



# grandMA *nuel*

***GrandMA . Light . Ultra-Light . Micro . Replay-Unit . onPC . Offline***

Version 5.4 Juillet 2005

*français*

## Sommaire

<b>1 Introduction</b>	<b>3</b>	d'affichage, etc **	83	11.1 Sauver le Show en cours sur le disque dur	186
1.1 Informations générales	3	3.9 MATricks	85	11.2 Charger un Show depuis le disque dur	187
1.2 Remarques générales	3	3.10 Mode sans visibilité (Blind)	87	11.3 Charger un Show vide	187
1.3 Spécifications	4	3.11 Fenêtre Stage (Scène)	88	11.4 Effacer le Show courant	187
1.4 Installation	4	<b>4 Créer des Cues et Séquences</b>	<b>91</b>	11.5 Effacer un Show du disque dur	187
1.5 Précautions d'emploi (Important, à lire attentivement !)	5	4.1 Créer des Cues (mémoires séparées)	92	11.6 Sauver le Show en cours sur disquette	187
1.6 Instructions générales de sécurité	6	4.2 Programmer des Séquences	95	11.7 Charger un Show depuis une disquette	188
1.7 Présentation des faces avants	7	4.3 Editer des Séquences	98	11.8 Charger un Show de démo	188
1.8 <b>GrandMA</b> Replay-Unit	11	4.4 Editer des Chasers	104	11.9 Sauver le show courant sur un disque externe	189
1.9 Fonctionnement général	12	4.5 Mettre à jour des Cues	107	11.10 Charger un show à partir d'un disque externe	189
1.10 Prise en main rapide	15	4.6 Fenêtre d'INFO	108	11.11 Effacer un show sur un disque externe	189
<b>2 Menu Setup</b>	<b>19</b>	4.7 Fenêtre de Rapport (REPORT)	108	11.12 Lecture partielle d'un Show	190
2.1 Sélection, patch, création et édition de projecteurs, gradateurs, configuration de la scène physique (Edition de Show)	19	<b>5 Exécution des Cues, Séquences et Chases</b>	<b>110</b>	<b>12 Mise à jour logicielle</b>	<b>193</b>
2.2 Menus Full Access ou Live Access	20	5.1 Menu ASSIGN	110	<b>13 Menu « Utility »</b>	<b>195</b>
2.3 Liste DMX	27	5.2 La petite fenêtre de l'EXECUTEUR	117	<b>14 grandMA replay-unit</b>	<b>196</b>
2.4 Modifications dans le menu ATTRIBUTE SETUP	28	5.3 La feuille de l'EXECUTEUR	118	14.1 Introduction	196
2.5 Modification de Projecteurs asservis (Fixture Types)	31	5.4 La feuille de TRACKING	119	14.2 Instructions générales	198
2.6 Types de Projecteurs (Création de nouveaux types)	33	5.5 Administration d'une page	121	14.3 Spécifications et Données Techniques	198
2.7 Function Sets- Names (Channel Values) and Presets	35	5.6 Menu OFF (Programmes en cours)	123	<b>15 Potentialités des connexions réseau</b>	<b>201</b>
2.8 Créer, Assigner et effacer des Profils (Voire aussi TOOLS-Menu)	37	<b>6 Effets</b>	<b>124</b>	15.1 Préparation des paramètres de réseau	201
2.9 Configuration des sorties DMX et Ethernet	40	6.1 Bibliothèque d'effets	124	15.2 Préparer une Session	202
2.10 Fenêtre de sortie DMX	45	6.2 Editer des groupes d'effets	125	15.3 Création d'une Session	203
2.11 Créer des Presets, effets et groupes de fonctions automatiquement	45	6.3 Exécuter un groupe d'effets	128	15.4 Cheminement complet	204
2.12 Configurations dans le menu de Setup	48	6.4 Personnaliser un groupe d'effets	129	15.5 Multi-Utilisateurs	204
2.13 Réglages dans le menu DEFAULTS	50	6.5 Groupes d'effet dans des Cues	130	15.6 Restitution	204
2.14 Réglages du signal audio	52	6.6 Aperçu de tous les EFFETS EN COURS	131	15.7 Domaines	205
2.15 Menu Date & Time (Menu Date et Heure)	53	6.7 Créer et enregistrer des formes virtuelles	132	15.8 Contrôle à distance par réseau*	206
2.16 Contrôle utilisateurs*	54	6.8 Modulateurs	133	<b>16 Backup temps réel</b>	<b>207</b>
<b>3 Créer un Show</b>	<b>59</b>	<b>7 Effets BITMAP</b>	<b>136</b>	16.1 Pourquoi utiliser un système de sauvegarde?	207
3.1 Créer une fenêtre	59	7.1 Créer une disposition pour un effet BITMAP	136	16.2 La <b>grandMA</b> avec une sauvegarde du show	207
3.2 Mémoriser des modes d'affichage (VIEWS)	62	7.2 Créer/Changer des effets BITMAP	139	16.3 Paramétrer un système en réseau	208
3.3 Groupes de Projecteurs et de Gradateurs	63	7.3 Démarrer un effet	140	16.4 Connecter des consoles pour un Système de Sauvegarde Réseau	209
3.4 Accès aux Projecteurs	65	<b>8 Contrôle externe</b>	<b>142</b>	<b>17 Extension de canaux avec NSP</b>	<b>212</b>
3.5 Accès aux Circuits de Gradateurs	73	8.1 Time Code	142	<b>18 Contrôle à distance par PDA</b>	<b>214</b>
3.6 Fonction SOLO	79	8.2 Contrôle à distance via un clavier de restitution (Touchboard)	152	<b>Déclaration de conformité</b>	<b>226</b>
3.7 Créer et rappeler des Presets	79	8.3 Contrôle à distance par le circuit DMX IN	153	<b>FAQ</b>	<b>227</b>
3.8 Supprimer des Groupes, Séquences, Modes		8.4 Contrôle à distance via MIDI	154	<b>Service - Horaire</b>	<b>231</b>
		<b>9 Macros touches de raccourcis</b>	<b>156</b>	<b>Fonctions spéciales</b>	<b>232</b>
		9.1 Créer des Macros	156	<b>Color Code</b>	<b>233</b>
		9.2 Assigner et activer des raccourcis	157	<b>Index</b>	<b>238</b>
		9.3 Menu Agenda	159	<b>NOTE:</b>	
		<b>10 Ligne de commande</b>	<b>161</b>	<b>Tous les textes marqués d'un * ne s'appliquent pas à la version MICRO.</b>	
		10.1 Introduction	161	<b>Tous les boutons marqués par ** se trouvent seulement dans la FENETRE de COMMANDE de la grandMA MICRO.</b>	
		10.2 Vue générale des commandes	163		
		10.3 Référence des commandes	166		
		<b>11 Sauver et charger un show</b>	<b>186</b>		

## 2



# 1 Introduction

## 1.1 Informations générales

Combinant un concept de fonctionnement éprouvé, un produit au design remarquable et une qualité de fabrication irréprochable avec une association d'idées nouvelles et de technologies récentes, cette nouvelle console offre le meilleur contrôle possible sur des prestations de grande envergure. La gamme **grandMA** combine le meilleur de la conception mécanique avec une plate-forme logicielle souple et performante.

Les utilisateurs de MA se familiariseront très rapidement avec la **grandMA** dès la première utilisation. Les fonctions de base, bien connues depuis la Scancommander, ont démontré leur puissance pour le contrôle de projecteurs asservis et nombre d'entre elles sont maintenant des standards dans le domaine de l'éclairage. Bien évidemment, des améliorations ont été apportées comme la possibilité de commander des centaines de canaux ce qui nécessite des solutions innovantes pour réduire la durée des opérations complexes, mais la **grandMA** reste avant tout, une console MA – facile d'utilisation, malgré sa grande puissance.

### 1.1.1 Affichages

La première caractéristique remarquable de la **grandMA** concerne les écrans couleur TFT tactiles et à contraste élevé, intégrés dans une façade à inclinaison variable. Deux moniteurs externes peuvent également être raccordés. Ils permettent un contrôle clair et précis avec de multiples représentations visuelles de groupes et de presets, des affichages interactifs des sorties et différentes représentations des listes de scènes (Cues).

Couleurs et gobos peuvent être directement sélectionnés par des touches programmables et re-nommables ce qui permet un contrôle rapide et précis, alors que les roues codeuses peuvent être utilisées à tout moment pour ajuster un paramètre. Enfin, les presets permettent un rappel rapide des positions mémorisées.

### 1.1.2 Faders motorisés

Comment une console telle que la **grandMA** avec seulement 20 faders (10 sur la **grandMA light** et la **MICRO**) peut-elle prétendre contrôler 4000 canaux ? Ce n'est pas une plaisanterie, on a simplement recours à des faders motorisés. Ils acquièrent automatiquement les bonnes valeurs dès que vous passez d'une librairie de programmes à une autre. D'autres caractéristiques spécifiques sont explicitées dans les chapitres correspondants qui suivent.

### 1.1.3 Caractéristiques de programmation et données d'entrée

D'abord, la souplesse de la **grandMA** peut surprendre, mais il vous est toujours possible de choisir de faire les choses "à l'ancienne". Cependant, l'importante quantité de données à gérer vous amènera à choisir l'utilisation de moyens de programmation avancés et même un générateur automatique d'effets.

### 1.1.4 Souplesse de la configuration du Setup

Grâce à la souplesse de la **grandMA**, vous ne perdrez jamais l'accès direct et le contrôle. Les touches "View Macro" permettent de visualiser les informations courantes à tout moment. Les profils d'utilisateurs permettent de rappeler différentes configurations d'affichage, de prestations précédentes, pour préparer la console selon le type particulier du show, événement live, théâtre, restitution synchronisée, boîte de nuit, industrie, etc.

### 1.1.5 Matériel et interfaces

Le disque dur intégré offre une capacité de stockage virtuellement illimitée. Le disque flash intégré (non disponible sur la version ultra-light, sur laquelle le logiciel est sur le disque dur) contient le logiciel embarqué et rend la **grandMA** indépendante de tout ordinateur externe.

## 1.2 Remarques générales

Ce manuel décrit les possibilités que la **grandMA** a en réserve. Vous serez guidé pas à pas à travers les aspects logiques du travail avec cette console.

Vous découvrirez vite que le fonctionnement de la **grandMA** est simple et direct au regard de la grande variété de fonctions et d'options disponibles. Une fois que vous vous serez familiarisé avec les bases, vous réaliserez que vous pourrez facilement essayer de nouvelles fonctions, car toutes les procédures et modes de fonctionnement sont clairement structurés.

Par conséquent, ce manuel commence avec une introduction générale, suivie par les paramétrages de base situés dans le menu Setup, tels que la sélection des projecteurs et des canaux de gradateur avec l'adressage DMX, les modifications, etc.

Le chapitre 3 est dédié aux aspects pratiques du paramétrage d'un show, alors que le chapitre 4 vous indiquera comment créer et éditer des Cues et des Séquences. Au chapitre 5, vous apprendrez à exécuter les Cues, Séquences et Chasers. Dans le chapitre 6, vous apprendrez à créer, enregistrer et exécuter des effets, le chapitre 7 pour créer des effets d'image, le chapitre 8 est dédié au Contrôle externe (« Remote » en abréviation) et au Time Code, alors que le chapitre 9 explique les fonctions des Macros et des raccourcis. Le chapitre 10 traite de l'utilisation de la Ligne de Commande. La sauvegarde et le chargement de vos shows sont décrits en chapitre 11. Le chapitre 12 explique la mise à jour du logiciel d'exploitation ainsi que de la librairie de projecteurs, alors que le chapitre 14 est dédié au fonctionnement de l'unité **grandMA-Replay**. Le chapitre 15 traite de la poursuite correcte de la sauvegarde et des fonctions de Playback, des options de l'environnement réseau, dans le chapitre 16 une poursuite complète de la sauvegarde est explicitée, dans le chapitre 17 il est expliqué comment utiliser une commande externe avec un Pocket PC, dans le chapitre 18 vous trouverez des informations sur le logiciel de représentation 3D (3D Vizualizer). Différentes utilisations de la **MICRO** sont repérées par \* ou \*\* et vous pouvez avoir un manuel de référence pour la version **MICRO** aussi.

Nous sommes sûrs que vous serez enchanté de travailler avec la **grandMA** et nous vous souhaitons de toujours réussir votre show !

*grandMA*

## 1.3 Spécifications

### 1.3.1 Capacités

- Contrôle de 2048 canaux (HTP ou LTP) avec une résolution de 8 ou 16 bits, également disponible (en option) avec 4096 canaux (uniquement 1024 canaux sont disponibles sur la version ultra-light). Peut être étendu à 16384 paramètres avec les NSP (seulement 1024 canaux sont possibles sur la MICRO).
- Virtuellement illimitée en nombre de presets, mémoires, listes de cues et d'effets.

### 1.3.2 Ergonomie

- Ecrans TFT tactiles en couleur avec un grand angle de vision et 2 (seulement 1 sur la version ultra-light) sorties moniteurs (en option).
- Des roues codeuses pour la visualisation de paramètres, 5 roues codeuses principales pour la saisie des paramètres.
- 20 (10) faders motorisés et des boutons GO+ et GO- super silencieux (10 faders non-motorisés sur la version ultra-light et Micro) ;
- Clavier numérique plus clavier standard et souris (seulement avec la **grandMA**) ;
- Trackball.

### 1.3.3 Fonctions d'utilisation générale

- Accès permanent aux unités seules ou groupes;
- Librairie de projecteurs avec mise à jour assurée par Internet;
- Programmation sélective pour des combinaisons libres de mémoires et d'effets
- Commutation libre entre mouvements orientés sur scène et le contrôle DMX en associant la 3D.

### 1.3.4 Matériel

- Disque dur et lecteur de disquette 3,5" ;
- Mémoire flash de 12 MB pour le système d'exploitation indépendant (non disponible sur la version ultra-light et Micro) ;
- Protection contre les interférences radio (Normes CE) ;
- Entrées : MIDI, son, Remote Go, SMPTE, analogique (+10V), DMX 512 ;
- Sorties : 4 sorties DMX512 synchronisées (2 sur l'ultra-light et sur la Micro), MIDI, imprimante, Ethernet ;
- Poursuite complète de la sauvegarde et mode de synchronisation avec une seconde unité.

### 1.3.5 Dimensions et poids

#### **grandMA :**

- Longueur 1200 mm, hauteur 150 mm, profondeur 670 mm (48 x 6 x 26,8 ")
- Poids 47 kg (104 lb) sans flightcase

#### **grandMA light :**

- Longueur 730 mm, hauteur 120 mm, profondeur 510 mm (29,2 x 4,8 x 20,4 ")
- Poids 21 kg (46 lb) sans flightcase

#### **grandMA ultra-light :**

- Longueur 635 mm, hauteur 157 mm, profondeur 490 mm (25,4 x 6,3 x 19,6 ")
- Poids 12,8 kg (28 lb) sans flightcase

**Unité grandMA replay** Voir chapitre 14 Disposition et contrôle de l'unité **grandMA** replay.

#### **grandMA Micro :**

- Longueur 482 mm, hauteur 146 mm, profondeur 438 mm
- Poids 9 kg sans flightcase

## 1.4 Installation

90–230 Volts, 40-60 Hz via une prise Europe. Sans sélecteur de tension.  
Sortie DMX : conforme au protocole USITT DMX512 (1990). La sortie est isolée optiquement et supporte le RS485 ou le RS422. Le brochage dans le connecteur XLR 5 points est le suivant : broche 1 : masse, broche 2 : Data-, broche 3 : Data+ (broches 4 et 5 inutilisées).

## 1.5 Précautions d'emploi (Important, à lire attentivement !)

### 1.5.1 Ecran tactile

Ne jamais employer d'objets tranchant pour l'utilisation des écrans tactiles! Les éraflures profondes endommageront l'écran. Pendant l'utilisation, à cause des fluctuations de température, le calibrage des écrans tactiles peut changer, un réglage pourra s'avérer nécessaire. **Voir 2.12** Configuration dans le menu Setup (point 1).

