

Généralités

Chaque registre peut contenir une mémoire et un temps de fondu. La fonction gang load permet de charger ces informations par blocs de 6 registres sous forme de "Mémoires Collectives" (GANG LOAD):

Les registres sont divisés en 4 groupes de six registres.

Groupe 1 = 1/6, groupe 2 = 7/12, groupe 3 = 13/18, groupe 4 = 19/24.

PAGE	VIEW	↑	↓	X1/ X2	GANG	SEO	PRS	SEO	SEO	ADD	COM	BAL	INVERT	MODIFY	ALL	-%	+%	-	+	REVER	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
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

Au total, 50 Mémoire Collectives peuvent être enregistrées. Ces mémoires sont numérotées de 1 à 50.

Chaque Mémoire Collective contient toutes les informations pour 6 registres. Ces mémoires peuvent être enregistrées dans n'importe quel groupe de 6 registres, et restituées dans n'importe quel groupe de 6 registres.

Quand vous avez chargé les mémoires et leurs temps dans l'un des groupes de 6 registres, vous enregistrez une Mémoire Collective (Gang Load) en entrant le numéro du groupe dans lequel elle se trouve, suivi du numéro de cette Mémoire Collective.

Puis vous maintenez la touche GANG LOAD appuyée tout en pressant la touche RECORD.

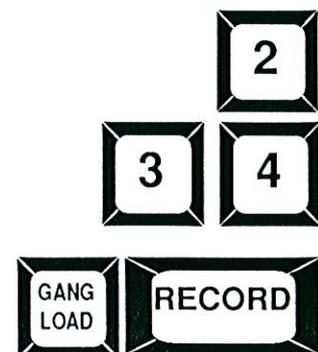
Comment enregistrer une Mémoire Collective

Enregistrer le contenu des registres 7 à 12 dans la Mémoire Collective numéro 34 :

Entrer 2 (groupe de registres numéro 2),
suivi de 34 (numéro de la Mémoire Collective).

Vous avez tapé 234.

Maintenir la touche GANG LOAD appuyée tout en pressant la touche RECORD.



GANG LOAD

CHARGER

Comment charger une Mémoire Collective

Pour charger une Mémoire Collective (Gang Load), entrer d'abord le numéro du groupe de registres que vous désirez utiliser (1-4) suivi du numéro de la Mémoire Collective, puis presser sur la touche GANG LOAD.



En représentation, les Mémoires Collectives vous simplifieront la vie en vous permettant de charger rapidement six mémoires par groupe de registres.

Si une mémoire Collective est chargée dans un groupe de registres actifs (potentiomètres à un niveau supérieur à 0%), les mémoires chargées seront seulement actives après que les potentiomètres soient revenus à 0%.

Dé cette manière, vous gardez toujours le contrôle de la lumière sur scène. Un carré blanc sur la ligne des numéros de mémoire des registres vous indique qu'une nouvelle mémoire est en attente de restitution.

Note : Les Mémoires Collectives numéros 100, 200, 300 et 400 ne sont pas enregistrables. Elles sont utilisées pour vider le contenu des groupes de registres afin de pouvoir positionner leur potentiomètre à 0%. La Mémoire Collective numéro 500 permet de vider simultanément le contenu des 24 registres en même temps et de ramener leur potentiomètre à 0%.

Note : La fonction Gang Load peut aussi vous permettre de garder en réserve d'autres types d'informations. Elle enregistre et restitue le statut de chaque registre, tel que : Mode Flash, Mode Inhibition et Maître Absolu.

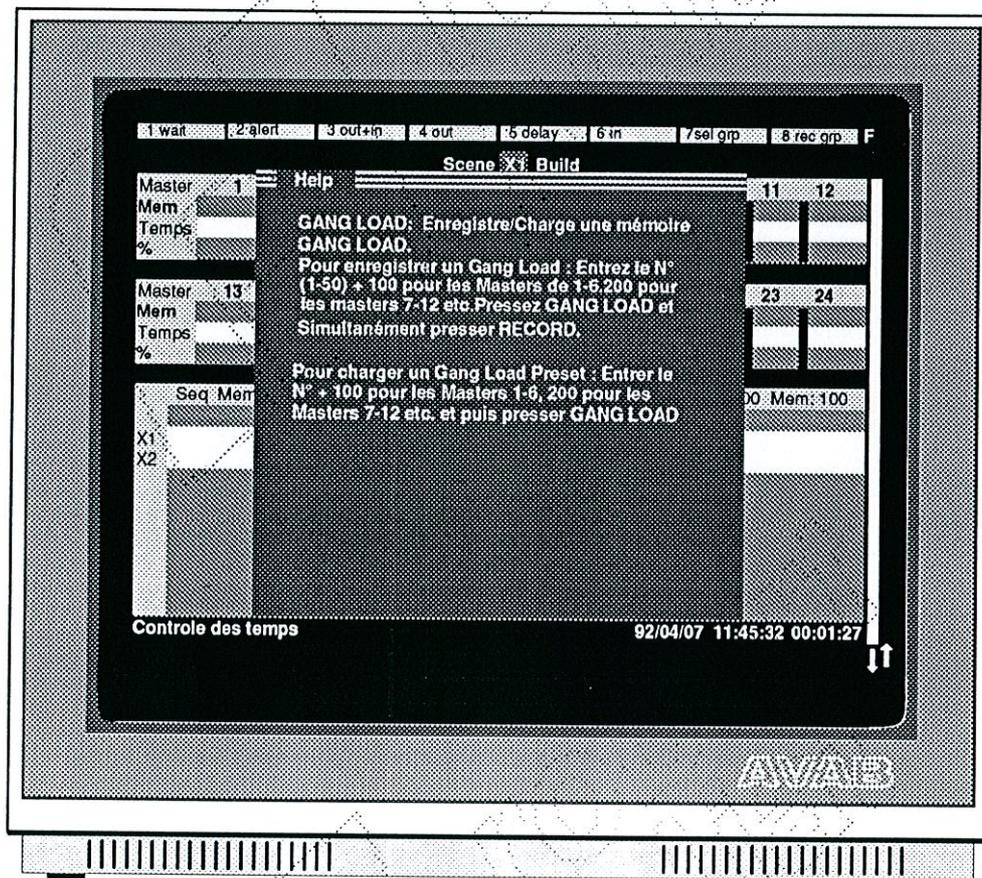
Cette fonction vous permet donc d'enregistrer tous les paramètres des registres et de les retrouver ensuite très facilement.

FONCTION HELP (AIDE)

Généralités

La fonction **Help** (Aide) vous donnera une brève description des différentes fonctions de l'Expert JR ainsi que la syntaxe à employer pour effectuer une commande.

S'aider de la fonction Help pour une touche particulière



Maintenir enfoncée la touche HELP tout en pressant la touche à propos de laquelle vous désirez une explication.

Une fenêtre apparaîtra sur le moniteur, avec une courte explication de la touche, de sa fonction et de sa syntaxe.

la fenêtre restera à l'écran tant que vous n'aurez pas pressé une autre touche.

Note : Pour PAGE, la fonction d'Aide vous permettra d'accéder à la liste de tous les formats du moniteur.

Note : Quand vous êtes dans un menu, vous pouvez presser HELP pour en savoir plus sur ce menu spécifique.



Généralités

La plupart des fonctions de l'Expert JR peuvent être contrôlées à partir de la télécommande Infrarouge. Vous pouvez construire des états lumineux et enregistrer des mémoires, faire défiler la séquence, faire des transferts et contrôler les potentiomètres des registres.

Comment utiliser l'émetteur Infrarouge IR-6

Presser la touche C de l'IR-6 pendant 2 secondes pour mettre la télécommande sous tension (si la mise sous tension échoue, commencez par recharger les batteries de l'IR-6).

Comment activer l'émetteur Infrarouge IR-6

Sélectionner la fonction "IR : ON" dans le menu "Parameter setup".

Comment désactiver l'émetteur Infrarouge IR-6

Sélectionner la fonction "IR : OFF" dans le menu "Parameter setup".

Utilisation de l'émetteur Infrarouge IR-6

Entrer un numéro sur le clavier numérique de la télécommande et presser l'une des 5 touches de commande (F, ^, v, 0, .).

Quand vous pressez l'une de ces touches de commande, la télécommande IR-6 transmet vers le pupitre la touche de commande et le chiffre utilisés.

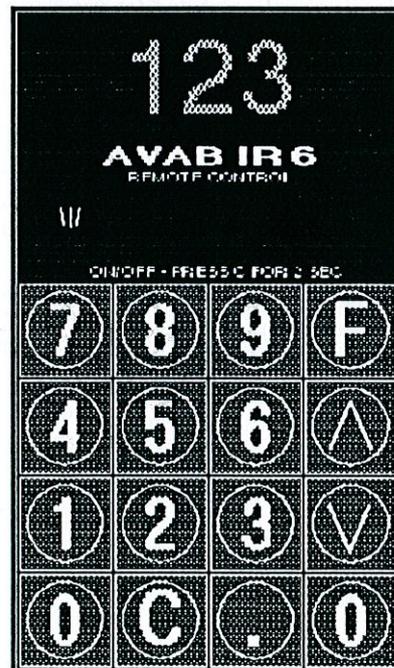
Gardez la touche de commande enfoncée tant que le pupitre ne vous "répond pas". Assurez-vous aussi que le récepteur Infrarouge RR-1 n'est pas trop éloigné.

Note : Vous pouvez utiliser plusieurs récepteurs Infrarouge dans votre salle.

Note : Vous trouverez 2 touches "0" sur l'émetteur Infrarouge.

L'une se trouve en bas, à droite du clavier, il s'agit du CHIFFRE zéro.

L'autre se trouve en bas, à gauche, il s'agit de la COMMANDE zéro.



