
Fonctions avancées du menu

Table des matières

12. A	Introduction au menu	
12.A.1	Sélection du menu	4
12.A.2	Naviguer à travers le menu	5
12.A.3	Sortir du menu	5
12.B	Les écrans	
12.B.1	Configuration par défaut	7
12.B.2	Les différents affichages	12
12.B.2.1	Registre/scène/transfert/auditorium	12
12.B.2.2	Patch d'entrée	13
12.B.2.3	Patch de sortie	13
12.B.3	Les touches de sélection de moniteur 1 à 3	15
12.C	Menu de configuration des écrans	
12.C.1	F1 Intensités: nombres ou thermomètres	21
12.C.2	F2 Mode d'affichage des circuits: tous ou différents de zéro	24
12.C.3	F3 Nombre de circuits par page	27
12.C.4	F4 Date et heure ou chrono	28
12.C.4.1	Date et heure	28
12.C.4.2	Chrono	28
12.C.4.3	Chrono et transfert	28
12.C.4.4	Code temporel SMPTE	28
12.C.4.5	Accès direct aux fonctions d'horloge	29
12.C.5	F5 Format d'affichages de la date et de l'heure	29
12.C.6	F6 Palette des couleurs	31
12.C.7	F7 Page	32
12.C.7.1	F1 Pagination automatique (non implémentée)	32
12.C.7.2	F2 Affichage des registres	32
12.C.7.3	F3 Touches sur le moniteur 1 ou 2	33
12.C.7.4	F4 Intervertir les moniteurs 1 et 2	33
12.D	Menu des mémoires	
12.D.1	F1 Effacer des mémoires	37
12.D.2	F2 Enregistrer l'entrée DMX	38
12.D.3	F3 Récupérer des mémoires	38
12.D.4	F4 Mémoires suivante et précédente	39
12.D.5	F5 Renuméroter les mémoires	39
12.D.6	F6 Temps par défaut	39
12.D.7	F7 Page	41
12.D.7.1	F1 Titrage des mémoires	41
12.D.7.2	F2 Matricage circuits/mémoires	41
12.D.7.3	F3 Comparer des mémoires	41
12.D.7.4	F4 Effacer des effets, chenillards ou boucles	41
12.D.7.4.1	Effacement d'effets	42
12.D.7.4.2	Effacement de chenillards	42
12.D.7.4.3	Effacement de boucles	43
12.E	Menu des groupes	
12.E.1	F1 Créer un groupe	45
12.E.2	F2 Effacement de groupes	46
12.E.3	F3 Titrage de groupes	47
12.E.4	F4 Récupérer des groupes	47
12.E.5	F5 Editer un groupe	47

12.F	Menu des transferts	
12.F.1	F1 Créer ou effacer des liens	48
12.F.2	Chainer des mémoires (concaténation)	49
12.F.3	F3 Attribution des temps dans les transferts	50
12.F.4	F4 Chargement dans les transferts	51
12.G	Menu de sauvegarde sur disque et d'impression	
12.G.1	Introduction aux opérations de sauvegarde sur disque	53
12.G.1.1	Le menu DISQUE	57
12.G.2	Opérations de sauvegarde sur disque	57
12.G.2.1	F1 Sauver les données sur disque	57
12.G.2.2	F2 Charger les données au format ADB à partir du disque	59
12.G.2.3	F3 Charger les données au format ASCII à partir du disque	60
12.G.2.4	F4 Comparer les données du pupitre avec celles du disque	60
12.G.2.5	F5 Formatage d'une disquette	60
12.G.2.6	F6 Fonctions de la carte mémoire	60
12.G.2.7	F7 Fermer le programme et sortir vers DOS	60
12.G.2.8	F8 Sortir et retourner vers le programme principal	60
12.G.3	F2 Fonctions de la carte mémoire	61
12.G.4	F3 Fonctions d'impression	61
12.G.4.1	Impression d'une ou plusieurs mémoires	62
12.G.4.2	F2 Imprime un ou plusieurs groupes	62
12.G.4.3	F3 Imprime un ou plusieurs effets, chenillards ou boucles	63
12.G.4.4	F4 Imprime les patches et les courbes	63
12.G.4.5	F5 Imprime les programmations	63
12.G.4.6	F6 Impression des paramètres MIDI et SMPTE	63
12.G.4.6.1	F7, F1 Ce sous-menu propose :	64
12.G.4.6.2	F7, F2	64
12.G.4.7	F7 Page	64
12.G.4.8	F8 Sortie	64
12.G.5	F4 Opérations sur les fichiers	64
12.G.6	F5 Compatibilité S28	64
12.H	Menu des programmations	
12.H.1	F1 Macros	65
12.H.2	F2 Programmation des touches	67
12.H.3	F3 Macro spéciale	68
12.H.4	F4 Mémoires de commandes	69
12.H.5	F5 Lignes externes	70
12.H.6	MIDI	71
12.H.7	Page	71
12.H.7.1	F1 Code temporel SMPTE	71
12.H.7.2	F2 Tablette à digitaliser	71
12.I	Menu des configuration	
12.I.1	F1 Périphériques	72
12.I.2	F2 Fonctions internes	74
12.I.3	F3 Changeurs de couleurs	74
12.I.4	F4 Projecteurs motorisés	75
12.I.5	F5 Patch standard et courbes de gradateurs	76
12.I.5.1	F1 Editer le patch	76
12.I.5.2	F2 Editer les courbes de gradateurs	76
12.I.6	F6 Fonctions de tests	78
12.I.7	F7 Sauvegarde et sortie vers DOS	78

12. A Introduction au menu

Le menu donne accès à une série de fonctions sophistiquées et est un complément aux manipulations de base utilisées pour créer un état lumineux.

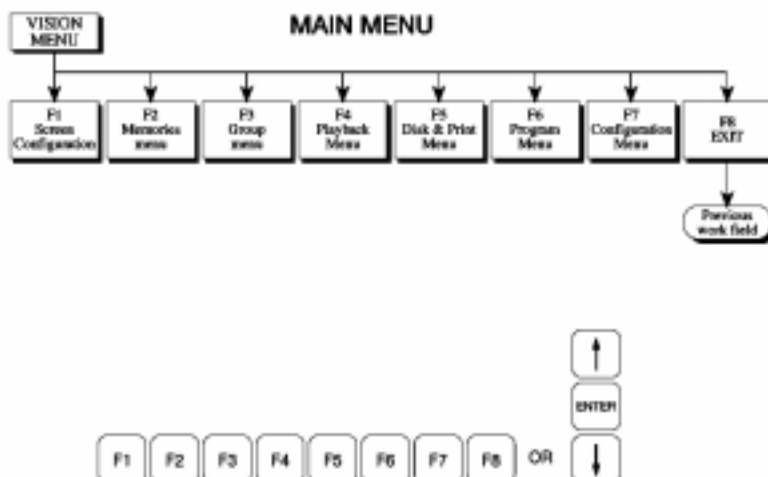
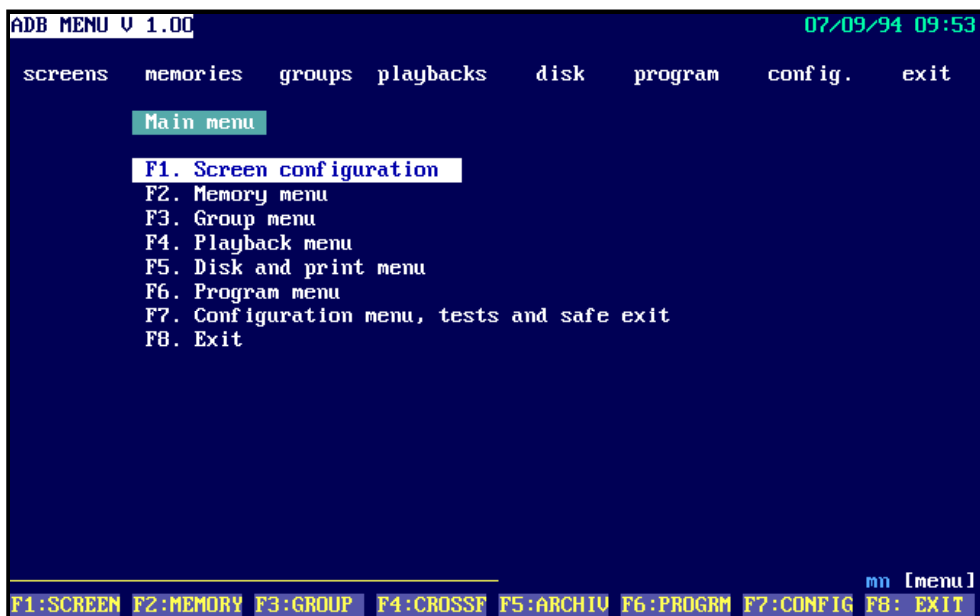
Une consultation rapide de l'index de ce chapitre vous montrera si la fonction que vous désirez réaliser est accessible via le menu. Si vous lisez cette section, vous aurez un bon aperçu de toutes les fonctions disponibles sur Vision.

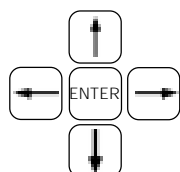
L'accès aux fonctions du menu est direct, mais nous conseillons à l'utilisateur d'avoir une bonne connaissance des fonctions de base les plus importantes avant d'utiliser les fonctions avancées disponibles dans le menu.

Si vous êtes perdu dans le menu, poussez sur la touche F8 (sortie) jusqu'à ce que vous trouviez le niveau de menu souhaité ou jusqu'à ce que vous sortiez complètement du menu.

12.A.1 Sélection du menu

Pour entrer dans le menu, poussez sur la touche MENU qui se trouve sur la platine des effets spéciaux. La LED de la touche s'allumera.





12.A.2 Naviguer à travers le menu

Il existe différentes manières de naviguer à travers le menu et de sélectionner des options.

Suivant ses préférences, l'utilisateur peut choisir l'une ou l'autre façon de travailler dans le menu.

Lorsque vous pressez la touche MENU, le premier écran affiche le menu principal qui propose une série d'options (sous-menus).

Le curseur de sélection d'option affiche l'option en vidéo inverse.

Pour déplacer le curseur, vous pouvez utiliser les 4 flèches et ensuite la touche ENTER pour confirmer la sélection ou utiliser les touches de fonctions qui vous donnent un accès direct à la fonction souhaitée.

Exemple: à partir du menu principal, pour accéder au menu groupe, poussez sur la touche avec la flèche vers le bas 2 fois suivi de la touche ENTER ou bien pressez directement la touche F3 (groupe)

Le contenu de chaque touche de fonction est affiché sur l'écran et est résumé au bas de l'écran dans les 8 pavés des 8 touches de fonction.

Les options principales du menu sont toutes affichées sur une ligne horizontale en haut de l'écran. Vous pouvez sauter d'une de ces options vers une autre, en utilisant les touches avec flèches droite/gauche.

L'option principale sélectionnée est affichée en vidéo inverse et son contenu est affiché sous la forme d'une liste de fonctions et de touches associées.

F8

La touche F8 (sortie) est toujours utilisée pour sortir du menu ou pour retourner au niveau précédent dans le menu.

12.A.3 Sortir du menu

Poussez sur la touche MENU pour retourner dans le registre de travail précédent.

NOTE:

Si vous avez modifié quelque chose sans avoir enregistré les modifications, la pression de la touche MENU vous fera sortir du menu et perdre les modifications.

La sélection d'un autre registre de travail (registre, transfert,...) vous fera sortir du menu.

La pression de la touche F8 (sortie) vous fera sortir du menu. Le nombre de fois qu'il faut pousser sur cette touche dépendra du niveau de menu dans lequel vous vous trouvez.

Par défaut, le menu est toujours affiché sur le premier écran.



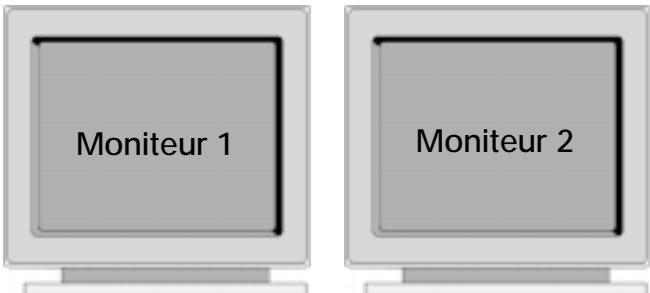
12.B Les écrans

Deux moniteurs SVGA sont fournis en standard.
Lorsque vous démarrez Vision pour la première fois ou après une réinitialisation complète, la configuration par défaut (configuration d'usine) est utilisée pour les deux écrans.
Par la suite, la configuration par défaut des écrans pour l'affichage du nombre de circuits ou pour la présentation des informations sera celle choisie par l'utilisateur. L'affichage sur l'écran n°1 changera en fonction du registre de travail sélectionné. Avant d'expliquer le menu des options d'affichage, nous allons parcourir les affichages standards et les touches de fonctions qui leur sont associées.

12.B.1 Configuration par défaut

La configuration par défaut affiche toujours sur le premier écran le contenu du registre de travail sélectionné et, sur le second écran, les informations complémentaires.

Exemple: si vous avez sélectionné un registre, le contenu de ce registre sera affiché sur le premier écran, tandis que les valeurs de sortie après le Général seront affichées sur le second écran.



Mode sélectionné	Ecran n°1	Ecran n°2
REGISTRES	Contenu des registres (sortie pupitre)	Scène
TRANSFERTS	Contenu du transfert (scène ou préparation)	Scène (scène ou préparation)
REGISTRE SCÈNE	Scène	Ecran des conduites
PATCH	Patch	Scène
AUDITORIUM	Contenu de l'auditorium	Scène
MENU	Dépend du niveau de menu	

Quelques écrans :

SUBMASTER 1										Mode:manual										Run:										20/09/94 17:05									
Memory: 1.										MEMORY TITLE										f : ↑ 0:05 ↓ :										↓ 0:05									
										Page: 1 - 100																													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																				
FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF																														
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40																				
50	50	50	50	50	50	50	50	50	50																														
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																				
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80																				
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100																				
SM 1	SM 2	SM 3	SM 4	SM 5	SM 6	SM 7	SM 8	SM 9	SM 10	SM 11	SM 12	S1-P1																											
1.																																							
man	man	man	man	man	man	man	man	man	man	man	man	▶▶▶																											
										1 [1] TH [←→] 3 [3] 0 [0] % [at] 5 [5]																													
F1:MONIT.										F2:MEMORY F3:GROUP F4:EFFECT F5:SPEED F6:LIBRAR F7:CLOCK F8:																													

SUBMASTER

LIVE - AFTER GM										GM:										AUD:										Run:										08/09/94 14:08																																																																																																																							
Memory:																				↑ :										↑ 0:05 ↓ :										↓ 0:05																																																																																																																							
										Page:										1 - 140																																																																																																																																											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																																																																																																																																												
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40																																																																																																																																												
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																																																																																																																												
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80																																																																																																																																												
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100																																																																																																																																												
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120																																																																																																																																												
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140																																																																																																																																												
SM 1	SM 2	SM 3	SM 4	SM 5	SM 6	SM 7	SM 8	SM 9	SM 10	SM 11	SM 12	S1-P1																																																																																																																																																			
man	man	man	man	man	man	man	man	man	man	man	man																																																																																																																																																				
																																																												li [livel]																																																																																																			
F1:MONIT.																				F2:MEMORY																				F3:GROUP																				F4:EFFECT																				F5:BEFORE																				F6:LIBRAR																				F7:CLOCK																				F8:																			

LIVE

LIST OF MEMORIES

08/09/94 15:00

Quantity of existing memories: 11

Free memories: 97 %

No	Chan	Link	Title	Times	Creation time
2.				↑ 0:05 ↓ 0:05	08/09/94 15:06
3.	10			↑ 0:05 ↓ 0:05	08/09/94 15:07
4.	30			↑ 0:05 ↓ 0:05	08/09/94 15:08
5.	30			↑ 0:05 ↓ 0:05	08/09/94 15:08
6.	40			↑ 0:05 ↓ 0:05	08/09/94 15:08
7.	25			↑ 0:05 ↓ 0:05	08/09/94 15:09
8.	36			↑ 0:05 ↓ 0:05	08/09/94 15:10
9.	10			↑ 0:05 ↓ 0:05	08/09/94 15:17
10.	30			↑ 0:05 ↓ 0:05	08/09/94 15:17
11.	40			↑ 0:05 ↓ 0:05	08/09/94 15:17
12.	25			↑ 0:05 ↓ 0:05	08/09/94 15:17

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

...

[clear]

[clear]

[clear]

[clear]

F1:MONIT.

F2:MEMORY

F3:GROUP

F4:EFFECT

F5:SPEED

F6:LIBRAR

F7:CLOCK

F8:

List of Memories : Monitor 2

PATCH

08/09/94 14:46

Channels <Instruments> to Dimmers <Control Addresses>

With Proportional Factors and Dimmer Laws

1	2	3	4	5	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
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF

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

▶▶▶

[clear]

[clear]

[clear]

[clear]

F1:MONIT.

F2:DMX PT

F3:DIMMER

F4:EDIT

F5:DELETE

F6:1 TO 1

F7:CLOCK

F8:

PATCH

AUDITORIUM

08/09/94 14:55

List of channels belonging to the auditorium

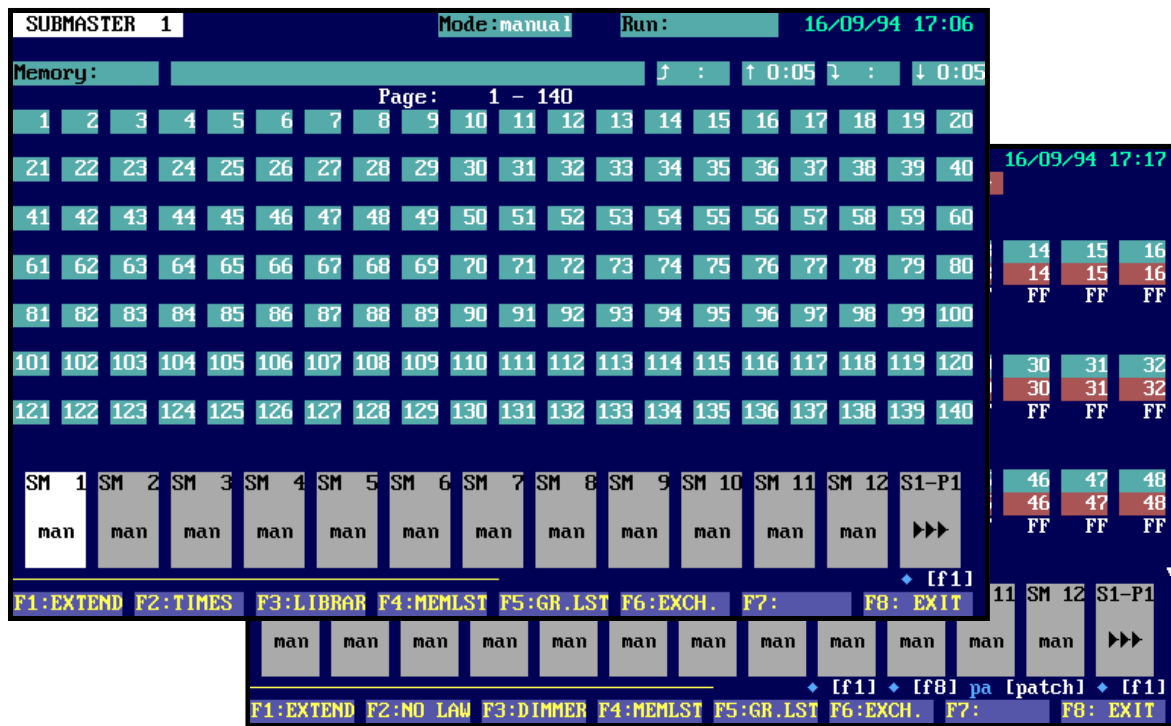
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139
140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159
160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179
180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199
200																			

SM 1	SM 2	SM 3	SM 4	SM 5	SM 6	SM 7	SM 8	SM 9	SM 10	SM 11	SM 12	S1-P1																			
man	man	man	man	man	man	man	man	man	man	man	man	▶▶▶																			
				[clear]				[clear]				[clear]				[clear]															
F1:MONIT.				F2:MEMORY				F3:GROUP				F4:				F5:				F6:				F7:CLOCK				F8:			

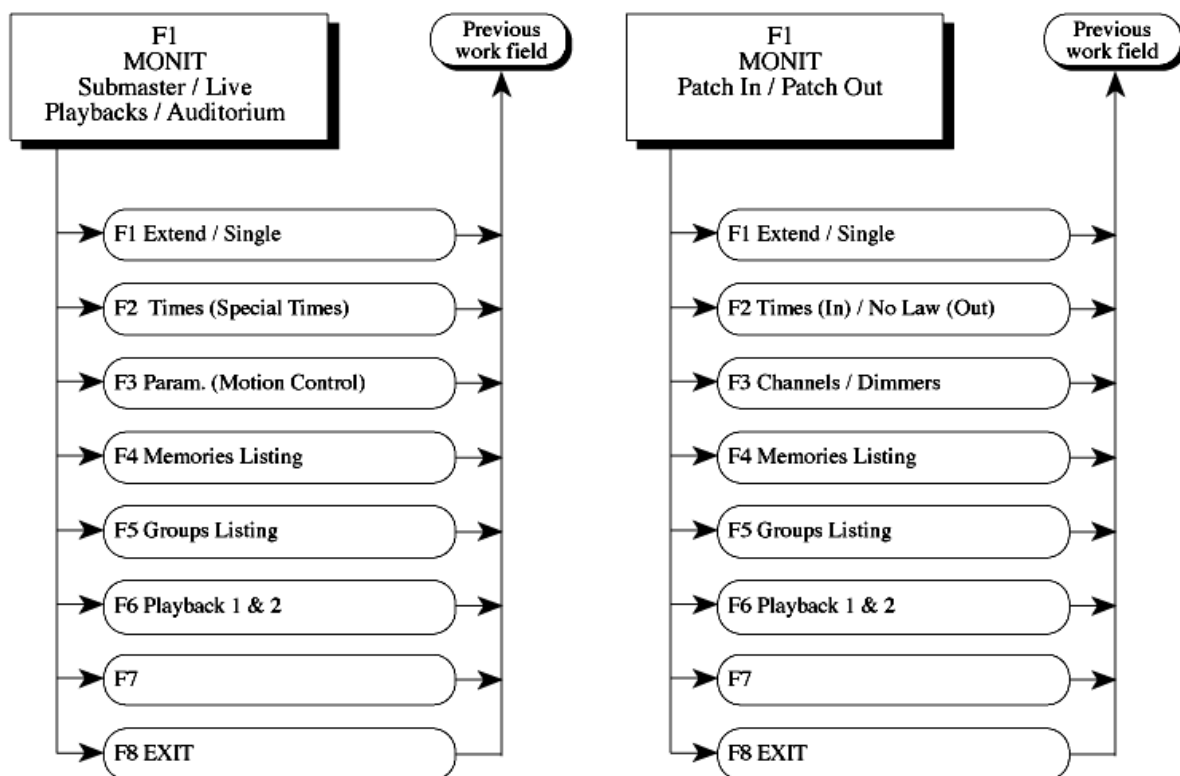
AUDITORIUM

PLAYBACK 1 & 2			GM: 100		AUD: 100		16/02/96 10:06					
PB1	No	Chan	Title				↑	↑	↘	↓		
L	6.	1					:	0:05	:	0:05		
S	7.	1					:	0:05	:	0:05		
P	8.	1					:	0:05	:	0:05		
	9.	1					:	0:05	:	0:05		
	10.	1					:	0:05	:	0:05		
	11.	1					:	0:05	:	0:05		
Mode:Auto Seq			Run:↑ 0:00:05				Run:↓ 0:00:05					
PB2	No	Chan	Title				↑	↑	↘	↓		
L	6.	1					:	0:05	:	0:05		
S	7.	1					:	0:05	:	0:05		
P	8.	1					:	0:05	:	0:05		
	9.	1					:	0:05	:	0:05		
	10.	1					:	0:05	:	0:05		
	11.	1					:	0:05	:	0:05		
Mode:Auto Seq			Run:↑ 0:00:05				Run:↓ 0:00:05					
SM 1	SM 2	SM 3	SM 4	SM 5	SM 6	SM 7	SM 8	SM 9	SM 10	SM 11	SM 12	S1-P1
man	man	inhib	bypas	0:05	man	man	man	man	man	man	man	7.
FF	00	FF	FF	↑	50							8.
M01 [mon1] ♦ [f7] ♦ [f7]												
F1:MONIT.	F2:MEMORY	F3:GROUP	F4:EFFECT	F5:SPEED	F6:LIBRAR	F7:CLOCK	F8:					

PLAYBACKS 1 - 2



Ecran registre 1 / Ecran du patch





12.B.2 Les différents affichages

Si vous désirez changer les informations affichées sur le deuxième écran, en pressant la touche F1, une série d'options associée aux touches de fonctions apparaissent dans le bas du premier écran. En poussant sur une des touches de fonctions, le second moniteur affichera les informations correspondantes.