### 1.5.2 Prises pour clavier et souris

Ces prises sont situées à l'arrière de l'appareil et sont fragiles ; particulièrement pendant le transport, vérifier que ces prises ne sont pas soumises à des contraintes mécaniques.

### 1.5.3 Transport / Flightcase

Pendant le transport, vérifier que les écrans tactiles ne sont pas soumis à des contraintes mécaniques. Les flightcases de transport non fournis par MA Lighting doivent être réalisés de façon à ce qu'**en aucune circonstance** une pression puisse être exercée sur les écrans TFT.

### 1.5.4 Panneau (*grandMA* seulement)

Si les parties mécaniques du panneau d'affichage n'ont pas été utilisées pendant une longue période (typiquement 24 heures), vous pourrez sentir une résistance plus forte en ajustant l'inclinaison. Ceci est normal et est lié aux parties mécaniques du panneau.

### 1.5.5 Batterie (non disponible sur l'ultra-light et la Micro)

En cas de problème d'alimentation, la console offre (avec une batterie chargée au maximum) une réserve de secours d'au moins 12 minutes. En cas d'une défaillance d'alimentation, la console s'éteindra automatiquement après environ 3 minutes ou 12 minutes si CONTINUE est pressée. Si **cela arrive**, la console **sauvera automatiquement toutes les données**.

En éteignant la console par l'**interrupteur intégré**, toutes les données du show en cours sont automatiquement sauvegardées.

Dans le cas d'une extinction automatique après un problème d'alimentation (décrit plus haut), la console devra re-fonctionner pendant **au moins** 10 minutes, afin de garantir une procédure correcte de sauvegarde la prochaine fois que la console sera éteinte. **Ignorer cette recommandation peut provoquer une dégradation du disque dur.**

La batterie nécessite approximativement 4 à 8 heures pour une recharge complète. Alors, seulement, la batterie est capable de parer à un autre problème d'alimentation pendant 12 minutes au maximum.

Selon les spécifications du fabricant, la batterie doit être changée après **5 ans au plus tard**. Prenez soin de fixer une étiquette sur le matériel, indiquant la date d'achat, la date de mise à jour de préférence etc. (choisir un endroit où cette information peut être facilement vue). (Ce manuel a été rédigé en 2005).

### 1.5.6 Disque dur

Pendant son utilisation, ne pas déplacer ou soumettre l'appareil à des chocs.

Le disque dur de portable intégré est sécurisé par une garniture de caoutchouc, toutefois, des contraintes mécaniques peuvent encore endommager l'appareil et conduire à une perte complète des données.

Prière de lire les notes appropriées et les recommandations fournies dans "Autosave" et "Oops Settings", si la console doit être utilisée dans un environnement difficile ! Ce qui n'est pas nécessaire pour la version **MICRO** puisqu'une mémoire compact flash est utilisée.

### 1.5.7 Boîtier

- Ne pas obstruer ou couvrir la ventilation. Dans le cas d'une température ambiante élevée, le panneau d'affichage (**grandMA** seulement) doit être ouvert d'au moins 5 cm pour assurer une ventilation suffisante.
- Ne placer aucun verre sur la console.
- Ne pas forcer lors de l'ajustement de l'inclinaison du panneau d'affichage (**grandMA** seulement).

## 1.6 Instructions générales de sécurité

1. Lire toutes les instructions dans le manuel d'utilisation, spécialement les recommandations de sécurité **Voit 1.5** Précautions d'emploi.
2. Suivre toutes les instructions. Garder le manuel d'utilisation pour un usage ultérieur.
3. Respecter toutes les indications « CAUTION » et « WARNING » sur l'appareil.
4. Débrancher la prise électrique principale avant de nettoyer l'appareil, ne pas utiliser de liquide ou d'aérosol de nettoyage. Nettoyer avec un tissu sec.
5. Ne pas utiliser la console près de l'eau. Ne pas l'exposer à un environnement humide. Ne pas renverser de liquide sur la console.
6. Débrancher cet équipement lors d'orages ou de longues périodes d'inutilisation.
7. Ne pas obstruer ou couvrir les orifices de ventilation du boîtier– ils garantissent un fonctionnement fiable de l'appareil et le protègent contre une surchauffe. Ne pas installer la console dans un châssis sans qu'une ventilation suffisante ne soit assurée. Installer selon les instructions du fabricant.
8. N'insérer aucun objet dans les ouvertures de la console, ceux-ci peuvent entrer en contact avec des organes vitaux ou peuvent causer des courts-circuits. Ceci peut causer un feu ou un choc électrique.
9. Ne pas placer l'appareil sur une surface instable. Il peut tomber et être endommagé.
10. L'appareil est fourni avec une prise sécurisée. Cette fiche ne peut donc être utilisée qu'avec une embase sécurisée. Ces précautions doivent être suivies dans tous les cas. Si la prise ne correspond pas à l'embase fournie (par exemple dans le cas d'un ancien modèle de prise), l'embase devra être remplacée par un électricien.
11. Ne pas ignorer l'objectif de sécurité d'une fiche équipée d'une mise à la terre. Une prise sécurisée à la terre a deux lames et une troisième broche à la terre. La prise de terre est raccordée pour votre sécurité. Si la fiche fournie ne correspond pas à votre prise, consultez un électricien pour le remplacement de la prise obsolète.
12. Ne placer aucun objet sur le cordon d'alimentation. Protégez-le contre le piétinement et le pincement particulièrement au niveau des fiches et de la sortie de l'appareil.
13. Dans le cas de l'utilisation d'un prolongateur, assurez-vous que le niveau de puissance de tous les appareils connectés ensemble ne dépasse pas le niveau maximum de puissance du prolongateur. Le niveau de puissance de tous les appareils raccordés à la prise ne doit pas excéder 10 Ampères.
14. Si le cordon d'alimentation ou la prise principale d'alimentation sont endommagés, faites les remplacer immédiatement par un électricien.
15. Utilisez exclusivement des cordons d'alimentation garantis conformes aux normes de sécurité.
16. Faire effectuer toute réparation par un service de personnes qualifiées. La réparation est nécessaire lorsque l'appareil a été endommagé, par exemple détérioration du câble d'alimentation ou de sa prise, chute de liquide ou d'objets dans la console, exposition à la pluie ou à la moisissure, fonctionnement anormal, ou après une chute. En plus d'autres désagréments, vous risqueriez un choc électrique.
17. Tout travail de maintenance devra exclusivement être effectué par un service de techniciens qualifiés.
18. Ne pas utiliser de talkies-walkies ou de téléphones cellulaires trop puissants près de la console.
19. Si l'une des situations suivantes se produit, **débrancher la prise générale et contacter votre fournisseur ou votre support technique !**
  - Câble d'alimentation ou prise principale endommagé(e) ou complètement usé(e).
  - Pénétration de liquide dans l'appareil.
  - La console a été exposée à la pluie ou à une forte humidité ambiante.
  - La console ne fonctionne pas correctement, même en suivant les instructions du manuel. Manipuler seulement les contrôles comme préconisé dans le manuel, de mauvais paramètres sur les contrôles peuvent endommager la console.
  - L'appareil est tombé et son boîtier a été endommagé.



Prrière de noter que cette console est réalisée sur la base d'un logiciel complexe et comme vous devez le savoir avec votre propre expérience des ordinateurs, des blocages logiciels peuvent occasionnellement survenir. Mais soyez assuré que nous ferons de notre mieux pour que cela reste de rares exceptions.

Mise en garde de choc électrique à l'arrière de la **grandMA**

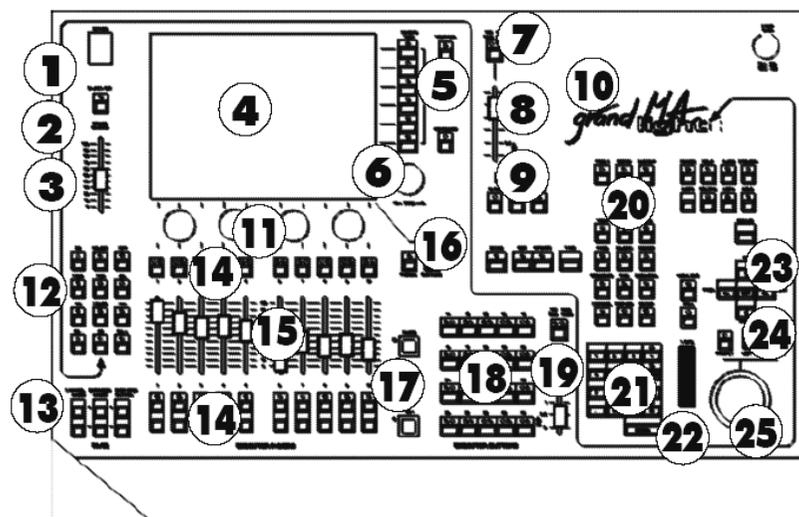


La console doit être entretenue par du personnel qualifié seulement, des organes vitaux peuvent être exposés en ouvrant et/ou en enlevant les capots ; en plus d'autres, vous encourez le risque de subir un choc électrique.

## 1.7 Présentation des faces avant

### 1.7.1 Présentation de la face avant *grandMA* Light

*grandMA* Ultra-Light : les repères 7 et 17 sont sans objet (les touches sont inexistantes). Le repère 22 (la molette) « ne s'applique pas », cela pourra être contrôlé par le Trackball (repère 25) et les touches de la roue (repère 24).



#### Différences avec la *grandMA* :

Le logiciel pour la *grandMA* light et ultra-light et celui de la *grandMA* sont quasiment identiques.

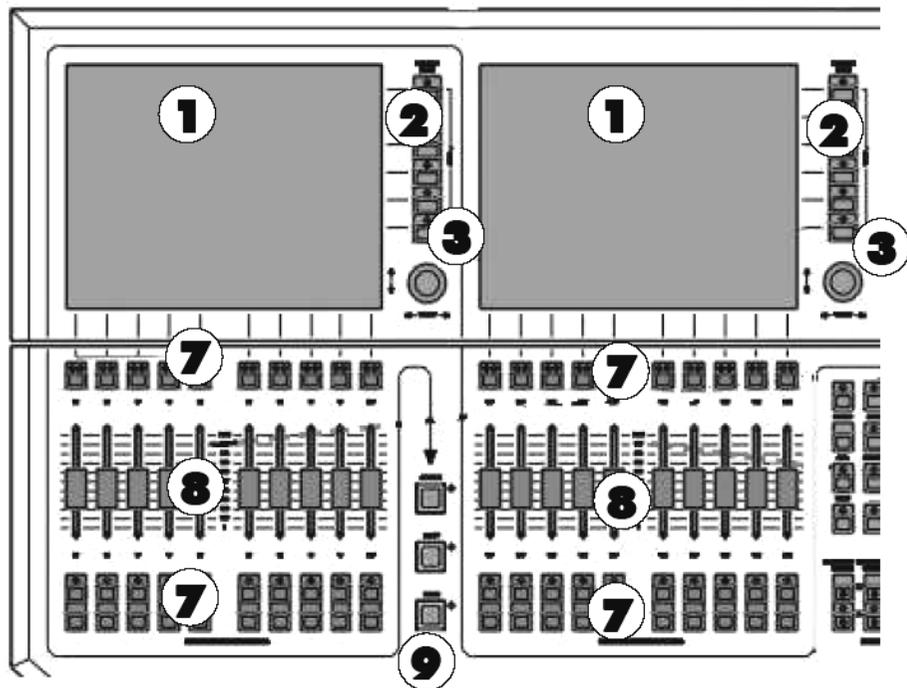
La console ne sera pas livrée avec un clavier matériel externe et une souris. Un clavier externe additionnel et une souris pourront cependant être connectés à l'arrière de l'appareil.

En utilisant les touches KEYBOARD sur l'écran TFT, un clavier logiciel peut être affiché et manipulé via l'écran tactile. Le clavier logiciel n'apparaîtra que si il est possible d'entrer des données.

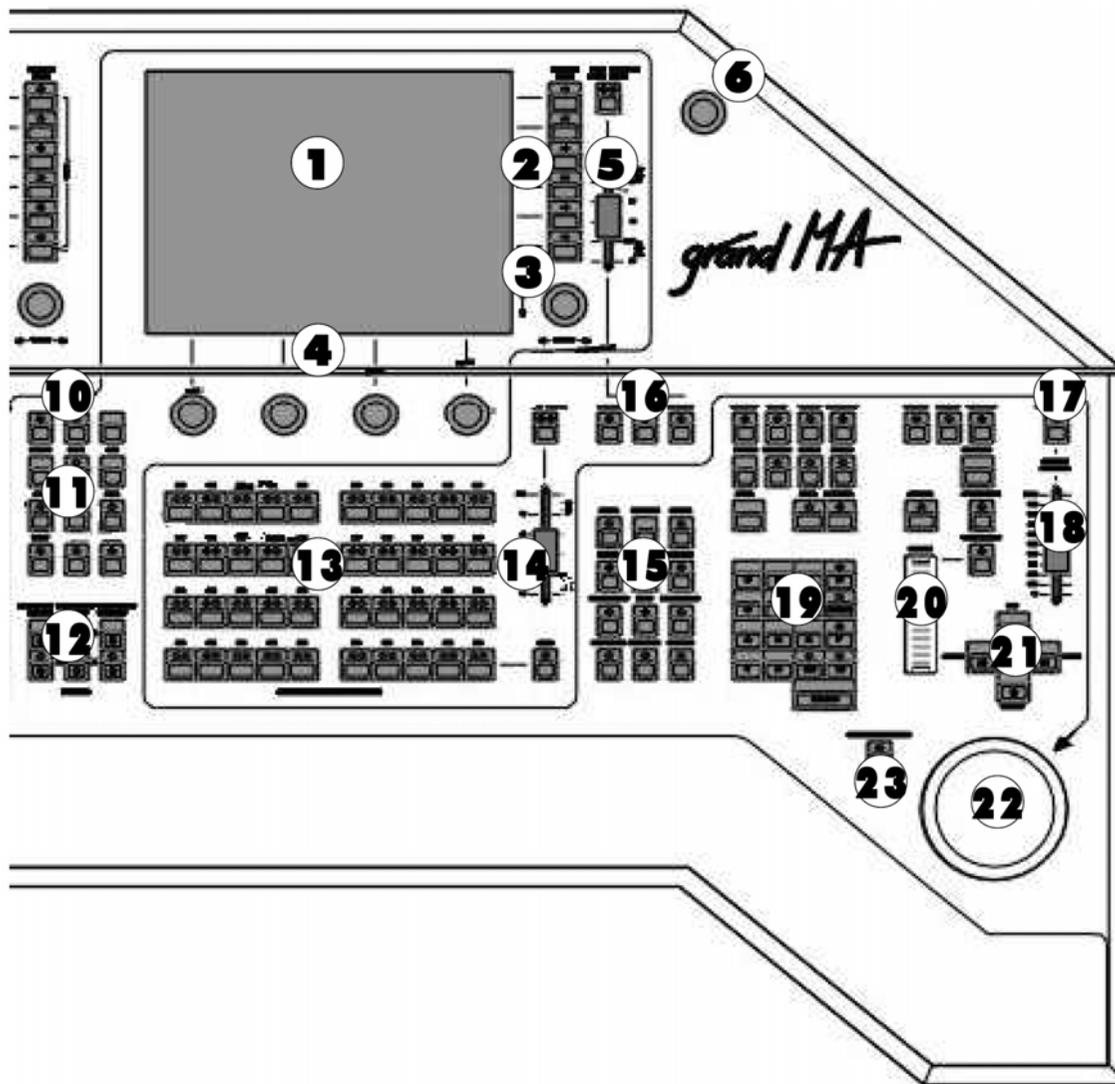
Si le Trackball est commuté sur la fonction souris (la LED dans la touche PAN/TILT est éteinte), vous pouvez exécuter les fonctions d'une souris en utilisant le Trackball ou les touches GAUCHE-CENTRE-DROITE. Il y a quelques limitations sur la version Micro.

