

Pour entrer le menu SETUP (Configuration)

Presser SYSTEM, puis F1/SETUP.

Une fenêtre de dialogue apparaît au menu "Setup".



Les rubriques du menu SETUP (Configuration)

Menu Paramètres

Cette rubrique sélectionne la page de configuration des paramètres.

Se reporter à la section consacrée au Menu Paramètres P. 173.

Menu Patch (Fichage)

Cette rubrique sélectionne la page de configuration du fichage.

Se reporter au chapitre consacré au Patch (Fichage) P. 148.

Menu Rename (Renommer les circuits)

Cette rubrique entre la fonction Rename Channels.

Se reporter au chapitre consacré à Rename P. 147.

Menu Courbe

Cette rubrique ouvre la fenêtre des Courbes de gradateurs.

Se reporter au chapitre consacré aux Courbes de gradateurs P. 81.

Menu Editeur

Cette rubrique sélectionne la page configuration d'Edition.

Se reporter au chapitre consacré à l'Editeur P. 165.

Menu Effacement

Cette rubrique permet d'effacer une partie de la séquence.

Menu MIDI (Configuration MIDI)

Cette rubrique sélectionne le sous-menu MIDI Setup.

Se reporter au chapitre consacré au MIDI P. 186.

Le Parameter Setup (Configuration Paramètres)

At-mode (Mode "à")

Cette rubrique active/désactive At-mode. Presser ENTER/SELECT pour entrer/sortir de At-mode.



Mode Check (Mode Vérification)

Cette rubrique active/désactive le Check-mode. Presser ENTER/SELECT pour entrer/sortir du Check-mode. Se reporter au chapitre Check Mode P 73.



Solo avec X1/X2

Cette rubrique permet de choisir si les registres X1 et X2 seront ou non affectés par la fonction Flash SOLO. La touche ENTER/SELECT permet d'entrer/sortir de cette fonction.



IR (Infra Rouge)

Cette rubrique active/désactive le récepteur IR. La touche ENTER/SELECT permet d'entrer/sortir de cette fonction. Se reporter au chapitre IR P 105.



Pas de Séquence

Cette rubrique active/désactive l'affichage des numéros de séquence. Presser ENTER/SELECT pour entrer/sortir de l'affichage.



Flèches circuits

Cette rubrique active/désactive l'affichage des flèches indiquant sur le moniteur la montée/descente des circuits. Presser ENTER/SELECT pour entrer/sortir de cet affichage.



Change page circuits auto

Cette rubrique active/désactive la sélection automatique de la page circuits quand vous entrez un numéro de circuit. La touche ENTER/SELECT permet d'entrer/sortir de cette fonction.



+/-% avec valeurs

Ce paramètre décide si la valeur donnée aux fonctions +/-% (valeur de +/-%) correspond à un niveau de circuit/groupe, ou à une valeur +/-% appliquée à un circuit. Presser ENTER/SELECT pour activer/désactiver cette fonction.



Temps suivant X1/X2

Activée, cette rubrique permet d'enregistrer directement les temps en X1. Attention, X1 devient également le registre de référence, à la place de X2, pour les fonctions F1/INSERT et F3/DELETE dans le menu Séquence.



Protocole Data (Protocole Lumière)

Cette rubrique permet de sélectionner le protocole de sortie : AVAB ou DMX512. La touche ENTER/SELECT permet de passer de l'un à l'autre. Noter que l'Expert Jr est équipé des deux connecteurs de sorties (AVAB et DMX), Le choix du protocole dépend donc du branchement en sortie.



SETUP (CONFIGURATION)

MENU PARAMETRES (CONFIGURATION DES PARAMETRES)

Sens du transfert

Cette rubrique indique la direction des potentiomètres de transfert. Ils peuvent accomplir un transfert croisé, OU seulement à la montée, OU seulement à la descente. Chaque fois que vous pressez ENTER/SELECT, le mode change. Il passe de 'Croisé' à 'Montée' puis 'Descente' et revient à 'Croisé', et ainsi de suite.



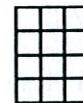
Display Changed Channels

Cette rubrique, si elle est activée (ON), marque d'un carré turquoise les numéros des circuits qui ont été modifiés dans la mémoire. Ces signes disparaîtront quand l'écran affichera la mémoire suivante. Presser ENTER/SELECT.



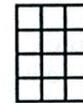
Valeur de +/-% (par défaut)

Cette rubrique permet de déterminer la valeur attribuée par défaut aux touches +/-%. Pour cela, entrer cette valeur au clavier et presser ENTER/SELECT.



Temps de transfert par défaut

Cette rubrique permet de définir un temps de transfert par défaut. C'est le temps qui sera automatiquement attribué au transfert si vous ne lui attribuez pas de temps particulier. Si vous indiquez 0, la fonction "temps de transfert par défaut" sera désactivée. Entrer le temps désiré au clavier, et presser ENTER/SELECT.



Temps Go Back par défaut

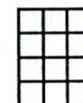
Cette rubrique vous permet de choisir un temps de retour arrière par défaut. Il commencera quand vous presserez la touche GO BACK. Entrer le temps désiré au clavier, et presser ENTER/SELECT.



Valeur Step level

Cette rubrique fixe la valeur par défaut de la fonction Step Level incluse dans la touche AT LEVEL. En pressant deux fois AT LEVEL, ce niveau sera attribué à un groupe de circuits.

Entrer une nouvelle valeur et presser ENTER/SELECT



Préchauffage

Ce paramètre fixe le niveau de Préchauffage. Il sera donné aux circuits situés en X2 quand la touche PREHEAT est activée.

Entrer une nouvelle valeur et presser la touche ENTER/SELECT.



Nombre de Gradateurs

Cette rubrique sélectionne le nombre de gradateurs utilisables. A chaque pression sur ENTER/SELECT, il variera entre 128, 256, 384, et 512.



Powerfail (Coupure de courant)

Cette rubrique indique le nombre de coupures de courant qui se sont produites depuis la dernière remise à zéro du système. Pour revenir à zéro, taper 0 suivi de ENTER/SELECT.



Valeur de +/-% (Argument des touches + / -)

Cette rubrique permet d'entrer un chiffre qui déterminera le déplacement du curseur entre deux circuits. Pour cela, entrer cette valeur au clavier et presser ENTER/SELECT.

Attention : si la fonction Check Mode est activée, elle annule l'argument et les touches + et - ne servent plus qu'à sauter au circuit suivant.



Généralités

Le joystick permet de contrôler la vitesse des transferts temporisés dans n'importe quelle combinaison de registres ou de tous les registres. Par défaut, sa fonction est de contrôler tous les registres.

La fonction de contrôle de vitesse vous permet d'affecter seulement l'effet à venir, un registre choisi, ou une combinaison de registres. Cette fonction, facilement modifiable est accessible par la touche SYSTEM.

Contrôle de tous les registres

Presser SYSTEM. La touche F7/SPEED CTRL, permet au joystick de contrôler la vitesse de tous les registres.



Contrôle de vitesse dans certains registres

Pour contrôler la vitesse de transferts temporisés entre des registres définis (y compris X1 et X2), maintenir le doigt sur F7/SPEED CTRL tout en pressant la touche d'assignation du ou des registre(s) entre lesquels vous voulez contrôler le transfert.



Le joystick reçoit aussitôt l'ordre de "contrôler la vitesse" du transfert, dès son départ et pendant toute sa durée. Il contrôlera tous les registres, à moins que vous n'en ayez défini certains comme il est expliqué ci-dessus.

Pour sortir du contrôle de vitesse

Utiliser normalement le joystick (pour choisir un circuit ou un groupe et fixer un niveau). Dès que vous sélectionnez un circuit ou un groupe, le joystick deviendra contrôle de circuit.

Quand vous annulez le groupe de circuits, le joystick reprend sa fonction de Contrôle de vitesse.

Note : La fonction Contrôle de vitesse divise proportionnellement les temps d'apparition et de disparition par un facteur maximum de 10.

Note : Au départ d'un transfert, le joystick se remet automatiquement en Contrôle de vitesse. Donc, pendant tout transfert, vous êtes sûr d'être en Contrôle de vitesse. Mais, si vous sélectionnez un circuit pendant que vous êtes en Contrôle de vitesse, vous changez de fonction et le joystick passe en mode Contrôle de circuits.

GROUPES AVEC DES TEMPS DIFFERENTS

Time Groups – Généralités

L'Expert JR a la capacité d'exécuter jusqu'à 24 sous-transferts dans chaque transfert (Time Groups). On les appelle aussi Transferts partiels (Part Fades).

