
Changeurs de couleurs

Sommaire

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

Introduction aux changeurs de couleurs

Pour beaucoup d'utilisateurs VISION venant du milieu théâtral, le concept des projecteurs à mouvements et la façon dont on les contrôle est nouveau. Ce manuel propose une introduction à cet univers en plein expansion que sont les projecteurs motorisés et à la terminologie qui leur est propre.

Les utilisateurs avertis de ce type de projecteurs peuvent sauter cette introduction s'ils le souhaitent, mais nous conseillons néanmoins de vérifier la terminologie utilisée. VISION pourrait gérer certains aspects des changeurs de couleurs et des projecteurs motorisés d'une façon différente de celle des autres pupitres.

Il faut en premier lieu élargir le concept de numéros de circuits d'un pupitre à celui de numéros d'instruments. Le numéro de circuit est simplement une référence à un appareil d'éclairage, que ce soit un simple projecteur, une découpe avec un changeur de couleurs ou le plus sophistiqué des projecteurs à mouvements ayant de nombreux paramètres.

Si vous regardez l'écran de patch du VISION, le mode de classement est affiché "Circuits <Instruments> -> Gradateurs <Adresses de sortie>" pour aider à clarifier ce concept.

Qu'est ce qu'un changeur de couleurs ?

Un projecteur conventionnel équipé d'un changeur de couleurs devient un instrument unique lorsque ces deux éléments séparés sont combinés. Le nouvel instrument ainsi constitué a deux paramètres: l'intensité et la couleur. Si le changeur permet aussi de contrôler la vitesse du moteur et/ou du ventilateur, il est considéré comme ayant plus de deux paramètres.

Projecteur (un paramètre) + Changeur de couleurs (un paramètre) = Instrument à deux paramètres

Dès lors, un instrument ayant plusieurs paramètres n'est pas nécessairement un appareil fabriqué comme tel mais peut être le résultat de la combinaison de deux éléments séparés afin de constituer un ensemble homogène.

Un paramètre est défini comme tout aspect d'un instrument d'éclairage pouvant être commandé à distance comme: l'intensité, le pan (panoramique), le tilt (inclinaison), la couleur, le gobo,...

Chaque paramètre requiert une adresse de sortie DMX différente pour permettre au pupitre d'éclairage de communiquer individuellement avec chacun de ces paramètres. Dans le cas du projecteur associé au changeur de couleurs, les deux adresses de contrôle peuvent être numériquement très différentes, surtout si vous souhaitez garder les gradateurs et les autres éléments d'un instrument sur des lignes DMX séparées. Dans ce cas, les adresses pourraient très bien être 1 pour le gradateur et 513 / 1025 / 1537 pour le changeur. Bien que 513 / 1025 / 1537 soient respectivement la première adresse des deuxième, troisième et quatrième lignes DMX, le changeur de couleurs sera lui-même physiquement adressé à 1 dans la mesure où son adresse maximale est 512.

L'adresse DMX est le numéro de sortie DMX du pupitre auquel un instrument ou un paramètre individuel répondra. Par exemple, un changeur défini en 101 répondra à la sortie DMX 101.

Dans un patch conventionnel 1:1, le circuit 1 du pupitre contrôle la sortie DMX 1 qui contrôle le gradateur 1, ç-à-d. le gradateur dont l'adresse de contrôle est définie en 1.

Pour la facilité d'utilisation, VISION permet de patcher n'importe quel numéro de circuit - référé à présent comme un numéro d'instrument - à l'adresse du gradateur auquel le projecteur est branché et en même temps au changeur de couleurs qui lui est associé.

Un numéro d'instrument unique, quel que soit le nombre de paramètres de cet instrument.

Prenez deux projecteurs branchés dans les gradateurs adressés en 1 et 2. Considérant un patch conventionnel 1:1 / circuits-gradateurs, ces projecteurs correspondent donc aux circuits 1 et 2 de la console. Equipez ces deux projecteurs de changeurs de couleurs à trois paramètres, adressez ceux-ci en 1 et 4 mais raccordez-les sur la deuxième sortie DMX de telle manière à ce qu'ils correspondent aux adresses 513 et 516 de la console.

Le circuit 1 du pupitre contrôle les sorties DMX 1, 513, 514 et 515 - un offset (décalage) DMX pour chaque paramètre.

Le circuit 2 du pupitre contrôle les sorties DMX 2, 516, 517 et 518 - un offset (décalage) DMX pour chaque paramètre.

Instrument (Circuit) 1 Adresse du Gradateur = 1 Adresse DMX de départ (changeur) = 1		Instrument (Circuit) 2 Adresse du Gradateur = 2 Adresse DMX de départ (changeur) = 4	
Sortie DMX pupitre	Offset DMX	Sortie DMX pupitre	Offset DMX
1	1 Gradateur	2	1 Gradateur
513	1 Couleur	516	1 Couleur
514	2 Ventilateur	517	2 Ventilateur
515	3 Vitesse	518	3 Vitesse

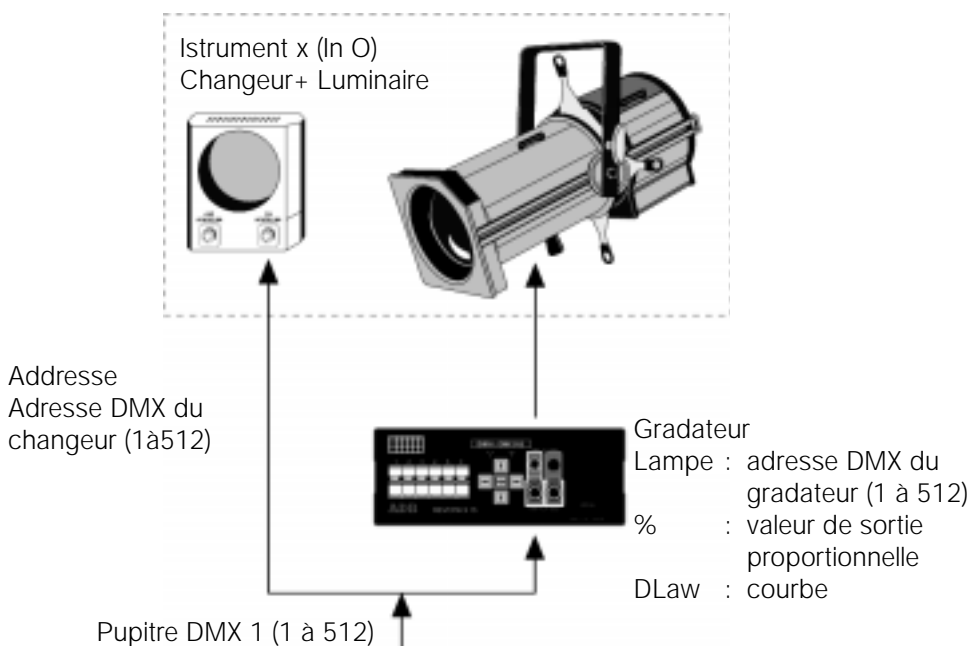
Chaque circuit contrôle un total de 4 sorties DMX, indépendamment du type d'appareil connecté sur ces sorties. Techniquement, c'est un peu comme patcher un circuit du pupitre sur plusieurs gradateurs - les projecteurs de même couleur d'un cyclorama, par exemple.

Un offset DMX est la énième adresse DMX d'une chaîne émanant d'un circuit de contrôle unique. Chaque offset communique avec un paramètre spécifique.

Si l'on considère la façon dont VISION gère le patch des instruments, au-delà de la création et de l'édition des définitions d'instruments, il n'est plus nécessaire ensuite de se soucier des sorties DMX, des adresses DMX et des offsets dans la mesure où tout est classé et contrôlé par VISION. Tout ce qu'il faut savoir, c'est le numéro d'instrument, ç-à-d. le numéro de circuit du pupitre qui contrôle l'instrument complet.

Rem ! Essayez de penser en termes de circuits de contrôle et de sorties DMX plutôt que de circuits, de gradateurs et de changeurs de couleurs. La sortie DMX ne fait aucune distinction quant à ce qui est connecté en bout de ligne, que ce soit un gradateur, un changeur de couleur, une machine à fumée ou tout équipement piloté en DMX.

Pour une introduction sur les projecteurs motorisés, prière de consulter le Chapitre Motorisation.



La philosophie du VISION pour le contrôle des couleurs

Une fois les changeurs de couleurs patchés, VISION gère la sélection des couleurs très simplement.

Sélectionnez le numéro d'instrument et appelez ensuite la couleur par son numéro ou par un mouvement de la roue des intensités. Dans la version 2.60 et suivantes du programme, sélectionnez la couleur à partir d'une liste de noms. Les autres paramètres des changeurs, telle la vitesse du ventilateur par ex., peuvent aussi être contrôlés lorsque c'est nécessaire. Si ce réglage est effectué dans le registre scène (Live), le ventilateur conservera la même vitesse durant tout le spectacle. Vous pourriez également souhaiter que les ventilateurs ne tournent que lorsque les lampes des projecteurs associés sont allumées. Dans ce cas, les ventilateurs seront programmés en même temps que les intensités et les couleurs.

Les paramètres peuvent être configurés en mode "fondu" (fade) ou en mode "saut" (jump) tandis que l'ajustement de chaque couleur assure un positionnement correct de la gélatine dans le faisceau.

Si le changeur est configuré en mode "libre" (free), n'importe quel endroit du rouleau de couleurs peut être appelé à l'aide de la roue des intensités. Le mode libre permet des transitions sans à-coups lors de transferts temporisés. Si les librairies des motorisés sont utilisées pour enregistrer des couleurs bien précises, vous avez à la fois la flexibilité des transferts en mode libre combinée à l'accès immédiat à une couleur à l'aide du clavier des circuits. (touche MC Lib).

Définition des instruments de type changeurs de couleurs

La plupart des fabricants de pupitres pouvant contrôler des changeurs de couleurs ou des projecteurs motorisés fournissent une disquette contenant une librairie d'appareils différents.

La disquette contient toutes les informations (offsets DMX, paramètres,...) de la plupart des changeurs de couleurs habituellement utilisés. Ceci permet une mise en route rapide dans la mesure où il suffit de choisir dans la liste le type de changeur utilisé. C'est un concept d'utilisation immédiate. Si vous avez des instruments qui ne sont pas repris dans la liste ou si vous souhaitez éditer les données du constructeur, vous devez soit attendre une nouvelle version du programme, soit éditer la librairie en ASCII sur un PC séparé et selon une méthode peu conviviale.

Avec VISION, vous n'avez pas besoin d'un PC séparé. Il n'est pas non plus nécessaire de sortir du programme VISION pour travailler en ASCII sur des fichiers. Vous sélectionnez la fonction "définition d'appareil" dans le menu de configuration des changeurs de couleurs et vous remplissez une feuille de définition avec les informations requises. De cette manière, il est possible de créer sa propre librairie d'instruments.

Pour illustrer cette section, nous utiliserons deux exemples: Le Gelbus ADB avec 36 couleurs et le Whisper de Compulite avec 11 couleurs.

D'autres changeurs de couleurs peuvent bien sûr être ajoutés ou édités de la même manière. Pour définir et patcher des projecteurs à mouvements, prière de se référer au chapitre motorisation de ce manuel.

