

*expert JR*

*E. AVALD*

# MANUEL UTILISATEUR

Version 1.89  
et suivantes



**robert juliat**

62-64, Rue Danielle Casanova  
93200 - SAINT DENIS  
Tél : 1-42 43 35 35

**314-831**  
92.307

## TABLE DES MATIERES

**Présentation de l'Expert JR** 7

**Philosophies** 9

**A propos de ce manuel** 11

### **EXPERT JR Hardware** 12

Section Menu 13

Section Registres 15 (*voir également P. 111-119*)

Section Fonctions 16

Section Registres : Touches d'Assignment 18

Clavier 19

Section Réstitution 23

### **EXPERT JR : Apprentissage** 26

Premier contact 26

"Reset" (Remise à zéro) de la mémoire de l'Expert JR 27  
(*voir également P. 53*)

Le premier état lumineux 28

Enregistrer la première mémoire 30

Enregistrer la seconde mémoire 31

Construire le troisième état lumineux 33

(*voir également P. 63 à 73 et 77-78*)

Effectuer des transferts 35 (*voir également P. 74 à 76*)

Mettre des temps de transfert 37 (*voir également P. 168 à 169*)

Mettre des délais 39 (*voir également P. 168*)

"Go back" (Retour) et Pause 40 (*voir également P. 162*)

Surimpression de transferts (Go Ahead) 43

Contrôleur de vitesse 44 (*voir également P. 175*)

Syntaxe de commande 45

Travail en aveugle 46 (*voir également P. 118*)

Réenregistrer une mémoire 47 (*voir également P. 152 à 156*)

Charger un registre de travail 49 (*voir également P. 117*)

Sauvegarder la conduite 52 (*voir également P. 83 à 88*)

"Soft & Hard Reset/Powerfail" (Remise à zéro/coupure de courant) 53

Registres de travail séquentiel 54

### **Fonctions de l'EXPERT JR** 57

"At mode" (Mode "à") 58

"Backup" (Secours) 60

Beep 61

Horloge 62

**Contrôle des circuits** 63

Contrôler un groupe de circuits 63

Soustraire, "All" et "Invert" (Tout contrôler, Inverser) 64

Appel des circuits : Exemple 65

Mettre des niveaux avec le clavier 66

Mettre des niveaux avec le clavier et le joystick 67

## TABLE DES MATIERES

|   |                              |
|---|------------------------------|
| Exemples de réglage de niveaux                | 68                           |
| Copier des groupes                            | 69                           |
| Ajouter des mémoires                          | 70 (voir également P. 77-78) |
| Exemples                                      | 71                           |
| Fonction Balance                              | 72                           |
| "Check Mode" (Mode de Vérification)           | 73                           |
| <b>Transferts</b>                             | 74                           |
| Restituer des transferts                      | 74                           |
| Linéaire (Dipless) et Croisé (Split)          | 76                           |
| <b>Copier des informations</b>                | 77                           |
| <b>Courbe de gradateurs</b>                   | 81                           |
| Configurer                                    | 81                           |
| Affectation                                   | 82                           |
| <b>Lecteur de disquette</b>                   | 83                           |
| Archiver                                      | 84                           |
| Charger                                       | 85                           |
| Messages d'erreurs                            | 86                           |
| Formatage                                     | 87                           |
| Précautions pour la disquette                 | 88                           |
| <b>Editeur</b>                                | 89                           |
| Les fonctions de l'Editeur                    | 89                           |
| Exemple                                       | 90                           |
| Editeur/Page Vidéo                            | 91                           |
| Exécuter un Editeur                           | 92                           |
| <b>Effets</b>                                 | 94                           |
| Définir des chenillards                       | 94                           |
| Paramètres                                    | 96                           |
| Programmer en aveugle                         | 97                           |
| <b>Flash</b>                                  | 98                           |
| Fonctions Flash                               | 98                           |
| Fonctions Flash - le moniteur                 | 100                          |
| <b>"Gang Load" (Mémoires Collectives)</b>     | 101                          |
| Enregistrer                                   | 101                          |
| Charger                                       | 102                          |
| <b>Fonction "Help" (Aide)</b>                 | 104                          |
| <b>Télécommande IR</b>                        | 105                          |
| Commandes                                     | 106                          |
| Conseils                                      | 108                          |
| <b>Masters/Réglages</b>                       | 111                          |
| Inhibition                                    | 111                          |
| Fondus  | 112                          |
| Temps   | 113                          |
| Affichage des temps et des délais             | 114                          |
| Maître Absolu                                 | 115                          |
| Charger un groupe/prévisualiser               | 117 (voir également P. 180)  |
| Modifier                                      | 118                          |
| Déplacer les informations entre les registres | 119                          |

# CONTENU

## TABLE DES MATIERES

### "Master Link" 120

- Fonction Démarrage automatique 121
- Délai 122
- "Target" (Niveau Fixé) et chargement 123
- Effets et "Gang Load" (Mémoires Collectives) 124
- Notes spéciales MIDI 125

### Trackball 126

### MIDI 127 *(voir également P. 125, 186 à 188)*

- Configuration 128
- Synchronisation 129
- Flash 130
- Séquenceur 131

### Moniteur 132

- Introduction 132
- Page principale 133
- Pages circuits 136
- Page circuits inutilisés/utilisés 138
- Page mémoires inutilisées 139
- Page recherche circuits 140
- Page séquence 141
- Page contenu des mémoires 142
- Page Gang Load (Mémoires Collectives) 144
- Page comparaison de mémoires 145
- Accéder aux menus 146

### Rename 147

### Patch (Fichage) 148

- Réaliser un patch 149

### Titre du spectacle 150

### Préchauffage 151

### Mémoires 152

- Enregistrer, réenregistrer, copier 152
- Comparer 153
- Modifier une mémoire 154
- Mémoires 900 155
- Ajouter une partie de mémoire 156

### Imprimante 158

### Séquence 160

- Construction de séquence 160
- Insérer/Ajouter/Effacer 161
- Déplacement dans la séquence 162
- Saut 163
- Edition 164
- Texte 166
- Clavier externe 167
- Temps – In, Out et Délai 168
- Wait (Attente) et Alert (Alerte) 169

**"Setup" (configuration)** 170  
  Introduction aux menus 170  
  Menu Setup 171  
  Menu Paramètres 173

**Contrôle de vitesse** 175

**"Time Groups" (Groupes avec des temps différents)** 176  
  Enregistrement 177  
  Restitution 178

**Chronomètre** 179

**Registres de travail** 180  
  Sélectionner un registre de travail 180

**Appendices** 181

**Contrôle à distance** 182  
  Suggestions 183

**Connections** 184  
  Comment relier le Mini Expert 184  
  Fonctions connection 185

**MIDI** 186  
  Possibilités 187

**Protocoles** 190  
  Survol rapide 190

**NPI** 191  
  Notation Polonaise Inversée 191

**La valeur la plus forte** 194

**AVAB la différence** 196

**Glossaire** 199

## Présentation de l'Expert JR

L'*expert JR* est la suite logique des pupitres AVAB. Pour l'utilisateur, le pupitre doit être un outil professionnel à son service et non un ordinateur faisant de la lumière. L'*expert JR* se situe évidemment à la pointe de la technologie mais, pour l'utilisateur, il doit surtout être convivial.

### Convivialité

L'*expert JR* fonctionne sur la même syntaxe que les autres pupitres AVAB : Touche, Fonction.

L'*expert JR* est dérivé du pupitre EXPERT avec comme particularité ses touches de fonction. Six touches de commande permettent d'accéder ainsi à des fonctions différentes qui s'inscrivent en haut de l'écran vidéo, dans des rectangles de couleur différente selon la touche de commande appelée. De plus, l'*expert JR* est basé sur le même concept interactif que les ordinateurs actuels de type Macintosh. Aide à l'écran, fenêtres de dialogue, indications d'alerte, se lisent facilement sur les pages vidéo et, grâce au concept de la Notation Polonaise Inversée (Touche, Fonction), les opérations s'effectuent avec un minimum de touches.

### MIDI

MIDI est un standard de communication qui est très répandu dans le domaine musical. Ces dernières années, ce standard a été étendu à de nombreux autres domaines d'utilisation, comme la vidéo, par exemple. Le standard MIDI vous permet de relier différents types d'appareils, de les synchroniser, ou de transférer des informations entre eux. Vous avez aussi la possibilité d'enregistrer en séquence une conduite lumière complexe et de la restituer, parfaitement synchronisée avec une musique ou d'autres actions.

Dans l'appendice MIDI vous en apprendrez plus sur le standard MIDI.

### DMX512

L'Expert JR est, bien sûr, équipé avec le nouveau standard international : le DMX512. Et il communique aussi avec l'ancien standard AVAB!

Le protocole DMX512 est conçu pour transmettre des informations lumière, mais il n'est pas prévu pour la synchronisation, l'échange de données, etc, et le système MIDI est donc un précieux complément.

Dans l'Appendice Protocole, vous en apprendrez plus sur les différents protocoles.

## Philosophie de base

La Notation Polonaise Inversée, syntaxe bien connue des informaticiens, est une méthode permettant de donner des ordres à des calculatrices ou des ordinateurs. Cette méthode est très simple pour l'utilisateur.

Le principe de base de la NPI veut que vous entriez d'abord le chiffre, ensuite la touche de commande. Par comparaison avec la construction d'une phrase, le chiffre correspondrait aux mots et la touche de fonction serait l'équivalent du point indiquant ainsi la fin de la phrase. Ainsi l'ordinateur sait quelle fonction attribuer au chiffre et il est prêt pour l'ordre suivant.