LA TELECOMMANDE INFRAROUGE

LES COMMANDES

Commandes autorisées par l'émetteur Infrarouge

En mode Registre

- 1-24 F Fait monter le niveau des registres 1 à 24 à 100%.
- 1-24 \wedge / v Fait monter ou descendre le niveau des registres 1 à 24.
- 1-24 0 Fait descendre le niveau des registres 1 à 24 à 0%.

Exemple :

Pour descendre le niveau du registre 17.

Entrer le numéro du registre : 17.



Presser la touche DESCENTE (flèche vers le bas).

En mode Circuit

- 1-240 F Fait monter le niveau des circuits 1-240 to 100%.
- 1-240 \wedge / v Fait monter ou descendre le niveau des circuits 1 à 240.
- 1-240 0 Fait descendre le niveau des circuits 1 à 240 à 0%.

Exemple :

Pour régler le niveau du circuit 54 à 0%.

Entrer le numéro du circuit : 54.



Amener le niveau à 0.

Autres commandes

Appeler une mémoire :

- 0 - 799 . Appelle les mémoires entre 0 et 799 en X1.

Exemple :

Pour appeler la mémoire 54 en X1.

Entrer le numéro de la mémoire : 54.



Exécuter la commande.

Exécuter des transferts temporisés :

900 . Exécute les transferts avec les temps enregistrés.

Définir un temps de transfert et l'exécuter :

En utilisant un chiffre entre 901 et 990, vous définissez un temps de transfert entre 01 et 90 secondes.

Les deux derniers chiffres servent à définir le temps.

Presser la touche de commande . pour exécuter le transfert.

Enregistrer ou réenregistrer un état lumineux sur scène :

991 . Enregistre/réenregistre l'état lumineux contenu dans la mémoire présente en X1.

Sélectionner le mode Circuits :

997 . Sélectionne le mode Circuits.

Sélectionne le mode Contrôle des Registres :

998 . Sélectionne le Mode Contrôle des Registres.

Mettre tous les circuits à zéro :

999 . Descend tous les circuits présents en X1 à 0%.

CONSEILS

Conseils pour l'utilisation de la télécommande IR-6

L'Expert JR n'accepte pas deux commandes identiques successives (F, \wedge , v, 0, ou .). Ceci constitue une protection qui évite les erreurs de manipulation, par exemple pendant un transfert assez long pendant lequel les changements lumineux sont peu visibles.

Pour répéter une même commande, vous devez appeler une autre touche de commande entre les deux.

La télécommande à Infrarouge peut être activée en permanence, mais nous vous recommandons de la désactiver quand vous ne vous en servez plus. N'oubliez pas non plus de la remettre en charge quand elle ne sert pas : vous pouvez laisser la télécommande Infrarouge en charge sans risque puisque son électronique de charge interdit tout surcharge des batteries.

Le récepteur Infrarouge est réglé pour travailler dans une bande d'information étroite du spectre Infrarouge. Toutefois, il peut arriver parfois que les composantes infrarouge émises par certains appareils d'éclairage puissent saturer la télécommande et ralentir le temps de réaction du pupitre.

Généralités

La fonction Inhibition permet de transformer un registre en grand Maître commandant un groupe de circuits. Selon la position de son potentiomètre, les circuits seront restitués au niveau prévu dans la mémoire en cours ou bien ils seront soumis au registre d'Inhibition qui peut les faire disparaître totalement.

Mode Inhibition

La touche SYSTEM donne accès à la fonction Inhibition. Les 24 registres peuvent être mis en mode Inhibition.

La mise en mode Inhibitions est signalée par la lettre "I" figurant dans un rectangle rouge à la place du numéro de registre, sur la page 1 du moniteur. Sur la page 2 du moniteur, la mise en Inhibition est signalée par un rectangle rouge placé à côté des circuits soumis au registre Inhibition.



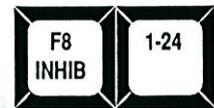
Mettre un registre en Mode Inhibition

Sélectionnez d'abord le registre qui servira d'Inhibition. Presser la touche MASTER/PREVIEW, puis F1/SELECT en même temps que la touche d'assignation du registre choisi. Le numéro du registre vient s'inscrire dans le carré bleu qui se trouve en haut de l'écran, au milieu de la ligne.



Sélectionner le circuit ou le groupe que vous voulez mettre en Inhibition. Attribuer un niveau à ce circuit/groupe - ne serait-ce que 1% - sinon il ne sera pas reconnu par le registre d'Inhibition.

Maintenant, vous pouvez mettre le registre en Inhibition. Pour cela, presser la touche SYSTEM, puis maintenir la touche F8/INHIBIT appuyée tout en pressant la touche d'assignation du registre choisi.



Le registre que vous venez de mettre en Mode Inhibition commande à présent les circuits qu'il contient.

Le mode Inhibition peut être très utile pour les saluts, par exemple : en mettant en Inhibition les circuits composant les Saluts, vous pouvez faire alterner Noir/Saluts autant de fois qu'il sera nécessaire. Ce mode est pratique également dans les conduites contenant des circuits ou mémoires aléatoires. Ainsi, lors d'un récital ou d'un concert il arrive que l'enchaînement du spectacle, l'exécution d'une chanson ou d'un morceau, dépende de l'humeur des interprètes, des réactions du public, et autre circonstance imprévisible. Dans ce cas, le mode Inhibition est l'une des solutions possibles.

Une fois que votre mise en Inhibition est terminée, n'oubliez pas de quitter ce mode, en quittant le registre d'Inhibition pour retourner dans votre registre de travail en cours. Presser la touche X1/X2 pour revenir au registre actif.

Pour quitter le mode Inhibition, répéter la procédure : sélectionner le registre, presser SYSTEM, puis F8/INHIBIT. La lettre "I" et son carré rouge disparaissent de l'affichage du circuit.

FONDUS

Généralités

Vous pouvez automatiquement effectuer un fondu dans un registre à partir de la séquence (voir "Master Link" P. 121) ou manuellement.

La touche de fonction MASTER/PREVIEW vous permet d'autres possibilités. Pressez la touche MASTER/PREVIEW : vous pouvez démarrer un fondu isolé en pressant la touche F2/START en même temps que la touche d'assignation du registre désiré.

Vous pouvez aussi vous mettre en mode Start (MASTER/PREVIEW puis F2/START), et démarrer ou inverser un fondu à chaque pression sur la touche d'assignation des registres.

Démarrer un fondu temporisé dans un registre

Un fondu temporisé peut être réalisé dans n'importe quel registre. Maintenir la touche F2/START tout en pressant la touche d'assignation du registre à démarrer.



Le registre apparaîtra si le potentiomètre est baissé et, inversement. Un registre auquel il n'a pas été attribué de temps, flashera à 100% ou 0% à chaque pression. Si un fondu est en cours, il sera inversé.

Inverser un fondu dans un registre

Maintenir la touche F2/START et presser la touche d'assignation du registre.



Fixer un niveau pour le fondu

Entrer le niveau auquel vous voulez arrêter votre fondu avant de presser la touche F2/START.



Généralités

Vous pouvez assigner un temps entre 0.1 secondes et 54 minutes à tout registre de travail. Ce sera le temps de transfert de la mémoire placée dans ce registre.

Assigner un temps à un registre de travail

Pour entrer un temps au clavier :

Maintenir la touche TIME appuyée tout en pressant la touche d'assignation (1 à 24) correspondant au registre choisi.



Comment effacer un temps

Presser la touche C.



Maintenir la touche TIME appuyée tout en pressant la touche d'assignation (1 à 24) correspondant au registre dans lequel vous voulez supprimer le temps.



AFFICHAGE DES TEMPS ET DES DELAIS

Affichage des temps

Un temps peut être assigné de différentes manières :

1.2 signifie 1 seconde deux dixièmes.

23 signifie 23 secondes.

124 signifie 1 minute 24 secondes.

1134 signifie 11 minutes 34 secondes.

Assigner un temps d'attente à un registre de travail

Pour entrer un temps de délai sur le clavier.

Presser la touche MASTER/PREVIEW, puis maintenir la touche F7/DELAY appuyée tout en pressant la touche d'assignation du registre de travail choisi.

Le fondu démarrera, après le temps d'attente déterminé, au prochain transfert.



Généralités

Les registre de travail de l'Expert JR fonctionnent sur des modes différents selon les besoins.

A l'origine, la fonction "Maître Absolu" est prévue pour pouvoir commander du pupitre des appareils extérieurs tels que des changeurs de couleur ou des projecteurs motorisés. Que cela ne vous empêche pas d'imaginer d'autres applications à cette fonction !

Quand un "Maître Absolu" est monté graduellement de 0 à 100%, l'intensité de tous les autres registres va diminuer dans la même proportion. Quand ce même "Maître Absolu" est redescendu, l'intensité des autres registres remonte en douceur.

Dans le Menu "Setup" vous pouvez définir les registres qui seront affectés par les "Maîtres Absolus". Dans la configuration par défaut, seuls les registres de travail sont concernés.

Exemple

Imaginons que vous contrôlez des changeurs de couleur automatiques de votre pupitre. Ces changements interviennent au milieu d'états de couleurs préprogrammés dans un spectacle. Certains sont même montés en boucle dans un chenillard commandé par la musique. A un moment donné, un acteur jaillit sur scène dans un nuage de fumée : toutes les gélamines passent au rouge. Le changement doit s'opérer manuellement.

Si vous deviez constituer un effet avec tous les changeurs de couleur automatiques en rouge et que vous l'attribuez à un registre de travail ou dans la séquence, vous ne pourriez pas être sûr du résultat : les changeurs automatiques du chenillard pourraient en être à une autre couleur que le rouge. Or, vous voudriez pourtant qu'ils ignorent tout ordre ne concernant pas le rouge. Voici un cas de figure compliqué dans lequel la fonction "Maître Absolu" peut vous simplifier le travail.