L'écran de définition des changeurs de couleurs

Poussez sur la touche MENU,
 F7 Menu des configurations
 F3 Changeurs de couleurs
 F1 Définition d'appareil / patch
 F1 Définition d'appareil



La feuille de définition du changeur de couleurs se présente comme ceci:

ADB MEN 2.51 17/10/96 14:19

Screens Memories Groups Playbacks Disk Program **Config.** Exit

Device definition Colour Changers

Definition No:

Name:

Abbreviation:

	Dmx	Label	Xfade	Frames
Colour	1	Col	J	11

	Dmx	Label	Xfade	Steps
Speed		Spd	J	
Fan		Fan	J	
Param.		Par	J	

[↑] [↓] [←] [→] [↶] [↷] [↸] [↹]

F1: SAVE F2: LIST F3:DEFAULT F4: COPY F5: F6: F7: F8: EXIT

Utilisez les flèches pour se déplacer dans les options et remplissez les cases à l'aide du clavier alphanumérique ou des touches du Vision.

La barre d'espacement ou la touche CLEAR servent à effacer une sélection.

- **Définition No:**

F2 LISTE affiche la liste des définitions d'appareils existantes.

F2

F3 DEFAULT forcent les valeurs par défaut pour chaque case tels que le nombre de couleurs ou le mode Xfert (comportement dans le transfert).

F3

F4 COPY permet de copier une définition existante de changeur de couleurs vers une nouvelle. Par exemple, certains instruments peuvent être configurés dans des modes différents. Dès lors, il est possible de copier la définition et d'apporter quelques modifications mineures plutôt que de repartir d'une feuille blanche.

F4

- **Nom, abréviation ou étiquette:**

F3 à F5 pour déplacer le curseur

F3

OR

F4

OR

F5

F6 CARACT pour effacer un caractère et F7 LIGNE pour effacer la ligne complète.

F6

OR

F7

Définition : Entrez le numéro de définition souhaité (un nombre entre 1 et 99, non utilisé par un projecteur à mouvement) et poussez sur ENTER. Le système vous signale s'il s'agit d'une nouvelle définition ou d'une définition existante. Cela correspond à un numéro de référence de la définition qui sera ensuite utilisé dans le patch. Ce numéro n'a aucun rapport avec les numéros de circuits assignés dans le patch. Utilisez la flèche vers le bas pour passer à l'option suivante.

Nom : Entrez le nom de l'instrument tel que "Gelbus" ou "Whisper". Ce nom apparaîtra dans la liste des définitions d'instruments.

Abréviation : Entrez une abréviation du nom de l'instrument (4 caractères max.), facilement reconnaissable, comme "Gelb" ou "Wisp". Cette abréviation sera utilisée dans le patch et dans les affichages des valeurs de paramètres et doit dès lors être évidente par rapport à l'instrument auquel elle réfère.

La ligne suivante est utilisée pour entrer l'offset DMX de la couleur. Lorsqu'une colonne comporte un en-tête "DMX", cela signifie qu'il faut entrer l'offset DMX du paramètre en question.

DMX	: offset DMX du paramètre
Etiqu	: L'étiquette utilisée dans le patch et dans les écrans des paramètres pour désigner le paramètre en question, prédéfini par défaut en "Col", "Spd",...
Xfert	: détermine le comportement du paramètre dans le transfert: Fade (fondu) ou Jump (saut). Fade (fondu): le paramètre couleur utilise les temps du transfert. Jump (saut) : le paramètre saute à la valeur suivante en début de transfert.
Couleur	: Le nombre de couleurs composant le rouleau du changeur (entre 2 et 99) ou deux fois ce nombre si vous souhaitez la moitié de deux couleurs successives devant le faisceau. Le mode libre (free) est défini en effaçant la valeur et en laissant cette case vide (CLEAR). Ce mode permet d'accéder à n'importe quel endroit du rouleau à l'aide de la roue des intensités. C'est comme si vous aviez divisé le rouleau en 256 parties (000 -> 255 / 00 -> FF).

La table suivante explique le comportement d'un paramètre dans le transfert en fonction de la configuration de Xfert et de Couleur.

	Xfert	Couleur	Transfert
1	Fondu (Fade)	2 -> 99	Utilise, pour passer d'une couleur à la suivante, le temps de montée (Up Time) divisé par le nombre de couleurs impliquées dans le déplacement total. Ex.: de la couleur 1 à la 5 en 5 secondes. A chaque seconde, le changeur saute à la couleur suivante.
2	Saut (Jump)	Libre (00 -> FF)	Saute à la couleur suivante en début de transfert
3	Fondu (Fade)	Libre (00 -> FF)	Utilise les temps de transfert
4	Saut (Jump)	2 -> 99	Saute à la couleur suivante en début de transfert

1. Si le paramètre couleur est divisé en un certain nombre de couleurs et si Xfert est défini en mode fondu (Fade), Vision tente de réduire le bruit de déplacement du rouleau au minimum en sautant de couleur en couleur plutôt que d'aller directement à la couleur de destination en un seul mouvement. Ceci, combiné avec certains systèmes d'amortissement présents dans la plupart des changeurs de couleurs, permet de réduire au minimum la nuisance sonore du changeur.
2. Si la colonne Couleur est laissée vide (free) et si l'option Xfert est configurée en mode "saut" (jump), le changement de couleur se fera en début de transfert.
3. Si la colonne Couleur est laissée vide (free) et si l'option Xfert est configurée en mode "fondu" (fade), le changement de couleur se fera dans les temps du transfert.
4. Si une valeur est présente dans la colonne Couleur (2->99) et si l'option Xfert est en mode "saut" (jump), le changement de couleur se fera en début de transfert. La vitesse de déplacement du rouleau serait déterminé par l'appareil ou par le paramètre de contrôle de la vitesse si celui-ci est disponible.

Si votre changeur de couleurs n'a qu'un seul paramètre (la couleur), le reste de la feuille peut être ignoré. Sinon, il la seconde section doit être remplie.

- Vitesse** : Certains changeurs nécessitent un second circuit DMX pour contrôler la vitesse de déplacement du rouleau.
- Ventilateur** : Si le ventilateur est contrôlable en DMX et non prédéfini sur l'appareil, il faut entrer l'offset DMX de ce paramètre.
- Paramètre** : Option disponible pour d'éventuels changeurs de couleurs à 4 paramètres.

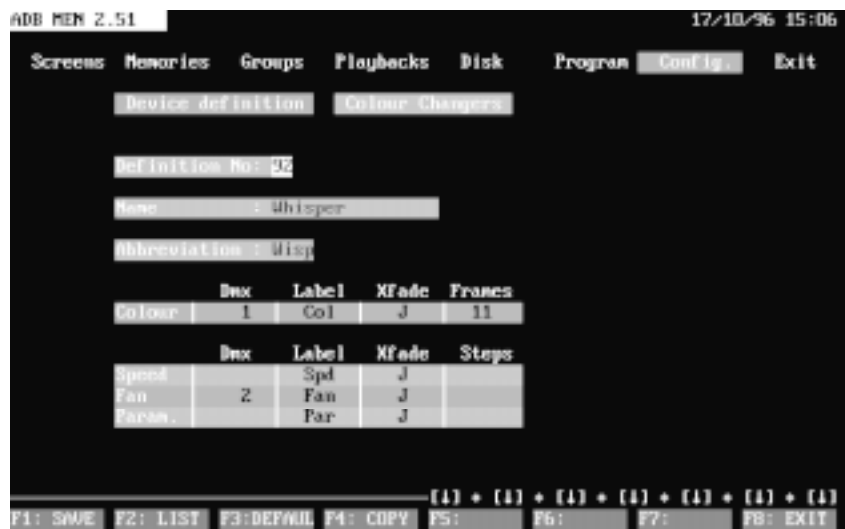
Il y a beaucoup de types de changeurs qui diffèrent légèrement l'un par rapport à l'autre. Certaines options peuvent être définies dans le Vision ou sur l'appareil lui-même. Il convient dès lors de vérifier les caractéristiques du changeur utilisé et de décider des fonctions du Vision dont on a besoin.

Lorsqu'une définition est complète, il faut la sauvegarder en poussant F1 SAUVE avant d'en commencer une autre ou avant de sortir du menu.

Les deux feuilles de définition se présentent comme ceci:



REM.: 36 couleurs ont été sélectionnées. Le Gelbus contrôle jusqu'à 36 couleurs mais si on double le nombre en entrant 72 à la place de 36, il est possible d'aligner deux moitiés de couleur devant le faisceau. Il faut pour cela configurer le Gelbus en mode "libre" (free).
Un offset DMX est programmé pour la vitesse. Considérant l'intensité du projecteur comme un paramètre à part entière, nous avons créé un instrument à 3 paramètres.



REM.: L'offset DMX 2 est utilisé pour contrôler le ventilateur à partir du numéro d'instrument. ceci signifie que, en ajoutant l'intensité du projecteur, le Whisper est un instrument à 3 paramètres. Comme beaucoup de changeurs, le ventilateur du Whisper peut être configuré de différentes manières. La consultation du manuel apportera toutes les informations nécessaires à son bon fonctionnement.

Vous pouvez dès à présent créer ou éditer d'autres définitions en fonction du matériel en votre possession et ensuite les patcher.

Patch des changeurs de couleurs

Le patch des instruments (changeurs de couleurs ou projecteurs motorisés) à la priorité sur le patch de sortie conventionnel. Lorsqu'on sauve le patch des motorisés, celui-ci est mélangé avec le patch conventionnel pour n'en former plus qu'un. Lorsque vous configurez Vision pour un nouveau spectacle, il est préférable de créer en premier lieu le patch des motorisés sauf si les adresse DMX des gradateurs sont bien séparées des adresses des motorisés (1-200 pour les gradateurs et 300 et au-delà pour les motorisés p. ex.). Le patch des instruments se programme dans le menu mais le résultat du mélange des deux patchs est visible dans le patch de sortie.

L'écran du Patch des changeurs de couleurs

Poussez sur la touche MENU

F7 Menu des configurations

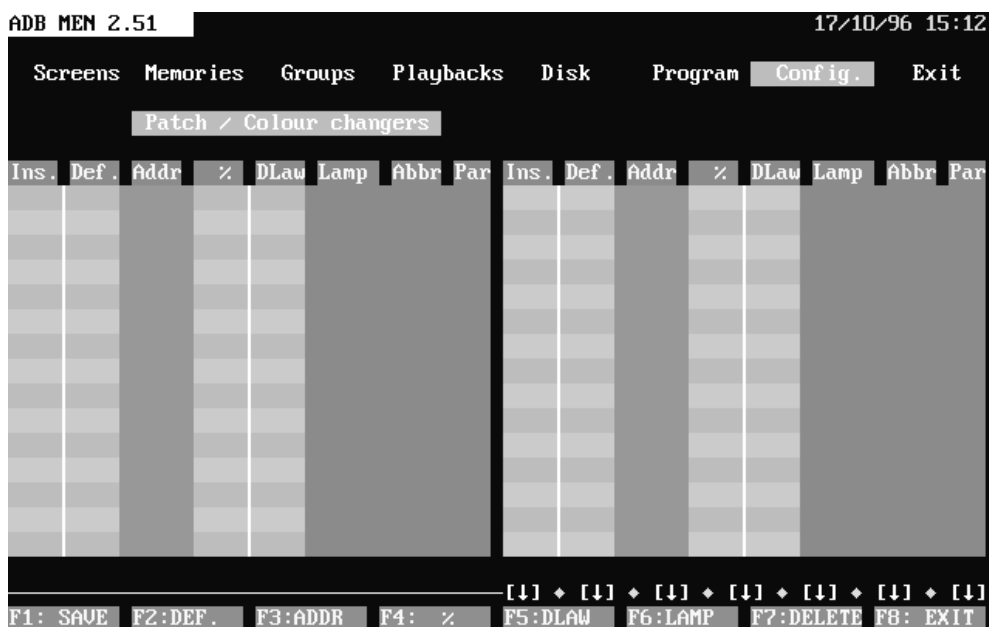
F3 Changeurs de couleurs

F1 Définition d'appareil / patch

F2 Patch



L'écran du patch des changeurs de couleurs se présente comme suit:



Au départ, le patch est vide. Les en-têtes de colonnes signifient:

Ins. Le numéro d'instrument. Le numéro de circuit du pupitre que vous attribuez à l'instrument, ç-à-d. au projecteur et au changeur.

