

SAUVEGARDER LA CONDUITE

SAUVEGARDER LA CONDUITE SUR DISQUETTE

Maintenant il est temps d'archiver la conduite sur disquette.

Nous utiliserons la disquette formatée qui est fournie avec votre Expert JR. Vous pouvez aussi formater vos disquettes vous-même avec le pupitre ou sur PC (voir la section "lecteur de disquette" P. 83-88).

Assurez-vous que la disquette n'est pas protégée à l'écriture (voir P. 87-88).

Placez la disquette dans le lecteur.

Pressez la touche SYSTEM, puis F3/DISK pour afficher le menu disque sur le moniteur.

Une fenêtre de dialogue s'inscrit sur l'écran. Placez le curseur sur "Enreg. une conduite" en utilisant les touches fléchées.

Pressez ENTER/SELECT pour sauvegarder la conduite.



Vous arrivez à la fin des exercices d'apprentissage. La plupart des fonctions de base ont été passées en revue... et ce n'est qu'un début !

Vous êtes maintenant en mesure d'aborder des fonctions plus évoluées.

RESET TOTAL ET PARTIEL, POWERFAIL (REMISE A ZERO, COUPURE DE COURANT)

Généralités

Il y a deux moyens de faire un "reset" sur Expert JR:

Reset total/remise à zéro

Vide toutes les données contenues dans le pupitre et recharge le programme opérationnel. Ce type de "reset" est utilisé pour vider un pupitre de toutes ses données, avant de commencer l'enregistrement d'une nouvelle conduite lumière par exemple.

Reset partiel

Recharge le programme opérationnel. Ce type de "reset" est utilisé si le pupitre venait à fonctionner anormalement (décharge d'électricité statique, etc.).

Toutes les données contenues dans le pupitre sont conservées.

Comment effectuer un reset partiel

Maintenir les deux touches fléchées tout en allumant le pupitre.

Comment effectuer un reset total

Maintenir PAGE et VIEW STAGE tout en allumant le pupitre.

Explication du "Powerfail"

Quand l'alimentation du pupitre est coupée, accidentellement ou volontairement, c'est une coupure de courant ("Powerfail") ou une défaillance de l'alimentation du pupitre. Après une rupture d'alimentation, le pupitre reprendra son travail exactement à l'endroit où il a été stoppé. Cela veut dire que le pupitre peut être éteint (coupure d'alimentation ou autre) en cours de transfert. Quand l'alimentation est rétablie, le pupitre continue le transfert à partir du point où celui-ci avait été interrompu.

Note : Le "Powerfail" est une fonction exclusive commune à tous les pupitres AVAB. Après une coupure d'alimentation, rechargement ou manipulation sont inutiles. Le pupitre reprend aussitôt les opérations où il les avait laissées.

REGISTRES DE TRAVAIL SEQUENTIELS

Introduction

Vous êtes maintenant familiarisé avec les notions de base du pupitre. Nous espérons qu'il vous sera facile de suivre l'apprentissage de nouvelles fonctions. Nous allons parler des registres de travail dans la séquence par rapport aux temps de transfert.

Une séquence de mémoire a été créée automatiquement quand vous avez enregistré vos mémoires. Ces mémoires ont été placées dans un ordre de défilement numérique ascendant.

La séquence peut être restituée manuellement et/ou avec des temps de transfert. Voir également la section "Séquence" P.160-169.

Le registre X1

Le registre séquentiel X1 contient les circuits disparaissant dans le prochain transfert ; ils sont contrôlés par le potentiomètre de gauche. La mémoire contenue dans le registre X1 est la mémoire qui est visible sur scène.

Le registre X2

Le registre séquentiel X2 contient les circuits apparaissant dans le prochain transfert ; ils sont contrôlés par le potentiomètre de droite. La mémoire contenue dans le registre X2 est la prochaine mémoire qui sera transférée sur scène.

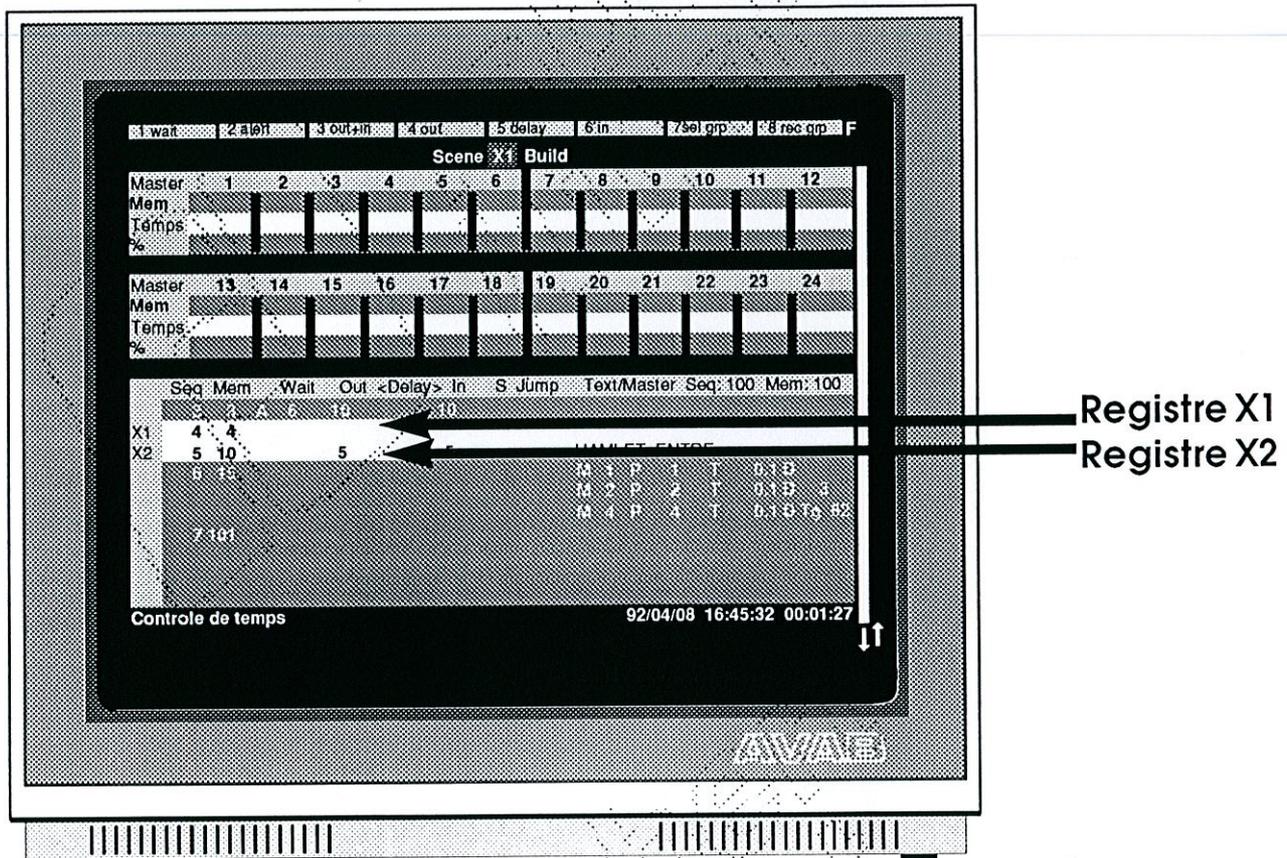
Modifier et déterminer des temps dans les registres

Quand vous modifiez les circuits dans le registre X1, vous travaillez sur la lumière visible au plateau. Tout ce que vous ferez se verra immédiatement. Pour effectuer des modifications en aveugle vous devrez choisir le registre X2 ou l'un des 24 registres de travail.

Quand vous commencez à rentrer les temps de transfert, vous rentrez automatiquement les temps **pour le prochain transfert à effectuer**. Ces temps seront assignés au pas de séquence se trouvant en X2. Vous pouvez entrer un temps de disparition pour la mémoire qui se trouve en X1 (OUT), et un temps d'apparition pour la mémoire se trouvant en X2 (IN). Vous pouvez aussi assigner un délai pour X1 ou X2 et/ou un automatisme qui déclenchera automatiquement le transfert au bout du temps fixé, l'enchaînant ainsi au transfert précédent.

Tous ces temps affecteront le prochain transfert et seront affichés à droite du pas de séquence présent en X2. Ceci concerne aussi le temps de disparition de la mémoire présente dans le registre X1.

ATTENTION : Dans le menu Paramètres, la fonction "Temps avec X1/X2" vous permet d'affecter des temps tout en se trouvant en X1. Il est préférable de quitter cette fonction lorsque vous avez terminé. Se reporter à la page 173.



"Pas" de séquence

Les temps sont enregistrés sur les "pas" de séquence et non sur les mémoires, car une même mémoire peut être réutilisée plusieurs fois dans la séquence.

C'est une des raisons expliquant l'utilité d'afficher les pas de séquence. La séquence est constamment remise à jour par l'Expert JR. Ceci vous permet à tout moment de connaître votre position dans la séquence, quel que soit le numéro de mémoire utilisé.

Vous pouvez modifier et réenregistrer une mémoire dans le registre X2 sans affecter la lumière sur le plateau. C'est ce qu'on appelle communément travailler "en aveugle" (voir P. 46 et 118).

Note : Vous connaissez bien maintenant les manipulations de base de la séquence. Pour en savoir plus sur ce sujet, reportez-vous à la section "Séquence", P. 160-169.

FONCTIONS DE L'EXPERT JR

Généralités

Le système "At mode" (Mode "à") est l'une des méthodes employées pour entrer des circuits et des valeurs sur jeux d'orgues à mémoire. Elle est utilisée par un grand nombre de fabricants et elle présente certains avantages et inconvénients par comparaison avec la Notation Polonaise Inversée (NPI) qui est la norme de tous les pupitres à mémoire conçus par AVAB.

