
Abréviations du clavier alphanumérique

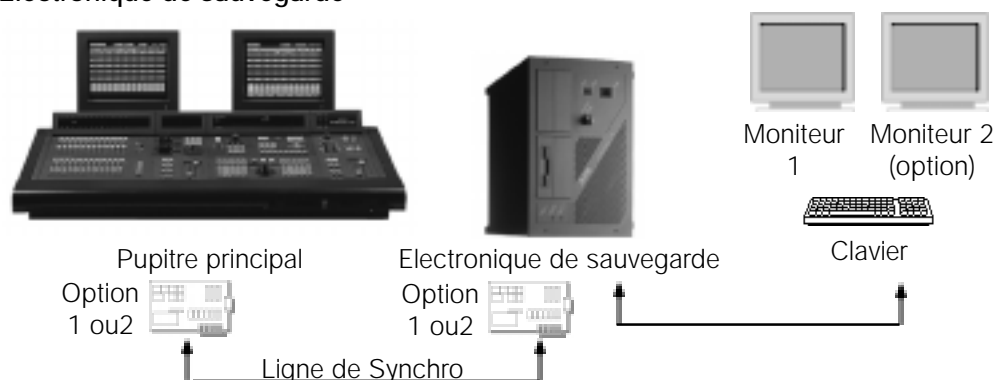
Sommaire

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

13.A Configurer l'unité de sauvegarde

Après avoir lu l'introduction, le guide technique et le chapitre sur l'installation du système, vous êtes maintenant familier avec les différentes options de sauvegarde du système. Ce chapitre a été écrit en fonction de l'utilisation du Vision 10 RB (version "tour" ou en 'baie 19 pouces') comme pupitre de sauvegarde. Néanmoins, toutes les versions de Vision peuvent être utilisées de cette manière.

Electronique de sauvegarde



Initialisation complète du système (Cold Start)

RÇ-initialisation du système à l'aide du logiciel Vision
Pressez simultanément les touches 'ALT' et 'H' sur le clavier alphanumérique, avant le chargement du programme VISION.

Si vous maintenez ces touches trop longtemps appuyées, le programme ne démarrera pas.



13.A.1 Démarrer la fonction

Lorsque vous mettez en service votre unité de sauvegarde pour la première fois ou après une initialisation complète, vérifiez deux choses :

- 1 La clé de protection de la mémoire est sur la position Normal;
- 2 La valeur du général affichée doit être de 100.

Si ce n'est pas le cas, tapez sur votre clavier alphanumérique :

- LI (live) afin de sélectionner le mode LIVE - scène
- V (valeur (virtuelle du général))
- FF (full fire) plein feu
- BO (black-out) coup de noir
- LI (live) scène

IMPORTANT :

Si vous ne vérifiez pas ces deux points, et ne les configurez pas convenablement, il apparaîtra que ces fonctions auront l'effet opposé sur les deux machines lorsqu'elles seront synchronisées.

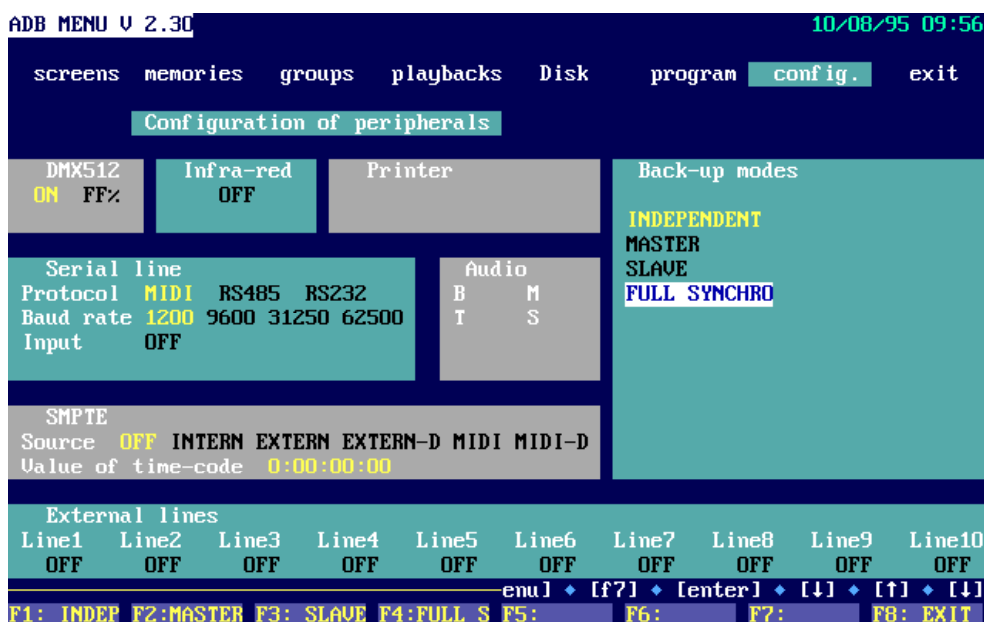
Les lettres que vous venez d'utiliser sont des abréviations permettant d'accéder aux commandes décrites entre parenthèses. Il n'est pas nécessaire de les inscrire en lettres capitales mais, dans ce manuel, nous utiliserons les majuscules dans un souci de clarté. Une liste complète de toutes les abréviations nécessaires à l'accès aux fonctions du Vision suivra à la fin de ce chapitre.

13.A.2 Sélectionner la fonction de sauvegarde

Vos deux Vision, le pupitre principal et l'unité de sauvegarde acceptent globalement quatre modes de fonctionnement. Pour sélectionner la façon dont les deux systèmes interagissent, vous devez appeler la fonction configuration du menu :

Sélectionner MENU (ou M N ou F9-F12)
 Sélectionner F7 (menu de configuration)
 Sélectionner F1 (périphériques)

L'écran de configuration des périphériques apparaît.



La seule partie de l'écran qui nous intéresse se trouve à droite sous le titre de MODES DE SAUVEGARDE.

Sélectionnez le mode requis en déplaçant le curseur sur l'option désirée (celle-ci sera alors affichée en vidéo-inverse) et pressez ENTER.