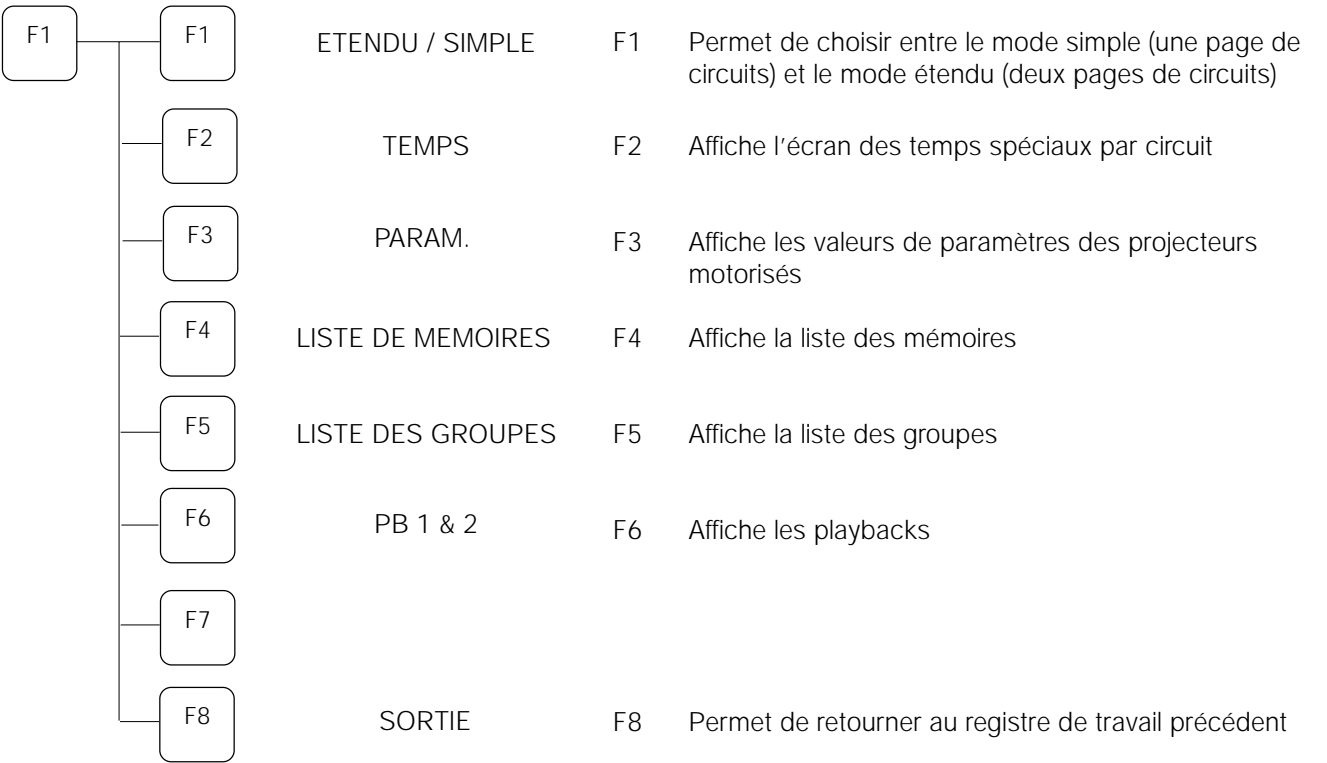
Exemple: Pour afficher la liste des mémoires sur le second écran.

Dépendant du registre de travail, le contenu des touches de fonctions peut varier.

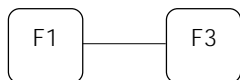
12.B.2.1 Registre/scène/transfert/auditorium

La fonction d'affichage étendu propose une seconde page de circuits sur le second moniteur.

Exemple: Si les circuits 1 à 140 sont affichés sur le premier écran, avec la fonction d'affichage étendu, les circuits 141 à 280 seront affichés sur le deuxième écran.



12.B.2.2 Patch d'entrée



CIRCUITS/ENTREES

Affiche le patch d'entrée avec les circuits connectés aux entrées ou les entrées connectées aux circuits



CIRCUITS/ENTREES

Affiche aussi le patch d'entrée avec les circuits connectés aux entrées ou les entrées connectées aux circuits

12.B.2.3 Patch de sortie

La fonction des touches F2 et F3 change.

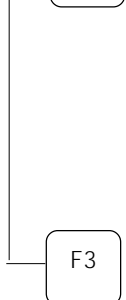


PAS DE COURBE

En pressant la touche F2, vous pouvez choisir d'afficher ou non, le numéro de courbe pour chaque gradateur.

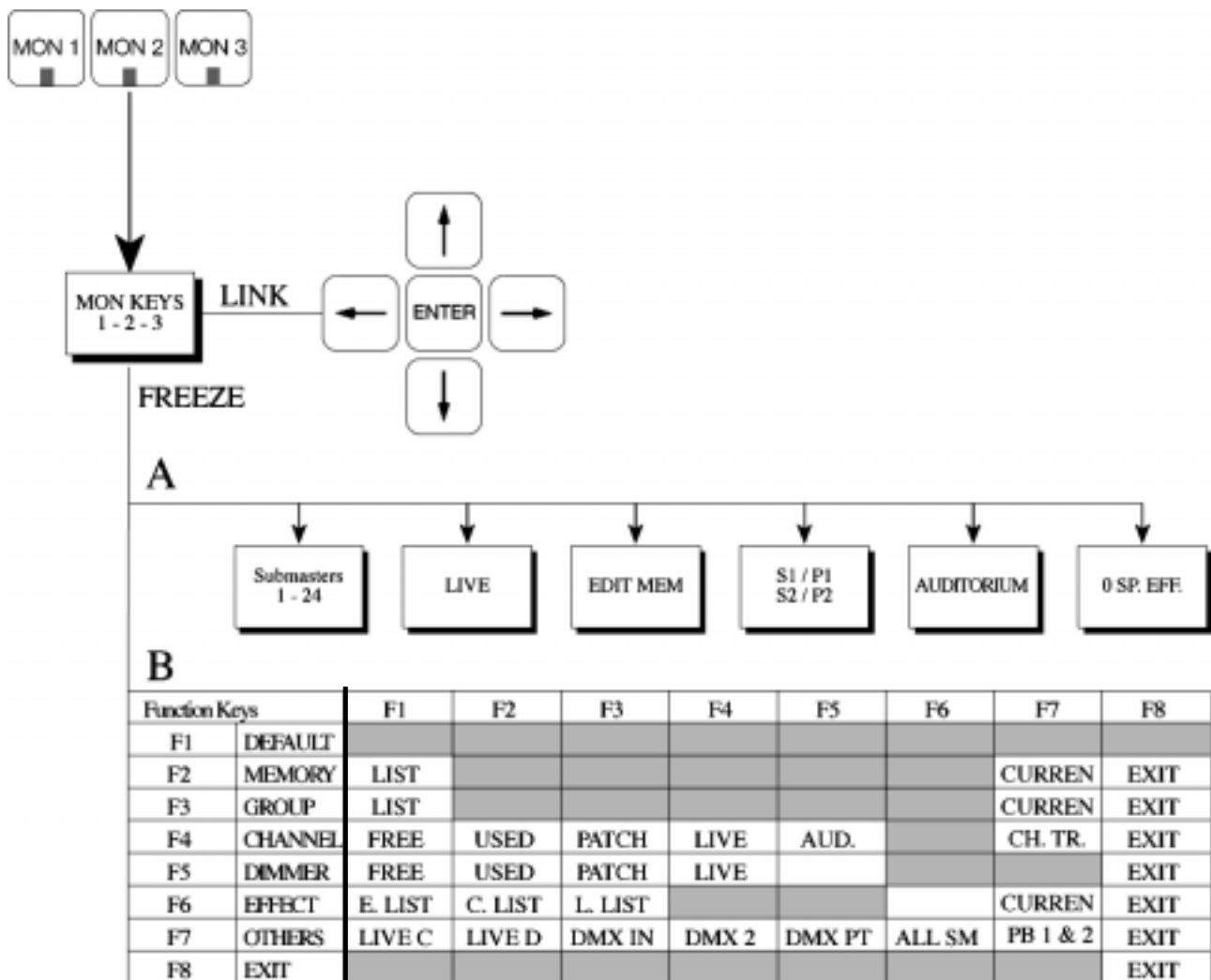
Si les pavés d'information des registres sont affichés, le nombre de circuits sur un écran passe de 48 à 64 si vous décidez de ne pas afficher les courbes des gradateurs.

Si les pavés d'information des registres ne sont pas affichés, le nombre de circuits sur un écran passe de 64 à 80 si vous décidez de ne pas afficher les courbes des gradateurs.



CIRCUITS/GRADATEURS

Permet de choisir entre l'affichage des circuits connectés aux gradateurs ou des gradateurs connectés aux circuits.



12.B.3 Les touches de sélection de moniteur 1 à 3

Lorsque vous poussez sur une des trois touches des moniteurs sur la platine des effets spéciaux, la LED de la touche s'allume. Les 4 touches flèches sont maintenant associées avec ce moniteur.

Exemple: La LED de la touche MON 1 est allumée. Le deuxième écran affiche le contenu de la scène après le Général. Vous désirez visualiser les valeurs de sortie des circuits qui ne sont pas affichés (les circuits 1 à 140 sont affichés, mais vous désirez voir le circuit 250). Après avoir appuyé sur la touche MON 2, vous pouvez faire défiler les pages de circuits sur le second écran avec les touches flèches vers le haut et vers le bas. Dès qu'un moniteur est sélectionné à l'aide de la touche MON (la LED de la touche est allumée), les curseurs restent liés à ce moniteur jusqu'à ce que vous en sélectionniez un autre ou que vous rappeliez la configuration par défaut.

GEL D'INFORMATION (FREEZE)

A. Vous pouvez figer une information sélectionnée sur l'écran 1 ou 2 (ou 3 si l'option est disponible) en poussant sur la touche du moniteur correspondant et en poussant sur la touche de sélection du registre de travail considéré.

Exemple: Poussez sur la touche MON 2 et ensuite sur la touche de sélection du registre 24. Le contenu du registre 24 est maintenant gelé sur le deuxième moniteur, quel que soit le registre dans lequel vous travaillerez ensuite.

Cette fonction est disponible pour tous les registres de travail: registres 1 à 24, registres scènes, éditeurs mémoires, S1, P1, S2, P2, Auditorium et Patch.

B. Vous avez également la possibilité d'accéder à certaines informations spécifiques et de les figer de la même manière. Lorsque vous sélectionnez un des moniteurs en poussant sur la touche correspondante, les contenus des touches de fonctions changent.

- F1 DEFAULT** : Retourne à la configuration par défaut

- F2 MEMOIRE** : Ouvre une seconde liste de fonctions en relation avec les mémoires
 - F1 LISTE : Figera la liste de mémoires sur le moniteur sélectionné
 - F2 BANK : Figera la liste de banques existantes
 - F7 COURANTE : Affichera le contenu de la mémoire courante

- F3 GROUPES** : Ouvre une seconde liste de fonctions en relation avec les groupes
 - F1 LISTE : Figera la liste des groupes sur le moniteur sélectionné
 - F7 COURANT : Affichera le contenu du groupe courant

- F4 CIRCUITS** : Ouvre une seconde liste de fonctions en relation avec les circuits
 - F1 LIBRE : Figera la liste des circuits non utilisés
 - F2 UTILISE : Affichera la liste des circuits utilisés
 - F3 PATCH : Figera le patch sur le moniteur sélectionné
 - F4 SCENE : Affichera l'écran Scène
 - F5 AUD. : Affichera l'écran Auditorium
 - F7 PISTAGE : Cette fonction pistera un circuit sélectionné pour voir où il est utilisé (mémoires, groupes,...), d'où son intensité provient (registres, transferts,...) et sur quel gradateur il est connecté.

- F5 GRADATEURS** : Ouvre une seconde liste de fonctions en relation avec les gradateurs
 - F1 LIBRE : Figera la liste des gradateurs non utilisés
 - F2 UTILISE : Affichera liste des gradateurs utilisés
 - F3 PATCH : Affichera l'écran du patch
 - F4 SCENE : Affichera l'écran Scène côté gradateurs, c'est-à-dire la sortie réelle du pupitre après le patch.

- F6 EFFETS** : Ouvre une seconde liste de fonctions en relation avec les effets
 - F1 E.LISTE : Figera la liste des effets
 - F2 C.LISTE : Figera la liste des chenillards
 - F3 B.LISTE : Figera la liste des boucles de mémoires
 - F7 COURANT : Affichera des informations sur l'effet sélectionné

- F7 AUTRES** : Ouvre une seconde liste de fonctions
 - F1 C.SCENE : Circuits sur scène: pour afficher les circuits actifs sur scène à la place des circuits avec une valeur différente de zéro
 - F2 G.SCENE : Gradateurs sur scène: pour afficher les gradateurs actifs sur scène
 - F3 ENTREE DMX : Pour afficher l'écran entrée DMX avant le patch
 - F4 DMX 2 : Pour afficher l'écran entrée DMX après le patch
 - F5 PATCH : Pour afficher le patch
 - F6 REGISTRE : Pour afficher les informations générales sur tous les registres
 - F7 PB 1-2 : Pour afficher le contenu des playbacks 1 et 2

- F8 SORTIE** : La fonction sortie permet de revenir au registre de travail précédent sans affecter la configuration des écrans

NOTE : Si les informations affichées sur un des moniteurs ne sont pas celles que vous souhaitez, ou si vous désirez retrouver une configuration connue, poussez la touche du moniteur en question et poussez ensuite sur la touche F1 (défaut) afin de réinitialiser ce moniteur sur sa configuration par défaut.

Vous pouvez maintenant commencer à travailler dans le menu et tout d'abord dans la configuration des écrans. Premièrement, poussez sur la touche MENU. Le menu principal s'affiche sur le premier moniteur. Vous pouvez sélectionner une des options (sous-menu) en poussant sur la touche de fonction appropriée ou en déplaçant le curseur de sélection à l'aide des touches flèches et en poussant sur la touche ENTER pour confirmer. La même méthode s'applique à tous les sous-menus. Lorsqu'une option de configuration est disponible, une croix dans un carré indique que la sélection est active.

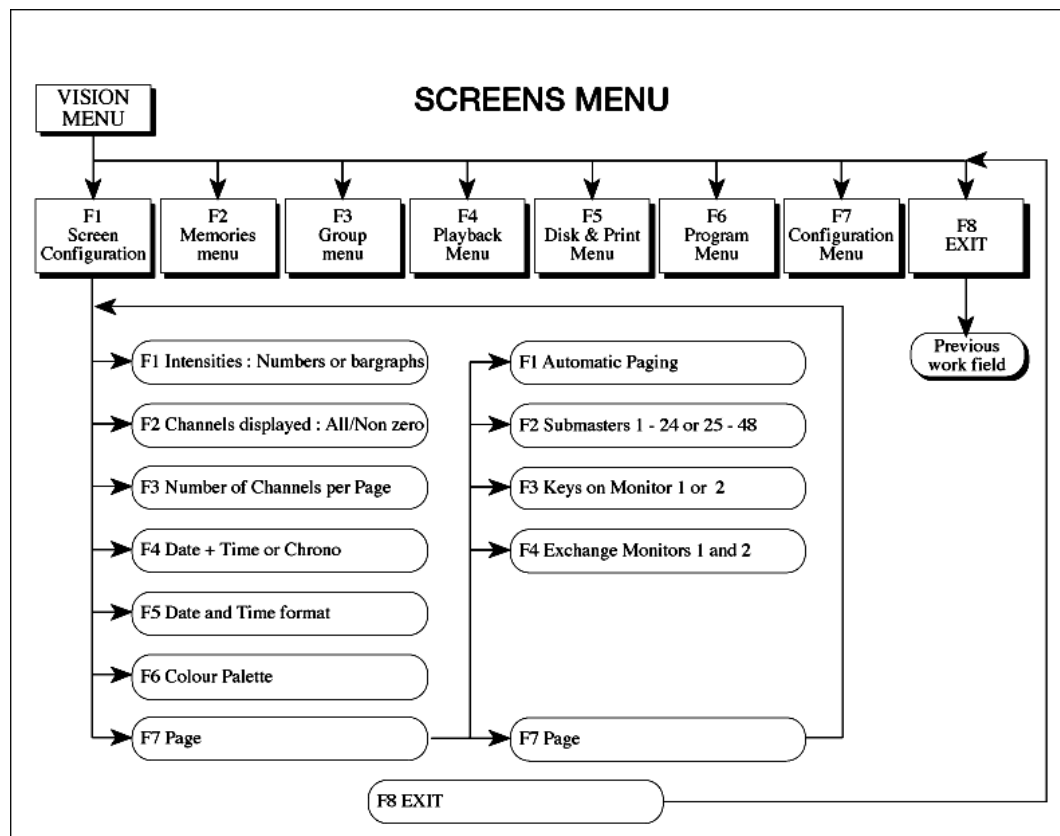
```

ADB MENU V 1.00                                07/09/94 10:13
screens memories groups playbacks disk program config. exit

Screen configuration

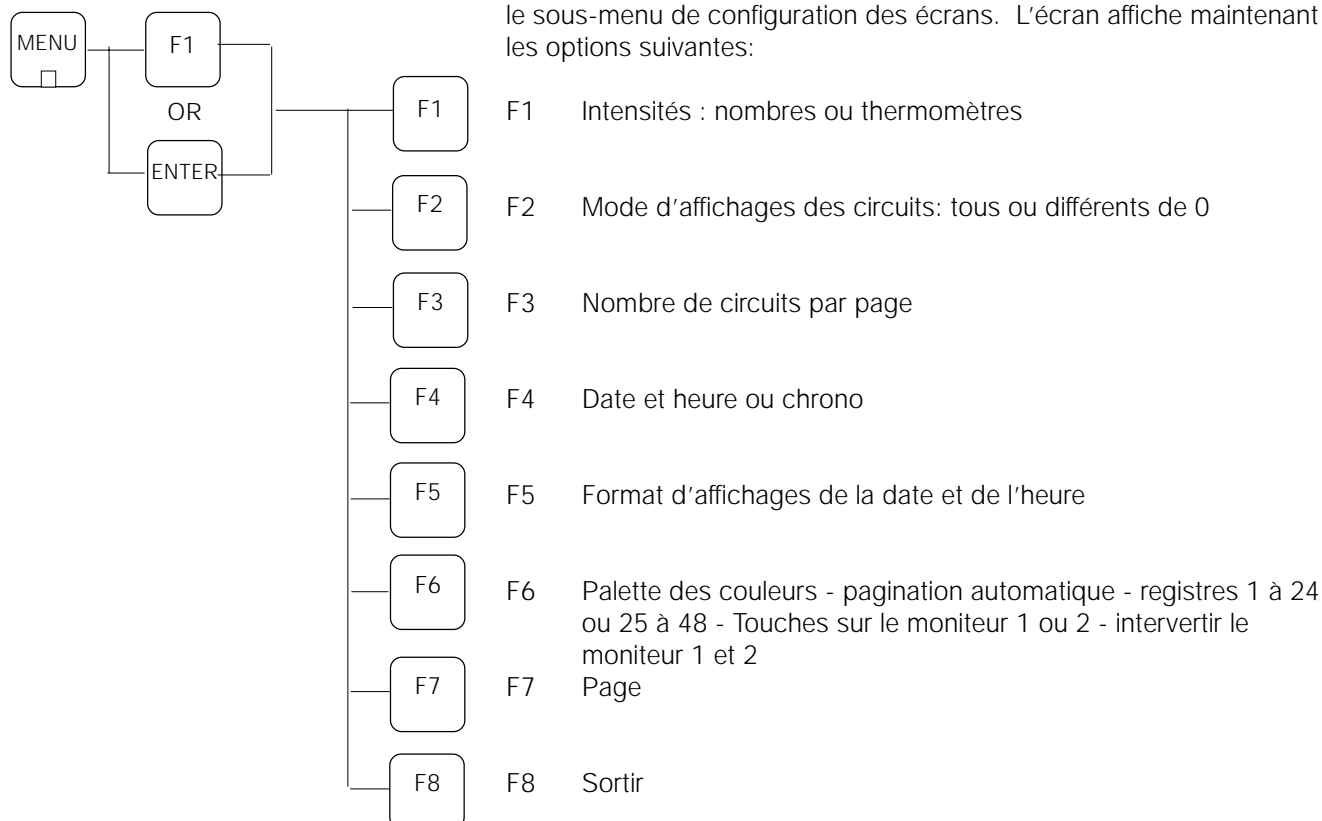
F1. Intensities: numbers or bargraphs
F2. Channels displayed: all or non zero
F3. Number of channels per page
F4. Date+time or chrono
F5. Date and time format
F6. Colour palette
    Automatic paging
    Submasters 1-24 or 25-48
    Keys on monitor 1 or 2
    Exchange monitors 1 and 2
F7. Page
F8. Exit

mn [menu] ♦ [enter]
F1:DIGITS F2: #0 F3:NUMBER F4:CHRONO F5: DATE F6:PALET. F7: PAGE F8: EXIT
  
```



12.C MENU DE CONFIGURATION DES ECRANS

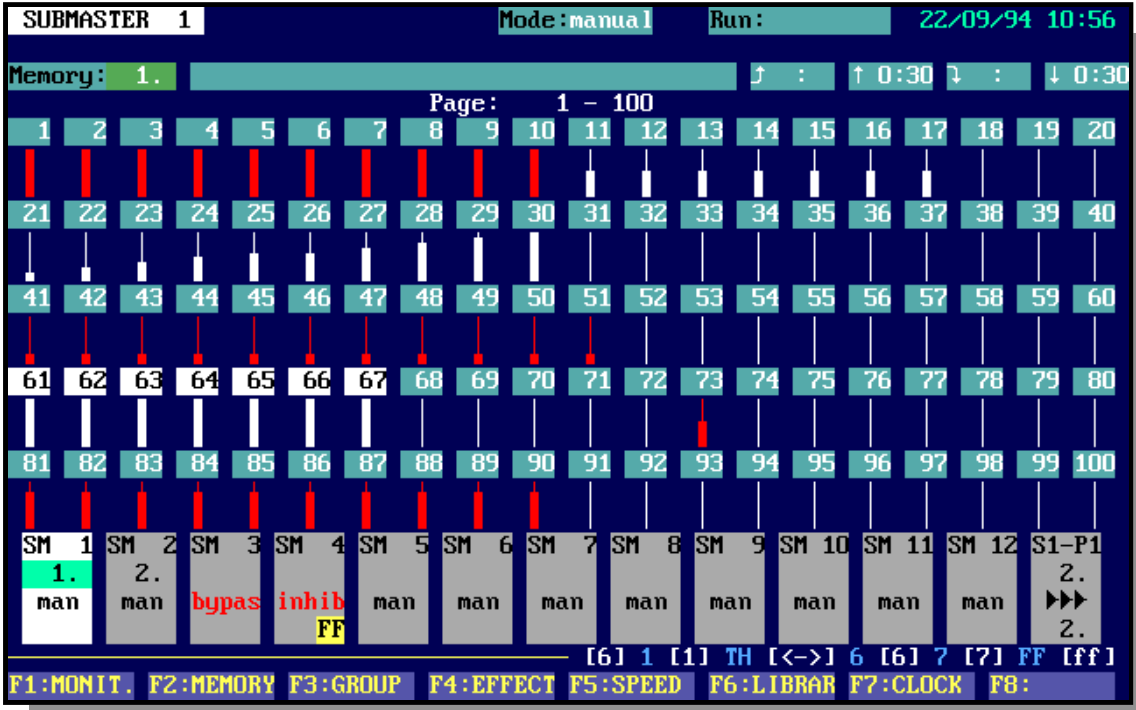
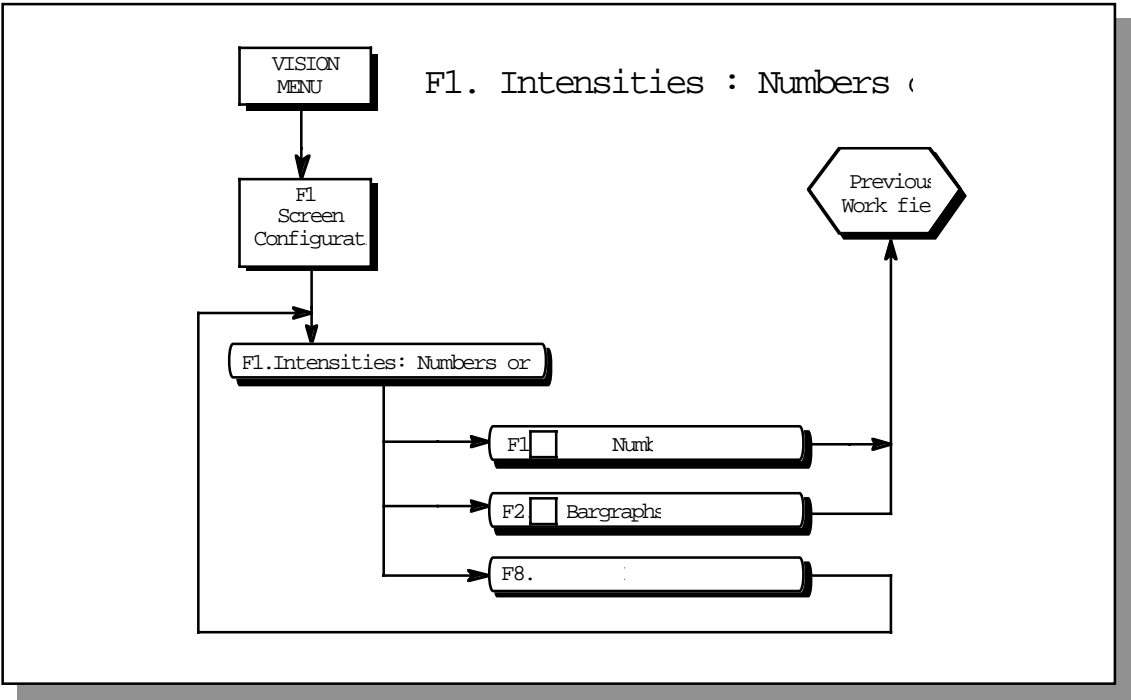
A partir du menu principal, poussez sur la touche F1 pour sélectionner le sous-menu de configuration des écrans. L'écran affiche maintenant les options suivantes:



L'option F6 apparaît comme ayant plusieurs fonctions. Ceci est dû au fait qu'il n'y a que 8 touches de fonctions et que dès lors, en poussant sur la touche F7 (page) ou en déplaçant le curseur vers le bas, les options qui n'ont pas de touches de fonctions associées s'en verront attribuées une à partir de F1.

