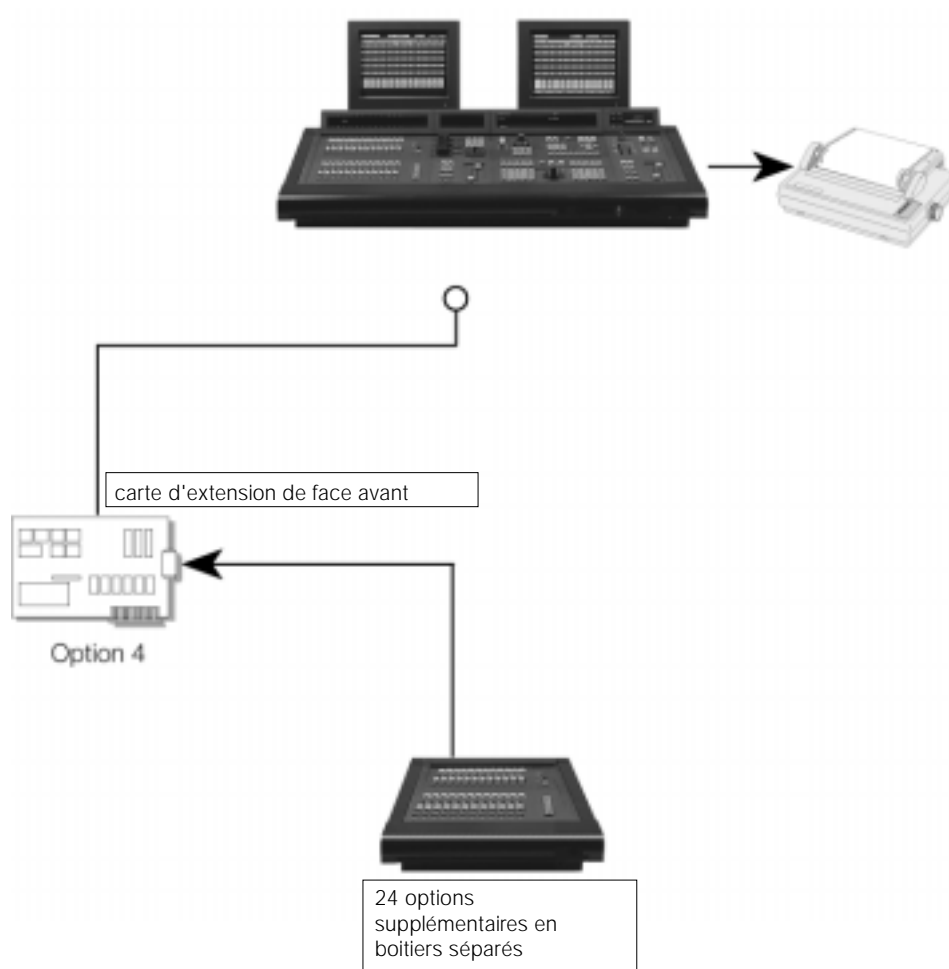
SMPTE In	entrée du time code SMPTE avec programmation complète par l'utilisateur
INFRA-ROUGE 1	ligne 1 de contrôle à distance par infrarouge (un maximum de 4 récepteurs peuvent être connectés sur la ligne).
INFRA-ROUGE 2	ligne 2 de contrôle à distance par infrarouge (un maximum de 4 récepteurs peuvent être connectés sur la ligne).
SMPTE thru	sortie du time code SMPTE entrant (sortie Thru).

Carte d'option 3
Diagramme de connexion



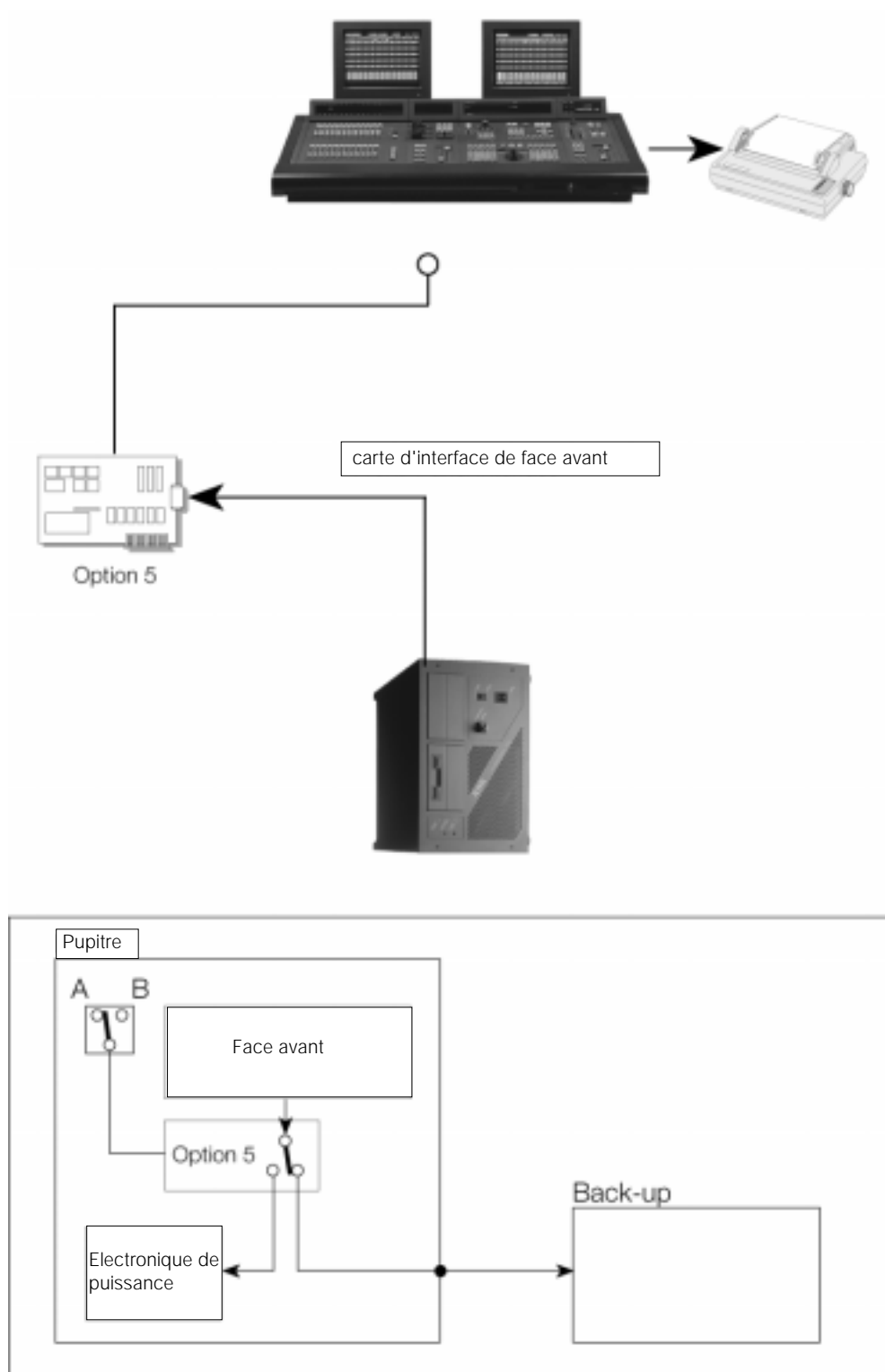
Carte d'option 4 (KIT 4 / V)