MODE INDEPENDANT

La machine que vous êtes en train de configurer va agir en complète indépendance par rapport à l'autre machine. Aucune opération sur la première machine n'aura d'effet sur la seconde et vice-versa.

MODE MAITRE

La machine que vous êtes en train de configurer agira en 'maitre' sur la seconde machine qui sera automatiquement configurée en mode 'esclave', ce qui signifie que toutes les fonctions de la première machine affecteront la seconde.

MODE ESCLAVE

La machine que vous êtes en train de configurer agira en tant qu'«esclave» par rapport

À la seconde machine, ce qui signifie que toutes les opérations effectuées sur la seconde machine affecteront la première. La seconde machine sera automatiquement configurée en mode 'maître'.

**LES DEUX SYSTEMES DOIVENT "PRE EQUIPES DE L'OPTION SYNCHRO
AFIN QU'ILS PUISSENT FONCTIONNER SELON CES DEUX MODES.**

MODE SYNCHRO BIDIRECTIONNELLE

La machine que vous êtes en train de configurer sera bi-directionnellement synchronisée par rapport à la seconde machine. Cela signifie que toutes les opérations faites sur n'importe laquelle des deux machines seront automatiquement et simultanément exécutées par l'autre, de sorte que vous ayez un système de sauvegarde simultanée. S'il arrivait que l'une des machines tombe en panne, vous êtes à même de continuer à travailler à partir de la seconde comme si de rien n'était. Il y a cependant certaines fonctions où ce type de synchronisation se transforme en un système maître/esclave, dans la mesure où les deux machines ne peuvent travailler simultanément : veuillez vous référer aux notes ci-dessous.

**LES DEUX SYSTEMES DOIVENT "PRE EQUIPES DE L'OPTION SYNCHRO
AFIN QU'ILS PUISSENT FONCTIONNER SELON CE MODE.**

Lorsqu'un système composé de deux machines est utilisé en mode maître/esclave, la seconde machine sera automatiquement forcée dans le mode contraire de la première, lors de la configuration. De plus, la première machine à être mise en service en début de journée deviendra maître même si, au moment d'être éteinte la veille, elle était configurée en mode esclave. Dès lors, vous devez allumer les machines selon un ordre de priorité ou vérifier la configuration avant de commencer le travail. Si vous devez changer la configuration maître/esclave d'une machine, la configuration de l'autre sera automatiquement inversée.

NOTES :

Le programme ne permet pas pour l'instant d'exécuter des opérations synchronisées sur disque. Si vous voulez sauvegarder sur le disque dur (C:\), vous devez d'abord effectuer l'opération sur une machine et ensuite sur l'autre. Vous ne pouvez pas sauvegarder simultanément sur deux disquettes, mais bien sûr la même disquette peut ensuite être chargée sur les deux systèmes l'un après l'autre. Ainsi, si vous avez sauvegardé un spectacle sur disquette et que vous avez besoin de le récupérer, vous devez charger la disquette dans les deux machines séparément avant que le système puisse de nouveau fonctionner en synchronisation. Si vous ne l'avez chargée que dans un seul système, le second affichera des messages d'erreurs du fait qu'il tente de lire des informations qu'il ne possède pas. Cependant, les nouvelles mémoires, les nouveaux groupes, etc... seront créés simultanément sur les deux systèmes.

Pensez à vérifier minutieusement la configuration des deux Vision, à bien charger le spectacle sur les deux machines, ainsi qu'à vérifier la touche 'coup de noir' (black-out) et le niveau du général, avant de commencer à travailler.

13.B Utiliser le clavier alphanumérique pour accéder aux fonction de l'électronique de sauvegarde

L'unité de sauvegarde est un système Vision à part entière sans face avant et sans boutons de commande. Cela signifie que tous les circuits électroniques et logiques sont exactement les mêmes que ceux du système principal, mais l'absence de face avant permet de réduire l'encombrement et le coût. Il est néanmoins possible d'utiliser un autre pupitre complet (avec face avant) comme unité de sauvegarde.

Cela signifie que, bien que l'unité de sauvegarde soit opérationnelle à part entière et puisse donc être utilisée de façon indépendante, intégrée par exemple dans des audiovisuels automatisés (musées, expositions...), la seule façon d'accéder à ses fonctions, qu'elle soit indépendante ou synchronisée avec le système principal, est d'utiliser son clavier alphanumérique.

Comme nous l'avons expliqué précédemment, les fonctions sont activées en tapant une ou deux lettres d'abréviations plus, lorsque c'est nécessaire, quelques chiffres. Généralement, les abréviations sont les deux premières lettres de la commande bien qu'il y ait quelques exceptions à cette règle. Nous avons déjà vu que MENU est M N et non M E comme vous pourriez le croire. La raison en est que M E signifie MEMOIRE. Les abréviations sont répertoriées trois fois : 1) alphabétiquement par fonction, 2) alphabétiquement par abréviation et 3) géographiquement, par platines de fonctions. Les niveaux de potentiomètres peuvent être simulés en tapant leur VALEUR sur le clavier. Ex. SM04 V5 signifie registre 4, potentiomètre à 50%. La valeur virtuelle du potentiomètre est affichée en rouge dans la boîte d'information du registre. Il est également possible d'augmenter ou de baisser progressivement cette valeur en utilisant les touches Page suivante et Page précédente. Ex. V PgUp, ou VPgDn.

De même, il est possible d'assigner des valeurs virtuelles au général, à l'auditorium et au paramètre de vitesse d'un effet spécial. Les valeurs virtuelles sont affichées en rouge.

Lorsqu'il y a une différence entre la valeur virtuelle et la position physique du potentiomètre, vous pouvez reprendre le contrôle manuel en déplaçant le potentiomètre jusqu'à ce que la valeur virtuelle et la position physique correspondent, comme nous l'avons fait précédemment pour la vitesse d'un effet ou la récupération d'un transfert en manuel.

NOTES :

Il n'y a pas d'abréviation pour le général (grand master). Pour changer le niveau du général, vous devez sélectionner le registre live et ensuite changer les valeurs : LI, V, PgDn ou PgUp, LI.

13.B.1 Liste alphabétique par fonction

Fonctions Spéciales.