Chaque Time Group peut avoir son propre temps de transfert et un temps de délai en option. C'est à dire que vous pouvez donner à un circuit (ou un groupe de circuits) un temps propre, à l'intérieur d'un transfert normal. Si vous utilisez les délais, vous pouvez aussi retarder le départ du Time Group par rapport à celui du transfert.

La fonction Time Group utilise les 24 registres de travail comme "registres de temps".

Ce qui veut dire qu'il n'y a pas de sortie à partir des registres, mais que le potentiomètre de ces registres contrôle le Time Group correspondant.

Les avantages sont les suivants :

Start/Stop

Chaque Time Group peut être individuellement démarré/inversé à l'aide de la fonction START.

Contrôle manuel

Vous pouvez effectuer le Time Group manuellement OU prendre le contrôle manuel d'un Time Group qui a démarré automatiquement.

Contrôle de vitesse individuel

Chaque Time Group peut être accéléré ou ralenti individuellement à l'aide du joystick.

Comment sélectionner un Time Group

Entrer le numéro du Time Group (1-24). C'est le numéro de registre choisi qui servira pour le Time Group.

Vous pouvez utiliser n'importe quel registre.

Presser TIMES puis presser la touche F7/SELECT GROUP.



Édition Time Group

N° du Master: 1 Temps: 5.0 Délai: 2.0

Le Time Group choisi apparaît dans une fenêtre de dialogue, avec le temps de transfert et le temps de délai choisis.

Si le Time Group contenait déjà des circuits, ils feront partie du groupe de circuits.

Si le Time Group est vide, le groupe de circuits sélectionné est annulé.

Attribuer un temps à un Time Group

Entrer le temps désiré.



Presser TIMES, puis la touche F3/OUT+IN.

Le temps choisi apparaît dans la fenêtre Time Group.

Indiquer un délai à un Time Group

Entrer la durée du délai désiré.



Presser TIMES, puis la touche F5/DELAY.

Le temps de délai choisi apparaît dans la fenêtre Time Group.

Sélectionner les circuits du Time Group

Construire un groupe de circuits à l'aide des fonctions circuits.

Quitter le mode Time Group ET enregistrer un Time Group

Presser TIMES, puis la touche F8/RECORD TIME GROUP.



La mention "Time Group" apparaît dans la séquence.

Les registres composant le Time Group sont marqués 'TG' pour indiquer qu'ils deviennent des potentiomètres de Time Group. L'ordre dans lequel vous définissez délai, temps et circuits, n'a pas d'importance.

Comment quitter le mode Time Group ET annuler les changements

Entrer C.



Presser TIMES, puis la touche F7/SELECT GROUP.

Se promener dans les Time Groups définis

Presser TIMES, puis la touche F7/SELECT GROUP.



A chaque pression sur la touche F7/SELECT GROUP, le Time Group suivant sera sélectionné pour l'édition.



RESTITUTION

Démarrer/inverser un Time Group individuel

Presser la touche EFFECT. Maintenir la touche F2/START appuyée tout en pressant la touche d'assignation du Time Group pour le démarrer ou l'inverser.



Si le Time Group est déjà en cours, il reviendra à son état initial.

Envoyer un Time Group manuellement

C'est le potentiomètre du registre contenant le Time Group qui permet cette manoeuvre. Vous prendrez le contrôle manuel du Time Group en bougeant ce potentiomètre.

Avec ce potentiomètre, il vous est aussi possible de "rattraper" le niveau d'un Time Group qui a démarré automatiquement et, ainsi, de le prendre sous contrôle manuel.

Accélérer/ralentir un Time Group

Presser la touche EFFECT. Maintenir la touche F3/SPEED CTRL appuyée tout en pressant la touche d'assignation du/des Time Group(s) dont vous voulez contrôler la vitesse. Il passera alors sous le contrôle du joystick.



Supprimer un Time Group

Si vous enregistrez (avec les touches TIMES, puis F8/RECORD GROUP) un Time Group qui ne contienne pas de circuit, ce Time Group sera supprimé de la séquence.



Note spéciale sur l'usage des Time Groups

Chaque Time Group est enregistré "en interne", comme un effet. Donc, quand vous enregistrez un certain nombre de Time Groups le nombre de mémoires restant disponibles diminuera d'autant. Ce point, bien que tout à fait normal, méritait d'être souligné.

Généralités

L'Expert JR est équipé d'un chronomètre qui permet de mesurer des temps comme la durée d'une scène, par exemple.

Pour démarrer le chronomètre

Presser la touche SYSTEM, puis F6/TIMER.

Le chronomètre apparaît en bas du moniteur, à la place de l'affichage du Temps Réel. Le chronomètre est automatiquement remis à zéro et commence à compter aussitôt.



Pour arrêter le chronomètre

Presser de nouveau la touche TIMER.
L'affichage du chronomètre stoppe immédiatement.



Pour revenir au Temps Réel

Presser la touche TIMER une troisième fois.
L'affichage du Temps Réel réapparaît sur le moniteur.



SELECTIONNER UN REGISTRE DE TRAVAIL

Généralités

L'Expert JR contient 27 registres de travail (24 registres, plus X1 et X2, et un registre de Modification). Vous pouvez travailler dans n'importe lequel de ces registres.

Pour travailler dans un registre donné, vous devez le sélectionner comme registre de travail.

Pour cela, vous utiliserez les touches X1/X2, ou MASTER/PREVIEW suivi de F1/SELECT et la touche d'assignation du registre que vous voulez sélectionner.

Une fois le registre sélectionné, toutes les fonctions circuits et niveaux de l'Expert JR travailleront dans ce registre.

Si le potentiomètre du registre est monté, toutes vos modifications se verront aussitôt sur scène : vous travaillez "en direct".

Si le potentiomètre du registre est baissé, rien n'apparaîtra sur scène : vous travaillez "en aveugle".

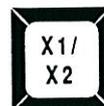
Pour sélectionner un registre

Presser MASTER/PREVIEW, puis la touche F1/SELECT tout en appuyant sur la touche d'assignation du registre que vous voulez sélectionner comme registre de travail.

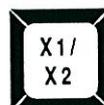


Pour sélectionner X1 ou X2

La touche X1/X2 est celle qui permet de sélectionner rapidement l'un des deux registres de transfert ou de passer aussitôt de l'un à l'autre.



Si vous travaillez dans un registre autre que X1, il vous suffit de presser la touche X1/X2 pour sélectionner aussitôt le registre X1.

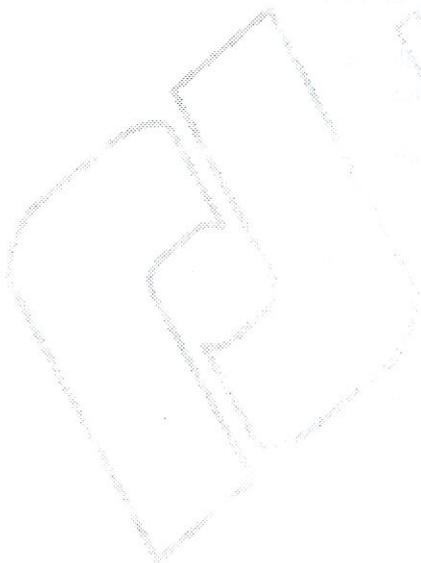


Si vous travaillez dans le registre X1, et que vous pressez X1/X2 vous sélectionnez aussitôt le registre X2.

Le registre sélectionné est indiqué en haut de la page circuits, ainsi que la mémoire contenue dans ce registre. Si la fonction VIEW STAGE est active, "Scène" viendra s'afficher en plus en haut du moniteur.

Note : La seule manière d'entrer le registre de Modification est de recourir à la fonction MODIFY PRS. Se reporter au chapitre "Modifier une mémoire" P. 118.

Appendices



SUGGESTIONS

Contrôles à distance à partir de l'Expert JR

Généralités

Les appareils contrôlables à distance ont envahi les théâtres et le marché du spectacle. Certains comportent des miroirs, d'autres ont des projecteurs motorisés, plus toutes les variations possibles avec changeur de gélatine et/ou de gobo. Ils peuvent aussi être équipés de Zoom à distance, de mise au point ou d'ouverture/fermeture d'iris à distance.

Généralement les différents paramètres ont une tension de contrôle en entrée de 0-10V DC. Certains ont des interfaces pour les protocoles digitaux DMX512 ou RS232.