### "Utilisé/Non utilisé"

Certaines touches de l'Expert JR amèneront à un résultat différent selon que le numéro entré au clavier est **Utilisé** ou **Non Utilisé**.

Un chiffre entré au clavier est considéré comme **Utilisé** dès qu'il est suivi d'une commande.

Exemple : Si vous entrez un numéro et que vous pressez CH, ce numéro est considéré comme "**Utilisé**".

Si, ensuite, vous utilisez la fonction + il y a deux possibilités :

Soit entrer un nouveau numéro au clavier et presser +.  
Le circuit portant ce nouveau numéro sera ajouté au circuit précédent. Le numéro étant **Non Utilisé**, la fonction + l'a compris comme un argument.

Soit presser directement + :  
Le circuit portant le numéro immédiatement supérieur sera sélectionné et ajouté au groupe. Le numéro appelé précédemment étant déjà **Utilisé**, la fonction + a choisi cette alternative.

**Note : "Utilisé/Non utilisé" est un des principes de base, avec le principe "Chiffre, Fonction" (Notation Polonaise Inversée). En étudiant attentivement ce manuel, ceux d'entre vous qui ne connaissent pas la syntaxe AVAB pourront se familiariser avec elle.**



## "Le plus fort l'emporte"

Le système de l'Expert JR permet de sélectionner n'importe quel registre comme registre de travail. Chaque registre peut contenir un état lumineux (circuit, groupe, mémoire). Chaque registre est indépendant mais peut aussi se combiner avec d'autres registres, manuellement ou en séquence.

Or dans ces différents registres, peut se trouver le(s) même(s) circuit(s) à des niveaux différents. Dans ce cas, c'est le niveau le plus élevé qui sera pris en compte en cas d'enregistrement ou de restitution.

### **Exemple :**

Le circuit 12 est à 50 dans le registre 1, et il est à 75 dans le registre 4.  
Si vous montez le potentiomètre du registre 1 à 100, le circuit 12 apparaîtra au niveau enregistré, 50.  
Si en plus vous ajoutez le contenu du registre 4, le circuit 12 montera jusqu'à 75, c'est à dire son niveau le plus élevé.  
Mais si vous redescendez le registre 4 à 50%, le circuit 12 apparaîtra de nouveau à 50 puisque c'est dans le registre 1 que sa valeur est la plus forte (dans le registre 4, ce circuit est maintenant à 50% de 75, soit 37), selon le principe "le plus fort l'emporte".  
Il faudra en tenir compte lors de la restitution, bien sûr, mais aussi lors de l'enregistrement.

**Note : Un circuit peut être contrôlé par plusieurs registres à la fois, dans lesquels il peut avoir des niveaux différents, mais il apparaîtra toujours à son niveau le plus élevé, selon le principe "le plus fort l'emporte".**

## Le "Beep"

Il y a deux sortes de "beeps" :

"Beep" normal de reconnaissance : simple signal sonore annonçant à l'utilisateur qu'une opération vient d'être exécutée.

"Beep" d'avertissement : trois beeps vous avertissent du fait qu'une opération a échoué OU que vous allez faire quelque chose d'impossible ou de dangereux. Dans la plupart des cas, une fenêtre de dialogue s'ouvrira sur le moniteur en expliquant ce qui ne va pas.

Ce manuel est divisé en sections de la manière suivante :

- Introduction.
  - Hardware de l'Expert JR, avec la description des différentes sections et des touches de fonction de chaque section.
  - "Exercices" pour vous apprendre pas à pas à utiliser l'Expert JR pour créer et enregistrer vos états lumineux.
- En reprenant les exercices indiqués vous comprendrez rapidement comment fonctionne le pupitre.
- Avant de commencer, n'oubliez pas d'exécuter une remise à zéro du système, afin de ne pas être gêné par des informations parasites.
- Toutes les fonctions de l'Expert JR.
  - L'Appendice, situé à la fin, dans lequel vous trouverez des informations techniques, un glossaire et d'autres informations.

## Les images utilisées dans le manuel

Un numéro entré sur le clavier numérique apparaîtra ainsi :



Les touches devant être pressées successivement, seront indiquées ainsi :

Presser d'abord le chiffre 1, puis la touche TIME.



Les touches devant être pressées ensemble sont indiquées ainsi :

Presser d'abord la touche DELAY puis, sans relâcher la pression, presser la touche IN.



Les 24 touches d'assignation sont indiquées :



A gauche de l'affichage, les touches de la ligne supérieure sont repérées de F1 à F8 : ce sont les touches de fonction. Leur fonction spécifique s'affiche en haut du moniteur.



# expert JR

SAVAD

|      |     |       |                |         |        |              |        |      |
|------|-----|-------|----------------|---------|--------|--------------|--------|------|
| F1   | F2  | F3    | F4             | F5      | F6     | F7           | F8     | TIME |
| HELP | SEQ | TIMES | MASTER PREVIEW | EFFECTS | SYSTEM | ENTER SELECT | RECORD | LOAD |



X1  
y

X2  
z

|   |   |   |
|---|---|---|
| 7 | 8 | 9 |
| 4 | 5 | 6 |
| 1 | 2 | 3 |
| C | 0 | . |

PAUSE GO BACK

GO

|      |      |   |   |    |      |     |     |     |     |     |     |     |        |        |     |    |    |   |   |        |    |      |    |
|------|------|---|---|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|--------|-----|----|----|---|---|--------|----|------|----|
| PAGE | VIEW | ↑ | ↓ | X1 | GANG | SEQ | PRS | SEQ | SEQ | ADD | COM | BAL | INVERT | MODIFY | ALL | -% | +% | - | + | REVERT | AT | THRU | CH |
| a    | b    | c | d | e  | f    | g   | h   | i   | j   | k   | l   | m   | n      | o      | p   | q  | r  | s | t | u      | v  | w    | x  |

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18

19 20 21 22 23 24

X1 X2

Speed

**Section Menu**

Cette section comporte les touches de commande qui donnent accès aux touches de fonction F1 à F8 pour vous permettre d'effectuer certaines commandes et de changer différents paramètres du système.



Dans cette section, se trouvent aussi les touches qui vous permettront de vous déplacer dans le menu Système (touches fléchées), de valider un choix ou de sortir du menu.

**Les touches de la section Menu**

**SEQ**

Sélectionne les fonctions Séquence qui se trouvent dans les touches de fonction F1 à F8 (section "Séquence" P. 160-167).



**TIMES**

Sélectionne les fonctions Temps qui se trouvent dans les touches de fonction F1 à F8 (section "Séquence" P. 168-169, "Time Group" P. 176-178).



**MASTER/PREVIEW**

Sélectionne les fonctions Registre qui se trouvent dans les touches de fonction F1 à F8 (section "Registres" P. 111-119, "Master Link" P. 120-125).



**EFFECT**

Sélectionne les fonctions Effet qui se trouvent dans les touches de fonction F1 à F8 (section "Effets" P. 94-97).



**SYSTEM**

Sélectionne les fonctions Système qui se trouvent dans les touches de fonction F1 à F8 (section "Configuration" P. 170-174).



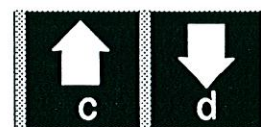
**ENTER/SELECT**

Permet de valider le choix effectué dans le menu Système.



**TOUCHES FLECHÉES**

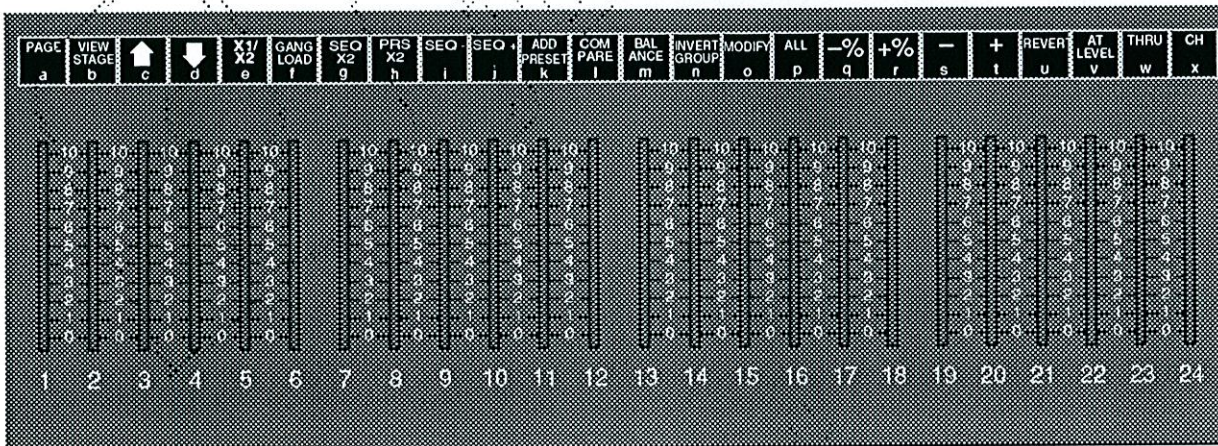
Permettent de déplacer le curseur d'édition sur l'écran jusqu'à la rubrique désirée.



### Section REGISTRES

Dans cette section se trouvent les 24 registres avec leur potentiomètre et leur touche d'assignation.

Chacune de ces touches sert aussi de touche Flash dans les différents modes Flash ; sinon ces touches servent pour assigner différents paramètres aux différents registres.



### Les touches de la section Registres

Touches Assignation/Flash pour les 24 registres.

Ces touches, marquées d'une lettre, servent aussi pour entrer du texte.

Elles ont également une fonction supplémentaire, telle que PAGE, VIEW STAGE, etc.