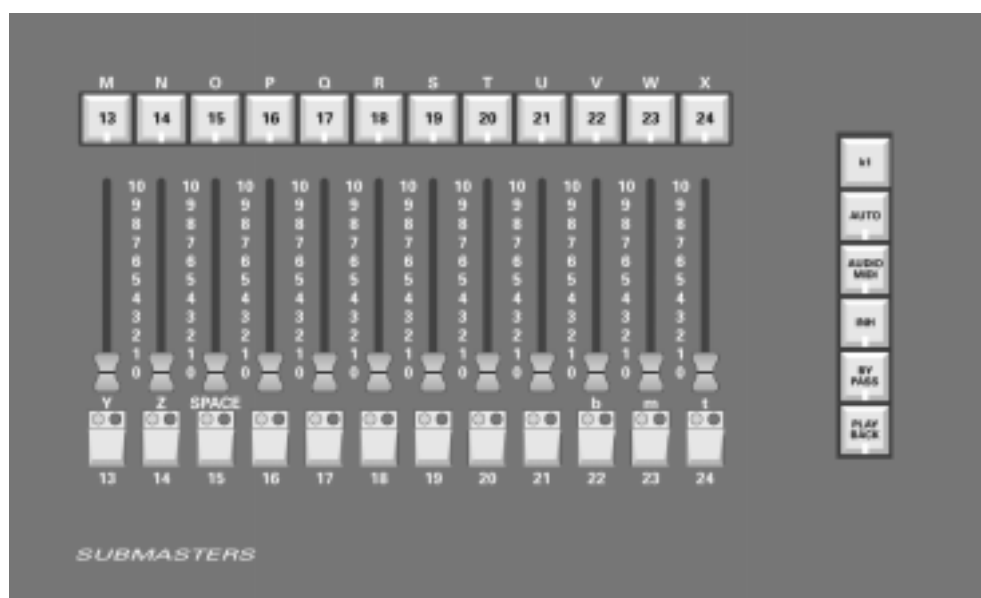
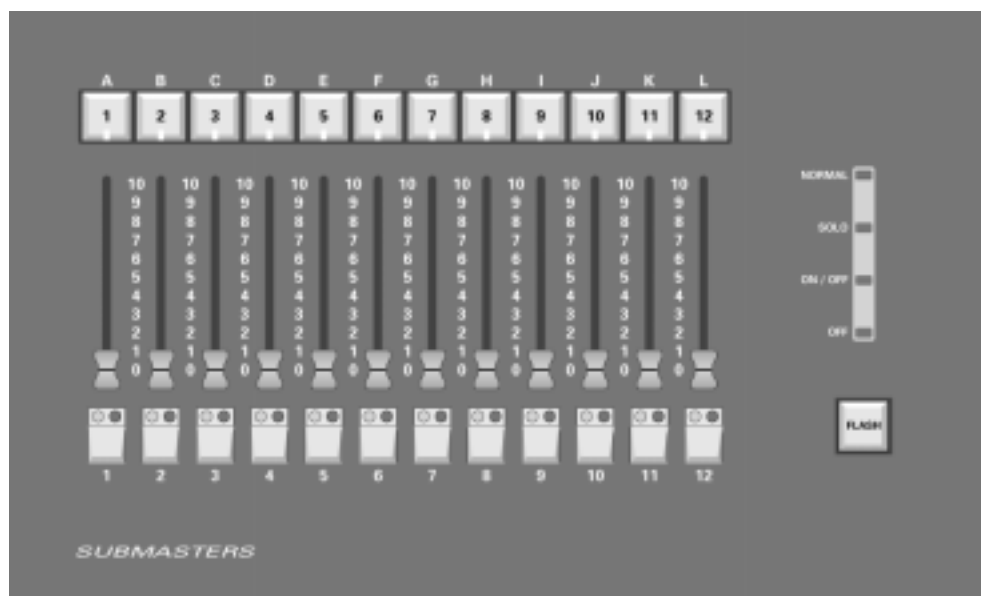
Front In Entrée pour connexion des extensions telles que module de 24 registres supplémentaires, module " Motion Control",...



Carte d'option 5 (KIT 5 / V)

Front panel out Interface entre les faces avant du pupitre principal et le Vision 10 RB (back-up Tower)





Platines de contrôle

Le concept VISION 10 permet aux utilisateurs de choisir la dimension du châssis et les platines de contrôle. Comme expliqué plus haut, il y a deux tailles de châssis qui acceptent 6 ou 8 platines.

Module des registres "Submasters 1 - 12"

Cette platine contient 12 potentiomètres de registres auxquels sont associés 12 boutons de flash, 12 touches d'assignation, des touches alphanumérique de A à L et une touche de mode flash.

Touche de mode flash (FLASH)

NORMAL	Le contenu du registre apparaît sur scène lorsque la touche est enfoncée et disparaît après le relachement (action momentanée)
SOLO	Seul le contenu du registre est envoyé sur scène
ON/OFF	Le contenu du registre apparaît sur scène (à un niveau proportionnel à la position du potentiomètre) à la première pression de touche et disparaît après la seconde pression (double action)
OFF	Inhibe la fonction Flash.

Module des registres "Submasters 13 - 12"

Cette platine contient 12 potentiomètres de registres auxquels sont associés 12 boutons de flash, 12 touches d'assignation, des touches alphanumérique de M à Z plus espace, des touches de sélection de la modulation Audio, du contrôle MIDI, de la restitution temporisée, du mode Inhibition, du mode By-pass et du mode PLAYBACK.

Les registres peuvent être utilisés pour contenir des groupes de circuits ou de mémoires ou les deux à la fois à des niveaux d'intensité différents dans tous types de combinaison. Le même circuit ou la même mémoire peut se retrouver dans tous les registres si nécessaire.