Il est très pratique d'avoir tous les appareils d'éclairage dans le même système de contrôle. Nous avons donc équipé l'Expert JR de certaines fonctions destinées à simplifier le contrôle de ces types d'appareils. Ce chapitre vous offrira aussi des idées pratiques sur la manière d'utiliser l'EXPERT dans ces applications.

Fichage

Il est recommandé d'entrer vos appareils dans le patch afin de pouvoir surveiller leurs différents paramètres sur le moniteur des circuits.

Par exemple, si vous avez 16 appareils contrôlés à distance, nous vous suggérons de patcher la lumière sur les circuits 1 à 16.

Le contrôle des couleurs sera sur les circuits 17 à 32.

Le contrôle des gobos sera sur les circuits 39 à 48.

Le contrôle de rotation horizontale sera sur les circuits 55 à 64.

Le contrôle de rotation verticale sera sur les circuits 71 à 80.

Sur l'écran les paramètres des appareils sont alignés à la verticale, sous le numéro du circuit. Ainsi vous pouvez rapidement sélectionner tous les circuits des couleurs ou tous ceux des lumières grâce à la fonction THRU.

Mémoires 900

Maintenant, vous pouvez créer des Mémoires 900 regroupant par exemple tous les circuits lumière, tous les circuits couleur ou tous les circuits Gobo. Vous pouvez aussi créer des groupes avec des niveaux pour les différentes ambiances couleur sur tout ou partie des appareils.

Les Mémoires 900 peuvent fonctionner comme des mémoires, mais elles peuvent aussi servir directement comme numéros de circuits.

"Mémoires Collectives" (Gang Load)

Vous pouvez préparer quelques Mémoires Collectives qui vous permettront de contrôler rapidement tous les paramètres de mouvement à l'aide des potentiomètres. En les combinant vous créez rapidement des mémoires de positionnement. Vous pouvez choisir une série de numéros de mémoires comme "mémoires utiles".

Haute résolution

Si vous voulez piloter des projecteurs motorisés, il vous est possible d'entrer directement des niveaux sur une échelle de 0 à 255. Cette possibilité vous offrira une plus grande précision de mouvement. Voir Page 66.

- 1 : Créer des mémoires de base

Prenez les numéros 700 par exemple. Désactiver la touche BUILD SEQ avant d'enregistrer ces mémoires. Ainsi vous ne risquez pas de les voir apparaître dans la séquence. Ensuite, bien sûr, vous pourrez les mettre en séquence si vous le souhaitez.

Enregistrez le circuit rotation horizontale de l'appareil 1 en mémoire 701, celui de l'appareil 2 en 702, etc.

Ensuite enregistrez le circuit rotation verticale de l'appareil 1 en mémoire 711, celui de l'appareil 2 en 712, etc.

Le chargement des registres de travail sera facilité si les mémoires sont par ordre numérique ; vous pourrez alors effectuer un chargement rapide.

- 2 : Chargement rapide des registres

Entrez 701 au clavier, maintenez LOAD tout en glissant votre doigt sur les touches d'assignation 1 à 8. Vous avez maintenant les mémoires 701 à 708 sur les registres 1 à 8.

Entrez 711 au clavier, maintenez LOAD tout en glissant votre doigt sur les touches d'assignation 13 à 20. Vous avez maintenant les mémoires 711 à 718 sur les registres 13 à 20.

A présent vous contrôlez les rotations horizontales et verticales des 8 premiers appareils. Au moniteur, le registre "horizontal" de chaque appareil se trouve juste au-dessus du registre "vertical" correspondant.

Dans les registres restants vous pouvez charger les Mémoires 900 concernant la lumière, les gobos et les couleurs. Vous avez maintenant le contrôle manuel direct des rotations et des changements simultanés (couleur, gobo, lumière) pour les 8 premiers appareils.

- 3 : Enregistrement des 4 premières Mémoires Collectives (Gang Load)

A présent enregistrez ce registre contenant les informations comme Mémoire Collective, ainsi vous pourrez recharger immédiatement ces informations dans les registres quand ce sera nécessaire.

Entrez 101 au clavier, maintenir GANG LOAD tout en pressant RECORD. Vous avez enregistré les données des registres 1 à 6 dans la Mémoire Collective 1.

Enregistrez de même les Mémoires Collectives 202, 303 et 404.

A présent il vous est possible de vider les registres : entrez 500 et pressez GANG LOAD. Répétez les étapes 1, 2, et 3 pour créer des Mémoires Collectives pour les rotations des autres appareils s'il en reste.

Pour charger les mémoires précédentes, entrez le numéro de chacune suivi de GANG LOAD. Ex : 202 GANG LOAD, 303 GANG LOAD, etc.

- 4 : Enregistrer des mémoires contenant des informations sur des appareils commandés à distance

Avec les registres positionnez le premier groupe d'appareils, ajoutez lumière et couleurs, donnez lui un numéro, pressez RECORD pour l'enregistrer en mémoire.

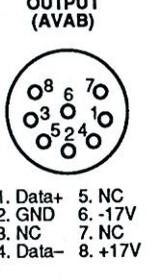
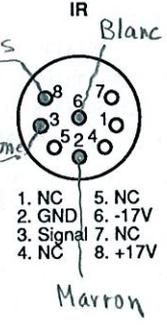
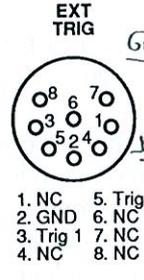
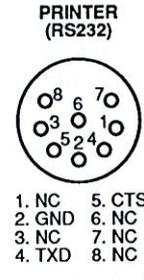
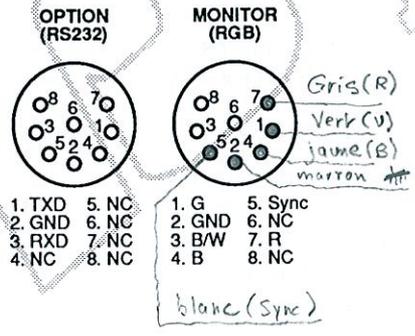
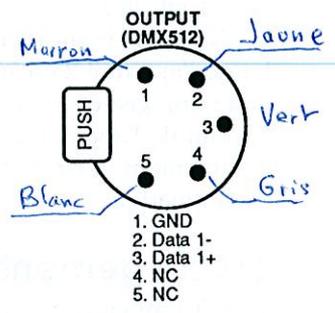
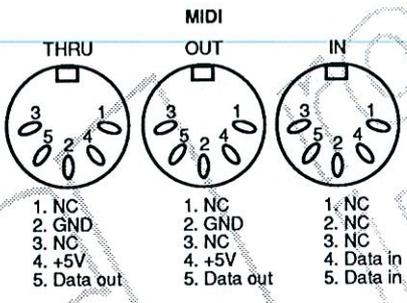
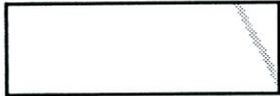
NOTE : Assurez-vous que l'inscription "Scène" figure bien en haut de votre écran, avant l'indication du registre actif, sinon vous n'enregistrez pas le contenu des registres de travail.

CONNECTIONS

COMMENT RELIER L' EXPERT JR

- 1. GND
- 2. TXD Printer
- 3. NC
- 4. NC
- 5. CTS Printer
- 6. NC
- 7. GND
- 8. Data+
- Output AVAB
- 9. Data-
- Output AVAB
- 10. GND
- 11. -17V
- 12. +17V
- 13. GND
- 14. GND
- 15. Trig 1
- 16. Trig 2
- 17. RXD Option
- 18. TXD Option
- 19. GND
- 20. NC
- 21. NC
- 22. Signal IR
- 23. -17V
- 24. +17V
- 25. GND

MULTI



Fonctions des différents connecteurs de l'Expert JR :**Output (Sortie)**

La lumière est transmise en mode digital par les connecteurs de sortie (OUTPUT), en protocole AVAB et DMX.

Quand la mise au point se fait sur AVAB, les 256 circuits sont transmis par le connecteur marqué OUTPUT (AVAB). Sur l'Expert JR, le protocole AVAB autorise 256 circuits maximum. Le protocole DMX512 autorise l'utilisation de 512 gradateurs.

IR (Infra-Rouge)

Connecter un récepteur IR sur cette entrée pour pouvoir utiliser la télécommande à Infra-Rouge.

Ext Trig (Commande Externe)

N'est pas utilisée.