Touches du clavier	Fonction du Vision
Alt	Alt
Barre d'espace	Clear / efface
Touches de fonctions	Comme Vision
Page up (Page suivante)	Augmentation progressive des valeurs
Page down (Page précédente)	Diminution progressive des valeurs
+	+
-	-
Quatre Flèches	comme Vision
F9-F12	Menu
L I, V, F F (ou %), L I	Niveau du Général (Live, Valeur, FF,...)
A D, V, F F (ou %), A D	Niveau de l'Auditorium (Audit., Valeur, ...)
>	Un pas en avant (Pas -> / Step ->)
<	Un pas en arrière (Pas <- / Step <-)
*	Attribution d'une intensité (= AT%)
<->(Tabulations)	Jusqu'à (= Thru)
?	Aide (Help)
%	Attribution d'une intensité (= AT%)

Add Step	A S	Ajouter un pas
All	A L	Tous
At	A T	"à" (attribution d'intensité)
Audio / Midi	A M	
Auditorium	A D	
Auto	A U	
Bank	B A	Banque
Black Out	B O	Coup de noir
ByPass	B P	By-pass
Channel	C H	Circuit
Chase Number	C N	Chenillard Numéro ...
Clear	C L	ou barre d'espace Effacer
ClipBoard	C B	Zone de stockage temporaire d'informations
Colour	C O	Couleur
Copy	C P	Copie
Cut (Numéro de transfert)	C U #	Transfert instantané (C U 1 pour transfert n 1)
Dimmer	D I	Gradateur
Dimmer Law	D L	Courbe de gradateur
Down Time	D T	Temps de descente
Edit Memory	E M	Edition mémoire (en aveugle)
Effect Number	E N	Effet Spécial N ...
Erase	E R	Effacer
Erase Step	E S	Effacer un pas

Fade	F A	Fondu (effets spéciaux)
Flash	F L	Mode de flash (Normal, Solo,...)
Flash d'un registre	F X #	ex.: FX 24 pour flasher le registre 24 Si un seul chiffre, entrer le zéro d'abord ou le chiffre suivi de Enter (FX 01 ou FX 1/ Enter)
Free	F R	Libérer
From Disk	F D	A partir du disque
Full Fire (100%)	F F	Plein feu
F...	F #	F1 à F12 Touches de fonctions
Go # (NumCro de transfert)	G O #	Démarrage du transfert (GO1 pour transfert 1)
Go Back (Num. de transf.)	G B #	Retour en arrière du transfert (GB1)
Go Effect	G E	Démarrage d'un effet spécial ou chenillard
Group	G R	Groupe N ...
Help	H E	Aide
Hold # (Num. de transf.)	H O #	Pause du transfert (HO1 pour transfert 1)
Inhibit	I N	Inhibition
K N ...	K #	Touche-programme K1 à K7
Last	L A	Dernier ou précédent
Live	L I	Scène
Load	L O	Charger
Loop Number	L N	Boucle N ...
Macro	M A	Macro Si un seul chiffre, entrer le zéro d'abord ou le chiffre suivi de Enter (MA 09 ou MA 9/ Enter)
Macro numéro...	M #	M1 à M6
Memory	M E	Mémoire
Memory protect (on)	M P +	Protection mémoire enclenchée
Mem Pro. Normal (off)	M P -	Protection mémoire retirée (normal)
Menu	M N	
Moniteur numéro...	M O #	(M O 1, M O 2 ou M O 3)
Motion Control	M C	Contrôle du mouvement
Motion Library	M L	Librairie de valeurs de paramètres (motorisation)
Next	N E	Suivant
Ove +	O+	(Override +) Surpilotage progressif
Ove -	O-	(Override -) Diminution du surpilotage
zéro %	O O	(lettres) ou 0 (chiffre)

Part Load	P L	Chargement partiel
Patch	P A	
Pile (N de transfert)	P I #	Empilage dans le transfert (PI1 pour transfert 1)
Préparation (N de transf.)	P #	Registre Préparation du transfert (P1=transf. 1)
Print	P R	Impression
Record Key	R K	Enregistrement de touches
Record Live	R L	Enregistrement scène
Record Memory	R M	Enregistrement d'une mémoire
Return	R E	Retour aux valeurs avant modifications
Run	R U	Direction d'évolution d'un effet spécial
Sequentiel (N de transfert)	S E #	Transfert en mode séquentiel (SE1)
softkey N ...	K #	Touche - programme # (1 à 7)
Solo	S O	Solitaire
Scène (N de transfert)	S #	Registre scène du transfert (S1 pour transf. 1)
Step	S T	Pas
SubMaster number	S M #	NumCro de registre (SM01, SM1 / Enter, SM13)
Test	T E	Test séquentiel des circuits
Thru	T H	Jusqu'à (<->)
To Disk	T D	Vers le disque
Transition	T R	Mode de transition (effets spéciaux)
Type	T Y	Type d'effet spécial
Up Time	U T	Temps de montée
Valeur par dizaine de %	V #	ex.: V5 pour 50%
Wait Time	W T	Temps d'attente
Wheel	W H	Roue des circuits / mémoires
	Pg Up	(Page suivante) pour augmenter
	Pg Dn (Page précédente) pour diminuer
Wheel numéro	W #	(W1...W4) Roues 1 à 4 (platine de motorisation)
zéro %	O O	(lettres) ou 0 (chiffre)

13.B.2 Liste alphabétique par abréviations

Fonctions Spéciales.