## SECTION FONCTIONS

| F1   | F2  | F3    | F4                | F5     | F6     | F7               | F8     | TIME |
|------|-----|-------|-------------------|--------|--------|------------------|--------|------|
| HELP | SEQ | TIMES | MASTER<br>PREVIEW | EFFECT | SYSTEM | ENTER/<br>SELECT | RECORD | LOAD |

### HELP

Permet d'activer la fonction d'aide intégrée ("Help" P. 104).

### MASTER/PREVIEW

Change les touches d'assignation et permet ainsi de sélectionner rapidement une choix de circuits ou un registre de travail (voir P. 77-78, 117-118 et 180).

### RECORD

Permet d'enregistrer une mémoire (voir P. 49, 117) ou une Mémoire Collective (Gang Load, voir P. 102), ainsi que la nouvelle configuration de votre Patch (voir P. 149).

### LOAD

Permet de charger une mémoire/groupe de circuits (section "Registres" P. 117 et 119), ou une Mémoire Collective ("Gang Load" P. 102) dans un registre. (voir également la section "Apprentissage P. 50 et "Définir un chenillard" P. 95).

### TIME

Permet d'assigner un temps à un registre (section "Registres" P. 113).



**PAGE**

Permet de sélectionner la page moniteur qui s'affichera sur l'écran (section "Moniteur" P. 132-145, ou presser HELP et PAGE).

**VIEW STAGE**

Permet d'afficher sur la page circuits la totalité des circuits en restitution sur scène ou seulement le contenu d'un registre ("Travailler en aveugle P. 46).

**TOUCHES FLECHES**

Permettent de se déplacer dans un menu pour sélectionner une rubrique ("Accéder aux menus" P. 146).

**X1/X2**

Permet de sélectionner X1 ou X2 comme registre de travail (section "Apprentissage" P. 46-47).

**GANG LOAD**

Permet de charger des Mémoires Collectives (section "Gang Load" P. 101-102, "Master Link" P. 124).

**SEQ X2**

Permet d'appeler un pas de séquence en X2 (section "Séquence" P. 162).

**PRS X2**

Permet d'appeler une mémoire définie en X2 (section "Apprentissage" P. 43, 46, section "Séquence" P. 163).

**SEQ +**

Permet d'avancer d'un pas dans la séquence (section "Séquence" P. 162).

**SEQ -**

Permet de reculer d'un pas dans la séquence (section "Séquence" P. 162).

**ENTER/SELECT**

Permet de sélectionner une rubrique dans un menu ou de changer un paramètre ("Accéder aux menus" P. 146).

**ADD PRESET**

Permet d'appeler le contenu d'une mémoire, et d'affecter +, -, THRU et AT LEVEL à des numéros de mémoires et non plus de circuits (voir P. 70-71, 78, 156-157).

## TOUCHES D'ASSIGNATION



### COMPARE

Permet de comparer une mémoire modifiée avec sa version déjà enregistrée, ou avec une autre mémoire (section "Mémoires" P. 153).

### BALANCE

Permet d'isoler temporairement un circuit/groupe en mettant à 0 tous les autres circuits présents ("Contrôle des circuits" P. 72).

### INVERT GROUP

Permet d'inverser les circuits sous contrôle (P. 64).

### MODIFY

Permet d'éditer une mémoire dans le registre de modification (P. 154).

### ALL

Permet de prendre sous contrôle tous les circuits ayant déjà un niveau.

### +%

Augmente de 5% (par défaut) un circuit/groupe sous contrôle.

### -%

Diminue de 5% (par défaut) un circuit/groupe sous contrôle.

### +

Ajoute un circuit ou un groupe de circuits à un groupe sous contrôle.

### -

Soustrait un circuit ou un groupe de circuits à un groupe sous contrôle.

### REVERT

Permet de revenir au niveau de réglage précédent OU de copier les niveaux d'un groupe existant dans une autre mémoire (P. 67 à 69,79).

### AT LEVEL

Permet d'attribuer un niveau à un circuit/groupe sous contrôle.

### THRU

Permet de sélectionner une série de circuits à contrôler.

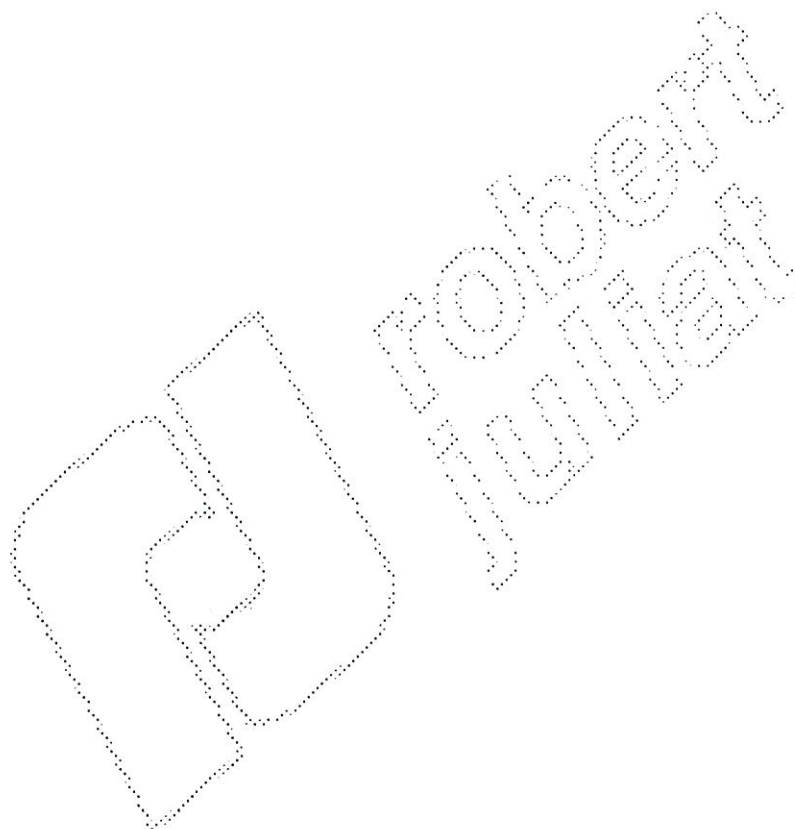
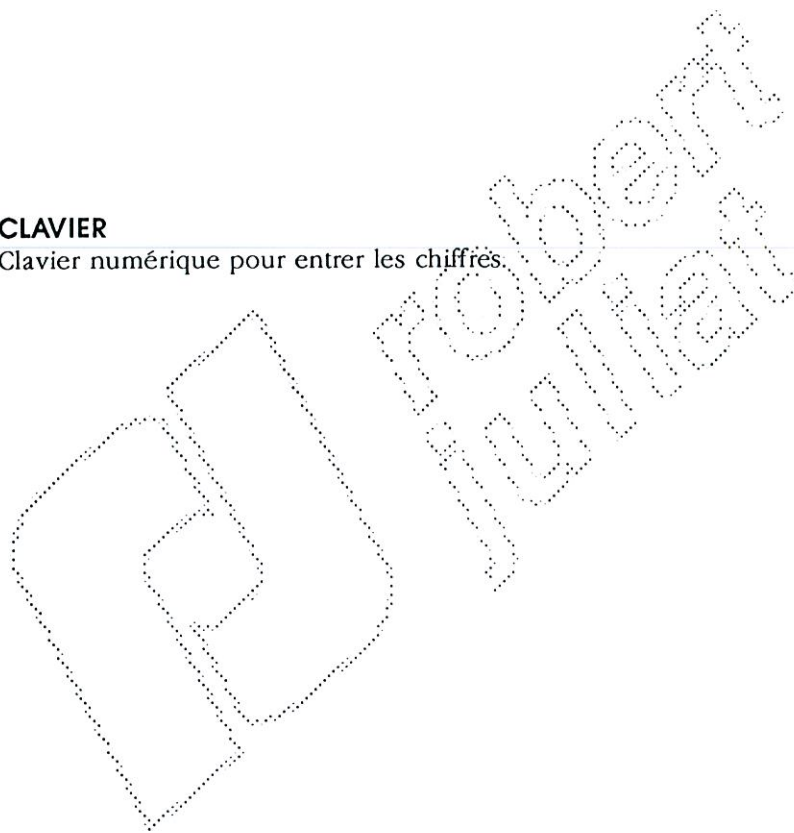
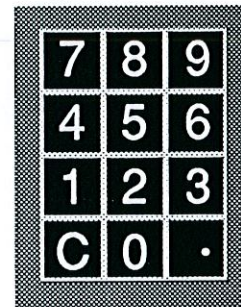
### CH

Permet de sélectionner un circuit à contrôler.