Rapidité - cette méthode est spécialement prévue pour affecter des valeurs aux circuits. Donc, à l'utilisation, elle est légèrement plus rapide que la syntaxe NPI.

La syntaxe NPI permet d'utiliser une syntaxe unique pour toutes les fonctions du système. Grâce à cette syntaxe, il n'est donc pas nécessaire de créer une syntaxe particulière pour des fonctions spécifiques.

L'Expert JR possède également l'At mode

Certains pupitres AVAB offrent aussi la possibilité de sélectionner l'At mode pour appeler les circuits en "mode à". Ceci permet aux utilisateurs familiers de cette méthode de pouvoir utiliser l'Expert JR sans devoir apprendre une nouvelle syntaxe.

Comment sélectionner l'At mode

Presser la touche SYSTEM, puis presser F1/SETUP.

Une fenêtre de dialogue apparaît sur l'écran, affichant les différents menus permettant la configuration du système (voir P. 171).

A l'aide des touches fléchées, positionner le curseur bleu sur la fonction "Menu Paramètres" puis presser la touche ENTER/SELECT. Apparaît alors la fenêtre dans laquelle vous pourrez choisir les différents paramètres du système, ou les modifier (voir P. 173).

Positionner le curseur sur "At mode" en utilisant les touches fléchées. Presser ENTER/SELECT pour activer/désactiver la syntaxe "At mode".

Presser F1/SETUP pour sortir de la page.

Contrôle de circuits avec la syntaxe "At mode"

Comment sélectionner un circuit isolé :

1 : Entrer le numéro du circuit, presser AT LEVEL, et entrer la valeur en dixième de pourcent.

Exemple :

3 AT LEVEL 4 : définit le circuit 3 à 40%.

6 AT LEVEL 5:5 : définit le circuit 6 à 55%.

2 : Entrer le numéro du circuit, et déplacer le joystick.

Comment appeler un groupe de circuits :

Après avoir entré le numéro d'un circuit, vous pouvez utiliser la fonction + pour constituer un groupe.

Exemple : 1 + 16 + 15 + 48 : vous avez constitué un groupe avec les circuits 1, 16, 15 et 48.

Comment appeler une suite de circuits :

Vous pouvez contrôler un groupe de circuits en suite numérique : Entrer le numéro du premier circuit de la série, presser THRU, puis entrer le numéro du dernier circuit de la série.

Comment soustraire un circuit d'un groupe :

Pour soustraire un circuit d'un groupe, entrer le numéro du circuit, puis presser -.

Noté : La fonction THRU peut être utilisée en combinaison avec les touches + et - pour additionner ou soustraire un ensemble de circuits.
Ex : 1 THRU 8 + 21 THRU 28 : Les suites de circuits de 1 à 8 et de 21 à 28 sont sélectionnés pour constituer un groupe.

Vous pouvez régler le circuit ou le groupe sélectionné directement à 100% en pressant AT LEVEL deux fois.

Vous pouvez aussi ajouter une valeur à un circuit ou groupe en entrant + AT LEVEL, suivi de la valeur que vous voulez ajouter, en dixième de pourcent.

Exemple : 5 + AT LEVEL 2.3 signifie que 23% seront ajoutés à la valeur du circuit 5.

Comment revenir à la syntaxe NPI

Vous pouvez revenir à la syntaxe AVAB à n'importe quel moment :

Presser la touche SYSTEM, puis presser F1/SETUP.

Sélectionner la rubrique "Menu Paramètres" grâce aux touches fléchées, puis presser ENTER/SELECT.

Positionner le curseur sur "At Mode" en utilisant les touches fléchées.

Presser ENTER/SELECT pour désactiver ce mode et revenir à la syntaxe AVAB.

Presser F1/SETUP pour sortir de la page.

DEUXIEME SYSTEME

Deuxième système

C'est la solution optimale de Backup – un Expert JR complet en plus. Dans ce cas, toutes les capacités et fonctions du système principal sont disponibles. Et puisque ce deuxième système est aussi un pupitre totalement indépendant, il peut être utilisé en salle ou sur le plateau pendant la création lumière et les répétitions.

En utilisant les possibilités offertes par le standard MIDI, les deux systèmes peuvent être parfaitement synchronisés. Se reporter au chapitre MIDI (P. 127-131 et P. 186-188) pour savoir comment configurer correctement les fonctions de synchronisation.

L'Expert The Box peut être utilisé à la place d'un second Expert JR. "TheBox" est un pupitre sans touches ni potentiomètres, rackable en 3 unités de 19 pouces. Il peut restituer intégralement une conduite lors d'un spectacle.

Généralités

Le volume sonore du "Beep" peut être remplacé par un signal visuel qui ne dérangera pas votre entourage immédiat pendant le spectacle ou les répétitions.

Comment modifier le Beep

Presser la touche SYSTEM, puis presser la touche F2/BEEP.



Si le signal sonore était actif, une barre rouge s'affichera fugitivement en haut de votre écran vidéo, vous indiquant que la commande est prise en compte. Ensuite, à chaque transfert par exemple, cette barre flashera en haut de votre écran pour vous signaler que l'opération est effectuée.

Pour remettre le signal sonore, refaites la même opération ; le Beep qui retentit alors vous avertit que votre commande est prise en compte.



Note : Voir page 10 en ce qui concerne l'émission des "Beep".

L'HORLOGE

Généralités

L'Expert JR est équipé d'une véritable horloge qui vous indique la date et l'heure. Elle se trouve en bas à droite de chaque moniteur vidéo. Cette date et cette heure sont enregistrées à chaque fois que vous faites une archive sur disquette.

Comment régler cette horloge

Presser SYSTEM, puis presser la touche F6/TIMER et, en même temps, presser la touche C.

Un curseur s'inscrit sur le chiffre de l'Année.

Vous pouvez maintenant changer l'année à l'aide du clavier numérique, et l'enregistrer en pressant la touche F6/TIMER.

Si vous ne désirez pas changer l'année, pressez seulement F6/TIMER. Le curseur avancera jusqu'à la prochaine rubrique : le Mois.

Entrer le nouveau mois, et presser F6/TIMER OU presser simplement F6/TIMER pour sauter à la rubrique suivante : le Jour.

Continuer de la même manière pour changer le Jour, l'Heure, les Minutes et les secondes.



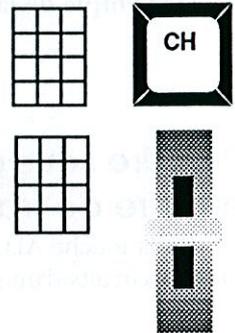
CONTROLLER UN GROUPE DE CIRCUITS

Généralités

Vous pouvez contrôler un groupe de circuits en utilisant le joystick, ou le clavier et les touches de fonction. Quand vous contrôlez un groupe de circuits avec le joystick, vous fixez en même temps un niveau au groupe sélectionné (un groupe peut être constitué par un ou plusieurs circuits).

Comment contrôler un circuit isolé

Entrer le numéro du circuit et presser la touche CH, ou entrer le numéro du circuit et déplacer le joystick. Le déplacement du joystick donne un accès direct au circuit et attribue un niveau au circuit sélectionné.



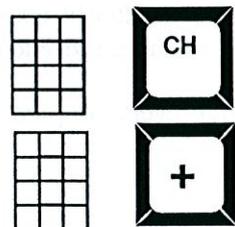
Comment se déplacer dans les circuits

Après avoir sélectionné un circuit, vous pouvez utiliser les touches + ou - pour vous déplacer en suivant l'ordre numérique ascendant ou descendant.



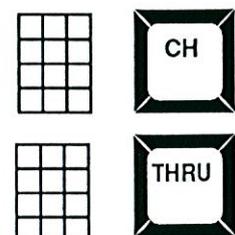
Comment créer un groupe de circuits sous contrôle

Après avoir appelé un circuit, vous pouvez ajouter d'autres circuits en utilisant la touche + pour former un groupe.



Comment contrôler une suite numérique de circuits

Vous pouvez contrôler une suite numérique de circuits en tapant le numéro du premier circuit de la série, suivie de la touche CH, puis le numéro du dernier circuit suivi de la touche THRU.

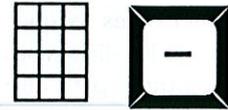


CONTROLE DES CIRCUITS

SOUSTRaire, TOUT CONTROLER, INVERSER

Comment soustraire un circuit d'un groupe

Pour soustraire un circuit d'un groupe, entrer le numéro du circuit et presser la touche -.



Note : Toutes les fonctions circuits peuvent être combinées entre elles ; voir l'exemple de la page suivante.

Prendre sous contrôle tous les circuits actifs d'un registre de travail

Presser la touche ALL. Cette fonction est très utile pour prendre sous contrôle tous les circuits d'une mémoire.



Fonction d'Identification

Pour identifier rapidement un circuit ou groupe de circuits, maintenir pressée la touche CH pendant plus d'une seconde. Les niveaux des circuits sélectionnés se mettront à clignoter dans leur carré vert, entre leur niveau et 100%.



Inverser les circuits sous contrôle

Imaginons que vous travaillez sur un groupe et, maintenant, vous souhaitez modifier les niveaux des autres circuits de la mémoire ; en pressant la touche INVERT GROUP, vous prenez le contrôle de tous les circuits qui n'étaient pas sélectionnés précédemment.



Pour revenir au premier groupe, pressez de nouveau INVERT GROUP.