En plus les registres peuvent être sélectionnés de manière à travailler comme :

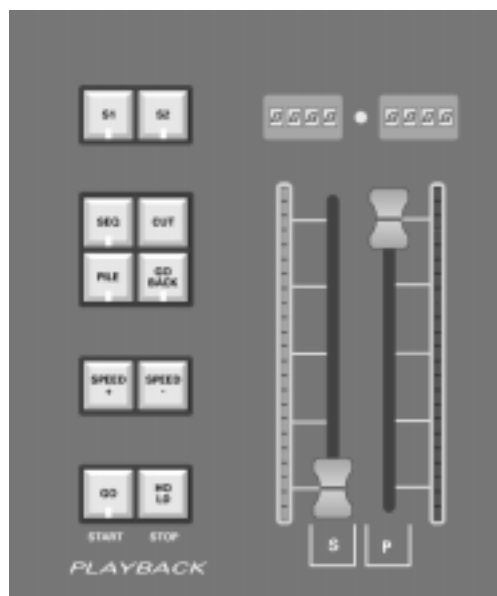
- des registres de restitution additifs, soustractifs, temporisés utilisant les temps programmés des mémoires,
- des registres de création et restitution des effets spéciaux et chenillards avec contrôle Midi, Audio, manuel ou automatique
- registre de restitution de projecteurs motorisés, de contrôle de groupe ou de couleur tel qu'ils auront été fixés par l'utilisateur.

En plus, le contenu d'une série ou de tous les registres peut être chargé ou mémorisé par une simple manipulation. L'utilisation des registres est particulièrement adaptée pour les opérations rapides en cours de spectacle aussi bien que pour le contrôle de circuits individuels ou en groupes.

Les deux platines de registres sont ergonomiquement conçues de manière à laisser suffisamment d'espace entre les registres pour que les manipulations soient aisées.

Touches de mode registre

K1	Touche-programme (peut être programmée)
AUTO	Bascule le registre en mode temporisé utilisant les temps de la mémoire ou les temps par défaut.
AUDIO/MIDI	Le registre est modulé par un signal audio ou contrôlé par MIDI
INH	Le registre agit de manière soustractive. Le contenu du registre sera soustrait proportionnellement des autres registres, des transferts et de l'entrée DMX
BY PASS	Le contenu du registre est envoyé directement en sortie sans passer par le Général, l'Auditorium et le Black-out



Registre de restitution "Playback"

Dans la version compacte, un seul transfert est fourni. Dans la version standard, deux platines peuvent être installées.

La platine de registre de transfert comprend une paire de potentiomètres linéaires avec un bargraphe d'affichage associé.

Des touches de sélection sont prévues pour assigner les mémoires au mode Scène (Stage) ou Préparation (Preset) du transfert. Un affichage local indique les mémoires actuellement en cours de transfert.

Les touches de sélection peuvent être utilisées pour restituer instantanément une mémoire hors séquence ou pour sauter des mémoires.

Des touches distinctes sont prévues pour :

S1	Touche de sélection du registre Scène du transfert (S - Scène)
P1	Touche de sélection du registre Préparation du transfert (P - Préparation)
SEQ	Active ou désactive l'appel séquentiel automatique des mémoires
CUT	Transition instantanée du transfert
PILE	Autorise l'empilement de mémoires
GO BACK	Permet d'exécuter la séquence en marche arrière ou d'inverser le sens de progression d'un transfert en cours
SPEED +/-	Permet d'ajuster la vitesse d'un transfert en cours
GO	Démarre le transfert
HOLD	Permet de suspendre un transfert en cours.

Il est possible avec les registres de transfert de faire défiler les mémoires manuellement, automatiquement avec les temps mémorisés (attente à la montée, montée, attente à la descente, descente), de faire défiler les mémoires vers l'avant ou vers l'arrière, de retenir ou relâcher le transfert, d'ajuster rapidement les temps de transfert et finalement d'empiler les mémoires.

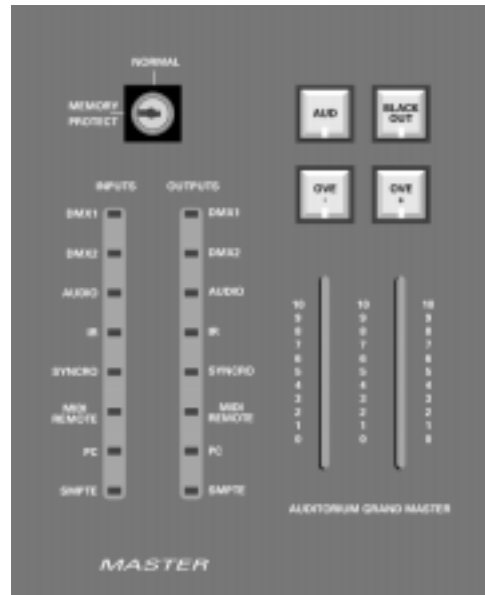
Les effets peuvent toujours défiler manuellement même s'il font partie d'une séquence d'effets aux temps programmés.

Des fonctions d'assignation automatique permettent à l'utilisateur d'utiliser n'importe quelle possibilité relative au défilement des mémoires dans les registres de transfert.

Avec 2 registres de restitution et 24 registres en mode temporisé, il devient possible de restituer simultanément 26 progressions lumineuses temporisées. De même les fonctions automatiques (Command Memories), le chargement des registres et bien d'autres fonctions peuvent être exécutées par les registres de transfert.



Module général "General Master"



Cette platine équipe toutes les versions et se compose du Général (Grand Master), du Potentiomètre de l'Auditorium, d'une touche de mise au noir instantané (black-out), de 2 touches de surpilote, d'un interrupteur à clef pour la protection des mémoires et de 16 leds renseignant constamment l'opérateur sur l'état du système et des ses interfaces.

L'Auditorium est un potentiomètre séparé qui contrôle uniquement les circuits programmés par l'utilisateur.

Dans un environnement théâtral, ceux-ci peuvent être les circuits attribués à l'éclairage devant le rideau de scène : ils doivent donc être fondu manuellement dès la fermeture du rideau.

Dans un studio de TV ils pourront être les circuits d'éclairage du public ou des lumières de la salle. Comme les circuits sont contrôlés par l'opérateur, cette fonction peut changer tous les jours si nécessaire.

La clef de protection des mémoires assure que, une fois en mode protégé, aucune information ne pourra être modifiée; seules les informations enregistrées au préalable pourront être relues.

La clef peut être enlevée dans la position protégée.

L'utilisation normale autorise un accès direct à toutes les fonctions.