- 1 **Interrupteur d'alimentation**
- 2 **Touche Blackout** pour les canaux gradateur.
- 3 « **Grandmaster** » pour les canaux gradateur.
- 4 **Affichage TFT** par écran tactile.
- 5 **Touches View / Macro**
- 6 **Roues codeuses** pour le déplacement ou le défilement des contenus des fenêtres respectives.
- 7 **Touche de visualisation** pour ouvrir une fenêtre sur l'écran TFT avec toutes les VUES créées dans le show. Celles-ci pourront être rappelées directement en sélectionnant la vue requise.
- 8 **Touche d'arrière-plan** Si des visualisations sont masquées par un menu sur l'écran TFT (ASSIGN, EDIT ...), vous pouvez utiliser cette touche pour rappeler ou cacher le menu.
- 9 **Touche KEYBOARD** pour rappeler le clavier logiciel sur l'écran TFT.
- 10 **Paramétrage manuel de la temporisation** pour les Presets.
- 11 **Roues codeuses** pour fixer les valeurs des paramètres (par exemple Gobos, Pan/Tilt, Temporisation, etc.).
- 12 **Touches** pour exécuter directement les fonctions Go+, Go-, etc.; pour les EXECUTORS arbitraires, le verrouillage des EXECUTORS, touche SELECT.
- 13 **Défilement des pages** pour le Fader du canal, le Fader de l'EXECUTOR et les boutons d'EXECUTOR.
- 14 **Boutons de Restitution** qui peuvent également être définis comme par exemple Go+, Go-, Pause, Flash, etc.
- 15 **Faders d'Exécution** qui peuvent être également définis comme Master, Master inversé, Cross Fader, etc.
- 16 **Touches de liste**
  - **des Faders** rappelleront de petites fenêtres d'EXECUTORS pour les Faders d'EXECUTORS.
  - **des boutons** rappelleront de petites fenêtres d'Exécution pour les boutons d'Exécution
- 17 **Boutons Go+, Go-, Pause** qui affecteront seulement la séquence par défaut. La séquence par défaut peut être définie en utilisant la *touche de sélection* (reconnaissable par la barre de titre verte de la petite fenêtre d'Exécution avant).
- 18 **Boutons d'EXECUTORS** peuvent également être définis par exemple comme Go+, Go-, Pause, Flash, etc.
- 19 **Paramétrage manuel des temporisations** pour les boutons d'Exécution.
- 20 **Choix** des groupes, EXECUTORS etc. en association avec le clavier numérique.
- 21 **Pavé numérique**
- 22 **Roue d'intensité**
- 23 **Touches de curseur** SUIVANT (NEXT), PRECEDENT (PREV) rappelant les Groupes en ce qui concerne les Scanners ou les canaux gradateurs les uns après les autres.
- 24 **Touches Pan/Tilt** passage de la fonction de trackball aux fonctions de souris (LED éteinte) ou aux fonctions de Pan/Tilt (LED allumée).  
**Touches Gauche / Milieu / Droite** pour des fonctions de souris.
- 25 **Trackball** pour les fonctions de souris ou de Pan/Tilt.
- 26 **Connecteur pour lampe de console** 12V/5

## 1.7.2 Présentation de la face avant *grandMA*

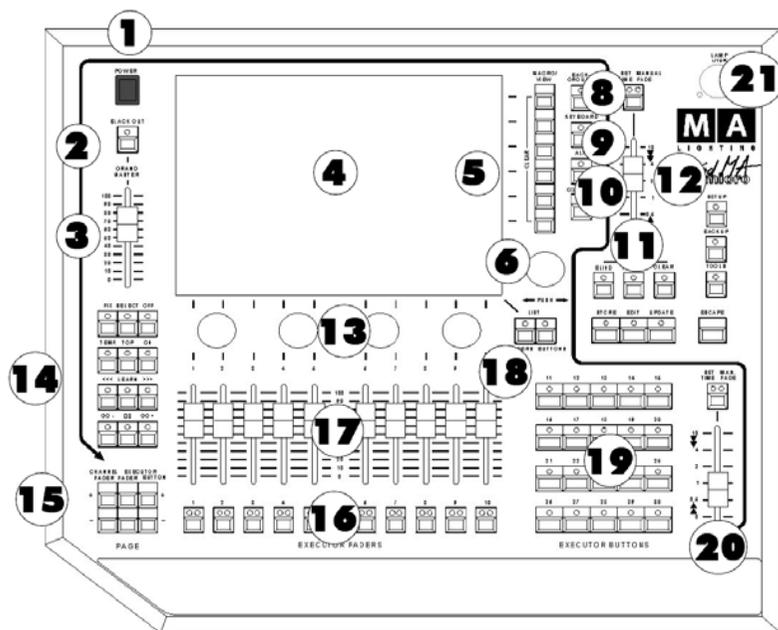


- 1 **Affichage TFT** écran tactile
- 2 **Touches View / Macro**
- 3 **Roues codeuses** – permet de faire défiler le contenu des fenêtres respectives
- 4 **Roues codeuses** – permet d'attribuer les valeurs telles que Gobos, Pan/Tilt, temporisation, ...
- 5 **Paramétrage manuel de la temporisation** – pour les Presets
- 6 **Touche jaune** – pour ajuster le panneau d'écrans tactiles
- 7 **Boutons de playback** – Boutons qui peuvent être définis comme Go+, Go-, Pause, Flash ...
- 8 **Faders d'Exécutions** – peuvent être définis comme Master, Master inversé, Cross-Fader, ...
- 9 **Boutons Go+, Go-, Pause** – Actifs seulement pour la séquence par défaut. La séquence par défaut peut être définie en utilisant la **touche de sélection** (reconnaisable par la barre de titre verte de la petite fenêtre d'Exécution au dessus).



- 10 **Touche de sélection** pour adresser la séquence Maître.
- 11 **Touches** – pour traiter directement Go+, Go-, etc pour toute EXECUTOR ou pour verrouiller les EXECUTORS
- 12 **Changement de page** – pour les faders de canaux, les faders d' EXECUTORS ou les touches d' EXECUTORS
- 13 **Touches d'EXECUTORS** qui peuvent être définies par exemple comme Go+, Go-, Pause, Flash, etc...
- 14 **Temporisation manuelle** – paramétrable pour les boutons d' EXECUTOR
- 15 **Sélection** – Scènes, Groupes, Exécuteurs, etc, en association avec le clavier numérique
- 16 **Touches Blind, Freeze, Clear**
- 17 **Touche Blackout** – pour les canaux gradateurs
- 18 « Grandmaster » pour les canaux gradateurs
- 19 **Pavé numérique**
- 20 **Roue d'intensité**
- 21 **Touches de curseur** – SUIVANT (NEXT), PRECEDENT (PREV) pour choisir les appareils ou les canaux un à un dans les Groupes.
- 22 **Trackball** – pour Pan/Tilt, ou fonction de souris.
- 23 **Trackball ON** Si la LED de la touche est allumée, le trackball peut être utilisé pour modifier les valeurs de PAN/TILT ; si la LED est éteinte, vous pouvez contrôler le curseur de la souris ; si la LED clignote, les fonctions de souris peuvent également être contrôlées en utilisant les touches PRECEDENT (PREV), REGLAGE (SET), SUIVANT (NEXT), PRECEDENT (PREV). Les fonctions peuvent être commutées ON ou OFF dans le menu « Default » Voir 2.13.

### 1.7.3 Présentation de la face avant de la version Micro



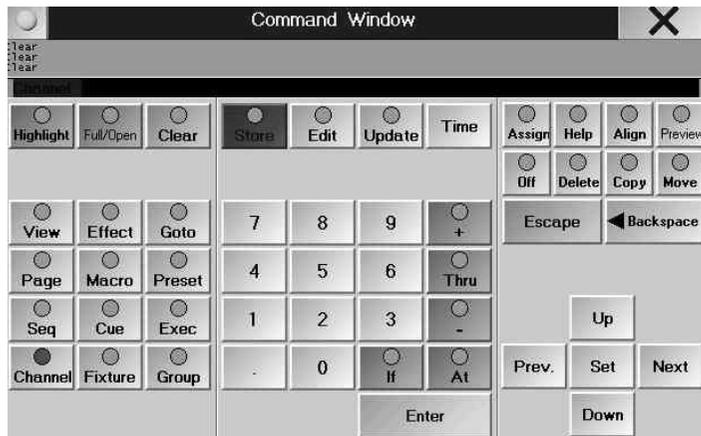
Un clavier externe, une souris et un Trackball additionnels peuvent cependant être connectés à l'arrière de l'unité.

**NOTE :** *Lorsqu'il faudra utiliser une souris, vous aurez à connecter également un clavier externe.*

- 1 **Interrupteur d'alimentation**
- 2 **Touche Blackout** pour les canaux gradateur
- 3 **« Grandmaster »** pour les canaux gradateur
- 4 **Affichage TFT** écran tactile
- 5 **Touches View / Macro**
- 6 **Roues codeuses** pour le déplacement ou le défilement des contenus des fenêtres respectives
- 8 **Touche d'arrière-plan** Si des visualisations sont masquées par un menu sur l'écran TFT (ASSIGN, EDIT ...), vous pouvez utiliser cette touche pour rappeler ou cacher le menu
- 9 **Touche KEYBOARD** pour rappeler le clavier logiciel sur l'écran TFT
- 10 **Touche MA** – sans fonction
- 11 **Touche de COMMAND** pour rappeler le menu Command
- 12 **Paramétrage manuel de la temporisation** – pour les Presets
- 13 **Roues codeuses** – permet d'attribuer les valeurs telles que Gobos, Pan/Tilt, temporisation, ...
- 14 **Touches** – pour traiter directement Go+, Go-, etc pour tout EXECUTOR ou pour verrouiller les EXECUTORS
- 15 **Changement de page** – *pour les faders de canaux, les faders d'Exécution ou les touches d'Exécution*
- 16 **Boutons de restitution** – Boutons qui peuvent être définis comme Go+, Go-, Pause, Flash ...
- 17 **Faders d'EXECUTOR** qui peuvent être définis comme Master, Master inversé, cross-fader, etc.
- 18 **Touches de liste des Faders** rappelleront de petites fenêtres d'EXECUTOR pour les Faders d'EXECUTOR.  
**des boutons** rappelleront de petites fenêtres d'EXECUTOR pour les boutons d'EXECUTOR
- 19 **Touches d'EXECUTOR** qui peuvent être définies par exemple comme Go+, Go-, Pause, Flash, etc...
- 20 **Temporisation manuelle** – paramétrable pour les boutons d'EXECUTOR
- 21 **Connecteur pour lampe de console** 12V/5W

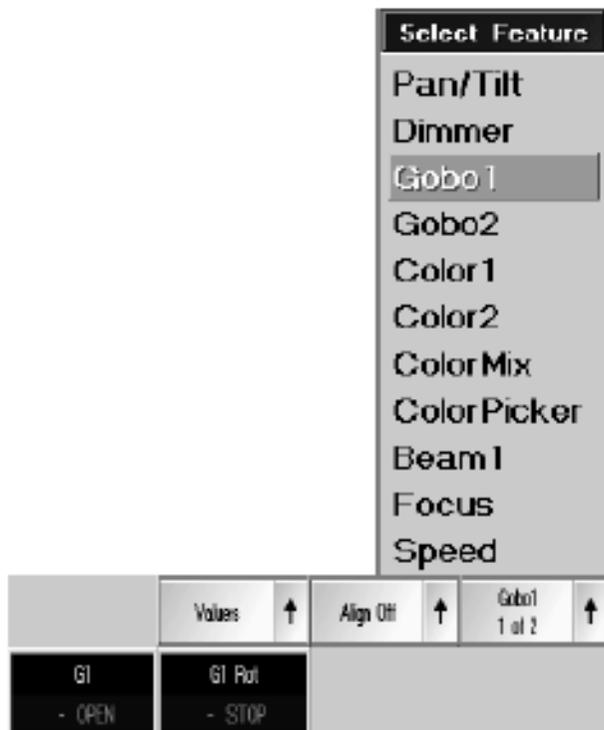
#### 1.7.4 Présentation de la face avant *grandMA* Light

Ce menu contient la plus grande partie des fonctions d'une « grande » table *grandMA*. En pressant le bouton d'arrière-plan, la fenêtre de commande peut être temporairement enlevée de l'affichage. Les commandes sont toujours en attente d'exécution.



NOTE : En travaillant avec l'unité REPLAY, la FENETRE de COMMANDE vous sera très utile. Démarrer la FENETRE de COMMANDE en pressant la touche F7 sur un clavier externe

#### 1.8 Disposition et contrôles de l'unité *grandMA* replay Voir Chapitre 14



## 1.9 Fonctionnement général

### Ecran tactile

- Les touches peuvent être directement sélectionnées.
- Dans les tableaux, des cellules peuvent être sélectionnées. En utilisant la fonction Lasso sur l'écran tactile, vous pouvez également sélectionner plusieurs cellules.
- Vous pouvez sélectionner simultanément un ou plusieurs projecteurs ou canaux en cliquant et en glissant avec la souris sur l'écran tactile.
- Vous pouvez directement activer les barres de titre des fenêtres ou ouvrir les options pour la fenêtre individuelle en touchant l'icône dans le coin.

### Roue codeuse sur la droite de l'écran

- Dans la fenêtre active, la sélection (cadre en couleur) ou une cellule surlignée (arrière-plan rouge/bleu) peuvent être déplacées vers le haut ou vers le bas. En appuyant et en tournant sur la roue codeuse, vous pouvez déplacer la sélection vers la gauche ou vers la droite.
- Si un menu déroulant est ouvert, vous pouvez utiliser la roue codeuse pour vous déplacer dans la liste. Quand vous aurez atteint la bonne valeur, vous pouvez la sélectionner en appuyant sur la roue codeuse.
- Si dans un tableau, une cellule est sélectionnée avec une valeur ou une temporisation, vous pouvez ouvrir une fenêtre de saisie en pressant la roue codeuse. Dans cette fenêtre, vous pouvez également utiliser la roue codeuse pour ajuster la valeur, presser à nouveau la roue codeuse pour prendre en compte la nouvelle valeur.
- Si un projecteur ou un canal est sélectionné (cadre en couleur), vous pouvez ouvrir les options en appuyant brièvement sur la roue codeuse

### Roue codeuse sous l'écran TFT

La fonction courante choisie est affichée au-dessus de la roue codeuse correspondante.

La valeur courante paramétrée pour le dernier projecteur activé est affichée au-dessous de la fonction respective. Les valeurs affichées (pourcentage, décimal ...) se réfèrent toujours à la fenêtre active (par exemple projecteur ou page du canal).

Utiliser la roue codeuse pour modifier les valeurs de cette fonction. Si vous appuyez sur la roue codeuse en la tournant, vous pouvez modifier sa sensibilité (paramétrage par défaut **Voir 2.13** repère 6).

- En appuyant sur le bouton respectif, vous pouvez sélectionner la fonction suivante (dans ce cas le Gobo1). Appuyer sur la flèche ouvrira un menu dans lequel toutes les fonctions sont affichées et peuvent être sélectionnées directement.
- Appuyer sur "Align Off" vous permet de sélectionner les fonctions individuelles Align. Appuyer sur la flèche ouvrira un menu dans lequel la fonction respective peut être directement sélectionnée.
- Le paramètre par défaut est "Values", en appuyant rapidement sur le bouton, vous pouvez passer de "Fades" à, en appuyant à nouveau sur le bouton, "Delays". Appuyer sur la flèche ouvrira un menu dans lequel la fonction respective peut être sélectionnée directement.

### Clavier matériel de la *grandMA* ou clavier (TOUCHES) logiciel de la *grandMA light, ultra-light et Micro*

- Vues, Groupes, Presets, Séquences, groupes d'Effets, Formes ou Macros peuvent être directement nommés dans le bureau respectif.
- Les noms des Cues peuvent être modifiés dans le menu EDIT, dans la page tracking ou EXECUTOR.

Si la fonction "Scroll lock" est activée, toutes les entrées sur le clavier seront envoyées directement dans la ligne de commande (la LED Scroll lock sur le clavier est allumée). En pressant "Scroll lock", vous pouvez activer ou désactiver cette fonction.