Trigger On/Off (Commande Externe active/inactive)

Ce sont les entrées de la fonction Commande Externe. Tout type de contact sec peut s'y connecter, que ce soit une pédale standard de synthétiseur ou n'importe quel interrupteur.

Définir le champ d'action de chaque entrée dans "External Setup".

MIDI

Ces connecteurs sont basés sur le standard MIDI.

Par le connecteur d'entrée MIDI IN, l'EXPERT JR reçoit des informations venant d'autres appareils, tel le séquenceur.

Par le connecteur de sortie MIDI OUT, l'EXPERT JR transmet les informations concernant les touches et les potentiomètres.

MIDI THRU n'est qu'une copie du signal MIDI IN pour faire la liaison avec les autres appareils.

Option (RS232)

Un port série supplémentaire permet de connecter Trackball ou Macro Panel grâce aux straps de la carte d'extension interne du JR. Pour la Trackball, connecter le strap 1.

Monitor (RGB) (Moniteur couleurs)

Pour connecter votre moniteur couleurs.

Monitor (B/W) (Moniteur N et B)

L'équivalent de Monitor (CGA), mais pour moniteur Noir et Blanc.

Printer (Imprimante)

Ce connecteur accepte une imprimante série RS232. Ses caractéristiques : 1200 Bauds, 8 bits, 1 stop bit, sans parité.

Généralités

MIDI est un standard international qui permet la communication d'une représentation musicale au moyen de signaux digitaux. MIDI permet de relier entre eux des instruments et autres appareils d'origine différente.

Il existe déjà différents appareils MIDI, comme des synthétiseurs, des séquenceurs, des générateurs d'effets, etc. Maintenant il existe aussi des gradateurs, des pupitres lumières et autre matériel AVAB, qui peuvent communiquer par l'intermédiaire de signaux MIDI.

MIDI et le son

Au départ, le standard MIDI fut inventé principalement pour les équipements son.

Ce fut le premier moyen de relier des synthétiseurs de différentes marques. C'est pourquoi le principe de base du MIDI est axé sur le contrôle de paramètres musicaux qu'on trouve habituellement sur les synthétiseurs : Notes, Hauteur, Modulation, Durée, etc.

A chaque note jouée sur le clavier, le synthétiseur envoie un message sur MIDI expliquant à l'appareil récepteur quelle note vous avez tapée et avec quelle force.

L'appareil récepteur peut ainsi reproduire les notes que vous jouez sur l'appareil émetteur.

L'information est transmise de la même manière quand vous bougez le Pitch Wheel ou le Modulation Wheel.

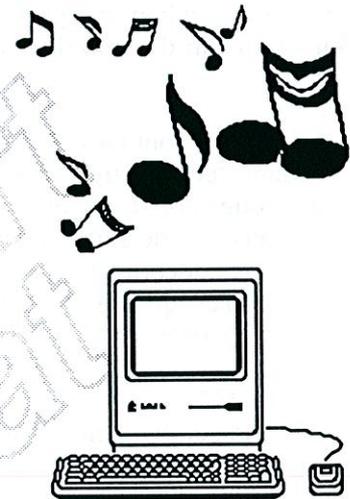
Ce qui veut dire que vous pouvez synchroniser à la perfection deux instruments ou plus.

L'étape suivante consistait à enregistrer l'information transmise par MIDI dans un séquenceur. Un séquenceur ressemble à un magnétophone mais, au lieu d'enregistrer un son sur un support magnétique, il enregistre des données MIDI dans une mémoire. Le séquenceur peut être un programme d'ordinateur ou un appareil en soi.

Comme le magnétophone, le séquenceur a plusieurs pistes (en général 16 ou 32) qui peuvent contenir des données pour les différents instruments. MIDI comprend 16 pistes différentes. Un appareil qui émet ou reçoit en MIDI peut être configuré pour le faire sur un canal particulier (1-16).

Avec un séquenceur vous pouvez décider sur quel canal vous transmettez une piste donnée.

Vous avez donc la possibilité de connecter différents synthétiseurs (ayant un son différent chacun) que vous lirez sur des canaux MIDI différents. Ainsi vous pouvez reproduire les sons d'un orchestre à partir d'un simple séquenceur.



La différence avec un magnétophone multi-piste, c'est que le son lui-même n'est enregistré nulle part.

C'est seulement l'information permettant de créer le son qui est enregistrée (les notes, la durée, etc.).

Ce qui vous donne la possibilité de créer des enregistrements de très bonne qualité sans avoir besoin de multiplier mixages ou doublages.

Avec un séquenceur vous pouvez composer ou arranger votre musique, ajouter de nouveaux instruments, des notes, copier des éléments, et procéder à toutes sortes de manipulations.

MIDI et lumière : de nouvelles possibilités

En "MIDIifiant" ses produits AVAB a opéré une révolution dans le monde de l'éclairage, en rendant possible ce qui était impossible jusqu'à présent.

Enregistrement en Temps Réel

Vous pouvez enregistrer ce qui se passe, comme un pupitre lumières dans un séquenceur par exemple. Le pupitre envoie des informations sur les touches qui ont été pressées, les potentiomètres qui ont été bougés, etc. Vous pouvez donc manipuler le pupitre manuellement sur un air de musique, et enregistrer toutes les opérations manuelles (mouvements de potentiomètres, flash, GO, etc.) sur l'une des pistes du séquenceur.

Puis vous pouvez rappeler cette piste, du séquenceur dans le jeu d'orgues, et le jeu d'orgues reproduira exactement les opérations manuelles.

Vous pouvez alors ajouter de nouvelles opérations sur une autre piste du séquenceur pendant que la première piste contrôle la lumière enregistrée auparavant.

Ainsi ce tout nouveau procédé vous permet d'élaborer sans limite des jeux de lumière complexes et parfaitement synchronisés avec la musique si vous le voulez.

Contrôles Externes

Vous pouvez facilement connecter différents types de contrôles externes, comme par exemple une lecture Analogique, une table à digitaliser, des touches Macro, un Track Ball, etc.

Synthétiseur

Vous pouvez relier un synthétiseur équipé en standard MIDI à votre pupitre et transformer les touches du synthétiseur en touches Flash de circuits individuels. Selon la pression exercée sur les touches, les lumières s'allumeront à des niveaux différents .

POSSIBILITES

Transfert de données

Vous pouvez connecter deux appareils ensemble et transférer des données (mémoires, séquence, temps, etc.) directement entre ces appareils.

Vous pouvez toujours transmettre les informations lumière à un autre pupitre sur le standard MIDI, ce qui est un autre moyen de transférer des données communes entre différents appareils.

Synchroniser

Vous pouvez synchroniser parfaitement deux appareils (jeux d'orgues, etc.). Ainsi par exemple, à partir d'un seul pupitre, vous pouvez démarrer des transferts sur différents pupitres asservis.

Si vous bougez un potentiomètre sur un pupitre, le potentiomètre des pupitres asservis bougera aussi.

Affichage de déroulement

Vous pouvez connecter un affichage qui vous donnera les informations concernant la position dans la séquence, les mémoires, transferts en cours. Ceci peut vous être utile si vous travaillez sur un spectacle pendant lequel vous ne voulez pas utiliser un moniteur.

16 canaux différents

MIDI comporte 16 canaux de transmission différents. Ce qui vous permet de connecter plusieurs appareils différents sur le même câble, à l'intérieur duquel ensuite chaque appareil transmet et reçoit sur des canaux différents. L'Expert JR vous permet de choisir un canal de transmission/réception différent pour chaque fonction telle que Flash, Synchronisation, Transfert, etc.

Note : La largeur de bande du bus MIDI est limitée. Ceci est dû à la vitesse de transmission assez réduite du système MIDI (31.25 KBaud). Ce qui veut dire que, si vous utilisez de nombreux registres pour envoyer des informations MIDI et que, dans le même temps, vous avez un grand nombre d'informations MIDI sur le même câble, certaines données pourront être légèrement retardées.

SURVOL RAPIDE

Un standard international

La manière de communiquer entre appareils électroniques s'appelle un protocole. Il en existe un grand nombre par le monde, même pour les jeux d'orgues. Comme l'exigeaient les compagnies électriques de New York, L'USITT a essayé de standardiser ces protocoles en 1988. Trois sortes de protocoles furent admis comme standards.

Il est recommandé à tous les fabricants de suivre ces protocoles.

Protocole Analogique

Voltage de contrôle : de 0 à +10 volts.

0 volt = Noir ; +10 volts = Plein Feux.

Ce système nécessite un câble par gradateur.