Assignez la mémoire "Rouge" à un registre de travail, et affectez-le comme "Maître Absolu". Puis allez dans le menu "Setup" et définissez les registres sur lesquels il agira : registres de travail seulement, ou X1/X2 inclus.

Quand le potentiomètre du "Maître Absolu" est monté de 0 à 100%, il éteint graduellement les autres registres dans lesquels se trouvent les changeurs automatiques de couleur. Quand ce même "Maître Absolu" est redescendu, l'intensité des autres registres remonte en douceur.

MAITRE ABSOLU

Pour activer un Maître Absolu

La touche EFFECT vous permet d'accéder à la fonction Maître Absolu.

Presser la touche EFFECT, puis maintenir la touche F8/SOLO appuyée tout en pressant la touche d'assignation du registre de travail. Le numéro du registre, devenu Maître Absolu, est remplacé par un rectangle rouge portant la lettre "A".

Vous pouvez, naturellement, attribuer à ce registre de travail des mémoires, des groupes ou des effets.



Pour désactiver un Maître Absolu

Presser la touche EFFECT, puis maintenir la touche F8/SOLO appuyée tout en pressant la touche d'assignation du registre de travail.

Note : Attention, si vous commandez plusieurs "Maîtres Absolus" à la fois, ceux qui ont le numéro de registre le plus petit prendront toujours le pas sur ceux qui ont un numéro de registre plus important.

Note : La fonction "Maître Absolu" n'a rien à voir avec la fonction SOLO qui, elle, est accessible par le "Menu Paramètres" (voir Pages 98 et 173). La touche F8/SOLO sert uniquement à sélectionner les registres de travail qui deviendront ainsi "Maître Absolu". Cependant, on peut se représenter le "Maître Absolu" comme une sorte de registre Solo qui ferait disparaître tout les autres registres quand il est en fonction.

CHARGER UN GROUPE/PREVISUALISER

Charger un groupe dans un registre de travail

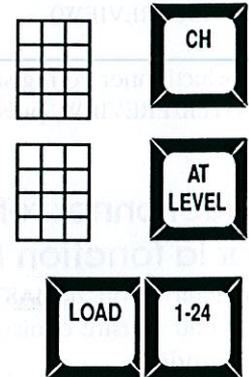
Vous pouvez charger un groupe de circuits avec leur niveau dans n'importe quel registre.

Sélectionner le groupe (un circuit est aussi un groupe).

Attribuer des niveaux au groupe.

Maintenir la touche LOAD appuyée tout en pressant la touche d'assignation du registre de travail choisi.

Le mot "Groupe", affiché en même temps que la mémoire du registre de travail, indique qu'un groupe est activé dans ce registre.



Prévisualiser un registre de travail

Vous pouvez facilement prévisualiser le contenu de n'importe quel registre. Maintenir la touche MASTER/PREVIEW appuyée tout en pressant la touche d'assignation du registre choisi.

Deux possibilités s'offrent à vous :

1. Maintenir la touche MASTER/PREVIEW appuyée tout en pressant fugitivement la touche d'assignation du registre choisi : le contenu du registre apparaît sous forme de groupe (carrés verts activés, sans niveau).
2. Maintenir la touche MASTER/PREVIEW appuyée tout en pressant la touche d'assignation du registre choisi pendant 2 secondes : le contenu du registre apparaît sous forme de mémoire (circuits avec leur niveau).

Dans les deux cas, si vous relâchez d'abord MASTER/PREVIEW, vous restez dans le registre appelé.

Pour retourner dans le registre de travail précédent, pressez de nouveau MASTER/PREVIEW en même temps que la touche d'assignation du registre que vous voulez quitter, ou bien pressez la touche X1/X2 pour revenir en X1.

Un registre sélectionné en prévisualisation devient temporairement actif. Ceci vous permet de sélectionner des circuits et de modifier des niveaux comme si vous aviez sélectionné ce registre avec la touche SELECT. C'est un raccourci pour effectuer des modifications dans un registre.

Note : Cette fonction n'est pas active en mode Flash, sauf si vous avez désactivé la fonction Flash individuelle du registre que vous souhaitez prévisualiser.



MODIFIER

Modifier les informations d'un registre de travail

Il y a **deux méthodes** pour modifier les informations dans un registre de travail.

1 : Sélectionner ce registre temporairement par la fonction Preview (touche MASTER/PREVIEW).

2 : Sélectionner ce registre de travail avec la touche SELECT (touche de fonction MASTER/PREVIEW, puis F1/SELECT).

Sélectionner temporairement le registre de travail par la fonction Preview

Maintenir la touche MASTER/PREVIEW tout en pressant la touche d'assignation (1-24) du registre choisi **pendant 2 secondes**.



Relâchez d'abord la touche MASTER/PREVIEW, puis la touche d'assignation du registre sélectionné. Vous vous trouvez maintenant dans ce registre et vous pouvez modifier les informations avec les fonctions CHANNEL et LEVEL.

Note : Cette fonction n'est pas active en mode Flash.

Sélectionner le registre de travail avec la touche SELECT

Pressez la touche MASTER/PREVIEW. Puis maintenir la touche F1/SELECT appuyée et presser la touche d'assignation d'un registre.



Ce registre devient le registre de travail.

Vous pouvez maintenant travailler dans ce registre comme si vous étiez en X1. Vous pouvez utiliser toutes les fonctions de contrôle circuits, et enregistrer ou réenregistrer des mémoires.

Si le potentiomètre du registre est à 0%, vous travaillez en aveugle. Si vous enregistrez une mémoire dans ce registre, elle ne sera pas mise en séquence.

**DEPLACER LES INFORMATIONS
ENTRE LES REGISTRES**

Charger un circuit ou un groupe, du registre de travail vers un registre actif

Vous pouvez sélectionner des circuits dans un registre de travail pour en faire un groupe qui ira dans le registre actif (X1 est le registre actif par défaut, mais vous pouvez en définir un autre).

Cette fonction autorise une grande souplesse pour mélanger des groupes et/ou des mémoires pour constituer de nouvelles mémoires dans les registres.

Exercer une impulsion fugitive sur la touche d'assignation (1-24) du registre dont vous désirez copier les circuits.

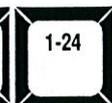


Les circuits contenus dans le registre ainsi appelé forment maintenant un groupe dans le registre actif (X1 est le registre actif par défaut, mais vous pouvez en définir un autre).

Note : Cette fonction n'est pas active en mode Flash.

Comment charger une mémoire dans les registres de travail

Entrer le numéro de la mémoire.

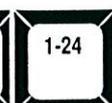
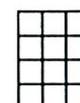


Maintenir la touche LOAD appuyée et presser la touche d'assignation (1-24) d'un registre.

Comment charger une série de mémoires dans les registres

Entrer le numéro de la première mémoire de la série.

Maintenir la touche LOAD appuyée et presser la touche d'assignation (1-24) d'un registre.



Sans relâcher la touche LOAD, vous pouvez continuer à presser les touches d'assignation de différents registres.



Les mémoires enregistrées seront chargées en ordre numérique ascendant chaque fois que vous pressez une nouvelle touche d'assignation. La mémoire chargée est visualisée sur l'afficheur du clavier.

Master Link – Généralités

La fonction Master Link permet de lier à un pas de séquence les informations (mémoire, temps, etc.) contenues dans un registre de travail. Arrivées au pas de séquence choisi, les mémoires qui y sont liées sont automatiquement chargées dans les registres concernés, avec toutes leurs indications de temps.

Au moment du transfert, le registre peut recevoir l'ordre de commencer automatiquement son fondu, aussitôt ou après un temps d'attente. Il peut aussi avoir l'ordre d'atteindre seulement un certain niveau (Target).

Effets et "Mémoires Collectives" peuvent aussi être liés à la séquence de la même manière.

Comment lier un registre à la séquence

Presser la touche MASTER/PREVIEW, puis F8/LINK pour entrer en mode Link : les fonctions accessibles en mode Link (F4 à F7) s'affichent alors.



Maintenir la touche F4/INSERT appuyée, tout en pressant la touche d'assignation des registres que vous voulez lier à la séquence.



Le pupitre enregistre alors le numéro du registre ainsi que son contenu (mémoire et temps), et les relie au pas de séquence qui se trouve en X2. Quand ce pas de séquence revient, la mémoire et son temps sont de nouveau chargés dans le registre.

Vous pouvez commander le registre manuellement. C'est très utile en spectacle, lors des effets délicats que vous préférez contrôler à la main. L'Expert JR charge automatiquement les mémoires à votre place.

Exemple

Pour lier le registre 23 à la séquence :

Presser la touche MASTER/PREVIEW, puis F8/LINK.



Maintenir la touche F4/INSERT appuyée tout en pressant la touche d'assignation du registre 23.



FONCTION DEMARRAGE AUTOMATIQUE

Comment lier un registre à la séquence avec démarrage automatique

Entrer le mode Link en pressant la touche MASTER/PREVIEW plus F8/LINK.



Maintenez la touche F6/OUT+IN appuyée, tout en pressant la touche d'assignation du registre que vous voulez lier à la séquence.



L'Expert JR enregistre le contenu du registre et l'ordre de démarrage automatique dans la séquence.

Si le potentiomètre du registre lié à la séquence est monté, le contenu de ce registre va commencer à descendre quand vous presserez la touche GO. Inversement, si le potentiomètre est baissé, le contenu du registre va commencer à monter. Sur l'écran vidéo, une petite flèche indique le sens de la modification.

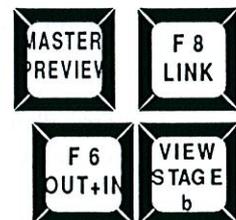
Quand vous souhaitez démarrer plusieurs fondus en même temps, vous pouvez recourir à la fonction de démarrage automatique. Ainsi, par exemple, vous désirez baisser lentement l'éclairage d'un cyclorama tandis que la séquence continue. Vous pouvez assigner les circuits du cyclo à un registre de travail, avec démarrage sur un départ de transfert. La descente continuera, indépendamment de la séquence, OU jusqu'à ce qu'un autre Master Link fasse redescendre le registre.