Déf. Le numéro de définition de l'instrument. 91 pour Gelbus et 92 pour Whisper dans l'exemple ci-dessus.

Adr. L'adresse de départ du changeur de couleur. Si on considère 10 Gelbus, les adresses seront 1, 4, 7, 10, 13,... ou toutes autres adresses non encore utilisées par d'autres motorisés. Les Whippers pourraient commencer à 41. Si on entre une liste d'instruments, les adresses sont automatiquement calculées à partir de la première.

% Le facteur de proportionnalité du gradateur auquel le projecteur associé au changeur de couleurs est raccordé, comme dans le patch conventionnel de sortie.

Cour La courbe du gradateur auquel le projecteur associé au changeur de couleurs est raccordé, comme dans le patch conventionnel de sortie.

Grad. L'adresse DMX du gradateur auquel le projecteur associé au changeur de couleurs est raccordé. Les projecteurs et les changeurs peuvent être raccordés sur deux lignes DMX différentes en adressant par ex. les gradateurs de 1 à 512 et les changeurs de 513 à 1024.

Abr. L'abréviation du nom de l'instrument entrée dans la définition de l'appareil. Elle apparaît automatiquement après la sélection du numéro de définition et sert uniquement de référence.

Par Le nombre de paramètres de l'instrument. A partir de ce nombre, calculé par le système sur base de la définition, il est possible de calculer l'adresse DMX libre suivante dans le but de patcher d'autres instruments.

Plusieurs changeurs de couleurs du même type peuvent être patchés sur une liste de numéros consécutifs d'instruments en une seule opération. Il suffit d'entrer la liste des numéros d'instruments, l'adresse DMX de départ du premier instrument de la liste et Vision calcule ensuite automatiquement les autres adresses, sur base du nombre de paramètres.

Création du patch des changeurs de couleurs

Etape N° 1 : Entrez le numéro d'instrument (circuit de contrôle du pupitre) suivi de ENTER.
Il est possible d'entrer une liste de numéros pour les instruments du même type.

Etape N° 2 : Poussez F2 DEF. (Définition) afin d'entrer le numéro de définition des instruments considérés ou poussez ensuite sur F2 LISTE pour faire apparaître la liste des définitions que vous avez créées ou qui sont sur le disque dur. Pour sélectionner une définition dans la liste, utilisez les flèches afin de déplacer la barre de sélection et poussez ensuite sur F1 CHARGE ou ENTER.

Utilisez maintenant les flèches pour se déplacer dans la feuille.

Etape N° 3 : Entrez l'adresse DMX de départ (Adr.) du changeur de couleurs ou du premier appareil dans le cas d'une liste. Si vous patchez une liste d'instruments (ex.: 1 -> 10), Vision calculera automatiquement les adresses DMX consécutives de tous les instruments de la liste en fonction du nombre de paramètres et sans laisser d'espaces dans la continuité des adresses.

Etape N° 4 : Entrez le facteur de proportionnalité (%) et la courbe du gradateur (Cour) si nécessaire.

Etape N° 5 : Entrez l'adresse DMX du gradateur (Grad.) auquel est connecté le projecteur. Si une liste d'instruments est active, les adresses consécutives des autres gradateurs seront calculées automatiquement.

Le système vous prévient si vous essayez d'utiliser deux fois le même numéro d'instrument ou la même adresse DMX ou si l'instrument, selon l'adresse entrée et le nombre de paramètres, serait divisé sur deux lignes DMX, ce qui n'est physiquement pas possible. Si c'est le cas, entrez une autre adresse DMX mais n'oubliez pas de vérifier les adresses des appareils afin que celles-ci correspondent au patch.

Utilisez la barre d'espacement ou la touche CLEAR pour effacer une donnée incorrecte, et tapez ensuite la bonne valeur.

Un patch terminé ressemble à ceci:

ADB MEN 2.51								17/10/96 15:18							
Screens		Memories		Groups		Playbacks		Disk		Program		Config.		Exit	
Patch / Colour changers															
Ins.	Def.	Addr	%	DLaw	Lamp	Abbr	Par	Ins.	Def.	Addr	%	DLaw	Lamp	Abbr	Par
41	91	519	FF	0	201	Gelb	3	56	92	550	FF	0	216	Wisp	3
42	91	521	FF	0	202	Gelb	3	57	92	552	FF	0	217	Wisp	3
43	91	523	FF	0	203	Gelb	3	58	92	554	FF	0	218	Wisp	3
44	91	525	FF	0	204	Gelb	3	59	92	556	FF	0	219	Wisp	3
45	91	527	FF	0	205	Gelb	3	60	92	558	FF	0	220	Wisp	3
46	91	529	FF	0	206	Gelb	3								
47	91	531	FF	0	207	Gelb	3								
48	91	533	FF	0	208	Gelb	3								
49	91	535	FF	0	209	Gelb	3								
50	91	537	FF	0	210	Gelb	3								
51	92	540	FF	0	211	Wisp	3								
52	92	542	FF	0	212	Wisp	3								
53	92	544	FF	0	213	Wisp	3								
54	92	546	FF	0	214	Wisp	3								
55	92	548	FF	0	215	Wisp	3								
[1] 1 [1] ♦ [enter] [clear] [clear]															
F1: SAVE		F2: DEF.		F3:		F4:		F5:		F6:		F7: DELETE		F8: EXIT	

Les adresses DMX des Gelbus et Whisper sont chaque fois incrémentées de deux et non de trois car, bien que l'instrument complet comporte trois paramètres, un de ces paramètres (gradateur) est externe et dès lors requiert une adresse DMX séparée.

F1

Lorsque le patch est terminé, poussez sur F1 SAUVE afin de le sauvegarder.

De la même manière que l'impression ou la sauvegarde sur disque, le fait de sauver le patch interrompt le programme Vision. ceci est dû au fait que la création ou l'édition d'un patch a des implications dans toute la base de données du pupitre. il est dès lors nécessaire pour le programme de réorganiser complètement cette base de données afin d'en assurer la cohérence avant de la sauvegarder sur le disque dur. Vision continue, dans ce cas, à transmettre le dernier message DMX présent avant l'interruption jusqu'au rétablissement du fonctionnement en ligne du programme et donc du calcul des valeurs DMX. Aucun changement lumineux ne se produira sur scène mais l'état lumineux calculé ne sera présent que au moment où le programme Vision sera à nouveau opérationnel.

Aucuns changements indésirables ne se produisent en sortie DMX lorsque le calcul est interrompu

Le patch des projecteurs motorisés est sensiblement identique mais utilise un autre écran. Veuillez consulter le chapitre traitant de la motorisation.

Avant de commencer à utiliser les changeurs de couleurs, il est intéressant d'examiner le patch de sortie. Il est possible de visualiser tous les circuits, instruments, adresses DMX et offsets DMX combinés en un seul patch. Il ne sera ensuite plus fait appel que au numéro d'instrument et toutes ces adresses DMX deviendront transparentes pour l'utilisateur.

PATCH

Une fois sorti du Menu, poussez sur la touche PATCH.

Le Patch de sortie

A la place du patch conventionnel:

PATCH

21/09/94 17:24

Channels <Instruments> to Dimmers <DMX OUT Addresses>

With Proportional Factors and Dimmer Laws

1					6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
					5	5	5	5	5	5	5				

17	18	19	20	21	22	23	24	25			26	27	28	29	30
17	18	19	20	21	22	23	24	25	100	200	26	27	28	29	30
FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
9	9	9	9	9											

31					32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43
31	91	512	1024		32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43
50	50	50	50	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
								2	2	2						

SM 1

1.

man

SM 2

2.

man

SM 3

bypas

SM 4

inhib

SM 5

man

SM 6

man

SM 7

man

SM 8

man

SM 9

man

SM 10

man

SM 11

man

SM 12

man

S1-P1

2.

»»

2.

F1:MONIT.

F2: INPUT

F3:DIMMER

F4:EDIT

1 [1] % [at] 5 [5]

[clear]

[clear]

F5:DELETE

F6:1 TO 1

F7:CLOCK

F8:

Le patch de sortie ressemble à ceci:

PATCH

Channels <Instruments> to Outputs <DMX OUT Addresses>

17/10/96 15:24

With Dimmer Laws

▲

43

524

Spd

44

204

FF

Gelb

525

Col

526

Spd

45

205

FF

Gelb

527

Col

528

Spd

46

206

FF

Gelb

529

Col

530

Spd

47

207

FF

Gelb

531

Col

532

Spd

48

208

FF

Gelb

533

Col

534

Spd

49

209

FF

Gelb

535

Col

536

Spd

50

210

FF

Gelb

537

Col

538

Spd

51

211

FF

Wisp

540

Col

541

Fan

52

212

FF

Wisp

542

Col

543

Fan

53

213

FF

Wisp

544

Col

545

Fan

54

214

FF

Wisp

546

Col

547

Fan

55

215

FF

Wisp

548

Col

549

Fan

56

216

FF

Wisp

550

Col

551

Fan

57

217

FF

Wisp

552

Col

553

Fan

58

218

FF

Wisp

554

Col

555

Fan

59

219

FF

Wisp

556

Col

SM 1

man

SM 2

man

SM 3

man

SM 4

man

SM 5

man

SM 6

man

SM 7

man

SM 8

man

SM 9

man

SM 10

man

SM 11

man

SM 12

man

S1-P1

pa [patch] ♦ [↓]

F1:MONIT. F2:INPUT F3:DIMMER F4:

F5:DELETE F6:1 TO 1 F7:CLOCK F8:

Premièrement, on peut voir le numéro d'instrument suivi de l'abréviation: 41 Gelb sur la ligne où sont normalement affichés les numéros des circuits. Le numéro d'instrument est le numéro de circuit 41 mais est affiché sur un fond gris foncé afin de le distinguer des circuits ordinaires pilotant seulement des gradateurs.

L'abréviation Gelb est affichée en guise de référence. la ligne est ensuite vide jusqu'au numéro d'instrument suivant, le 42 en l'occurrence, qui est affiché au-dessus de la première adresse de l'instrument, l'adresse 202.

On pourrait comparer ce mode d'affichage à un patch conventionnel où le circuit 41 serait patché sur les gradateurs 201, 519 et 520 dans la mesure où un circuit contrôle 3 sorties, indépendamment de ce qui est connecté en bout de ligne (gradateurs, paramètres,...).

Sur la ligne suivante, l'étiquette de chaque paramètre, entrée lors de la création de la définition du changeur de couleurs, est affichée à la place de FF ou tout autre facteur de proportionnalité. Les étiquettes des paramètres sont affichées en jaune sauf pour le paramètre intensité où le facteur de proportionnalité est affiché conventionnellement en blanc.

Si une courbe, autre que la courbe linéaire par défaut, est assignée au paramètre intensité dans le patch, elle n'est affichée que en-dessous de ce paramètre et n'est applicable que à ce paramètre, que le gradateur soit électronique ou mécanique, et non aux autres paramètres.