Touches du clavier	Fonction du Vision
Alt	Alt
Barre d'espace	Clear / efface
Touches de fonctions	Comme Vision
Page up (Page suivante)	Augmentation progressive des valeurs
Page down (Page précédente)	Diminution progressive des valeurs
+	+
-	-
Quatre Flèches	comme Vision
F9-F12	Menu
L I, V, F F (ou %), L I	Niveau du Général (Live, Valeur, FF,...)
A D, V, F F (ou %), A D	Niveau de l'Auditorium (Audit., Valeur, ...)
>	Un pas en avant (Pas ->/ Step ->)
<	Un pas en arrière (Pas <- / Step <-)
*	Attribution d'une intensité (= AT%)
<->(Tabulations)	Jusqu'à (= Thru)
?	Aide (Help)
%	Attribution d'une intensité (= AT%)

A T	AT	'à' (attribution d'intensité)
A D	Auditorium	
A L	ALL	Tous
A M	Audio / Midi	
A S	Add Step	Ajouter un pas
A U	AUto	
B A	Bank	Banque
B O	Black Out	Coup de noir
B P	ByPass	By-pass
C B	ClipBoard	Zone de stockage temporaire d'informations
C H	CHannel	Circuit
C L	CLear	Efface
C N	Chase Number	Chenillard N ...
C O	COlour	Couleur
C P	CoPy	Copie
C U #	CUT	(numéro de transfert) - Transfert instantané
D I	Dimmer	Gradateur
D L	Dimmer Law	Courbe de gradateur
D T	Down Time	Temps de descente
E M	Edit Memory	Edition mémoire (en aveugle)
E N	Effect Number	Effet spécial N ...
E R	ERase	Effacer
E S	Erase Step	Effacer un pas

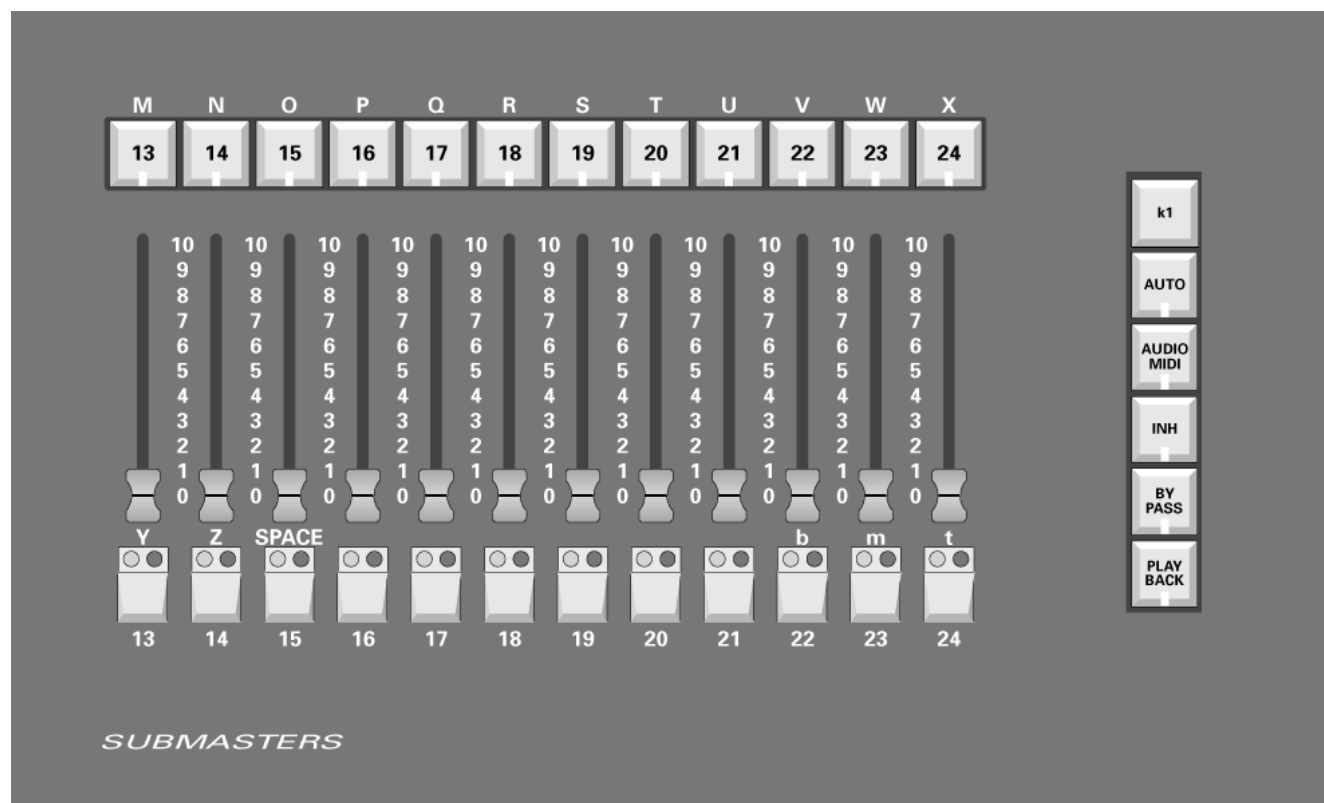
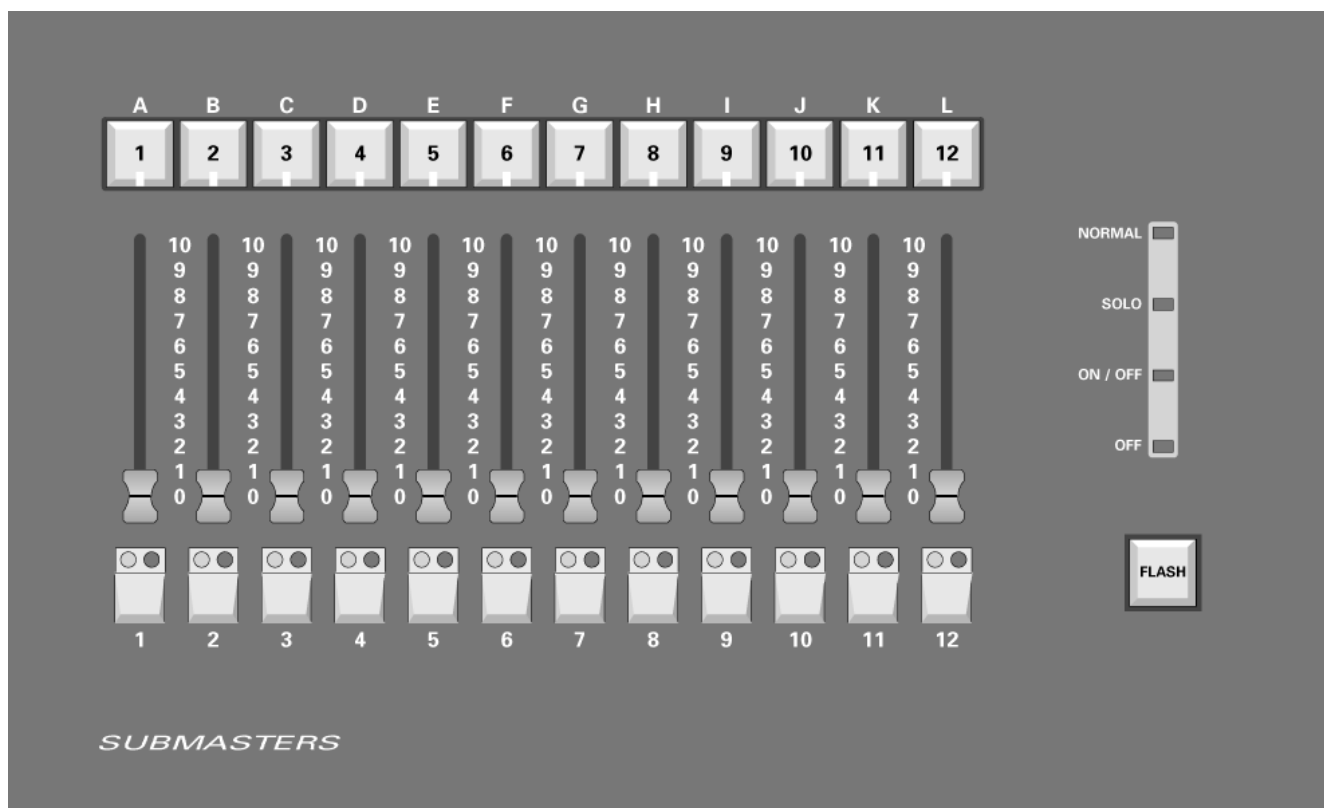
F #	Function key n°	Touches de fonctions (F1 à F12)
F A	FAde	Fondu (effets spéciaux)
F D	From Disk	A partir du disque
F F	Full Fire (100%)	Plein feu
F L	FLash	mode de flash
F R	FRee	Libérer
F X #	Flash d'un registre.	ex.: FX 24 pour flasher le registre 24 Si un seul chiffre, entrer le 0 d'abord ou le chiffre suivi de Enter (FX 01 ou FX 1 / Enter)
G B #	Go Back	(N° de transfert) - retour en arrière (GB1 pour transfert 1)
G E	Go Effect	Démarrage d'un effet spécial ou d'un chenillard
G O #	GO	(N° de transfert) - Démarrage du transfert (GO1 pour transf. 1)
G R	GRoup	Groupe N ...
H E	HElp	aide
H O #	HOld	(N° de transfert) - Pause du transfert (HO1 pour transfert 1)
I N	Nhibit	Inhibition
K #	softKey N ...	Touches-programmes K1 à K7
L A	LAst	Dernier ou précédent
L I	Llve	Scène
L N	Loop Number	Boucle de mémoires N ...
L O	LOad	Charger
M #	Macro N ...	(M1 à M6)
M A	MAcro N ...	Si un seul chiffre, entrer le zéro d'abord ou le chiffre suivi de Enter (MA 09 ou MA 9 / Enter)
M C	Motion Control	Contrôle du mouvement
M E	MEmory	Mémoire
M L	Motion Library	Librairie de valeurs de paramètres
M N	MeNu	
M O #	Moniteur N ...	(MO1, MO2, MO3)
M P +	Memory Protect On	Protection mémoire enclenchée
M P -	Memory Protect Off	normal) - Protection mémoire retirée
N E	NExt	Suivant
O+	Ove +(Override +)	Surpilotage progressif
O-	Ove - (Override -)	Diminution du surpilotage
O O	(lettres)	zéro % (ou 0 (chiffre))
P #	Préparation #	(N° de transfert) - Registre Préparation du transfert
P A	PAth	
P I #	Ple (N° de transfert)	Empilage dans le transfert (PI1 -> transf.1)
P L	Part Load	Chargement partiel
P R	PRint	Impression