Ainsi vous pouvez avoir des fondus sur 24 registres en même temps.

Exemple

Pour lier le registre 2 à la séquence, avec départ automatique.

Presser la touche MASTER/PREVIEW plus F8/LINK.



Maintenir la touche F6/OUT+IN appuyée tout en pressant la touche d'assignation du registre 2.

MASTER LINK

DELAI

Comment lier un registre de travail à la séquence, avec départ retardé (Delay)

Entrer le mode Link en appuyant la touche MASTER/PREVIEW plus F8/LINK.



Entrer le temps de délai.

Maintenir la touche F7/DELAY appuyée, tout en pressant la touche d'assignation des registres que vous voulez lier à la séquence.



L'Expert JR enregistre dans la séquence le contenu du registre et le temps de délai.

Le temps de délai commence quand vous pressez la touche GO. Si le potentiomètre du registre lié à la séquence est monté, le contenu de ce registre commence à descendre après son temps de délai. Inversement, si le potentiomètre est baissé, le contenu du registre va monter. Sur l'écran vidéo, une petite flèche indique le sens de la modification.

Ainsi vous pouvez avoir des fondus sur 24 registres en même temps, avec leurs temps et délais respectifs.

Exemple

Pour lier le registre 1 à la séquence, avec un délai de 2 secondes.

Presser la touche MASTER/PREVIEW plus F8/LINK.



Entrer le temps d'attente, soit 2 secondes.
Maintenir la touche F7/DELAY appuyée tout en pressant la touche d'assignation du registre 1.



**"TARGET" (NIVEAU FIXE)
ET CHARGEMENT**

Comment lier un registre à la séquence, avec un niveau fixé (Target level)

Entrer en mode Link en pressant la touche MASTER/PREVIEW puis F8/LINK.



Pour placer les registres dans la position désirée :

Maintenir la touche F3/TARGET appuyée, tout en pressant la touche d'assignation des registres que vous voulez relier à la séquence.



L'Expert JR enregistre le contenu des registres avec leur valeur fixée. Cette valeur sera donnée par la position du potentiomètre, elle pourra aussi être entrée au clavier indépendamment de la valeur du potentiomètre.

Exemple

Pour relier le registre 1 à la séquence, avec un niveau fixé :

Presser la touche MASTER/PREVIEW plus F8/LINK.



Maintenir la touche F3/TARGET appuyée tout en pressant la touche d'assignation du registre 1.



Comment lier un registre à la séquence, avec un niveau fixé et un temps de délai

Entrer en mode Link en pressant la touche MASTER/PREVIEW plus F8/LINK.



Entrer le niveau fixé selon la procédure habituelle.

Entrer le temps de délai selon la procédure habituelle.

Comment supprimer un registre de la séquence

Presser la touche MASTER/PREVIEW plus F8/LINK pour entrer en mode Link.



Maintenir la touche F5/DELETE appuyée tout en pressant la touche d'assignation des registres à supprimer de la séquence.



Note : Ceci ne changera pas le contenu des registres ou des mémoires. Seul, le registre lié au pas de séquence à venir en sera affecté.

EFFETS ET MEMOIRES COLLECTIVES

Comment lier un effet à la séquence

Les effets peuvent être reliés de la même manière que les mémoires.

Enregistrer le registre principal des effets ou le contrôle de temps par l'une des méthodes décrites dans les pages précédentes. Quand revient le pas de séquence, les effets seront rappelés avec leurs temps au moment voulu.

Remarque : Si vous souhaitez que l'effet ait une vitesse donnée, vous pouvez combiner le contrôle de vitesse à un "niveau fixé". Le contrôle de vitesse viendra alors à ce niveau qui, à son tour, correspondra à un niveau fixé pour cet effet.

Comment supprimer un effet lié à la séquence

Les effets se suppriment de la même manière que les mémoires ou les registres. Se reporter à la page précédente.

Comment lier une Mémoire Collective à la séquence

Presser la touche MASTER/PREVIEW plus F8/LINK pour entrer en Mode Link.

Entrer le numéro de la Mémoire Collective et presser la touche GANG LOAD.

Note : Vous pouvez seulement enregistrer un effet de Mémoire Collective par pas de séquence. Mais, bien sûr, vous pouvez relier les 24 registres de travail à chaque pas de séquence.



Comment annuler une liaison de Mémoire Collective

Presser la touche MASTER/PREVIEW plus F8/LINK pour entrer en Mode Link.

Entrer 0 et presser la touche GANG LOAD.



Comment quitter le mode Link

Presser de nouveau la touche F8/LINK.



Commande MIDI

A chaque pas de séquence, l'Expert JR peut transmettre un message en MIDI.

Imaginez que vous travaillez en séquence et que vous voulez envoyer du son à certains moments. Vous pouvez enregistrer un déclenchement MIDI qui enverra la séquence correcte dans le séquenceur.

Pour cela, enregistrez en Mode Link une Mémoire Collective portant un numéro inférieur à 100.

Quand le transfert s'exécutera, le pupitre transmettra un message MIDI portant ce numéro. Selon la configuration MIDI, le pupitre transmettra soit un message Note, soit un changement de programme. Dans cette configuration vous pouvez aussi choisir le canal MIDI.

Note : Quand vous chargez une mémoire dans un registre de travail en utilisant le Mode Link, vous effacez automatiquement le contenu précédent de ce registre.

Par cette manoeuvre, vous êtes totalement responsable de l'ordre des mémoires ou des effets que vous chargez dans un registre. Rien ne vous préviendra si vous effacez ainsi une autre mémoire.

Note : Si le registre relié à la séquence par la fonction Master Link est en mode Absolu ou Inhibition, ces indications seront aussi enregistrées dans la séquence et restituées le moment venu.

Note : Une flèche vers le haut ou vers le bas, placée à côté de la valeur de fondu du registre, vous indique dans quel sens ira ce registre lors du prochain transfert.

Si le registre est chargé sans départ automatique, les flèches n'apparaîtront pas.

Note : Quand vous arrivez à un pas de séquence auquel sont reliés des registres de travail, ceux-ci sont chargés par ordre numérique. C'est à dire que le registre qui a le chiffre le plus bas est chargé en premier, puis vient le chiffre le plus bas qui suit, etc.

Cela veut dire que, si vous chargez un effet avec un registre de contrôle de vitesse, vous devez vous assurer que l'effet est attribué à un registre ayant un nombre inférieur à celui qui commande le contrôle de vitesse. Autrement, si le registre commandant le contrôle de vitesse est chargé d'abord, et que le registre contenant l'effet vient ensuite, ce dernier effacera le contrôle de vitesse. C'est le mode opérationnel normal de l'Expert JR. Quand vous chargez une mémoire, vous effacez toujours le contrôle de vitesse. Au contraire, si le contrôle de vitesse est chargé après, tout se passe bien.

Généralité

Une trackball peut être connectée à l'Expert JR.

La trackball vous permet de balancer entre deux circuits à la fois.

Ainsi lorsque vous pilotez des projecteurs motorisés, vous pouvez contrôler en même temps les mouvements horizontaux et verticaux.

Comment opérer avec la trackball

Lorsqu'un circuit est sélectionné, la trackball pilote ce circuit dans une direction. L'autre direction de la trackball correspond au circuit placé immédiatement au-dessus du précédent.

La trackball vous permet de contrôler en même temps les déplacements horizontaux et verticaux d'un projecteur motorisé.

Si vous créez un groupe comportant plus d'un circuit, tous les circuits sélectionnés ainsi que les circuits placés immédiatement au-dessus seront contrôlés par la trackball.

Note : La trackball doit être de type Logitech.

Note : S'adresser à nos techniciens pour les problèmes de branchement.

MIDI – Généralités

L'Expert JR est équipé de trois connecteurs MIDI : IN, OUT et THRU.

Les connecteurs MIDI sont un moyen universel de relier différents types d'équipements périphériques à l'Expert JR. En outre, vous pouvez relier plusieurs pupitres ensemble et échanger des données lumière entre eux, ou les synchroniser. Vous pouvez aussi lui adjoindre un clavier (un synthétiseur équipé en MIDI, ou un piano, etc.) et utiliser ses touches en Flash commandé par la vitesse.

Vous en saurez plus en vous reportant à l'Appendice MIDI.

Sur le connecteur de Sortie, 'OUT', l'Expert JR **TRANSMET** des données vers d'autres appareils, tels que : LearnBox, Séquenceur, autre pupitre, etc.

Sur le connecteur d'entrée, 'IN', l'Expert JR **REÇOIT** des données provenant d'autres appareils, tels que : Séquenceur, LearnBox, etc.

Le connecteur THRU n'est qu'une mise en parallèle des données arrivant sur le connecteur d'entrée IN. Il permet de relier plusieurs appareils entre eux.

MIDI – Circuits

Le standard MIDI est constitué par 16 "Canaux" (1-16). Un appareil relié en MIDI envoie et/ou reçoit toujours des informations sur l'un de ces dits "Canaux". Ainsi, plusieurs appareils peuvent partager le même réseau de câble mais transmettre des données différentes sur des canaux différents. Les appareils receveurs peuvent alors recevoir une configuration qui leur permette de recevoir des informations seulement sur un circuit spécifique.

MIDI : Réception

Lorsque le pupitre reçoit des données MIDI, une étoile clignote en haut et à gauche de l'écran.

CONFIGURATION

MIDI : Configuration du menu

Toutes les fonctions MIDI de l'Expert JR peuvent transmettre et/ou recevoir sur les différents canaux MIDI.

La configuration MIDI du menu définit à quel canal est attribuée telle fonction donnée.