Si vous accédez aux pages suivantes du patch, vous constaterez que les circuits inutilisés correspondant aux adresses DMX utilisées par les instruments ont disparus. En effet, lorsqu'une adresse DMX est utilisée, elle est automatiquement dépatchée du circuit auquel elle était attribuée. Le numéro de circuit est toujours disponible mais il n'est plus affiché. Vous pouvez l'utiliser à tous moments afin de patcher un autre instrument ou un gradateur. A la fin du patch, une liste d'adresses DMX sans numéros de circuits associés est affichée. Ces adresses correspondent aux numéros de circuits utilisés dans le patch mais associés à d'autres adresses (ex. Ins. 41 patché sur les adresses 201, 519, 520 signifie que l'adresse DMX 41 est disponible et affichée en fin de patch). On constate également que à partir de l'adresse 1024 (ou 2048) les gradateurs sont dépatchés automatiquement de leur circuit respectif. C'est une compensation automatique que le système opère en fonction des ressources hardware. En effet, si le système est équipé de deux lignes DMX (1024 adresses différentes) et de 1024 circuits, lorsqu'on patche un circuit sur 10 paramètres p. ex., 10 sorties DMX sont verrouillées par un seul circuit. Il n'est dès lors plus possible d'accéder à 1024 circuits mais bien à 1024 - 9 circuits. Les 9 adresses DMX utilisées par l'instrument sont dépatchées des circuits (qui restent disponibles) auxquels elles étaient liées de même que une soustraction automatique de 9 circuits des ressources du système s'opère, et ce en commençant par les adresses les plus hautes (1024 et adresses inférieures).

Ces circuits (1016 à 1024) ne sont plus accessibles. Si on tente de les appeler, le système génère un message d'erreur: "Numéro d'Instrument inexistant".

Une fois le patch des changeurs de couleurs programmé, il est possible de patcher les circuits conventionnels et d'utiliser les circuits "cachés" (circuits 519 à 559 dans l'exemple ci-dessus).

Lorsqu'une adresse DMX est utilisée par un changeur de couleurs, celle-ci est verrouillée et ne peut plus être utilisée dans le patch conventionnel. Le patch normal circuits vers gradateurs ne peut pas dépatcher une adresse DMX verrouillée par un instrument afin de ne pas provoquer d'incohérence de fonctionnement. Si vous appelez la fonction F6 1 ->1, le patch 1 vers 1 ne sera appliqué que sur les adresses DMX et les circuits du patch conventionnel et non sur les instruments. Les circuits dont l'adresse DMX est utilisée par un instrument restera "caché" dans le système.

En sortant du patch, vous constatez que les numéros des instruments - changeurs de couleurs et projecteurs motorisés - sont affichés sur un fond gris foncé dans les écrans des différents registres et de la scène, ceci afin de les distinguer des circuits traditionnels d'intensité (circuit vers gradateur) affichés sur fond cyan.

Plus tard, il sera expliqué comment visualiser toutes les informations relatives aux paramètres: les valeurs de sorties en décimal ou en hexadécimal, la position de la couleur, l'endroit endroit du pupitre d'où la valeur provient et si la valeur est extraite d'une librairie.

Avant d'utiliser les changeurs de couleurs, le paragraphe suivant explique la philosophie d'utilisation des paramètres dans le Vision.

Concept de Priorité pour les paramètres des Changeurs

Le concept du "plus haut l'emporte" (HTP / Highest Takes Precedence) est familier et veut que, si un circuit est réglé à 100% dans plusieurs registres dont les potentiomètres sont à des niveaux différents, l'intensité en sortie de ce circuit correspondra à la valeur la plus élevée disponible.

Le concept du "dernier l'emporte" (LTP / Latest Takes Precedence) signifie que la dernière action écrase la précédente. Supposons une séquence en cours de restitution dans le transfert. Si vous effectuez une modifications dans le registre Scène, la sortie sera altérée selon un principe LTP. Si vous démarrez ensuite le transfert en poussant GO, la mémoire chargée en Préparation va remplacer le contenu du registre Scène, les modifications étant alors perdues. C'est donc bien la dernière action qui l'emporte dans un transfert.

Si l'on considère les paramètres de la motorisation, aucune de ces deux solutions n'est satisfaisante. C'est pourquoi Vision utilise certains aspects du HTP et du LTP auxquels s'ajoute un concept de priorité entre les registres

Soit un projecteur équipé d'un changeur de couleurs (Instrument N° 1). Les états lumineux suivants ont été programmés:

Reg.	Registre 1 à 80%	Registre 2 à FF	Registre 3 à 70%
%	Ins. 1 à FF	Ins. 1 à FF	Ins. 1 à FF
Coul.	Coul. 3 (Rouge)	Coul. 7 (Vert)	Coul. 10 (Bleu)

Cependant, nous ne savons pas dans quel ordre les potentiomètres des registres ont été monté ou descendu à leur niveau actuel.

Quel serait donc le résultat sur scène ?

Avec le concept LTP, on aura sur scène l'image du registre dont le potentiomètre a été actionné en dernier lieu. Il faut donc se souvenir de la dernière action pour connaître le registre actif sur scène.

Avec le concept HTP, l'intensité sera à plein feu, venant du registre 2, tandis que la couleur proviendrait du registre 3 dans la mesure où la dixième couleur est la plus haute.

Avec Vision, la couleur sur scène sera le rouge avec une intensité à FF. Ceci est dû au fait que l'intensité est toujours en HTP (exceptions: le registre Scène (Live) et le Bypass) mais les paramètres de la motorisation - dont les changeurs de couleurs sont un aspect - obéissent à un système de priorité entre les registres. Le registre Scène (Live) à la priorité la plus élevée, suivi par le registre 1. Le registre 24 (ou 48) est de priorité inférieure. Les registres de transfert ont la priorité la moins élevée, le transfert 1 étant prioritaire sur le 2.

Haute priorité - LIVE > Reg. 1 > Reg 24 > Transfert 1 > Transfert 2 - Basse priorité
La priorité des registres est respectée si rien n'est chargé dans le Live et si aucun des registres n'est en Bypass.

Si le registre 1 est ramené à zéro, la couleur passera au vert du registre 2. Si le registre 2 est ramené à zéro, la couleur change et passe au bleu du registre 3. Les registres 1 et 2 peuvent être montés à nouveau pour changer la couleur mais l'intensité est toujours en HTP.

Cela signifie que, par simple vérification de la position des potentiomètres des registres, on peut déterminer la provenance des valeurs des paramètres et donc le registre qui contrôle les changeurs.

Si seulement certains registres contiennent les changeurs et d'autres les intensités, la source d'où proviennent les valeurs des paramètres peut être affichée sur les écrans. Cette fonction est décrite dans la section suivante.

En appliquant la méthode de la priorité, il est très aisé de prendre manuellement sous contrôle un projecteur motorisé ou un changeur de couleurs. Simplement en sélectionnant un registre vide, en attribuant des valeurs aux paramètres des motorisés ou des changeurs et en montant le potentiomètre associé, les valeurs des mémoires préenregistrées et restituées dans le transfert seront inhibées au profit du registre.

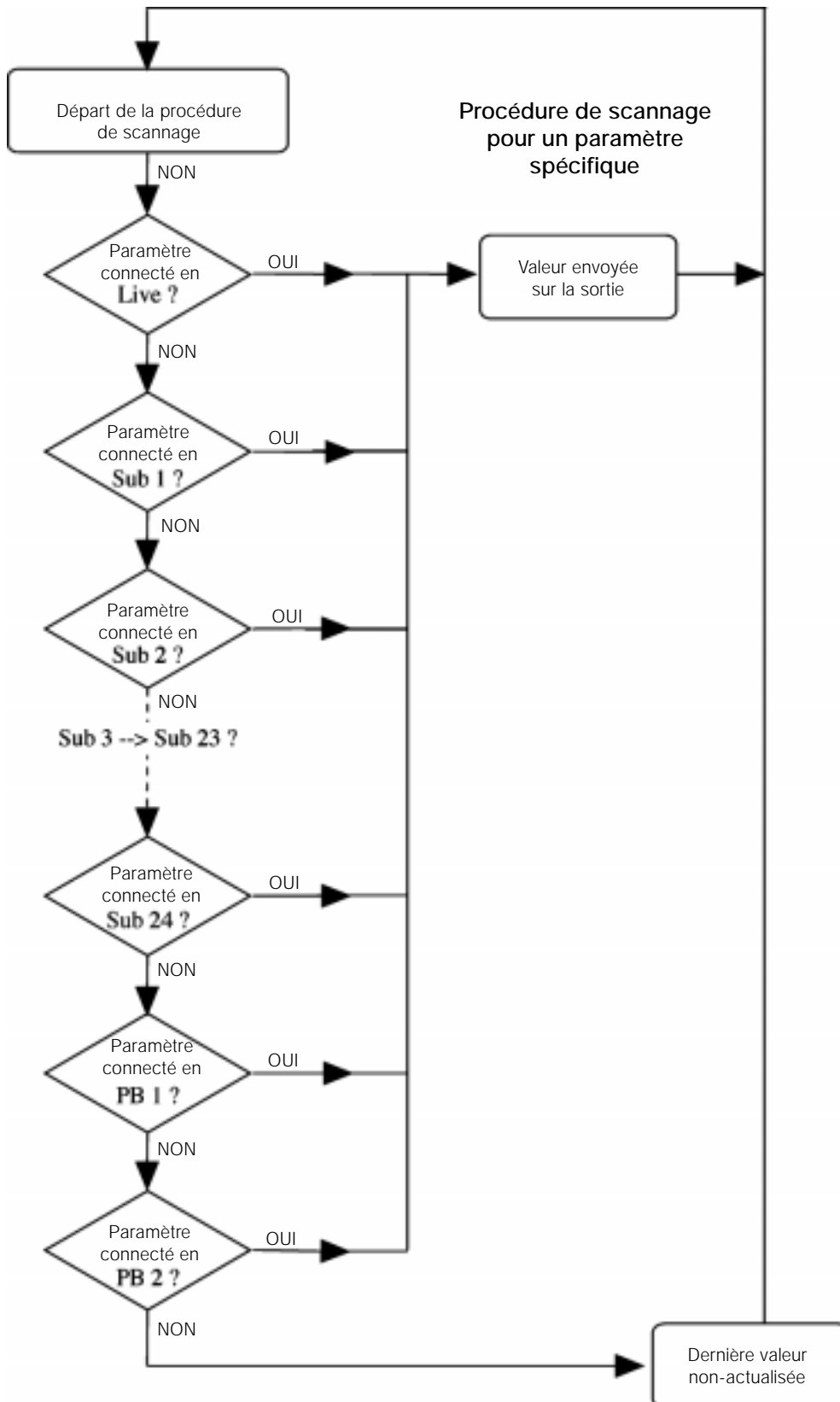
Considérons un autre exemple. Les états lumineux suivants ont été créés dans le transfert, les registres et le Live:

Ins No	Param.	P2	S2	P1	S1	Reg 24	Reg 1	Live
1	Couleur		FF	0		50	0	
	Vitesse		FF	FF			0	
	Ventil.	FF	FF	FF	50		FF	
2	Couleur	60	FF	FF			0	
	Vitesse	20	FF	50	80	40	50	
	Ventil.	FF	FF	50	FF		0	50

Si le registre 24 et le potentiomètre P du deuxième transfert sont montés à fond, le résultat sur scène sera le suivant:

Ins No	Param.	Sortie DMX
1	Couleur	50
	Vitesse	0
	Ventil.	50
2	Couleur	60
	Vitesse	40
	Ventil.	50

Priorités



Après le registre Scène, les autres champs de travail sont systématiquement scannés par le système afin de trouver un paramètre connecté à une valeur. Si un paramètre connecté est trouvé et si le potentiomètre est monté (dans le cas des 24 registres), la valeur est envoyée en sortie du pupitre.