Préparer un nouvel effet en partant du noir

Maintenir la touche C appuyée tout en pressant la touche CH. Cette manoeuvre supprime aussitôt les circuits/groupes présents à l'écran, vous permettant ainsi de créer un nouvel état lumineux en repartant du noir.



APPEL DE CIRCUITS, EXEMPLE

Toutes les fonctions circuits peuvent être combinées ensemble. L'exemple suivant décrit une partie des possibilités de ce système.

Exemple

Comment sélectionner les circuits 1 et 3, puis ajouter les circuits de 5 à 9 ainsi que les circuits de 12 à 15 :

Sélectionner le circuit 1



Ajouter le circuit 3



Ajouter les circuits de 5 à 9



Ajouter les circuits de 12 à 15



Vous pouvez aussi soustraire des circuits d'un groupe.

Supprimer le circuit 6



Supprimer les circuits 13 à 15

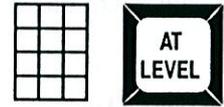


Vous avez maintenant un groupe de circuits sous contrôle. Ils sont repérés par des carrés verts sur le moniteur vidéo. Vous pouvez entrer un niveau en utilisant les touches de fonction ou le joystick.

NIVEAUX AVEC LE CLAVIER NUMERIQUE

Utiliser le clavier pour affecter un niveau

Appeler le circuit/groupe, entrer un niveau et presser la touche AT LEVEL.



Augmenter/diminuer les niveaux avec un pourcentage donné

Première possibilité : Presser la touche +% pour augmenter. Presser la touche -% pour diminuer.

Le circuit/groupe sélectionné augmentera/diminuera dans les proportions fixées dans le Menu Paramètres, à la rubrique "+/-% avec valeur" (voir P. 173).

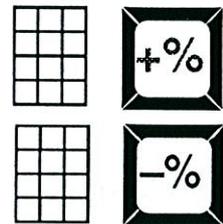
Note : Vous pouvez également augmenter ou diminuer le niveau d'un circuit en tapant son numéro, puis en pressant +% ou -%, à condition que, dans le Menu Paramètres, la fonction "+/-% avec valeur" soit désactivée (voir P. 173).

Deuxième possibilité : Augmenter/diminuer d'une valeur donnée.

Exemple : Pour augmenter/diminuer un circuit/groupe de 15%.

Entrer 15 au clavier et presser +% ou -%.

Augmente le niveau du circuit de 15 %



Diminue le niveau du circuit de 15 %

Modifier le pourcentage par défaut fixé à 5%

Vous pouvez modifier le pourcentage par défaut attribué à +% et -%. Presser la touche SYSTEM, puis F1/SETUP. Entrer dans le Menu Paramètres, puis positionner le curseur bleu sur la première rubrique intitulée "Valeur de +/-%" (voir P. 173). Entrer un chiffre au clavier, et presser ENTER/SELECT pour valider.



Note : Selon l'utilisation que vous ferez des touches +/- %, vérifiez la configuration de la première fonction "+/-% avec valeur".

Haute résolution de valeurs

Pour obtenir une précision absolue de niveau, il est possible d'entrer des valeurs entre 0 et 255. Pour cela, entrer une valeur au clavier et presser la touche "." avant de presser AT LEVEL.

Cette possibilité vous sera très utile pour fixer une valeur exacte pour les mouvements d'appareils motorisés (projecteurs motorisés, changeurs de couleur, ...), voir P. 182.

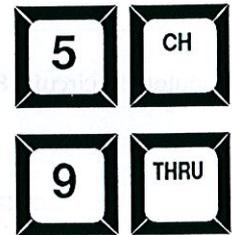


Niveau précédent

Chaque circuit peut retrouver son niveau de réglage précédent. Sélectionner le circuit/groupe et presser la touche AT LEVEL, sans entrer de nombre auparavant. Le circuit/groupe se mettra à sa dernière valeur.

Mettre les circuits 5 à 9 à leur niveau précédent.

Sélectionner le groupe de circuits :



Les mettre à leur niveau précédent.

Note : Si vous n'avez qu'un circuit isolé, en pressant AT LEVEL sans le faire précéder d'un chiffre vous aurez le dernier niveau utilisé.



Valeur pré-réglée (Step Level)

Vous pouvez régler directement un circuit ou un groupe de circuits à 70%. Pour cela, presser deux fois la touche AT LEVEL.

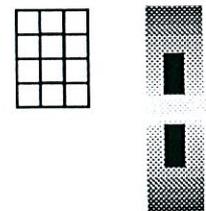
Note : Pour changer cette valeur, aller dans le menu "Paramètres", puis positionner le curseur bleu sur "Valeur Step Level", entrer un chiffre au clavier et valider par la touche ENTER/SELECT.



Utiliser le joystick pour affecter une valeur

Entrer le numéro de circuit ou sélectionner un groupe, puis déplacer le joystick. Le ou les niveaux montent en poussant le joystick, ils baissent en le tirant vers soi.

Ce changement apparaît en bas du moniteur. Il disparaît si vous pressez REVERT (voir paragraphe suivant).



Revenir au niveau de réglage précédent

Si vous désirez revenir au niveau de réglage précédent, après avoir utilisé les touches +%, -% ou le joystick, pressez la touche REVERT. Le circuit/groupe reviendra au niveau de réglage qu'il avait au moment où il a été sélectionné.

Note : Cette fonction n'affectera que les circuits sélectionnés. Elle vous permet, à chaque fois que vous pressez REVERT, de passer de la mémoire modifiée à la mémoire enregistrée autant de fois que vous le désirez afin de vérifier les différences ou de choisir entre deux états lumineux.



CONTROLE DES CIRCUITS

EXEMPLES

Exemple

Mettre le circuit 5 et de 8 à 12, à 50 % en utilisant les touches de fonction.

Sélectionner le circuit 5



Ajouter les circuits 8 à 12



Fixer le niveau (50%)



Augmenter le niveau de 10%



Revenir à la valeur de réglage initiale



Sélectionner le circuit 9



Fixer le niveau du circuit 9 à 70%



Sélectionner tous les circuits ayant une valeur



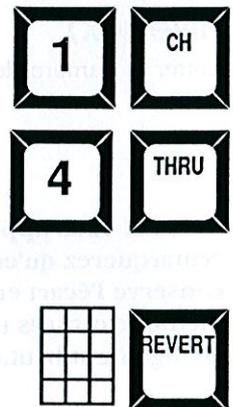
Note : Si vous pressez REVERT une deuxième fois, vous reviendrez à la valeur qu'avaient les circuits avant que vous ne pressiez cette touche la première fois. Ceci vous permet de passer d'une valeur à l'autre pour comparer le résultat.

Copier les valeurs d'un groupe de circuits se trouvant dans une autre mémoire

Vous pouvez copier seulement les niveaux d'un groupe se trouvant dans une autre mémoire. Vous pouvez également ne copier qu'une partie de cette mémoire dans une autre mémoire.

Sélectionner un groupe de circuits, entrer le numéro de la mémoire dont vous voulez copier les niveaux, et presser REVERT.

Sélectionner les circuits de 1 à 4.



Entrer le numéro de la mémoire dont vous voulez copier les valeurs.

Presser la touche REVERT.

Note : Le circuit/groupe prendra alors le niveau qu'il a dans la mémoire spécifiée.

CONTROLE DES CIRCUITS

AJOUTER DES MEMOIRES

Ajouter une mémoire à une autre mémoire ou dans un registre de travail

La fonction ADD PRESET vous permet d'ajouter les informations d'une mémoire dans d'autres mémoires ou dans un registre.

Ajouter une mémoire sous forme de groupe (sans niveaux)

Entrer le numéro de la mémoire et presser la touche ADD PRESET.



Note : Si vous appelez une mémoire avec cette méthode, vous remarquerez qu'en réglant ce groupe avec le joystick le système conserve l'écart entre les valeurs à l'enregistrement de ce groupe. Cette méthode est très utile pour "fondre" une mémoire sur scène, sans changement brutal de la lumière.

Ajouter une mémoire complète (avec circuits et niveaux)

Entrer le numéro de la mémoire.



Maintenir la touche ADD PRESET enfoncée tout en pressant AT LEVEL.

Cette fonction peut se montrer très utile, par exemple pour ajouter dans une mémoire le réglage complexe d'un cyclorama.

Avec la fonction ADD PRESET vous pouvez utiliser +, - et THRU.

Exemples

Créer un groupe sous contrôle avec tous les circuits des mémoires 1 et 4.

Entrer 1 au clavier.

Presser la touche ADD PRESET.

Entrer 4 au clavier.

Maintenir ADD PRESET enfoncée tout en pressant la touche +.

Créer un groupe sous contrôle avec tous les circuits des mémoires 1,2,3 et 4.

Entrer 1 au clavier.

Presser la touche ADD PRESET.

Entrer 4 au clavier.

Maintenir ADD PRESET enfoncée tout en pressant la touche THRU.

Créer un groupe sous contrôle avec tous les circuits des mémoires 1 et 3.

Entrer 1 au clavier.

Presser la touche ADD PRESET.

Entrer 3 au clavier.

Maintenir ADD PRESET enfoncée tout en pressant la touche THRU.

Entrer 2 au clavier.

Maintenir ADD PRESET enfoncée tout en pressant la touche -.

CONTROLE DES CIRCUITS

LA FONCTION BALANCE

Généralités

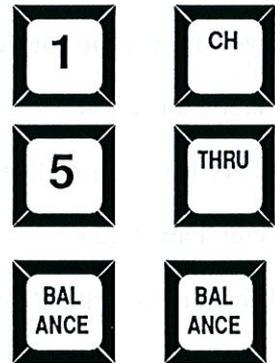
La fonction Balance permet d'isoler un circuit ou un groupe, d'un ensemble de circuits actifs, tout en conservant en mémoire l'ensemble des informations actives du registre de travail.