R E	REturn	Retour aux valeurs avant modifications
R K	Record Key	Enregistrement de touches
R L	Record Live	Enregistrement scène
R M	Record Memory	Enregistrement d'une mémoire
R U	RUn	Direction d'évolution d'un effet spécial
S #	Scène	(N° de transfert) - registre scène du transfert (S1 pour transf. 1)
S E #	SEquentiel	(N ° de transfert) - mode séquentiel du transfert (SE1)
S M #	SubMaster #	N° de registre (SM01, SM1 / Enter, SM13)
S O	SOlo	Solitaire
S T	STep	Pas
T D	To Disk	Vers le disque
T E	TEst	Test séquentiel des circuits
T H	THru	Jusqu'à (<->)
T R	TRansition	mode de transition (effets spéciaux)
T Y	TYPe	ype d'effet spécial
U T	Up Time	Temps de montée
V #	Valeur en diz. de %	ex.: V5 pour 50%
W #	Wheel n (W1...W4)	Roues 1 à 4 de la platine de motorisation
W H	Wheel	Roue des circuits / mémoires
	Pg Up	(Page suivante) pour augmenter
	Pg Dn (Page précédente) pour diminuer
W T	Wait Time	Temps d'attente
O O ou 0	zero percent	

13.B.3 Liste des fonctions répertoriées selon leur emplacements géographiques, platine par platine