Dans la mesure où le registre Live est prioritaire et est donc le premier registre analysé par le système, il est possible de figer une valeur qui restera constante jusqu'à ce qu'on la libère, ceci afin de, par exemple, déterminer une valeur pour la vitesse des ventilateurs.

LIVE

Sélectionnez le LIVE

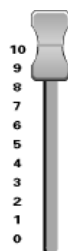
Sélectionnez tous les Gelbus

COLOR

Poussez COLOR

F2

Poussez F2 Vit. (Spd)



Utilisez la roue des intensités jusqu'à atteindre la valeur souhaitée

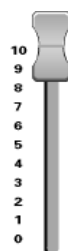
CLEAR

poussez CLEAR

Sélectionnez les Whispers

F3

Poussez F2 Vent. (Fan)



Utilisez la roue des intensités jusqu'à atteindre la valeur souhaitée

CLEAR

poussez CLEAR

LIVE

Poussez LIVE ou sélectionnez un autre registre.

Le ventilateur et la vitesse resteront constantes, même si la touche Black-out (coup de noir) est utilisée ou si le Général (Grand Master) est baissé. Seul un registre configuré en mode "Bypass" (Bipasse) prend la précedence sur le Live pour les paramètres connectés.

Les intensités dans le Live sont contrôlées par le Général mais pas les paramètres.

Utilisation du Transfert

En utilisant le transfert en mode automatique, des fondus réguliers peuvent être effectués d'une couleur vers une autre, pour peu que le changeur soit en mode "libre" (free) et "fondu" (fade) ou si le paramètre vitesse est utilisé. En utilisation manuelle et seulement pour les paramètres, le transfert a été légèrement modifié pour éviter un comportement déroutant lorsqu'on actionne les potentiomètres P et S séparément.

Gradateurs

- Si l'on considère seulement les circuits pilotant des gradateurs conventionnels, l'action simultanée sur les deux potentiomètres du transfert entraîne un transfert "dipless", ç-à-d. sans creux (linéaire d'une valeur à l'autre).
 - Si on actionne séparément les potentiomètres P & S, il en résulte un transfert scindé (split crossfade).
 - Si vous amenez le pot. S en bout de course, il en résulte un noir sur scène dans la mesure où le contenu de la scène a été retiré sans le remplacer par le contenu de la préparation. L'action sur le pot. P permet ensuite d'amener le contenu de la préparation sur scène et de terminer le transfert.
 - Si seul le pot. P est actionné, une combinaison du contenu de S et de P, selon le principe HTP, sera sur scène. En bougeant ensuite le pot. S, le contenu de S est retranché du mélange S/P et le transfert est achevé.
- Essayez toutes ces combinaisons tout en vérifiant les thermomètres LED des transferts pour vous familiariser avec l'addition et la soustraction des valeurs. Veuillez vous référer au chapitre sur les transferts pour plus d'informations.

Changeurs de Couleurs

Imaginons que les registres de transfert contiennent des changeurs de couleurs. Si ceux-ci sont configurés en mode "fondu" (fade), cela ne pose pas de problèmes particuliers mais les paramètres configurés en mode "saut" (jump) changeront au début du mouvement des potentiomètres (le niveau de déclenchement est de 5%). Il faut donc prendre garde à ne bouger les potentiomètres que lorsqu'on souhaite que le changement se produise.

- Si la motorisation était traitée comme les intensités, le déplacement du pot. S correspondrait au "black-out" des changeurs de couleurs, ç-à-d. au retour vers la position 1 qui en général est un "Clear" (transparent). Ceci signifierait donc un déplacement complet du rouleau de couleurs !
- Si le mouvement du pot. P signifiait une combinaison HTP de S et P, nous avons déjà vu dans le cas des registres que cela n'a pas de sens pour les motorisés - la couleur 10 qui correspond à un bleu ne signifie pas qu'elle est plus "haute" que la couleur 5, un rouge p. ex.

Vision solutionne ce problème en contrôlant les changements d'intensité à l'aide des pot. S & P et en contrôlant les paramètres des motorisés et des changeurs uniquement par le pot. P. Le mouvement est introduit par le pot. P mais, si le pot. S est déplacé seul, dans le cadre d'un fondu scindé (split fade) par ex. pour obtenir un noir scène, aucun mouvement ne se produira.

Seul le potentiomètre P contrôle le mouvement

Les circuits conventionnels, liés aux gradateurs, continuent à être traités de la même manière qu'avant. Le mouvement de S produit un noir scène, tandis que celui de P produit une combinaison de S et P sur scène.

Ajustement des Couleurs

La fonction d'ajustement des couleurs assure un positionnement correct de chaque couleur devant le faisceau de lumière. Si dans la définition de l'instrument, le nombre de couleurs entré est le double de celui du rouleau (split frame), le joint entre deux couleurs peut être ajusté de telle manière à se trouver exactement au milieu du faisceau. La méthode d'ajustement des couleurs est la même que celle des pas dans le cas des paramètres de motorisés divisés en un certain nombre de pas.

MENU

F7

F3

F2

- poussez MENU
- F7 Configuration
 - F3 Changeurs de Couleurs
 - F2 Ajustement des Couleurs

L'écran suivant apparaît:

ADB MEN 2.5117/10/96 15:34

ScreensMemoriesGroupsPlaybacksDiskProgramConfigExit

Frames AdjustmentDef.:Name:Abbr:

List of patched instruments of selected definition type

Par:

										HEX									
1	0	11		21		31		41		51		61		71		81		91	
2		12		22		32		42		52		62		72		82		92	
3		13		23		33		43		53		63		73		83		93	
4		14		24		34		44		54		64		74		84		94	
5		15		25		35		45		55		65		75		85		95	
6		16		26		36		46		56		66		76		86		96	
7		17		27		37		47		57		67		77		87		97	
8		18		28		38		48		58		68		78		88		98	
9		19		29		39		49		59		69		79		89		99	
10		20		30		40		50		60		70		80		90			

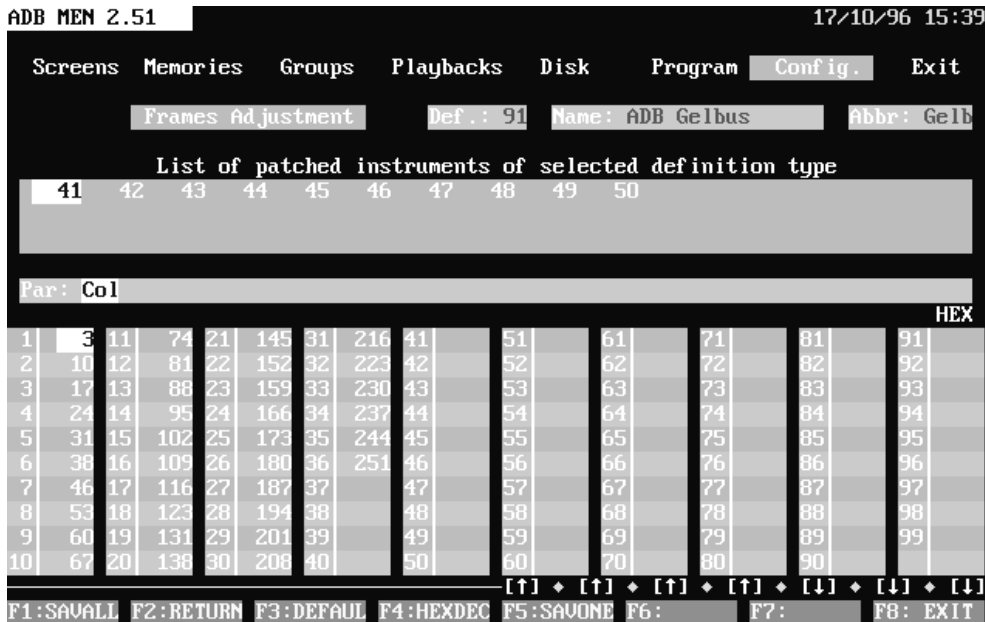
[↓] ♦ [↑] ♦ [↓] ♦ [↑] ♦ [↓] ♦ [↑] ♦ [↓] ♦ [↑]

F1:SAVALLF2:RETURNF3:DEFAULTF4:HEXDECF5:SAVONEF6:F7:LISTF8:EXIT

F7

Entrez le numéro de définition des changeurs dont les couleurs doivent être ajustées. Pour afficher la liste des définitions existantes, poussez sur F7 LIST. La liste ainsi affichée vous permettra de sélectionner la définition qui correspond aux changeurs à régler.

Lorsque le numéro de définition est entré, le nom, l'abréviation et la liste des numéros d'instruments utilisant cette définition apparaissent automatiquement.



En utilisant la flèche vers le bas, il est possible de déplacer le curseur et de sélectionner le numéro d'instrument que l'on souhaite utiliser comme référence pour le réglage en visuel des couleurs et ensuite le paramètre à régler (si il y a plusieurs paramètres associés au changeur)

Sélectionnez la première couleur de la liste en y plaçant le curseur et, tout en observant l'interaction du réglage avec le changeur sélectionné, actionnez la roue des intensités jusqu'à ce que la première couleur (ou demi-couleur) soit correctement centrée dans le faisceau. Les ajustements sont donc suivis en temps réel par l'instrument sélectionné. Déplacez le curseur sur la couleur suivante et procédez de la même manière. Les valeurs peuvent être affichées en Décimal (00 à FF) ou en Hexadécimal (000 à 255) à l'aide de la touche F4 (HexDec).

REM.: Il est parfois plus facile de commencer le réglage à partir de la dernière couleur et d'ensuite procéder au réglage de la couleur précédente. En effet, comme le recouvrement d'une valeur par une autre est interdit par le système, si la nouvelle valeur est plus haute que la valeur par défaut de la couleur suivante, le réglage n'est pas possible.

Si vous voulez corriger une erreur ou ne souhaitez pas continuer la procédure de réglage:
F2 RETOUR recharge, pour la couleur sélectionnée, la dernière valeur sauvegardée préalablement.

F3 DEFAUT recharge, pour la couleur sélectionnée, la valeur calculée par le système en fonction du nombre de couleurs programmé dans la définition (division de la plage 00 à FF en un certain nombre de valeurs)

Lorsque les ajustements sont terminés, vous avez le choix entre:

F1 SAUV.T (Sauve - Tous) Sauvegarde les ajustements pour tous les instruments utilisant cette définition.

F5 SAUV.1 (Sauve - Un seul) Sauvegarde les modifications uniquement pour l'instrument sélectionné et utilisé lors des ajustements.



Note: Les ajustements sont sauvegardés avec le patch des changeurs de couleurs et non avec la définition. En effet, la possibilité de régler individuellement les valeurs de chaque changeur nécessite d'associer cette table de valeurs à chaque instrument patché et non à une définition. Si dans le patch des changeurs, un instrument est effacé à l'aide de F7 DELETE, les ajustements sont également perdus. Il est donc préférable, si l'on souhaite garder les ajustements, d'effacer l'adresse ou de la remplacer par une autre et non d'effacer l'instrument complet du patch. Dans ce cas, les ajustements sont conservés.