Ceci est typique de tous les sous-menus ayant plus de 6 options.

La touche de fonction F8 est toujours utilisée pour remonter dans l'arborescence du menu ou pour sortir du menu lorsque l'on est au niveau le plus haut



12.C.1 F1 Intensités: nombres ou thermomètres

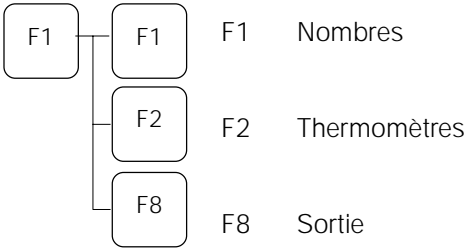


Vous avez le choix entre deux types d’affichages:

- les intensités des circuits sont affichées à l’aide de deux caractères en pourcentage de 00 à FF (100%)
- les intensités des circuits sont affichées graphiquement à l’aide de thermomètres afin de permettre une visualisation globale d’une balance lumière

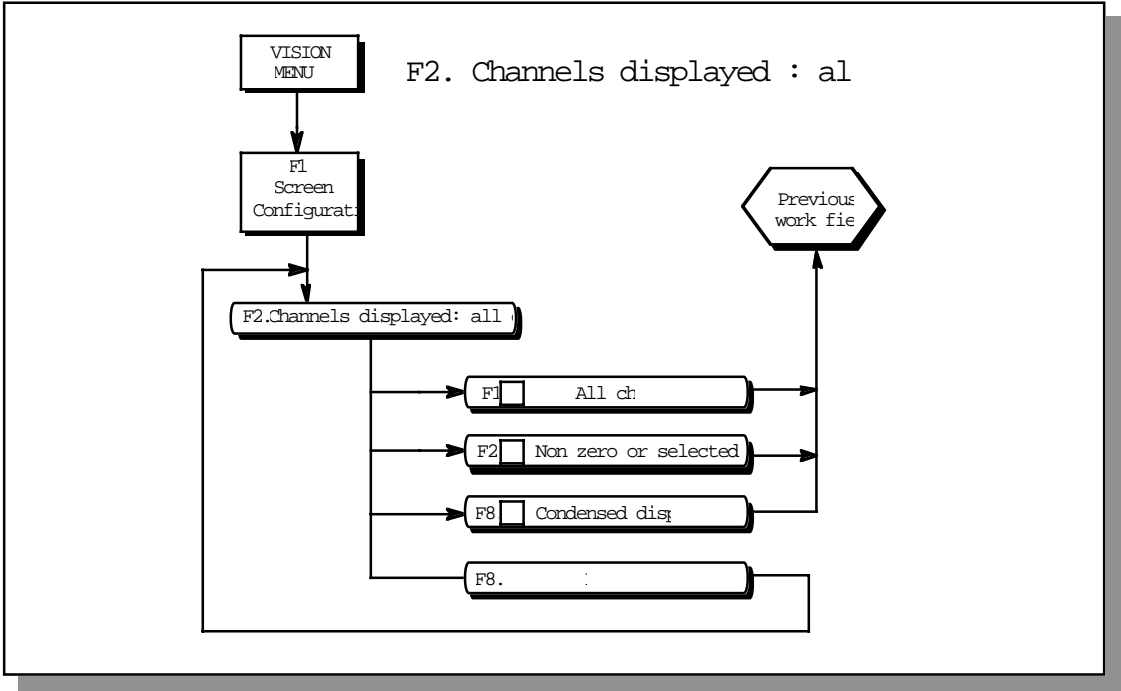
A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F1 (intensités: nombres ou thermomètres).

Vous avez le choix entre:



Le carré dans lequel se trouve la croix désigne la sélection active.

En poussant sur la touche F1 ou F2, la sélection est effectuée et le système sort automatiquement du menu.
La touche F8 permet de revenir au menu principal.
Pousser ensuite à nouveau sur la touche F8 permet de sortir du menu.



SUBMASTER 1					Mode:manual					Run:					22/09/94 11:08																																																																
Memory: 1.															↑ :		↑ 0:30 ↓ :		↓ 0:30																																																												
Page: 1 - 140																																																																															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																																																												
FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	55	55	55	55	55	55	55																																																															
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40																																																												
20	30	40	50	60	60	70	80	90	FF																																																																						
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																																												
22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22																																																																				
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80																																																												
FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF						57																																																																			
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100																																																												
80	80	80	80	80	80	80	80	80	80																																																																						
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120																																																												
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140																																																												
														70	70	70	70	70	70																																																												
SM 1	SM 2	SM 3	SM 4	SM 5	SM 6	SM 7	SM 8	SM 9	SM 10	SM 11	SM 12	S1-P1																																																																			
1.	2.											2.																																																																			
man	man	bypas	inhib	man	man	man	man	man	man	man	man	2.																																																																			
			FF									2.																																																																			
[clear]										[clear]										SM1 [sm1] ♦ [enter]																																																											
F1:MONIT.										F2:MEMORY										F3:GROUP										F4:EFFECT										F5:SPEED										F6:LIBRAR										F7:CLOCK										F8:									

Tous les circuits

Les circuits différents de zéro ou sélectionnés seulement

Affichage condensé

12.C.2 F2 Mode d'affichage des circuits: tous ou différents de zéro

Différents types d'affichage sont possibles:

- Tous les circuits (en fonction de la quantité de circuits par page comme expliqué dans le chapitre suivant) sont toujours affichés à la même place sur les écrans
- Seulement les circuits différents de zéro ou sélectionnés sont affichés. La position sur les écrans des circuits affichés est exactement la même que si tous les circuits étaient affichés.
- L'affichage condensé propose les circuits différents de zéro ou sélectionnés mais sans tenir compte de leur position sur l'écran pour former une liste continue classée par ordre numérique croissant. Dès lors, la position d'affichage d'un circuit peut changer en fonction de la sélection.

F2

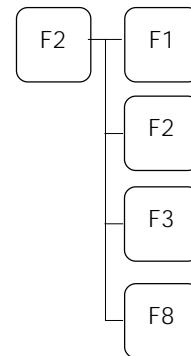
Vous avez le choix entre:

F1 Tous les circuits

F2 Les circuits différents de zéro ou sélectionnés

F3 Affichage condensé

F8 Sortie

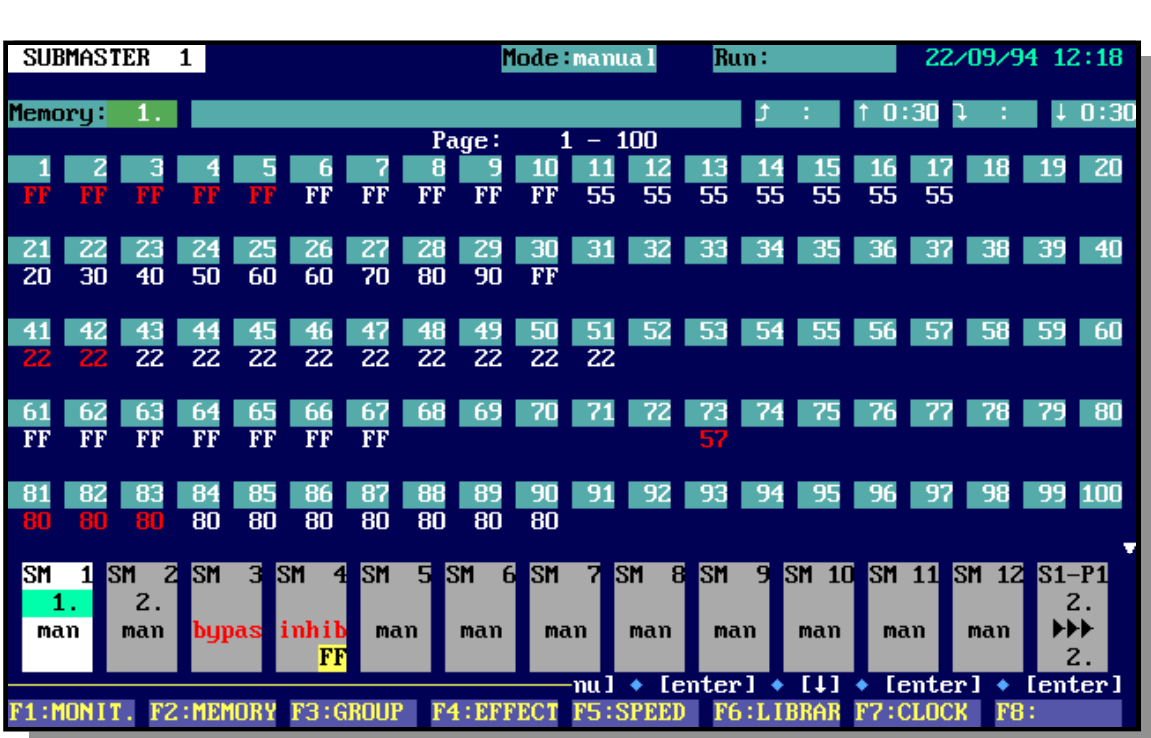


Le carré dans lequel se trouve la croix désigne la sélection active.

En poussant sur la touche F1, F2 ou F3, la sélection est effectuée et le système sort automatiquement du menu.

La touche F8 permet de revenir au menu principal.

Pousser ensuite à nouveau sur la touche F8 permet de sortir du menu.



(d)

SUBMASTER 1					Mode:manual					Run:					22/09/94 12:31				
Memory: 1.										↑ :					↑ 0:30 ↓ :				
					Page: 1 - 180														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	55	55	55	55	55	55	55			
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
20	30	40	50	60	60	70	80	90	FF										
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22									
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF						57							
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
80	80	80	80	80	80	80	80	80	80										
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
														70	70	70	70	70	70
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
[enter] ♦ [↓] ♦ [enter] ♦ [↓] ♦ [enter]																			
F1:MONIT.					F2:MEMORY					F3:GROUP					F4:EFFECT				
										F5:SPEED					F6:LIBRAR				
										F7:CLOCK					F8:				

180 circuits par page

SUBMASTER 1					Mode:manual					Run:					22/09/94 12:42				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	55	55	55	55	55	55	55			
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
60	70	80	90	FF											22	22	22	22	22
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
22										FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF			57
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
				80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80					
101	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
126	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
															70	70	70	70	70
151	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
176	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
201	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
226	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
[enter] ♦ [↓] ♦ [enter] ♦ [↓] ♦ [enter]																			
F1:MONIT.					F2:MEMORY					F3:GROUP					F4:EFFECT				
										F5:SPEED					F6:LIBRAR				
										F7:CLOCK					F8:				

250 circuits par page

age

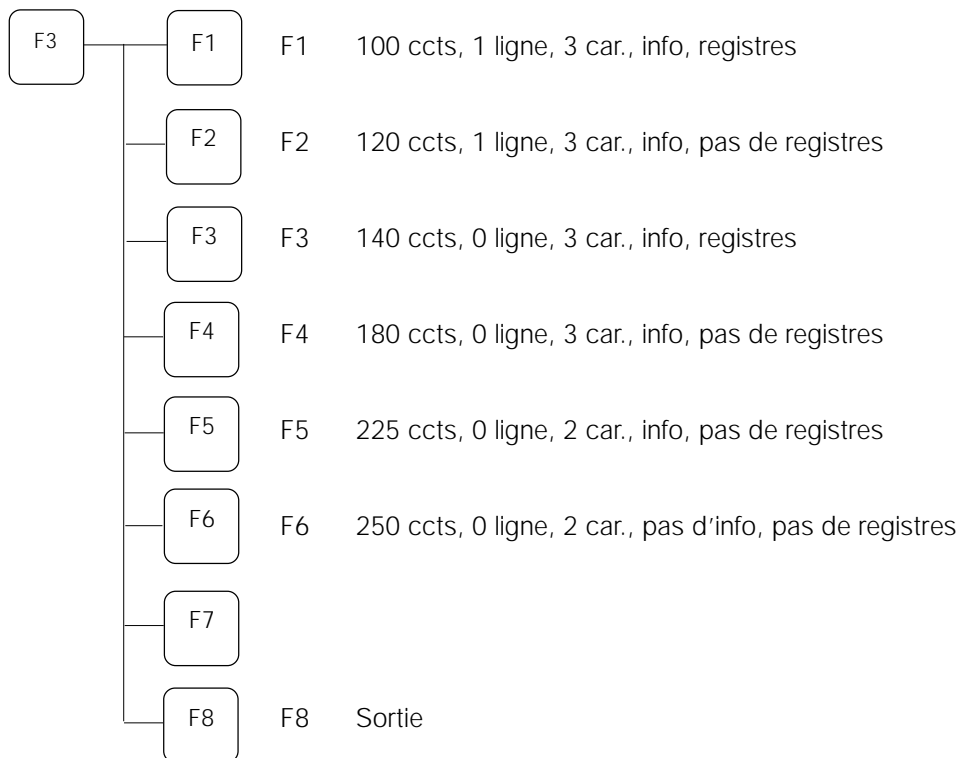
12.C.3 F3 Nombre de circuits par page

F3

Le nombre de circuits affichés par page peut être sélectionné entre 100 et 250. En sélectionnant le nombre de circuits, implicitement, on choisit également la quantité d'informations disponibles dans la mesure où au plus la quantité de circuits affichés est grande, au moins il y a de la place pour d'autres informations. Suivez la table ci-dessous (qui est la même dans le menu) pour effectuer votre choix.

Lorsque plus de 200 circuits par page sont sélectionnés, seuls le premier et le dernier circuit de chaque ligne sont affichés en trois caractères en tant que références, les autres l'étant en deux -sauf en mode condensé. Ceci aide à la clarification des écrans où de grandes quantités d'informations sont affichées (référez-vous à la table ci-dessous).

A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F3 (nombre de circuits par page), vous avez le choix entre:



En poussant sur les touches F1 à F6, la sélection est effectuée et le système sort automatiquement du menu.

F8 permet de retourner au menu précédent.

NOTES :

ccts signifie le nombre de circuits affichés par page
 ligne signifie la ligne d'espace entre la ligne des intensités de circuits et la ligne suivante affichant les numéros de circuits
 car. signifie la quantité de caractères utilisés pour afficher les numéros de circuits
 info signifie la ligne d'informations en haut de l'écran (numéro de mémoire, titre, temps...)
 registre signifie l'affichage des pavés d'informations sur les registres

12.C.4 F4 Date et heure ou chrono

Il y a quatre horloges différentes disponibles dans le Vision.

La configuration par défaut propose l'affichage de l'horloge en temps réel sur les afficheurs et sur le premier moniteur.

Le deuxième moniteur propose le chronomètre.

Si vous sélectionnez une horloge différente, celle-ci sera disponible sur les afficheurs du Vision et sur le moniteur 1. Dans ce cas, la date et l'heure passent sur le moniteur 2.

12.C.4.1 Date et heure

Cette option sélectionne l'horloge en temps réel (date et heure) comme horloge principale (configuration par défaut).

12.C.4.2 Chrono

Chrono est une fonction chronomètre intégrée affichant les heures, minutes et secondes. Cette option fonctionne exactement comme un chronomètre conventionnel; le démarrage, l'arrêt et la remise à zéro se font à l'aide des touches de fonction. Le temps écoulé du chronomètre peut être importé dans les mémoires en poussant sur la touche F1 (chrono) après avoir pressé sur un des boutons de sélection de temps (up time, down time,...).

12.C.4.3 Chrono et transfert

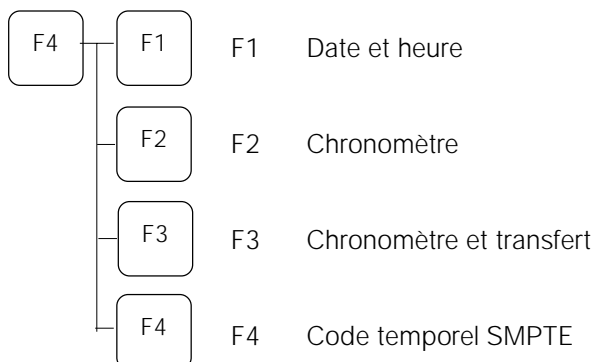
Option non implémentée.

12.C.4.4 Code temporel SMPTE

Le code temporel SMPTE est un signal d'horloge externe utilisé pour synchroniser le déclenchement d'événements dans Vision avec les périphériques externes.

Option non implémentée.

A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F4 (date et heure ou chrono). Les choix suivants sont proposés:



F8 Sortie

F1 à F4 sélectionnent l'horloge pour l'affichage sur Vision et sur le moniteur 1, mais ne démarrent pas le chronomètre. Les fonctions arrêt/démarrage/remise à zéro sont disponibles via la touche de fonction F7 dans tous les registres de travail.

F8 permet de retourner au menu précédent.

12.C.4.5 Accès direct aux fonctions d’horloge sans passer par le menu

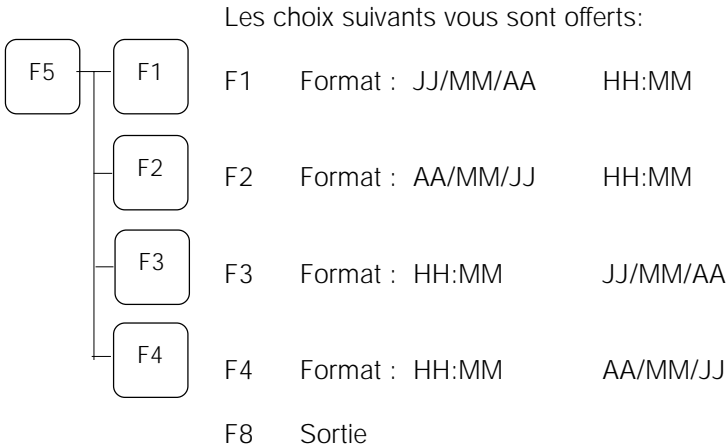
Les fonctions d’horloge sont directement accessibles à tout moment sans passer par le menu. Par cette méthode, l’affichage de l’horloge ne se fera pas nécessairement sur le moniteur 1. Cela dépend de la configuration.



Pour accéder aux fonctions d’horloge sans passer par le menu:
Poussez sur la touche F7 (horloge).
Vous avez maintenant un accès direct aux fonctions chronomètre aux travers des touches F1 à F3.
Pour sélectionner l’horloge des transferts, poussez sur la touche F5.
Pour sélectionner le code temporel SMPTE, poussez sur la touche F6.
La sélection de l’une ou l’autre de ces deux options maintient disponible les fonctions chronomètre (F1 à F3) et F7 permet de revenir à l’affichage normal de l’horloge en temps réel (date et heure).
Par cette méthode, l’horloge disponible sur les afficheurs du Vision n’est pas modifiée.

12.C.5 F5 Format d’affichages de la date et de l’heure

Vous pouvez choisir le format d’affichages de l’heure et de la date afin de correspondre au format usuel de la langue.
A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F5 (format d’affichages de la date et de l’heure).



NOTES:

HH:MM	Heures:Minutes
JJ	Jour
MM	Mois
AA	Année

F1 à F4 effectuent la sélection et forcent le système à sortir du menu.
F8 permet de revenir au menu précédent.



Couleurs de fond

Lignes

Colonnes

Couleurs d'avant-plan (caractères)

ADB MENU V 1.01

Chrono: 00:00:00

screens memories groups playbacks disk program config. exit

Colours palette selection

Colour 0	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Colour 1	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Colour 2	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Colour 3	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Colour 4	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Colour 5	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Colour 6	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Colour 7	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Colour 8	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Colour 9	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Colour 10	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Colour 11	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Colour 12	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Colour 13	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Colour 14	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Colour 15	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX

Select colors with cursors.

Use keys + and - to modify colors.

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

F1: SAVE F2:DEFAUL F3: ALL F4:RETURN F5:RETA LL F6: F7: F8: EXIT

↑

↓

+

-

12.C.6 F6 Palette des couleurs

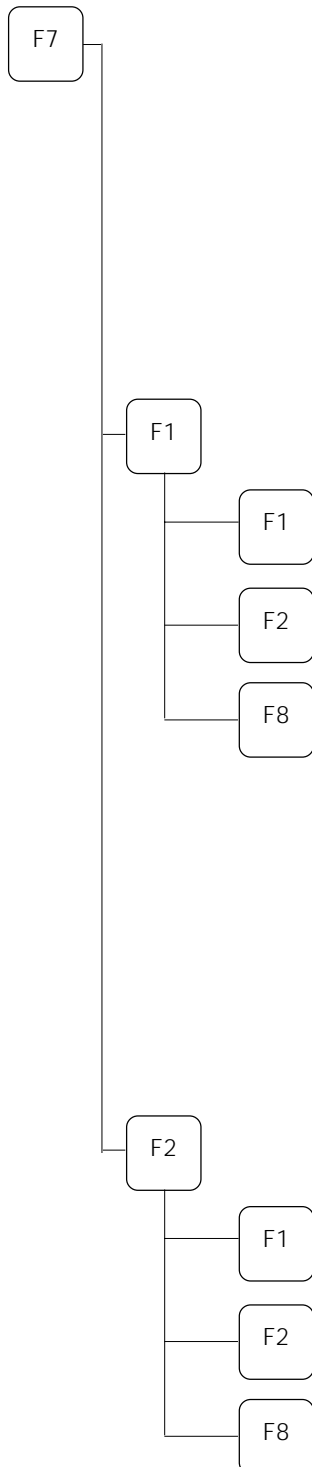
La palette des couleurs permet de personnaliser les couleurs d’affichages. Lorsque vous entrez dans le sous-menu des palettes de couleurs, une charte des couleurs est alors affichée. Les touches de fonction sont alors utilisées pour sauver les modifications ou pour retrouver la configuration précédente ou la configuration par défaut. Les sept premières couleurs numérotées de 0 à 6 sont les couleurs de fond. Les neuf couleurs suivantes numérotées de 7 à 15 sont les couleurs de texte. Lorsque vous effectuez une modification des couleurs, vous pouvez voir immédiatement le résultat sur le second moniteur. De même, vous pouvez vérifier à l’aide de la charte des couleurs sur le premier moniteur si la couleur sélectionnée pour le texte est compatible avec la couleur de fond et vice-versa. Chaque couleur peut être utilisée à des endroits différents dans le pupitre. Par exemple, si vous changez la couleur des numéros de circuits dans l’écran Scène, la même couleur est utilisée pour les circuits du Patch. Il est donc bon de vérifier la compatibilité des couleurs.