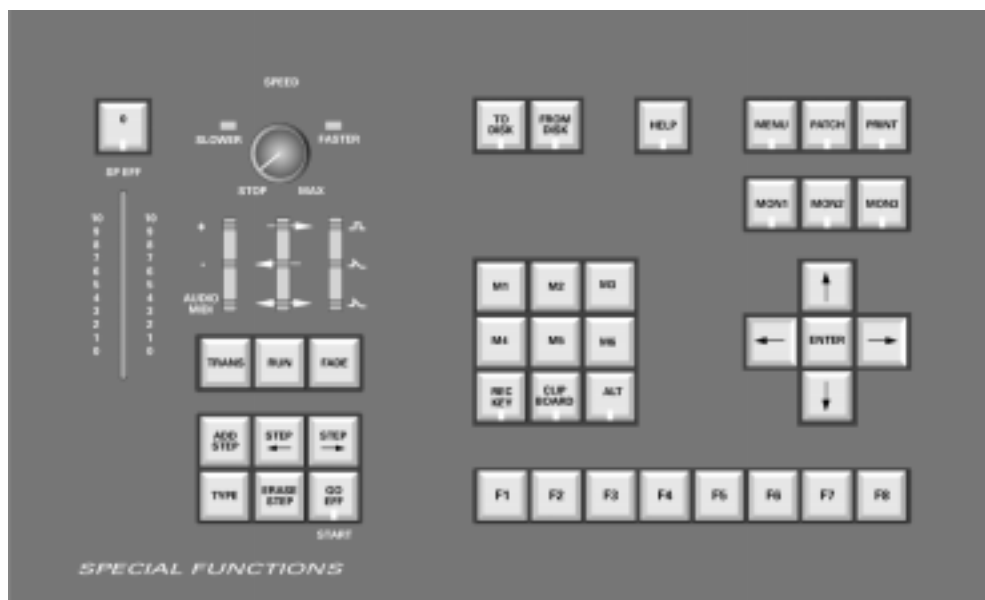
AUD	Affiche l'écran Auditorium (la liste des circuits associés au potentiomètre Auditorium)
BLACK OUT	Touche «coup de noir»
OVE +	Permet de surpiloter la valeur de sortie du pupitre afin d'augmenter la valeur des circuits qui ne sont pas à plein feu
OVE -	Permet de revenir à la situation normale.

Une indication de statut est donnée pour :

DMX OUT 1	Confirme que le DMX1 quitte le VISION 10.
DMX OUT 2	Confirme que le DMX2 quitte le VISION 10.
DMX OUT 3	Confirme que le DMX3 quitte le VISION 10 (si option installée).
DMX OUT 4	Confirme que le DMX4 quitte le VISION 10. (si option installée).
DMX IN 1	Confirme que le DMX1 est bien reçue par le VISION 10.
DMX IN 2	Confirme que l'information DMX2 est bien reçue par le VISION 10 (si option installée).
IR	Confirme que l'infrarouge est bien enclenché (si option installée).
PC OUT	Confirme que RS232 est bien transmise.
PC IN	Confirme que RS232 est bien reçue.
SYNCHRO OUT	Confirme que RS485 sync signal est bien transmis (si option installée).
SYNCHRO IN	Confirme que RS485 sync signal est bien reçu (si option installée).
MIDI REMOTE OUT	Confirme que la communication à distance est opérationnelle en sortie;
MIDI REMOTE IN	Confirme que la communication à distance est opérationnelle en entrée.
SMPTE IN	Confirme que SMPTE est bien reçu par le VISION 10 (si option installée).

Des leds clignotent pour indiquer à l'opérateur qu'un problème potentiel se présente.

Module des fonctions spéciales "Special functions"



Cette platine permet le contrôle de :

- 99 effets spéciaux
- 99 chenillards chacun de 99 pas
- 6 macros, 3 écrans, le menu système, le soft patch et les fonctions d'impression
- 8 touches de fonctions spéciales et un ensemble de touches

Effets spéciaux

Cette section offre 20 types d'effets préprogrammés tel que feu, vague et chenillards pré-programmés dans une bibliothèque. Pour les utiliser, il suffit à l'opérateur de charger un effet spécial vide dans un registre, d'entrer les numéros de circuits qui font partie d'un effet, d'indiquer le temps, la direction, le type de transfert et d'ensuite pousser la touche "GO" et monter le potentiomètre des effets.

Chenillards

La section des chenillards permet à l'opérateur de créer 99 schémas lumineux différents, chacun d'eux composés de 99 pas avec un maximum de 1024 circuits par chenillard.

L'opérateur pourra programmer la vitesse, la direction, l'allumage positif ou négatif, la modulation sur un signal audio ou une entrée Midi et un contrôle général et séparé des effets et des chenillards.

Effets spéciaux / chenillards.

TRANS	Sélectionne le type de transition: positif, négatif ou contrôlé par un signal audio
RUN	Détermine la direction de l'effet: en avant, en arrière ou les deux
FADE	Sélectionne le type de fondu entre les pas: carré, triangle ou dent de scie
<--- STEP	Pas précédent
STEP --->	Pas suivant
ADD STEP	Ajoute ou insère un pas
ERASE STEP	Efface le contenu du pas. Le pas existe toujours mais est vide. Pousser deux fois sur la touche permet d'effacer complètement le pas
GO EFF	Démarre l'effet
SPEED	Permet de contrôler la vitesse d'un effet ou d'un chenillard.

Touches de fonctions spéciales (F1 - F8)

Les 8 touches de fonctions spéciales changent de fonction suivant la sélection réalisée sur les platines de contrôle.

Les fonctions disponibles sont toujours affichées en 8 blocs en bas du premier écran.

Les fonctions proposées ont été préconisées par un large groupe d'opérateurs issus de la télévision et du théâtre.

Ceci autorise un accès direct pour chaque fonction, sans avoir pour cela à sélectionner un nombre considérable de touches.

L'opérateur peut programmer n'importe laquelle des 6 macros pour créer d'avantage d'accès directs et de fonctions automatisées.

Fonctions spéciales.

ENTER	pour confirmer une sélection
TO DISK	Permet de sauvegarder le spectacle (ou seulement des parties du spectacle) sur disquette ou sur le disque dur
FROM DISK	Permet de charger un spectacle à partir d'une disquette ou du disque dur.
HELP	Propose des textes d'aide à l'utilisateur.
MENU	Propose une large gamme de fonctions opérationnelles ou de configuration
PATCH	Accès direct au patch
PRINT	Accès direct aux fonctions d'impression
M1 - M6	Accès direct à 6 macros programmable par l'utilisateur.
REC KEYS	Permet d'enregistrer en temps réel des séquences de touches.
CLIPBOARD	Le clipboard est une zone de stockage temporaire d'informations en vue d'un échange entre différentes parties du pupitre
ALT	Utilisée simultanément avec certaines touches, elle permet d'en modifier le comportement (progr. des macros) ou de forcer une fonction dans un état connu (Auto, Black-out,...)
MON1 - MON3	Permettent de sélectionner ce qui sera affiché sur les écrans
<---, --->, ...	Permet de déplacer le sélecteur ou de tourner les pages de circuits

Fonction d'aide (ON-LINE HELP)

La platine est pourvue d'une touche générale "HELP"; celle-ci fournit à l'utilisateur une assistance instantanée (on-line help) en plusieurs langues (la sélection d'une langue se fait dans la configuration du système). Pour utiliser HELP, simplement vous sélectionnez la fonction désirée et ensuite poussez "HELP". L'écran vous informe alors sur la manière de l'utiliser. "HELP" ne remplacera jamais le manuel d'utilisation mais il apporte une information immédiate en cas de problème.