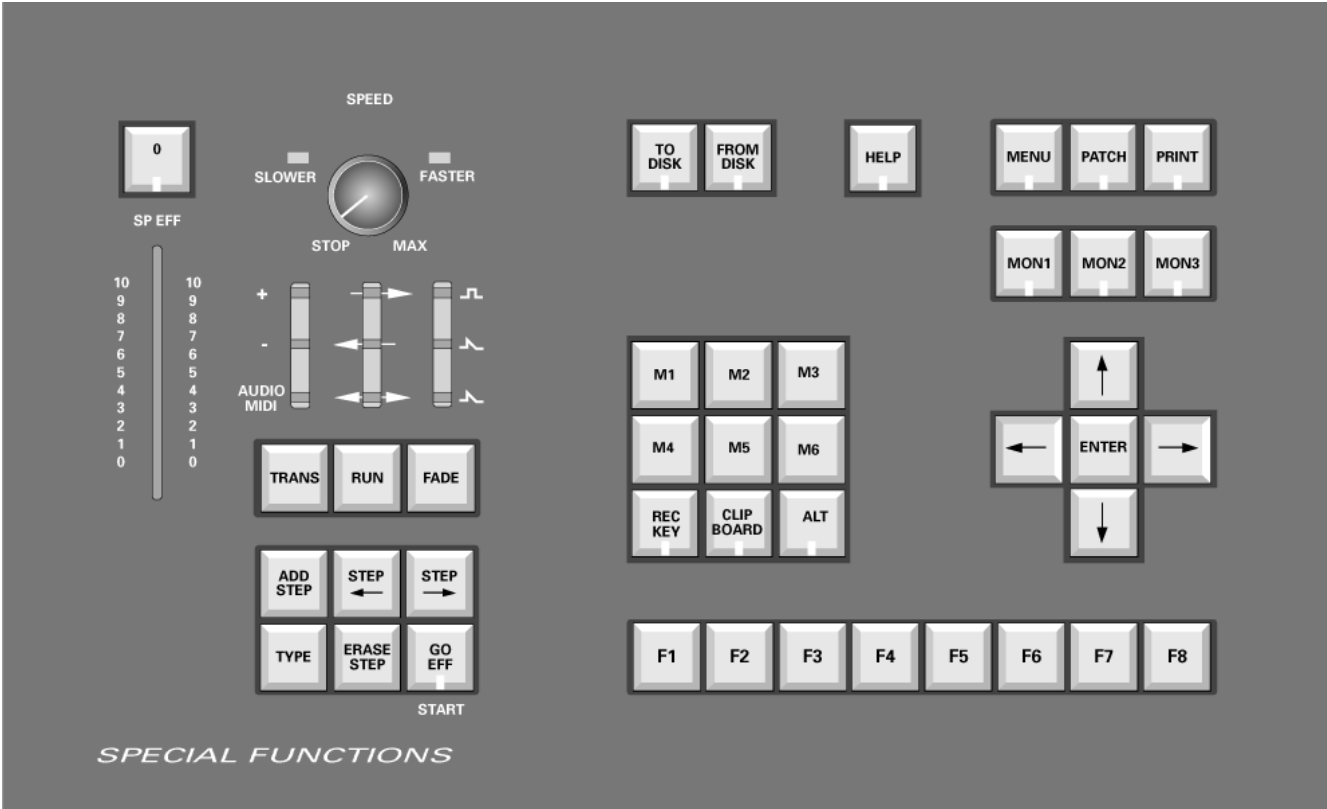
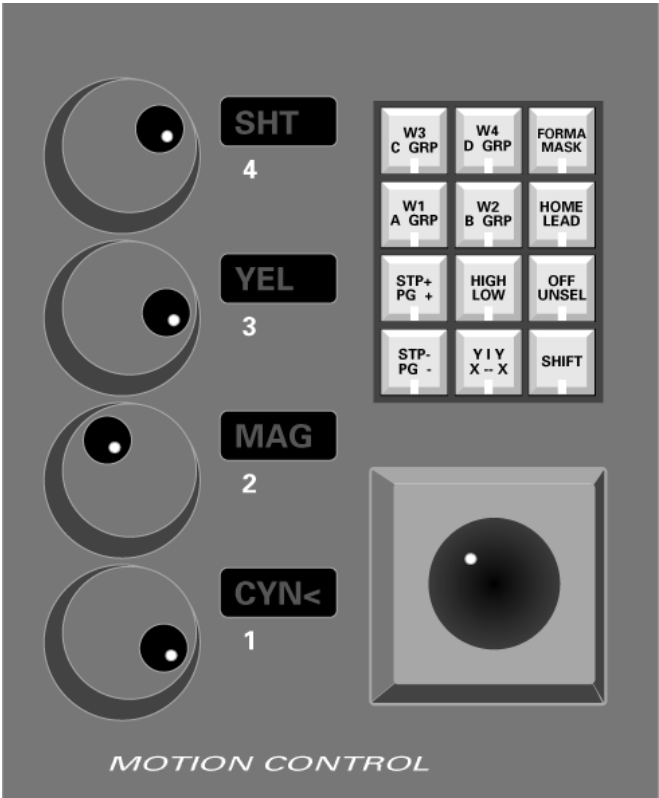
Fonctions Spéciales.

Touches du clavier	Fonction du Vision
Alt	Alt
Barre d'espace	Clear / efface
Touches de fonctions	Comme Vision
Page up (Page suivante)	Augmentation progressive des valeurs
Page down (Page précédente)	Diminution progressive des valeurs
+	+
-	-
Quatre Flèches	comme Vision
F9-F12	Menu
L I, V, F F (ou %), L I	Niveau du Général (Live, Valeur, FF,...)
A D, V, F F (ou %), A D	Niveau de l'Auditorium (Audit., Valeur, ...)
>	Un pas en avant (Pas ->/ Step ->)
<	Un pas en arrière (Pas <- / Step <-)
*	Attribution d'une intensité (= AT%)
<->(Tabulations)	Jusqu'à (= Thru)
?	Aide (Help)
%	Attribution d'une intensité (= AT%)



13.B.3.1 Platines des registres

Audio / Midi	A M	
Auto	A U	
ByPass	B P	By-pass
Channel	C H	Circuits
Flash	F L	mode de flash
Flash d'un registre	F X #	x.: FX 24 pour flasher le registre 24 Si un seul chiffre, entrer le zéro d'abord ou le chiffre suivi de Enter (FX 01 ou FX 1/ Enter)
Inhibit	I N	Inhibition
Softkey	K #	Touche-programme
Solo	S O	Solitaire
SubMaster numéro Enter, SM13)	S M #	NumCro de registre (SM01, SM1 /
Valeur en diz. de %	V #	ex. V5 pour 50%