A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F6 (palette des couleurs).
Utilisez les touches de flèches vers le haut ou vers le bas pour déplacer le curseur de sélection de couleur.
Utilisez les touches + ou - sur le clavier circuits ou mémoires pour changer la couleur.

Il y a 64 couleurs différentes disponibles parmi lesquelles certaines sont relativement similaires. Sélectionnez d’abord la couleur 0 qui est la couleur de fond des écrans et modifiez-la si nécessaire avant de travailler sur les autres couleurs.

Utilisez, par exemple, la touche - jusqu’à l’obtention d’un fond noir.
Utilisez la touche + pour faire défiler toutes les couleurs disponibles et pour vous familiariser avec la façon dont travaille la palette.
Ne maintenez pas les touches + ou - enfoncées dans la mesure où il y a un léger retard entre la pression de la touche et le résultat (on peut entendre le disque dur accéder au fichier des couleurs) et vous risqueriez de perdre au passage l’affichage de certaines couleurs.
Maintenant que vous êtes familier avec la palette, vous pouvez créer votre propre configuration, mais n’oubliez pas de vérifier ensuite tous les écrans pour être sûr qu’aucune incompatibilité de couleurs n’a été programmée.
A partir du moment où la configuration est créée, utilisez les touches de fonctions suivantes pour la sauvegarder ou pour abandonner les modifications:

<div>F6</div>	<div>F1</div>	F1 SAUVE	Sauve la nouvelle configuration de couleur et sort du menu Palette
	<div>F2</div>	F2 DEFAULT	Force la couleur sélectionnée dans sa valeur par défaut (valeur d’usine)
	<div>F3</div>	F3 TOUTES	Force toutes les couleurs dans leur valeur par défaut respective (valeur d’usine)
	<div>F4</div>	F4 RETOUR	Force la couleur sélectionnée dans la valeur précédemment sauvegardée
	<div>F5</div>	F5 RET.TOUTES	Retourne toutes les couleurs dans leur valeur précédemment sauvegardée respective
		F8 SORTIE	Sortie - Retour au menu précédent



12.C.7 F7 Page

Dans le sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F7 (page). Les options qui n'avaient pas de touche de fonction associée sont maintenant accessibles.

12.C.7.1 F1 Pagination automatique (non implémentée)

Lorsque vous sélectionnez un circuit dont le numéro est plus grand que le numéro du dernier circuit affiché sur la page (ou plus petit que le premier), il est nécessaire de tourner la page pour accéder à ce circuit. Vous pouvez le faire, manuellement, lorsque c'est nécessaire en utilisant les touches flèches vers le haut ou vers le bas, en fonction de la direction vers laquelle vous devez tourner la page. Ou bien Vision peut exécuter cette manipulation automatiquement.

A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F1 (pagination automatique). Les choix suivants vous sont offerts:

- | | | |
|----|---------|-------------------------------------|
| F1 | Actif | Active la pagination automatique |
| F2 | Inactif | Désactive la pagination automatique |
| F8 | Sortie | |

F1 et F2 effectuent la sélection et sort du menu.
F8 retourne au menu précédent.

12.C.7.2 F2 Affichage des registres

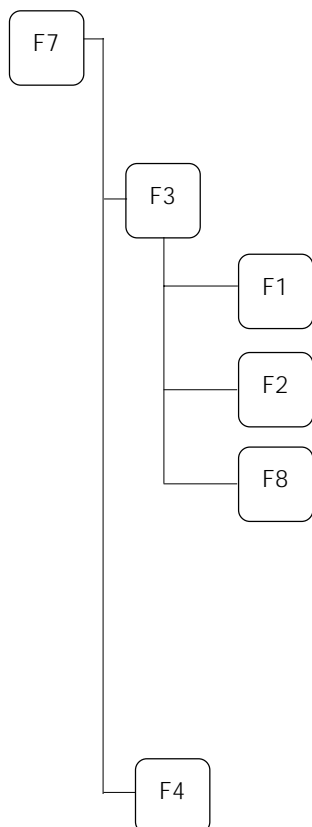
Si vous avez une configuration d'écrans qui autorise l'affichage des pavés d'informations des registres (nombre de circuits par page), seulement 24 registres peuvent être affichés à la fois, même si vous avez une extension de 24 autres registres (option). Dès lors, vous devez choisir quel groupe de 24 registres doit être affiché: le groupe du pupitre ou celui du module d'extension.

A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F2 (registres 1 à 24 ou 25 à 48).

Les choix suivants vous sont offerts:

- | | |
|----|---|
| F1 | Affiche les registres 1 à 24 |
| F2 | Affiche les registres 25 à 48 (optionnel) |
| F8 | Sortie |

F1 et F2 effectuent la sélection et sort du menu.
F8 permet de revenir au menu précédent.



12.C.7.3 F3 Touches sur le moniteur 1 ou 2

Dans le bas du deuxième écran, deux lignes de texte permettent de faire défiler les dernières touches utilisées. Cette information peut être déplacée vers le premier moniteur, mais dans ce cas, seulement la moitié d'une ligne sera utilisée.

A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F3 (touches sur le moniteur 1 ou 2).

Les choix suivants vous sont offerts:

F1 Moniteur 1 Affiche le texte sur le premier moniteur et sort du menu

F2 Moniteur 2 Affiche le texte sur le second moniteur et sort du menu

F8 Sortie

12.C.7.4 F4 Intervertir les moniteurs 1 et 2

Si vous souhaitez intervertir les moniteurs 1 et 2 sans devoir les déconnecter, poussez sur la touche F4.

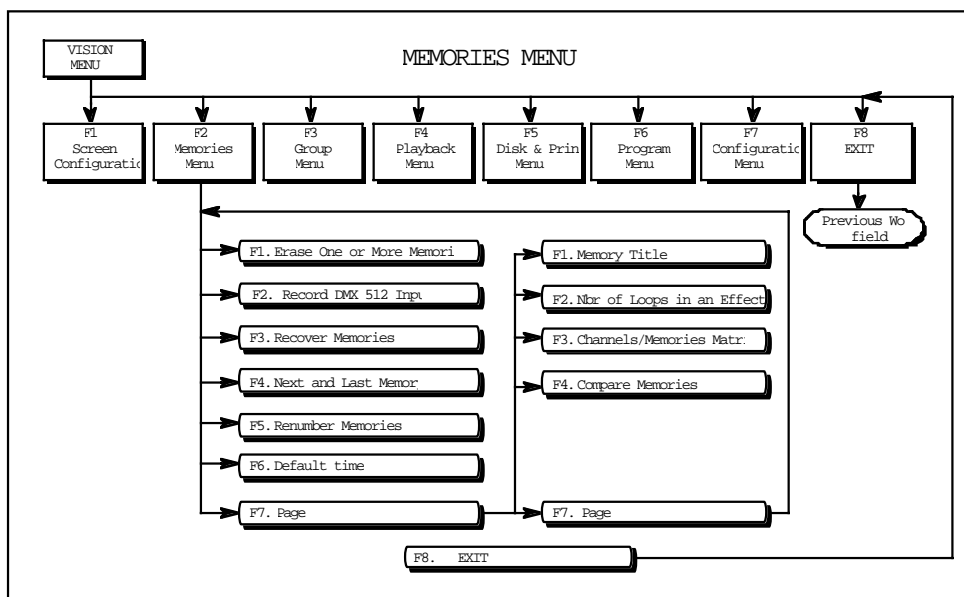
La fonction est immédiatement exécutée et le système sort du menu.

Si vous souhaitez effectuer l'opération inverse, exécutez la même opération.

```

ADB MENU V 1.00                                07/09/94 10:21
screens  memories  groups  playbacks  disk  program  config.  exit
Memory menu
F1. Erase one or more memories
F2. Record DMX512 input
F3. Recover memories
F4. Next and last memory
F5. Renumber memories
F6. Default times
Memory title
Nbr of loops in an effect memory
Channels/memories matrix
Compare memories
F7. Page
F8. Exit

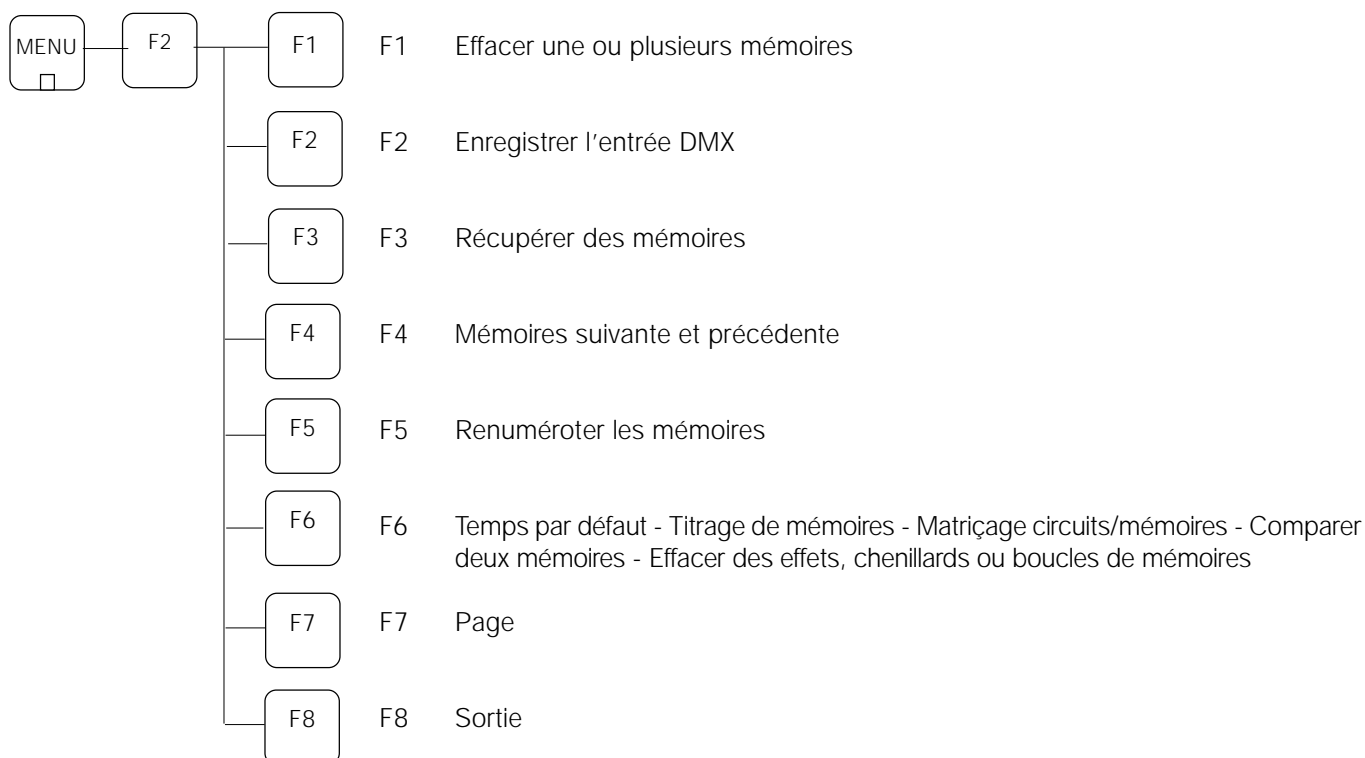
mn [menu] ♦ [enter] ♦ [→]
F1: CANCEL F2: DMX F3: RECOV F4: NEXT F5: RENUMB F6: TIMES F7: PAGE F8: EXIT
  
```



12.D MENU DES MEMOIRES

A partir du menu principal, poussez sur la touche F2 pour accéder au sous-menu des mémoires.

Les options suivantes sont proposées:



L'option F6 apparait comme ayant plusieurs fonctions. Ceci est dû au fait qu'il n'y a que 8 touches de fonctions et que dès lors, en poussant sur la touche F7 (page) ou en déplaçant le curseur vers le bas, les options qui n'ont pas de touches de fonctions associées s'en verront attribuées une à partir de F1.

Ceci est typique de tous les sous-menus ayant plus de 6 options.

La touche de fonction F8 est toujours utilisée pour remonter dans l'arborescence du menu ou pour sortir du menu lorsque l'on est au niveau le plus haut



↑

↓

Numéro de mémoire

Titre de mémoire

Liste des mémoires existantes

Date de création

Heure de création

ADB MENU V 1.01

23/09/94 10:14

screens memories groups playbacks disk program config. exit

Erase one or more memories

1.	WHITE FOH	21/09/94 14:31
2.	BLUE FOH	21/09/94 14:31
3.	WHITE BACKLIGHTS	23/09/94 10:00
4.	BLUE BACKLIGHTS	23/09/94 10:00
6.2		23/09/94 10:01
8.		23/09/94 10:02
9.		23/09/94 10:03
10.	SOLIST	23/09/94 10:05
11.		23/09/94 10:05
12.	PRESET CLOSED CURTAIN	23/09/94 10:05
14.	OPEN CURTAIN	23/09/94 10:05
15.		23/09/94 10:06
16.6		23/09/94 10:06
25.	SCENE 1	23/09/94 10:06
30.	SCENE 2	23/09/94 10:07

]

[enter]

[↓]

[↑]

[↓]

[enter]

F1: CANCEL

F2:

F3:

F4:

F5:

F6:

F7: ALL

F8: EXIT

Mémoires sélectionnées

Curseur

La liste des mémoires continue sur la page suivante

12.D.1 F1 Effacer des mémoires



A partir du sous-menu mémoires, poussez sur la touche F1 afin de faire apparaître sur le premier moniteur une variation de la liste des mémoires. Cette liste n’affiche pas les temps de la mémoire, ni le nombre de circuits, mais propose son titre pour aider à identifier clairement chaque mémoire.
Une flèche sur le côté gauche de l’écran pointe vers la 1ère mémoire et est utilisée comme curseur de pointage des mémoires.



Poussez sur les touches flèches vers le haut ou vers le bas pour amener le curseur à côté de la mémoire que vous souhaitez effacer.



Poussez sur la touche ENTER pour sélectionner la mémoire dont les informations seront ensuite affichées en rouge. Le curseur passe ensuite automatiquement à la ligne suivante.



Si une sélection est incorrecte, déplacez le curseur jusqu’à cette mémoire et poussez sur la touche ENTER de nouveau. Les informations de la mémoire seront affichées en blanc pour signaler qu’elle a bien été désélectionnée.

Vous avez maintenant le choix:



F1 Effacer Efface les mémoires sélectionnées

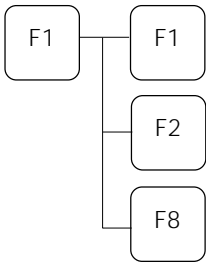


F7 Toutes Efface toutes les mémoires



F8 Sortie Retourne au menu précédent en ignorant la sélection

En poussant sur F1 ou F7, un écran vous indique le nombre de mémoires qui vont être effacées et vous demande de confirmer.



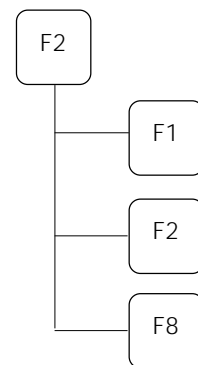
F1	Non	N’effectue pas l’effacement et retourne à la liste des mémoires tout en conservant la sélection
F2	Oui	Efface les mémoires et sort du menu
F8	Sortie	N’effectue pas l’effacement et retourne à la liste des mémoires tout en conservant la sélection

12.D.2 F2 Enregistrer l'entrée DMX

Cette fonction vous permet d'enregistrer l'intensité de circuits provenant d'un autre pupitre dans une mémoire.

A partir du sous-menu mémoire, poussez sur F2.

- F1 Enregistrer en aveugle (après le patch, avant le potentiomètre virtuel et l'option de coupure du signal DMX entrant)
- F2 Enregistrer ce qui est présent sur scène (après le patch et après le potentiomètre virtuel et l'option de coupure du signal DMX entrant)
- F8 Sortie



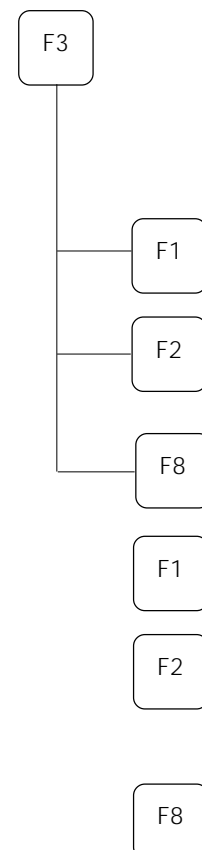
Avec les deux fonctions d'enregistrement, si la mémoire dans laquelle vous souhaitez enregistrer existe déjà, le système vous demande de confirmer.

12.D.3 F3 Récupérer des mémoires

De par l'utilisation d'un disque dur, il est possible de récupérer des mémoires effacées ou écrasées.

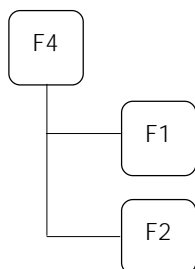
A partir du menu Mémoire, poussez sur F3 (récupération de mémoires). Une liste de mémoires identique à la liste de l'option "effacer des mémoires" apparaît sur le premier moniteur. Cette liste propose toutes les mémoires susceptibles d'être récupérables, classées par ordre d'entrée dans la liste (la première mémoire de la liste est la dernière mémoire à avoir été effacée). Déplacez le curseur le long de la liste et utilisez la touche ENTER pour effectuer une sélection de la même manière que dans l'option "effacer des mémoires". Vous avez ensuite le choix:

- F1 Récupérer Le système récupère la mémoire et la réinsère dans la liste des mémoires existantes
 - F2 Récupérer-renuméroter Ceci signifie que vous pouvez récupérer une ancienne mémoire et l'utiliser, ailleurs, dans la liste des mémoires avec un nouveau numéro. Ceci est utile si vous aviez déjà réutilisé le numéro de cette mémoire pour en créer une autre.
 - F8 Sortie
-
- F1 récupérera immédiatement la mémoire sélectionnée
 - F2 présentera un écran de dialogue affichant le numéro de la mémoire à récupérer et demandant d'entrer le nouveau numéro
Lorsque vous aurez donné le nouveau numéro et poussé sur la touche ENTER, la mémoire sera récupérée avec toutes ses informations (ceci inclut les temps, titre,...) et sera insérée avec son nouveau numéro dans la liste des mémoires.
 - F8 Sortie



12.D.4 F4 Mémoires suivante et précédente

Cette fonction modifie la façon dont les boutons NEXT et LAST de la platine des claviers se comportent.



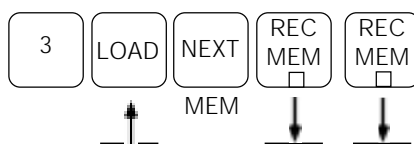
A partir du menu principal, poussez sur F4 (mémoires suivante et précédente).

- F1 Seulement les mémoires existantes: sélectionnera la mémoire suivante ou précédente qui ont déjà été enregistrées, que ce soit une mémoire avec un numéro entier ou un point décimal.
- F2 Seulement les mémoires non existantes: sélectionnera la mémoire suivante ou précédente qui n'ont pas encore été enregistrées. Seuls les numéros entiers sont sélectionnés.

Ex. Liste de mémoires existantes: 1, 2, 3, 10, 20, 30



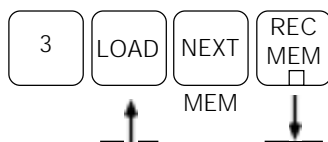
Seulement les mémoires existantes



Mémoire 3 copiée dans la mémoire 10



Seulement les mémoires non existantes



Mémoire 3 copiée dans la mémoire 4

12.D.5 F5 Renommer les mémoires



Option non implémentée

12.D.6 F6 Temps par défaut

Les temps de transfert par défaut définis en usine sont de 5 secondes, tandis que les temps d'attente sont de 0 seconde.

Vous pouvez définir vos propres temps par défaut (les temps que Vision utilisera si aucun temps n'a été enregistré dans la mémoire).

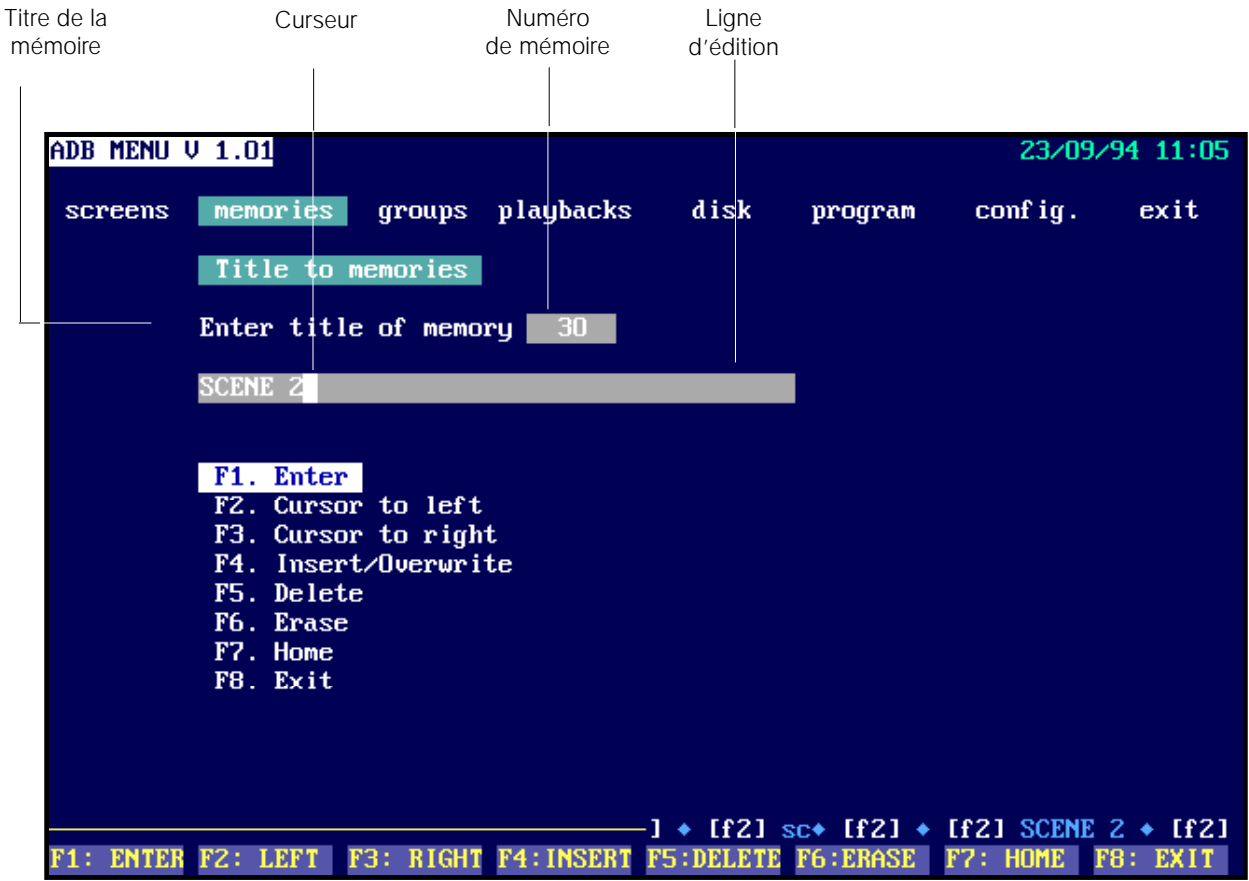
Vous pouvez utiliser n'importe quel temps entre 0 et 49 minutes 59 secondes.