### Souris de la *grandMA* ou Trackball des *grandMA light, ultra-light et Micro*

Pour utiliser une souris sur la MICRO, vous devez également connecter un clavier externe. La façon la plus efficace de travailler avec la *grandMA* est d'utiliser l'écran tactile et les roues codeuses qui sont disposées proche des écrans respectifs. La seule façon de changer la taille des fenêtres, travailler dans la page de poursuite ou éditer des formes est la souris (ou le Trackball, si la fonction souris est activée).

#### Avec la touche gauche

- Les touches peuvent être directement sélectionnées,
- Les cellules dans les tableaux peuvent être sélectionnées,
- Plusieurs cellules dans les tableaux peuvent être sélectionnées simultanément en cliquant, maintenant et faisant glisser,
- Appareils ou canaux peuvent être sélectionnés,
- Les barres de titre des fenêtres peuvent être activées ou les options pour chaque fenêtre peuvent être directement rappelées.

#### Avec la touche du milieu

- Les valeurs des appareils ou canaux sélectionnés peuvent être réglées.

#### Avec la touche de droite

- Les options pour chaque fenêtre peuvent être ouvertes en cliquant sur la barre de titre,
- Les options peuvent être ouvertes en cliquant sur un appareil individuel ou sur un canal.

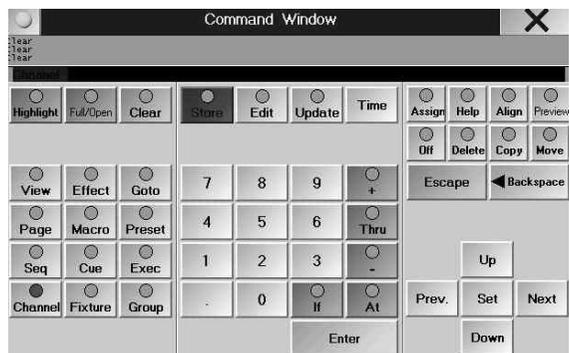
### OOPS



### Fonction OOPS \*

En pressant la touche OOPS, vous pouvez annuler (revenir en arrière) les 20 dernières opérations. Maintenir la touche OOPS enfoncée ouvre une fenêtre montrant les 10 dernières entrées sur l'écran TFT de droite. Presser sur la touche UNDO effacera la première entrée en haut de la liste. Voir 2.12 Options de la fonction OOPS

**Note : Prière de désactiver la fonction OOPS en environnement difficile, le disque dur intégré pourrait ne pas fonctionner correctement.**



### Fenêtre d'entrée/Calculatrice

Ouvrir en pressant l'une des 4 roues codeuses sous l'écran ou en cliquant sur les boutons au-dessus des roues codeuses.

**Ou :**

Cliquer dans une cellule (indiquée par la sélection – image couleur et/ou arrière-plan rouge/bleu) et presser sur la roue codeuse à droite de l'écran.

Dans cette fenêtre, vous pouvez entrer les valeurs ou temporisations et les recalculer.

Les presets peuvent être rappelés pour les appareils ou canaux sélectionnés.

Si dans la page d'EXECUTOR ou dans le menu EDIT, un appel ou temps de déclenchement est choisi, vous pouvez ouvrir cette fenêtre en appuyant sur la roue codeuse à droite de l'écran.

Si des projecteurs ou des canaux sont sélectionnés, cette fenêtre peut être ouverte en appuyant sur les touches respectives pour cette fonction au-dessus de la roue codeuse.

La barre de titre de cette fenêtre affichera la fonction sélectionnée. Dans la cellule supérieure, la valeur courante sera affichée.

En utilisant l'écran tactile, avec le pavé numérique ou en tournant la roue codeuse à droite de l'écran vous pouvez entrer une valeur différente ou une temporisation différente, et l'accepter en pressant la touche OK.

A gauche des chiffres, les touches suivantes sont affichées : H (Heures), M (Minutes), S (Secondes) et F (Cadres). Avec ces lettres, vous pouvez directement entrer les temporisations, si nécessaire.

**ou :**

Si une fonction est activée, les touches Clear, Desactiver et les presets sont affichées dans la partie inférieure. Si vous appuyez sur CLEAR, les valeurs des projecteurs ou canaux sélectionnés seront effacées. Si vous appuyez sur DEACTIVATE, les valeurs actives des projecteurs et canaux sélectionnés seront effacées.

Si vous sélectionnez un preset, il sera affiché dans la barre supérieure, et vous pourrez la sélectionner en pressant sur OK.

Les entrées peuvent être supprimées en utilisant la touche OOPS.

### Clavier Logiciel tactile

Sur les **grandMA** light, ultra-light et Micro, vous pouvez l'appeler en pressant la touche KEYBOARD.

Dans la cellule supérieure de gauche, le texte saisi sera affiché.

En utilisant l'écran tactile, vous pouvez choisir les touches individuelles.

Appuyer sur RETURN validera la saisie.

### Fenêtre de Commande

Sur la **grandMA**, **grandMA** light et la version ultra-light, vous pouvez ouvrir la fenêtre de COMMANDE en utilisant la touche fonction F7. sur la version Micro, vous trouverez un bouton COMMANDE dédié à cela. Cette fenêtre contient les boutons les plus importants, qui sont affichés comme touches logicielles, sur la **grandMA**, **grandMA** light et ultra-light, les boutons peuvent être utilisés comme des moyens alternatifs pour les saisies.

## 1.10 Prise en main rapide

Après plusieurs années d'expérience nous avons perdu l'espoir que tout utilisateur prenne le temps de lire le manuel en entier avant de s'amuser avec un nouveau jouet. Cependant, voici quelques astuces (TIP) qui vous aideront à vous y retrouver.

### 1.10.1 Notions de base

La **grandMA** est un ordinateur dédié aux shows lumière avec jusqu'à 5 écrans. Vous retrouverez beaucoup de fonctions dont vous avez l'habitude sur PC ou MAC.

**Alimentation principale** : 90-230V

**La souris** dans son tiroir (seulement sur la **grandMA**) ou le trackball sur la **grandMA light** et **grandMA ultra-light, Ultralight et Micro** :

- Le clic gauche sélectionne un champ pour la saisie par le clavier, les roues codeuses, etc.
- Le clic droit permet de Modifier (ouvre les fenêtres avec les options, tri de colonnes en cliquant sur le titre...)
- Appuyer et maintenir le bouton du milieu de la souris change les valeurs de sortie (Hold et Move)

**Les écrans** (sélectionnez-en un en cliquant dans l'espace vide)

La **grandMA** offre différentes fenêtres : les Menus avec les informations et les touches de contrôle, les feuilles de travail, les groupes de touches, les listes de canaux gradateurs et les symboles de fader.

- Cliquer et faire glisser en utilisant le bouton gauche de la souris sur le titre fait bouger la fenêtre, vous pouvez modifier la taille en cliquant et en faisant glisser les bordures gauches / inférieures.
- Cliquer avec le bouton droit de la souris sur un titre de fenêtre ouvrira le menu des options pour cette fenêtre.

**Les feuilles de calcul** (comparables à celles utilisées sous Excel ou Access) :

- Cliquer et faire glisser avec le bouton gauche de la souris pour sélectionner une étendue de cellules (n'est pas possible sur tous les écrans)
- Cliquer avec le bouton gauche sur un titre de colonne redimensionnera ou déplacera la colonne
- Cliquer avec le bouton droit sur une colonne de titre triera cette colonne

**Aide d'urgence** : comme sur tout ordinateur, la **grandMA** peut subir un blocage. Pour résoudre un blocage :

1. Effectuer une remise à zéro (Reset) en appuyant sur CTRL-ALT-DEL ou sur la touche RESET à l'arrière de la console ou éteignez la console sur l'Ultralight et la Micro.

Seulement si cela ne fonctionne pas :

2. Pendant l'amorçage de l'appareil, utiliser « Delete Act Show » pour effacer le show en cours.

**Voir 13** Menu Utility

Pour tout autre problème, contacter votre revendeur ou notre hot-line +49-5251-688865-99.

### 1.10.2 Configuration et Démarrage

La façon la plus facile est d'utiliser la touche BACKUP et de charger un show de démo ou une amorce de show. Autre solution :

1. Touche SETUP : vous permettra de sélectionner et d'adresser les voies de gradateur et les appareils, de créer des Presets, des groupes et des effets.
2. Cliquer avec le bouton droit ou toucher un écran vide :
  - crée, déplace et redimensionne une fenêtre FADER ou CHANNEL pour le contrôle de gradateurs et de projecteurs asservis, de groupes et de différentes fenêtres de Presets (PAN/TILT, GOBO...) pour les asservis.

### 1.10.3 Accès direct

La **grandMA** offre différentes façons de contrôler les valeurs des gradateurs et les attributs des projecteurs. Pour rester bref, nous vous donnons seulement un exemple pour chacun d'eux.

Paramétrer les valeurs pour les gradateurs :

La touche "-" ou "+" du CHANNEL FADER bascule les faders motorisés pour contrôler des canaux de gradateur.

- "+" et "-" défilent en bloc de 20 gradateurs (10 sur la **grandMA light**).
- Les valeurs du fader paramétré sont affichés dans l'affichage du gradateur.

Les canaux peuvent également être sélectionnés et modifiés par la souris, la molette, la roue codeuse et le clavier.

Avec la fonction de LIEN (LINK) (en haut à droite des pages de canal et de fader), la fenêtre défilera automatiquement pour montrer les canaux affectés aux faders.

### Contrôler les attributs des projecteurs :

#### Fenêtre GROUP

Sélectionner un projecteur par sa touche (ou cliquer sur le nom du projecteur dans la page d'appareils).

#### Fenêtre GOBO, COLOUR ...

### Astuce

Ouvrir un preset pour l'appareil sélectionnée (si aucune preset ne s'affiche, utiliser la fonction choisie via une roue codeuse).

Presser et tourner la roue codeuse permet un réglage plus fin.

### 1.10.4 Sauvegarder les paramètres

La touche STORE sur la **grandMA** est très facile d'emploi.

Si la touche STORE clignote, vous pouvez l'éteindre en appuyant une seconde fois ou en utilisant ESCAPE.

**Exemple** : sélectionner quelques projecteurs et paramétrer la roue de couleur

- STORE + l'un des boutons en-dessous ou au-dessus d'un fader (assurez-vous d'être bien revenu de CHANNEL à EXECUTOR) : enregistre la couleur comme une scène (Cue) sur cet EXECUTOR.
- STORE + un des boutons d'un fader d'EXECUTOR, là où une scène est déjà enregistrée, vous donne l'option de réécrire, fusionner des informations ou créer une seconde scène.  
**Voir 1.10.7 Créer une liste**
- STORE + une cellule dans le fenêtre de GROUPES : enregistre les projecteurs choisis comme un nouveau groupe (entrer un nom au clavier)
- STORE + n'importe quelle cellule dans la fenêtre de preset COLOUR : enregistre les valeurs comme un preset de couleur (entrer un nom au clavier)
- STORE + une des touches VIEW à droite des écrans : enregistre la disposition sur l'écran, la position de la souris, etc. comme une vue (entrer un nom ...)

### Astuce

Avec STORE + la touche VIEW, vous pouvez enregistrer individuellement des écrans ou la console en entier.  
Dans le menu ASSIGN, vous pouvez entrer les noms des séquences de cues.

### 1.10.5 Choisir et activer des canaux, des projecteurs ou des fonctions

Choisir et Activer ont des significations différentes et sont des termes et concepts importants pour travailler avec la **grandMA**.

Les projecteurs ou canaux choisis sont ceux que vous êtes en train d'utiliser, vous pouvez savoir ce qui est sélectionné grâce à leurs noms qui deviennent jaunes dans les pages de projecteur ou de canal. Les valeurs actives déterminent quels canaux ou paramètres seront enregistrés dans la scène suivante et seront contrôlés par cette scène plus tard. Les valeurs avec un arrière-plan rouge foncé seront enregistrées dans la scène suivante, les valeurs avec un arrière-plan rouge clair sont actuellement sous votre contrôle et seront aussi enregistrées dans la scène suivante. Les canaux non activés quand la scène est enregistrée ne seront pas affectés par la restitution de cette scène. Les projecteurs ou canaux sélectionnés sont automatiquement désélectionnés si un paramètre a été modifié et de nouveaux projecteurs sélectionnés (une simple action sur la touche CLEAR fera de même).

Changer la sélection :

- Tout canal ou toute fonction, contrôlé(e) en mode d'Accès Direct, est automatiquement identifié(e) comme sélectionné(e).
- Appuyer plusieurs fois sur la touche CLEAR efface la sélection entière.  
1<sup>er</sup> CLEAR : désélectionne – 2<sup>ème</sup> CLEAR : désactive – 3<sup>ème</sup> CLEAR : efface toutes les valeurs paramétrées par accès direct et renvoie les valeurs par défaut ou rend le contrôle à la restitution en cours.
- Choisir un canal, un projecteur ou une fonction plusieurs fois peut être utilisé pour modifier une activation  
1<sup>er</sup> sélectionne – 2<sup>ème</sup> active tous les paramètres – 3<sup>ème</sup> désactive tous les paramètres

En maintenant appuyée la touche STORE et en sélectionnant ALL, l'activation sera ignorée et la sortie complète de la console sera enregistrée comme un cue.

#### **1.10.6 Temporisation – Temps de fondu (FADE) et Retard (DELAY)**

La **grandMA** offre deux façons différentes d'enregistrer les paramètres de temporisation pour une scène :

1. X-FADE et SNAP DELAY  
Avec la touche STORE, un temps de fondu basique peut être paramétré pour tous les canaux des faders, alors que le délai snap ne fonctionnera que pour les canaux indiqués comme canaux snap dans le menu Patch.
2. Touche de TEMPORISATION pour des durées individuelles par canal  
Avec la TEMPORISATION, les fenêtres de statut peuvent être commutées entre la couche des FADERS ou des DELAYS, où des temps de fondu et de retard peuvent être paramétrés pour chaque canal. Ces durées seront enregistrées dans les scènes et remplacent les durées par défaut.

#### **1.10.7 CREER UNE LISTE**

En enregistrant une scène sur un Exécuteur contenant déjà une scène, la **grandMA** offre l'option de créer une seconde scène et de commencer une liste de scènes, qui pourront être restituées comme un Chase ou une Séquence ultérieurement.

Dans le menu ASSIGN, vous pouvez pré-sélectionner la liste de scènes comme suivie ou non, respectivement.

**LISTE DE SCENE SUIVIE** (typiquement pour des projecteurs mobiles ou des applications théâtrales) :

En travaillant avec une liste suivie de scènes, il n'est utile d'enregistrer que les valeurs qui ont changé. En restitution, la **grandMA** gardera la valeur des paramètres jusqu'à ce qu'ils reçoivent une nouvelle valeur lors d'une scène suivante.

#### **LISTE DE SCENE NON SUIVIE**

Avec une liste non suivie de scènes, toutes les valeurs qui devront être rappelées devront être enregistrées dans chaque scène respective car toutes les valeurs non enregistrées dans la scène seront désactivées ("0" par défaut).

#### **1.10.8 Boutons et Faders de Restitution**

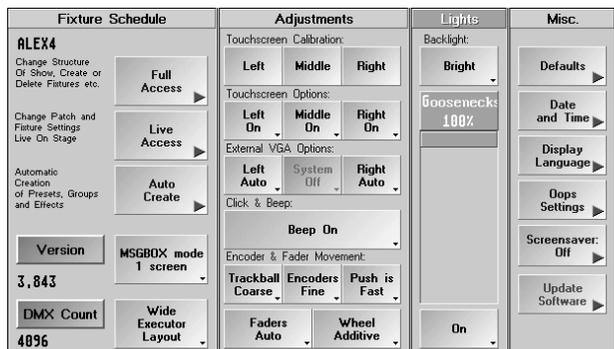
Les faders motorisés permettent de travailler simultanément sur différentes pages. Avec la touche OFF, l'exécution des scènes assignées aux EXECUTORS peut être stoppée.