Protocole Digital – DMX 512

Le signal digital est transmis par un câble blindé à deux conducteurs torsadés. (RS485).

Ce type de câble peut commander 512 gradateurs.

Protocole Analogique multiplexé – AMX 192

192 pulsations analogiques sont multiplexées sur un câble à deux conducteurs dans lequel la hauteur de la courbe en courant détermine le niveau du circuit. Plus simplement, l'AMX192 est comparable à une radio AM, alors que le DMX512 ressemble à la FM.

AVAB suit ces standards

AVAB a déjà un protocole comme le DMX512, mais pour 256 circuits.

Les pupitres AVAB sont équipés à la fois en protocole DMX512 et en Analogique.

Vous pouvez équiper votre pupitre AVAB en lui ajoutant un "Mux", qui convertira le signal digital en signaux analogiques.

Concept de base

La Notation Polonaise Inversée (NPI) est une méthode permettant de donner des ordres à des calculatrices et des ordinateurs. Chez AVAB nous avons choisi d'employer ce concept pour tous nos produits.

Le principe de base veut que vous entriez d'abord les numéros et ensuite la touche de commande. On pourrait comparer les numéros à des mots dans une phrase normale, et la commande serait le point. Une phrase doit comporter des mots suivis d'un point : ainsi tout le monde comprend que la phrase est terminée.

Exemple

Imaginons que vous voulez sélectionner la page 2 du moniteur. Avec la NPI vous commencez par le numéro, puis vous choisissez la commande que vous voulez exécuter.

D'abord le numéro, ensuite la touche de fonction.



Pourquoi AVAB utilise la NPI

Parce que votre commande est toujours terminée : dès que vous pressez la touche de commande, votre ordre est exécuté et l'écran du moniteur est rafraîchi. Avec les autres méthodes vous commencez par entrer l'ordre suivi du numéro, mais l'ordinateur ne peut pas savoir si la commande est terminée.

Pour régler ce problème le fabricant a le choix entre deux solutions :

1. Utiliser une touche supplémentaire pour terminer la commande (généralement une touche d'exécution).
2. Décider par exemple que tous les numéros doivent avoir trois chiffres. Quand l'ordinateur a compté jusqu'à 3, il comprend que la commande est terminée.

Ces deux méthodes demandent des opérations supplémentaires, et elles impliquent aussi des méthodes différentes pour des fonctions différentes. L'analyse nous montre que ces méthodes sont illogiques et requièrent des manipulations inutiles.

Flexibilité

La méthode NPI vous permet le contrôle absolu de vos commandes. Quand vous commencez une commande vous pouvez toujours l'annuler avant qu'elle ne soit définitivement enregistrée, puisqu'elle ne prend effet que lorsque vous pressez la touche de commande.

Alors qu'avec les autres méthodes, vous commencez par la touche de commande avant d'entrer un numéro.

Notez également que le numéro est soumis à la commande donc, si vous changez d'idée vous devez reprendre la commande et en refaire une nouvelle.

Avec la NPI vous ne serez jamais "coincés" par une commande ; vous pourrez changer de fonction comme d'habitude. Ce système est très souple.

Réponse rapide

Avec la NPI une commande est terminée dès que vous pressez la touche de fonction.

Le moniteur affiche aussitôt l'information correcte. Ce qui apparaît sur l'écran est toujours l'information la plus récente.

Avec une autre méthode (le "At Mode" en l'occurrence) vous serez toujours en retard d'un temps dans l'affichage des groupes de circuits sur le moniteur. Si vous construisez un groupe de circuits, 1 + 120 par exemple, l'indication du second circuit du groupe (120) restera invisible jusqu'à ce que vous passiez une nouvelle commande. L'ordinateur comprend alors que la commande précédente est terminée.

Logique

Toutes les commandes sont bâties sur le même principe. Inutile d'inventer d'autres modes opérationnels pour différents types de commandes. On a toujours Numéro, Commande. Toutes les commandes se font de la même manière, le pupitre est plus facile à utiliser et à comprendre.

Scientifique

Les calculatrices Hewlett Packard fonctionnent selon la méthode NPI. Dans le domaine du calcul (et aussi dans celui de l'éclairage, bien sûr) cette méthode a l'avantage de toujours montrer les résultats d'une opération complexe. La logique de la méthode de la Notation Polonaise Inversée rend inutile la parenthèse et le signe = (touche d'exécution de la commande). Vous pouvez résoudre n'importe quel calcul avec un minimum d'opérations.

CONCLUSION

Ce système offre les avantages suivants :

- moins de manipulations
- pas de touche de validation (Return, Enter)
- réponse immédiate aux commandes
- une logique unique pour toutes les fonctions

La Notation Polonaise Inversée est utilisée dans plusieurs langages programmes parce qu'elle supprime l'usage des parenthèses et autres ponctuations intermédiaires.

La plupart des pupitres dans le monde sont commandés par l'un de ces deux principes : "La dernière action" ou "La valeur la plus forte". C'est une question de choix, chaque méthode ayant ses avantages et inconvénients.

La dernière action l'emporte

Concept de base

Cette méthode vous fait travailler directement sur l'éclairage en place. Tous les circuits sont situés dans la même zone, appelée registre.

Un circuit isolé dans ce registre ne peut être commandé que par un contrôle (potentiomètre) à la fois.

Ex : Le circuit 1 fait partie d'un transfert en cours et vous voulez le diminuer un peu (il est trop fort). Vous entrez le circuit 1 sur le contrôle circuit (généralement une roue ou un joystick).

Dès que le contrôle du circuit 1 est bougé il est désormais commandé par le contrôle circuit qui a complètement oublié le fait que ce circuit faisait partie, au début, d'un transfert.

Pour que ce circuit puisse continuer son action dans le transfert, il vous faut recommencer un nouveau transfert (ou un fondu) dans lequel ce circuit sera inclus.

Le fondu "récupérera" le circuit de l'emprise du contrôle circuit.

Ceci veut dire que vous ne pouvez pas avoir plusieurs transferts en cours en même temps puisqu'un transfert implique la participation de tous les circuits, les "dérobant" ainsi à tous les autres contrôles.

Règle générale : Un circuit peut seulement être contrôlé par un contrôle (potentiomètre, transfert, etc.) à la fois.

Avantages

– Vous pouvez facilement sélectionner un circuit dans un ensemble complexe. Il suffit de l'appeler sur le contrôle de circuit et de changer le niveau.

Ce faisant, vous "dérobez" aussi le circuit à tous les autres contrôles (transfert, potentiomètre, etc) et vous ne pouvez pas l'y remettre.

Pour remettre le circuit en place, vous devez d'abord enlever le circuit de ce contrôle. Et il se peut que vous deviez faire repartir un nouveau transfert pour que le circuit réapparaisse sur scène.

– Cette méthode demande peu de calculs à l'ordinateur. Par conséquent, elle est facile à utiliser pour le fabricant ; la programmation simplifiée lui permettant d'utiliser des ordinateurs plus lents.

Inconvénients :

– Vous pouvez seulement "voler" un circuit, jamais le rendre à une commande. Donc, si vous prenez le contrôle d'un circuit allumé quelques effets auparavant (ce qui arrive couramment quand vous travaillez avec les potentiomètres) il ne retournera jamais dans la séquence à moins que vous n'appeliez un nouveau transfert incluant ce circuit.

LA VALEUR LA PLUS FORTE

– Il n'existe qu'un registre dans lequel toutes les commandes (transferts, contrôle circuit, potentiomètres) travaillent en même temps. Il est donc difficile de modifier les circuits/mémoires, sur scène ou en aveugle. Pour cela, il faut souvent inventer une zone spéciale de modification.

– Même théoriquement, il est impossible d'opérer plus d'un transfert à la fois. Cela veut dire que, avec cette méthode, un pupitre ne peut pas commander à la fois plusieurs effets ou parties d'effets. Il est impossible d'avoir en séquence deux mémoires partageant des circuits en commun.

Il faut alors travailler avec les potentiomètres qui n'inclueront pas tous les circuits lors du fondu. L'ennui avec cette méthode c'est que vous ne pouvez jamais être sûr du résultat en fin de fondu parce que, avec cette méthode de travail, vous n'enregistrez que les circuits qui bougent.

C'est à dire que le résultat d'un fondu dépend entièrement de l'histoire d'un circuit spécifique. Si un circuit a été supprimé pour une raison quelconque, il ne reviendra que si vous réintroduisez une mémoire contenant ce circuit à une valeur donnée.