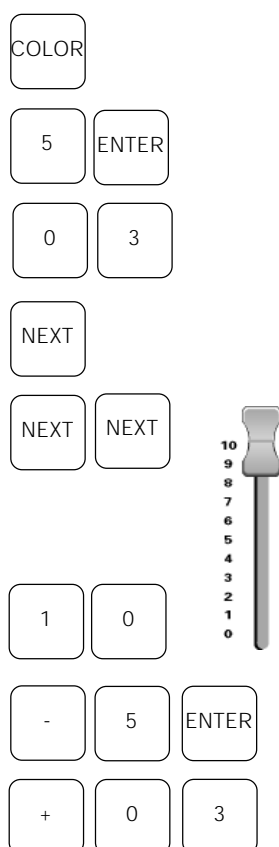


Utilisation des Fonctions des Changeurs de Couleurs

Les fonctions couleurs sont simples à utiliser mais dépendent en partie de la définition de l'instrument et de l'appareil lui-même.

Les fonctions associées aux changeurs se comportent de la même manière dans les registres, dans les transferts et dans le Live (Scène). Dans cette section, nous travaillerons dans S1 mais les méthodes décrites s'appliquent à tous les champs de travail.

Sélectionnez un instrument dont le changeur de couleur s'est vu attribuer un certain nombre de couleurs lors de la définition et donnez une intensité au projecteur associé de la manière usuelle.



Poussez la touche COLOR

Poussez 5 suivi de ENTER: le changeur devrait se positionner sur la cinquième couleur.

Poussez 0 suivi de 3 (03): le changeur se positionne sur la troisième couleur.

Poussez Next (suivant): Le changeur saute à la couleur suivante (couleur 4)

Poussez Next, Next: Le changeur saute à la couleur 6

Actionnez la roue des intensités jusqu'à ce que vous ayez atteint la fin du rouleau.

Poussez 10: Le changeur saute à la couleur 10

Poussez - suivi de 5 et Enter Le changeur saute à la couleur 5 (10 - 5)

Poussez + suivi de 03 Le changeur saute à la couleur 8 (5 + 3)

Une fois la fonction "Color" sélectionnée, la roue des intensités peut être utilisée à tous moments. Les numéros de couleurs en deux chiffres (11, 36,...) peuvent être entrés directement. Les numéros en un chiffre (1,5,...) doivent être suivi de la touche Enter ou précédé du 0 pour former un numéro à deux chiffres.

Lorsque la fonction "Color" est sélectionnée, les touches F1 à F4 permettent d'accéder aux différents paramètres du changeur selon la feuille de définition. F1 COL. est toujours attribué à la couleur et permet de resélectionner le paramètre couleur après le réglage d'un autre paramètre. Si l'appareil permet de contrôler le ventilateur, poussez sur la touche affichant l'étiquette "Fan" ou l'étiquette entrée lors de la définition et actionnez la roue des intensités pour déterminer la valeur du ventilateur. Poussez sur CLEAR lorsque le réglage est terminé.

Lorsque la couleur et les autres paramètres d'un changeur sont réglés, poussez sur CLEAR afin de revenir au réglage des intensités ou pour sélectionner un autre instrument. La Led de la touche COLOR doit être éteinte.

Tous les paramètres autres que la couleur sont contrôlés exclusivement par la roue des intensités. Ces fonctions ne sont pas assignables au module de motorisation dans la mesure où elles sont disponibles sur toutes les versions de VISION, avec ou sans module.

Lors des essais, si le changeur permet de contrôler ce paramètre, il est préférable de figer une valeur pour le ventilateur, dans le LIVE, ceci afin de préserver les filtres de couleur de la chaleur. Si le changeur permet de contrôler la vitesse de déplacement du rouleau, celle-ci peut être figée dans le LIVE ou associée à chaque mémoire dans les registres et les transferts. Si, lors de la programmation, le rouleau se déplace très lentement, cela signifie qu'aucune consigne de vitesse n'est présente en sortie et que le changeur utilise la vitesse correspondant à la valeur 00 (vitesse la plus lente sur le Gelbus).

Si vous avez des changeurs configurés en mode "libre" (Free), sélectionnez-en quelques uns et attribuez-leur une intensité.

Poussez la touche COLOR et actionnez la roue des intensités. C'est le seul moyen de régler les couleurs en mode libre. Le but du mode libre est de permettre l'accès à n'importe quel endroit du rouleau et est donc en contradiction avec la notion de sélection d'une couleur ou d'une autre. L'avantage du mode libre est de permettre le mouvement du rouleau en fondu d'un point à un autre et non par sauts de couleur en couleur. Chaque changeur se comporte légèrement différemment et nécessite dès lors une certaine phase d'expérimentation avec le mode "libre" ou le mode "couleur par couleur" pour déterminer le meilleur choix.

Travail dans les registres

Toutes les fonctions décrites ci-dessus sont disponibles dans tous les champs de travail mais il est important de bien comprendre le concept de priorité. Nous avons déjà vu que l'ordre de priorité, du plus prioritaire au moins prioritaire est : Live (Scène), Registre 1, Reg. 2, Reg. 3, Reg. 24 (48), Transfert 1, Transfert 2. Il est important également de comprendre le comportement des fonctions propres aux registres.

Touches Flash des Registres

Mode Normal

Les paramètres sont déconnectés de la sortie lorsque le potentiomètre est à zéro. Lorsque la touche flash est poussée, le paramètre intensité saute à la valeur programmée dans le registre tandis que les paramètres du changeur sont connectés instantanément, provoquant le mouvement du rouleau (si les paramètres ne sont pas déjà connectés dans un registre de priorité supérieure). Si plusieurs touches flash sont poussées en même temps, le principe de la priorité est d'application: le plus haut l'emporte pour les intensités et la priorité l'emporte pour les registres, le registre 1 étant le plus prioritaire, le 24 (48) le moins.

Mode Solo

Le mode solo permet d'outrepasser la priorité entre registres. Si le registre 1 est monté et que le registre 3 est flashé en mode solo, le registre 1 est déconnecté pour céder la place au registre 3. Si les registres 2 et 3 sont flashés ensembles, le registre 1 est déconnecté tandis que le registre 2, étant plus prioritaire que le 3, est connecté en sortie.

Mode On / Off

La touche flash agit comme un interrupteur bistable sur le contenu du registre dans la mesure où, dans la position On, les intensités sont proportionnelles à la position du potentiomètre et les paramètres des motorisés sont connectés, tandis que dans la position Off les paramètres sont déconnectés. Si plus d'un registre est connecté à l'aide de la fonction On/Off, le système des priorités est de nouveau d'application.

Inhibition et Bypass

L'inhibition n'a aucun effet sur les paramètres des motorisés ou des changeurs de couleurs. Cette fonction continue d'opérer de la même manière qu'avant, uniquement sur les intensités.

La fonction Bypass est par contre un outil puissant et utile.

Premièrement, si une mémoire, un instrument ou un paramètre doit être maintenu à une certaine valeur, il est possible d'utiliser un registre en mode bypass, de la même manière qu'il serait possible d'utiliser le Live (Scène). Cependant, dans le cas du Bypass, le Général et la touche "coup de noir" n'influencent pas les intensités. De plus, l'enregistrement Scène (RecLive) ne tient pas compte des intensités et des paramètres.

Deuxièmement, compte tenu du concept de priorité entre les registres, supposons que les douze premiers registres soient déjà occupés mais que vous deviez les court-circuiter pour envoyer sur scène un certain état lumineux. Un registre de priorité inférieure (registre 13 p. ex.) configuré en mode Bypass acquiert automatiquement un rang de priorité supérieur au Live. Si plusieurs registres sont configurés en Bypass, le système des priorités recommence.

Exemple:

Registre 1 à 12 utilisés.

Registre 24 configuré en Bypass à la priorité sur 1 à 12.

Registre 23 configuré en Bypass à la priorité sur 24 puis sur 1 à 12.

Le mode Bypass peut être sélectionné à tous moments. Un registre vide peut être placé en Bypass et ensuite être chargé avec des valeurs ou un registre ayant déjà un contenu peut être basculé en Bypass. Si une mémoire est chargée dans un registre en mode Bypass, tous les paramètres connectés à une valeur dans cette mémoire seront affectés, même ceux ayant une intensité nulle. Les paramètres déconnectés ne sont pas affectés.

Registres en mode automatique

Dans un registre en mode automatique, seules les intensités utilisent les temps d'évolution temporisée. Tous les paramètres des motorisés ou des changeurs de couleurs sont connectés au moment du démarrage de la temporisation. Ni les temps d'évolution, ni les temps d'attente ne sont utilisés. Ceci permet, par exemple, en assignant un temps d'attente à la montée, d'installer d'abord la couleur durant le temps d'attente et d'ensuite démarrer l'évolution des intensités.

Pour des évolutions temporisées des paramètres, il est préférable d'utiliser les transferts.

Cependant, si le motorisé ou le changeur possède un paramètre de vitesse, il est également possible de simuler des évolutions temporisées en jouant sur les valeurs de cette vitesse. Il faut dès lors programmer ce paramètre en même temps que la couleur.

Enregistrement des Mémoires avec Changeurs de Couleurs

Mémoires dans les registres

Sélectionnez les registres 1 à 12, sélectionnez un instrument (x) avec changeur de couleurs et réglez l'intensité à FF.

Sélectionnez le registre 1, l'instrument x, la couleur 1 et éventuellement le ventilateur si nécessaire.

Sélectionnez le registre 2, l'instrument x, la couleur 3 et le ventilateur si nécessaire, ... etc.

Après avoir augmenté successivement le temps de chaque registre, enregistrez ces registres dans des mémoires à partir de 101 p. ex. (-> 112).

Utilisez les potentiomètres de chaque registre pour manuellement restituer leur contenu. Vous constatez que les paramètres sont traités en mode "saut" et que la priorité entre les registres est respectée.

Mémoires dans les transferts

Positionnez tous les potentiomètres des registres à zéro et chargez la mémoire 101 dans le registre préparation P1. Vérifiez que le transfert est bien en mode séquentiel (Led SEQ allumée) et poussez sur GO. Lorsque le transfert est terminé, poussez sur GO à nouveau et ainsi de suite jusqu'à avoir restitué toute la séquence. Vérifiez le comportement des paramètres lors du transfert.

Dépendant de la configuration de Xfert et de Couleur dans la feuille de définition, les paramètres se comportent, dans le transfert, de la façon suivante:

Définition d'appareil Comportement des paramètres dans le transfert

Xfert	Couleur	Transfert
1 Fondu (Fade)	2 -> 99	Utilise, pour passer d'une couleur à la suivante, le temps de montée (Up Time) divisé par le nombre de couleurs impliquées dans le déplacement total. Ex.: de la couleur 1 à la 5 en 5 secondes. A chaque seconde, le changeur saute à la couleur suivante.
2 Saut (Jump)	Libre (00 -> FF)	Saute à la couleur suivante en début de transfert
3 Fondu (Fade)	Libre (00 -> FF)	Utilise les temps de transfert
4 Saut (Jump)	2 -> 99	Saute à la couleur suivante en début de transfert

1 Si le paramètre Couleur est divisé en un certain nombre de couleurs et si Xfert est défini en mode fondu (Fade), Vision tente de réduire le bruit de déplacement du rouleau au minimum en sautant de couleur en couleur plutôt que d'aller directement à la couleur de destination en un seul mouvement. Ceci, combiné avec certains systèmes d'amortissement présents dans la plupart des changeurs de couleurs, permet de réduire au minimum la nuisance sonore du changeur.