Touches programmables (MACROS)

Les touches macros permettent à l'utilisateur de programmer 99 fonctions différentes. Dans ce sens, des commandes spécifiques à un spectacle peuvent être créées, sauvegardées et utilisées par la suite afin de réduire les manipulations.

PATCH

Le système de softpatch est divisé en différents éléments :

- Softpatch d'un circuit vers un gradateur ou un groupe de gradateurs.
- Softpatch d'un gradateur ou un groupe de gradateurs vers un circuit.
- Patch proportionnel pour limiter un circuit ou un gradateur à une certaine valeur.
- Softpatch proportionnel pour l'entrée DMX.

MENU

Cette touche ouvre la voie à une large variété de fonctions opérationnelles qui font partie de la configuration du système de base et de la configuration individuelle pour chaque opérateur. Il y a tellement de fonctions disponibles dans cette rubrique, qu'une disquette de démonstration tournant sur n'importe quel compatible PC a été créée. Pour en obtenir une copie, contactez ADB.

Quelques fonctions principales ont été reprises dans la liste ci-dessous.

- Sélection des couleurs d'affichage sur le moniteur pour éviter des problèmes "d'aveuglement" de l'opérateur ou tout autres problèmes d'environnement.
- Nombre de circuits affichés sur les écrans : 100,120,140,180,225,250 par écran.
- Fonctions associées aux groupes ou aux mémoires
- Configuration interne.
- Configuration des périphériques.
- Affichage de tous les circuits ou uniquement les circuits sélectionnés.
- Assignation de texte alphanumérique (jusqu'à 40 caractères) à n'importe quelle donnée enregistrée.

Sélection de moniteur (MONITOR SELECTION)

Trois touches permettent à l'opérateur de sélectionner quelles informations seront affichées sur quel moniteur et ce à n'importe quel moment. Il devient alors aisé de suivre une liste d'effets sur un écran tandis que sur l'autre les circuits actifs seront affichés ou encore la sortie directe après le général. En fait, n'importe quelle fonction d'affichage nécessaire au contrôle du spectacle peut être sélectionnée.

- "Channel track function" Poursuite d'un circuit à travers toutes les mémoires, groupes, bibliothèques, patch et autres champs d'application pour donner à l'opérateur une vue globale sur un circuit et ce qu'il se produit si l'intensité est changée ou encore s'il est repatché.
- Gradateurs inutilisés; permet de trouver rapidement les gradateurs libres.
- Circuits inutilisés; permet de trouver rapidement les circuits libres pour patchage.
- Contenu de mémoire par mémoire ou dans une liste complète d'effets.

Module Clavier (Keyboard)

Les claviers sont présentés sur une platine de grande dimension et assurent essentiellement 3 fonctions :

- un clavier séparé pour les circuits avec ses touches de fonction.
- une roue digitale.
- un clavier séparé pour les mémoires avec ses touches de fonction.

En plus, des touches de fonctions spéciales sont regroupées entre les 2 claviers principaux. Ces fonctions pourront faire appel indifféremment à l'un ou l'autre clavier.



Clavier des circuits

Les fonctions suivantes sont prévues :

0 à 9	numérotation
FF	100% d'intensité.
Last	sélection précédente ou dernier circuit d'un groupe.
Next	circuit suivant dans l'ordre chronologique de la progression.
All	permet d'adresser immédiatement des groupes d'éléments pour modifications.
Ret	retour au précédant niveau sélectionné
-	permet d'exclure un circuit d'une sélection
+	permet la sélection d'un circuit qui n'est pas repris dans une série séquentielle.
Thru	permet la sélection d'un groupe de circuit.
Clear	annule la dernière entrée.
•	permet d'entrer des intensités.
At	est utilisé après un circuit pour spécifier qu'une intensité va être attribuée à ce circuit.
00	pas d'intensité.
+5%	ajoute 5% d'intensité à la précédente valeur sélectionnée.
-5%	retranche 5% d'intensité à la précédente valeur sélectionnée.
Enter	pour confirmer une sélection

Des touches groupées juste au-dessus du clavier donnent un accès direct aux éléments suivant :

SOLO	permet d'isoler un circuit
TEST	permet la vérification séquentielle automatique des éléments connectés.
LOOP n°	précise un numéro de boucle de mémoires.
CHASE n°	sélection d'un chenillard
EFF n°	sélection d'un effet spécial.
GROUP	sélection de groupes.
DIM	sélection de gradateurs durant le patch.
DIM LAW	sélection de l'une des 10 courbes de gradations pré-programmées ou à programmer par l'utilisateur.
MC LIB	touche de contrôle des motorisations.
COLOR	touche changeur de couleur

Un affichage local indique les circuits sélectionnés.



Roue digitale

Une roue codeuse optique de haute qualité permet le contrôle de l'intensité des éléments sélectionnés (circuits, groupes, mémoires) ou de modifier la vitesse d'un transfert en cours. En plus les touches suivantes permettent :

LIVE	d'effectuer des sélection live (SUM).
EDIT MEM	d'effectuer des modifications en aveugle (blind) (SMM).
FREE	libère les circuits capturés en LIVE

Clavier des mémoires

Les fonctions suivantes sont possibles :

0 à 9	numérotation
Last	sélection précédente ou dernière mémoire d'un groupe.
Next	mémoire suivante dans l'ordre chronologique de la progression.
Kx	touches programmables
-	permet d'exclure une mémoire d'une sélection.
+	permet la sélection d'une mémoire qui n'est pas repris dans une séquence.
Thru	permet la sélection d'un groupe de mémoire.
Clear	annule la dernière entrée.
•	permet l'introduction de mémoires points;
DownT	accès au temps de descente en minutes et en secondes.
WaitT	accès au temps d'attente à la descente et au temps d'attente à la montée en minutes et en secondes.
UpT	accès au temps de montée en minutes et en secondes.
Bank	sélection d'une banque de registres.