Avec les boutons ASSIGN + EXECUTOR, vous pouvez définir quelles séquences avec quelles fonctions seront restituées lors de l'utilisation des EXECUTORS.

Les 12 touches de fonction peuvent être utilisées pour n'importe quel bouton Playback (OFF – EXECUTOR1).

#### **Astuce**

Pour rappeler une scène avec un fader, il doit être activé via GO+, TOP ou ON.  
Faire attention au GRANDMASTER – ou simplement le désactiver dans le menu Setup.

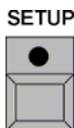


## 2. Menu Setup

Le menu Setup est affiché uniquement sur l'écran de droite (*grandMA*). En cas de dysfonctionnement de cet écran, appuyer sur F3 pour afficher tous les menus sur un écran externe.\*

### 2.1 Sélection, patch, création et édition de projecteurs, dimmers, configuration de la scène physique (Edition de Show)

- Appuyer sur **SETUP**



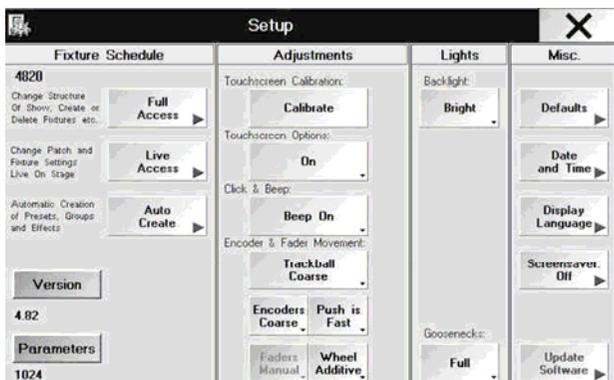
#### FIXTURE SCHEDULE

##### Full Access (Accès Complet)

Dans le menu Full Access, le nombre de voies assignées à des projecteurs asservis et des dimmers peut être défini, et les adresses DMX correspondantes assignées. De plus, la scène peut être adaptée et les projecteurs et dimmers positionnés en fonction. Le show ne peut être modifié dans son ensemble que dans le menu Full Access (Accès Complet). Dans le cas de l'utilisation de la console dans le mode Multi-Utilisateur, on ne peut accéder à ce menu que d'une console. (2.2 Menus Accès Complet (Full Access) ou Accès Live (Live Access))

Lors de l'adaptation d'un show à la scène, une copie du show est utilisée ; les modifications apportées ne seront disponibles qu'après qu'elles aient été sauvegardées.

L'accès à ce menu peut prendre plusieurs secondes dans la mesure où tous les patches des projecteurs (approximativement 300) sont chargés à partir du disque dur.



Menu SETUP sur la MICRO



##### Live Access (Accès Live)

Lors de la modification d'un show, certaines limitations existent. Les modifications seront appliquées immédiatement. Dans le mode Multi-Utilisateur, les informations du show peuvent être modifiées par plusieurs utilisateurs simultanément. Dans le menu Accès Live, il est possible par exemple d'assigner les adresses DMX. De plus, la scène peut être adaptée et les projecteurs et dimmers positionnés en fonction. Des adaptations supplémentaires peuvent être réalisées dans le menu Attribute Setup.

Il n'est pas possible de choisir ou d'effacer de nouveaux projecteurs dans le show.  
**Seul le statut de Accès Live est disponible sur le PDA du contrôle à distance.**



##### Création Automatique (AUTO CREATE)

Dans ce menu il est possible, par exemple, de créer automatiquement des configurations pour tous les projecteurs et dimmers utilisés, dès lors que ces configurations sont déjà contenues dans les bibliothèques internes. Des effets préenregistrés ou des groupes de canaux pour chaque projecteur ou dimmer peuvent aussi y être créés. (2.11 Créer des Presets, effets et groupes de fonctions automatiquement).

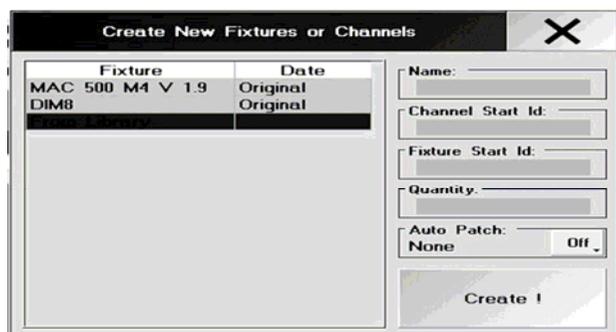
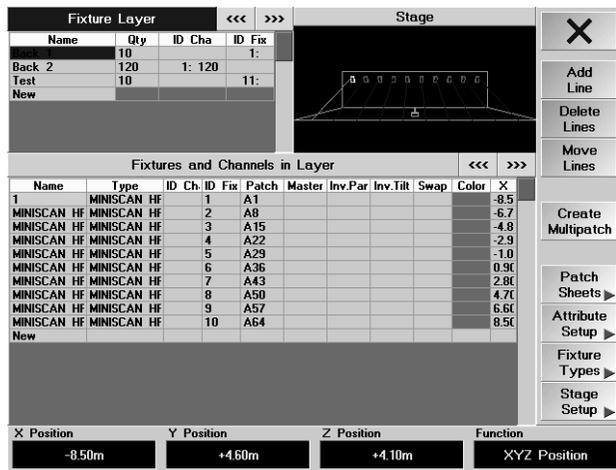


#### NOTE :

Les paragraphes suivis d'un astérisque \* ne sont pas applicables à la grandMA MICRO.

Tous les boutons repérés avec \*\* sont situés dans la fenêtre de commande de la grandMA MICRO uniquement.

*grandMA*



## 2.2 Menus Accès Complet (Full Access) ou Accès Live (Live Access)

- Sélectionner **Fixture Layer**

Des groupes de projecteurs asservis ou de dimmers peuvent être créés ici.

Ces groupes pourront être modifiés ultérieurement sans problème, par exemple nombre plus important, modification du type de projecteur etc.

De plus, un sommaire regroupant tous les projecteurs choisis ainsi que les numéros ID et canaux associés, lorsqu'il s'agit de projecteurs asservis, est affiché.

### 2.2.1 Création de groupes avec Projecteurs asservis / dimmers (Fixture Layer)

- Sélectionner « Add Line » (Le menu Fixture Layer doit être actif, c'est à dire le haut de la fenêtre bleu foncé).

Une fenêtre, dans laquelle peut être entré un nom de groupe, s'ouvre. Une fois le nom entré il faut confirmer.

Suite à cette action, la fenêtre « Create New Fixtures or Channels » ("Création de nouvelles machines ou Canaux") s'ouvre. Lors de la première ouverture de cette fenêtre seule l'option « From Library » ("A partir de la librairie") s'affichera, déjà sélectionnée (reconnaissable au fond bleu).

- Lorsque « From Library » est sélectionné, la fenêtre de librairie s'ouvre :
- Le choix d'un projecteur se fait en tournant la roue codeuse.
- En appuyant sur la roue codeuse, le choix du projecteur est validé et la fenêtre de librairie se ferme.
- Pour charger un projecteur à partir d'une disquette, sélectionner « Floppy ». La liste des projecteurs disponibles sur la disquette apparaît, ils peuvent être sélectionnés et chargés.

Pour trouver plus facilement les projecteurs, la liste peut être classée par nom, fabricant ou date. Exemple : pour classer la liste par ordre alphabétique, cliquer sur « Name » avec le bouton droit de la souris. Un premier clic affiche la liste de A à Z, un deuxième click affiche la liste de Z à A.

Ou :

Un filtre de recherche peut être utilisé : Sélectionner la colonne fabricant sur le côté de « Filter » et entrer la première lettre du fabricant. Seuls les modèles de projecteurs de ce fabricant sont alors affichés.

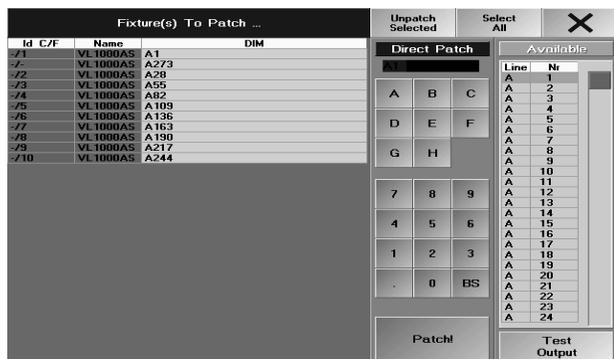
**Sur le site [www.ma-share.net](http://www.ma-share.net) , vous trouverez un forum permettant de configurer et télécharger des patches de projecteurs créés par des particuliers ainsi que des patches modifiés.**

#### Channel start Id :

- Dans ce menu, le numéro ID du premier dimmer peut être entré. Ceux-ci sont alors affichés dans la page « Channel and Fader ». Les voies de dimmers des projecteurs asservis peuvent aussi être utilisées dans la feuille "Channel and Fader". Pour ce faire, il faut d'abord assigner au projecteur asservi ses « Channel-IDs ».

#### Fixture Start Id :

- Dans ce menu, le numéro ID du premier projecteur asservi peut être entré. Ceux-ci sont alors affichés dans la page « Fixture ». Les voies gradateurs peuvent aussi être utilisées dans la feuille Fixture. Pour ce faire, il faut d'abord assigner aux dimmers leurs « Fixture-IDs ».



### Qty (Quantity, Quantité) :

- Pour finir, il est nécessaire d'entrer le nombre de projecteurs choisis sous « Quantity » (à l'aide du pavé numérique ou du clavier)

### Autopatch :

- Affiche le numéro du prochain canal DMX disponible. Dans la position ON, ce canal sera utilisé dès que CREATE sera sélectionné. Dans la position OFF (position par défaut) tout autre canal disponible peut être utilisé (2.2.2)
- Sélectionner « Create ! » valide les configurations pour la création ultérieure des projecteurs.

### 2.2.2 Réaliser les Patches de projecteurs asservis ou de dimmers

Dans la partie basse de la fenêtre sont affichés les Scanners / Dimmers sélectionnés.

- Sélectionner un projecteur dans la colonne « Patch » (il apparaît sur fond bleu)

Si tous les projecteurs de « Fixture Layer » doivent être patchés les uns après les autres, il est possible de tous les sélectionner en une seule fois en cliquant sur le titre de la colonne (dans le cas présent, PATCH). Après cela, tous les projecteurs apparaissent sur fond bleu.

Le menu s'ouvre en appuyant sur la roue codeuse :

Sous « Direct Patch », le numéro du premier canal DMX disponible s'affiche.

- Tout d'abord, il faut définir la sortie DMX (par exemple A, B, ...), puis le premier canal DMX.
- Finalement, il faut valider en sélectionnant « Patch ! ». C'est Tout.

Ou :

Tous les canaux disponibles sont affichés dans la colonne de droite. En tournant la roue codeuse, tous les canaux cachés peuvent être affichés et sélectionnés. Appuyer sur la roue codeuse permet de valider la sélection du canal choisi.

Si « Test Output » est sélectionné (fond vert), le canal de sortie DMX choisi est monté à 100%. Ceci permet d'accélérer le repérage du canal patché au milieu de la scène.

*Cette fonction n'agira que sur les projecteurs qui reçoivent leur signal DMX de la console. Les projecteurs qui reçoivent leur signal d'une console esclave ou depuis un réseau MA ne supportent pas cette fonction.*

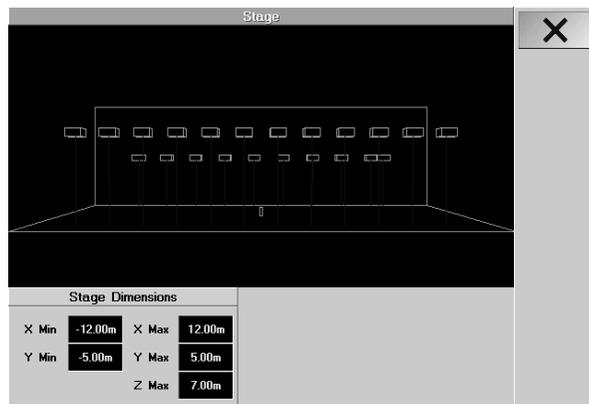
Une fois les patches effectués, les projecteurs peuvent être positionnés sur la vue en trois dimensions de la scène.

- Quitter le menu en cliquant sur X
- Sélectionner Save pour sauvegarder les modifications de configuration
- Sélectionner Don't Save annulera les modifications
- Cancel permet de rester dans ce menu.

### 2.2.3 Positionnement des projecteurs

Dans le coin supérieur droit de la fenêtre, se trouve une vue simplifiée de la scène, qui peut être utilisée pour positionner les projecteurs. Les configurations seront prises en compte sur **grandMA 3D**.

Si cette partie de la fenêtre est active (barre « Stage » affichée en bleu foncé), la vue de la scène peut être modifiée en tournant, ou en tournant et appuyant simultanément sur la roue codeuse.



### Définir les dimensions de la scène

Dans la représentation géométrique de la **grandMA** (fenêtre Stage) ou dans **grandMA 3D**, il est possible de positionner des objets dans les trois dimensions.

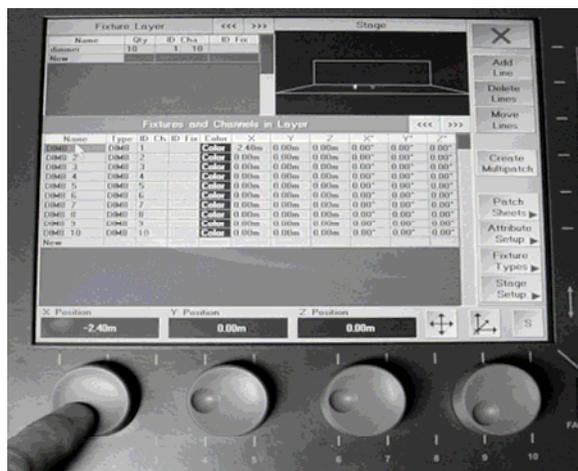
Ceci est modélisé dans le système géométrique utilisé en architecture : Les axes X/Y représentent le plan horizontal de la scène, l'axe Z représentant la hauteur.

Pour ajuster la taille de la scène,

- Sélectionner Stage Setup (Setup de la Scène)
- Sélectionner consécutivement les valeurs affichées et entrer les nouvelles valeurs (les valeurs indiquées font toujours référence au centre de la scène)
- La vue de la scène peut être modifiée en tournant, ou en tournant et appuyant simultanément sur la roue codeuse.
- Quitter le menu en cliquant sur X

### Positionner les projecteurs :

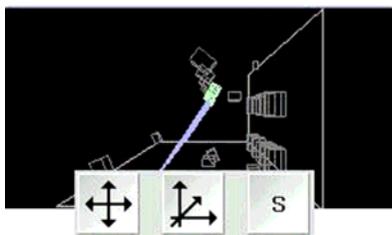
Seuls les groupes de projecteurs sélectionnés dans la Fixture Layer peuvent être positionnés. Il n'est pas possible de sélectionner des projecteurs à partir de la petite fenêtre Stage. Pour obtenir un meilleur contrôle, cliquer sur la petite fenêtre STAGE (La barre de titre s'affiche en bleu foncé) et changer la vue de la scène en utilisant la roue codeuse sur la droite de l'écran (en tournant ou en tournant et appuyant simultanément sur la roue codeuse).



- Dans la fenêtre FIXTURE LAYER, sélectionner le type de projecteur
- Dans la fenêtre FIXTURE AND CHANNELS IN LAYER, sélectionner un ou plusieurs projecteurs
- Définir les positions et cibles des projecteurs en utilisant les 3 roues codeuses (déplacement linéaire selon les axes x, y, z ou rotation autour des axes x, y z) - vérifier le résultat dans la fenêtre STAGE. Les valeurs ainsi définies sont affichées dans les dernières colonnes du tableau. Appuyer et tourner simultanément la roue codeuse (à droite de l'écran), pour modifier l'affichage du tableau jusqu'à ce que les colonnes donnant les positions X, Y, Z et angles de rotation X°, Y° et Z° apparaissent.