Ceci vous permet, par exemple, d'isoler tous les circuits d'un cyclorama pour vérifier l'équilibre des niveaux sans être perturbé par les autres circuits, et de revenir à l'état lumineux après vérification et modification des niveaux du cyclorama.

Comment "Balancer" des circuits

Construire un groupe avec les circuits que vous voulez isoler, à l'aide des touches CH, +, -, THRU etc. :

Sélectionner les circuits de 1 à 5.



Presser deux fois la touche BALANCE.

Tous les autres circuits présents dans la mémoire descendent aussitôt (temporairement) à zéro.

Vous pouvez modifier les niveaux des circuits actifs (1 à 5) en utilisant toutes les fonctions circuits, et passer des circuits "en balance" à l'ensemble de l'effet autant que vous le désirez.

Une fois satisfait, pressez deux fois la touche BALANCE pour sortir de ce mode.



Les circuits que vous avez provisoirement coupés sur scène en pressant BALANCE la première fois, reviennent à leur valeur dans l'effet.

Note : La fonction Balance se "rappelle" les circuits qui étaient actifs au moment où vous l'avez activée. Donc, pour retrouver l'état lumineux initial, vous n'avez pas besoin d'entrer de numéro de groupe.

Généralités

Le Mode de Vérification permet de tester rapidement les circuits, un par un, en choisissant le niveau de restitution.

Comment mettre le pupitre en Mode de Vérification

Presser SYSTEM puis presser la touche F1/SETUP. A l'aide des touches fléchées, sélectionner la fonction "Mode Check : oui" dans le menu "Paramètres" (voir P. 173).



En Mode de Vérification (Check mode), les touches + et - feront avancer ou reculer le curseur vert de contrôle et vous restituèrent le circuit ainsi activé à la même valeur que celle du premier circuit sélectionné.

Vous pouvez fixer/changer le niveau de test en utilisant soit le clavier numérique et AT LEVEL, soit le joystick.

Mode de Vérification rapide :

Pour entrer directement en Mode de Vérification.
Presser la touche C quelques secondes.



Puis, tout en maintenant la touche C, appuyez sur la touche + ou - pour vous déplacer parmi les circuits.



Comment se déplacer dans les circuits

Entrer le premier numéro de circuit que vous voulez tester et presser la touche CH.



Entrer le niveau de test et presser la touche AT LEVEL.



Presser la touche + pour avancer d'un circuit OU la touche - pour reculer.



Note : Vous pouvez sauter directement à un circuit précis en entrant son numéro suivi de CH puis, de là, continuer en utilisant les touches + et -. Vous pouvez changer le niveau de test en déplaçant le joystick OU en utilisant le clavier numérique et la fonction AT LEVEL. Dans le menu Paramètres, vous avez aussi la possibilité d'entrer un chiffre qui sera compris par le système comme l'écart à sauter entre deux circuits quand vous presserez les touches + ou - (voir P. 174).

Comment quitter le Mode de Vérification

Mettre "Mode Check : oui" dans le menu "Paramètre".

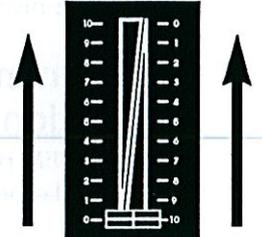
Note : Pour éviter les interférences avec certaines fonctions, il est préférable de désactiver le mode de vérification lorsque vous ne vous en servez pas.

RESTITUTION DE TRANSFERTS

Comment réaliser un transfert manuel

Déplacer les deux potentiomètres de transfert vers le haut ou vers le bas, selon leur position de départ.

Les barregraphes affichent la progression du transfert sur le moniteur.



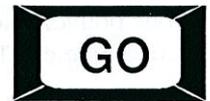
Note : Dans le menu "SETUP", vous pouvez choisir le sens de déplacement des potentiomètres : montée, descente, OU croisé qui est leur sens de transfert par défaut.

Comment démarrer un transfert temporisé

Presser la touche GO.

Si aucun temps de transfert n'a été affecté, il sera attribué un temps de transfert par défaut de 5 secondes.

La LED de la touche GO s'allume, vous indiquant qu'un transfert est en cours.



Comment arrêter un transfert temporisé

Presser la touche PAUSE.

La LED de la touche PAUSE reste allumée tant que PAUSE est activée.



Comment redémarrer un transfert arrêté

Presser de nouveau la touche PAUSE.



OU presser la touche GO.

Comment inverser un transfert en cours

Presser la touche GO BACK.

Le transfert en cours s'inversera, en conservant sa temporisation.
La LED de la touche GO BACK reste allumée tant que GO BACK est activée.



Comment redémarrer un transfert inversé

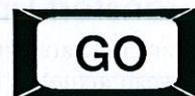
Presser la touche GO.



Comment démarrer un nouveau transfert quand un transfert est déjà en cours

Vous pouvez démarrer un nouveau transfert quand le précédent n'est pas encore terminé.

Presser la touche GO pour démarrer le premier transfert.



Presser de nouveau la touche GO pour démarrer le transfert suivant.



Sur le plateau le transfert se poursuit, sans passage au noir, avec la nouvelle mémoire qui se trouve maintenant en X2.

Vous pouvez ainsi démarrer un nouveau transfert, avant la fin du transfert en cours, autant de fois que vous le désirez.

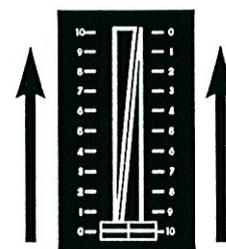
Comment accélérer ou ralentir un transfert temporisé

Voir la section "Speed control" (Contrôleur de vitesse).

Comment commencer un transfert manuellement et le terminer avec sa temporisation

Vous pouvez démarrer un transfert manuellement, et le terminer avec sa temporisation : les proportions seront respectées.

Déplacer les potentiomètres de transfert.



Presser la touche GO.



Le transfert va continuer, à partir de la position où il en est et avec le temps qui lui a été attribué, en conservant sa progression proportionnelle. S'il ne lui a pas été donné de temps, il lui sera appliqué un temps par défaut de 5 secondes.

Exemple : Commencer un transfert manuellement jusqu'à 50%, puis presser la touche GO sans avoir affecté de temps de transfert. Le transfert s'effectuera en 2.5 secondes (soit 50% de 5 secondes).

Comment reprendre manuellement un transfert temporisé

Déplacer les potentiomètres de transfert jusqu'à la valeur du transfert en cours. Un Beep vous indiquera que vous avez rattrapé le niveau du transfert. Vous entendrez deux "Beep", un pour X1, un pour X2.

TRANSFERTS

LINEAIRE (DIPLESS) ET CROISE (SPLIT)

Généralités

Tous les transferts exécutés dans les registres de transfert (X1 et X2) sont des transferts linéaires (sans passage au noir), sauf si la fonction SPLIT est activée.

Transfert Linéaire

Dans un transfert linéaire, tous les circuits communs à X1 et X2 iront de leur niveau actuel (X1) à celui qu'ils doivent avoir dans la mémoire qui apparaît (X2).

transfert Croisé (Split)

Dans un transfert croisé, au contraire, tous les circuits en X1 descendent vers 0% tandis que les circuits en X2 montent. Les circuits communs aux deux mémoires passent nécessairement par un "Noir" avant de remonter avec X2.

Comment activer la fonction "Split"

Presser la touche F7/SPLIT dans le menu SEQ.



Généralités

Dans l'Expert JR de nouvelles fonctions vous permettent de copier, couper, recoller rapidement tout ou partie des informations contenues dans un registre. L'ensemble de ces fonctions vous permet de procéder très rapidement à des changements complexes de lumière.

Ces fonctions sont décrites plus loin, mais vous trouverez ici quelques applications.

Copier un groupe de circuits actifs ou non d'un registre dans un autre

A n'importe quel moment vous pouvez copier n'importe quel groupe d'un registre dans un autre. Voici différentes méthodes pour réaliser ces copies.

1. Copier des circuits et leur niveau, d'un registre actif vers un registre de travail.

Sélectionner les circuits. Maintenir la touche LOAD appuyée tout en pressant la touche d'assignation du registre dans lequel vous voulez copier les informations.

Les circuits et leur niveau seront copiés dans le registre sélectionné.

Toutes les anciennes informations présentes dans ce registre seront effacées.

Note : Cette fonction est très utile quand vous avez besoin de créer un/des groupes dans des registres, mais que vous ne voulez pas les enregistrer comme mémoire. Si, ensuite, vous voulez enregistrer ce/ces groupes, il vous suffira de sélectionner le registre dans lequel il/s se trouvent et de l'enregistrer comme une mémoire.

2. Copier des circuits et leur niveau, d'un registre de travail dans un registre actif.

Maintenir la touche PREVIEW enfoncée tout en pressant la touche d'assignation du registre.

Tous les circuits de ce registre sont sélectionnés.

Si, en plus, vous désirez copier les niveaux, pressez la touche AT LEVEL.

Note : Cette fonction est très utile quand vous avez utilisé des groupes et des mémoires de travail pour construire vos éclairages. Ensuite quand vous voudrez apporter des modifications, il vous sera très facile de rappeler vos groupes et mémoires pour changer les niveaux à l'aide du joystick ou du clavier numérique.



COPIER DES INFORMATIONS

3. Copier les informations, d'un registre dans un autre

Voici un moyen rapide de procéder :

Maintenir la touche PREVIEW appuyée durant toute l'opération,
ET

Maintenir enfoncée la touche d'assignation du registre VERS LEQUEL vous
voulez copier une information.