En plus, des touches groupées juste au-dessus du clavier, donnent un accès direct aux éléments suivants :

Kx	touches réservées.
LOAD	charge une mémoire ou un groupe dans un registre de restitution.
REC MEM	mémorise une seule mémoire.
REC LIVE	mémorise l'état lumineux en sortie du pupitre.
ERASE	utilisé pour vider le contenu d'un registre de restitution, d'un groupe ou d'une assignation.
Copy	permet de copier des informations d'un endroit à un autre.

Un des aspects les plus importants des claviers, mémoires et circuits, est que l'opérateur n'a pas à pousser une touche "ENTER" à la fin de chaque sélection. Cette approche a délibérément été rejetée parce que outre le fait que toutes frappes de sélection terminée par un "ENTER" prend plus de temps, la frappe la plus fréquente devient celle de la touche "ENTER" ce qui à long terme entraîne des problèmes.

Les diodes électro-luminescentes du clavier circuit

Ces Leds indiquent dans quel mode le clavier «circuits» opère. Elle ne sont jamais allumée en même temps

GROUP	Le clavier est utilisé pour entrer un numéro de groupe
DIM	Le clavier est utilisé pour entrer un numéro de dimmer
DIM LAW	Le clavier est utilisé pour entrer un numéro de courbe (dimmer law).
EFF N°	Le clavier est utilisé pour entrer un numéro d'effet spécial
CHAS N°	Le clavier est utilisé pour entrer un numéro de chenillard
AT(%)	Le clavier est utilisé pour attribuer une intensité.
COLOR	Le clavier est utilisé pour entrer un numéro de couleur (changeur de couleur)

Les diodes électro-luminescentes du clavier mémoire

LEDs des touches «UP TIME», «WAIT TIME», «DOWN TIME»

Le clavier est utilisé pour entrer un temps de montée, d'attente ou de descente

LEDs des touches «MACRO» et «BANK»

Le clavier est utilisé pour entrer un numéro de macro ou de banque

LEDs des touches «REC MEM» et «REC LIVE»

Si une mémoire existante est utilisée pour l'enregistrement, les Leds clignotent

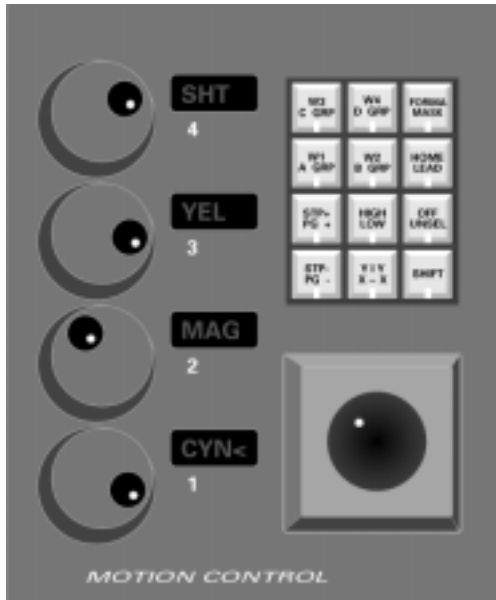
LED de la touche «ERASE»

La led clignote après la première pression de touche pour attirer l'attention de l'opérateur

LEDs des touches «LIVE» (SUM) ou EDIT MEM (SMM)

La led est allumée pour signaler le mode sélectionné

Module de contrôle des motorisations "Motion Control"



Il s'agit d'une platine pourvue d'un trackball, de 4 roues digitales, d'un ensemble complet de touches donnant accès aux paramètres des projecteurs motorisés.

Avec cette platine, le software du VISION 10 est unique en termes d'intégrations des unités motorisées dans la programmation du système.

L'utilisateur attribue à chaque instrument qu'il entend contrôler, un numéro unique, configure ensuite l'unité qu'il veut contrôler via la librairie de paramètres - par ceci nous entendons qu'il existe une librairie reprenant les différents types de systèmes de projecteurs motorisés d'un grand nombre de fabricant de par le monde.

L'utilisateur ensuite configure la première adresse DMX et le VISION 10 encode alors le restant de façon séquentielle.

Une fois le tout encodé, l'utilisateur n'aura plus qu'à spécifier "MC1 Couleur 5, Pan 5, Tilt 5, iris 6 etc...". Dans ce sens nous avons un accès direct aux éléments.

Trackball	allows to control X (Pan) and Y (Tilt) parameters of a motorized luminaire
W1... W4	High quality optically encoded wheels providing full control on selected parameters
1 ... 4	Alphanumeric displays showing the abbreviations of the parameters under the wheels control.
Shift	Pressed simultaneously with another key to access to the upper functions (ex.: FORMA = Shift + Mask/Forma key)
XX	Locks the Y (Tilt) parameter to control only X (Pan) with the trackball
YY (Shift)	Locks the X (Pan) parameter to control only Y (Tilt) with the trackball
Pg-	To access to the previous page of 4 parameters
Pg+	To access to the next page of 4 parameters
Stp- (Shift)	To access to the previous step in a steps / linear parameter
Stp+ (Shift)	To access to the next step in a steps / linear parameter
Low	To select the low resolution (course) of the trackball
High (Shift)	To select the high resolution (fine) of the trackball
Unsel	To unselect selected parameters (instruments selection is still active)
Off (Shift)	To disconnect parameters from the active work field
A Group	To select the A group of parameters (Azimuth)
B Group	To select the B group of parameters (Beam)
C Group	To select the C group of parameters (Color)
D Group	To select the D group of parameters (Diverse)
W1 (Shift)	To select the parameter associated to wheel n°1
W2 (Shift)	To select the parameter associated to wheel n°2
W3 (Shift)	To select the parameter associated to wheel n°3
W4 (Shift)	To select the parameter associated to wheel n°4
Lead	Allows to copy selected parameters from one single instrument to a selection of instruments
Home (Shift)	To load (record) values for specific instruments and parameters from (in) the Home position
Mask	To configure the Mask (ABCD filter) in the submasters
Forma (Shift)	To select the format used to display the parameters values (Decimal, Hex, Source, page 28)
Chap. 18 - Révision	: 002

Logiciel système

Tous les système VISION 10, peut importe leur configuration et leur type, sont toujours équipés du logiciel VISION 10.

Même si des platines de fonctions spéciales ne sont pas installées (deuxième transfert), toutes les fonctions peuvent être appelées à partir du clavier alphanumérique.

L'ensemble du logiciel est chargé à partir du lecteur de disque (1,44 mégabits) et une fois installé sur le disque dur, ne nécessite pas le remplacement d'EEPROM's ou EPROM's.