**CLAVIER**

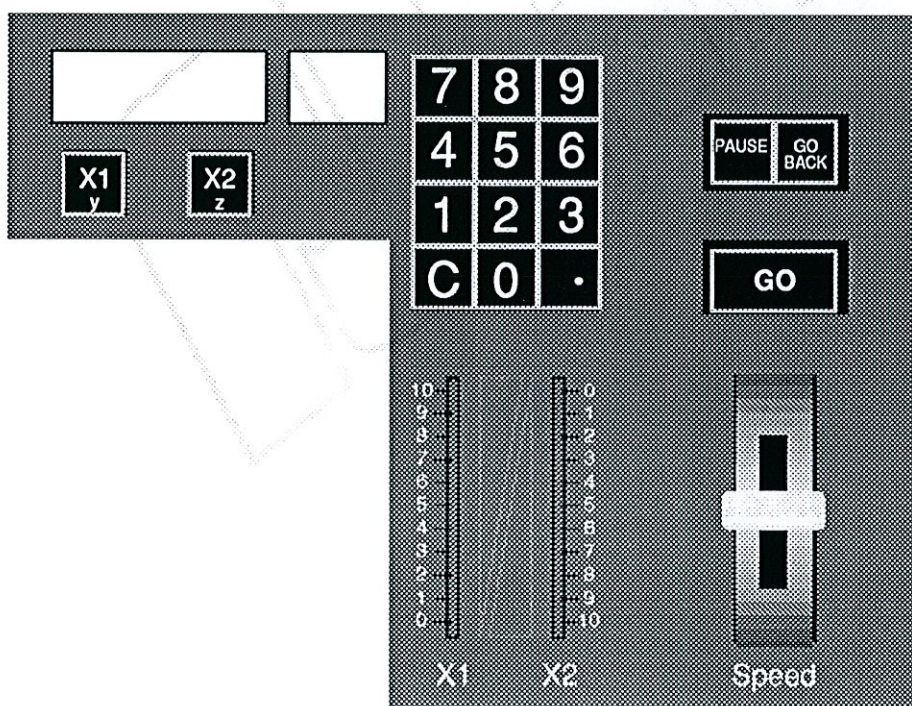
Clavier numérique pour entrer les chiffres



## Section Restitution

Dans cette section se trouvent les deux potentiomètres de tranfert ainsi que l'affichage des mémoires.

Les touches de contrôle des transferts temporisés (GO, PAUSE et GO BACK) sont placées au-dessus du joystick.



## SECTION RESTITUTION

### PAUSE

Permet de stopper temporairement un transfert en cours (section "Apprentissage" P. 41-42, "Transferts" P. 74).

### GO BACK

Permet d'inverser le transfert avec la temporisation qui lui était assignée ; ou, sinon, avec un temps de Go Back par défaut ( section "Apprentissage" P. 40, 42, "Transferts" P. 74, "Menu Paramètres" P. 174).

### GO

Permet d'exécuter le prochain transfert, avec une temporisation ou un temps par défaut (section "Apprentissage" P. 37 à 50, "Menu Paramètres" P. 174)

## SECTION RESTITUTION

### X1

Permet d'assigner une mémoire au registre X1.



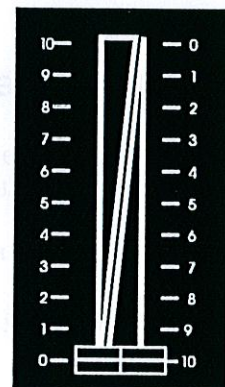
### X2

Permet d'assigner une mémoire au registre X2.



### POTENTIOMETRES DE TRANSFERT

Permet d'exécuter un transfert manuellement.



### JOYSTICK

Permet de contrôler des circuits ou de modifier la vitesse de transferts programmés.



## PREMIER CONTACT

### INTRODUCTION

Ceci est l'apprentissage de base pour manipuler un pupitre Expert JR.

Suivez soigneusement les exemples qui vous sont donnés et reproduisez-les. Ainsi vous serez guidés progressivement dans la manipulation de ce pupitre.

Bon courage et bons éclairages !!!

### Comment connecter l'Expert JR

L'Expert JR est équipé d'une entrée secteur (entre 90 et 260 Volts). Les câbles sont fournis avec le pupitre.

Connecter le câble secteur à l'entrée secteur.

Connecter le câble vidéo à la sortie marquée "VIDEO" à l'arrière de l'Expert JR.

Selon le protocole utilisé, connecter le câble de sortie digitale à la sortie marquée "OUTPUT (AVAB)" à l'arrière du pupitre (fiche DIN) et/ou à la sortie "Output (DMX 512)" située juste au-dessus (prise XLR).

### Bienvenue sur l'Expert JR

Pour vous guider dans l'apprentissage de base de l'Expert JR, nous allons vous donner des exemples sur lesquels vous pourrez vous entraîner. Mais auparavant, il faut procéder à une remise à zéro du système sinon vous risquez d'être gêné par des informations que vous n'auriez pas programmées.

**Si quelqu'un d'autre a travaillé sur le pupitre avant vous, demandez-lui d'abord de sauvegarder sa conduite.**

En effet, quand vous effectuez un remise à zéro du système vous effacez tout ce qui a été programmé dans la mémoire du pupitre. C'est pourquoi vous devez toujours sauvegarder votre travail sur disquette à la fin d'une séance de travail.

Vous apprendrez bientôt à sauvegarder ce que vous avez programmé.

### REMISE A ZERO DE LA MEMOIRE DE L'EXPERT JR

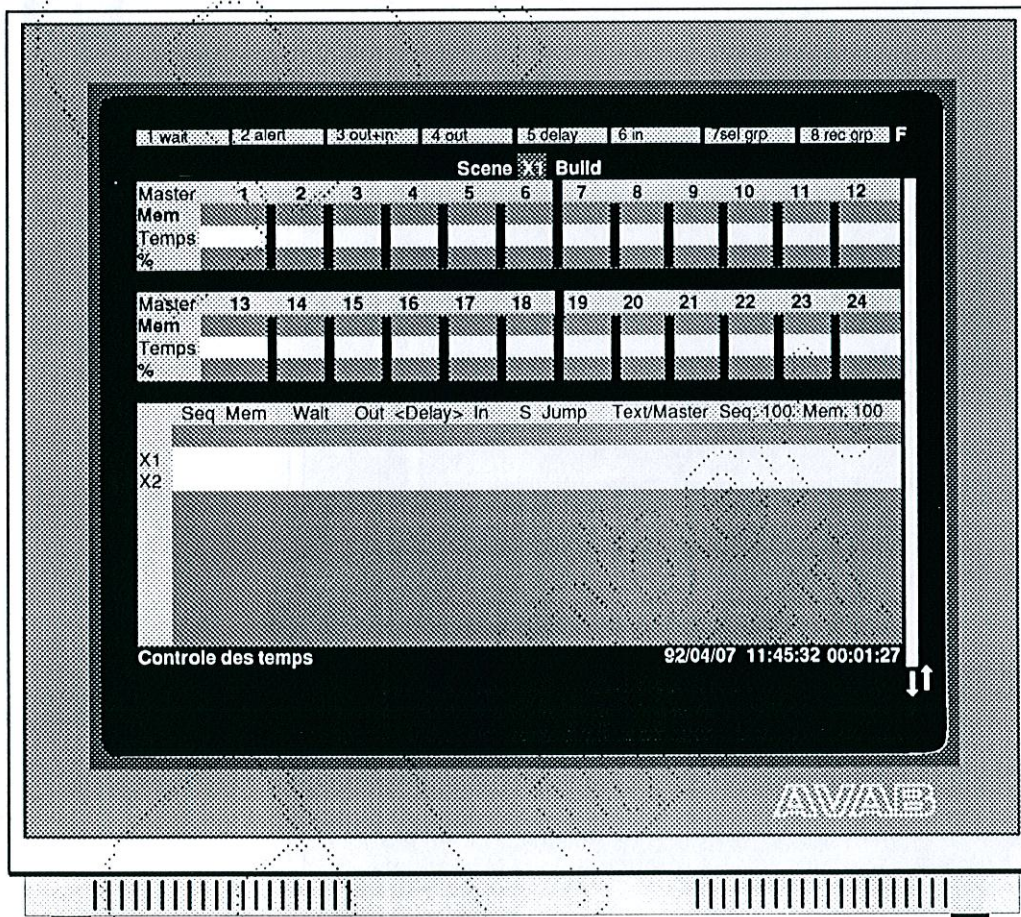
Maintenir enfoncées les touches **PAGE** et **VIEW STAGE** tout en allumant le pupitre.

Deux pages-écran, sur fond bleu, apparaissent d'abord à l'écran. Presser une touche au choix pour afficher la page 1 du moniteur.

La page 1 du moniteur est maintenant affichée à l'écran.



### Moniteur, page 1



L'Expert JR est donc branché, et son système est remis à zéro.

Pour connaître les différents "Resets", reportez-vous à la page 53.