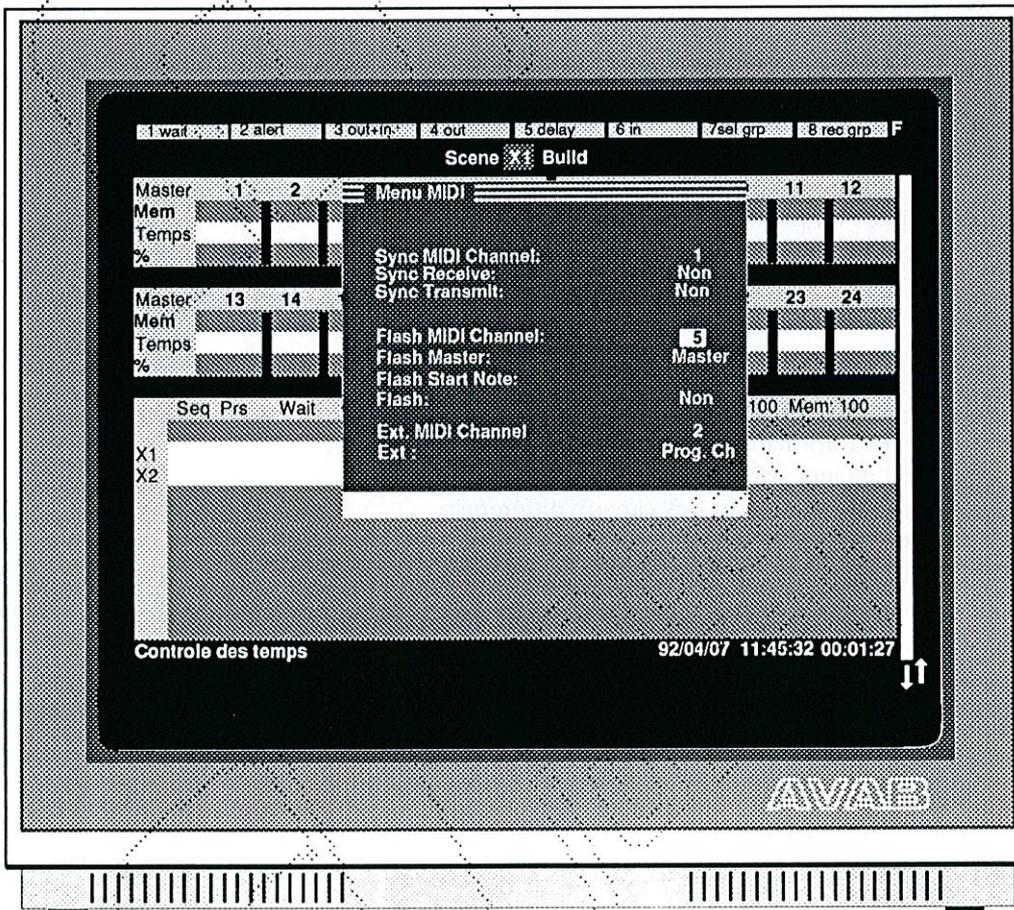
Pour accéder à cette page, presser la touche SYSTEM, puis F1/SETUP.

Amener le curseur jusqu'à l'inscription "Menu MIDI" et presser la touche ENTER/SELECT.



Vous venez d'entrer la configuration MIDI du Menu.

Maintenant, vous pouvez définir les canaux MIDI pour les différentes fonctions, ainsi que différents paramètres d'opérations.



Pour changer un paramètre MIDI

Avec les touches fléchées, amener le curseur à l'endroit que vous voulez modifier.

Pour les fonctions On/Off, presser seulement la touche ENTER/SELECT.

Pour les canaux MIDI, entrer les circuits MIDI au clavier et presser la touche ENTER/SELECT.



SYNCHRONISATION

Pour sortir de la page MIDI

Presser la touche SYSTEM, puis F1/ SETUP.

**Synchronisation**

Ceci vous permet, à partir d'un pupitre, de commander plusieurs pupitres reliés ensemble. Ainsi, une seule touche GO suffira pour démarrer des transferts sur plusieurs pupitres en même temps.



Vous pouvez choisir sur quel **canal MIDI** aura lieu la synchronisation.

Pour cela, entrer le numéro du canal MIDI que vous avez choisi.



Vous pouvez décider que l'Expert JR peut **recevoir** des ordres de synchronisation.

Pour entrer et sortir de cette fonction, presser la touche ENTER/SELECT.



Vous pouvez décider que l'Expert JR peut **transmettre** des ordres de synchronisation.

Pour entrer et sortir de cette fonction, presser la touche ENTER/SELECT.



La fonction Synchronisation transmet les informations concernant les touches qui sont pressées et relâchées ainsi que l'exécution des transferts. Si un autre pupitre est relié à l'Expert JR, avec synchronisation pour les deux, ils fonctionneront ensemble.

Pour synchroniser deux Experts JR ensemble, assurez-vous qu'ils sont synchronisés sur le même canal MIDI. Vérifiez aussi que le paramètre de transmission de Synchronisation est actif sur le pupitre transmetteur et que le paramètre de réception de Synchronisation est actif sur le récepteur.

FLASH

Fonction Flash

Grâce à la fonction flash vous pouvez relier n'importe quel instrument ou clavier équipé en MIDI en envoyant des signaux NOTE/FLASH, et l'utiliser comme appareil pour les flashes.

Si le clavier est sensible à la vitesse, vous disposerez de presque 60 boutons-flash sensibles au toucher !

La fonction flash est normalement prévue pour activer le circuit 1 quand il reçoit la note 36. Elle est considérée comme la note la plus basse sur un clavier standard. Mais la fonction Start Noté, décrite ci-dessous, permet de modifier cette donnée.

Canal Flash

Le paramètre "**Flash MIDI Channel**" vous permet de décider sur quel canal MIDI fonctionnera le flash.

Entrer le numéro du canal MIDI au clavier numérique et presser la touche ENTER/SELECT.



Flash Régistre ou Circuit

Le paramètre "**Flash Master**" vous permet de décider que l'Expert JR fera flasher des circuits ou des registres.

Pour passer de "Master" à "Circuit", presser la touche ENTER/SELECT.

En "On", le pupitre fera flasher des registres, en "Off" ce sera les circuits. Pour passer de "On" à "Off", presser la touche ENTER/SELECT.



Note de départ

Le paramètre "**Flash Start Note**" vous permet de choisir quelle note commandera le circuit 1 de l'Expert JR.

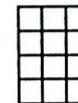
Entrer le numéro de la note (0-127) et presser la touche ENTER/SELECT.



Flash

Le paramètre "**Flash**" vous permet de décider que le pupitre recevra ou non des ordres de Flash.

Pour choisir entre oui ou non, presser la touche ENTER/SELECT.



Fonction Commande

L'Expert JR peut enregistrer un Master Link spécial qui enverra un message MIDI au départ d'un transfert donné. Le canal et le type de message peuvent être définis dans le Menu MIDI.

Canal MIDI

Le paramètre "**Ext. MIDI Channel**" vous permet de spécifier le canal MIDI qui sera utilisé pour la commande.

Entrer le numéro désiré au clavier, puis presser ENTER/SELECT.



Commande

Le paramètre "**Ext.**" vous permet de choisir le type de message envoyé.

Pour sélectionner "Note" ou "Prog. Ch." (Contrôleur), presser la touche ENTER/SELECT.



Comment utiliser un séquenceur pour enregistrer et restituer un spectacle

La fonction Synchronisation permet aussi à l'utilisateur d'enregistrer entièrement tout ou partie d'un spectacle exécuté manuellement, dans une séquence standard MIDI ou un ordinateur.

Puisque le système de l'Expert JR transmet les informations concernant les manipulations de touches et de potentiomètres selon le standard MIDI, il suffit d'enregistrer les données sur une piste du séquenceur MIDI.

Vous pouvez ensuite repasser cette piste et l'Expert JR reproduira les opérations que vous venez de faire manuellement. Vous pouvez alors enregistrer de nouvelles opérations sur une autre piste. De cette manière, vous pouvez élaborer des conduites lumière très complexes, avec des fondus sur tous les potentiomètres (y compris ceux des registres de travail ce qui, jusqu'à présent, était impossible sur des jeux d'orgues normaux).

Consulter le manuel du Séquenceur pour savoir comment y enregistrer des informations.

Note : Le Séquenceur est très utile quand vous devez respecter des temps très précis pendant tout ou partie d'un spectacle : Danse, Jeux d'eau, etc.

Note : Pour les exemples de connection, voir l'Appendice section MIDI P. 186 et 187.

Comment contrôler un groupe depuis le MIDI

Certains numéros de contrôleurs peuvent être utilisés pour avoir accès aux 24 premiers circuits du groupe. Il est ainsi possible de créer deux groupes de circuits à l'intérieur d'un groupe existant, et de monter l'un ou l'autre comme on le ferait avec des potentiomètres sur un pupitre analogique.

La liste d'implémentation MIDI vous fournira tous les détails sur les numéros de contrôleurs, etc.

INTRODUCTION

Généralités

Le système Expert JR supporte 1 moniteur. Il peut sélectionner n'importe quelle page écran.

Comment sélectionner une page écran

Entrer le numéro de la page écran désirée et presser la touche PAGE.

Note : A l'allumage, la page 1 s'affiche sur le moniteur.



Note : S'il vous arrive de demander une page écran qui est déjà active, le système vous en avertit.