Si vous avez effectué des sauts dans la séquence (en répétition, par exemple), et que la succession des mémoires n'est pas correcte, vous ne serez jamais dans l'éclairage exact.

Quand vous travaillez en transferts, les circuits sont toujours enregistrés dans la mémoire à venir, donc vous êtes toujours sûr du résultat.

LA VALEUR LA PLUS FORTE L'EMPORTE

Concept de base

Cette méthode vous permet de travailler dans l'une des zones de travail appelées registres. Chacun de ces registres (généralement 16 minimum) peut contenir un état lumineux.

Chaque registre étant complètement indépendant des autres, le même circuit peut être actif à différents niveaux, dans différents registres en même temps.

Chaque registre a son propre potentiomètre pour contrôler la restitution de son contenu. Le contrôle circuit (généralement une roue ou un joystick) peut s'appliquer à n'importe quel registre.

Si le potentiomètre du registre est à 100%, vous construirez votre effet "en direct".

Si le potentiomètre est à zéro, vous travaillerez "en aveugle".

Le niveau visible d'un circuit donné correspond à sa valeur la plus forte parmi les différents registres.

Si le circuit 1 est à 50% dans le registre 1 (dont le potentiomètre est à 100%) et à 75% dans le registre 2 (dont le potentiomètre est également à 100%), son niveau sur scène sera 75% parce que c'est la valeur la plus élevée pour ce circuit.

Si vous descendez ensuite le potentiomètre du registre 2 à 50%, le circuit 1 descendra alors à 50% de 75% (soit 37%) dans ce registre. Mais, maintenant que le niveau du registre 2 est plus bas que celui du registre 1, le niveau en sortie du circuit 1 sera donc de 50% (comme prévu dans le registre 1).

La "valeur le plus élevée" d'un circuit est recalculée environ 40 fois par seconde pour que le changement de valeur entre les différents registres se fasse en douceur.

Ce qui veut dire que vous pouvez conserver le contrôle absolu de plusieurs transferts, se produisant au même moment et comportant des circuits communs si vous le souhaitez.

Règle générale : Un circuit peut être contrôlé dans plusieurs registres en même temps, et son niveau visible en sortie sera sa valeur la plus élevée.

Avantages

– Un circuit peut exister dans plusieurs registres à la fois. Ceci vous permet de créer/modifier/ajouter des circuits et niveaux sans toucher à ce qui se passe dans les autres registres.

Vous pouvez créer/modifier la lumière, en aveugle ou en direct, dans tous les registres en parallèle. Par exemple, vous pouvez modifier l'équilibre des circuits dans une mémoire pendant qu'elle est en train d'apparaître dans un registre.

– Un nombre illimité de transferts peuvent s'opérer en même temps. Vous pouvez commander en même temps plusieurs effets (ou parties d'effets) sur scène, indépendamment les uns des autres, même s'ils ont certains circuits en commun !

– Avec la fonction MASTER vous pouvez monter des circuits sans avoir à les retirer du transfert en cours. La fonction INHIBIT vous permet de baisser des circuits sans les retirer du fondu en cours.

– La fonction INHIBIT permet de supprimer rapidement un circuit ou de baisser un niveau, dans une combinaison complexe de circuits et de mémoires.

Certaines caractéristiques des pupitres AVAB les distinguent radicalement de tous les autres.

NPI

AVAB utilise un système d'ordre appelé NPI (Notation Polonaise Inversée).

Les principaux avantages sont les suivants :

- Réduction des manoeuvres, pas de touche d'exécution
- Réponse rapide dans les actes et sur le moniteur
- Une logique constante
- Liberté de changer d'idée à tout moment

AT MODE (Mode "à")

AVAB fonctionne aussi en At mode.

C'est le langage de commande que la majorité des autres fabricants utilisent pour entrer circuits et niveaux.

Deux de nos systèmes sont équipés du At mode : Viking² et Expert.

SEQUENCE

Dans nos jeux d'orgues, la séquence est beaucoup souple que dans n'importe quel autre pupitre.

Une même mémoire peut être utilisée plusieurs fois dans la séquence, avec à chaque fois des temps et des attributions différentes. Alors que dans les autres pupitres, vous devez copier une mémoire pour l'utiliser une deuxième fois (dépendant ainsi la capacité de mémoires).

Dans un système AVAB les mémoires peuvent être mises dans n'importe quel ordre. Dans les autres systèmes, on ne peut obtenir d'ordre non-numérique que par l'utilisation de "liens" entre les pas de séquence.

Or, ces liens n'offrent pas la souplesse d'une séquence libre, et ils ne présentent qu'une image peu claire de la séquence.

Bien sûr, nous avons aussi les mémoires décimales.

RATTRAPAGE DES TEMPS

Sur tous nos pupitres, il est possible de rattraper immédiatement les temps de fondu en cours.

Sur le Viking² c'est une roue qui permet de contrôler les temps ; pour le reste de la gamme c'est un joystick.

La roue comme le joystick vous permet d'agir sur un fondu en cours, ET de retourner au temps d'origine quand vous relâchez le contrôle qui vous permet de ralentir ou d'accélérer.

Tous les fondus peuvent être repris séparément par le contrôle de vitesse, vous permettant ainsi le contrôle absolu du temps en toute situation.

CONTROLE MANUEL DES TRANSFERTS

Sur tous les jeux d'orgues AVAB vous pouvez exécuter un transfert manuel, à n'importe quel moment, sans avoir à prévenir le système auparavant. Vous pouvez aussi passer de l'exécution automatique d'un transfert à sa reprise manuelle, à tout moment, sans devoir reprogrammer. C'est totalement inhabituel pour les autres systèmes.

LE NIVEAU LE PLUS ELEVE L'EMPORTE

Pour les jeux d'orgues AVAB, la logique veut donc que nous utilisions le concept du "niveau le plus élevé", plutôt que celui de "la dernière action".

Les avantages sont les suivants :

- Un même circuit peut exister avec un niveau différent dans plusieurs registres, sans que cela pose de problème.
- Un nombre illimité de transferts peuvent être en cours simultanément, même s'ils ont des circuits communs.
- La restitution de plusieurs transferts est indépendante de l'ordre dans lequel ils sont exécutés. En final, le résultat d'un transfert est toujours parfait.

SECOURS EN CAS DE COUPURE DE COURANT

Lors d'une coupure de courant, et quelle que soit sa durée, le pupitre AVAB garde en mémoire la position exacte qu'il occupait dans la séquence (fut-ce en cours de transfert), et redémarre de cette position lorsque le courant est rétabli.

Le spectacle reprend donc dans la lumière qui était en place sur le plateau au moment de la coupure de courant.

Le pupitre retourne instantanément à l'état précédant la coupure.

La plupart des autres pupitres se "rappellent" la conduite qui est en mémoire, mais pas la position qu'ils occupaient dans la séquence ni l'état lumineux exact, encore moins du transfert en cours.

REGISTRES

Les registres des pupitres AVAB ont des potentialités beaucoup plus grandes que ceux des systèmes concurrents.

Ils peuvent contenir des mémoires, des groupes, des effets, et être reliés à la séquence avec des temps, des délais et des "niveaux fixés". Ils peuvent avoir des temps de délai ou de fondu individuels, et des modes différents, tels que Flash, Inhibition ou Absolu.

Vous pourrez trouver certaines de ces fonctions dans d'autres systèmes, mais certainement pas tous.

La raison pour laquelle les pupitres AVAB sont équipés d'autant de registres (24) devient évidente dès que vous réalisez à quel point ils sont puissants et faciles à utiliser.

La lumière peut être travaillée et modifiée dans tous les registres de travail à la fois.

Les changements sont visibles sur le plateau si le potentiomètre du registre est monté, sinon les changements s'opèrent "en aveugle".

ALTER

Voir X1/X2.

ANALOG (Analogique)

Ce terme s'utilise généralement pour un voltage qui sert à contrôler un système.

Cela peut être la sortie d'un jeu d'orgues manuel, ou le signal qui contrôle un potentiomètre. La définition d'un système de commande analogique est qu'il faut un câble par circuit ou par potentiomètre. Comparer avec DIGITAL.

ASSIGN (Assigner)

Ce mot désigne le fait d'envoyer une information à un endroit précis (un registre),
EX : "Assigner un temps à un registre". Pour attribuer une mémoire ou un groupe de mémoires aux registres, nous disons "LOAD" (charger).