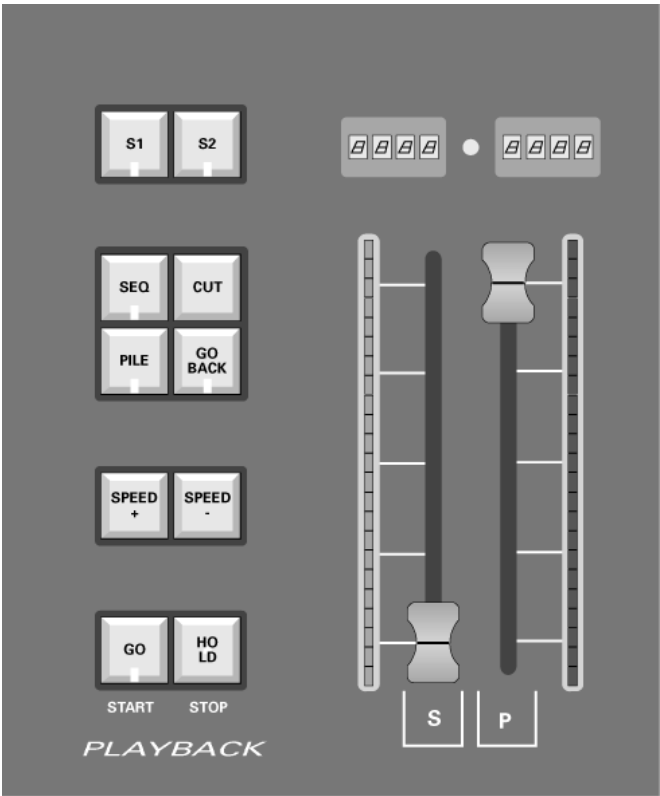
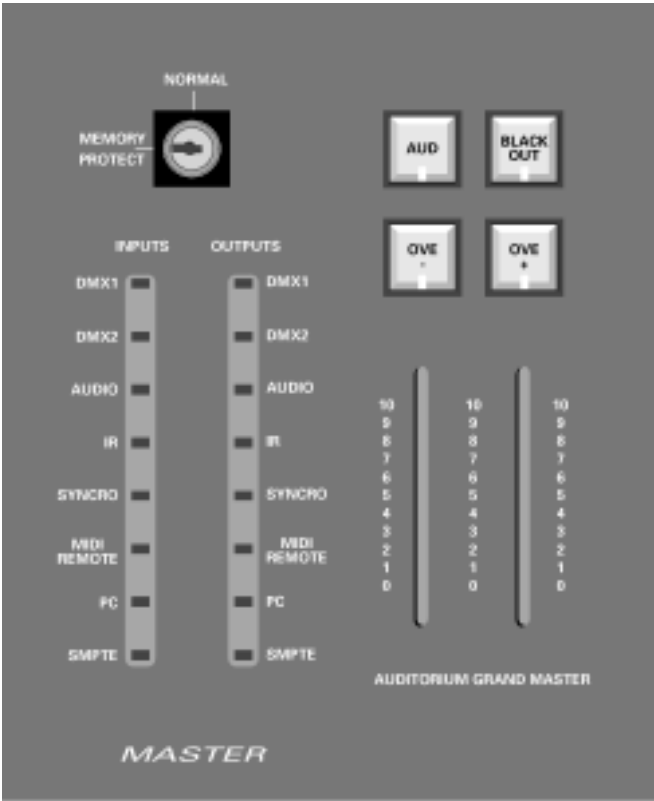


13.B.3.2 Platine de motorisation

Wheel numéro W # (W1...W4) Roues 1 à 4

13.B.3.3 Platine des fonctions spéciales

Add Step	A S	Ajouter un pas
ClipBoard	C B	Zone de stockage temporaire d'informations
Erase Step	E S	Effacer un pas
Fade	F A	Fondu (effets spéciaux)
From Disk	F D	A partir du disque
Function key N	F #	Touches de fonctions (F1 à F8)
Go Effect	G E -	Démarrage d'un effet spécial ou chenillard
Help	H E	Aide
Menu	M N	
Moniteur N	M O #	(M O 1, M O 2 ou M O 3)
Patch	P A	
Print	P R	Impression
Record Key	R K	Enregistrement de touches
Run	R U	Direction d'évolution d'un effet spécial
Step	S T	Pas
To Disk	T D	Vers le disque
Transition	T R	Mode de transition (effets spéciaux)
Type	T Y	Type d'effet spécial