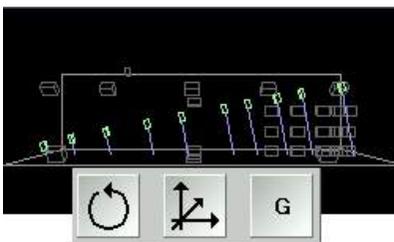
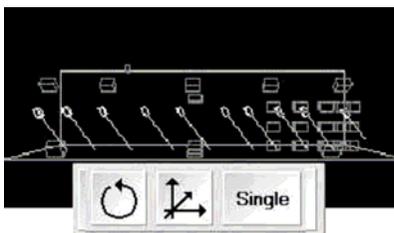
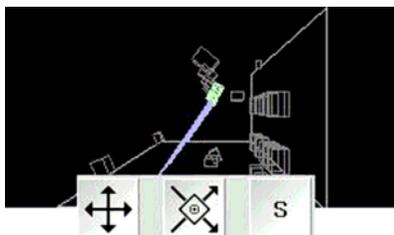
Ou

- Sélectionner directement une valeur dans le tableau
- Appuyer sur la roue codeuse de droite
- Entrer une valeur en utilisant le pavé numérique
- Valider en appuyant sur ENTER



Déplacement linéaire (que ce soit un projecteur isolé ou un groupe de projecteurs)

- Sélectionner un ou plusieurs projecteurs
- Sélectionner l'icône de déplacement linéaire
- Sélectionner l'icône de l'axe de scène désiré
- Déplacer les projecteurs le long des axes à l'aide de la roue codeuse



Déplacement linéaire incliné (que ce soit un projecteur isolé ou un groupe de projecteurs)  
 Seulement pour les projecteurs inclinés. Si les projecteurs n'ont pas préalablement été inclinés, cette fonction est identique à la précédente.

- Sélectionner un ou plusieurs projecteurs
- Sélectionner l'icône de déplacement linéaire
- Sélectionner l'axe propre de déplacement des projecteurs
- Déplacer les projecteurs le long de leurs axes propres à l'aide de la roue codeuse

#### Rotation Simple :

- Sélectionner un ou plusieurs projecteurs
- Sélectionner l'icône de déplacement circulaire
- Sélectionner « S »
- Faire tourner chaque projecteur isolément en tournant la roue codeuse

#### Rotation de groupe :

- Sélectionner plusieurs projecteurs
- Sélectionner l'icône de déplacement circulaire
- Sélectionner « G »
- Faire pivoter les projecteurs sur leur axe transversal virtuel en utilisant la roue codeuse

- Quitter le menu en cliquant sur X
- Sélectionner « Save » pour sauvegarder la configuration
- Sélectionner « Don't Save » pour effacer la configuration
- Sélectionner « Cancel » pour rester dans ce menu

La fonction « ALIGN » peut être d'une grande aide et permettre de gagner pas mal de temps.

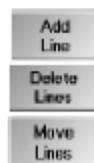
## 2.2.4 Ajuster la configuration des projecteurs

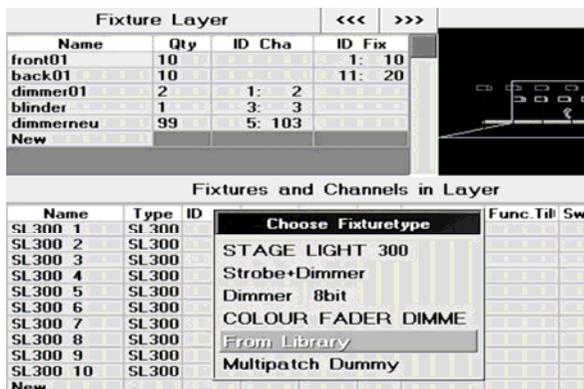
- La fenêtre Fixture Layer doit être active. Un clic sur la barre de titre la fera apparaître en bleu foncé.
- Sélectionner le groupe de projecteurs
- Add Line : un nouveau groupe de projecteurs peut être ajouté en avant du groupe sélectionné. Procéder comme indiqué quelques pages plus haut : **2.2.1** Création de groupes avec Projecteurs asservis / gradateurs (Fixture Layer)

Fixture Layer					Stage				
Name	Qty	ID Cha	ID Fix	ID Fix					
front01	10		1	10					
	10		11	20					
dimmer01	2	1	2						
blinder	1	3	3						
dimmerneu	99	5	103						
New									

Fixtures and Channels in Layer										
Name	Type	ID	Ch	ID	Fix	Patch	Mask	Func	Pan	DMX Tilt
SL300 1	SL300	11		A101						Invert
SL300 2	SL300	12		A111						Invert
SL300 3	SL300	13		A121						Invert
SL300 4	SL300	14		A131						Invert
SL300 5	SL300	15		A141						Invert





- Delete Line : Le groupe sélectionné est effacé. Tous les projecteurs et configurations associées à ce groupe sont effacés.
- Moves Lines : Le groupe sélectionné peut être déplacé vers une autre position dans le tableau. Quand la commande « Moves Lines » est utilisée, elle s'affiche en rouge. Le groupe sera déplacé après sélection de la nouvelle position.

### 2.2.5 Ajuster individuellement les groupes de projecteurs

Sélectionner un groupe de projecteur dans « Fixture Layer », plus bas apparaît alors :

#### Ajout de projecteurs identiques

- Sélectionner « New » (apparaît en bleu foncé) et appuyer brièvement sur la roue codeuse (à droite de l'affichage). La fenêtre « Create New fixtures or Channels » s'ouvre. Dans cette fenêtre, tous les types de projecteurs déjà utilisés dans le show apparaissent.
- Sélectionner le type de projecteur en tournant la roue codeuse. Procéder comme indiqué quelques pages plus haut : **2.2.1** Création de groupes avec Projecteurs asservis / dimmers (Fixture Layer).

#### Ajout de nouveaux projecteurs

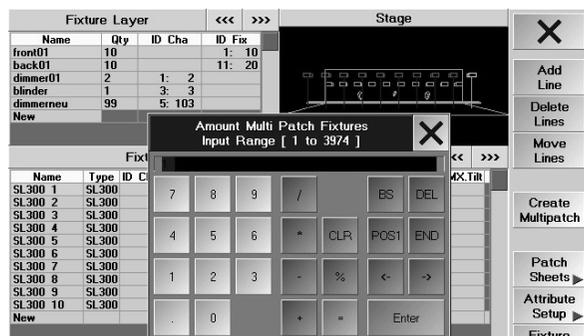
- Sélectionner « New » (apparaît en bleu foncé) et appuyer brièvement sur la roue codeuse (à droite de l'écran). La fenêtre « Create New fixtures or Channels » s'ouvre.
- Choisir « From Library » et procéder comme indiqué quelques pages plus haut : **2.2.1** Création de groupes avec Projecteurs asservis / gradateurs (Fixture Layer).

#### Interchanger des projecteurs

- Sélectionner les projecteurs à interchanger dans la colonne « Type » (apparaissent en bleu foncé). Il est aussi possible de sélectionner plusieurs ou tous les projecteurs.
- Appuyer brièvement sur la roue codeuse (à droite de l'affichage). La fenêtre « Choose Fixture Type » ("Choisir le type de machine") s'ouvre.
- Sélectionner un projecteur qui est déjà présent dans le show en tournant la roue codeuse, et valider le choix en appuyant brièvement sur celle-ci. Il reste encore à patcher le projecteur.

Ou :

- Sélectionner « From Library » pour un nouveau projecteur et appuyer brièvement sur la roue codeuse. Procéder comme décrit plus haut : **2.2.1** Création de groupes avec Projecteurs asservis / gradateurs (Fixture Layer)



Name	Type	ID Ch.	ID Fix	Patch
Dim 1	Dim	1		1(A).1
Dim 1	Multip.			
Dim 2	Dim	2		1(A).2

#### Multipatch (assignation d'un canal DMX à plusieurs projecteurs ou dimmers)

Utile si plusieurs projecteurs doivent être systématiquement commandés ensemble (mais pas réglés en intensité lumineuse individuellement)

Pour ce faire, il faut réaliser un nombre arbitraire de « copies » d'un projecteur.

- Sélectionner le projecteur qui doit être « copié »
- Sélectionner Create Multipatch
- Dans la fenêtre de paramétrage, entrer le nombre de projecteurs qui doivent être commandés par le même canal DMX. Dans la liste des projecteurs, apparaissent maintenant, en dessous du projecteur sélectionné, ses copies. Dans la colonne TYPE, l'indication « Multipatch Dummies » apparaît devant chacune des copies. Les projecteurs correspondants peuvent alors être utilisés et positionnés dans la fenêtre Stage ou sur *grandMA* 3D.

Fixtures and Channels in Layer						
Name	Type	ID	Ch	ID	Fix	Patch
Dim 1	Dim	1				1(A).1
Dim 1	Multip.					1(A).101
Dim 2	Dim	2				1(A).2

**Note :** après avoir réalisé un Multipatch, aucune adresse DMX n'apparaîtra en regard des « copies », dans la mesure où celles-ci se sont vu attribuer automatiquement la même adresse DMX, le même numéro ID et le même nom que le projecteur dont-elles sont issues.

Il n'est pas possible d'entrer la même adresse pour des projecteurs différents dans la feuille de Layer. Dans le menu de configuration des projecteurs, il faut entrer les mêmes adresses (voir le manuel utilisateur du fabricant de projecteur).

**Astuce :** Si l'on veut réaliser un Multipatch avec des adresses différentes (assignées sur les projecteurs eux-mêmes), celles-ci peuvent être entrées dans la feuille de Layer après avoir réalisé l'opération de Multipatch (seulement, bien sur, si elles ne sont pas utilisées par d'autres projecteurs).

### Insérer, effacer ou déplacer des projecteurs

- Sélectionner Fixture Layer
- Sélectionner un projecteur. En sélectionnant l'une des fonctions décrites ci-dessous, on peut :
  - Add Line : Insérer un projecteur avant celui qui a été sélectionné
  - Delete Line : Efface le projecteur sélectionné ainsi que toutes les configurations associées.
  - Moves Lines : Déplace le projecteur dans le tableau. Quand la fonction « Moves Lines » est utilisée, elle est affichée en rouge. En sélectionnant une nouvelle position sur le tableau, le projecteur préalablement choisi sera déplacé à ce nouvel emplacement.

### Assignment de noms aux projecteurs

- Cliquer sur le nom du projecteur voulu, puis entrer directement le nom et valider avec Enter.

### Astuce

*Si un espace suivi d'un numéro est ajouté lors de l'opération précédente, une numérotation automatique des projecteurs sera faite.*

### Modifier un numéro d'identification de canal ou de projecteur (ID Cha ou ID Fix)

- Sélectionner une ou plusieurs cellules dans la colonne « ID Cha » ou « ID Fix » et appuyer sur la roue codeuse. Une fenêtre s'ouvre dans laquelle peuvent être entrés les IDs qui seront validés après avoir appuyé sur enter. Si « None » est sélectionné, les ID qui apparaissent dans cette fenêtre seront effacés. Attention de ne pas attribuer un ID identique à plusieurs projecteurs différents (empiètement de commande « Overlapping »).

### Commande d'extinction principale de la console (GRANDMASTER Off)

- Sélectionner une ou plusieurs cellules dans la colonne « Master » et appuyer sur la roue codeuse.
- Sélectionner alors « No » et appuyer une nouvelle fois sur la roue codeuse. Si le Fader GRANDMASTER est éteint, la mention « No » sera affichée dans la cellule correspondante.

### Fonctions Pan et Tilt (Func. Pan et Func. Tilt)

- Sélectionner une ou plusieurs cellules dans la colonne « Func. Pan » ou « Func. Tilt » et appuyer sur la roue codeuse. Si « Invert » est maintenant sélectionné et validé par un nouvel appui sur la roue codeuse, ceci sera indiqué par la mention « Invert » dans la cellule correspondante du tableau.

### Intervertir les commandes d'axe Pan et Tilt

Sélectionner une ou plusieurs cellules dans la colonne « Swap » et appuyer sur la roue codeuse. Si « Yes » est maintenant sélectionné et validé par un nouvel appui sur la roue codeuse, les axes Pan et Tilt seront intervertis pour les projecteurs correspondants. Ceci sera indiqué par « Yes » dans la cellule « Swap » correspondante.

Fixtures and Channels in Layer											
Type	ID	Ch	ID	Fix	Patch	Mastr	Func.Pan	Func.Tilt	Swap	DMX.Pan	DMX.Tilt
SL300			11	A101		No				Invert	
SL300			12	A111			Invert			Invert	
SL300			13	A121				Invert		Invert	Invert
SL300			14	A131					Yes	Invert	
SL300			15	A141						Invert	
SL300			16	A151						Invert	
SL300			17	A161						Invert	
SL300			18	A171						Invert	
SL300			19	A181						Invert	



## Astuce

C'est à cet endroit que la corrélation avec le Trackball de contrôle PAN/TILT est effectuée. Le repérage des déplacement d'axe PAN/TILT des projecteurs ne peut s'effectuer que lors du fonctionnement en mode « Live Access » ("Accès Live") Vérifier le déplacement des axes des projecteurs dans ce mode de fonctionnement avant ! Dans le menu « Live Access », sélectionner un projecteur, puis sélectionner HIGHLIGHT et faire bouger le Trackball afin d'identifier le déplacement des axes du projecteur. Dans des cas comme celui-ci, la fonction HIGHLIGHT, entre autres, est très utile car elle commande, tant qu'elle reste sélectionnée, l'allumage les lampes des projecteurs sélectionnés, pour une identification plus aisée.

### Assignment de couleurs sur les voies de dimmer

Dans la fenêtre STAGE ou, sur *grandMA* 3D, c'est à cet endroit, qu'il est possible d'associer des couleurs à chaque canal dimmer (filtre de couleur)

- Sélectionner une ou plusieurs cellules dans la colonne « Color » et appuyer sur la roue codeuse.

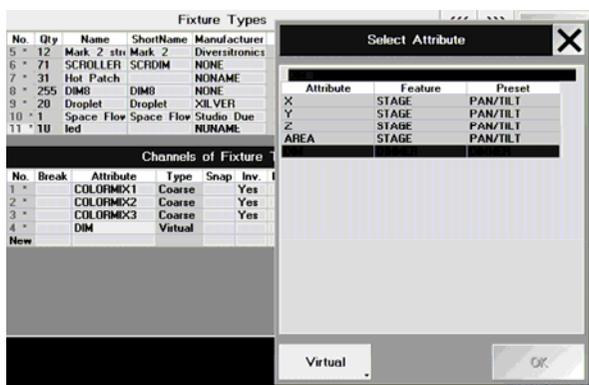
Le menu « Change Color » s'ouvre.

Dans ce menu, il est possible de choisir entre plusieurs tableaux de couleurs (Lee, Rosco, etc.). Au-dessus de chaque tableau de couleurs, le nom de celui-ci est indiqué (dans l'exemple ci-contre, « Standard »).

- En cliquant sur cette indication, on passe à un autre tableau de couleurs. Si la flèche est sélectionnée, un menu regroupant tous les tableaux de couleurs disponibles s'ouvre, dans lequel peut être directement sélectionné le tableau désiré.

Une fois le tableau de couleur choisi, une couleur peut être sélectionnée en utilisant la roue codeuse, et validée en appuyant une fois sur la roue codeuse. La couleur assignée sera indiquée dans la cellule correspondante.

- Fermer le menu avec X.