La mise à jour du logiciel est prévue tout au long de la durée de "vie "du système par l'utilisation de disquettes. Celles-ci sont produites périodiquement à la demande des utilisateurs et lors de la mise en service de nouvelles fonctions. Les disquettes seront envoyées depuis l'usine, à tous les utilisateurs, de manière à ce que tous les systèmes soient toujours équipés en même temps, des dernières innovations.

Le système VISION 10 est équipé d'un processeur de la gamme 486 CPU à grande vitesse avec un disque dur et des ports standards de communication. Cela signifie qu'il peut être utilisé comme PC standard. Il accepte donc une large variété de programmes compatible IBM .

ADB n'accepte aucune responsabilité en cas de chargement d'un logiciel qui contiendrait un virus et qui par la suite endommagerait le logiciel VISION 10.

En cas de coupure de courant, une fonction de redémarrage automatique relance le système lors du rétablissement du courant à l'endroit où le programme s'était interrompu, sans perte d'informations.

Toutes informations mémorisées sur un VISION 10 peuvent être restituées dans tout autre VISION 10 même si celui-ci a moins d'options que le premier système. Toutes les informations peuvent être sauvegardées sélectivement sur disquette en accord avec "ASCII Text Representation for Lighting Data" édité par l'USITT.

Périphériques

Tout système VISION 10 supporte une large variété de périphériques à condition que les interfaces nécessaires équipent le système.

Une description complète de ceux-ci se trouve sur la disquette de démonstration et au verso des fiches techniques.

Les éléments suivants sont disponibles :

3 moniteurs couleur SVGA	(2 toujours fournis)
Entrée DMX	(toujours fournis)
Sortie parallèle pour imprimante	(toujours fournis)
Contrôle Midi	(toujours fournis)
Modulation Audio	(toujours fournis)
Clavier alphanumérique	(toujours fournis)
Lignes externes	(10 lignes toujours fournies)
PC Externe via RS232 ou RS485	
Télécommande infra-rouge	
Système Back-Up	
Contrôle SMPTE	
Lumières de travail sur le pupitre	

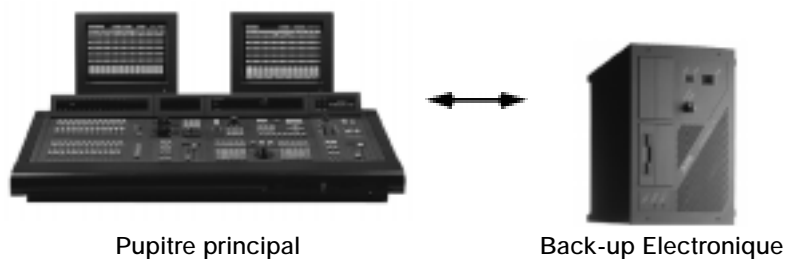
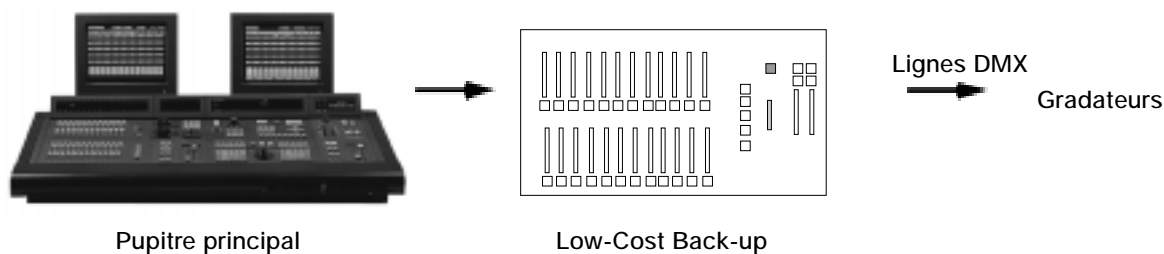
Système de secours (BACK-UP)

Le système VISION 10 a été conçu de manière à permettre au plus grand nombre d'utilisateurs de spécifier le niveau de back-up qu'ils souhaitent.

Ci-après, vous trouverez une description succincte des solutions standard de back-up.

Un utilisateur peut cependant sélectionner un VISION 10 complet comme back-up, utilisant l'un des 2 châssis standards et de n'importe quelle combinaison de platines.

Systèmes Back-up



Low-cost Back-up (en développement)

Il s'agit d'un appareil simple qui stocke des mémoires.
Cet appareil sera insérée entre la sortie du pupitre VISION 10 et l'entrée des gradateurs et n'intervient en rien dans des conditions normales. Lorsque aucune information DMX ou un DMX altéré est reçu, le back-up ferme aussitôt le DMX entrant et autorise l'utilisateur à restituer n'importe quelle mémoire précédemment sauvegardée. Chaque mémoire est contrôlée par un potentiomètre permettant à l'opérateur de mixer différentes mémoires en même temps.



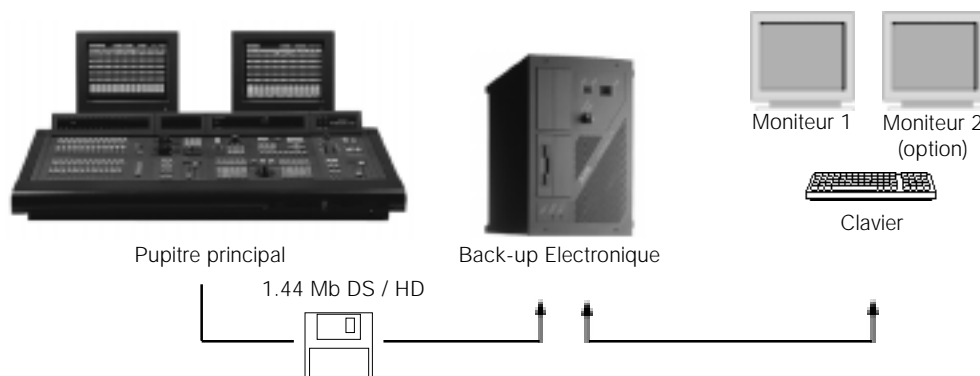
Back-up électronique

Dans cette configuration, un châssis indépendant ou monté en rack est fourni.
Celui-ci contient une autre carte CPU 486, une alimentation, des sorties DMX, des interfaces et une entrée clavier. En version standard, le système est complété par 1 moniteur et un clavier alphanumérique qui permettent à l'utilisateur d'effectuer toutes les fonctions clavier du système principal.