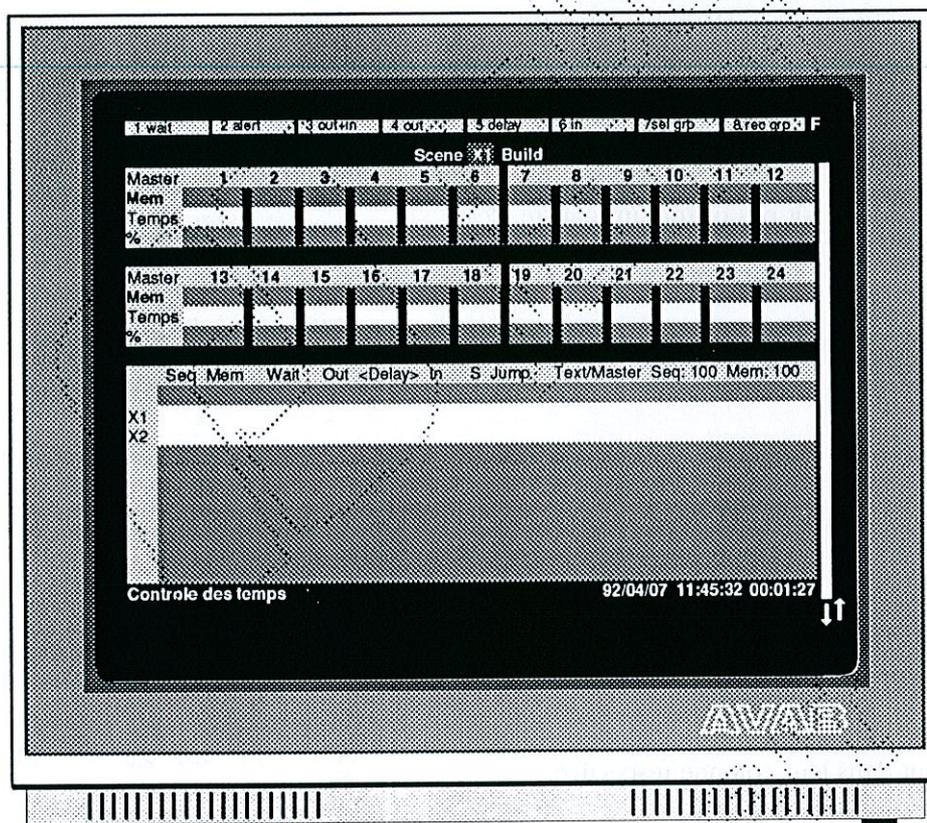
Comment visualiser les différents formats de pages

Presser la touche HELP et, en même temps, presser PAGE.

Vous obtiendrez ainsi la liste des différentes pages écran disponibles.

Généralités

Cette page affiche la séquence et les registres de travail. Vous pouvez y voir la séquence avec tous ses paramètres. Vous pouvez vérifier le contenu des registres de travail (mémoires, temps, fondus, etc).



La section "registres de travail"

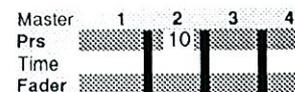
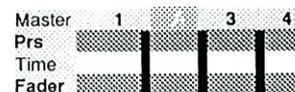
Les 24 registres de travail sont divisés en quatre parties, correspondant à leur utilisation en fonction Mémoire Collective (Gang Load). Au dessous, sont affichés les mémoires, les temps et valeurs de fondus.

Le contrôle de vitesse est indiqué par un 'S' inscrit dans un carré.

Un Master Absolu est indiqué par un carré rouge portant la lettre 'A', en remplacement du numéro de registre.

Un registre de travail en Inhibition est indiqué par un carré rouge portant la lettre 'I', en remplacement du numéro de registre.

Un registre avec une Mémoire Collective attendant d'être chargée, est indiqué par le fait que le numéro de la mémoire s'inscrit dans un carré blanc.

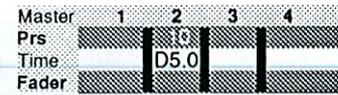


PAGE PRINCIPALE

Un registre qui agit comme un Master Link dans le transfert à venir, est signalé par une petite flèche indiquant la direction dans laquelle il ira.

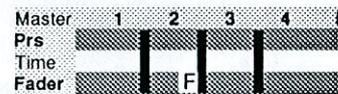


Un temps de délai attribué à un registre est signalé par la lettre 'D'.

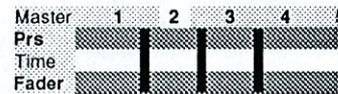


Le niveau Flash d'un registre de travail est indiqué ainsi quand vous êtes en mode Flash :

'F' signifie "Full" (100%). Ce carré n'apparaît pas quand un registre n'est plus en mode Flash (Se reporter à la page 106 du manuel).



Un registre de travail sélectionné comme registre actif est signalé par un carré blanc entourant son numéro.



La Section Séquence

Cette section affiche tous les paramètres de la séquence.

Le pas de Séquence, le numéro de mémoire, les temps de montée, de descente et d'attente, apparaissent dans leur colonne respective.

	Seq	Prs	Wait	Out	<Delay>	In	S
X1	1	10	3.0	2.0		5.0	
X2							

Les temps de délai sont accompagnés d'une flèche (< >) dirigée vers le temps qui est retardé.

	Seq	Prs	Wait	Out	<Delay>	In	S
X1	1	10		2.0	< 3.0	5.0	
X2							

Au départ du transfert, le temps d'attente ou le temps de délai s'inscrivent dans un rectangle blanc qui clignote pendant la durée de l'attente ou du délai.

Un temps d'Alerte est signalé ainsi.

	Seq	Prs	Wait	Out	<Delay>	In	S
X1	1	10	A5.0	2.0		5.0	
X2							

PAGE PRINCIPALE

Si X1 ou X2 est choisi comme registre actif, il apparaîtra dans un carré blanc comme ceci :

	Seq	Prs	Wait	Out	<Delay>	In	S
X1	1	10		2.0		5.0	
X2							

Si X1 et/ou X2 est choisi comme contrôleur individuel de temps, ce sera signalé par un carré rouge.

	Seq	Prs	Wait	Out	<Delay>	In	S
X1	1	10		2.0		5.0	
X2							

Un dernier indicateur de Séquence et de mémoire signale la capacité de mémoires restant dans la zone Séquence et Preset (états lumineux).

Jump	Text/Masters	Seq: 90	Prs: 85

PAGES CIRCUITS

Généralités

Sur la page circuits, vous pouvez trouver les informations concernant les circuits et leur niveau. Différentes fonctions concernant les circuits (Inhibition, courbe du gradateur, etc.) sont aussi affichées sur cette page. Chaque page présente 128 circuits. Un système de 256 circuits comportera donc 2 pages circuits.

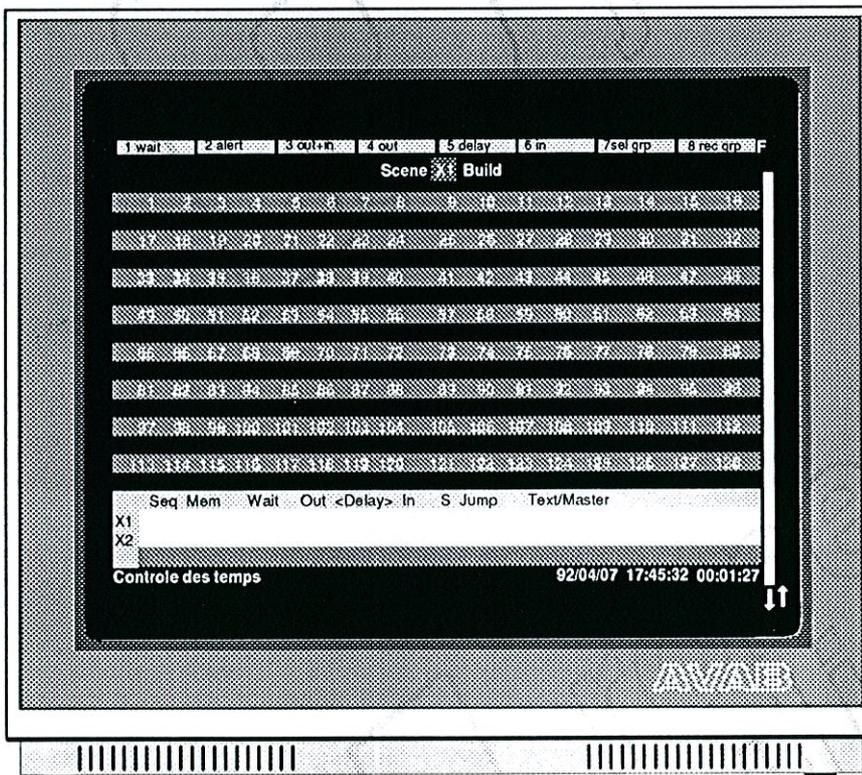
Elle sont numérotées de la manière suivante :

La Page 2 contient les circuits 1 à 128

La Page 3 contient les circuits 129 à 256

Comment sélectionner une page circuits

Entrer le numéro de la page (voir ci-dessus, page 138) et presser PAGE.



Qu'y a-t-il sur les pages circuits ?

Pour chaque circuit, sont indiqués le numéro du circuit et son niveau.

Les circuits qui vont monter ou descendre dans le prochain transfert, comportent une petite flèche indiquant leur direction.

Si le circuit fait partie d'un groupe, il s'inscrit dans un carré vert.

Si le circuit fait partie d'un Time Group, il s'inscrit dans un carré blanc.

Si un circuit est assigné à un registre d'Inhibition, son numéro apparaît dans un carré rouge.



Note : Pendant les fonctions Patch et Attribution de Courbe, l'aspect de la page circuits change légèrement.

Une inscription "Presser SETUP pour sortir" clignote en haut de l'écran.

Les lignes alternées des numéros de circuits et des niveaux n'ont plus leur couleur habituelle ; à gauche de la ligne circuits, "D : " indique qu'il s'agit de gradateurs et non plus de circuits ; en-dessous, à gauche de la ligne des niveaux, "%" indique la ligne des niveaux proportionnels.

En bas de l'écran se trouve la fenêtre de dialogue qui vous permet d'effectuer votre patch ou d'attribuer des courbes.