Fixture Sheet Values & Presets sorted by Numbers									
Id	Name	Pan/Tilt		Dimmer	Colour_Mix			Gobo	
		Pan	Tilt		CM1	CM2	CM3	G1	G2
392	Scr PSU	-	-	FF	-	-	-	-	-
393	Scr PSU	-	-	FF	-	-	-	-	-
394	Scr PSU	-	-	FF	-	-	-	-	-
395	Scr PSU	-	-	FF	-	-	-	-	-
396	Scr PSU	-	-	FF	-	-	-	-	-
397	Scr Power	-	-	FF	-	-	-	-	-
398	SRUS Fog	-	-	-	-	-	-	-	-
399	Fog hot	-	-	FF	-	-	-	-	-
400	SRUS Fog	-	-	-	-	-	-	-	-
405	DLDS Fog	-	-	-	-	-	-	-	-
410	DLDS Haze	-	-	-	-	-	-	-	-
420	DRDS Haze	-	-	-	-	-	-	-	-
421	DRDS Fog	-	-	-	-	-	-	-	-
500	led 1	-	-	35	56	72	44	-	-
501	led 2	-	-	35	56	72	44	-	-
502	led 3	-	-	35	56	72	44	-	-
503	led 4	-	-	35	56	72	44	-	-
504	led 5	-	-	35	56	72	44	-	-
505	led 6	-	-	35	56	72	44	-	-
506	led 7	-	-	35	56	72	44	-	-
507	led 8	-	-	-	-	-	-	-	-
508	led 9	-	-	-	-	-	-	-	-
509	led 10	-	-	-	-	-	-	-	-

### Projecteurs RGB et Projecteurs à LEDs sans dimmer

Pour ces type d'éclairages, *grandMA* peut recréer un dimmer virtuel. Ceci signifie que c'est le logiciel qui simulera le fonctionnement d'un dimmer. L'utilisateur doit seulement sélectionner la fonction correspondante pour ensuite pouvoir utiliser ces éclairages comme n'importe quel autre.

- Choisir le nouvel éclairage dans le menu FULL ACCESS. (se référer au §2.2)
- Si aucun éclairage de ce type n'existe dans la librairie, il faut créer son propre éclairage (se référer au § 2.6)

- Dans le tableau CHANNELS (Canaux) du menu FIXTURE TYPES (Types Machines), créer trois canaux avec l'attribut COLORMIX et sélectionner YES dans les cellules correspondantes de la colonne INV. Créer un canal supplémentaire avec l'attribution DIM et sélectionner Virtual dans le menu SELECT ATTRIBUTE. Valider avec OK.

Dans la feuille Fixture Sheet le canal dimmer ainsi que les 3 canaux de couleurs apparaissent et peuvent être utilisés. De cette façon, seulement trois canaux DMX sont utilisés, le canal de dimmer virtuel n'utilisant pas de canal DMX physique.

- Si d'autres canaux que les canaux Colormix 1-3 doivent être contrôlés par le dimmer virtuel, il faut positionner les cellules correspondantes, dans la colonne React on DIMMER, à Linear ou invers.

## 2.3 Liste DMX - Ajustements spécifiques sur un canal unique pour le show courant

- Sélectionner l'icône PATCH SHEET dans le menu Full Access (Accès Complet) ou dans le menu Live Access (Accès Live) pour accéder à ce menu.

Ce menu n'affichera que les canaux qui sont effectivement patchés. Toutes les modifications effectuées ici n'affecteront que le show courant.

DMX List												
DMX	Id	Ch	Id	Fix	Fixture	Attribute	Profile	Inv.	Default	Highlight	Stage	Snap
A2	1		1		SL300 1	COLOR1	slow01		0x00	0x00		
A3	1		1		SL300 1	GOBO1 R			0x00	0x00		
A4	1		1		SL300 1	GOBO1	slow01		0x00	0x00		
A5	1		1		SL300 1	PAN		Yes	0x99	0x00		
A6	1		1		SL300 1	TILT			0x00	0x00		
A7	1		1		SL300 1	FROST			0x00	0x00		
A8	1		1		SL300 1	FOCUS			0x00	0x00		
A11	2		2		SL300 2	COLOR1	slow01		0x00	0x00		
A12	2		2		SL300 2	GOBO1 R			0x00	0x00		
A13	2		2		SL300 2	GOBO1			0x00	0x00		
A14	2		2		SL300 2	DIM		Yes	0x99	0x00		
A15	2		2		SL300 2	PAN			0x00	0x00		
A16	2		2		SL300 2	TILT			0x00	0x00		
A17	2		2		SL300 2	FROST			0x00	0x00		
A18	2		2		SL300 2	FOCUS			0x00	0x00		
A21	3		3		SL300 3	COLOR1	slow01		0x00	0x00		
A22	3		3		SL300 3	GOBO1 R			0x00	0x00		
A23	3		3		SL300 3	GOBO1			0x00	0x00		
A24	3		3		SL300 3	DIM	slow01		0x00	0x00		
A25	3		3		SL300 3	PAN		Yes	0x99	0x00		
A26	3		3		SL300 3	TILT			0x00	0x00		
A27	3		3		SL300 3	FROST			0x00	0x00		
A28	3		3		SL300 3	FOCUS			0x00	0x00		
A31	4		4		SL300 4	COLOR1	slow01		0x00	0x00		
A32	4		4		SL300 4	GOBO1 R			0x00	0x00		
A33	4		4		SL300 4	GOBO1			0x00	0x00		
A34	4		4		SL300 4	DIM		Yes	0x00	0x00		

Default: 0.00    Highlight: 0.00    Stage: None

Dans ce tableau apparaissent :

- Une colonne DMX donnant les adresses **individuelles** de chaque canal DMX
  - Deux colonnes ID Ch. Et ID Fix. donnant les numéros d'identification ID des canaux et projecteurs. Les IDs peuvent être modifiés, par exemple pour une meilleure lisibilité sur la feuille Fixture Sheet, sans que cela n'affecte le show.
  - Une colonne Fixture donnant les noms des canaux DMX individuels assignés à des projecteurs et dimmers
  - Une colonne Attribute indiquant la fonction de chaque canal DMX
  - Une colonne Profile dans laquelle un profil peut être assigné au canal. Voir **2.8** Créer, Assigner et Effacer des Profils.
  - Une colonne Inv. dans laquelle chaque canal DMX peut être inversé. Un click dans la cellule correspondant à la voie à inverser activera automatiquement cette fonction. Appuyer sur la roue codeuse (à droite de l'écran), sélectionner Yes pour inverser la voie ou No pour ne pas inverser ou Original (les configuration de la librairie sont alors utilisées) et valider en appuyant une fois de plus sur la roue codeuse. Un canal DMX inversé sera indiqué par Yes dans la cellule correspondante. Les canaux inversés ne sont pas utilisés dans la fenêtre de visualisation ce qui veut dire que les déplacements des projecteurs, sur scène ou sur la fenêtre de visualisation, seront différents.
  - Une colonne **DEFAULT** dans laquelle apparaît la valeur de sortie DMX si aucun CUE, Preset ou Direct access n'adresse le canal projecteur ou dimmer.
- Cette configuration peut être utilisée pour les axes PAN et TILT ce qui permet de définir un point de départ de mouvement précis pour un projecteur asservi. Les valeurs de cette colonne peuvent être modifiées en sélectionnant la cellule et en ajustant la valeur à l'aide de la roue codeuse (sous l'écran). Ces valeurs peuvent être transférées aux projecteurs en cliquant sur la cellule correspondante.
- Une colonne HIGHLIGHT qui permet temporairement d'outrepasser la configuration courante de projecteurs, de manière à permettre de les repérer plus facilement sur scène et d'accélérer ainsi la programmation des positions de ceux-ci. Les valeurs affichées dans la colonne HIGHLIGHT peuvent être établies, pour chaque canal DMX, en sélectionnant la cellule correspondante avec un clic puis en entrant une valeur dans la fenêtre activée. La valeur inscrite dans la cellule peut être ajustée en utilisant la roue codeuse située sous l'affichage.
  - Une colonne **STAGE** (pas encore disponible dans les versions de soft)
  - Une colonne **SNAP**. Une nouvelle valeur dans une cellule de cette colonne sera exécutée immédiatement sans tenir compte des temporisations (timings) d'une CUE. Activer la cellule en cliquant sur la cellule désirée. Appuyer sur la roue codeuse (à droite de l'écran). Sélectionner Yes pour activer la fonction SNAP ou No pour activer la fonction FADE et valider en appuyant sur la roue codeuse une seconde fois. Si l'indication YES apparaît dans

une cellule de la colonne SNAP, cela signifie que cette fonction a été choisie pour le canal considéré. Par défaut, tous les canaux DMX suivent la temporisation de CUE.

- **FADE** : la valeur peut être modifiée progressivement.

Fixture Patch										
+DMX	Id	Fix	Id	Ch	Fixture Type	Name	NoMaster	Pan	Tilt	Sw
A1	1				Test	Test 1				
A20	2				MINISCAN HPE	MINISCAN HPE 1	No			
A27	3				MAC 2000 WASH	MAC 2000 WASH 21CH		Yes	Yes	
A48	4				MAC 2000 PERFOR	MAC 2000 PERFORM 3				

Dimmer Patch										
+DMX	Id	Fix	Id	Ch	Fixture Type	Name	NoMaster			
A16	6				DIM8	DIM8 6				
A17	7				DIM8	DIM8 7				
C1	1				DIM8	DIM8 1				
C2	2				DIM8	DIM8 2				
C5	3				DIM8	DIM8 3				
C6	5				DIM8	DIM8 5				
C7	4				DIM8	DIM8 4				
C8	8				DIM8	DIM8 8				

Dimmer (2)	Strobe Close	Strobe Fast	Strobe Medium	Strobe Slow	Random Fast	Random Medium	Random Slow	Lamp-Off	0 %	Yes
GOGO1 (3)	Open Rot.	Triangle Rot.	Atom Rot.	Glass Rot.	Ecken Rot.	Phone Rot.	G.Speed Off	G.Speed Slow	G.Speed Medium	
Color (4)	White	Cto	Red	Green	Blue	Random Fast	Random Middle	Random Slow	White	

Fixture Sheet Values & Presets sorted by Numbers										
Id	Name	Pan/Tilt	Dim	Dimmer	Stb	Iris	Gobo1	Gobo2	Color1	Color2
9	MAC 500 M 50		0 %	7	E					
10	MAC 500 M 50		0 %	7	E					
11	MAC 500 M 50		0 %	7	E					
12	MAC 500 M 50		0 %	7	E					
20	MAC 500 M 50		4	Open	-	Open	G.Spd	Open	W	W
21	MAC 500 M 77	45	4	Open	-	Open	G.Spd	Open	W	W
22	MAC 500 M 77	45	4	Open	-	Open	G.Spd	Open	W	W
23	MAC 500 M 77	45	4	Open	-	Open	G.Spd	Open	W	W
24	MAC 500 M 77	45	4	Open	-	Open	G.Spd	Open	W	W
25	MAC 500 M 77	45	0 %	Open	-	Open	G.Spd	Open	W	W
26	MAC 500 M 77	45	0 %	Open	-	Open	G.Spd	Open	W	W

Tout ce qui précède ne constitue que des pré-configurations pour chaque canal DMX et peut être modifié facilement en cours de programmation, si nécessaire.

### Menus Fixture Patch et Channel Patch (Patch Machine et Patch Circuits/canaux)

Il est possible, dans ces deux menus de patcher les projecteurs. De plus il est possible d'y définir une configuration standard pour chaque projecteur.

- Sélectionner **SETUP**
- Sélectionner **FULL ACCESS (ACCES COMPLET)**
- Sélectionner **PATCH SHEET**
- Sélectionner **FIXTURE PATCH (PATCH MACHINE)** ou **CHANNEL PATCH (PATCH CIRCUIT)**

#### Liste des fonctions:

**DMX** : Indique le canal DMX patché. Si celui-ci doit être modifié, cliquer sur la cellule correspondante et utiliser la roue codeuse située sous l'affichage. Le menu Fixture to Patch s'ouvre. **Voire 2.2.2 Réaliser les Patchs de projecteurs asservis ou de dimmers**

**No Master** : Si l'une des cellules de cette colonne indique No, le fader Grandmaster n'est pas actif pour la voie considérée. **Voire 2.2.5** Commande d'extinction principale de la console (GRANDMASTER Off) quelques page plus tôt.

**Pan/Tilt/Swap** : si l'une des cellules de ces colonnes contient Yes, la fonction correspondante sera inversée ou les fonctions interverties. **Voire 2.2.5** Intervertir les commandes d'axe Pan et Tilt.

### 2.4 Modifications dans le menu ATTRIBUTE SETUP

Dans le menu Attribute Setup, il est possible de modifier les noms des configurations ou des groupes de projecteurs. Il est aussi possible de créer ou d'adapter de nouveaux groupes de projecteurs. De plus, il est possible de définir quels attributs (fonctions) seront activés ensemble ou séparément.

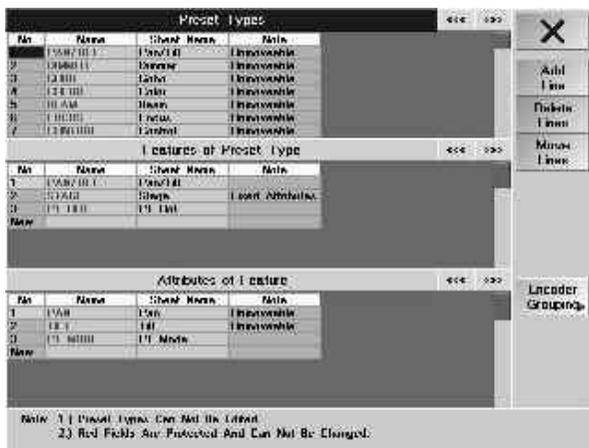
Tout d'abord, une rapide explication de la différence entre Presets, Features et Attributs :

**Attribute** : les attributs sont les fonctions individuelles des projecteurs telles que gobos1, focale, Iris, Pan ou Tilt...

**Feature** : Ce sont des combinaisons dans lesquelles plusieurs attributs peuvent être associés. Dans la feuille Fixture Sheet, la première ligne indique toutes les combinaisons disponibles.. Sous chaque combinaison, les attributs correspondants sont indiqués.

**Presets** : dans un Preset, les valeurs d'un ou plusieurs attributs peuvent être stockées. Les Presets sont divisés en différents groupes (Gobos, Couleurs ...). Les combinaisons (Features) sont allouées aux groupes de preset individuels.

En sélectionnant une cellule Feature (dans le cas présent Dimmer), il est possible de sélectionner les différents groupes de combinaisons du groupe de preset sélectionné pour pouvoir modifier chacun des attributs à l'aide de la roue codeuse. Dans la table affichée, il est possible de modifier chacun des attributs à l'aide de la roue codeuse correspondante.



## 2.4.1 Menu Preset, Feature et Attribute Setup

Attention ! Ce menu est très important car il peut influencer sur l'ensemble de la programmation.

- Sélectionner **Full** ou **Live Access (Accès Complet ou Live)**
- Ouvrir **Attribute Setup**

Le nombre de groupes de preset est fixe et ne peut être modifié. De plus, les noms de groupes affichés en rouge ne peuvent pas être modifiés ou effacés.

### Modifier les noms des groupes de Preset, Features ou Attributes

Cliquer sur le nom à changer puis le modifier en utilisant le clavier. Valider en tapant Enter. Ces modifications ne seront effectuées et sauvegardées qu'après avoir quitté le menu Full ou Live Access et avoir utilisé la fonction Save.

Les nouveaux noms sont alors affichés dans les fenêtres respectives de Preset ou dans la fenêtre Fixture.

### Créer une Combinaison supplémentaire dans un groupe de Preset

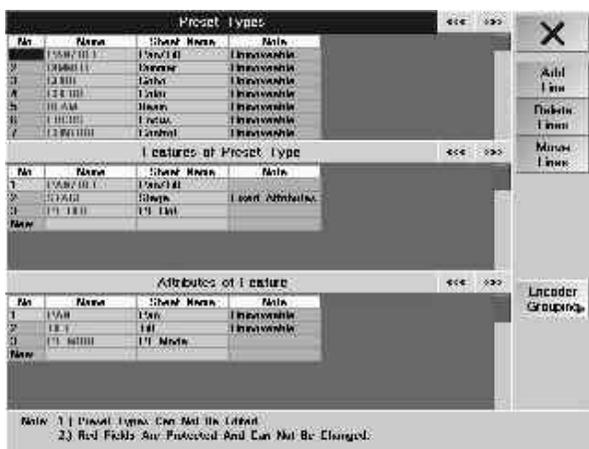
Lors de la création de nouveaux projecteurs asservis ou lors de la modification de projecteurs existants, il est possible qu'il y ait besoin de nouveaux attributs et combinaisons d'attributs.