2 Si la colonne Couleur est laissée vide (free) et si l'option Xfert est configurée en mode "saut" (jump), le changement de couleur se fera en début de transfert.

- 3 Si la colonne Couleur est laissée vide (free) et si l'option Xfert est configurée en mode "fondu" (fade), le changement de couleur se fera dans les temps du transfert.
- 4 Si une valeur est présente dans la colonne Couleur (2->99) et si l'option Xfert est en mode "saut" (jump), le changement de couleur se fera en début de transfert. La vitesse de déplacement du rouleau serait déterminé par l'appareil ou par le paramètre de contrôle de la vitesse si celui-ci est disponible.

Modifiez les options Couleurs et Xfert dans la feuille de définition correspondante et analysez le comportement du changeur.

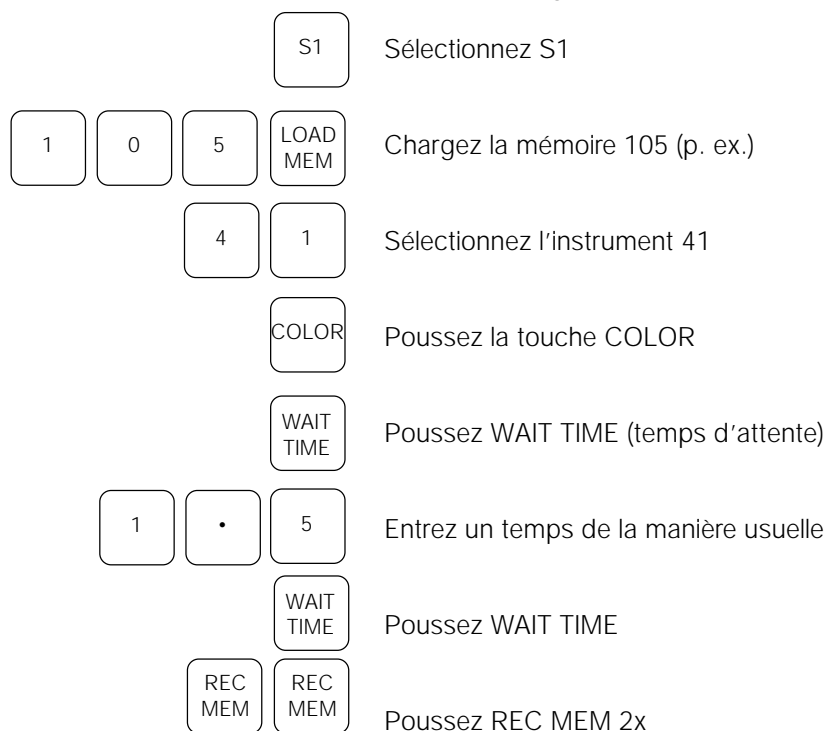
Temps Globaux

Définition d'appareil				Temps Globaux			
	Xfert	Couleurs		Attente Montée	Montée	Attente Descente	Descente
1	Fondu	2 -> 99	0 -> FF FF -> 0	Utilisé	***	Utilisé	***
2	Saut	Libre (00 -> FF)	0 -> FF FF -> 0	Utilisé	Non Util.	Utilisé	Non Util.
3	Fondu	Libre (00 -> FF)	0 -> FF FF -> 0	Utilisé	Utilisé	Utilisé	Utilisé
4	Saut	2 -> 99	0 -> FF FF -> 0	Utilisé	Non Util.	Utilisé	Non Util.

*** Le Changeur se déplace de couleur en couleur, par pas, plutôt que du début à la fin en un seul mouvement.

Temps Particuliers pour Les Changeurs de Couleurs

De la même manière qu'il est possible d'assigner des temps particuliers aux circuits d'intensité, il est possible d'attribuer à chaque paramètre d'un changeur de couleurs, ou d'un projecteur motorisé, un temps particulier. Il est donc possible de programmer un temps particulier associé au paramètre couleur. Le paramètre couleur doit être configuré en mode "Libre" et "Fondu" pour que le changeur suive les temps particuliers de la mémoire (temps d'attente à la montée et temps de montée). Par exemple, en attribuant un temps d'attente au paramètre couleur dans une mémoire où l'instrument effectue un fondu au noir et un changement de couleur, la lampe va d'abord s'éteindre selon le temps de descente et seulement ensuite, une fois le temps d'attente écoulé, le rouleau prendra sa nouvelle couleur. Ceci permet un changement de couleur, dans le noir, en ne programmant qu'une seule mémoire.



La couleur ne changera pas tant que le temps d'attente ne s'est pas écoulé. Pour visualiser les temps particuliers, utilisez les touches F1 MONIT. suivi de F2 TIMES

Du fait que des temps particuliers différents peuvent être attribués à chaque paramètre de chaque instrument, des temps particuliers différents peuvent être impliqués au sein d'une même mémoire. Il n'y a aucune restriction quant au nombre de temps particuliers différents que l'on peut programmer dans une mémoire et utiliser dans un transfert. Par exemple, vous pourriez créer un effet d'ondulation où les couleurs commencent à changer d'abord d'un côté de la scène et évoluent ensuite à travers toute la scène et ce en programmant des temps de montée et d'attente différents pour chaque changeur utilisé dans l'effet. Pour ce type d'effet, le changeur doit être en mode "libre".

Dépendant de la configuration de Xfert et de Couleur dans la feuille de définition, les paramètres auxquels sont associés des temps particuliers se comportent, dans le transfert, de la façon suivante:

Temps particuliers

Définition d'appareil		Temps Particuliers	
Xfert	Couleurs	Attente-Montée	Montée
Fondu	2 -> 99	Utilisé	***
Saut	Libre (00 -> FF)	Utilisé	Non Utilisé
Fondu	Libre(00 -> FF)	Utilisé	Utilisé
Saut	2 -> 99	Utilisé	Non Utilisé

*** Le Changeur se déplace de couleur en couleur, par pas, plutôt que du début à la fin en un seul mouvement. De cette manière, si l'amplitude du mouvement du rouleau est important, Vision réduit le bruit de déplacement au minimum.

Création d'un Chenillard de Couleurs

Sélectionnez un registre et chargez un chenillard vide

Sélectionnez un ou plusieurs changeurs de la même définition et attribuez-leur une intensité.

Sélectionnez la première couleur à l'aide du clavier ou de la roue.



poussez CLEAR



Poussez ADD STEP (Ajouter un Pas)

Donnez aux instruments, toujours sélectionnés, une intensité

Sélectionnez la couleur suivante ... et ainsi de suite.

N'oubliez pas de programmer le ventilateur et/ou la vitesse si nécessaire.

Il est nécessaire de pousser la touche CLEAR (ou F8) lorsqu'une sélection de couleur est active, ceci afin d'annuler la sélection des paramètres et de libérer les touches de fonctions. Tant que la sélection des paramètres est présente, il n'est pas possible de choisir un autre instrument.

Si le potentiomètre du registre était à zéro, le chenillard s'est construit en aveugle.

Positionnez le potentiomètre à la valeur souhaitée et démarrez le chenillard (touche flash).

Pour éviter que, en fin de cycle du chenillard, le changeur ne retourne brutalement vers la première couleur, vous pouvez sélectionner le mode aller-retour (<>) à l'aide de la touche RUN.



Il est possible de configurer le chenillard en mode fondu mais l'effet visuel dépendra de la configuration des options Couleur/Xfert de la définition ou du changeur lui-même. Si le mode "libre" est actif, en utilisant le bouton Speed (Vitesse), il est possible de ralentir le fondu entre les pas.



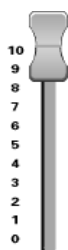
Enregistrement des Couleurs dans les Librairies de la motorisation (MC Lib / Motion Control Lib.)

Si les changeurs de couleurs sont utilisés en mode libre, ceci afin d'utiliser les temps du transfert lors des changements de couleur, la possibilité de sélectionner une couleur par son numéro est perdue.

Cette possibilité peut être simulée par l'utilisation des librairies de la motorisation. On peut programmer jusqu'à 99 librairies différentes.

Sélectionnez tous les Gelbus

COLOR



Poussez COLOR

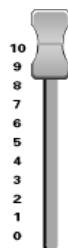
Actionnez la roue jusqu'à atteindre la couleur souhaitée

CLEAR

Poussez CLEAR

Sélectionnez les Whispers

COLOR



Poussez COLOR

Actionnez la roue jusqu'à atteindre la même couleur que les Gelbus (le rouge Rosco 26 p.ex.).

CLEAR

Poussez CLEAR

Sélectionnez tous les instruments (Gelbus + Whispers)

MC LIB 1

Poussez MCLIB suivi de 1 (clavier des circuits - valeurs possibles: 1 à 99)

REC MEM

Poussez REC MEM

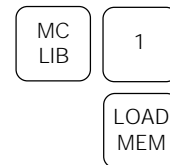
Répétez l'opération avec différentes couleurs et en incrémentant le numéro de librairie

Tant que la librairie n'a pas été créée, il n'est pas nécessaire de pousser REC MEM deux fois. Ce n'est que lorsque celle-ci existe qu'il faut confirmer.

Maintenant, chargez le Rosco 26:

Sélectionnez les instruments souhaités

Poussez MCLIB suivi de 1 (clavier circuit)



Poussez LOAD

Tous les changeurs sélectionnés passent en rouge 26.

N'importe quelle combinaison d'instruments de la même définition peut être sélectionnée pour créer une librairie.

En incorporant des changeurs de couleurs dans les librairies de la motorisation, il est possible d'éclairer le plateau d'une seule couleur en utilisant différents types de changeurs de couleurs et de projecteurs motorisés combinés dans une librairie. Une manière rapide de programmer des mémoires similaires est d'utiliser les librairies.

Notez que les valeurs provenant d'une librairie sont affichées en vert. Si vous sélectionnez un instrument, poussez la touche COLOR, la touche F7 FORMAT et ensuite la touche F3 LIBDEC ou F4 LIBHEX, la valeur affichée en vert est remplacée par le numéro de librairie précédé par MC (MCxx; MC = Motion Control) également affiché en vert. Les autres valeurs, affichées en noir, sont en décimal ou en hexadécimal selon le choix entre F3 et F4 ci-dessus.

Il est possible de sélectionner des instruments de différents types pour enregistrer ou pour charger une librairie.

Modifier une Librairie

Changez le format d'affichage en LIBDEC ou en LIBHEX
 Sélectionnez le registre 1
 Sélectionnez quelques instruments
 Chargez le Librairie N° 1 (MCLIB / 1 / LOAD)
 Sélectionnez le paramètre Couleur (COLOR) et changez la valeur.

Les valeurs sont maintenant affichées en noir de même que le numéro de librairie a disparu. Le lien avec la librairie a été automatiquement coupé.

Sélectionnez le Librairie N° 1 (MCLIB / 1)
 Poussez REC MEM 2 x

La valeur du paramètre couleur est remplacée par l'étiquette MC01 en vert. Le lien avec la librairie est rétabli et la librairie est modifiée. Les mémoires utilisant la librairie N°1 et présentes dans certains registres verront leur numéro clignoter afin d'indiquer que quelque chose a été modifié. Si les changements apportés à la librairie sont également requis dans les autres mémoires, sélectionnez chacun des registres et rechargez la mémoire qui y était présente. Le lien avec la librairie est conservé et la nouvelle valeur entrée lors de l'édition est disponible.