Les 4 temps sont programmables séparément.



A partir du menu Mémoire, poussez sur F6 (temps par défaut)

Utilisez les flèches pour sélectionner le temps et entrez la nouvelle valeur par défaut. Poussez sur F1 (Enter) pour confirmer ou F8 (Exit) pour ignorer les changements et sortir.



12.D.7 F7 Page

A partir du menu Mémoire, poussez F7 (Page).

Les fonctions précédemment inaccessibles se voient maintenant attribuer une touche de fonction.

12.D.7.1 F1 Titrage des mémoires

- Poussez sur F1 pour entrer dans la fonction Titrage des mémoires.
- Entrez le numéro de mémoire (si une mémoire a déjà été sélectionnée, ce numéro sera automatiquement proposé).
- Poussez sur F1 ou Enter.
- Une ligne d'édition apparaît dans laquelle vous pouvez taper jusqu'à 40 caractères de texte en utilisant le clavier Alpha numérique ou les touches de sélection de registre du Vision.
- Les touches de fonction du Vision sont également utilisées comme touches de fonctions d'édition de texte.
- Lorsque le texte est correct, poussez sur F1 ou Enter pour revenir au menu Mémoires.
- Répétez le processus pour toutes les mémoires auxquelles vous désirez attribuer un titre.

NOTES : Lorsque l'on doit donner un titre à beaucoup de mémoires, il est plus facile de le faire à partir du clavier numérique, mais il s'agit dans ce cas, de faire précéder les numéros de mémoires des lettres ME afin d'indiquer à Vision que c'est une mémoire et non un circuit qui doit être sélectionnée.

Lorsque vous travaillerez dans le menu des groupes, vous verrez que l'on peut attribuer aux groupes un titre de la même manière, mais que dans ce cas, le préfixe n'est pas requis.

12.D.7.2 F2 Matriçage circuits/mémoires

Option non implémentée

12.D.7.3 F3 Comparer des mémoires

Option non implémentée

12.D.7.4 F4 Effacer des effets, chenillards ou boucles

Cette section autorise l'effacement d'effets, de chenillards ou de boucles précédemment créés.

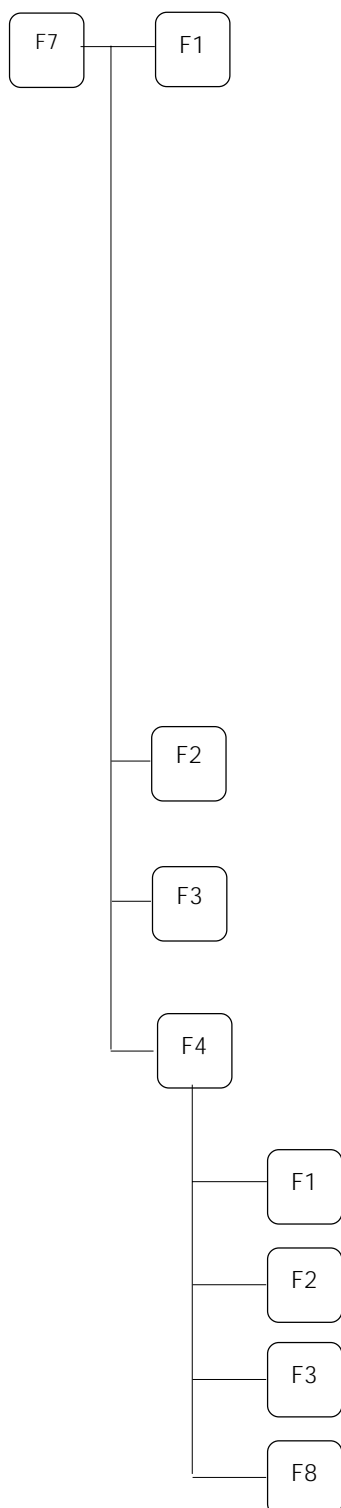
A partir du menu Mémoires, poussez sur F4 (Effacer des effets, chenillards ou boucles). Vous avez le choix :

F1 Effacer un ou plusieurs effets

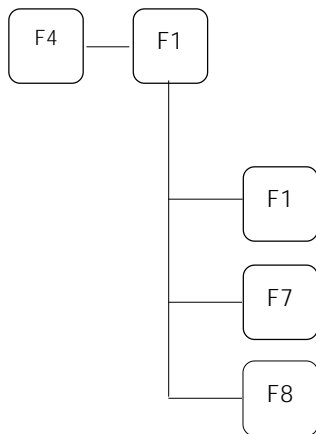
F2 Effacer un ou plusieurs chenillards

F3 Effacer une ou plusieurs boucles

F8 Sortir



12.D.7.4.1 Effacement d'effets



A partir du menu d'effacement, poussez sur F1

Vous verrez une liste avec les numéros d'effets existants et le nombre de pas associé à chaque effet comme références

Trois flèches en dessous de l'effet indique la position du curseur

Déplacez le curseur jusqu'à l'effet requis et poussez sur Enter pour le sélectionner

Il sera dès lors affiché en vidéo inverse

F1 Effacement des effets sélectionnés

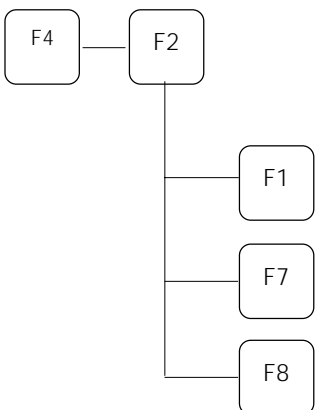
F7 Effacement de tous les effets

F8 Retour au menu Mémoires

La pression de la touche F1 ou F7 affiche la quantité d'effets qui vont être effacés et demande de confirmer : F1: Non, F2: Oui.

F2 effectue l'opération et retourne au menu principal.

12.D.7.4.2 Effacement de chenillards



A partir du menu d'effacement, poussez sur F2

Vous verrez une liste avec les numéros de chenillards existants et le nombre de pas associé à chaque chenillard comme références

Trois flèches en dessous de l'effet indique la position du curseur

Déplacez le curseur jusqu'au chenillard requis et poussez sur Enter pour le sélectionner

Il sera dès lors affiché en vidéo inverse

F1 Effacement des chenillards sélectionnés

F7 Effacement de tous les chenillards

F8 Retour au menu Mémoires

La pression de la touche F1 ou F7 affiche la quantité de chenillards qui vont être effacés et demande de confirmer : F1: Non, F2: Oui.

F2 effectue l'opération et retourne au menu principal.

12.D.7.4.3 Effacement de boucles

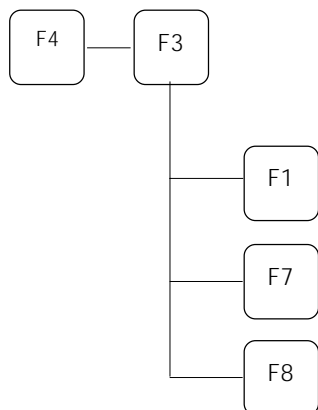
A partir du menu d'effacement, poussez sur F3

Vous verrez une liste avec les numéros de boucles existantes et le nombre de pas associé à chaque boucle comme références

Trois flèches en dessous de l'effet indique la position du curseur

Déplacez le curseur jusqu'à la boucle requise et poussez sur Enter pour la sélectionner

Elle sera dès lors affichée en vidéo inverse



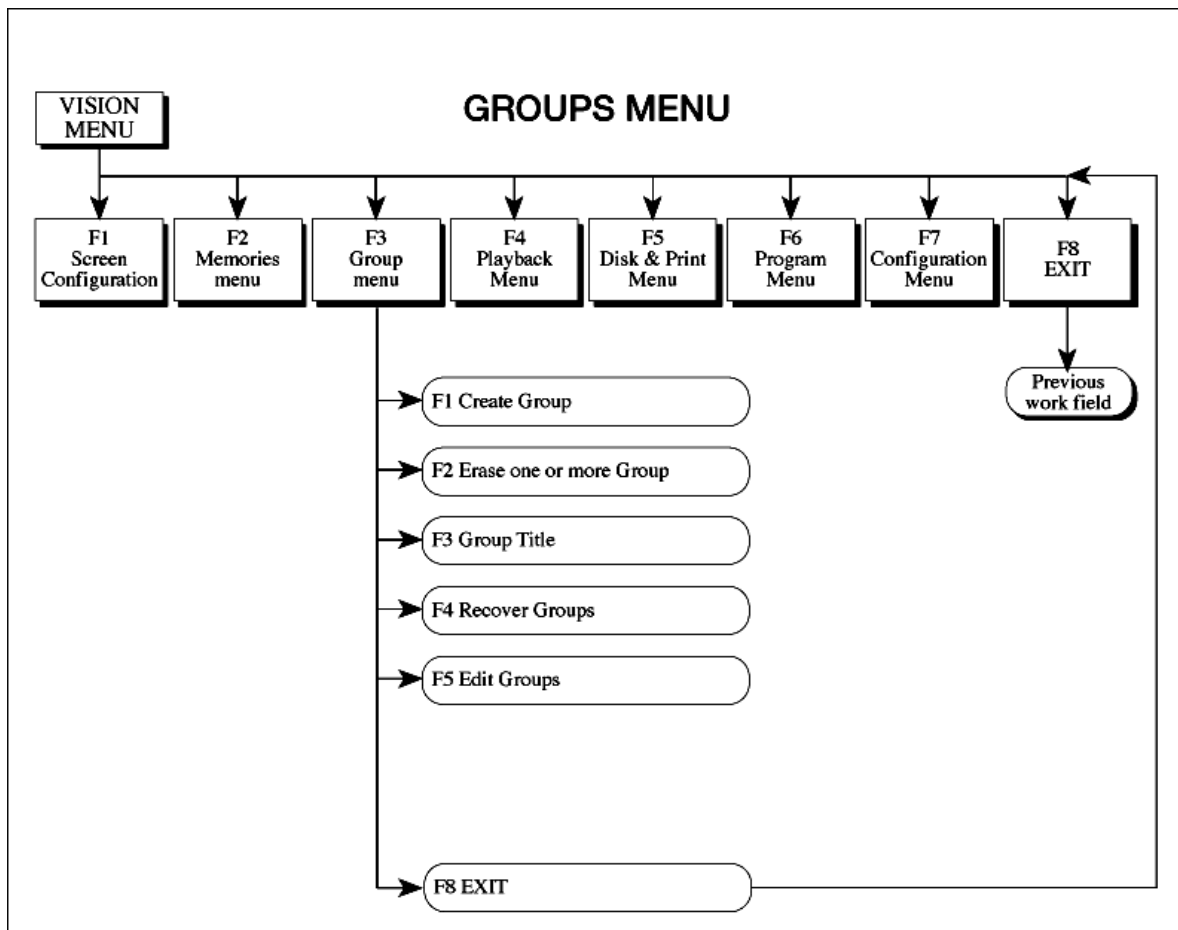
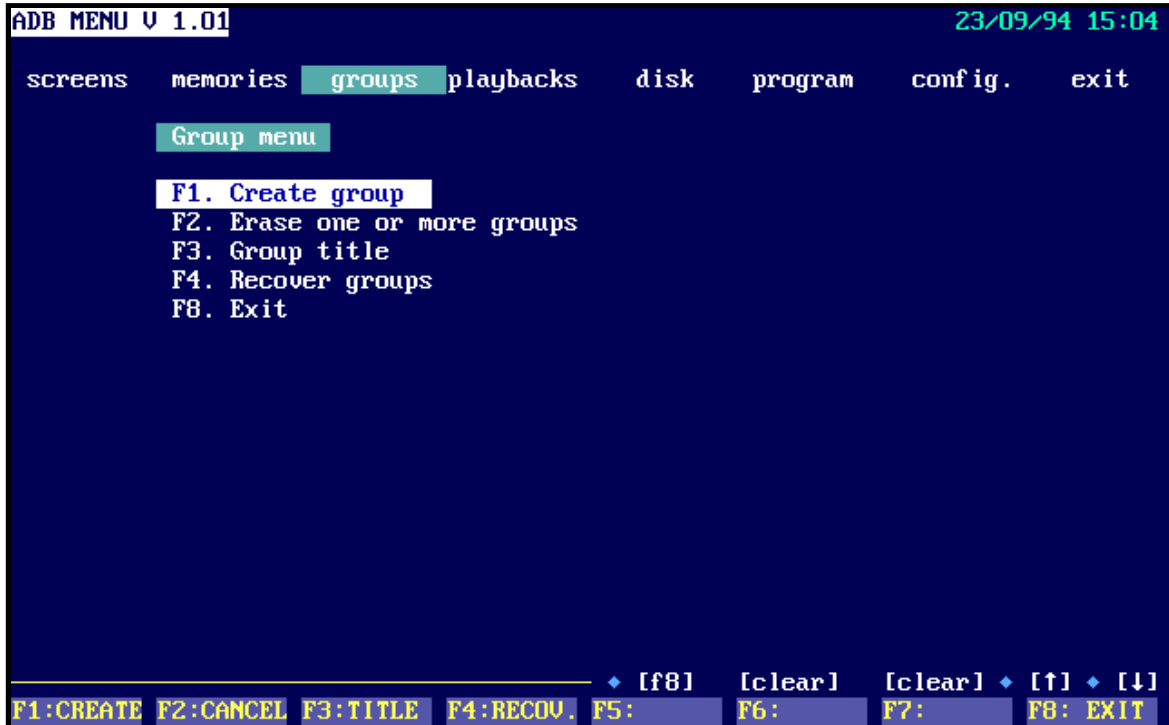
F1 Effacement des boucles sélectionnées

F7 Effacement de toutes les boucles

F8 Retour au menu Mémoires

La pression de la touche F1 ou F7 affiche la quantité de boucles qui vont être effacées et demande de confirmer : F1: Non, F2: Oui.

F2 effectue l'opération et retourne au menu principal.



12.E Menu des groupes



A partir du menu principal, poussez sur F3 pour sélectionner le menu des groupes. Un sous-menu standard apparaît sur le moniteur 1 tandis que la liste des groupes est affichée sur le deuxième moniteur.

La plupart des fonctions agissent de la même manière que dans le menu des mémoires.

Veuillez vous référer à cette section si vous désirez de plus amples renseignements. Mais comme pour les autres menus, suivez les indications affichées sur les écrans.

12.E.1 F1 Créer un groupe

A partir du sous-menu groupe, poussez sur F1 (Créer un groupe).

Entrez un numéro de groupe. Si vous travaillez à partir du clavier Alpha numérique, le préfixe n'est pas nécessaire.

Si vous entrez le numéro d'un groupe existant, il vous sera demandé de confirmer.

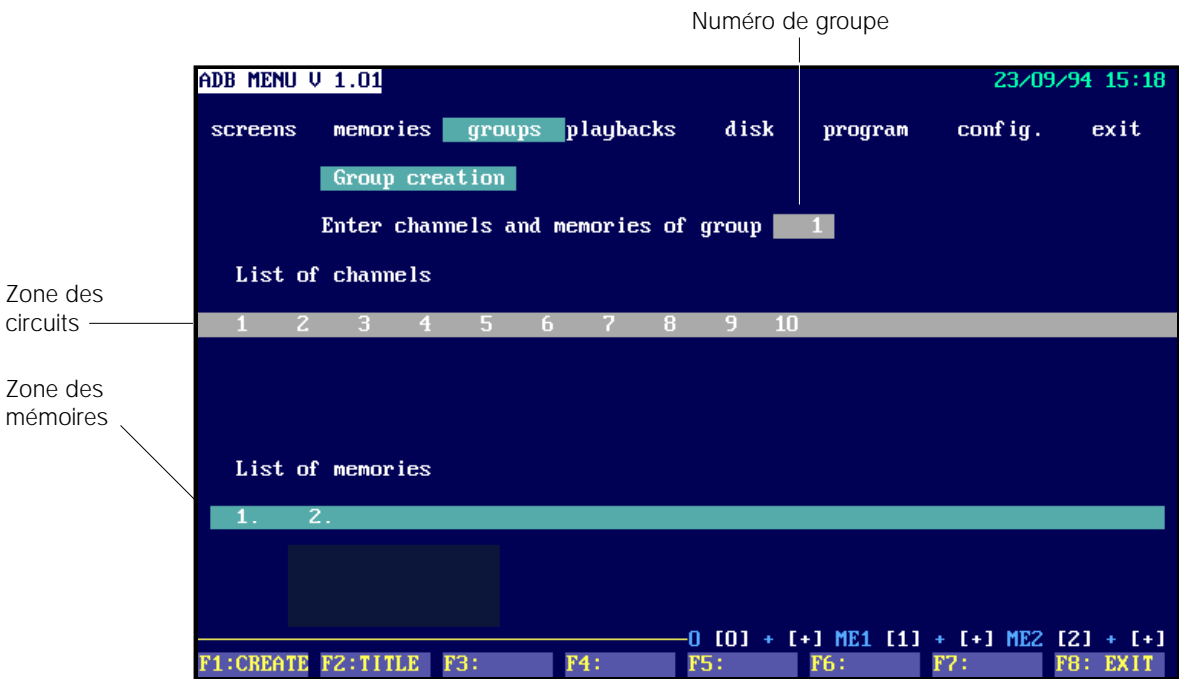
Lorsqu'un numéro de groupe a été entré, deux nouveaux écrans sont proposés.

L'écran 1 vous demande d'entrer la liste de circuits et/ou de mémoires qui constitueront le groupe. Le milieu supérieur de l'écran affiche la liste de circuits, tandis que le milieu inférieur de l'écran affiche la liste des mémoires.

L'écran 2 affiche des listes similaires qui sont, cette fois-ci, accompagnées du nombre total de circuits ou mémoires présents dans les listes.

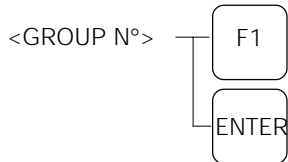
Les numéros de circuits ou de mémoires peuvent être combinés, mais un + doit être introduit entre chaque numéro afin d'additionner la sélection suivante et non de remplacer l'ancienne par la nouvelle.

Terminez la sélection par un + final ou par la touche Enter.

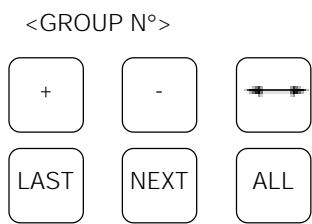


Création

Après avoir poussé sur la touche F1, le système vous demande d'entrer le numéro de groupes que vous désirez créer.

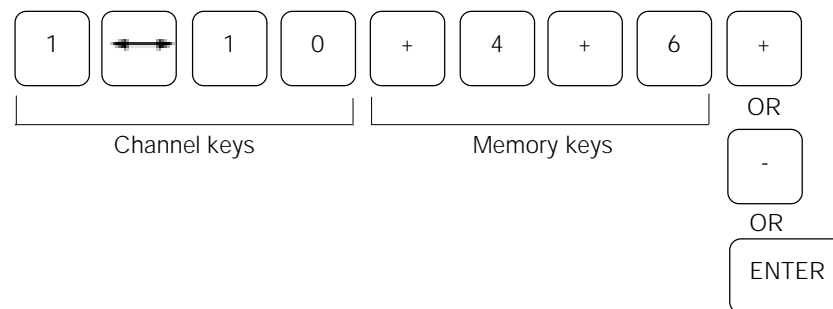


Poussez sur F1 ou Enter pour confirmer. Deux zones distinctes sur l'écran permettent de visualiser la liste des circuits et/ou la liste des mémoires sélectionnés pour créer le groupe.



- La liste des circuits est créée à l'aide des touches +, -, <->, Next et Last sur le clavier circuits.
- La liste des mémoires est créée à l'aide des touches +, -, <->, Next et Last sur le clavier mémoires.
- La sélection est terminée à l'aide des touches +, - ou Enter.
- Lors de la création d'un groupe, vous pouvez sélectionner des circuits et des mémoires en même temps.

Exemple : Groupe 1 = circuits 1 à 10 + mémoires 4 et 6



Lorsque la liste est complète :

- F1 crée le groupe et renvoie au menu groupes où il est dès lors possible de créer d'autres groupes.
- F2 envoie directement dans la fonction "Titrage de groupes" telle que définie plus loin.

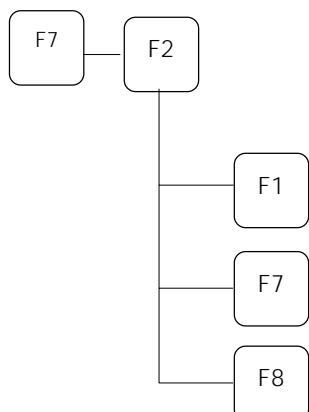
12.E.2 F2 Effacement de groupes

A partir du sous-menu groupes, poussez sur F2 (Effacement de groupes).

La liste des groupes ainsi qu'un curseur à gauche de l'écran apparaît sur le premier moniteur.

La procédure est la même que pour effacer les mémoires.

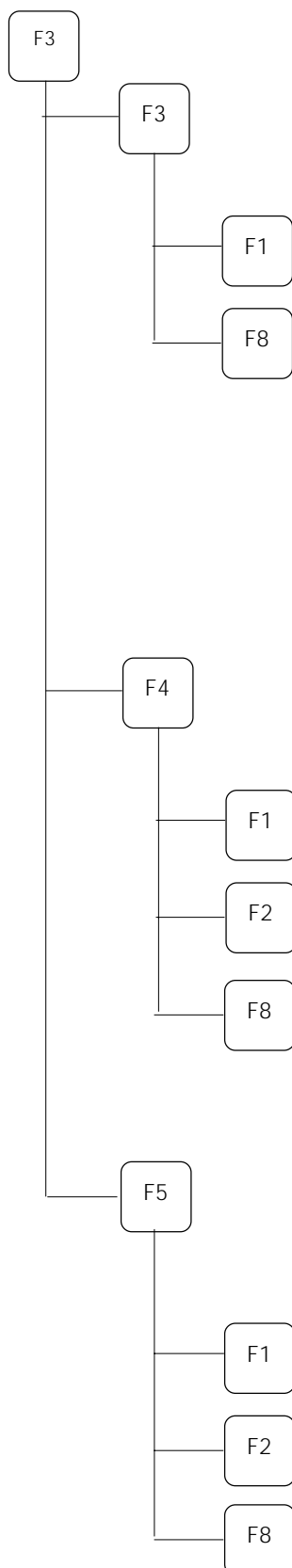
Déplacez le curseur jusqu'au groupe requis et poussez sur Enter.



F1 efface les groupes sélectionnés

F7 efface tous les groupes

F8 retourne au menu



12.E.3 F3 Titrage de groupes

A partir du sous-menu groupes, poussez sur F3 (Titrage de groupes). La procédure est la même que pour le titrage des mémoires.

- Entrez le numéro de groupe.
- Entrez le texte.

F1 pour confirmer

F8 pour sortir

Fx pour les autres fonctions d'édérations

Lorsque vous entrez un numéro de groupe à partir du clavier Alpha numérique, il n'est pas nécessaire de taper un préfixe.

12.E.4 F4 Récupérer des groupes

A partir du sous-menu groupes, poussez sur F4 (Récupérer des groupes). La liste des groupes apparaît et la procédure est la même que pour la récupération des mémoires.

Déplacez le curseur jusqu'au numéro de groupe requis et poussez sur Enter.

F1 récupère les groupes

F2 récupère et renumérote les groupes

F8 sort du menu de récupération des groupes

12.E.5 F5 Editer un groupe

A partir du sous-menu groupes, poussez sur F5 (Editer un groupe). Entrez le numéro de groupe.

L'écran qui apparaît ensuite est le même que celui de la création de groupes sauf qu'il contient déjà des informations. Effectuez vos corrections et confirmez de la manière usuelle. Si vous désirez ajouter ou retirer des circuits, faites précéder la sélection d'un + ou -.