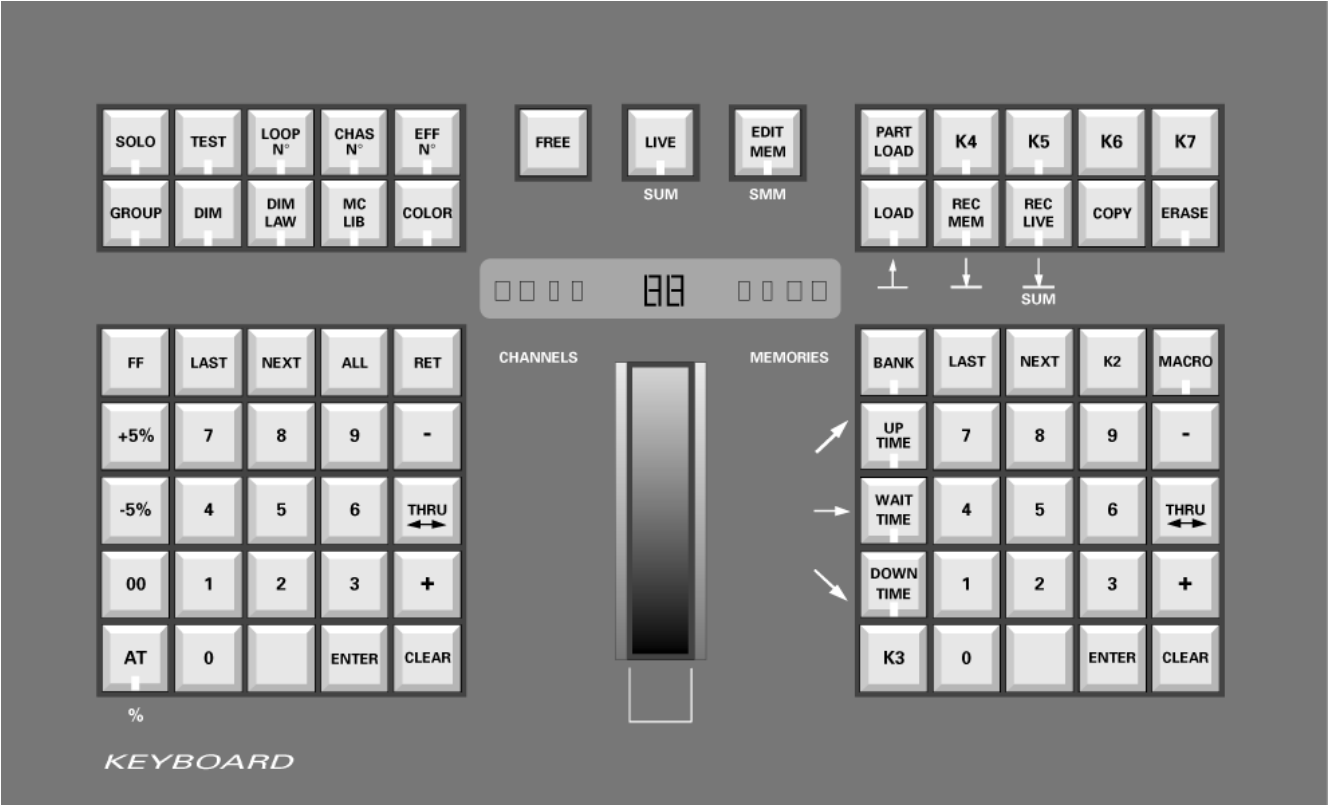


13.B.3.4 Platine des généraux

Auditorium	A D	
Black Out	B O	Coup de noir
Memory Protect	MP	protection mémoire enclenchée
Normal	MP	protection mémoire retirée
Ove +	O+	(Override +) - Surpilotage progressif
Ove -	O-	(Override -) - Diminution du surpilotage

13.B.3.5 Platine de transfert

Cut (N° transfert)	C U #	Transfert instantané (CU1 pour transfert 1)
GO (N° transfert)	G O #	Démarrage du transfert (GO1 - >transfert 1)
Go Back (N° transfert)	G B #	Retour en arrière du transfert (GB1)
Hold (N de transfert)	H O #	Pause du transfert (HO1)
Pile (N° transfert)	P I #	Empilage dans le transfert (PI1)
Préparation (N°)	P #	Sélection du registre Préparation (P1)
Sequence (N°)	S E #	Transfert en mode séquentiel (SE1)
Scène (N°transfert)	S #	Sélection du registre Scène (S1)
Speed +/- Speed -	F5	(Vitesse) pour connecter la roue au registre sélectionné suivi de Pg Up / Pg Dn
Valeur en diz.de % Progressivement	V #	ex.: V5 pour 50% V / Pg Up pour augmenter ou Pg Dn pour diminuer



13.B.3.6

Platine des claviers circuits / mémoires

All	A L	Tous
At	A T	'à' (attribution d'intensité)
Channel	C H	Circuit
Chase Number	C N	Chenillard N ...
Colour	C O	Couleur
Dimmer	D I	Gradateur
Dimmer Law	D L	Courbe de gradateur
Down Time	D T	Temps de descente
Edit Memory	E M	Edition Mémoire (en aveugle)
Effect Number	E N	Effet spécial N ...
Erase	E R	Effacer
Free	F R	Libérer
Group	G R	Groupe N ...
softKey N	K #	Touche-programme N (K1 à K7)
Last	L A	Dernier ou précédent
Live	L I	Scène
Load	L O	Charger
Loop Number	L N	Boucle de mémoires N ...
Macro	M A	Macro. Si un seul chiffre, entrer le zéro d'abord ou le chiffre suivi de Enter (MA 09 ou MA 9 / Enter)
Macro N ...	M #	M1 à M6
Memory	M E	Mémoire
Motion Control	M C	Contrôle du mouvement
Motion Library	M L	Librairie de valeurs de paramètres (motorisation)
Next	N E	Suivant
Part Load	P L	Chargement partiel
Record Live	R L	Enregistrement scène
Record Memory	R M	Enregistrement d'une mémoire
Return	R E	Retour aux valeurs avant modifications
Test	T E	Test séquentiel des circuits
Thru	T H	Jusqu'à (<->)
Up Time	U T	emps de montée
Wait Time	W T	Temps d'attente
Wheel	Pg Up	(Page suivante) pour augmenter
	Pg Dn (Page précédente) pour diminuer
zero percent	O O	(lettres) ou 0 (chiffre)

13.C Utilisation du clavier alphanumérique sur le pupitre principal

Vous pouvez utiliser le clavier alphanumérique fourni avec votre pupitre principal à n'importe quel moment puisque le clavier et la face avant fonctionnent en parallèle. Au cas où la face avant serait endommagée, par exemple après infiltration d'un liquide, vous pouvez continuer à travailler avec le clavier, en utilisant les abréviations décrites auparavant.

Il est donc possible d'accéder à n'importe quelle fonction à partir du clavier alphanumérique. Dès lors, si par exemple, vous avez une version de pupitre sans second transfert, vous pouvez néanmoins appeler les fonctions du second transfert à partir du clavier. Le second transfert est donc virtuel dans la mesure où la face avant n'est pas physiquement présente.

13.D Utilisation des lignes de texte d'affichage de la séquence des touches"

Au bas du moniteur 2, la séquence des dernières touches enfoncées défile sur deux lignes. Le texte est affiché dans des couleurs différentes en fonction de la provenance de la commande.

Vérifiez dans le menu de configuration des écrans que l'option 'affichage de la séquence des touches' corresponde au deuxième moniteur et que la palette des couleurs soit configurée par défaut.

TEXTE VERT	la commande provient de la face avant du pupitre principal.
TEXTE BLEU	la commande provient du clavier alphanumérique.
TEXTE BLANC	la commande provenant du clavier alphanumérique et affichée en bleu est ensuite décodée par l'analyseur syntaxique du Vision. Le résultat du décodage est affiché en blanc.
TEXTE JAUNE	la commande provient de l'autre pupitre dans une configuration où les deux pupitres sont synchronisés.
TEXTE ROUGE	la commande provient de la télécommande à infrarouge.