## PREMIERE MEMOIRE

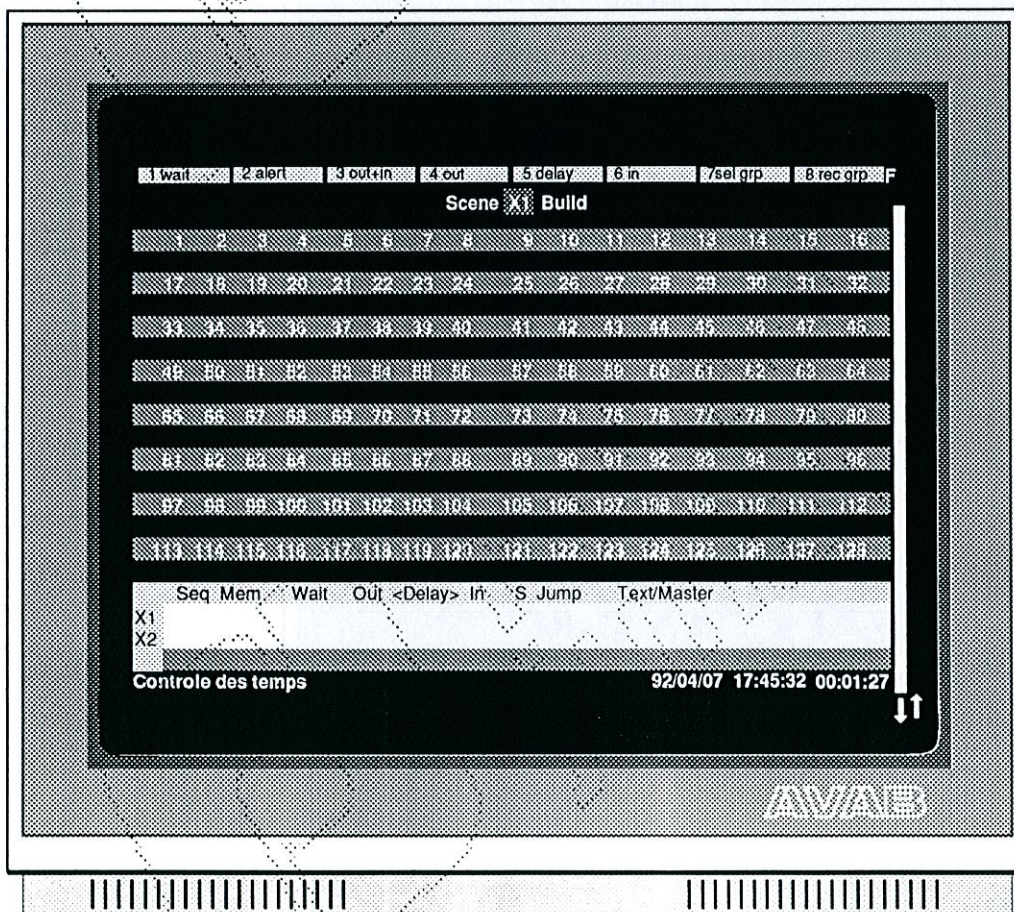
### VOTRE PREMIERE MEMOIRE

Vous vous trouvez automatiquement en X1 puisque c'est le registre de travail par défaut après une remise à zéro. La configuration "scène X1 Build" est inscrite à l'écran et les fonctions Temps - accessibles par les touches F1 à F8 - sont affichées juste au-dessus.

Vous allez créer la première mémoire de votre conduite lumière dans cette configuration, c'est à dire que vous travaillerez avec la lumière sur le plateau, dans le registre X1. Les mémoires ainsi créées seront directement mises en séquence.

Entrez 2, puis pressez la touche PAGE pour passer à la page 2 du moniteur.

### Moniteur page 2



Voici la page circuits du moniteur sur laquelle figurent les 128 premiers circuits, avec leur niveau.



Composez et enregistrez le premier état lumineux :

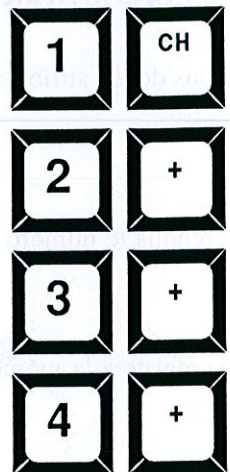
Constituer un groupe avec les circuits 1,2,3, & 4.

Sélectionner le circuit 1

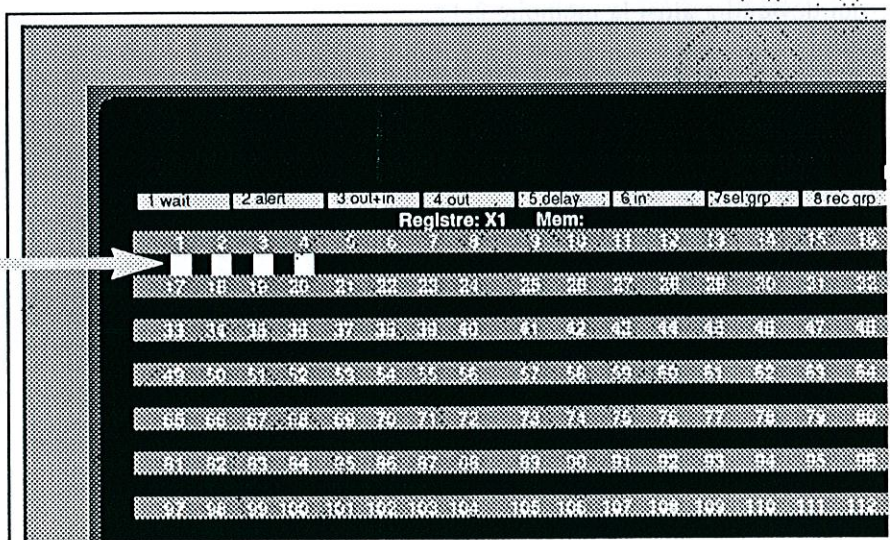
Ajouter le circuit 2

Ajouter le circuit 3

Ajouter le circuit 4



Quand vous avez entré le circuit 1, un curseur vert est apparu à l'écran sous le circuit 1. Il vous indique que le circuit est activé. Vous devez maintenant avoir quatre carrés verts vous indiquant que vous avez constitué un groupe.



Attribuez à ce groupe un niveau de 50%.



Bravo ! Les circuits 1,2,3, et 4 sont allumés sur le plateau à 50%.

Enregistrons ce groupe comme Mémoire n° 1.



### ENREGISTRER LA PREMIERE MEMOIRE

#### ENREGISTRER LA PREMIERE MEMOIRE

Vous devez attribuer à cette mémoire un numéro d'identification entre 1 et 799.

Prenons le numéro 1 comme numéro d'identification.

Enregistrez la mémoire.

La mémoire 1 est enregistrée dans le registre X1. Elle est automatiquement placée dans la séquence. Au moment où vous avez enregistré la mémoire, un signal sonore a retenti pour vous confirmer l'enregistrement.

**Au cas où ce numéro de mémoire est déjà utilisé, une fenêtre d'avertissement et trois signaux sonores vous avertiront que vous risquez de détruire le contenu de cette mémoire.**

La mémoire 1 est dans le registre X1. Nous allons continuer, en apportant des modifications à cette mémoire qui deviendra ainsi la mémoire 2. Les changements seront visibles sur scène.



**ENREGISTRER LE DEUXIEME EFFET**

**ENREGISTRER LE DEUXIEME ETAT LUMINEUX**

**Sélectionner un groupe de circuits**

Sélectionner le circuit 5

Ajouter le circuit 8

Entrer un niveau de 75% pour ce groupe



**Sélectionner un autre groupe de circuits**

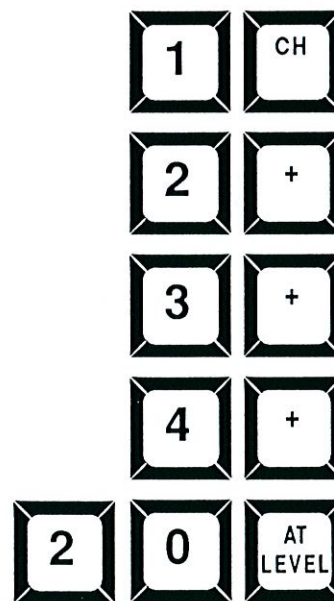
Sélectionner le circuit 1

Ajouter le circuit 2

Ajouter le circuit 3

Ajouter le circuit 4

Entrer un niveau de 20% pour ce groupe



Les changements que vous avez effectué dans la mémoire 1 sont visibles sur le plateau.  
Sur l'écran, les 4 derniers circuits que vous avez sélectionné ont encore leur carré vert (ils resteront ainsi "sélectionnés" jusqu'à ce que vous appeliez de nouveaux circuits) et le registre X1 est à F%.

Si vous êtes satisfait, il est temps d'enregistrer votre seconde mémoire.

## EXPERT JR : APPRENTISSAGE

### ENREGISTRER LE DEUXIEME EFFET

Donnons à cette mémoire le numéro 2.

Enregistrer l'état lumineux.

La mémoire 2 est maintenant enregistrée et mise en séquence. La mémoire 2 est indiqué en deux endroits : sur l'afficheur de X1 sur le pupitre, et sur la seconde ligne en haut du moniteur.



**COMPOSER ET ENREGISTRER LE TROISIEME ETAT LUMINEUX**

La mémoire 2 se trouve dans le registre X1 (sur le plateau). Nous allons faire les changements suivants à la mémoire 2, et nous l'appellerons mémoire 3.

**Sélectionner un groupe**

Sélectionner le circuit 12

Ajouter les circuits 22 jusqu'à 24.



En pressant la touche THRU, les quatre circuits vont s'inscrire en même temps dans un curseur vert.

**Fixer un niveau pour le groupe**

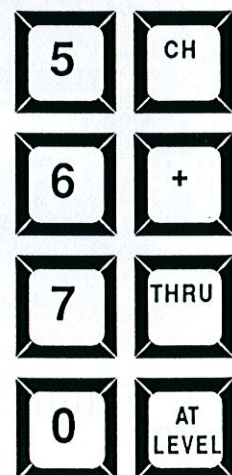
Mettre le groupe à 100%

**Descendre les circuits 5, 6 et 7 à 0%.**

Sélectionner le circuit 5

Ajouter les circuits 6 et 7

Mettre le niveau du groupe à 0%.