F1 création du groupe

F2 envoie directement vers l'option Titrage de groupe

F8 sortir

12.F Menu des transferts

A partir du menu principal, poussez sur F4 afin de sélectionner le sous-menu Transfert. La liste des mémoires apparaîtra sur le deuxième moniteur et le sous-menu Transfert sur le premier, sur lequel est affiché :

F4

- F1 Créer ou effacer des liens
- F2 Chainer des mémoires
- F3 Attribution des temps dans les transferts
- F4 Chargement des mémoires dans les transferts
- F8 Sortir

12.F.1 F1 Créer ou effacer des liens

Un lien est une méthode pour joindre entre elles deux mémoires non consécutives lorsqu'on est en mode de restitution séquentiel. La mémoire liée ne sera pas restituée automatiquement, mais bien chargée automatiquement dans le registre préparation du transfert. Un lien peut être utilisé pour insérer des mémoires non séquentielles, mais aussi pour sauter un groupe de mémoires dans le cas où une partie du spectacle devrait être temporairement retirée.

F1

A partir du menu Transfert, poussez sur F1 (Créer ou effacer des liens). Le système vous demande d'entrer le numéro de la première mémoire, ensuite :

- F1 Lien
- F2 Effacer le lien
- F3 Effacer tous les liens
- F8 Sortir

Si vous poussez sur F1 (Lien), le système vous demande d'entrer le numéro de la seconde mémoire. C'est donc le numéro de la mémoire à laquelle la première mémoire sera liée. Confirmez le lien en pressant F1 (Enter) ou abandonnez l'opération en poussant sur F8 (Sortir).

Exemple :

Liste de mémoires :

1 2 3 4 5 6 7 8 9

En restitution normale, ceci correspond à l'ordre dans lequel les mémoires seront automatiquement chargées dans le registre Préparation du transfert et ensuite restituées sur Scène.

Lier la mémoire 3 à la 6 et la 6 à la 4. La séquence de restitution sera maintenant la suivante :

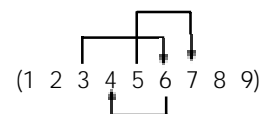
1 2 3 6 4 5 6 4 5

Pour sortir de cette boucle sans fin, nous devons maintenant lier la 5 à la 7.

La séquence de restitution est maintenant :

1 2 3 6 4 5 7 8 9

Comme vous pouvez le voir, nous avons changé la position de la mémoire 6 dans la séquence de restitution.



Si nous n'avions pas lié la mémoire 6 à la 4, nous aurions sauté la mémoire 4 et 5. Alternativement, nous pourrions lier la 3 à la 201 et la 213 à la 4. Ceci aurait pour effet d'insérer les mémoires 201 à 213 entre les mémoires 3 et 4.

NOTES : Les liens sont affichés dans la troisième colonne de la liste des mémoires.

12.F.2 Chaîner des mémoires (concaténation)

F2

La fonction chaînage de mémoires est utilisée pour créer une série de mémoires qui s'exécuteront automatiquement ("Links" et "Waits" chez Arri et Strand).

Bref récapitulatif du langage Vision :

LIEN : Insère des numéros de mémoires non séquentielles
 ATTENTE : Ajoute des délais avant le début des temps de mémoires
 CHAINAGE : Joint entre elles deux ou plusieurs mémoires pour une exécution automatique

Ceci peut être utilisé simultanément avec les temps d'attente afin de créer l'effet désiré. A partir du menu Transfert, poussez sur F2 (Chaîner des mémoires). La liste des mémoires apparaît sur le premier moniteur.

Déplacez le curseur vers le bas jusqu'à atteindre la première mémoire de la chaîne et poussez sur la touche Enter (ou F1). La mémoire est alors affichée en rouge et le curseur saute automatiquement à la mémoire suivante. Poussez sur la touche Enter à nouveau et, ainsi de suite, si plus de deux mémoires sont nécessaires pour construire la chaîne.

Lorsque la chaîne est complète, poussez sur F1 (Chaîne). Sur le deuxième moniteur, dans la liste des mémoires, un symbole ([]) est affiché à côté des mémoires affichées.

Pour effacer une chaîne, suivez la procédure décrite ci-dessus en sélectionnant des mémoires marquées du symbole du chaînage ([]).

F1 Chaîner
 F2 Effacer le chaînage
 F7 Effacer tous les chaînages
 F8 Sortir

12.F.3 F3 Attribution des temps dans les transferts

F3

Grâce à cette fonction, les modifications des temps sont répercutées automatiquement dans le registre Préparation du transfert, même si le registre Scène est sélectionné. Ceci est donc une fonction de sécurité qui impose les modifications de temps au transfert à venir et non au transfert qui vient d'être exécuté, quel que soit le registre du transfert sélectionné.

Concernant les temps (temps de montée, de descente et d'attente) dans les registres du transfert :

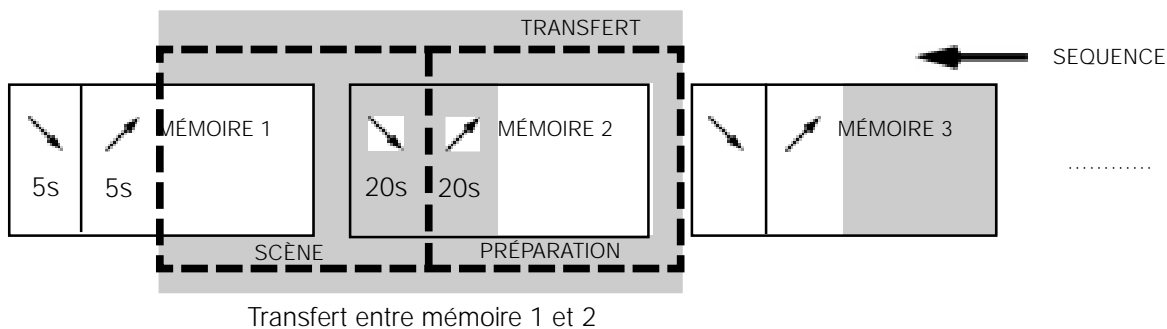
lorsqu'un transfert est en cours d'exécution entre deux mémoires (mémoires 1 et 2), les temps utilisés sont ceux de la mémoire apparaissant sur scène (mémoire dans le registre Préparation, mémoire 2 dans l'exemple).

Dans ce cas :

la mémoire 1 va descendre avec les temps d'attente à la descente et les temps de descente de la mémoire 2 ;

la mémoire 2 va apparaître avec les temps d'attente à la montée et les temps de montée de la mémoire 2.

Dès lors, les temps affichés, s'écoulant lorsqu'un transfert est en cours, correspondent aux temps de la mémoire chargée dans le registre Préparation du transfert.



La mémoire 1 dans le registre Scène descendra en 20 secondes (temps de descente de la mémoire 2). La mémoire 2 chargée dans le registre Préparation apparaîtra en 20 secondes (temps de montée de la mémoire 2).

Même si le registre Scène est sélectionné, la fonction "Seulement en préparation" permet de n'attribuer les modifications de temps qu'au transfert suivant.

A partir du menu Transfert, poussez sur F3 (Attribution des temps dans les transferts)

- F1 Scène et Préparation (les deux registres du transfert sont actifs)
- F2 Seulement en préparation (le registre Scène est protégé)
- F8 Sortir

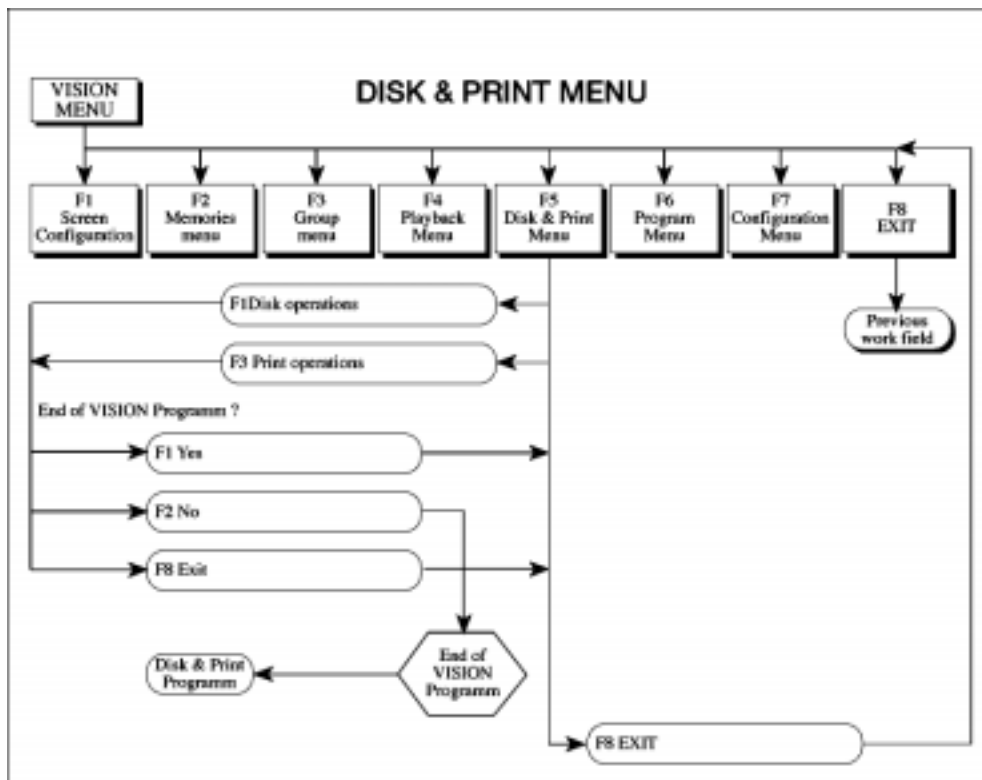
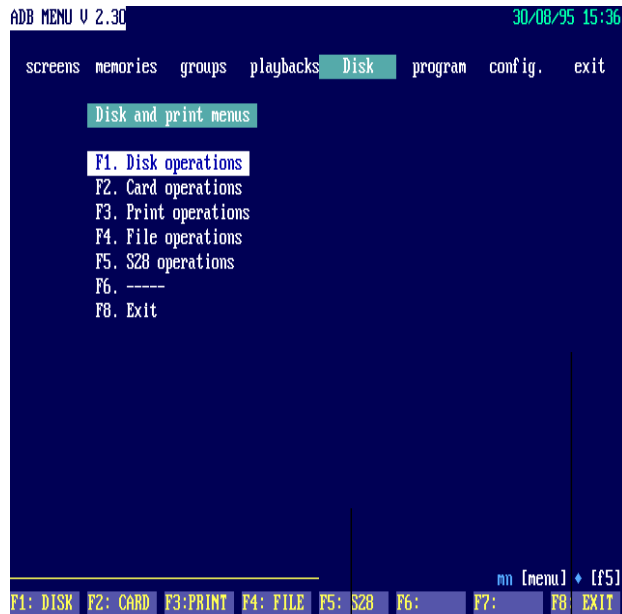
F4

12.F.4 F4 Chargement dans les transferts

Grâce à cette fonction, les chargements de mémoires sont exécutés automatiquement dans le registre Préparation du transfert, même si le registre Scène est sélectionné. Ceci est donc une fonction de sécurité qui empêche de charger par inadvertance, de façon brusque, le registre Scène.

A partir du menu Transfert, poussez sur F4 (Chargement dans les transferts)

- | | | |
|----|--------------------------|---|
| F1 | Scène et Préparation | (les deux registres du transfert sont actifs) |
| F2 | Seulement en préparation | (le registre Scène est protégé) |
| F8 | Sortir | |



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

A partir du menu principal, appuyez sur F5 afin de sélectionner le sous-menu Disque et impression.

Sur le premier moniteur, le sous-menu suivant apparaîtra :

- F1 Fonctions disque
- F2 Fonctions carte mémoire
- F3 Fonctions d'impression
- F4 Gestion des fichiers
- F8 Sortir

Ceci correspond à une série de fonctions d'archivage ou de chargement de données.

12.G.1 Introduction aux opérations de sauvegarde sur disque

Vous pouvez sélectionner les fonctions d'archivage de telle manière à ce qu'elles soient exécutées à partir du disque dur intégré dans le Vision (lecteur C:) ou du lecteur de disquettes dans lequel vous pouvez insérer votre propre disquette (lecteur A:).

Si vous n'êtes pas familier avec l'utilisation des lecteurs et répertoires sur un PC tournant sous MS-DOS, lisez cette introduction afin de comprendre comment différents fichiers peuvent être gérés sur le même disque, mais lus ou écrits à des moments différents.

Lorsque vous entrez dans le sous-menu Sauvegarde ou Chargement, la première option F1 permet de choisir le lecteur et/ou le répertoire. Comme vu au paragraphe précédent, changer de disque signifie décider quel lecteur sera actif :

C: est le disque dur du Vision

A: est le lecteur de disquette

NOTES : Lorsqu'on utilise une disquette pour la première fois, celle-ci doit être formatée (voir section 12.G.2.5 Formatage d'une disquette).

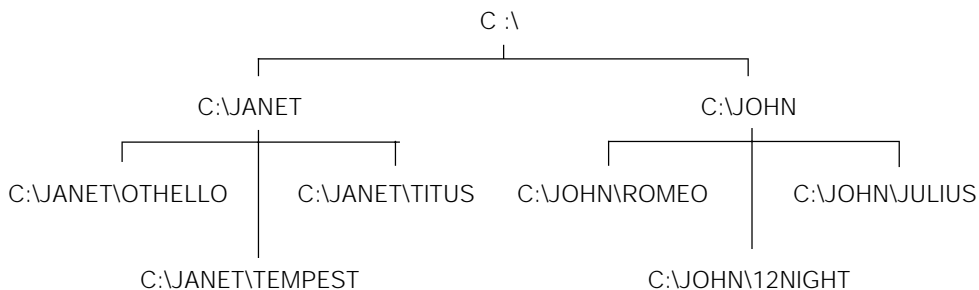
Le symbole de ligne oblique inverse (\) représente le répertoire principal (répertoire racine ou répertoire auxquels les sous-répertoires de premier niveau se connectent). Dès lors, la lettre désignant le lecteur (A ou C) doit toujours être suivie de 2 points (:) et de la ligne oblique (\). Ex. A:\ pour désigner le répertoire principal de la disquette. Cependant, il est possible de sélectionner le répertoire courant sans pour autant sélectionner le répertoire principal. Ex. C:\ sélectionne le répertoire courant du disque dur.

Vous pouvez donc créer sur les disques des répertoires qui à leur tour peuvent également contenir des sous-répertoires, créant ainsi une structure similaire à celle des menus. Vous avez déjà pu constater que la touche MENU ouvre le menu principal, proposant une série de sous-menus qui contiennent, chacun, également des sous-menus.

Avec la fonction Disque, vous sélectionnez d'abord le lecteur et ensuite, vous donnez un nom de répertoire, par exemple, le nom de l'opérateur.

Ensuite, il peut y avoir des noms de sous-répertoires qui peuvent correspondre, par exemple, aux noms des spectacles. Le symbole de la ligne oblique inverse (\) est utilisé comme séparateur entre les noms des différents répertoires.

Un exemple pourrait être :



Donc, dans notre exemple, les 2 opérateurs ont, chacun, leur répertoire qui contient 3 spectacles différents sauvegardés dans des sous-répertoires séparés et ce, sur le même disque.

Chaque nom de répertoire peut contenir des lettres ou des chiffres ou les caractères spéciaux suivants :

Cependant, le nom du répertoire ne peut pas dépasser 8 caractères, ou 11 caractères pour peu que les 3 derniers caractères soient séparés des 8 premiers par un point (.) constituant ainsi une extension du nom de répertoire. Ex. : 12345678.ABC.

Dans cet exemple, les 6 spectacles des 2 opérateurs sont stockés sur le disque dur du système. Si la lettre C est remplacée par la lettre A, de telle manière à ce que le lecteur devienne A:\, le spectacle serait sauvegardé sur la disquette.

Sauvegarder les spectacles sur disque dur est une façon simple de les garder disponibles en permanence si par exemple ils font partie d'un répertoire et qu'ils doivent être chargés de façon régulière. Dans le cas où les spectacles ne seront pas réutilisés avant plusieurs mois, voire plusieurs années, il est conseillé d'archiver sur disquette.

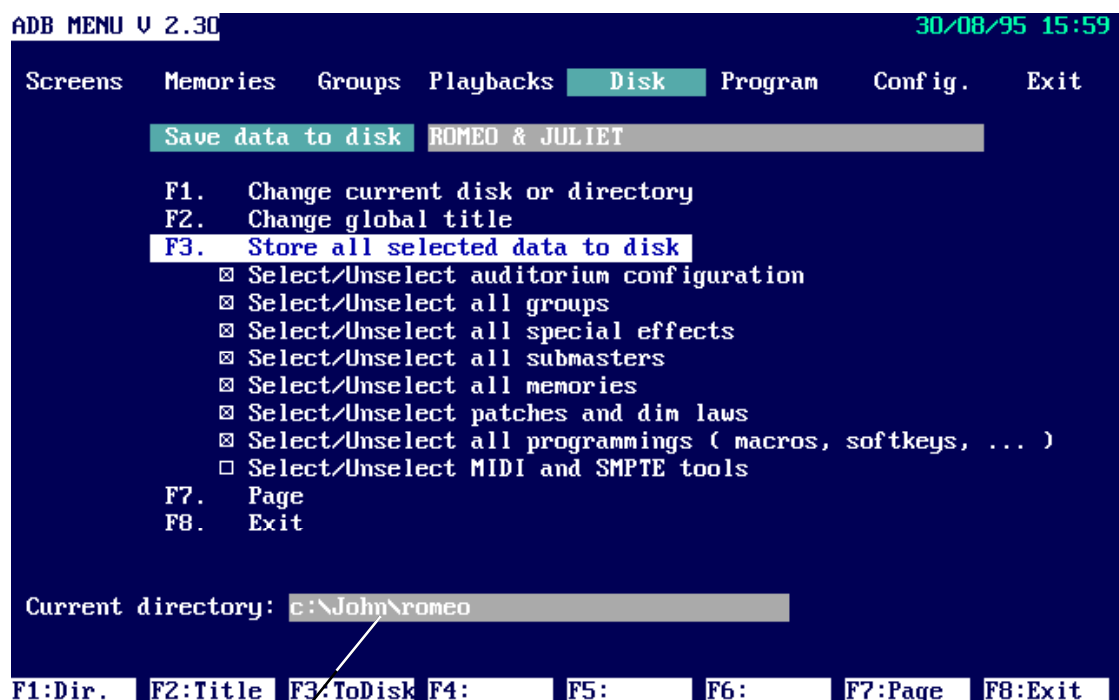
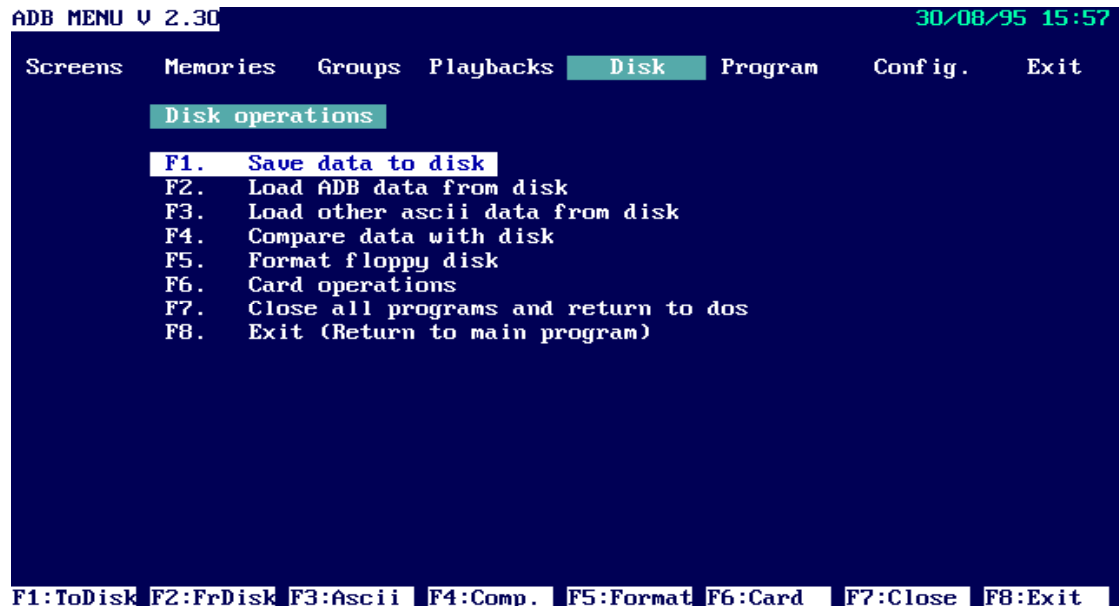
Il est de même vivement conseillé d'enregistrer les spectacles sur disquette afin d'avoir une copie de sauvegarde en cas de défaillance du disque dur ou du chargement d'une nouvelle version de programmes.

En utilisant les fonctions du menu ou la touche TO DISK, les données du Vision sont sauvegardées sur disque au format "ASCII TEXT" recommandé par le USITT et peuvent dès lors être lues par un pupitre d'un autre fabricant. Cela signifie aussi que le spectacle enregistré sur disquette peut être chargé sur n'importe quel PC. Cependant, les intensités des circuits apparaîtront au format Hexadécimal, nécessitant l'utilisation d'une table de conversion si l'on désire les modifier. Il est également possible d'éditer un spectacle en utilisant le programme Vision chargé sur un PC.

De façon similaire, des données enregistrées au format ASCII mais créées sur un autre pupitre que Vision, peuvent être lues et chargées par Vision à travers le menu Disque.

Pour plus d'information sur MS-DOS, prière de se référer au manuel d'utilisation fourni avec Vision.





- ☒ Option Sélectionné
- ☐ Option Non sélectionné

Répertoire courant
 Disque dur/sous-répertoire

C: = disque dur
 A: = disquette

12.G.1.1 Le menu DISQUE

F1

A partir des sous-menus Sauvegarde sur disque et Impression, poussez sur F1 (Fonctions Disque). Le système vous avertit que l'accès aux fonctions Disque stoppera le programme Vision et interrompra les lignes DMX. N'allez pas plus loin si vous êtes en restitution d'un spectacle. Confirmez si vous souhaitez continuer :

F1 Non
F2 Oui
F8 Sortir

F2

Après confirmation, vous entendrez le disque dur sauvegarder toutes les données et le système sera interrompu. Vous verrez ensuite les options suivantes :

12.G.2 Opérations de sauvegarde sur disque

F1

12.G.2.1 F1 Sauver les données sur disque

A partir du sous-menu Disque, poussez sur F1 (Sauver les données sur disque). Le sous-menu suivant apparaît :

F1 Change le lecteur et/ou le répertoire
F2 Change le titre global du spectacle
F3 Sauve les données sélectionnées sur le disque
 ☒ Sélectionne/désélectionne le contenu de l'Auditorium
 ☒ Sélectionne/désélectionne les groupes
 ☒ Sélectionne/désélectionne les effets spéciaux
 ☒ Sélectionne/désélectionne les registres
 ☒ Sélectionne/désélectionne les mémoires
 ☒ Sélectionne/désélectionne les patches et les courbes
 ☒ Sélectionne/désélectionne les programmations (macros, etc...)
 ☒ Sélectionne/désélectionne les programmations MIDI et SMPTE
F7 Page
F8 Sortir

Vous devez d'abord choisir le lecteur et le répertoire sur lequel vous souhaitez sauvegarder les données.

F1

F1 (Change le lecteur et/ou le répertoire) affichera une ligne d'édition, au bas de l'écran, en vidéo inverse afin d'entrer la lettre de désignation du lecteur (A ou C) ainsi que le répertoire. Le nom du répertoire ne peut contenir que 8 caractères.

F2

F2 (Change le titre global du spectacle) vous permet de donner un titre au spectacle sauvegardé dans le répertoire sélectionné. Cela signifie que, dans notre exemple, C:\John\Roméo, il est encore possible de donner le titre "Roméo et Juliette" au spectacle afin que celui-ci apparaisse dans tous les fichiers ASCII en guise de référence.