Différents niveaux de Back-Up sont disponible :

Niveau 1 - Lecteur de disquette (Floppy Disk)

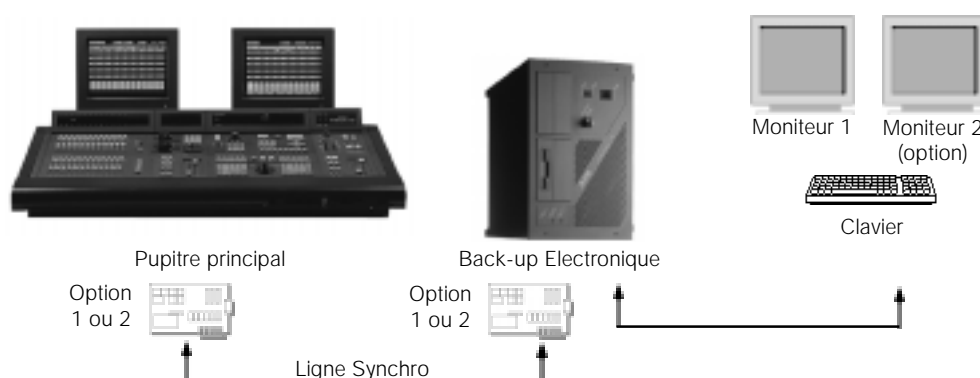
Les informations créées, les fonctions programmées, les assignations et mémoires enregistrées dans le pupitre principal sont chargées dans l'autre système par une disquette 1;44 Mégabytes.
Les 2 systèmes (pupitre principal et Back-Up) ne sont pas synchronisés.
Si un problème survient au pupitre principal, pour peu que toutes les informations soient déjà chargées dans le Back-Up, l'opérateur peut continuer le spectacle avec le clavier alphanumérique du back-up.



Niveau 2 - Ligne synchro

Dans cette configuration, deux pupitres, "Maitre" et "Esclave" sont reliés par une ligne synchro, dès ce moment les informations créées, les fonctions programmées, les assignations et mémoires enregistrées sur une machine le sont automatiquement sur l'autre.

En mode synchro, durant un spectacle, les deux systèmes produisent la même information et deux sorties DMX alimentent les circuits 1 à 512 et deux autres les circuits 513 à 1024.
Nous recommandons vivement d'adopter deux entrées DMX aux gradateurs, comme dans la série des gradateurs digitaux EURODIM 2.

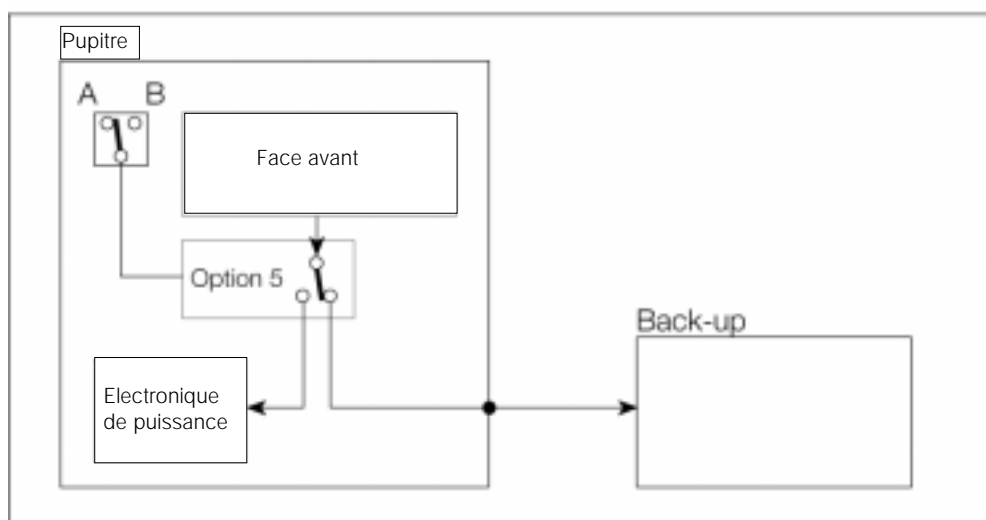
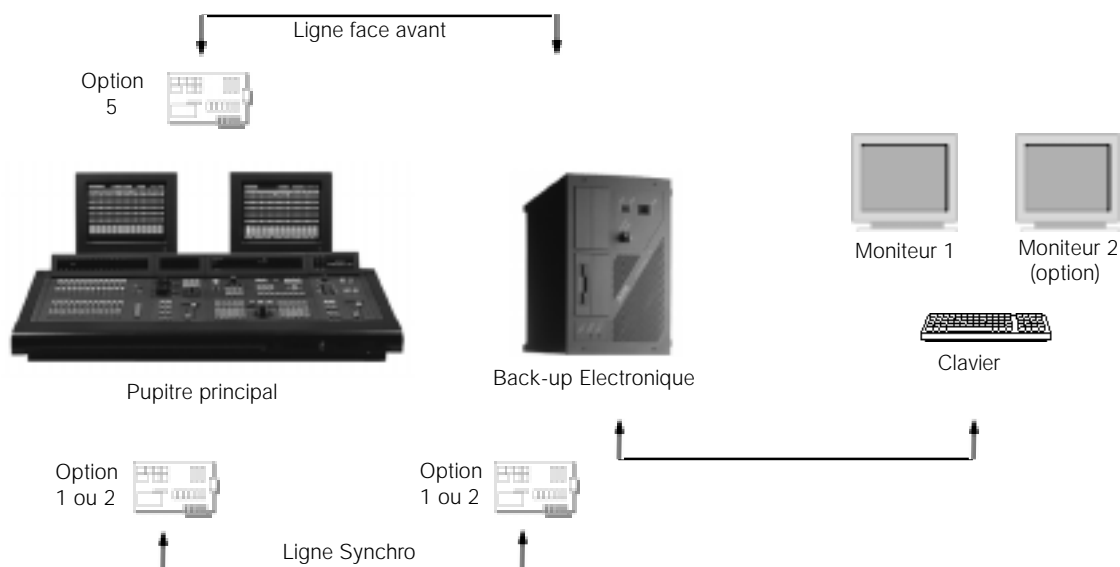


Level 3 - Synchro Line with Front Panel Line

Option KIT 5 / V allows, when a problem occurs, to send all information (keys, wheels, faders, ...) from the main system keyboard to the back-up electronics (VISION 10 / RB).

It means that the user can continue the show by using the front panel of the main desk connected to the back-up electronics.

Combined with the synchro line, it gives to the user the maximum level of security and facility.



Pupitre de secours

Via la ligne synchro, il est toujours possible de lier tout pupitre de la famille VISION 10 à un autre système VISION 10 qui devient alors Back-Up.

Les cartes d'option 1 ou 2 doivent alors être installée dans les 2 pupitres.

De cette manière 2 systèmes identiques ou différents peuvent être utilisés : l'un comme système principal, l'autre comme Back-Up.

Une nouvelle fois l'approche modulaire permet à l'utilisateur de choisir la solution qui répond le mieux à ses besoins.