Si vous ne souhaitez pas que les mémoires dans les registres 9, 10 et 11, p. ex., reflètent la modification apportées à la librairie 1, sélectionnez individuellement chacun de ces registres et poussez deux fois sur REC MEM. Cette opération enregistrera le contenu du registre dans le numéro de mémoire clignotant (qui cessera dès lors de clignoter) et ignorera les modifications apportées à la librairie dans la mesure où le lien avec cette librairie sera coupé.

Défaire le lien d'une mémoire

L'exercice précédent coupe automatiquement le lien qui unit une mémoire et une librairie lorsque le paramètre provenant de cette librairie est édité. Le lien est rétabli si la librairie est ensuite ré-enregistrée. L'exercice suivant montre qu'il est possible, pour n'importe quel paramètre, de couper un lien de façon délibérée et permanente.

Sélectionnez le registre 1
 Sélectionnez un instrument dont les paramètres proviennent d'une librairie
 Poussez MCLIB - notez que les touches de fonctions ont changé
 Poussez F1 DEFAIT (Unlink ou délier)
 Poussez CLEAR 2x

Toutes les valeurs des paramètres du changeur sélectionné sont maintenant affichées en noir et le numéro de mémoire clignote. Le lien entre la librairie et la mémoire a été défait.

En utilisant les librairies comme des endroits de stockage temporaire (librairies 90 à 99 p. ex.), il est possible, en chargeant une librairie et en coupant le lien ensuite, de réaliser une fonction de copier-coller pour n'importe quel paramètre de n'importe quel instrument !

Connecter, Déconnecter et Défaire le Lien

Il y a différentes opérations disponibles. Il est important de rappeler la terminologie utilisée:

Déconnecté (off):

Dans un registre vide, avant qu'un paramètre (Col, Vit, Vent,...) ne soit utilisé, il est déconnecté (off), ç-à-d. qu'il n'a pas de valeur, il est transparent pour le système. Un paramètre ayant une valeur peut être délibérément déconnecté. L'état déconnecté (état off) n'est pas la même chose que la valeur 00. La valeur 00, pour un paramètre de motorisé (miroir d'un projecteur motorisé, couleur 1 d'un changeur), correspond à quelque chose d'actif sur scène. On peut donc connecter un paramètre à la valeur 00.

Le registre 1 a la priorité la plus élevée (sauf par rapport au Live) mais seulement pour les paramètres qui sont connectés à une valeur dans ce registre.
Effacez le contenu du registre 1 (ERASE 2x)

Tous les paramètres sont maintenant déconnectés. Sélectionnez un instrument et attribuez une valeur seulement au paramètre Couleur.
Sélectionnez le registre 2, effacez-le et donnez une valeur plus élevée au paramètre couleur du même instrument.

Avec les deux potentiomètres à zéro, aucune valeur n'est présente sur scène: Les contenus des deux registres sont déconnectés. Montez le pot. du registre 1 afin d'en envoyer le contenu sur scène. Montez ensuite le pot. du registre 2 à fond. Aucun changement ne se produit dans la mesure où le registre 1 est plus prioritaire que le 2, bien que la valeur du paramètre du registre 2 soit plus élevée que celle du registre 1. Si vous baissez le pot. du registre 1 jusqu'à zéro, la valeur du registre 2 sera sur scène. Si le pot. du registre 1 est ramené à FF, c'est à nouveau la valeur de ce registre qui sera envoyée vers le changeur.

Maintenant, avec les deux potentiomètres à fond, sélectionnez le registre 1 et l'instrument considéré, Poussez COLOR suivi de F6 OFF. Le paramètre est immédiatement déconnecté du registre et devient transparent. C'est dès lors la valeur du paramètre provenant du registre 2 qui sera sur scène.
L'action sur le pot. du registre 1 n'a plus d'effet sur ce paramètre dans la mesure où il y est déconnecté.

Connecté:

Lorsqu'un paramètre se voit attribuer une valeur, il est automatiquement connecté dans le registre concerné. Il est préférable, dans un registre, que tous les paramètres soient connectés, même à la valeur 00, ceci afin que la priorité entre les registres soit opérationnelle pour tous les paramètres, sauf si il est intentionnellement prévu de contrôler certains paramètres avec un registre, et d'autres paramètres avec un autre.

Si des mémoires sont restituées à partir d'une séquence, considérant que tous les paramètres sont connectés dans toutes les mémoires, il est certain que l'état lumineux, lors de la restitution, sera identique à celui présent sur scène lors de la création.

Si des paramètres sont déconnectés dans une mémoire, ceux-ci conserveront, en sortie du pupitre, la dernière valeur qui leur a été attribuée (LTP), jusqu'à ce qu'une nouvelle valeur soit disponible.

Ceci peut être comparé à un pupitre dont les mémoires sont en mode "tracking": seuls les changements sont enregistrés, et non le contenu total de chaque mémoire. Les paramètres déconnectés ne sont pas enregistrés ni restitués et correspondent à la valeur 00 d'une intensité lumineuse.

Sélectionné : Les paramètres affichés sur fond blanc sont sélectionnés: une action sur la roue modifiera la valeur de ces paramètres dans le registre sélectionné.

Désélectionné : Avec ou sans valeur, un paramètre qui n'est pas sous contrôle est désélectionné. Une valeur peut être attribuée à un paramètre qui sera ensuite désélectionné pour éviter toutes modifications accidentelles. Désélectionner un paramètre empêche de le modifier mais ne le déconnecte pas. La valeur reste active jusqu'à ce qu'une modification ultérieure soit apportée.

Lien : Lorsqu'une mémoire est créée et enregistrée en utilisant une librairie, un lien est établi entre cette mémoire et cette librairie. Il est ensuite possible d'éditer, en une seule opération, toutes les mémoires utilisant cette librairie, simplement en éditant la librairie elle-même.

Déliser ou Défaire le lien : Le lien entre une mémoire et une librairie peut être défait. Dans ce cas, si une librairie est déliée d'une mémoire et que des modifications sont apportées dans cette librairie, la mémoire ne reflétera pas les changements.

En sortie du pupitre, pour qu'un paramètre change de valeur, il doit nécessairement en recevoir l'ordre, ç-à-d. recevoir une nouvelle valeur d'un registre actif (LTP). Si dans les registres actifs, ce paramètre est déconnecté, il restera à la dernière valeur qu'il a reçu.

Désélectionner un paramètre d'un instrument sélectionné prévient ce paramètres de toutes modifications accidentelles.

Garder un lien entre une librairie et une série de mémoires permet de modifier rapidement ces mémoires en éditant seulement la librairie. Couper ce lien empêche les mémoires d'être modifiées lorsqu'on édite la librairie.

L'utilisation de ces différentes fonctions permet la création de sous-ensembles à partir desquels il est possible de programmer rapidement des états lumineux, en additionnant et en soustrayant sélectivement ces éléments.

Pour plus de détails sur l'utilisation des librairies, prière de consulter le chapitre Motorisation.

Réinitialisation du Système

Après cette phase d'introduction au concept du contrôle de la motorisation, il est maintenant possible d'utiliser ses propres instruments et de programmer un patch spécifique. Pour démarrer à partir d'une feuille blanche, il faut réinitialiser le système, comme lors de la programmation d'un nouveau spectacle. Certaines modifications ont été apportées à la routine de réinitialisation qui comporte maintenant trois niveaux . Cependant, avant de réinitialiser le système, il pourrait être utile de sauver les définitions des changeurs de couleurs et des projecteurs motorisés.

Editez les définitions existantes des changeurs de couleurs selon vos préférences. Ajoutez toutes nouvelles définitions que vous souhaitez conserver dans la liste. Si vous ne souhaitez pas conserver le patch associé aux définitions existantes, effacez tous les instruments des deux patches de la motorisation (changeurs + motorisés) à l'aide de la touche F7 EFFACE dans les écrans respectifs des patches.

Sortez du Menu

Poussez sur To Disk (Sauvegarde sur disque) et confirmez l'action.

Changez le nom du répertoire du disque dur (ou de la disquette si vous souhaitez conserver les données en lieu sûr) pour un nom facilement identifiable.

Dans le menu de sauvegarde, sélectionnez seulement la configuration (dernière option de la liste). Le patch est automatiquement sélectionné avec la configuration.

poussez sur F3 : Sauve les données sélectionnées.

Seuls la configuration et le patch sont sauvés.

Il est à présent possible de réinitialiser complètement le pupitre.

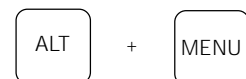
1. Initialisation partielle

Cette initialisation n'efface que le contenu de la mémoire statique (Static Ram) du pupitre. En cas de problème, il est conseillé, avant toutes autres opérations, d'essayer cette option d'initialisation.

Aucune donnée n'est perdue. Seuls les contenus des registres et des transferts sont effacés.

Pour une initialisation partielle:

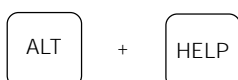
- Eteindre le système
- Après le test mémoire, poussez en même temps les touches ALT et MENU de la face avant (ALT + M sur le clavier alphanumérique). Lorsque le système affiche sur l'écran le message "Initialisation partielle de Vision" ou si vous entendez un signal sonore, vous pouvez relâcher les touches.
- Rechargez les registres si nécessaire



Initialisation complète (Cold start)

L'initialisation complète efface toutes les mémoires, banques et programmations, tous les groupes, effets et chenillards, l'auditorium et le patch conventionnel mais n'efface pas le patch des motorisés (changeurs de couleurs et projecteurs motorisés) et les définitions d'instruments.

Pour une initialisation complète:



- Eteindre le système
- Après le test mémoire, poussez en même temps les touches ALT et HELP de la face avant (ALT + H sur le clavier alphanumérique). Lorsque le système affiche sur l'écran le message "Initialisation complète de Vision" ou si vous entendez un signal sonore, vous pouvez relâcher les touches.

Le système affichera successivement tous les fichiers en cours d'effacement.

Le pupitre, ayant rétabli un environnement par défaut, est maintenant prêt pour de nouvelles programmations. Le patch des motorisés peut être utilisé ou modifié.

Initialisation 'Usine' (Frost start)

L'initialisation 'usine' est similaire à l'initialisation complète telle qu'elle existait auparavant. Cette fonction efface tout, y compris le patch des motorisés et les définitions des instruments. Si vous souhaitez conserver les définitions, vous devez les sauvegarder dans un répertoire séparé avant d'effectuer la fonction d'initialisation.

Pour effectuer une initialisation 'usine':



- Eteindre le système
- Après le test mémoire, poussez en même temps les touches ALT et PATCH de la face avant (ALT + P sur le clavier alphanumérique). Lorsque le système affiche sur l'écran le message "Initialisation 'usine' de Vision" ou si vous entendez un signal sonore, vous pouvez relâcher les touches.

Le système affichera successivement tous les fichiers en cours d'effacement.

Le pupitre, ayant rétabli un environnement par défaut, comme si l'appareil sortait d'usine, est maintenant prêt pour de nouvelles programmations.

REM.: L'initialisation complète conserve le patch des motorisés et les définitions d'instruments, l'initialisation 'usine' efface tout !

Abréviations pour clavier alphanumérique des Fonctions des changeurs de couleurs

COLOR	CO	Couleur
FORMAT	FO	Format d'affichage
MCLIB (Motion Control Libraries)	ML	Librairies des motorisés
OFF	OF	Fonction de déconnexion
UNSEL (Unselect)	UN	Fonction de désélection
Roue des intensités	Pg Up / Pg Dn	Réglage des valeurs

Pour changer des valeurs en utilisant la roue, sélectionnez le paramètre (Col., Vit., Vent,...) et poussez ensuite sur les touches 'Page Up / Page Down' du clavier afin d'augmenter ou de diminuer les valeurs.