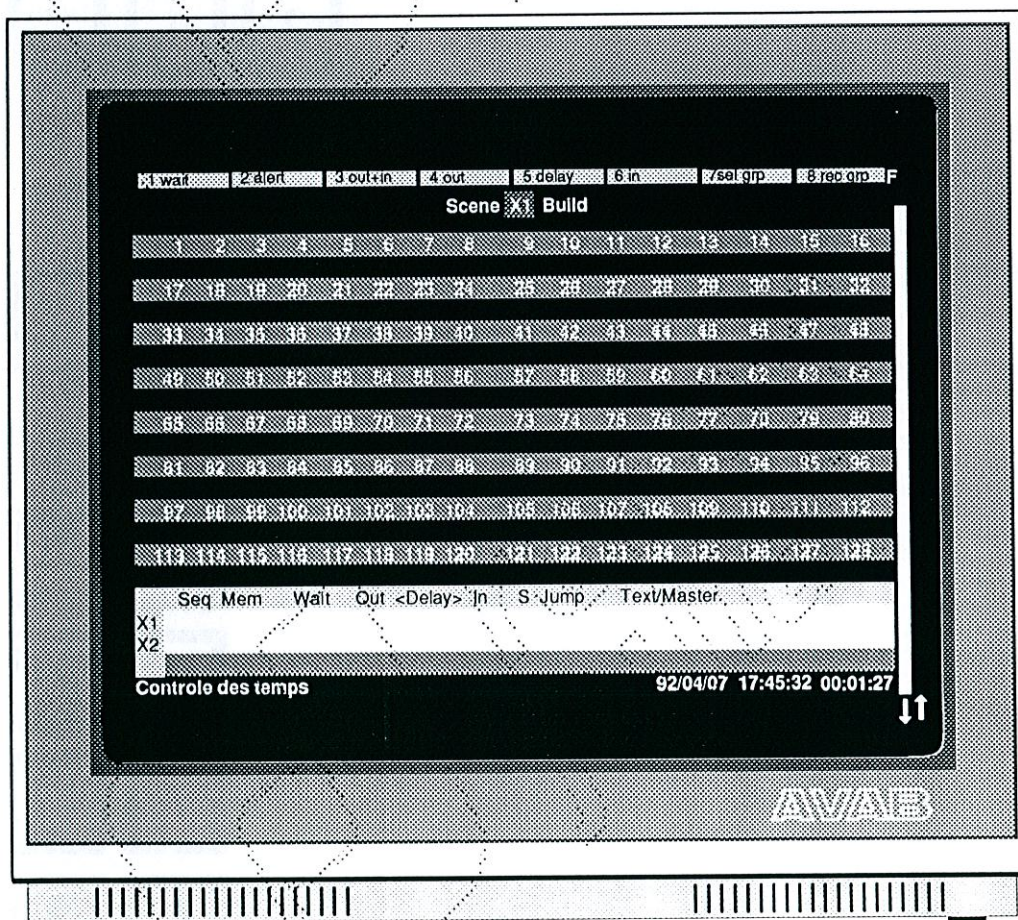
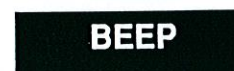
# EXPERT JR : APPRENTISSAGE

## COMPOSER LE TROISIEME EFFET

La prochaine mémoire portera le numéro 3.

Enregistrer la mémoire.

La mémoire 3 est maintenant enregistrée et mise en séquence. La mémoire 3 est indiquée en deux endroits : sur l'afficheur de X1 sur le pupitre, et sur la seconde ligne en haut du moniteur.



Pour supprimer les curseurs verts, taper C CH. (En sélectionnant "aucun circuit" vous supprimerez les carrés verts de l'écran).

## TRANSFERTS MANUELS

Vous avez enregistré trois mémoires qui ont été placées automatiquement dans la séquence. La séquence avancera d'un pas chaque fois qu'un transfert sera terminé.

Vous allez maintenant vous déplacer dans la séquence manuellement.

La mémoire 3 se trouve à présent dans le registre X1 et elle apparaît sur l'afficheur X1 du pupitre. L'afficheur X2 est vide puisqu'il n'y a pas de mémoire en X2.

### PROCEDER A UN TRANSFERT MANUEL

Amener les potentiomètres de transfert jusqu'en fin de course et regarder ce qui se passe sur les afficheurs X1 et X2 du pupitre. A la fin du transfert, la mémoire 3 aura disparu du registre X1 et la mémoire 0 sera passée du registre X2 au registre X1. Quand la mémoire 0 est arrivée en X1, il n'y a plus de lumière sur le plateau.

La fin du transfert est confirmée par un signal sonore. Et la mémoire 1 est prête, dans le registre X2, attendant d'apparaître lors du prochain transfert. Dès qu'un transfert est terminé la mémoire suivante est prête, en X2, pour le transfert suivant.

Un transfert est terminé à chaque fois que les deux potentiomètres sont arrivés en fin de course.

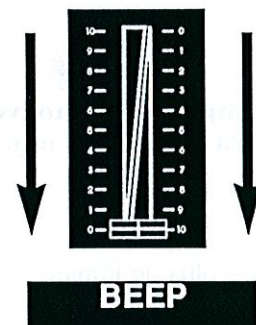
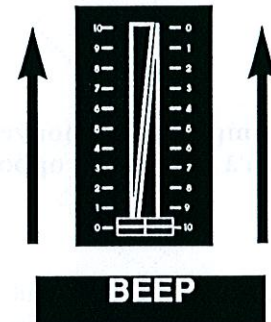
**Accomplissez un nouveau transfert en amenant les potentiomètres jusqu'à la position opposée à celle qu'ils occupaient précédemment.**

La mémoire 1 est maintenant passée sur scène (et dans le registre X1) et l'afficheur de X2 vous montre que la mémoire 2 est prête pour le nouveau transfert.

**Note : Par défaut, les potentiomètres de transfert sont prévus pour effectuer un transfert chaque fois qu'ils arrivent en fin de course. Cependant, ce paramètre peut être modifié selon vos besoins. Pour cela, utilisez la rubrique "Sens du Transfert" dans le Menu Paramètres (voir section "Setup" P. 173). Vous pourrez changer l'action du transfert : à la montée, à la descente ou croisé qui est l'action par défaut.**

En position "Montée", un transfert sera achevé chaque fois que les potentiomètres arrivent en position haute.

En position "Descente", un transfert sera achevé chaque fois que les potentiomètres arrivent en position basse. Il faut ensuite les remonter avant de procéder à un nouveau transfert.

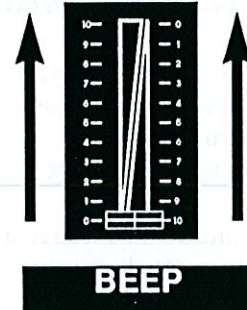


## TRANSFERTS

**Accomplissez un nouveau transfert en amenant les potentiomètres jusqu'à la position opposée à celle qu'ils occupaient précédemment.**

Par ce transfert, la mémoire 1 va disparaître du registre X1 et la mémoire 2 va apparaître dans le registre X2. Surveiller l'afficheur du pupitre pour confirmation.

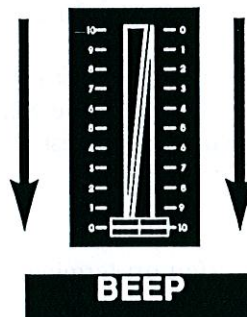
A présent la mémoire 2 est visible sur le plateau et sur l'afficheur de X1 et la mémoire 3 est en X2, prête pour le prochain transfert. Vérifier l'afficheur de X2 sur le pupitre pour confirmation.



**Accomplissez un nouveau transfert en amenant les potentiomètres jusqu'à la position opposée à celle qu'ils occupaient précédemment.**

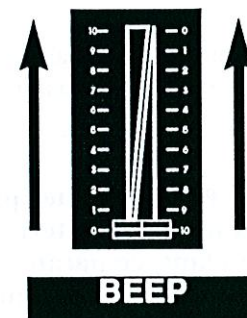
Maintenant vous avez fait disparaître la mémoire 2 en montant la mémoire 3. Sur le pupitre, la mémoire 3 est affichée en X1, et la mémoire 0 en X2.

La mémoire 0 ne peut pas enregistrer d'information et, par conséquent, elle restera toujours vide.



**Accomplissez un nouveau transfert en amenant les potentiomètres jusqu'à la position opposée à celle qu'ils occupaient précédemment.**

Il n'y a plus de lumière sur le plateau puisque la mémoire 0 est dans le registre X1. Mais, dans le registre X2, la mémoire 1 est prête pour le prochain transfert et ainsi pour toute la séquence.



**TEMPS DE TRANSFERT**

**COMMENT ENREGISTRER DES TEMPS DE TRANSFERT DANS LA SEQUENCE**

Nous allons de nouveau faire défiler la séquence. Mais, cette fois, vous allez assigner des temps de transfert et les passer avec la touche GO.

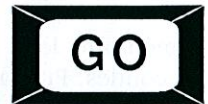
Tous les transferts auront un temps par défaut de 5 secondes, à moins que vous n'entrez un autre temps de transfert par défaut (voir section "Setup" p. 174).

**COMMENT UTILISER LE TEMPS PAR DEFAUT**

Presser la touche GO.

La mémoire 1 va disparaître avec un temps de 5 secondes : c'est le temps par défaut de tous les transferts de la séquence. Mais vous pouvez entrer n'importe quel autre temps de transfert (y compris 0 secondes).

Revenez en arrière d'un pas en pressant deux fois SEQ-.



**COMMENT ATTRIBUER UN TEMPS DE TRANSFERT**

Donnons un temps de transfert à la mémoire 1. Si vous choisissez un temps et que vous pressez F3/OUT+IN, le pupitre vous donnera le même temps à la montée et à la descente du transfert.

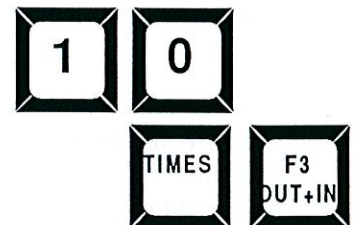
Entrer un temps de transfert de 10 secondes.

La mémoire 1 est maintenant enregistrée avec un temps de transfert de 10 secondes. La mémoire 1 est en attente dans le registre X2 et ne peut être vue sur le plateau.

**Démarrer le transfert.**

Presser la touche GO.  
(La touche GO s'éclairé pour indiquer qu'un transfert est en cours).