Si vous lisez le contenu d'une disquette créée sur le Vision, vous constaterez que le spectacle a été divisé en une série de fichiers nommés: MEMORIES.ASC, GROUPS.ASC, SUBMAST.ASC, EFFECTS.ASC... mais chacun de ces fichiers contiendra le titre du spectacle.

De la même manière que dans le menu de configuration des écrans, décrit précédemment, des carrés sont affichés à côté de chaque option avec une croix à l'intérieur pour indiquer si l'option est active. Pour sélectionner ou désélectionner une option, déplacez le curseur sur celle-ci et poussez sur la touche Enter. La croix, indiquant que l'option est affichée

Lorsque vous êtes prêt à sauvegarder les données, c'est-à-dire après avoir choisi le lecteur, le répertoire, le titre et avoir sélectionné le type de données (mémoires, groupes, etc...), poussez sur F3 (Sauve les données sélectionnées sur le disque).

F3

L'écran change afin de vous permettre de suivre la progression de la fonction de sauvegarde du spectacle et de la configuration en cours d'exécution.
Si une erreur devait survenir, le système vous en avisera.

E = effet
C = chenillard
L = boucle (loop)

Titre du spectacle

Nombre de groupes

Patch d'entrée

Patch de sortie

Nombre de mémoires

Courbes (dimmer laws)

```

ADB MENU V 2.30
Screens  Memores  Groups  Playbacks  Disk  Program  Config.  Exit
Save data to disk  ROMEO & JULIET

Storage completed of
auditorium config.: yes memories : 47
groups : 1 patches and dim laws : In yes Out yes DL yes
effects : E 2 C 3 L 0 macros: 0 softkeys: 1 others: 0
submasters : 24 MIDI and SMPTE tools:

Ascii error report : ( file | record | number/severity | text )
0-1 Data stream successfully processed

Current directory: c:\john\romeo

End of work - no error
F1:Exit F2:Up F3:Down F4:Again F5: F6: F7: F8:Exit
  
```

Zone des fichiers

Zone d'enregistrement (localisation dans le fichier)

Explication du problème

Número du problème rencontré lors de la sauvegarde ou du chargement

NOTES :

Il n'est pas nécessaire de donner un répertoire, sous-répertoire ou titre lorsque l'on sauve sur disquette, mais à long terme, cette pratique aide dans la gestion des fichiers de spectacles. Vous devez sélectionner la lettre C suivie des deux points (:), suivie de la ligne oblique inverse (\), suivie d'un nom de répertoire et éventuellement de sous-répertoire pour sauvegarder sur le disque dur.

La première fois que vous utilisez un nouveau répertoire sur le disque, le système vous avertit qu'il n'existe pas et vous donne le choix de le créer ou non. Ceci, ainsi que d'autres problèmes qui pourraient survenir tels qu'écrire sur une disquette non formatée, se solutionne aisément en suivant les instructions affichées à l'écran et en poussant les touches correspondant à l'option désirée.

Après avoir sauvegardé les données avec succès, poussez sur F8 pour sortir du menu Archivage.

F3

12.G.2.2 F2 Charger les données au format ADB à partir du disque

Cette fonction permet de charger des données préalablement enregistrées sur disquette ou sur le disque dur. Vous devez d'abord sélectionner le lecteur et le répertoire. Le titre du spectacle s'affichera automatiquement.

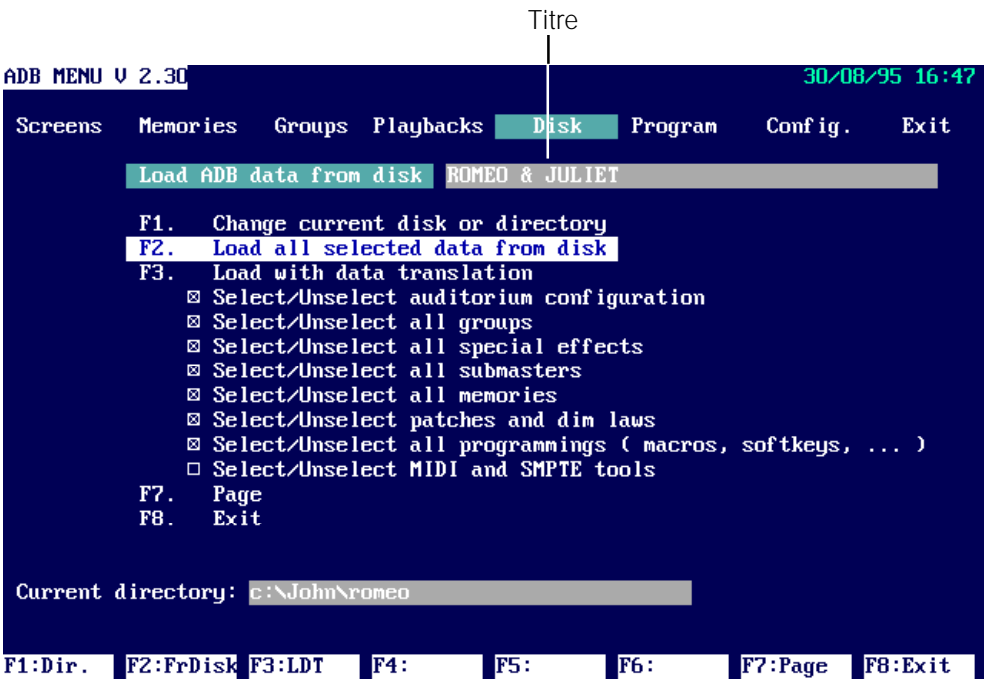
F1 sélectionne le lecteur et/ou le répertoire. Ensuite, sélectionnez les données que vous souhaitez charger en utilisant les carrés de sélection devant chaque option.

Poussez sur F2 afin de charger toutes les données sélectionnées du disque.

- F1 Change le lecteur et/ou le répertoire
- F2 Charge les données sélectionnées à partir du disque
- F3 Charge les données en convertissant le format
 - ☒ Sélectionne/désélectionne le contenu de l'Auditorium
 - ☒ Sélectionne/désélectionne les groupes
 - ☒ Sélectionne/désélectionne les effets spéciaux
 - ☒ Sélectionne/désélectionne les registres
 - ☒ Sélectionne/désélectionne les mémoires
 - ☒ Sélectionne/désélectionne les patchs et les courbes
 - ☒ Sélectionne/désélectionne les programmations (macros, etc...)
 - ☒ Sélectionne/désélectionne les programmations MIDI et SMPTE
- F7 Page
- F8 Sortir

Lorsque vous avez sélectionné les données et démarré la fonction avec F2, l'écran affiche la page de rapport permettant de suivre l'évolution du processus de chargement. De nouveau, si un problème devait survenir, suivez les instruction.C.4.5 Accès direct aux fonctions d'horloge sans passer par le menu

- ☒ option sélectionnée
- ☐ option non sélectionnées
- Répertoire courant
- Disque dur/sous-répertoire
- C: = disque dur
- A: = disquette



12.G.2.3 F3 Charger les données au format ASCII à partir du disque

Option non implémentée

F3

12.G.2.4 F4 Comparer les données du pupitre avec celles du disque

Option non implémentée

12.G.2.5 F5 Formatage d'une disquette

Aucune donnée ne peut être sauvegardée sur la disquette tant que celle-ci n'a pas été formatée. Le formatage et la façon dont l'ordinateur organise le support magnétique de la disquette en différentes sections afin d'ensuite permettre la sauvegarde mais aussi la recherche et la récupération des données.

F5

Insérez la nouvelle disquette dans le lecteur et poussez sur F5 (Format).

Le système vous avertit que le formatage effacera toutes données préalablement sauvegardées sur la disquette et vous demande de confirmer ou vous permet de sortir de la fonction. Lorsque le formatage est terminé, vous pouvez formater d'autres disquettes pour une utilisation future ou retourner au menu Disque afin de sauver les données.

NOTES :

Une disquette déjà formatée par un autre PC utilisant la version 6.2 ou ultérieure du DOS ne requiert pas de formatage de la part du Vision.

Utilisez seulement des disquettes 3,5 pouces, 1,44 Mb, Double face - haute densité. Il est recommandé de formater une vieille disquette avant de sauvegarder de nouvelles données dessus.

Ne formatez pas la disquette si vous ajoutez de nouveaux répertoires

12.G.2.6 F6 Fonctions de la carte mémoire

Donne accès aux fonctions de la carte mémoire. Les informations stockées sur la carte mémoire sont compatibles avec les pupitres Vision, Ténor et Cantor de la gamme ADB.

F6

12.G.2.7 F7 Fermer le programme et sortir vers DOS

Cette fonction stoppe le programme Vision et sort vers DOS où d'autres opérations de type PC peuvent être effectuées. Il est recommandé de toujours sortir vers DOS avant d'éteindre la machine afin de clôturer proprement le programme et les lignes DMX et d'éviter l'enregistrement de données incohérentes (ex.: extinction de la machine lorsque le disque dur est en train d'écrire des données.).

F7



12.G.2.8 F8 Sortir et retourner vers le programme principal

Cette fonction renvoie au programme principal Vision et rétablit les lignes DMX. Vision se retrouvera exactement dans les mêmes conditions que lorsque vous avez quitté le programme principal. Les informations des registres seront rechargées, les transferts et les effets tourneront.

F8

F2

12.G.3 F2 Fonctions de la carte mémoire

Option non implémentée

F3

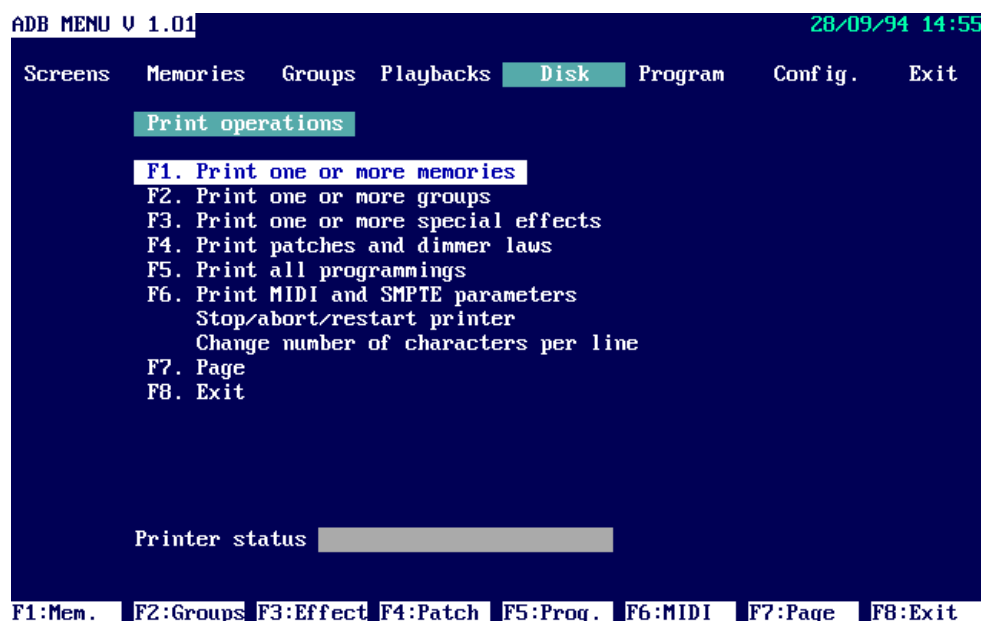
12.G.4 F3 Fonctions d'impression

Les fonctions regroupées dans ce menu permettent l'impression des données du Vision.

A nouveau, une liste d'options est proposée :

- F1 Imprime une ou plusieurs mémoires
- F2 Imprime un ou plusieurs groupe
- F3 Imprime un ou plusieurs effets, chenillards ou boucles
- F4 Imprime les patchs et les courbes
- F5 Imprime les programmations
- F6 Imprime les paramètres MIDI et Stoppe/Abandonne/Redémarre l'impression
Change le nombre de caractères par ligne
- F7 Page
- F8 Sortie

Sélectionnez le sous-menu d'impression désiré en utilisant les touches de fonctions



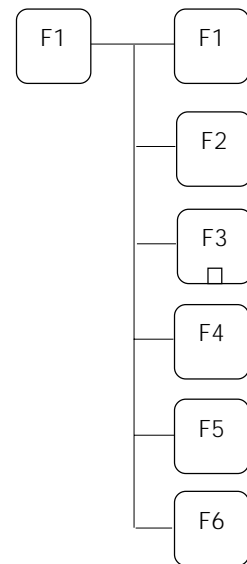
12.G.4.1 Impression d'une ou plusieurs mémoires

Le sous-menu proposé est :

- F1 Imprime une liste de toutes les mémoires
- F2 Imprime toutes les mémoires
- F3 Imprime une sélection de mémoires
- F4 Sélectionne l'impression condensée
- F5 ☒ Sélectionne les mémoires recouvrables
- F6 ☒ Sélectionne les différences
- F8 ☒ Sortie

A noter la difrence entre F1 et F2 :

- F1 imprime une liste des numéros de mémoires utilisées. Il n'y a pas d'informations à propos du contenu des mémoires.
- F2 imprime le contenu des mémoires. Ceci inclut les intensités, les temps, les temps particuliers, etc...
- F3 permet de sélectionner une liste de mémoires dont vous désirez imprimer le contenu.
- F4 l'impression condensée n'imprimera que les circuits avec une intensité différente de zéro, comme l'affichage des circuits en mode condensé.
- F5 imprimera également les mémoires qui sont disponibles pour récupération.
- F6 imprime un symbole permettant d'identifier un changement d'intensité d'une mémoire à l'autre pour chaque circuit. Exemple: dans la mémoire 2, l'intensité du circuit 17 est accompagnée du symbole i/i , tandis que l'intensité du circuit 18 est accompagnée du symbole i/i . Cela signifie que l'intensité du circuit 17 a augmenté par rapport à la mémoire précédente (mémoire 1), tandis que l'intensité du circuit 18 a augmenté.



Sélectionnez la configuration d'impression souhaitée en utilisant les touches de fonctions et la touche Enter.

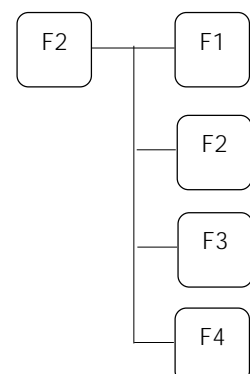
Surveillez l'écran au cas où un message d'erreur concernant le statut de l'imprimante s'afficherait et suivez les instructions à l'aide des touches de fonctions si nécessaire.

12.G.4.2 F2 Imprime un ou plusieurs groupes

Ce sous-menu propose :

- F1 Imprime une liste de tous les groupes (liste des numéros de groupes existants)
- F2 Imprime tous les groupes (le contenu de tous les groupes)
- F3 Imprime une sélection de groupes
- F4 Sélectionne les groupes récupérables (imprime les groupes disponibles pour récupération)
- F8 Sortie

Sélectionnez la configuration d'impression requise en utilisant les touches de fonctions et la touche Enter.



F3

12.G.4.3 F3 Imprime un ou plusieurs effets, chenillards ou boucles

Ce sous-menu propose :

- F1 Imprime tous les effets, chenillards ou boucles existants
- F2 Imprime tous les effets
- F3 Imprime tous les chenillards
- F4 Imprime toutes les boucles
- F5 Imprime une sélection d'effets
- F6 Imprime une sélection de chenillards
- F7 Imprime une sélection de boucles
- F8 Sortie

Sélectionnez la configuration d'impression requise en utilisant les touches de fonctions et la touche Enter.

F4

12.G.4.4 F4 Imprime les patches et les courbes

Ce sous-menu propose :

- F1 Imprime le patch de sortie classé selon les circuits
- F2 Imprime le patch de sortie classé selon les gradateurs
- F3 Imprime le patch d'entrée classé selon les entrées
- F4 Imprime le patch d'entrée classé selon les circuits
- F5 Sélectionne l'impression des numéros de courbes associés aux gradateurs
- F6 Imprime tous les graphiques de courbes
- F7 Imprime une sélection de graphiques de courbes
- F8 Sortie

Sélectionnez la configuration d'impression requise en utilisant les touches de fonctions et la touche Enter.

F5

12.G.4.5 F5 Imprime les programmations

La pression de la touche F5 envoie immédiatement les données vers l'imprimante sans sous-menu de sélection.

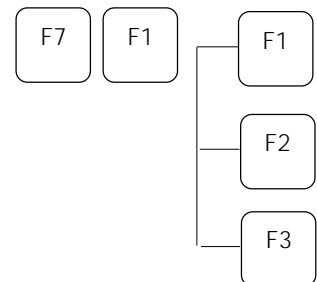
F6

12.G.4.6 F6 Impression des paramètres MIDI et SMPTE

Option non implémentée

12.G.4.6.1 F7, F1 Ce sous-menu propose :

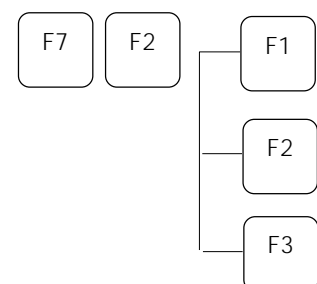
- F1 Stoppe l'imprimante momentanément (pause).
- F2 Redémarre l'impression après une pause.
- F3 Abandonne l'impression complètement.
- F8 Sortie



12.G.4.6.2 F7, F2

Ce sous-menu propose :

- F1 80 caractères par ligne (configuration par défaut)
- F2 132 caractères par ligne (format d'impression large - vérifiez la compatibilité d'imprimante avec un tel format d'impression)
- F8 Sortie



Sélectionnez la configuration d'impression requise à l'aide des touches de fonctions.

12.G.4.7

Permet d'attribuer des touches aux fonctions F7 Permet auxde s'en voir .

12.G.4.8 F8 Sortie

Retour au programme principal.

12.G.5 F4 Opérations sur les fichiers

Option non implémentée

12.G.6 F5 Compatibilité S28

Option non implémentée

NOTES : Les fonctions Disque et Impression sont directement accessibles, sans passer par les menus, à partir des touches TO DISK, FROM DISK et PRINT se trouvant sur la platine des fonctions spéciales.



12.H MENU DES PROGRAMMATIONS

F6

A partir du menu principal, poussez F6 pour sélectionner le sous-menu des programmations.

- F1 Macros
- F2 Touches-programmes
- F3 «Macros-masters»
- F4 Mémoires de commandes
- F5 Lignes externes
- F6 MIDI
- F7 Page
- F1 SMPTE
- F2 Tablette à digitaliser
- F8 Sortie

F1

12.H.1 F1 Macros

Les Macros sont des fonctions programmables par l'utilisateur avec accès direct à la programmation à l'aide des six touches de Macros ou via la touche Macro suivi du numéro.

Vous devez d'abord entrer le numéro de Macro de 1 à 99.

Poussez sur F1 (Program) pour confirmer.

Les fonctions également proposées sont :

- F2 EFFACE : Efface la Macro sélectionnée
- F3 EFFTOU : Efface toutes les Macros
- F5 CCT : Lie un circuit et une Macro pour une exécution automatique
- F6 TITRE : Pour donner un titre à une Macro
- F8 Sortie

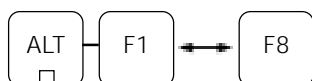
Entrez maintenant la séquence de touches requises pour construire votre Macro. Jusqu'à 4.096 touches peuvent être utilisées par Macro, ceci incluant des niveaux de potentiomètres que l'on programme en bougeant le potentiomètre jusqu'au niveau requis (bougez un potentiomètre et visualisez sur l'écran sa valeur).

ALT

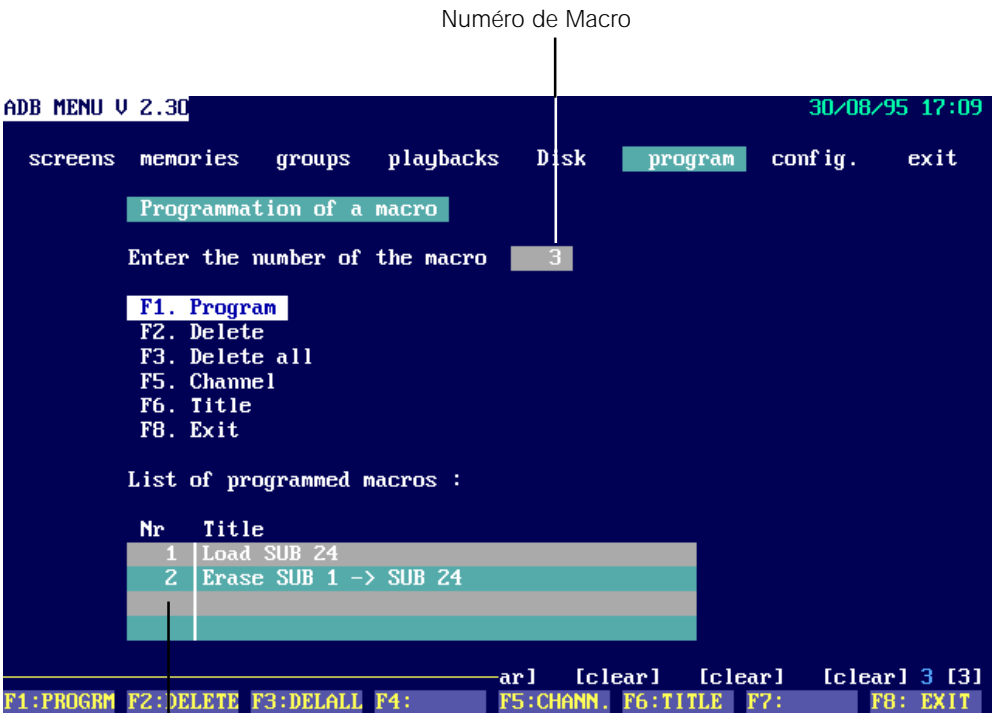
Lorsque vous êtes dans l'écran de création des Macros, vous devez utiliser la touche ALT conjointement avec les touches de fonction pour exécuter la fonction associée. Pour enregistrer la Macro, poussez simultanément sur la touche ALT et la touche F1 (ENR). Ceci est symbolisé dans l'affichage du contenu des touches de fonction par «&F1 : REC».

Si la touche ALT n'est pas utilisée, la touche de fonction enfoncée fera partie de la programmation de la Macro.

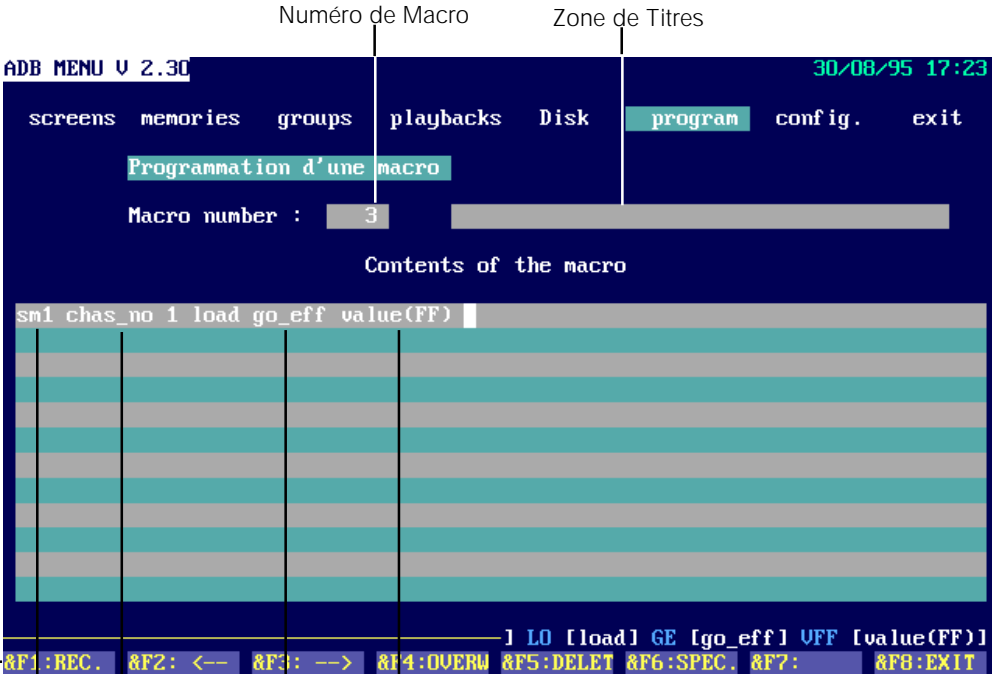
De même, ALT plus la touche FLASH forcera tous les flashes des registres dans le mode normal ainsi que ALT plus AUTO force les registres sélectionnés en mode automatique.