Puis presser la touche d'assignation du registre DUQUEL vous voulez copier
l'information.

Les circuits seront copiés sans leur niveau.

Pour copier aussi les niveaux, presser AT LEVEL avant de relâcher la touche
d'assignation du premier registre.

**Note : Cette méthode permet de copier TOUS les circuits d'un registre
dans un autre. Quand, par exemple, vous voulez créer de nouvelles
mémoires à partir d'une mémoire ou d'un groupe se trouvant dans un
registre, cette méthode vous permet de recopier rapidement
l'information dans un autre registre de travail où vous pourrez
retravailler cette nouvelle mémoire.**

Rappeler tous les circuits et niveaux d'une mémoire sous forme de groupe

Vous pouvez rappeler une mémoire sous forme de groupe.

Entrer le numéro de la mémoire, et presser ADD PRESET.

Tous les circuits de cette mémoire seront sélectionnés comme groupe dans le
registre actif.



Les niveaux sont copiés, mais restent "équilibrés" en dessous de 0% tant que
les circuits du groupe sont à 0% dans le registre actif.

Si vous déplacez le joystick, le groupe montera en "valeur relative" (en
conservant les écarts de niveaux initiaux).

Ajouter le niveau absolu des circuits d'une mémoire

Entrer un numéro de mémoire.

Maintenir la touche ADD PRESET appuyée tout en pressant AT LEVEL.



Copier les niveaux de circuit/groupe à partir de n'importe quelle mémoire

Si vous voulez copier la/les valeurs d'un circuit/groupe, d'une mémoire de travail vers le registre actif, c'est très simple.

Sélectionner le circuit ou le groupe.

Entrer le numéro de la mémoire.

Presser la touche REVERT.

Chaque circuit de la mémoire appelée est maintenant copié, avec son niveau spécifique, dans le registre actif.

Si, finalement, vous changez d'avis, il vous suffit de presser de nouveau REVERT. Les niveaux reviendront à la valeur qu'ils avaient avant.

Note : Cette fonction est très utile pour copier partiellement les informations d'une mémoire dans une autre.



Retrouver la dernière valeur utilisée pour un circuit/groupe

Sélectionner le circuit/groupe.

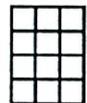
Presser la touche AT LEVEL.

Ces circuits retrouveront le dernier niveau qui leur avait été attribué.

Si vous avez sélectionné un circuit isolé, il retrouvera le niveau qu'il avait précédemment.

Si vous avez sélectionné un groupe de circuits, chaque circuit retrouvera son niveau précédent.

Exemple : Si vous entrez 1 CH, 50 AT LEVEL, 45 CH AT LEVEL, le circuit 45 viendra se mettre à 50% (valeur du circuit 1).



DEFINIR UNE COURBE DE REPONSE

Généralités

Avec l'Expert JR, vous pouvez utiliser 5 courbes de réponse différentes :
1 courbe linéaire (par défaut) et **4 courbes programmables**.

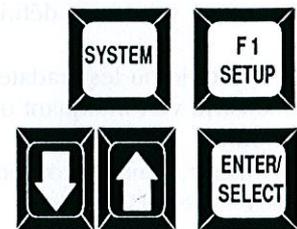
Tous les gradateurs ont une courbe linéaire par défaut, mais vous pouvez affecter l'une des 5 courbes programmables à chaque gradateur. Bien sûr, chaque gradateur ne peut recevoir qu'une courbe à la fois.

Comment accéder au menu courbes

Presser la touche SYSTEM, puis presser F1/SETUP.

Positionner le curseur bleu sur le menu Courbes à l'aide des touches fléchées, et presser ENTER/SELECT pour valider.

La fenêtre de définition de courbe s'inscrit au bas de l'écran. Elle s'ouvre sur la courbe n° 1, qui est une courbe linéaire par défaut. Un carré vert, au début de la ligne "In" (entrée), attend vos ordres.



Comment sélectionner une autre courbe

Placer le curseur sur le numéro de la courbe, entrer le numéro de la courbe désirée, et valider avec ENTER/SELECT.



Comment définir une courbe

Chaque courbe est définissable sur 21 points, et peut être modifiée à loisir. Sur la ligne "In" (entrée), vous pouvez attribuer une valeur à chacun des 21 points. Le point sur lequel vous travaillez est signalé par un carré vert.

Entrer une valeur au clavier et presser la touche AT LEVEL. La valeur s'inscrit et le carré vert saute au prochain point à définir.



Vous pouvez vous déplacer sur la courbe, sans changer les valeurs, grâce aux touches + ou -.

Si vous pressez de nouveau AT LEVEL sans lui avoir donné de valeur, le curseur ira sous le point suivant en lui attribuant la valeur précédente, autant de fois que vous le désirerez.



La ligne "Out" (sortie) vous permet de constater que l'Expert JR recalcule la courbe avec une résolution de 256 pas.

Note : Si vous entrez la valeur 0, le système comprend que ce point n'est pas défini. L'Expert JR calculera donc une valeur moyenne pour ce point en tenant compte de la valeur des deux points qui l'entourent. Si vous voulez qu'un point ait une valeur de 0%, vous devez entrer le chiffre 1 qui est la plus petite valeur définissable pour une courbe.

COURBE DE GRADATEURS

AFFECTATION DES COURBES DE REPONSE

Comment effacer une courbe de réponse

Positionner le curseur bleu sur la mention "Clair" à l'aide des touches fléchées.

Entrer 0 au clavier, puis presser ENTER/SELECT. Tous les niveaux disparaissent des lignes "In" (entrée) et "Out" (sortie).

Vous pouvez reconstruire une nouvelle courbe.



Comment affecter une courbe de réponse

Une fois que vous avez défini une courbe.

Sélectionner le ou les gradateurs. Entrer le chiffre au clavier, presser la touche CH ; le carré vert indiquant un circuit actif apparaît sous le numéro sélectionné.

Pour affecter la même courbe à plusieurs gradateurs, les sélectionner par les touches +, - et THRU.

Sélectionnez la courbe de votre choix.

Presser ENTER/SELECT. Le numéro de la courbe vient s'inscrire à côté du gradateur choisi, dans un rectangle dont la couleur correspond au numéro de la courbe.



Menu Courbe	
N°	% 0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100
Clair In:	0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100
Assign Out:	0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100

Comment supprimer une affectation de courbe

Pour sélectionner le ou les gradateurs dont vous voulez supprimer l'affectation de courbe, entrer le numéro du gradateur au clavier, suivi de CH.

Entrer 0 et positionner le curseur bleu sur "Assign".

Presser ENTER/SELECT.

Le numéro de la courbe qui se trouvait à côté du numéro de gradateur disparaît, ainsi que le rectangle de couleur qui symbolisait ce numéro de courbe.



Comment quitter la page de définition de courbe

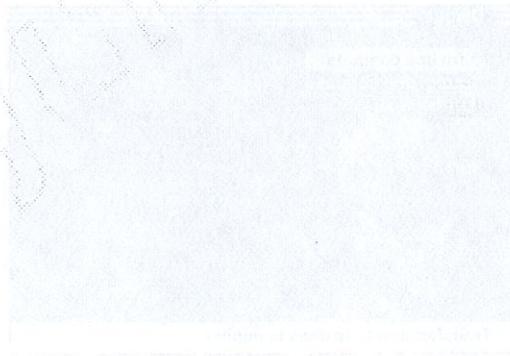
Presser F1/SETUP.



Généralités

L'Expert JR contient un lecteur de disquette au standard 3.5" pour l'archivage permanent de toutes les informations contenues dans le pupitre.

Chaque disquette contient 1 conduite. Chaque conduite contient toutes les informations du pupitre : mémoires, séquence, effets spéciaux, Patch, courbes, Mémoires Collectives, paramètres de configuration, etc.



LE LECTEUR DE DISQUETTE

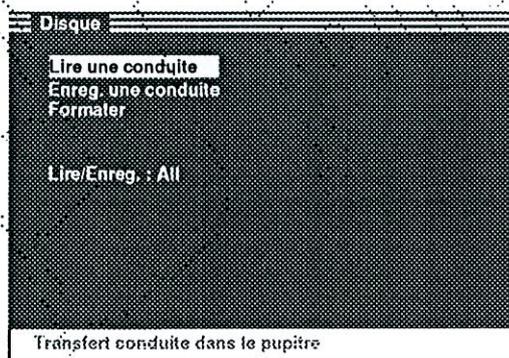
ARCHIVER UNE CONDUITE

Comment accéder au menu "Disk"

Presser SYSTEM, puis F3/DISK

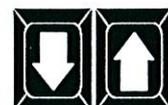


Une fenêtre de dialogue apparaît, affichant les fonctions proposées. Presser de nouveau F3/DISK pour supprimer cette fenêtre.

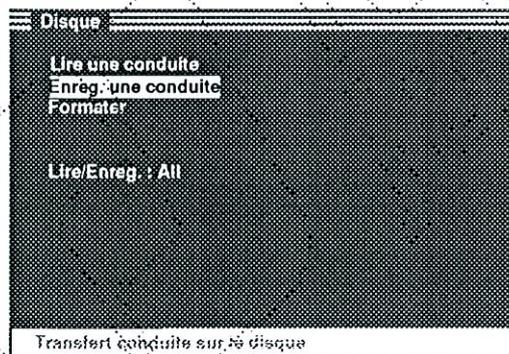


Comment archiver une conduite sur la disquette

Sélectionner la rubrique "Enregistrer une conduite" dans le menu à l'aide des touches fléchées.