Sur cette page, si une courbe de gradateur est assignée à un circuit, le numéro de la courbe est signalé comme ceci, le numéro de la courbe figurant dans un carré de couleur différent selon le numéro de la courbe.



PAGE CIRCUITS INUTILISES/UTILISES

Généralités

Sur la page des circuits inutilisés/utilisés, figurent les circuits qui sont inutilisés ou utilisés dans la conduite. Cette page n'est pas vraiment une page en soi. C'est une fonction de recherche qui présente son résultat sous l'apparence d'un simple groupe de circuits.

Cela signifie que vous pouvez directement attribuer des niveaux à ces circuits, et les enregistrer si vous le souhaitez. C'est un moyen facile de créer une mémoire globale, contenant tous les circuits du spectacle.

Comment accéder à la fonction "Circuits utilisés"

Entrer le 6 et appuyer sur PAGE.

Sur la page circuits, les circuits utilisés apparaissent dans un carré vert.



Comment accéder à la fonction "Circuits inutilisés"

Entrer le 7 et appuyer sur PAGE.

Sur la page circuits, les circuits inutilisés apparaissent dans un carré vert.



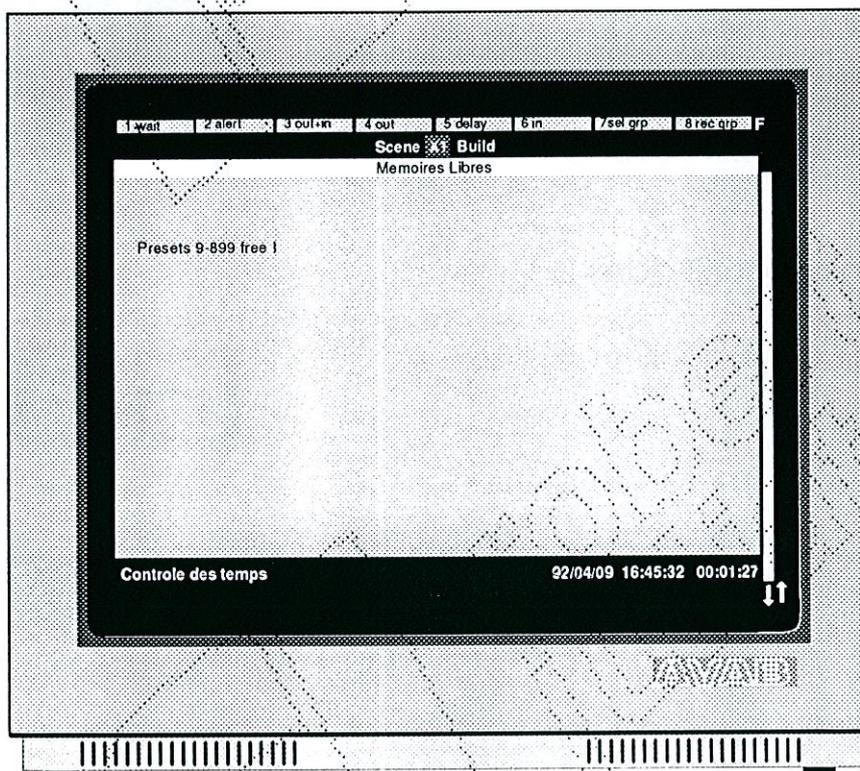
Généralités

Cette page affiche tous les numéros de mémoires disponibles (non enregistrées). Les numéros décimaux ne sont pas affichés pour économiser l'espace.

Tous les numéros de mémoires disponibles, jusqu'au numéro le plus élevé qui a été enregistré, figurent sur cette page.
Bien entendu, tous les numéros situés au-dessus du numéro le plus élevé déjà enregistré, sont disponibles.

Comment accéder à la page "Mémoires inutilisées"

Entrer le 8 et appuyer sur PAGE.



Si l'information ne tient pas sur un seul écran, presser à nouveau PAGE pour sauter à la page suivante.

PAGE RECHERCHE CIRCUITS

Généralités

L'Expert JR offre trois fonctions différentes pour la recherche de circuits. Deux d'entre elles recherchent les circuits dans les mémoires, et la troisième recherche les circuits dans les registres. Pour toutes ces fonctions vous entrez les circuits à rechercher en utilisant les fonctions circuits comme d'habitude. Puis vous sélectionnez le numéro de page spécifique, et vous pressez PAGE.

Comment chercher des circuits dans les mémoires

Sélectionner les circuits que vous cherchez comme vous le feriez pour un groupe de circuits.

Presser **9** et PAGE pour afficher toutes les mémoires dans lesquelles **tous les circuits** figurent en même temps.



OU

Presser **10** et PAGE pour afficher toutes les mémoires dans lesquelles figure **n'importe lequel des circuits** recherchés.



Toutes les mémoires concernées apparaîtront sur le moniteur, avec le niveau des circuits concernés.

Comment rechercher des circuits dans les registres de travail

Entrer les circuits que vous recherchez comme s'il s'agissait de groupes de circuits.

Entrer le **11** et presser PAGE.



Tous les registres dans lesquels l'un des circuits existe vont apparaître sur l'écran, avec leur niveau.

Généralités

La page Séquence affiche la séquence sur tout l'écran, comme dans la section "Séquence" de l'écran principal. Mais cet affichage est indépendant de la position dans la séquence. Sur cette page vous pouvez lire n'importe quelle partie de la séquence, quelle que soit votre position réelle. Ce qui est très pratique pour vérifier ce qui se passe plus loin dans la séquence, sans devoir la faire défiler sur scène.

Cette page ne change pas pendant que vous avancez dans la séquence.

Comment sélectionner la page Séquence

Entrer 12 et presser PAGE.

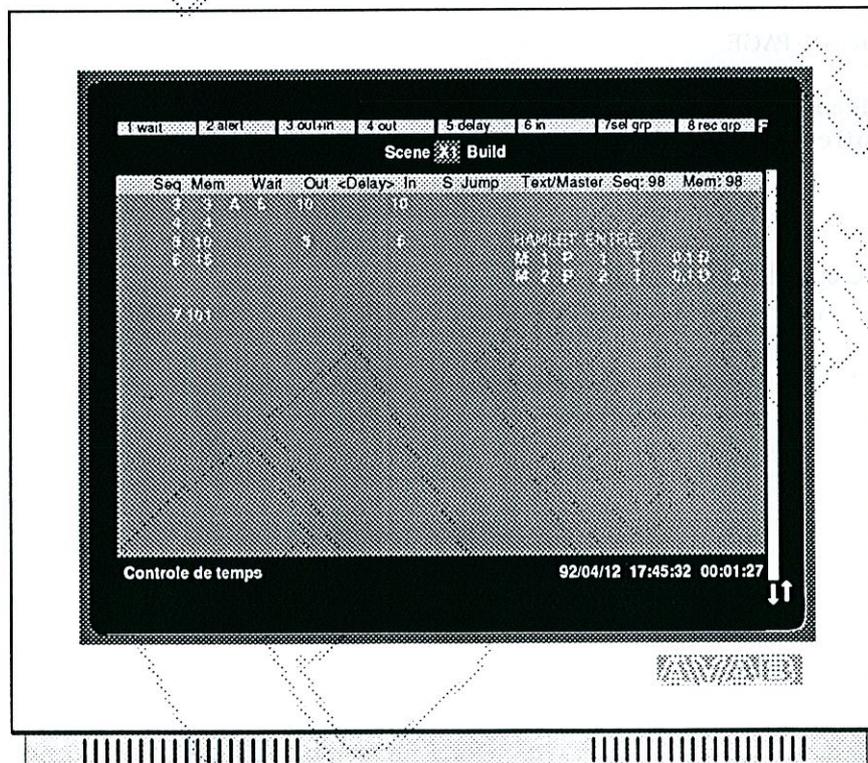
Si la séquence ne tient pas sur une page, sautez à la page suivante en appuyant de nouveau sur PAGE.



Comment partir d'une position spécifique

Presser la touche SYSTEM, entrer le numéro du pas de séquence recherché et appuyer sur F4/RANGE.

Entrer 12 et presser PAGE.



PAGE CONTENU DES MEMOIRES

Généralités

Cette page ressemble à la page Circuits. Elle affiche une mémoire simple, une série de mémoires ou toutes les mémoires.

Comment afficher les mémoires

Entrer **13** et appuyer sur PAGE.

L'écran affiche une mémoire à la fois. Presser PAGE pour afficher la mémoire suivante OU entrer un nouveau numéro de page, puis presser PAGE.



Comment afficher une série de mémoires

Presser la touche SYSTEM, entrer le premier numéro de mémoire, et presser F4/RANGE.

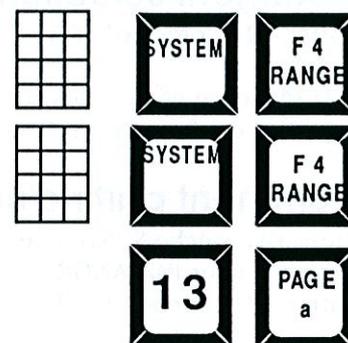
Entrer le dernier numéro de mémoire, et presser F4/RANGE.

Entrer **13** et presser PAGE.

Ne s'afficheront que les mémoires situées entre le premier et le deuxième argument.

Pour sauter à la mémoire suivante, presser PAGE.

Note : Si vous ne donnez pas un dernier numéro de mémoire, vous obtiendrez alors toutes les mémoires enregistrées, de la première à la dernière.



Comment afficher une seule mémoire

Presser la touche SYSTEM, entrer le numéro de la mémoire, et presser F4/RANGE.

Retaper ce numéro de mémoire, et presser F4/RANGE.

Entrer **13**, et appuyer sur PAGE.

**PAGE MEMOIRES COLLECTIVES
(GANG LOAD)****Généralités**

Cette page affiche toutes les Mémoires Collectives enregistrées.
Elle affiche le numéro de mémoire, le temps, et autres caractéristiques
telles que Mémoire Absolue et Inhibition. Chacune des 6 mémoires
composant une "Mémoire Collective" comporte ces indications.