- &F1 : ENR : Enregistre la Macro créée sur l'écran
- &F2 : <— : Déplace le curseur vers la gauche pour correction
- &F3 : —> : Déplace le curseur vers la droite pour correction
- &F4 : ECRAS : Non implémentée
- &F5 : EFFAC : Efface la commande qui se trouve juste derrière le curseur
- &F6 : SPEC : Ouvre la page des fonctions spéciales des programmations
- &F8 : Sortie



Nombres de Macros existants et Titres

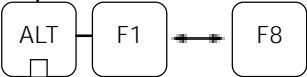


Sélectionne
le registre 1

Charge le
chenillard
existant n°1

Démarre
le
chenillard

Donne au potentiomètre de
registre une valeur virtuelle FF





A partir de &F6 (SPEC), une autre page apparaît avec les fonctions suivantes :

F1	Affiche message	Affiche un message sur le moniteur 1 lorsque la Macro est exécutée
F2	MIDI	Non implémentée
F3	ENR. touches	Non implémentée
F4	DELAIS	Non implémentée
F5	Mémoire affichée	Non implémentée
F6	Liste de circuits	Non implémentée
F7	Liste de mémoires	Non implémentée
F8	Sortie	

La fonction F1 (Affiche message) est utilisée pour montrer qu'une Macro a été exécutée ou pour afficher un message spécifique sur l'écran. Il apparaît sur le côté droit du premier moniteur et peut comporter jusqu'à 200 caractères.



Poussez sur F1 et tapez le texte. Poussez ensuite sur F1 (Enter). N'oubliez pas d'enregistrer la Macro avec &F1 (ENR). Après que la Macro ait été exécutée, pour effacer le message, sélectionnez F1 (MONIT) et ensuite F7 (Efface).

12.H.2 F2 Programmation des touches



De même que les touches programmes (Kx) disponibles en face avant, la plupart des touches peuvent être programmées afin d'exécuter de nouvelles fonctions (les touches de fonction, les touches menus, help, et les touches 0 à 9 ne sont pas programmables). Cela signifie qu'elles perdront la fonction qui leur est attribuée par défaut mais, lorsque la programmation d'une touche est effacée, celle-ci retrouve sa fonction antérieure. Par exemple, si vous reprogrammez la touche AUTO afin de charger tous les circuits à 30% dans le registre 1, par une simple touche vous gagnez une fonction de test spécifique mais vous perdez la possibilité de pouvoir sélectionner les registres en mode automatique. Vous pouvez néanmoins encore appeler la fonction à l'aide du clavier alphanumérique. Après effacement de la programmation de la touche AUTO, celle-ci retrouvera sa fonction première, à savoir basculer des registres en mode automatique.

Procédez de la même façon que pour la programmation des Macros, mais à la place d'entrer un numéro, poussez sur la touche que vous souhaitez reprogrammer. Suivez ensuite les instructions apparaissant sur l'écran afin de programmer la touche de la même façon qu'une Macro.

Poussez F1 (Program) pour confirmer.
Les fonctions également proposées sont :

F2	EFFACE :	Efface la Macro sélectionnée
F3	EFFTOU :	Efface toutes les Macros
F8	Sortie	

Entrez maintenant la séquence de touches requises pour construire votre touche-programme.

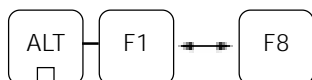
Jusqu'à 4.096 touches peuvent être utilisées par touche-programme, ceci incluant des niveaux de potentiomètres que l'on programme en bougeant le potentiomètre jusqu'au niveau requis (bougez un potentiomètre et visualisez sur l'écran sa valeur).

Lorsque vous êtes dans l'écran de création des touches-programmes, vous devez utiliser la touche ALT conjointement avec les touches de fonction pour exécuter la fonction associée.

Pour enregistrer la touche-programme, poussez simultanément sur la touche ALT et la touche F1 (ENR). Ceci est symbolisé dans l'affichage du contenu des touches de fonction par «&F1 : REC».

Si la touche ALT n'est pas utilisée, la touche de fonction enfoncée fera partie de la programmation de la touche-programme.

De même, ALT plus la touche FLASH forcera tous les flashes des registres dans le mode normal ainsi que ALT plus AUTO force les registres sélectionnés en mode automatique.



&F1 : ENR : Enregistre la touche-programme créée sur l'écran
 &F2 : <— : Déplace le curseur vers la gauche pour correction
 &F3 : —> : Déplace le curseur vers la droite pour correction
 &F4 : ECRAS : Non implémentée
 &F5 : EFFAC : Efface la commande qui se trouve juste derrière le curseur
 &F6 : SPEC : Ouvre la page des fonctions spéciales des programmations
 &F8 : Sortie

A partir de &F6 (SPEC), une autre page apparaît avec les fonctions suivantes :

F1	Affiche message	Affiche un message sur le moniteur 1 lorsque la touche-programme est exécutée
F2	MIDI	Non implémentée
F3	ENR. touches	Non implémentée
F4	DELAIS	Non implémentée
F5	Mémoire affichée	Non implémentée
F6	Liste de circuits	Non implémentée
F7	Liste de mémoires	Non implémentée
F8	Sortie	

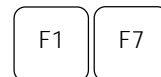
La fonction F1 (Affiche message) est utilisée pour montrer qu'une touche-programme a été exécutée ou pour afficher un message spécifique sur l'écran.

Il apparaît sur le côté droit du premier moniteur et peut comporter jusqu'à 200 caractères.

Poussez sur F1 et tapez le texte. Poussez ensuite sur F1 (Enter).

N'oubliez pas d'enregistrer la touche-programme avec &F1 (ENR).

Après que la touche-programme ait été exécutée, pour effacer le message, sélectionnez F1 (MONIT) et ensuite F7 (Efface).



12.H.3 F3 Macro spéciale

Option non implémentée

12.H.4 F4 Mémoires de commandes

Les mémoires de commandes sont comme les macros dans la mesure où elles permettent d'exécuter en une opération une série de commandes pré-programmées. Contrairement à la macro qui est déclenchée manuellement par l'opérateur, la mémoire de commande est exécutée automatiquement par le transfert.

La mémoire de commande apparaît dans la liste des mémoires (en bleu avec la lettre C en préfixe) et utilise dès lors l'espace alloué aux mémoires en général. Si vous avez 10 mémoires de commandes, il ne reste de la place que pour 490 mémoires conventionnelles. Bien que les mémoires de commandes apparaissent dans la liste des mémoires et soient exécutées automatiquement par le transfert, Elles ne peuvent être chargées dans le transfert. Elles disparaissent d'ailleurs de la séquence déroulante du transfert, dans l'écran de synthèse des transferts 1 et 2, lorsqu'elles sont exécutées, et réapparaissent une fois qu'elles ne sont plus dans la zone d'influence du transfert.

Une mémoire peut être conventionnelle (intensités, temps,...) ou de commandes mais pas les deux à la fois. Une mémoire de commande est exécutée dès que la mémoire précédente dans la séquence est complètement chargée dans le registre Scène du transfert (en fin de transfert).

ex.: Mémoires 1, 2 et 4 conventionnelles, mémoire 3 = mémoire de commandes.
Les commandes de la mémoire 3 seront automatiquement exécutées lorsque le transfert entre la mémoire 1 qui était sur Scène et la mémoire 2 qui était en Préparation sera terminé avec pour résultat la mémoire 2 sur Scène, la mémoire 4 chargée en Préparation (si Séquentiel actif) et la mémoire 3 exécutée.

ex. de programmation d'une mémoire de commandes:

La mémoire de commande 5.1 charge une banque précédemment créée et démarre un effet.

```
MENU
F6 (Menu des Programmmations)
F4 (Mémoires de commandes)
Entrer le numéro de mémoire: 5.1 / Enter
Entrer le programmation: SM01 / Jusqu'à (<->) / SM12 / BANK / 1 /
LOAD / SM04 / FLASH04
Enregistrer la programmation: ALT-F1 (&F1:REC)
```

Le résultat sera que après la mémoire 5, la Banque 1 sera chargée dans les registres 1 à 12 et que l'effet chargé dans le registre 4 sera démarré.

En utilisant cette méthode, il est possible de charger en 'vrac' les registres, de démarrer ou d'arrêter des effets, d'exécuter des fonctions spéciales, de synchroniser les deux transferts,...

12.H.5 F5 Lignes externes

Il est possible d'associer une programmation à la transition déclenché/enclenché et/ou enclenché/déclenché de chacune des 10 lignes externes.

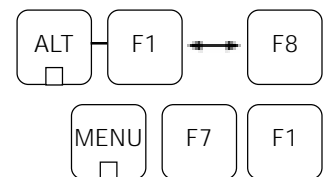
Poussez sur F5 pour appeler la fonction.

Vous devez d'abord entrer le numéro de ligne (entre 0 et 9) et ensuite les fonctions suivantes sont proposées :

- F1 Programme la transition enclenché/déclenché
La fonction sera exécutée lorsque l'interrupteur extérieur sera manoeuvrée de sa position déclenché vers sa position enclenché.
- F2 Rétablit le contenu initial de la transition enclenché/déclenché
(pour la ligne sélectionnée)
- F3 Programme la transition déclenché/enclenché
La fonction sera exécutée lorsque l'interrupteur extérieur sera manoeuvrée de sa position enclenché vers sa position déclenché.
- F4 Rétablit le contenu initial de la transition déclenché/enclenché
(pour la ligne sélectionnée)
- F5 Rétablit le contenu initial des deux transitions
(pour la ligne sélectionnée)
- F6 Rétablit le contenu initial de toutes les transitions
(pour les 10 lignes externes)

Sélectionnez le numéro de ligne requise et poussez sur la touche de fonction correspondant à la transition à programmer. L'écran de programmation est similaire à celui des Macros.

Lorsque la programmation est terminée, enregistrez-la en poussant simultanément ALT et F1 (ENR) ou sortez en poussant sur ALT et F8.



NOTES :

- Comme pour la programmation des Macros, vous devez utiliser la touche ALT conjointement avec les touches de fonction.
- Pour être utilisées, les lignes externes doivent encore être ouvertes via le menu de configuration, section périphériques (12.I.1).

12.H.6 MIDI

Option non implémentée

12.H.7 Page

Donne accès aux fonctions auxquelles aucune touche n'était préalablement associée.

12.H.7.1 F1 Code temporel SMPTE

Option non implémentée

12.H.7.2 F2 Tablette à digitaliser

Option non implémentée

12.I MENU DES CONFIGURATIONS

A partir du menu principal, poussez sur F7 pour sélectionner le sous-menu de configuration.

F7

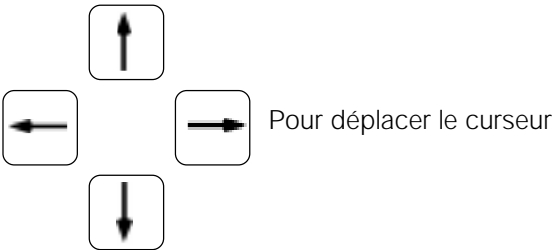
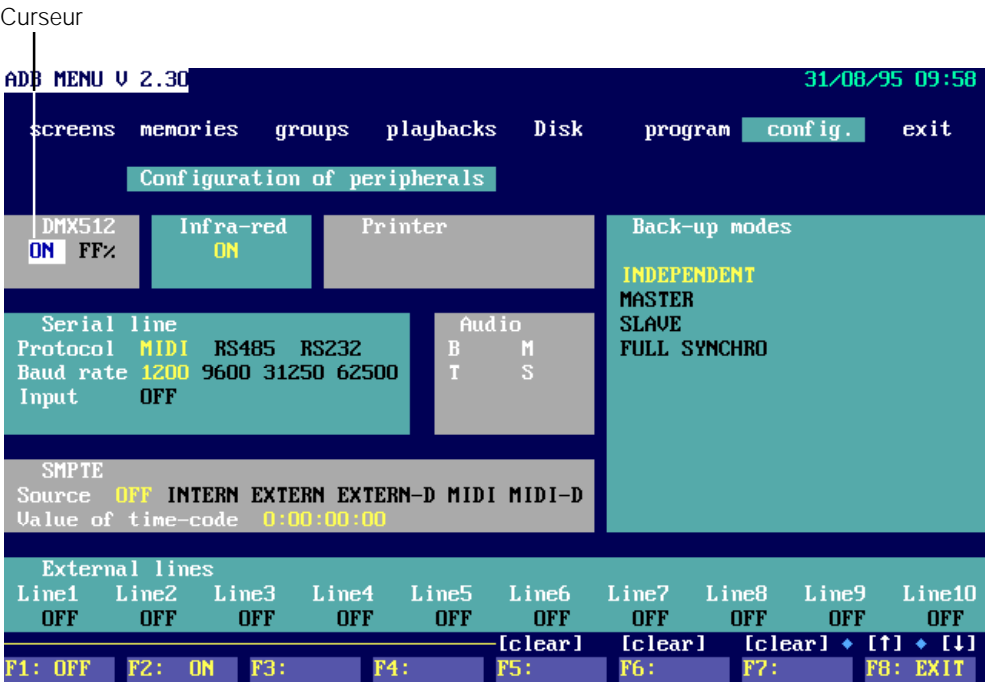
Les options suivantes sont proposées :

- F1 Périphériques
- F2 Fonctions internes
- F3 Changeurs de couleurs
- F4 Projecteurs motorisés
- F5 Patch standard et courbes de gradateurs
- F6 Mode test
- F7 Clôture du programme et sortie vers DOS

12.I.1 F1 Périphériques

Cet écran permet d'ouvrir ou de fermer les différentes options d'entrées et de sorties, préservant le système d'informations non souhaitées, de configurer les lignes de communication et le mode de synchronisation.

F1



Déplacez le curseur sur l'écran à l'aide des flèches et effectuez la sélection souhaitée avec la touche Enter ou les touches de fonction



Section :

DMX512	ON/OFF FF%	Ouvre ou ferme l'entrée DMX Détermine la valeur du potentiomètre virtuel assigné à l'entrée DMX. Le niveau est réglé à l'aide de la roue.
Infrarouge	ON/OFF	Ouvre ou ferme l'option télécommande infrarouge
Imprimante		Affiche le statut de l'imprimante
Ligne série	Protocole	Sélectionne le protocole de communication de la ligne série
Vitesse (Baud rate)		Détermine la vitesse de communication de la ligne série
	Entrée	Ouvre ou ferme l'entrée série
Audio	B M T S	Affiche la valeur du signal de basse Affiche la valeur du signal des médiums Affiche la valeur du signal des aigus Affiche la valeur du signal moyen
SMPTE	Source Valeur du code temporel	Sélectionne l'origine du code temporel (interne-externe), ouvre l'entrée et sélectionne le type de code temporel (Midi time-code ou SMPTE) Affiche le code temporel
Lignes externes	ON/OFF	Ouvre ou ferme les lignes externes
Mode de fonctionnement de la ligne de synchronisation entre le pupitre principal et le pupitre de Sauvegarde		
Mode de Synchronisation		
	NDEPENDANT	Les 2 machines travaillent indépendamment l'une de l'autre
	MAITR	La machine configurée en mode maître fonctionne de façon normale et envoie toutes les commandes vers l'autre machine qui lui obéit
	ESCLAVE	Configuration inverse du mode maître. La machine obéit à toutes les commandes qui lui sont envoyées par le maître.
	SYNCHRO	Les 2 machines sont complètement synchronisées. Toute opération effectuée sur l'une est automatiquement répercutée sur l'autre et vice-versa

12.I.2 F2 Fonctions internes

Option non implémentée

12.I.3 F3 Changeurs de couleurs

Option non implémentée

12.1.4 F4 Projecteurs motorisés

Option non implémentée

12.1.5 F5 Patch standard et courbes de gradateurs

F5

Offre les choix suivants :

- F1 Editer le patch
- F2 Editer les courbes de gradateurs
- F8 Sortie

12.1.5.1 F1 Editer le patch

F1

Ce sous-menu permet de :

- F1 Déconnecter tous les gradateurs
- F2 Retourner au patch par défaut 1:1
- F8 Sortir

- F1 déconnecte tous les gradateurs (voir section 5.3 Patch)
- F2 permet de retourner rapidement au patch par défaut 1:1 (voir section 5 Patch)

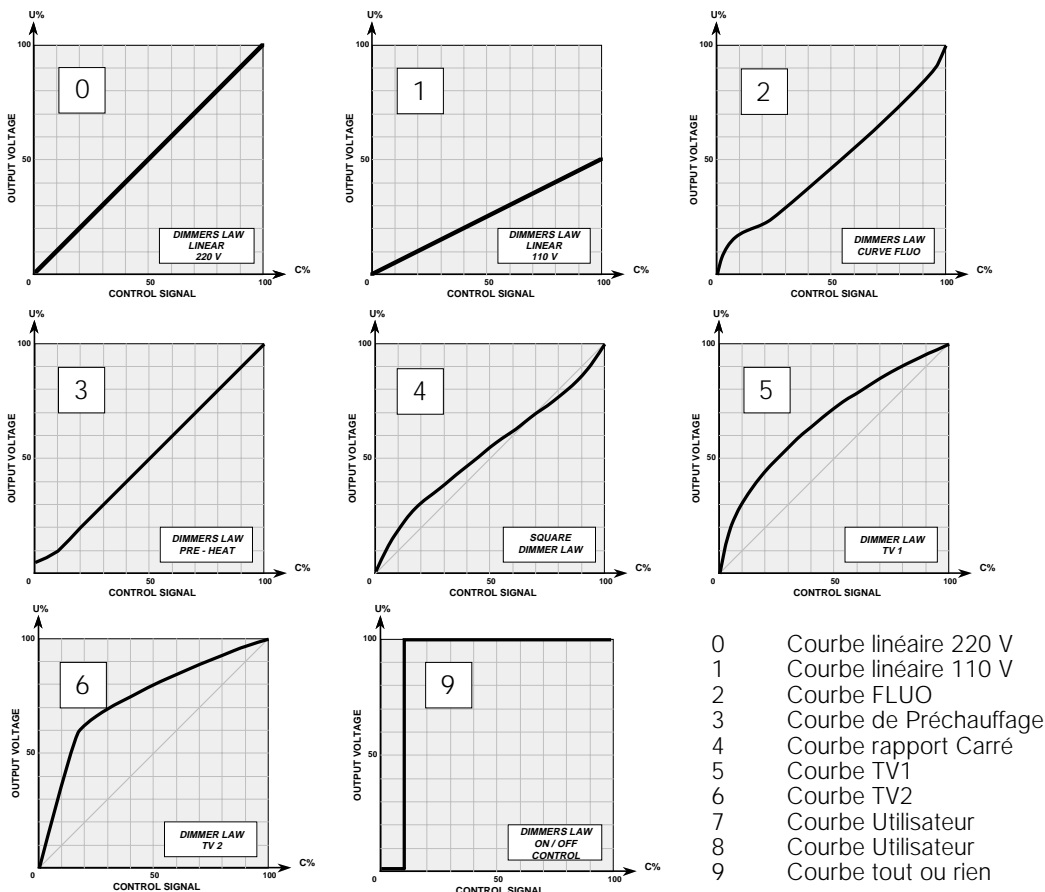
Dans les deux cas, il vous sera demandé de confirmer l'action ou de sortir avant que la modification ait eu lieu.

12.1.5.2 F2 Editer les courbes de gradateurs

F2

Entrer le numéro de la courbe de gradateur sur lequel vous souhaitez travailler (de 0 à 9, les courbes de gradateurs 7 et 8 étant linéaires, mais pouvant être programmées par l'opérateur) et sélectionner la fonction à accomplir parmi la liste suivante :

NOTES : Aucun menu n'est affiché, seules les fonctions principales sont indiquées en bas de l'écran



- F1 : Enregistre toute modification faite lors des fonctions 3 à 6.
Ne pas oublier de presser F1 (enregistrer) avant de quitter, si vous désirez sauvegarder vos modifications.
- F2 : Affiche un graphique simple de la courbe de gradateur sélectionnée (fonction de lecture seulement). Les valeurs de ce graphique peuvent être lues en manoeuvrant la croix blanche le long de la courbe à l'aide des flèches.
Les valeurs affichées dans le graphique sont en 255 ème et non en pourcentage.
- F3 : Permet à une courbe modifiée de retrouver sa configuration par défaut (configuration d'usine).

ADB MENU V 2.30 31/08/95 10:21

screens memories groups playbacks Disk program **config.** exit

Edit patch and dimmer laws

Modification of the dimmer law : 2 INPUT OUTPUT

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
6	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	33	34	36	38	39	41	42	43
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
44	45	46	47	48	49	49	50	50	50	51	51	51	52	52	52	52	53	53
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
53	53	54	54	54	54	55	55	55	56	56	56	57	57	58	59	60	61	62
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
63	64	65	66	67	68	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	98	99
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118
100	101	101	102	103	103	104	105	106	107	107	108	109	110	111	112	112	113	114
120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138
116	117	118	119	120	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	131	132

♦ [enter] ♦ [↓] ♦ [enter] 2 [2] ♦ [f4]

F1:RECORD F2:NUMBER F3:DEFAULT F4:DIMLAW F5:ERASE F6: PAGE F7: F8: EXIT

ADB MENU V 2.30 31/08/95 10:36

screens memories groups playbacks Disk program **config.** exit

Edit patch and dimmer laws

Modification of the dimmer law : 2 INPUT OUTPUT

140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158
134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	151
160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178
152	153	154	155	156	157	158	159	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169
180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198
171	172	173	174	175	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218
192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238
212	213	214	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229
240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255			
232	233	234	236	237	238	239	240	242	244	246	248	250	252	254	255			

[enter] 2 [2] ♦ [f4] ♦ [↓] ♦ [↑] ♦ [↓]

F1:RECORD F2:NUMBER F3:DEFAULT F4:DIMLAW F5:ERASE F6: PAGE F7: F8: EXIT

All values displayed from 0 to 255

- F4 : Présente l'écran d'édition de la courbe de gradateur. C'est une table de valeurs d'entrées et de sorties qui est aussi affichée en 255 ème et non en pourcentage. Les valeurs de sorties sont sélectionnées à l'aide des flèches de curseur et modifiées par l'entrée d'une nouvelle valeur. Vous pouvez à tout moment vérifier l'évolution de votre édition en vous reportant au graphique. N'oubliez pas d'enregistrer votre modification lorsqu'elle est achevée.
- F5 : Vous permet d'ajouter ou de modifier un niveau de préchauffage. Entrez simplement la nouvelle valeur en pourcentages.
- F6 : Copie une autre courbe à l'intérieur de la courbe que vous êtes en train d'éditer. Cela peut être utile si vous voulez utiliser les courbes existantes comme un point de départ pour votre propre courbe.
- F8 : Sortie sans sauvegarde des modifications.

Veuillez noter que les courbes 0 et 9 (linéaire et tout ou rien) ne peuvent être éditées mais seulement affichées graphiquement .

Formule pour convertir les valeurs en 255 ème en pourcentage

$$\text{Valeur en \%} = \text{Intégrer} ((\text{Valeur en 255 ème} \times 100) / 255)$$

$$\begin{aligned} \text{ex. : } 145/255 \longrightarrow \quad \% &= \text{Intégrer} ((145 \times 100) / 255) \\ &= 56 \\ 145/255 &= 56\% \end{aligned}$$

Formule pour convertir les valeurs en pourcentage en valeurs en 255 ème

$$\text{Valeur en 255 ème} = \text{Intégrer} (((\text{Valeur en \%} + 1) \times 255) / 100)$$

$$\begin{aligned} \text{ex. : } 56\% \longrightarrow \quad X \text{ ème} &= \text{Intégrer} (((56 + 1) \times 255) / 100) \\ &= 145 \\ 56 \% &= 145/255 \end{aligned}$$

12.1.6 F6 Fonctions de tests

Option non implémentée

12.1.7 F7 Sauvegarde et sortie vers DOS

Ferme le programme principal Vision et sort vers DOS o` d'autres fonctions PC peuvent être réalisées.



Pensez à sortir vers DOS avant d'éteindre le VISION afin d'éviter toute possibilité d'endommager votre programme ou les données du spectacle et pour clôturer proprement la ligne DMX..