ASSIGN KEY (Touche d'assignation)

Touche permettant d'attribuer les ordres dans chaque registre. EX : chaque potentiomètre de registre possède une touche d'assignation permettant d'attribuer à ce registre une mémoire ou un temps de fondu.

BEEP OFF (Signal sonore désactivé)

Quand le signal sonore de l'EXPERT est désactivé, il est alors remplacé par le clignotement d'une barre rouge en haut du moniteur vidéo. Pour réactiver le signal sonore, presser la touche BEEP.

BUILD SEQUENCE (Construction de séquence ou pas de construction de séquence automatique)

Voir SEQUENCE.

C

La touche C permet d'effacer ce qui est affiché.

CH

abréviation de "Channel" (circuit). La touche CH permet d'appeler un circuit à partir du clavier. (Voir "Contrôle des Circuits")

CROSSFADE (Transfert)

Un "transfert" consiste à faire disparaître l'effet qui est sur le plateau pendant que l'effet suivant apparaît. Le potentiomètre du registre X1 fait disparaître l'effet en place; le potentiomètre du registre X2 fait apparaître l'effet suivant. Les transferts effectués dans les registres X1 et X2 sont en mode DIPLESS (sans "Noir").

Les registres travaillent alors en "fondu", additif ou soustractif ; dans ce cas c'est la valeur la plus forte qui l'emporte.

(Voir "Séquence" dans le manuel)

CROSSFADE FIELDS (Registres de transfert)

Le Mini Expert est équipé de deux registres de transfert appelés X1 et X2.

(Voir "Séquence" dans le manuel)

CROSSFADER (Transfert)

Le Mini Expert est pourvu de deux potentiomètres de transfert, l'un pour l'effet à descendre (Registre X1), l'autre pour l'effet à monter (Registre X2). Quand les deux potentiomètres sont en fin de course, le transfert est effectué.

DIGITAL

L'information digitale est en code binaire ("data communication language"), ainsi des informations différentes peuvent être transmises par le même câble. (Comparer avec ANALOG).

Ceci permet à un jeu d'orgues de 240 circuits d'utiliser ses 240 gradateurs avec seulement 3 câbles pour transmettre les informations en série.

La communication digitale est le mode de transmission d'informations le plus précis. Elle permet, en outre, la réduction des coûts d'installation et offre une précision et une fiabilité inégalées. Les modes digitaux et analogiques peuvent être utilisés ensemble ; il faut alors utiliser un démultiplexeur en interface.

DIMMER (Gradateur)

Un gradateur est une unité de puissance qui traduit un signal reçu par le jeu d'orgues en voltage de sortie de 0 à 220 V. Les gradateurs peuvent être Analogiques ou Digitaux.

DIPLESS (Sans passage au "Noir")

Il s'agit d'un type de transfert spécial.

Si un circuit est actif à la fois en X1 et en X2, quand vous effectuez un fondu ce circuit ira directement de l'intensité à laquelle il se trouve en X1 à celle qui lui a été donnée en X2, sans passer par un "noir". Sur les jeux anciens (surtout les jeux manuels) ce circuit aurait d'abord perdu 50 % de sa valeur dans la première moitié du transfert avant de remonter au niveau fixé à la fin du transfert.

DISK (Disquette)

(Voir "Lecteur de disquette" dans le manuel).

DISK (Menu Disque)

La touche DISK permet d'accéder au menu Disque pour effectuer des lectures ou des sauvegardes sur le floppy disk du Mini Expert.

EXTERNAL INPUT (Entrée extérieure)

L'entrée extérieure du Mini Expert permet de commander un transfert ou un Master par un simple bouton poussoir ou un interrupteur (Voir "External Input" dans le manuel).

FADER (Potentiomètre)

Un potentiomètre est ce qui permet de réguler une variations d'intensité lumineuse. Voir CHANNEL MASTER FADER.

FIELD (Registre)

Un Registre est une zone de travail dans laquelle les états lumineux peuvent être préparés, stockés et appelés. Le Mini Expert possède 24 registres de travail (Master Fields) et 2 registres de transfert (Crossfade Fields) X1 et X2.

FLASH

En Mode "Flash", les touches d'assignation du Mini Expert vont donner au potentiomètre correspondant une valeur immédiate de 100%. La touche FLASH du jeu peut fonctionner en mode Flash ou en mode Assignation. (Dans le Manuel, se reporter à "Faire flasher un circuit ou un registre")

Quand le Mini Expert est en mode Flash, la touche FLASH est allumée.

FLASH MODE (Mode Flash)

Voir FLASH.

GANG LOAD (Chargement de groupes de mémoires)

Ce système permet d'enregistrer, dans une "Mémoire collective", jusqu'à 6 mémoires comportant chacune ses temps de fondu et indications de Flash. Les registres du pupitre sont divisés en 4 groupes de "Mémoires Collectives" (Gang Loads). On peut enregistrer jusqu'à 50 "Mémoires collectives" par groupe (de 1 à 50) pour les 4 groupes de registres. Une fois que le contenu d'un groupe de registres a été ainsi enregistré, il peut être rappelé en utilisant la fonction "Mémoire Collective" (GANG LOAD).

NOTE : Appuyer deux fois sur les touches GANG LOAD et RECORD (Enregistrer) pour enregistrer l'opération.

GO

La fonction "GO" permet de faire démarrer le transfert temporisé suivant en appuyant la touche "GO" au lieu d'utiliser les potentiomètres de transfert.

GO AHEAD (Surimpression de transfert)

Si la fonction "GO" est répétée avant la fin du transfert en cours, le transfert suivant démarre aussitôt.

HELP FUNCTION (Fonction Aide)

Le Mini Expert est équipé d'une fonction d'aide qui explique la syntaxe (Syntaxe = comment procéder) et la fonction des touches.

(Voir "Aide" dans le manuel)

HIGHEST LEVEL TAKES PRECEDENCE (La valeur la plus forte l'emporte)

C'est un principe pour calculer le niveau lumineux. Un circuit donné peut se trouver dans tous les registres à la fois,

avec des niveaux différents dans chacun. En conséquence, le circuit prendra l'intensité la plus élevée parmi les registres où il figure. Ceci offre donc la possibilité de construire et/ou de modifier des effets dans n'importe quel registre, à tout moment, sur scène ou en aveugle. On peut aussi effectuer une série de transferts comportant les mêmes circuits.

IN

Sur l'écran, "IN" désigne le temps d'apparition de l'effet (Incoming Preset) qui sera appelé lors du prochain transfert.

(Voir "Séquentiel" dans le manuel).

INHIBIT (Touche d'Inhibition)

Le 25ème Master du clavier est une Touche d'Inhibition. C'est à dire qu'il commande n'importe quel groupe de circuits désignés. Ainsi il devient le registre Maître de tout le jeu, ou de certains circuits.

(Voir "Inhibition" dans le manuel).

INSERT (Insérer)

La touche INSERT (Insérer) sert à introduire une mémoire dans la séquence.

INVERT (Inverser)

Cette fonction ramène le transfert en cours à son point de départ. Appuyer la touche "INVERT" pour inverser le transfert.

IR (Infra-Rouge)

Le Mini Expert est équipé, en option, d'une commande Infra Rouge (IR) qui permet de commander à distance des circuits et des registres, et d'exécuter des transferts.

(Voir "Commande Infra-Rouge" dans le manuel).

LEVEL (Niveau)

Le niveau des circuits est indiqué sur l'écran vidéo en pourcentage. Les niveaux peuvent être attribués au moyen des potentiomètres ou des fonctions de contrôle des circuits au clavier numérique.

(Voir "Contrôle des Circuits" dans le manuel).

LOAD (Chargement)

La touche LOAD (Chargement) permet de charger une mémoire dans un registre. Chargement d'une mémoire dans un registre : taper le numéro de la mémoire sur le clavier, puis maintenir la touche LOAD tout en appuyant sur la touche du registre auquel sera attribuée cette mémoire.

MASTER (Registre non séquentiel)

Le Mini Expert comporte 24 Registres non séquentiels, ayant chacun son potentiomètre manuel).

MASTER FADER (Potentiomètre de registre)

Les 24 potentiomètres du Mini Expert sont utilisés comme potentiomètres de registre.

MASTER FIELD (Registre de travail)

Le Mini Expert comporte 24 registres de travail, chacun pouvant contenir et commander des mémoires ou des effets préenregistrés avec leurs temps respectifs.

Les mémoires contenues dans chaque registre peuvent être combinés pour constituer de nouvelles mémoires qui, à leur tour, peuvent être enregistrés.