Comment afficher les Mémoires Collectives

Entrer 14 et presser PAGE.

L'écran affiche dix Mémoires Collectives en même temps. Pour passer aux
dix suivantes, appuyer de nouveau sur PAGE.



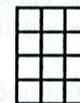
PAGE COMPARAISON DE MEMOIRES

Généralités

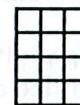
A la Page 16 du moniteur, vous pouvez comparer le contenu de deux mémoires différentes. Vous pouvez lire la composition des deux mémoires, avec le numéro des circuits et leur niveau.

Comment appeler la Page Comparaison

Presser la touche SYSTEM, entrer le premier numéro de mémoire et presser la touche F4/RANGE.



Entrer le deuxième numéro de mémoire et presser la touche F4/RANGE.

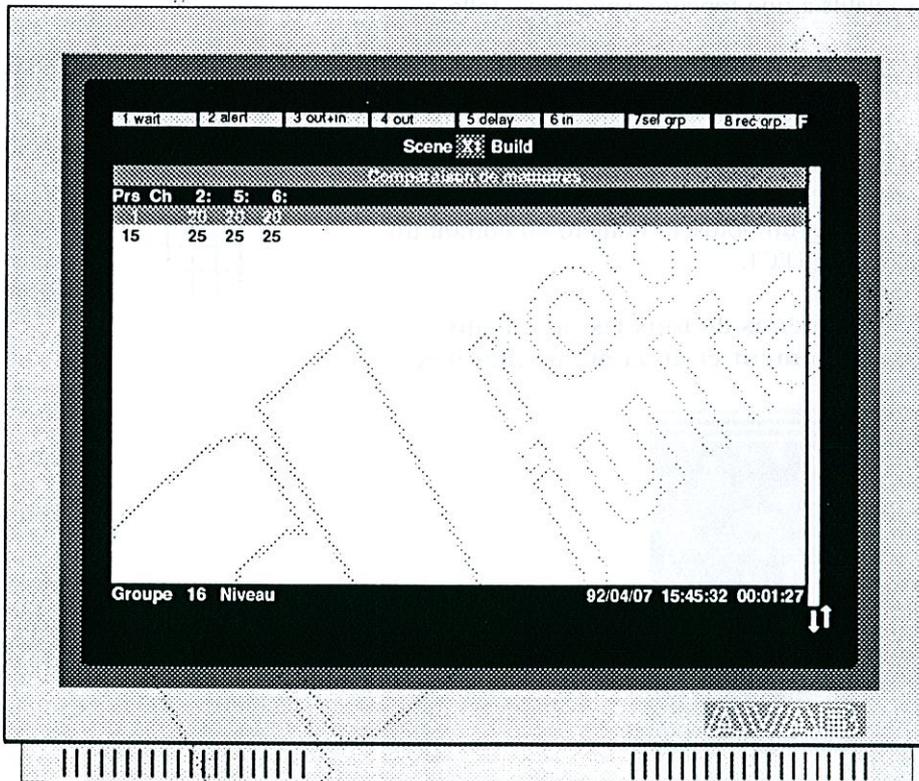


Entrer 16 PAGE.



Maintenant, l'écran affiche les numéros des circuits (sur fond noir), ainsi que les niveaux de la première mémoire et les niveaux de la seconde mémoire. Les niveaux qui diffèrent entre les deux mémoires sont inscrits dans un carré rouge.

Les numéros des mémoires en comparaison sont inscrits au début des deux lignes indiquant les niveaux.



Signal d'Avertissement

Si vous n'entrez pas deux arguments, ou si la fonction Comparaison ne peut pas trouver les deux mémoires demandées, un signal d'avertissement s'affiche.

Pour l'enlever, presser n'importe quelle touche.

ACCEDER AUX MENUS

Généralités

Certaines touches de l'Expert JR donnent accès à ce que nous appelons un menu.

Un menu est constitué de différentes rubriques (une par ligne). Par défaut, la première est toujours inscrite dans un curseur bleu : le curseur de sélection.

Vous pouvez déplacer le curseur vers le haut ou vers le bas, en utilisant les touches fléchées de l'Expert JR.



Une fois le curseur positionné sur la rubrique recherchée ou à changer, presser la touche ENTER/SELECT.



Note : La dernière ligne d'une fenêtre de dialogue comporte une description plus détaillée de la rubrique sélectionnée.

Ce qui arrive quand vous sélectionnez une rubrique

Quand vous sélectionnez une rubrique en pressant la touche ENTER/SELECT, deux cas peuvent se présenter :

Sous-menu

En pressant ENTER/SELECT, vous accédez à un sous-menu dont les rubriques correspondent à des paramètres relatifs à une fonction spécifique, telle que Imprimante, MIDI, etc.



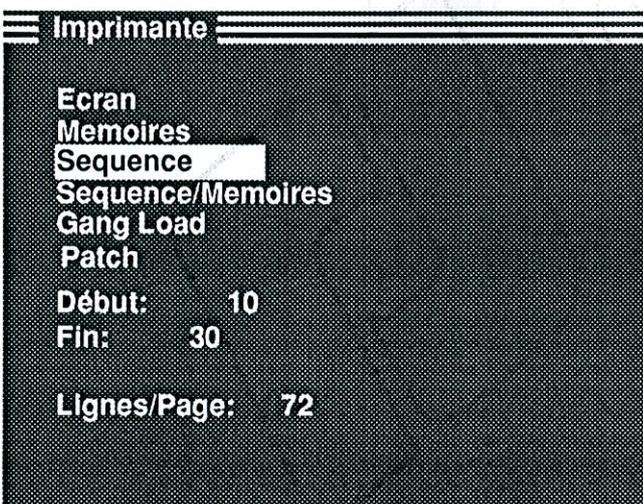
Paramètre

Si la fonction est commandée par Oui/Non, elle sera active/inactive chaque fois que vous presserez la touche ENTER/SELECT.

Si la fonction est accessible par un argument numérique (comme le temps de transfert par défaut), vous pouvez appeler un nouveau numéro en entrant un chiffre sur le clavier, suivi de : ENTER/SELECT.



Note : Toutes les fonctions et sous-menus de tous les menus du Système sont accessibles aussi facilement et de la même manière.



Généralités

La fonction "Rename" (Renommer) permet de changer les numéros des circuits apparaissant sur votre moniteur.

Vous avez ainsi la possibilité de faire correspondre les numéros de la page circuits avec la numérotation propre à votre lieu, par exemple. Cette fonction vous permet également de recréer une sorte de tableau synoptique de votre implantation lumière.

Pour cette fonction vous pouvez utiliser tous numéros jusqu'au nombre 3000.

Pour entrer la fonction "Rename"

Presser la touche SYSTEM, puis la touche F1/SETUP.

A l'aide des touches fléchées, sélectionner la rubrique "Menu Rename" dans le menu Setup et valider avec ENTER/SELECT.



Comment renommer un circuit

Entrer le numéro du circuit que vous voulez "renommer", presser CH.

Entrer le nouveau numéro de ce circuit, presser AT LEVEL.



Le nouveau numéro apparaît sur la page circuits et le curseur vert saute directement au prochain numéro du système. S'il vous intéresse, pressez simplement AT LEVEL pour modifier sa numérotation.

Sinon tapez un autre numéro avant de presser AT LEVEL.



Exemple : Renommer le circuit 1 sous le numéro 120.

Entrer 1 au clavier, presser CH : le circuit est activé.

Puis entrer 120 et presser AT LEVEL : le circuit 1 est devenu le 120.

Le curseur s'est automatiquement positionné sous le circuit 2.

Si vous souhaitez continuer cette numérotation, entrez 121 et presser AT LEVEL. Sinon, appeler un autre circuit (chiffre puis CH) et le renommer (chiffre puis AT LEVEL). Et ainsi de suite.

Comment quitter la fonction "Rename"

Presser F1/SETUP.

Comment revenir à la numérotation courante

A l'aide des touches fléchées, sélectionner la rubrique "Clear" dans le menu "Rename".

Presser ENTER/SELECT pour valider.

Note : Dans le mode Rename, vous échangez simplement le numéro du circuit par celui que vous inscrivez sur l'écran. Vous ne changez ni son adresse interne ni son adresse de sortie.

PATCH (FICHAGE)

Généralités

L'Expert JR est équipé d'un patch proportionnel. Un circuit peut être configuré pour contrôler n'importe quelle combinaison de gradateurs. Chaque gradateur peut avoir son propre pourcentage de restitution. Sur un circuit donné, vous pouvez donc former un groupe de plusieurs gradateurs équilibrés entre eux.

Vous pouvez ainsi contrôler jusqu'à 512 gradateurs si vous utilisez le protocole DMX 512, et 256 gradateurs si vous utilisez le protocole AVAB.

La création d'un patch s'assimile à la création d'une mémoire, avec circuits et niveaux, et emploie la même syntaxe.

Le patch vous permet d'attribuer un ou plusieurs gradateurs en sortie au circuit de votre choix.

Pour entrer dans le patch

Presser la touche SYSTEM, puis F1/SETUP.

A l'aide des touches fléchées, sélectionner "Menu Patch" dans le Menu SETUP et valider avec ENTER/SELECT.



Menu Patch	
1: 1(100), 2(50)	Clair Trouv. Ch
	Set 1:1 Trouv. Grada
	Aveugle

La fenêtre de dialogue apparaît au bas du moniteur.

Note : Le Patch s'ouvre toujours sur "Trouver circuit", en Aveugle, afin d'éviter les modifications involontaires.

Pour sortir du patch

Presser la touche F1/SETUP.



Note : Avant de sortir du Patch, n'oubliez pas de le valider en pressant la touche RECORD.