Presser ENTER/SELECT



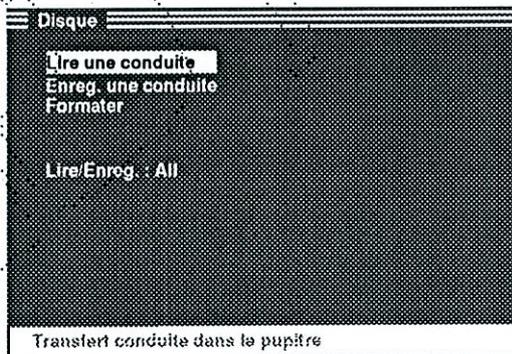
La progression de l'enregistrement est signalée dans la fenêtre.

Comment charger une conduite enregistrée sur disquette

Sélectionner la rubrique "Lire une conduite" dans le menu Disk à l'aide des touches fléchées.

Presser la touche ENTER/SELECT.

Si l'Expert JR a des difficultés à lire la disquette, un message d'erreur s'affichera dans la fenêtre de dialogue:



Comment lire ou sauvegarder tout ou partie de la conduite

La rubrique "Lire/Enreg." vous permet de sélectionner tout ou partie de la conduite que vous souhaitez lire ou sauvegarder. La touche ENTER/SELECT validera votre choix : séquence et mémoires (Play), Patch seul, configuration seule (Setup), ou tous les paramètres (All).

MESSAGES D'ERREUR

Messages d'Erreur

Pendant les différentes opérations que vous pouvez effectuer sur la disquette, des fenêtres de dialogue viendront se superposer à la fenêtre "Disque" pour vous guider ou vous demander confirmation de votre commande.

Le bas de la fenêtre "Disque" reste toujours visible, vous rappelant ainsi dans quel cas de figure vous vous trouvez (lecture, enregistrement, formatage).

Disque protégé à l'écriture

Si vous essayez d'enregistrer une conduite sur une disquette qui a été protégée à l'écriture (voir P. 88), un message vient se superposer devant la fenêtre "Disque" pour vous en informer avec le message suivant : "Attention. Disque protégé à l'écriture. Déplacer la languette de protection et recommencer."

Comment formater une disquette

Si vous achetez vous-même vos disquettes, vous devrez les formater avant de les utiliser dans l'Expert JR. Une routine de formatage est prévue dans le programme de l'Expert JR. Vous pouvez aussi formater vos disquettes dans un PC.

Mettre une disquette non formatée dans le lecteur.

Sélectionner la rubrique "Formater" dans le menu Disk.

La disquette sera formatée, et le formatage sera vérifié.

Vous pourrez suivre la progression du formatage dans la fenêtre de dialogue. L'Expert JR vous indiquera si le formatage a été réussi. Un message d'erreur apparaîtra en cas de problème.

Si un message d'erreur apparaît, essayez de nouveau. Plusieurs échecs indiquent que la disquette elle-même a un défaut. Cette disquette est impropre à recevoir un enregistrement ; recommencez l'opération avec une autre disquette.

Conseils pour l'utilisation du lecteur de disquette

les fonctions "Lire une conduite" et "enregistrer une conduite" affectent la totalité des informations de la conduite dans le pupitre. Prudence et réflexion sont de rigueur avant l'utilisation de ces deux commandes.

Sauvegarde

Essayez de faire des archives **toutes les 30 minutes** si vous êtes en train d'enregistrer la conduite. C'est un bon moyen de parer aux problèmes de pertes d'information en cas de dysfonctionnement du pupitre, que ce soit dû à l'alimentation du pupitre ou à la disquette, par exemple.

Il est prudent de faire des archives sur 2 disquettes différentes. Dans le cas où l'une des deux serait détruite, il vous resterait toujours une archive de secours !...

Quel type de disquette utiliser

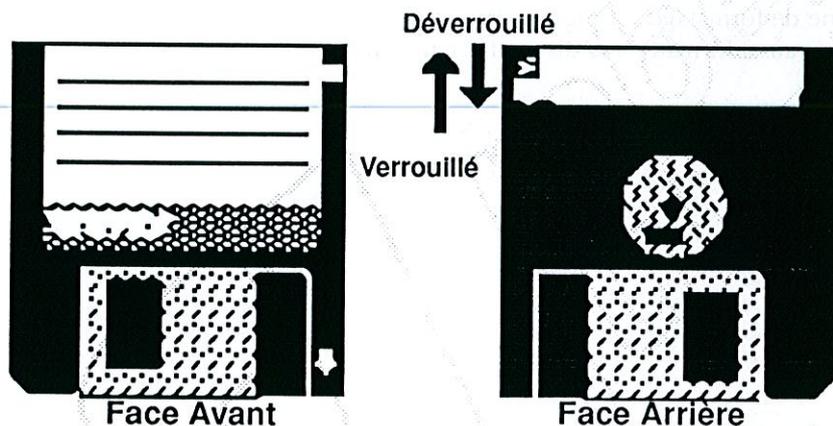
Les disquettes doivent être du type suivant : **Double Face, Haute Densité (1,44 Mo)**.

Sur les disquettes est placé un petit "bouton" de sécurité. Ce bouton doit être en position fermée pour permettre l'écriture sur la disquette. En position ouverte, l'enregistrement sera impossible.

Note : Pour le formatage, le bouton de sécurité doit être en position fermée pour permettre l'enregistrement du formatage !...

PRECAUTION D'EMPLOI DES DISQUETTES

Disquette 3.5"



Vous pouvez interdire l'enregistrement sur vos disquettes en déplaçant le bouton de sécurité, comme le croquis ci-dessus. Pour autoriser l'enregistrement, effectuez la procédure inverse.

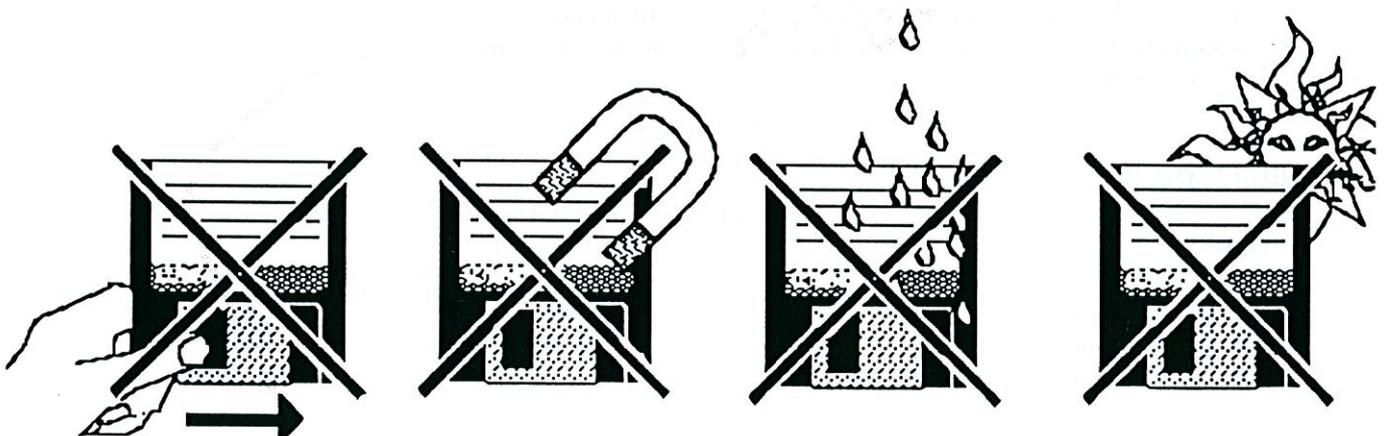
Les disquettes sont des supports d'archivage très fiables, si vous respectez les précautions suivantes :

Ne jamais toucher le support magnétique derrière la protection métallique

Ne jamais stocker vos disquettes près d'objets générant de l'énergie magnétique (moniteur vidéo, haut-parleur, téléphones, ...)

Stocker et utiliser vos disquettes dans des endroits secs.

Ne jamais stocker vos disquettes près d'objets générant de la chaleur (radiateur, soleil, ...)



Généralités

L'Expert JR est équipé d'une fonction de modification très puissante : l'Editeur.

L'Editeur est utilisé pour effectuer des changements de circuits ou de valeur, et/ou des copies de circuits ou de valeurs dans certaines ou toutes les mémoires de la conduite.

- A :** Mettre un ou plusieurs circuits à un niveau défini dans une, plusieurs ou toutes les mémoires.
- B :** Mettre un ou plusieurs circuits à un niveau défini dans une, plusieurs ou toutes les mémoires dans lesquelles ce/s circuit/s sont enregistrés à 0%.
- C, D :** Ajouter ou soustraire une valeur en points aux niveaux avec lesquels ce/s circuit/s ont été enregistrés.
- E, F :** Ajouter ou soustraire une valeur en pourcent aux niveaux avec lesquels ce/s circuit/s ont été enregistrés.
- G :** Permuter toutes les informations d'un circuit dans un autre, dans toute la conduite. Le numéro porté sur la ligne des niveaux correspondant en fait à un circuit. Il y aura échange entre les deux circuits choisis.
- H :** Copier les informations de niveau d'un circuit dans un autre, dans certaines ou toutes les mémoires.
- I :** Fixer un niveau minimum pour un ou plusieurs circuits dans l'ensemble de la conduite.
- J :** Fixer un niveau maximum pour un ou plusieurs circuits dans l'ensemble de la conduite.

MISE EN OEUVRE ET EXEMPLE

Comment utiliser l'Editeur

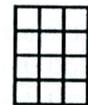
Sélectionner la fonction "Menu Editeur" dans le menu SETUP (Configuration).

Un menu apparaît, vous permettant de sélectionner les types de changement que vous voulez faire, de préciser la série de mémoires ou pas de séquence concernés, et d'exécuter vos changements.