En utilisant le mode Flash, on peut faire flasher à 100 % le contenu d'un registre de travail.

(voir "Masters/registres" dans le manuel).

MEMORY (Mémoire du Jeu)

Une fois qu'on a donné un numéro de mémoire à un état lumineux et qu'elle a été enregistrée, elle est enregistrée en tant qu'effet (PRESET) dans la mémoire du pupitre. Cet effet peut être rappelé dans n'importe lequel des registres de travail, ou en Séquentiel, autant de fois que nécessaire. La mémoire du Mini Expert tient compte de toute information concernant la programmation de l'éclairage (effets, temps, séquences, etc.). La mémoire du pupitre possède une batterie interne qui lui permet de conserver intégralement les informations pendant 6 semaines en cas de coupure de courant.

MONITOR (Moniteur)

Le Mini Expert peut piloter deux moniteurs EGA. Une carte d'extension permet de porter l'affichage à 4 moniteurs.

MONITOR PAGE (Pages écran)

Le Mini Expert comporte 16 pages écran.

La première affiche les informations du "Playback" (zone de restitution) concernant les registres et la séquence.

La deuxième affiche le niveau de tous les circuits.

Pour aller à une page donnée, taper le numéro de la page et appuyer la touche MON 1 ou MON 2.

MONITOR SCREEN (Ecran Vidéo)

Ce terme désigne les informations affichées sur le moniteur, quelle que soit la page où elles se trouvent.

MULTIPLEXER (Démultiplexeur)

Son diminutif est "Démux". C'est un appareil qui reçoit en entrée un signal digital, constitué par plusieurs informations en mode digital, et le transforme en sorties analogiques sur des câbles séparés. Le "Démux" peut recevoir le signal multiple d'un pupitre et transmettre des signaux de contrôle analogiques sur des câbles séparés.

Le nombre de circuits "démultiplexés" dépend de la taille du "Démux" (24, 48, etc.).

NEXT (Suivante)

En pressant la touche NEXT, on affiche le prochain numéro de mémoire disponible. Il est inutile de retaper ce numéro sur le clavier. Il peut être utilisé directement en appuyant sur RECORD qui enregistre la mémoire sous ce numéro.

(Voir "Enregistrement" dans le Manuel).

NUMERICAL (Ordre Numérique)

Toutes les mémoires enregistrées dans la mémoire du pupitre dans le registre X1 (registre choisi par défaut après un "Reset"), se retrouvent automatiquement placées par ordre numérique dans la séquence. Ex : si la mémoire 10 a été enregistrée avant la mémoire 9, elle se retrouvera placée après dans la séquence. L'ordre numérique peut être rétabli à tout moment.

(Voir "Séquence" dans le manuel).

OUT (Disparition)

Le temps de disparition (OUT) est le temps de descente de l'effet en place lors du prochain transfert. Sur le moniteur, les temps de disparition sont indiqués dans la moitié inférieure de la page 1, dans la colonne marquée "OUT".

(Voir "Temps de séquence" dans le manuel).

PAGE

Se reporter à "Pages du Moniteur" dans le manuel.

PRESET (Mémoire)

Une Mémoire (Preset) est un état lumineux qui se trouve enregistré dans la Mémoire du Jeu. Le Mini Expert peut contenir jusqu'à 800 Mémoires.

(Voir "Enregistrement" dans le manuel).

RECORD (Enregistrement)

La touche d'enregistrement RECORD sert à enregistrer Effets et Mémoires Collectives (GANG LOAD) dans la mémoire du Mini Expert.

(Voir "Enregistrement" dans le manuel).

RESET (Remise à Zéro du programme et de la mémoire du Système)

Cette fonction permet de vider toutes les mémoires du Mini Expert avant le début de l'enregistrement d'une nouvelle conduite lumière.

Pour effectuer un "RESET", appuyer simultanément sur les touches MON 1 et VIEW STAGE, tout en remettant le pupitre sous tension.

RESTART (Rechargement du système opérationnel)

Cette fonction opère un "Reset partiel" du système opérationnel mais n'affecte pas le contenu des mémoires. Elle s'utilise en cas de dysfonctionnement : par exemple, si le pupitre reçoit une décharge d'électricité statique, il peut alors se bloquer.

Pour effectuer un "Reset partiel", appuyer simultanément sur les touches MON 2 et MASTER LINK, tout en remettant le pupitre sous tension.
(Voir "Remise à zéro" dans le manuel).

REVERSE POLISH NOTATION (Notation Polonaise Inversée)

L'abréviation usuelle est NPI. C'est une méthode qui définit la syntaxe des commandes. Le principe de base de cette syntaxe est : Chiffre, Fonction.

Les avantages principaux de cette méthode sont les suivants : minimum de touches à presser pour effectuer un ordre, unité de syntaxe sur tous les pupitres, une touche pressée - un ordre effectué. Vous ne serez jamais bloqué dans une longue séquence de touches à manipuler dans un ordre précis.

SEQ +

la touche SEQ+ fait avancer d'un pas dans la séquence.
(Voir "Edition de Séquence" dans le manuel).

SEQ -

La touche SEQ - fait reculer d'un pas dans la séquence.
(Voir "Edition de Séquence" dans le manuel).

SEQ X2

La touche SEQ X2 permet de positionner dans le registre d'attente du séquentiel (X2) un pas de séquence précis, sans modification de l'état lumineux sur scène.
(Voir "Edition de Séquence" dans le manuel).

SEQUENCE

Toutes les mémoires enregistrées dans l'EXPERT peuvent être organisées sous forme séquentielle, avec un maximum de 400 pas. Cette séquence est reliée aux registres de transfert et peut être organisée de toutes les manières, à tout moment. Des temps de disparition, d'apparition et des automatismes peuvent être programmés. Le séquentiel indexé AVAB autorise l'utilisation d'une même mémoire en plusieurs endroits de la séquence, avec des temps différents. Cette séquence est affichée au bas de chaque moniteur avec les numéros des pas de séquence/Effets sous la colonne SEQ, et les numéros de mémoires/état lumineux sous la colonne PRS (PRESET = Mémoire).

SEQUENCE TIMES (Temps séquentiels)

Se reporter à SEQUENCE, APPARITION, DISPARITION, ATTENTE et ALERTE. (Voir aussi "Temps séquentiels" dans le manuel).

SOLO

Quand les registres de travail sont en mode Flash, la fonction solo amène à 0 % tous les registres de travail, sauf celui qui est utilisé en Flash.
(Voir "Flash Solo" dans le manuel).

SOLO MODE (Mode Solo)

La fonction "SOLO FLASH" est activée quand l'EXPERT est en mode Solo. Pour appeler ce mode, appuyer la touche SOLO.
(Voir "Solo Flash" dans le manuel).

SPEED CONTROL (Contrôle de Temps)

La fonction Contrôle de Temps permet de ralentir ou d'accélérer un transfert ou des fondus en restitution temporisée.
(Voir "Contrôle de temps" dans le manuel).

STAGE (Scène)

Ce terme désigne l'état lumineux en sortie du pupitre. En mode "View Stage" l'état lumineux affiché par les moniteurs vidéo représente tous les registres en restitution sur le plateau. Selon le principe que "le niveau le plus élevé l'emporte".
(Voir "Enregistrement" dans le manuel).

TIME (Temps)

Les touches IN/OUT sont utilisées pour entrer les temps de transfert (apparition, disparition) dans la séquence.
(Voir "Temps séquentiels" dans le manuel).

WAIT (Attente Automatique)

Cette fonction permet de définir un temps d'attente automatique entre deux transferts. Pour rentrer un "WAIT", entrer le temps en secondes et presser la touche WAIT.
(Voir "Temps séquentiels" dans le manuel).

X1

La touche X1 est la touche d'assignation du registre de transfert X1.
(Voir "Description des contrôles" et "Séquence" dans le manuel).

X1 FIELD (Registre X1).

Voir X1.

X1/X2

La touche X1/X2 est utilisée pour choisir le registre de travail séquentiel entre X1 et X2. Le travail en X2 permet d'effectuer des modifications en aveugle sur le prochain état lumineux arrivant sur scène.
(Voir "Comment restituer une mémoire" dans le manuel).

X2

La touche X2 est la touche d'assignation du registre de transfert X2 dans lequel se trouve en attente la prochaine mémoire à transférer sur scène.
(Voir "description des contrôles" et "Séquence" dans le manuel).

X2 FIELD (Registre X2)

Voir X2.