En pressant la touche GO vous avez démarré un transfert. La mémoire 1 (circuits 1 à 4) va apparaître en 10 secondes. Vous avez maintenant la mémoire 1 en X1, et la mémoire 2 en X2.





## TEMPS DE TRANSFERT

### TEMPS DE MONTEE, TEMPS DE DESCENTE

Vous allez maintenant enregistrer un temps de transfert pour la mémoire 2. Vous décidez d'avoir des temps différents à l'apparition et à la disparition des mémoires constituant le prochain transfert.

#### Fixer un temps de disparition (OUT) pour la mémoire 1

Entrer un temps de transfert de 5 secondes, et presser la touche F4/OUT pour assigner ce temps aux circuits qui disparaissent (mémoire 1).

La mémoire 1 est maintenant enregistrée, avec un temps de disparition de 5 secondes. Puis attribuer un temps d'apparition (IN) à la mémoire 2.

#### Fixer un temps d'apparition (IN) pour la mémoire 2

Entrer un temps de transfert de 15 secondes, et presser la touche F6/IN pour assigner ce temps aux circuits qui apparaissent (mémoire 2).

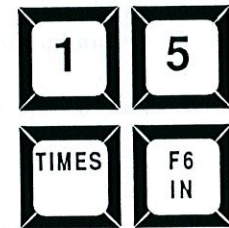
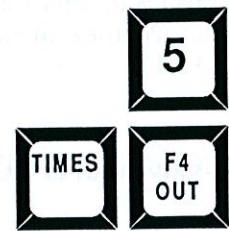
La mémoire 2 est maintenant enregistrée, avec un temps d'apparition de 15 secondes. Dans le même transfert, la mémoire 1 est enregistrée avec un temps de disparition de 5 secondes.

#### Démarrer le transfert

Presser la touche GO.

Vous avez exécuté un transfert entre la mémoire 1 et la mémoire 2. Les circuits à l'apparition sont montés en 15 secondes. Les circuits à la disparition sont descendus en 5 secondes. Vous noterez que les circuits ayant le même niveau dans les deux mémoires n'ont pas bougé.

La mémoire 2 est en X1 (plateau), la mémoire 3 est en X2 (en attente).



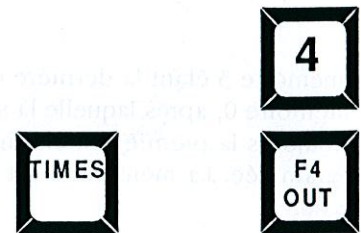
**METTRE DES TEMPS DE DELAI**

**METTRE UN TEMPS DE DELAI AU PROCHAIN TRANSFERT**

A présent nous allons enregistrer des temps pour le prochain transfert. Nous décidons d'avoir des temps différents pour l'apparition et la disparition des circuits programmés dans le prochain transfert. Et nous allons en plus retarder le départ des circuits qui doivent disparaître.

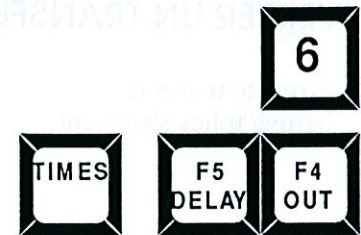
**Fixer un temps de disparition (OUT) pour la mémoire 2**

Entrer un temps de transfert de 4 secondes, et presser la touche F4/OUT pour assigner ce temps aux circuits qui disparaissent.



**Fixer un temps de retard (DELAY) pour la mémoire 2**

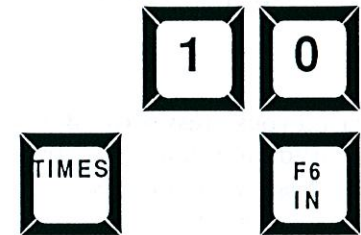
Entrer un temps de retard de 6 secondes, maintenir la touche F5/DELAY tout en pressant la touche F4/OUT pour assigner ce délai aux circuits sortants.



La mémoire 2 est maintenant enregistrée, avec un temps de retard de 6 secondes, après lequel elle disparaîtra avec un temps de descente (OUT) de 4 secondes. Puis attribuer un temps d'apparition (IN) à la mémoire 3.

**Fixer un temps d'apparition (IN) pour la mémoire 3**

Entrer un temps de transfert de 10 secondes, et presser la touche F6/IN pour assigner ce temps à la mémoire qui va apparaître.



**Démarrer le transfert**

Presser la touche GO.



Vous constatez aussitôt que les circuits de la mémoire 3 commencent à disparaître en 10 secondes. Après un délai de 6 secondes les circuits qui doivent disparaître avec la mémoire 2 commenceront à le faire en 4

### "GO BACK" ET PAUSE

secondes. L'ensemble du transfert se terminera en 10 secondes. Reprenons la séquence mais, cette fois, vous agirez sur le transfert en utilisant les touches GO BACK et PAUSE.

#### Revenez en début de séquence

Pressez la touche GO.

La mémoire 3 étant la dernière de la séquence, ce transfert vous ramène à la mémoire 0, après laquelle la séquence va recommencer. La mémoire 0 est toujours la première mémoire de la séquence et ne peut pas être programmée. La mémoire 0 est donc en X1, et la mémoire 1 en X2. Noir plateau.

#### INVERSER UN TRANSFERT

Démarrez le transfert.  
Les barregraphes s'animent.

Quand la lumière commence à apparaître, vous constatez que vous avez envoyé le transfert trop tôt et qu'il faut revenir au noir plateau.

Inversez le transfert.  
Les barregraphes inversent leur mouvement.

Quand vous pressez GO BACK, l'Expert JR vous ramène en douceur au départ du transfert. Vous voyez que les barregraphes reviennent en arrière. Une fois revenu au départ du transfert, la LED de la touche GO BACK reste allumée pour indiquer que le transfert en cours a été inversé. Elle s'éteindra lorsque vous presserez la touche GO pour envoyer votre effet.



## DEMARRER LE TRANSFERT

Démarrez le transfert.



Le transfert est enfin terminé. La mémoire 1 est donc en X1 (plateau) et la mémoire 2 en X2 (en attente).

**BEEP**

## ARRETER UN TRANSFERT

Vous allez maintenant envoyer le prochain transfert. Une fois encore vous aurez démarré le transfert trop tôt mais, cette fois, vous voulez seulement arrêter le transfert.

La mémoire 1 est toujours sur le plateau, la mémoire 2 est toujours en X2.

Démarrez le transfert.



Arrêtez le transfert.



**Le transfert est arrêté. Les barregraphes sont "figés" sur place. Les LEDs des touches GO et PAUSE sont allumées.**

## MAINTENANT, CONTINUEZ VOTRE TRANSFERT

En appuyant de nouveau sur PAUSE, le transfert va reprendre à partir du point où il s'était figé quand vous avez pressé PAUSE la première fois.



Une fois le transfert terminé, et le "Beep" vous le confirmera, vous aurez la mémoire 2 sur le plateau et la mémoire 3 prête pour le prochain transfert en X2.

### "GO BACK" ET PAUSE

A présent, reculons d'un pas dans la séquence et refaisons de nouveau le dernier transfert. Cette fois nous combinerons les fonctions des touches PAUSE et GO BACK.

Presser deux fois la touche SEQ-.



Maintenant, la mémoire 1 est sur le plateau (X1), la mémoire 2 est en attente en X2.

### ENVOYER, ARRETER, INVERSER UN TRANSFERT

Envoyez le transfert.  
(La LED de la touche Go s'allume)



Arrêtez le transfert.  
(La LED de la touche PAUSE s'allume aussi)



Inversez le transfert.  
(Les LEDs des touches GO et PAUSE s'éteignent, la LED de la touche GO BACK s'allume)



Vous voici revenu à la position dans laquelle vous étiez en démarrant ce transfert : mémoire 1 sur le plateau (X1), mémoire 2 en X2. La touche GO BACK est allumée pour indiquer que le transfert a été inversé.

Maintenant, redémarrez le transfert.  
(La touche GO BACK s'éteint, et la touche GO s'allume)



A présent, vous avez la mémoire 2 sur le plateau (en X1), et la mémoire 3 en attente en X2 (prochaine mémoire).

**SURIMPRESSION DE TRANSFERT  
(GO AHEAD)****SURIMPRESSION AU PROCHAIN TRANSFERT**

Vous pouvez toujours décider de "sauter" le transfert en cours pour aller directement au suivant. Pour cela, il suffit de presser de nouveau GO.

Allez au début de la séquence : pressez la touche PRS X2.



Vous venez d'expérimenter une autre manière de vous rendre rapidement au départ de la séquence. Quand vous pressez la touche PRS X2 sans entrer de numéro avant, (PRS : diminutif de PRESET = mémoire) cela vous ramène à la première mémoire de la séquence, la mémoire 0, sans modifier la lumière en place (ici, la mémoire 2).

La mémoire 0 se trouve donc dans le registre X2. Pressez la touche GO une fois ; ainsi la mémoire 0 passe en X1, et la mémoire 1 en X2.

**SURIMPRESSION DE TRANSFERT**

Démarrez le transfert.



Attendez 3-4 secondes et pressez GO de nouveau pour sauter au transfert suivant. (Un signal sonore vous confirmera le départ du transfert suivant)



La première pression sur la touche GO fait démarrer le transfert entre la mémoire 1 la mémoire 2. La seconde pression sur la touche GO vous fait sauter au transfert suivant, entre la mémoire 2 et la mémoire 3. L'Expert JR accomplira ce changement de position en douceur.

A présent, la mémoire 3 est en X1 (sur le plateau) et la mémoire 0 en X2 (en attente).

Vous pouvez aussi sauter un transfert après avoir pressé PAUSE ou GO BACK. Chaque fois que vous presserez la touche GO, vous sauterez au transfert suivant. Vous pouvez effectuer cette manoeuvre plusieurs fois de suite.