En haut de l'écran sont indiqués les circuits affectés par la modification, et le type de modification en cours.

Sélectionner le premier circuit que vous désirez changer.

Vous pouvez aussi sélectionner un groupe en utilisant les touches + et THRU.



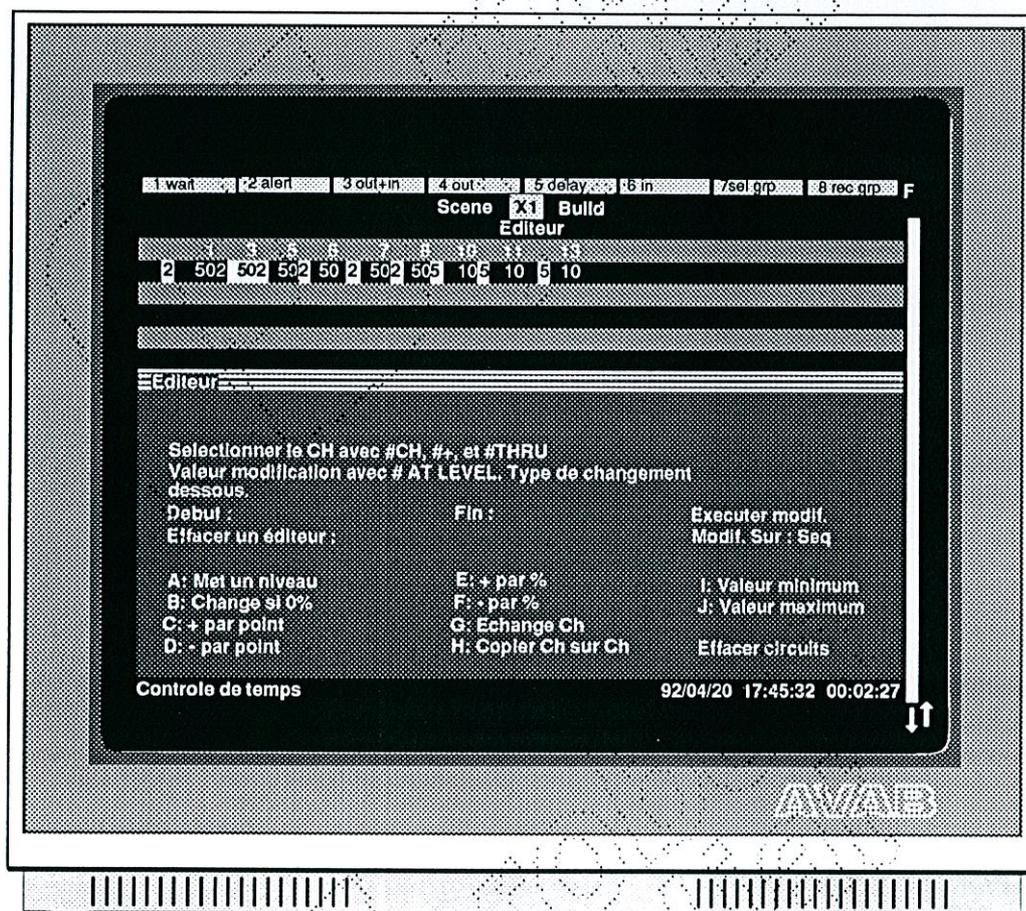
Sélectionner le code de modification (A-J) à l'aide du curseur.

Entrer la valeur de changement en pressant la touche AT LEVEL.



Note : Quand vous utilisez les codes des modification G et H, le chiffre validé par AT LEVEL ne correspond pas à un niveau mais à un numéro de circuit.

Le Moniteur



EXECUTER UN EDITEUR

Comment mettre en oeuvre les modifications

Définir les pas de séquence que vous voulez modifier.

Amener le curseur sur la rubrique "Début".

Entrer le numéro du premier pas de séquence à modifier et presser ENTER/SELECT.

Amener le curseur sur la rubrique "Fin".

Entrer le numéro du dernier pas de séquence à modifier et presser ENTER/SELECT.

Le premier et le dernier pas de séquence sont affichés sur l'écran de configuration comme "Début" et "Fin".

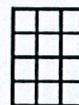
Si vous ne voulez pas exécuter votre modification immédiatement, vous pouvez quitter la fonction Editeur en pressant la touche F1/SETUP.

Note : Vous pouvez choisir d'effectuer vos modifications sur les numéros d'effets ou sur les numéros de mémoires. Pour cela, reportez-vous aux changements de paramètres.

Comment exécuter un Editeur

Amener le curseur sur la rubrique "Exécuter modif."

Presser la touche ENTER/SELECT.



Comment effacer les paramètres d'un Editeur

Sélectionner la fonction "Effacer un Editeur Setup" dans le menu de l'Editeur.

Il vous est demandé de confirmer les modifications. Presser de nouveau ENTER/SELECT pour confirmer.



Vos modifications vont maintenant être effectuées. L'Expert JR affiche le numéro de la mémoire ou de l'effet qu'il est en train de modifier.

ATTENTION : Un Editeur n'est pas réversible ! Tous les changements exécutés dans le cadre d'un Editeur sont enregistrés dans chacune des mémoires modifiées. Exactement comme si vous les aviez enregistrées individuellement. Cependant, la fonction de permutation (Code G) est réversible en exécutant une nouvelle permutation entre les deux circuits.

DEFINIR DES CHENILLARDS

Généralités

Dans l'Expert JR vous pouvez enregistrer 20 chenillards différents. Chaque chenillard pouvant être constitué de 20 pas de séquence, chacun ayant sa propre temporisation. La touche EFFECT donne accès aux fonctions Effets.



Chaque chenillard a son propre registre pour son intensité de restitution et, si vous le désirez, un autre registre contrôlera sa vitesse de restitution.

Pour chaque chenillard vous pouvez déterminer un paramètre de restitution : Fondu, Arrière, Aller et retour.

Vous pouvez aussi utiliser la fonction Flash sur les registres contrôlant l'intensité et la vitesse.

Comment définir un chenillard

Presser la touche EFFECT. Entrer le numéro du chenillard que vous voulez, puis pressez F1/MODIFY.



La page Effets s'affiche sur le moniteur.

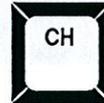
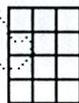
Cette page vous donne accès à deux paramètres : les pas d'effet et les paramètres de restitution de l'effet.

Entrer 1, puis presser F4/STEP : un curseur vient entourer le pas 1.

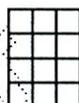


Comment attribuer des circuits aux différents pas

Sélectionner le/s circuit/s désirés à l'aide des fonctions circuits (CH, +, -, THRU, etc.).



Affecter des niveaux à ce/s circuit/s en utilisant les fonctions niveaux (AT LEVEL, +%, -% etc.).



Presser la touche F5/RECORD.

Cette opération enregistre tous les circuits sélectionnés, ainsi que leur niveau. Puis le curseur saute automatiquement au pas suivant afin de pouvoir le programmer à son tour.



Comment assigner un temps à un pas d'effet

Entrer un temps sur le clavier numérique et presser la touche F7/TIME. Ce temps est assigné au pas sélectionné et vient s'inscrire à côté du numéro de ce pas. Si vous n'affectez pas de temps à un pas d'effet, il prendra automatiquement le dernier temps utilisé quand vous presserez F5/RECORD.



Comment changer les paramètres de restitution

Utiliser les touches fléchées pour choisir le paramètre à changer. Presser ENTER/SELECT pour activer (Oui) ou désactiver (Non) ce paramètre.

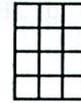


DEFINIR DES CHENILLARDS

Comment sélectionner un pas spécifique

Presser EFFECT, puis entrer le numéro du pas et presser F4/STEP.

Tous les circuits de ce pas seront sélectionnés, prêts à être restitués avec leur valeur, dans le registre choisi.



Comment se déplacer dans les pas d'effet

A chaque fois que vous pressez F4/STEP vous sélectionnez le pas suivant qui sera rappelé dans le registre actif avec toutes ses informations.



Comment démarrer un chenillard

Presser la touche EFFECT, entrer le numéro du pas d'effet sur le clavier numérique, puis presser F2/START et, en même temps, presser l'une des touches d'assignation de registre (1-24).

Tant que ce registre est à 0%, la restitution du chenillard est invisible sur le plateau. Dès que vous montez le potentiomètre du registre, le chenillard sélectionné commencera son animation dans le registre choisi. Ce registre contrôle la totalité de la restitution du chenillard.



Comment arrêter un chenillard

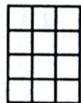
Arrêt temporaire. Il suffit de descendre le potentiomètre du registre contrôlant cet effet, il n'est plus visible mais continue son cours. Vous ne modifiez pas les informations du chenillard, et si vous remontez le potentiomètre le chenillard réapparaîtra à partir du pas auquel il se trouvait à ce moment là.

Arrêt définitif. Chargez dans le registre de contrôle un autre chenillard avec la touche F2/START, ou bien une autre mémoire ou la mémoire 0 en utilisant la touche LOAD.



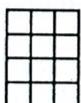
Comment vérifier le contenu d'un chenillard

Entrer le numéro de l'effet que vous voulez vérifier. Presser EFFECT, puis la touche F1/MODIFY.



Comment affecter un "registre de temps" à un chenillard

Entrer le numéro du chenillard. Presser F3/SPEED et, en même temps, presser la touche d'assignation du registre que vous voulez utiliser comme "registre de temps".



Maintenant ce registre contrôle la vitesse de restitution du chenillard. Si vous avez utilisé des temps variés pour les différents pas, il agira proportionnellement sur les informations de temps, sans détruire le rythme du chenillard.

LES EFFETS

LES PARAMETRES

PARAMETRES

Effet

Vous indique le numéro de l'Effet. Entrer un nouveau numéro d'effet et presser ENTER/SELECT.

Total (Temps global)

Le temps global de l'effet peut être changé grâce à ce paramètre. Entrer un nouveau temps global sur le clavier et presser ENTER/SELECT.

Le temps des différents pas sera recalculé en proportion du nouveau temps.

Inversé

Le chenillard est restitué du dernier pas vers le premier (4, 3, 2, 1,).

A/R (Aller-retour)

L'effet change de sens à la fin de chaque cycle, effectuant un véritable aller-retour (1, 2, 3, 4, 3, 2, 1).

Type

Vous indique le type d'effet : Non (chenillard simple), Doux, Respiration.

Doux

Le chenillard effectue un fondu entre chaque pas.

Respiration

Quatre pas d'effet peuvent jouer en même temps, mais chacun avec sa propre temporisation : la lumière "respire".

Comment faire flasher un chenillard

Entrer le Mode Flash en pressant EFFECT, puis la touche F6/FLASH. L'inscription "Flash" apparaît en haut de la vidéo et, si votre moniteur affiche la page 1, le niveau de flash s'inscrit en blanc dans un carré rouge en bas à droite du registre (voir P. 100).



Maintenant vous pouvez faire flasher votre chenillard en pressant la touche d'assignation du registre de contrôle : le registre flashera avec sa temporisation.

Comment relier un chenillard à la séquence

La fonction "Master Link" vous permet de relier des registres de contrôle de chenillard à la séquence, comme un simple "registre-mémoire". Voir la section Master Link (P. 21).

Note : Chaque pas d'effet peut contenir un maximum de 24 circuits.

Note : La section animation de l'Expert JR possède 16 registres de restitution d'effet supplémentaire. Chaque chenillard occupe un registre, à l'exception du chenillard Fondu (2 registres) et du chenillard Respiration (jusqu'à 4 registres).

Si vous essayez de dépasser ces limites, un signal d'avertissement vous préviendra.

PROGRAMMER EN AVEUGLE

Comment programmer un chenillard en aveugle

Les pas des chenillards sont toujours chargés dans le registre actif. Ce qui veut dire que, si vous travaillez en X1, le contenu des pas sera visible sur l'écran ET sur scène puisque X1 est le registre de restitution par défaut.

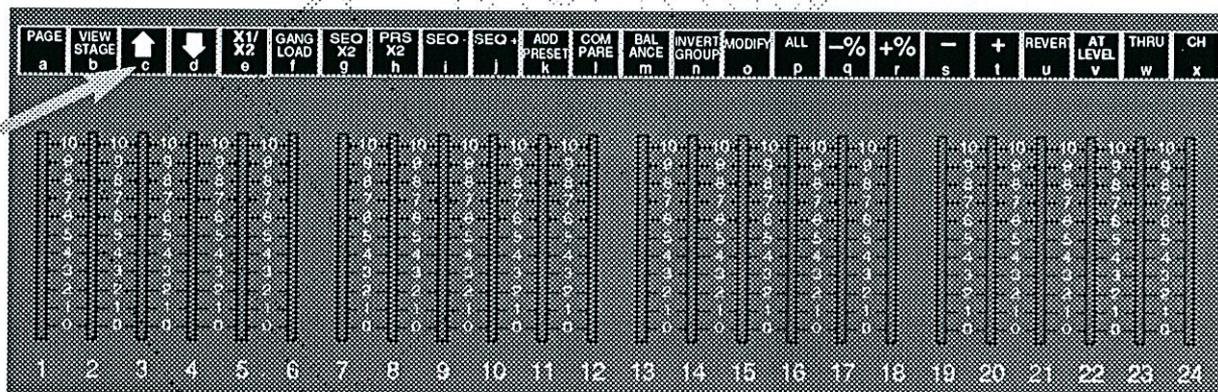
Si vous choisissez plutôt X2 ou l'un des 24 registres de travail, le contenu des pas d'effet ne sera pas visible sur scène tant que le registre n'est pas restitué ; mais le contenu des pas est toujours visible sur l'écran.

Si vous voulez construire un chenillard en aveugle, sélectionnez toujours un autre registre que X1 avant d'utiliser la fonction MODIFY.

LES FONCTIONS FLASH

Généralités

Les touches d'assignation des 24 registre de travail de l'Expert JR peuvent être transformées en touches Flash pour les registres correspondants. Chaque touche peut avoir son niveau de réglage individuel.



La fonction Flash peut être utilisée dans 2 modes différents : Normal et Solo.

Mode Normal : Chaque touche fait "flasher" le contenu du registre correspondant au niveau qui a été préréglé. Le niveau par défaut est de 100%.

Mode Solo : Chaque touche fait "flasher" le contenu du registre correspondant au niveau qui a été préréglé ET, en même temps, met tous les autres registres à 0%.

Dans le menu "Paramètres" vous pouvez décider d'inclure les registres X1 et X2 dans le Mode Solo.

Note : La combinaison de toutes les fonctions est possible.

Comment activer le mode Flash

Pour activer le Mode Flash :

Pressez la touche EFFECT, puis la touche F6/FLASH.



L'inscription FLASH apparaît sur l'écran pour vous indiquer que le mode Flash est activé.

Pressez les touches Flash pour faire flasher les registres sur le plateau. Vous pouvez faire flasher plusieurs registres en même temps.

Comment activer le mode Solo

Pour faire passer les touches Flash en Mode Solo :
Presser EFFECT, puis la touche F8/SOLO.



Maintenant, les touches d'affectation mettront les autres registres (restitués ou non) à 0%.

Note : Vous pouvez utiliser plusieurs touches en même temps, les autres registres iront à 0%.

Note : Vous devez activer le mode Flash pour accéder au mode Solo.

Pour quitter le mode Flash, presser de nouveau la touche F6/FLASH.
L'indication de Flash disparaît de l'écran.



Comment régler le niveau individuel des Flashes

Pour changer un niveau de flash il faut entrer la valeur du niveau sur le clavier numérique, puis maintenir la touche F6/FLASH tout en pressant la touche d'assignation du registre choisi.

Sélectionner un niveau.



Maintenir la touche F6/Flash tout en pressant la touche d'assignation du registre choisi.

Pour ramener les Flashes à leur niveau par défaut (100%) :
Maintenir la touche F6/FLASH appuyée tout en pressant la touche C.



FONCTIONS FLASH - LE MONITEUR

Mode Flash Individuel

En mode Flash chaque touche d'assignation peut être sélectionnée individuellement comme touche Flash.

La touche EFFECT donne accès à la fonction Flash.



Pour activer/désactiver un registre en mode Flash:

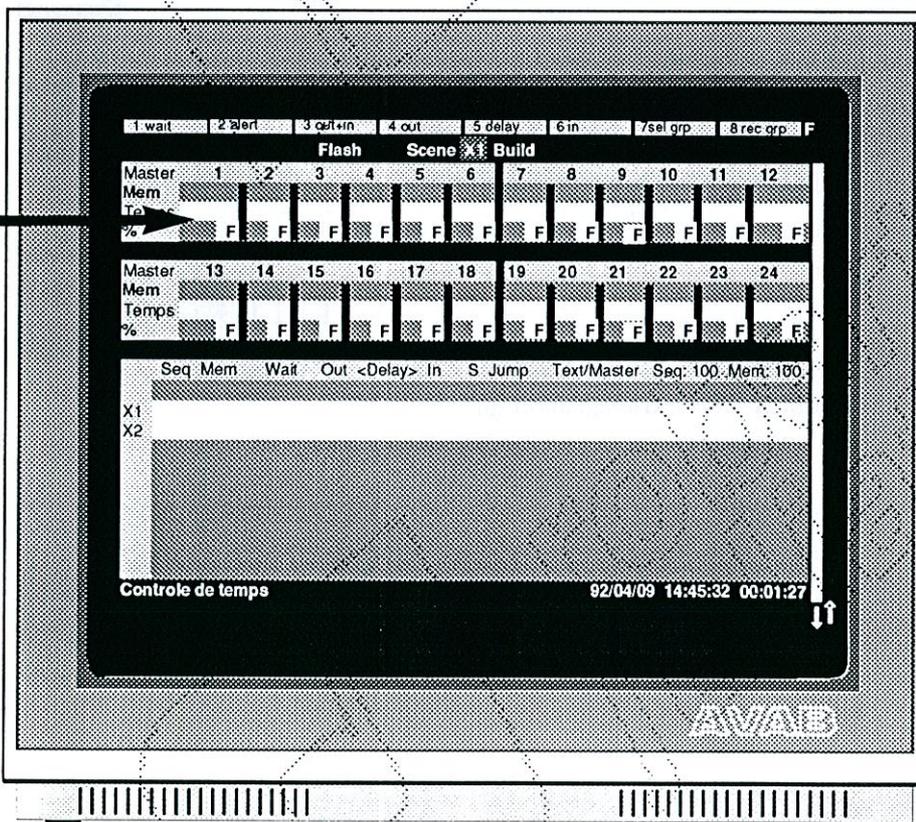
Une fois pressée la touche EFFECT, maintenir la touche F6/FLASH appuyée tout en pressant la/les touches d'assignation du registre que vous voulez inclure ou exclure du mode Flash.

Represser la touche d'assignation pour obtenir le résultat inverse.



Note : Pour accéder à cette fonction, vous devez être en mode Flash.

Le Moniteur



Sur la **page 1** du moniteur (page principale) chaque registre affiche, à droite de son niveau de restitution, le niveau de flash inscrit dans un carré rouge.