Ainsi vous pouvez toujours "rattraper" un transfert en douceur.

### CONTROLEUR DE VITESSE

#### ACCELERER/RALENTIR UN TRANSFERT EN COURS

Il y aura toujours un moment où vous souhaitez accélérer ou ralentir le transfert en cours. Dès qu'un transfert a démarré, le joystick devient le contrôleur de temps pour tous les registres.

En poussant le joystick, vous accélérez le temps du transfert. En tirant le joystick, vous ralentissez le temps de transfert ; vous pouvez même le stopper en amenant le joystick en butée basse.



Vous avez commencé à expérimenter les fonctions de base et même quelques fonctions plus avancées. Nous espérons que vous n'avez pas eu de mal à suivre ces exercices.

Avant de continuer, nous aimerions expliquer la "syntaxe" de l'Expert JR, ainsi que les registres X1 et X2 en relation avec la séquence et les temps de transfert.

## SYNTAXE

Vous avez sans doute remarqué que toutes les commandes données au pupitre suivent le même schéma.

L'Expert JR utilise un langage appelé "Notation Polonaise Inversée". C'est-à-dire que la fonction que vous voulez voir exécuter par le pupitre vient toujours en dernier dans la chaîne d'ordres.

Soit, en résumé, la formule "CHIFFRE puis FONCTION".

**Exemple :** la commande 55 AT LEVEL fixe un niveau de 55% à un circuit ou un groupe.

Le gros avantage de cette méthode est que les commandes se font toujours de la même manière, non seulement pour l'Expert JR, mais aussi pour tous les pupitres AVAB.

Si vous n'êtes pas habitués à travailler de cette manière, cela vous semblera peut-être étrange au début. Mais vous pouvez être sûr que vous en apprécierez très vite les avantages et la logique constante que vous retrouverez dans toutes les commandes de l'Expert JR.

**NOTE :** La "Notation Polonaise Inversée" est aussi employée par Hewlett Packard pour ses calculatrices scientifiques elle est reconnue par les scientifiques du monde entier comme la méthode la plus efficace pour rentrer des commandes.



## TRAVAILLER EN AVEUGLE

### COMMENT TRAVAILLER EN AVEUGLE EN X2

Vous pouvez modifier et réenregistrer une mémoire en X2 sans modifier la lumière sur le plateau. C'est ce qu'on appelle travailler "en aveugle".

L'Expert JR offre de multiples possibilités de travail en aveugle. Nous avons vu page 28, qu'il suffisait de presser la touche VIEW STAGE pour passer du travail "en direct" ("Scene" inscrit sur la vidéo) au travail "en aveugle" ("Scene" disparaît).

Vous pouvez également intervenir à tout moment, grâce à la fonction de modification et aux 24 registres qui peuvent aussi servir à cet usage (voir comment travailler en aveugle dans un registre en P. 118, et les pages 164-165 concernant la modification de séquence).

Dans cette partie du manuel nous verrons comment utiliser le registre X2 pour effectuer des modifications en aveugle. Cette méthode est identique à celle utilisée sur un jeu manuel quand, avant un transfert, vous avez préparé votre prochain effet dans un registre dont le général est à 0%. Ainsi, la mémoire qui se trouve dans le registre X2 attend le prochain transfert pour apparaître.

Presser PRS X2, puis presser GO deux fois. Vous avez maintenant la mémoire 1 en X1 et la mémoire 2 en X2.

Presser VIEW STAGE pour passer "en aveugle" ("Scene" disparaît de votre vidéo) puis presser la touche X1/X2. L'inscription "X2" apparaît en haut de la vidéo pour indiquer que vous avez choisi X2 comme registre de travail.

Le moniteur affiche la composition de la mémoire se trouvant en X2. (Mémoire 2). Aucun changement lumière ne se produit sur le plateau et vous pouvez modifier le niveau des circuits se trouvant en X2 aussi facilement que vous l'avez fait en X1, sans risque de modifier l'éclairage en place puisque vous travaillez "en aveugle".

Ajouter les circuits 51 jusqu'à 62, à 43%.

Vous pouvez enregistrer les changements apportés à la mémoire en pressant RECORD deux fois. Si vous n'enregistrez pas ces changements, la mémoire retrouvera son état initial quand vous referez ce transfert. Cela veut dire qu'une mémoire peut être modifiée temporairement en vue du prochain transfert.



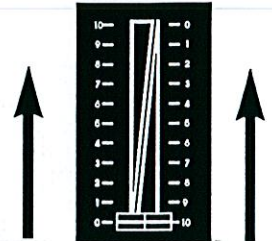
## REENREGISTRER UNE MEMOIRE

Revenez au registre X1.



Effectuez le transfert manuellement.

Vous constatez que les circuits 51 à 62 ont été ajoutés à la mémoire 2.



Reculez d'un pas dans la séquence en pressant GO BACK.

Vous avez la mémoire 1 en X1 et la mémoire 2 en X2



Pressez La touche X1/X2 pour sélectionner X2 comme registre de travail.



Vous constatez que les circuits 51 à 62 ont disparu. C'est parce que nous n'avons jamais enregistré les changements apportés dans la mémoire. Cette fois-ci nous voulons que la modification soit permanente.

Ajoutez de nouveau les circuits 51 à 62 à 43%.  
(Comme vous l'avez fait P. 46).

Pressez la touche RECORD.



Un signal sonore et visuel vous avertit, puisque vous voulez modifier une mémoire déjà enregistrée.



Pressez de nouveau RECORD pour confirmer la modification.



Vous pouvez retourner à X1 comme registre de travail en appuyant sur la touche X1/X2.

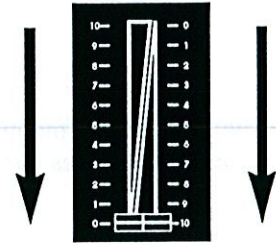


## EXPERT JR : APPRENTISSAGE

### REENREGISTRER UNE MEMOIRE

Effectuez un transfert manuel.

Z affiché en



Revenez en arrière, en pressant la touche SEQ- deux fois.



Envoyez le transfert par la touche GO. Vous constatez cette fois que les circuits 51 à 62 ont été ajoutés de façon permanente à la mémoire 2.



## CHARGER UN REGISTRE

### ASSIGNER UN CIRCUIT/GROUPE A UN REGISTRE

Vous pouvez assigner circuits/groupes, effets et mémoires dans les registres. Et ceux-ci peuvent à leur tour se combiner pour créer de nouveaux états lumineux.

Nous allons assigner un circuit/groupe au registre 1.

Sélectionner un circuit/groupe.

Sélectionner le circuit 10.

Ajouter le circuit 12.

Mettre un niveau de 50%.

Sélectionner le circuit 25.

Ajouter le circuit 41.

Mettre un niveau de 75%.

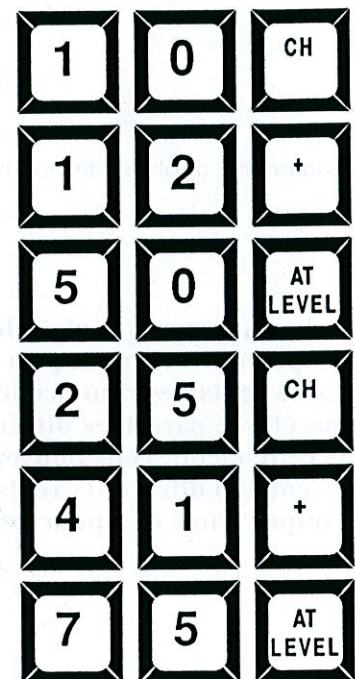
Presser ALL pour sélectionner tous les circuits actifs.

Maintenir la touche LOAD appuyée tout en pressant la touche d'assignation du registre 1.

Les circuits et leur valeur sont copiés dans le registre 1 et l'indication "Group" s'affiche près du registre 1 sur la Page 1 du moniteur.

Ces circuits peuvent maintenant être contrôlés de 0 à 100 % par le potentiomètre du registre 1, comme s'il s'agissait d'une mémoire. Déplacez le potentiomètre et regardez ce qui se passe sur le plateau. Si vous travaillez uniquement avec les moniteurs vidéo, vous verrez le résultat sur la page 2 du moniteur, si vous avez sélectionné VIEW STAGE.

**Note : Le circuit/groupe que vous avez copié de X1 dans le registre 1, est toujours présent en X1. Aucun changement ne sera visible tant que vous n'aurez pas vidé le registre X1.**



## CHARGER UN REGISTRE

### VIDER LE REGISTRE X1

Presser la touche C.

Presser deux fois la touche X1.

Maintenant, déplacez le potentiomètre du registre 1.

Ceci est un exemple clair du concept "la valeur la plus élevée l'emporte". Un circuit peut avoir un niveau différent dans chacun des 26 registres, sur scène, ce circuit sera restitué à sa valeur la plus élevée parmi les différents registres dans lesquels il figure. De cette façon, vous pouvez jouer avec des groupes-clés en les assignant à différents registres. Puis vous pouvez mélanger ces groupes entre eux pour créer de nouvelles mémoires.

### CHARGER UNE MEMOIRE DANS UN REGISTRE

Vous pouvez aussi charger une mémoire déjà enregistrée dans un registre.

**Assigner la mémoire 2 dans le registre 9.**

Entrer 2 sur le clavier.

Maintenir la touche LOAD appuyée tout en pressant la touche d'assignation du registre 9 (touche SEQ -).

La mémoire sera chargée dans le registre 9. En page 1 du moniteur, le numéro de la mémoire s'affiche sous celui du registre.