Sélectionner un groupe de Preset.

Cliquer dans la cellule vide sous les Combinaisons déjà existantes. Entrer le nom de la nouvelle combinaison à l'aide du clavier (par exemple Gobo 4) et valider en tapant Enter. Le même nom est automatiquement repris et affiché dans la fenêtre Fixture sur la droite. Si l'on veut utiliser un nom différent, il convient de le modifier comme indiqué précédemment.

Maintenant, il faut créer les attributs de cette combinaison.

Cliquer dans la première cellule sous le nom. Entrer un nom en utilisant le clavier (par exemple Gobo 4) et valider avec Enter. Le même nom est automatiquement repris et affiché dans la fenêtre Fixture sur la droite. Si l'on veut utiliser un nom différent, il convient de le modifier comme indiqué précédemment. Pour créer d'autres attributs, aller à la cellule vide suivante et renouveler l'opération précédente.



### Ajouter des attributs supplémentaires à une combinaison d'attributs

- Sélectionner un groupe de Presets puis une combinaison d'attributs (Feature)
- Cliquer dans la cellule vide sous les noms d'attributs disponibles.
- Entrer un nom pour le nouvel attribut, à l'aide du clavier (par exemple Gobo 4) et valider avec Enter. Le même nom est automatiquement repris et affiché dans la fenêtre Fixture sur la droite. Si l'on veut utiliser un nom différent, il convient de le modifier comme indiqué précédemment.

### Insérer, effacer ou déplacer des attributs ou combinaisons d'attributs

- Sélectionner un attribut ou une combinaison (le fond d'affichage devient bleu). L'utilisation des commandes situées en-dessous se traduira par :
- Add Line ajoutera un nouvel attribut ou combinaison devant celui sélectionné.
- Delete Line effacera l'attribut ou la combinaison sélectionné. Seuls les attributs et combinaisons créés par l'utilisateur peuvent être effacés.

- Move Line permet de déplacer l'attribut ou la combinaison sélectionné à un autre endroit du tableau. Les deux façons différentes de déplacer des attributs ou des combinaisons sont expliquées dans les deux paragraphes suivants.

#### Déplacer une combinaison d'attributs vers un autre groupe de presets

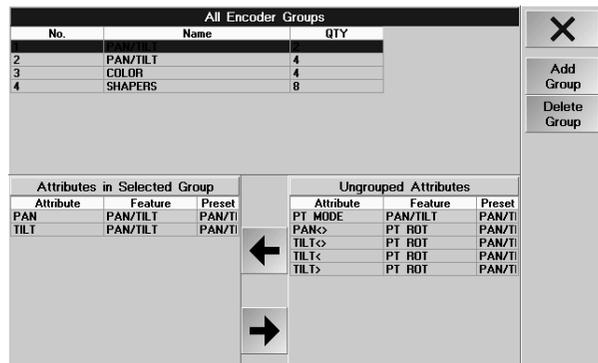
- Cliquer sur une combinaison, par exemple Gobo 1
- Sélectionner la fonction Move Line qui s'affichera alors en rouge
- Sélectionner le groupe de Presets vers lequel doit être déplacée la combinaison d'attributs
- Sélectionner la position dans le tableau de Combinaisons en cliquant dessus. La combinaison précédemment sélectionnée est maintenant affichée dans ce groupe de Preset. Certaines combinaisons d'attributs ne peuvent être déplacées (par exemple Color Mix). Ceci est indiqué par la mention « Fixed Attributes » dans le tableau, sur la droite de la combinaison correspondante.

Les modifications ne seront appliquées et sauvegardées qu'après avoir quitté le menu Full ou Live Access et avoir sauvegardé (Save)

#### Déplacer des attributs vers une autre combinaison ou un autre groupe de presets

- Cliquer sur l'attribut, par exemple Shutter.
- Sélectionner la fonction Move Line qui s'affichera alors en rouge
- Sélectionner le groupe de Presets vers lequel doit être déplacé l'attribut, par exemple Control
- Sélectionner alors la combinaison vers laquelle doit être déplacé l'attribut.
- Sélectionner la position dans le tableau de Combinaisons en cliquant dessus. L'attribut précédemment sélectionné est maintenant déplacé vers cette combinaison de ce groupe de Presets.

Certains attributs ne peuvent être déplacés (par exemple Color Mix 1). Ceci est indiqué par la mention « Unmoveable » sur la droite du tableau, en regard de l'attribut concerné.



Les modifications ne seront appliquées et sauvegardées qu'après avoir quitté le menu Full ou Live Access et avoir sauvegardé (Save).

#### 2.4.2 Groupement de roues codeuses (activation)

Toutes les configurations effectuées dans ce menu affecteront le stockage des Cues, Presets ainsi que la création de Presets (Menu Create Preset)

Attention ! Ce menu est très important car il peut influencer sur l'ensemble de la programmation.

- Appeler le menu en sélectionnant la fonction « Encoder (attribut) Grouping » ("Groupement d'encodeurs) dans la fenêtre Preset and Feature Assignment. Les attributs associés dans un groupe seront activés et stockés en mémoire quand ils seront modifiés (par exemple Pan et Tilt). Dans le menu Attribute Setup (voir deux pages plus tôt), ouvrir ce menu en sélectionnant la fonction « Encoder Grouping » ("Groupe d'encodeurs").

Lorsqu'un groupe est sélectionné, les attributs correspondants sont affichés dans la partie inférieure gauche du tableau.

- Sélectionner Add Group entraîne la création d'un nouveau groupe.
- Si l'on souhaite effacer un groupe, celui-ci doit être sélectionné au préalable. Puis il faut sélectionner « Delete Group ». Le groupe est alors effacé et les attributs qu'il contient sont ajoutés aux attributs libres (Ungrouped Attributes).
- Dans la colonne « Attribute in Selected Group » les attributs du groupe sélectionné sont affichés. Si un attribut est sélectionné dans cette colonne, il est éliminé du groupe et placé dans les Ungrouped Attributes ».
- Pour ajouter un attribut dans un groupe, il convient d'abord de sélectionner le groupe, puis de sélectionner un attribut dans « Ungrouped Attributes ». Celui-ci est alors automatiquement ajouté au groupe sélectionné.
- Si la fonction « Default » est sélectionnée, tous les groupes, sauf trois, seront effacés. Pratiquement tous les attributs seront affichés dans « Ungrouped Attributes ». Dans les trois groupes restant, les attributs fixes (Pan/Tilt, Color Mix 1 – 4 et Blade 1A – 4B) sont alloués. Ces attributs ne peuvent être déplacés dans d'autres groupes (indication « Fix » à côté du nom de l'attribut).

Fixture Types										
No	Qty	Name	Shortname	Manufacturer	Comment	Date	Type	MIB	Delay	MIB
1	10	MINISCAN I		CLAYPAKY			Origin: Mirror	Default		Defa
2	120	DIMB		NONE			Origin: Mirror	Default		Defa
3	10			MARTIN			Origin: Head	Default		Defa
New										

Channels of Fixture Type											
No	Break	Attribute	Type	Snap	Inv.	Default	Highlite	Stage	MIB	Fade	Profile
1		STROBE	Coarse	Yes		33	30				
2		DIM	Coarse			0	255				
3		COLORMC	Coarse			0	0				
4		COLORMC	Coarse			0	0				
5		COLORMC	Coarse			0	0				
6		COLOR1	Coarse	Yes		0					
7		G0B01	Coarse	Yes		0	0				
8		G0B01	Coarse	Yes		0					
9		G0B01	Fine								
10		G0B02	Coarse	Yes		0	0				
11		G0B02	Coarse	Yes		0					
12		PRISMA2	Coarse			0	0				
13		IRIS	Coarse			0	0				
14		MACRO5	Coarse	Yes		0	0				
15		FOCUS	Coarse			0					
16		ZOOM	Coarse			127					
17		BLADE1A	Coarse			0					

Default	Highlite	Stage	MIB	Fade
0.00	99.61	None		Default

Les modifications ne seront appliquées et sauvegardées qu'après avoir quitté le menu Full ou Live Access et avoir sauvegardé (Save).

## 2.5 Modification de Projecteurs asservis (Fixture Types)

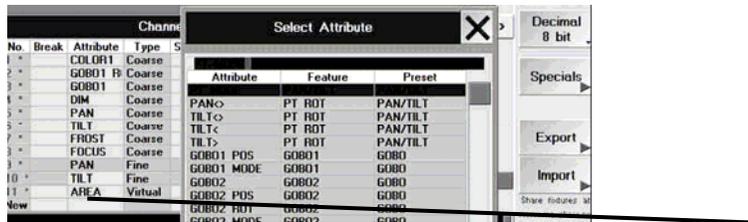
Dans le menu Full Access (Accès Complet), ouvrir le menu correspondant en sélectionnant la commande Fixture Types.

Dans la partie supérieure de la fenêtre, apparaissent tous les projecteurs utilisés dans le show.

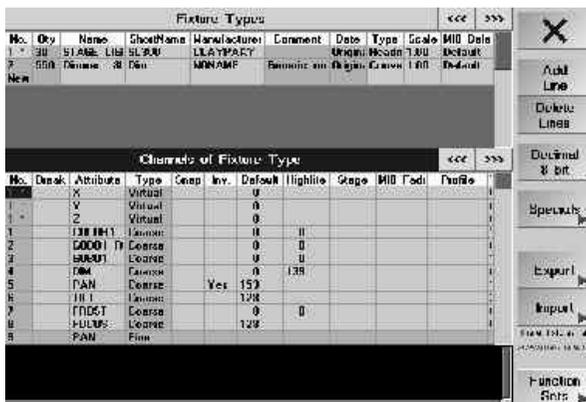
- **No** : Numéro de chaque projecteur utilisé dans le show sélectionné. Si le numéro apparaît en rouge suivi d'un astérisque, le projecteur a été modifié.
- **Qty** : Nombre de projecteurs de même type.
- **Name** : Nom du projecteur issu de la librairie. Il est possible, si on sélectionne ce nom, de le modifier en utilisant le clavier.
- **Shortname** : Il est possible d'entrer, ici, une abréviation ou un diminutif.

- **Manufacturer** : Nom du fabricant issu de la librairie.
- **Comment** : Entrer un commentaire si nécessaire.
- **Date** : S'il apparaît la mention « Original » à cet endroit, c'est que le projecteur est issu de la librairie MA. S'il s'agit d'un projecteur créé par l'utilisateur, la date de création apparaît à cet endroit.
- **Type** : bascule de miroir mobile à tête mobile. S'il est fait usage de machines à tête mobile, dans la feuille Fixture Sheet il apparaît une case, à droite de la case PAN dans laquelle est indiquée la position courante de la tête.
- **MIB Delay** : Pour imposer un délai à la fonction Move In Black de ce projecteur. Si « Default » est affiché, la valeur par défaut du menu est appliquée. Voir 2.13 Configurations du menu DEFAULTS.
- **MIB Fade** : Pour imposer un temps d'exécution à la fonction Move In Black de ce projecteur. Si « Default » est affiché, la valeur par défaut du menu est appliquée. Voir 2.13 Configurations du menu DEFAULTS.
- **Beam Angle** : Ouverture maximum du faisceau en degrés (Les fonctions Iris et zoom sont prises en compte dans la valeur affichée).
- **Power** : Pour la vue 3D. Voir les instructions concernant la vue 3D.
- **Lumen** : Pour la vue 3D. Voir les instructions concernant la vue 3D.
- **Weight** : Pour la vue 3D. Voir les instructions concernant la vue 3D.

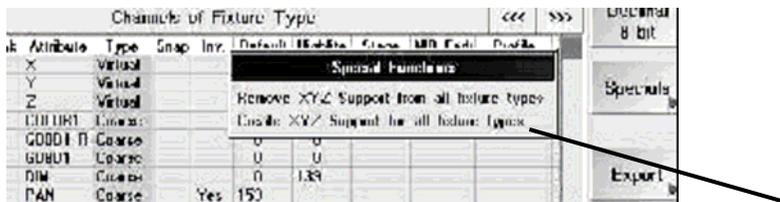
**Si un projecteur est sélectionné, les fonctions individuelles de ce projecteur sont affichées dans la partie basse de l'affichage.**



- **No** : Liste des canaux DMX. Si un numéro est affiché en rouge, suivi d'un astérisque, le canal a été modifié.
- **Break** : Si une cellule contient « Yes », il est possible d'assigner une adresse DMX différente de celle du canal DMX suivant. Pour changer la configuration, choisir une cellule et appuyer sur la roue codeuse. Puis sélectionner « Yes » et appuyer une seconde fois sur la roue codeuse.
- **Attribut** : Liste des fonctions individuelles. Appuyer sur la roue codeuse et choisir une fonction.
- **Type** : « Coarse » pour un canal de réglage grossier et « Fine » pour un canal de réglage fin.



- **Snap** : fonction FADE/SNAP pour le canal considéré. Voir 2.3 Liste DMX - Ajustements spécifiques sur un canal unique pour le show courant
- **Inv** : Dans cette colonne il est possible d'inverser chaque canal.
- **Default** : cette valeur est prise en compte si le projecteur ou canal n'est pas contrôlé par Une CUE, Séquence, Preset ou un accès direct. Cette valeur peut être modifiée en utilisant la roue codeuse de gauche.
- **Highlight** : cette valeur est appelée si le projecteur est sélectionné et que la commande Highlight est invoquée. Cette valeur peut être modifiée avec la deuxième roue codeuse.
- **Stage** (Pas de fonction assignée à ce jour)
- **MIB Fade** : Autorise l'utilisateur à définir un temps d'exécution pour la fonction MOVE IN BLACK de ce projecteur. Cette valeur peut être modifier avec la roue codeuse de droite.
- **Profile** : Dans cette colonne, il est possible d'assigner un profil au canal. Voir 2.8 Créer, Assigner et Effacer des Profils.
- **Time** : Pour la vue 3D. Voir les instructions concernant la vue 3D.
- **React to dimmer** : Une dépendance à un dimmer virtuel peut être attribuée.



#### Fonctions des boutons:

- **Add Line** : pour insérer un nouveau projecteur ou une nouvelle fonction en dessous de la ligne sélectionnée.
- **Delete Line** : Pour effacer le projecteur ou la fonction sélectionné.
- **Decimal Values** : Pour afficher les valeurs dans la table en pourcentages. En sélectionnant cette fonction, on peut basculer d'un affichage décimal à un affichage hexadécimal.
- **Specials** : En utilisant la fonction CREATE, il est possible d'ajouter des axes X, Y et Z virtuels à tous les projecteurs (nécessaires pour pouvoir utiliser certaines des possibilités de l'affichage STAGE). En utilisant la fonction REMOVE, ces axes virtuels peuvent être effacés. ATTENTION l'effacement des axes virtuels entraîne l'effacement de toutes les informations contenues dans STAGE, pour le show courant. De ce fait, il ne sera plus possible d'exécuter les séquences ou effets contenant ces informations.

Mise à jour de la librairie de projecteurs

- **Export to Library** : Le projecteur sélectionné sera sauvegardé dans la librairie, sur le disque dur.
- **Export to Floppy** : Le projecteur sélectionné sera sauvegardé dans la librairie, sur la disquette.
- **Function Sets** : Applique les modifications dans ce menu. Se reporter au paragraphe 2.7 Function Sets- Noms (Valeurs de canal) et Presets
- **Import** : Pour insérer un projecteur à partir de la librairie du disque dur ou depuis une disquette.
- **Function Sets** : L'utilisation de cette fonction permet de modifier les noms dépendants de numéro et les valeurs pour l'affichage et la représentation dans la feuille Fixture Sheet. De plus, il est possible d'y définir comment les Presets sont automatiquement générés (voir 2.7 Function Sets- Noms (Valeurs de canal) et Presets)
- Une fois les mises à jour faites et le menu quitté, les configurations ne seront sauvegardées qu'après avoir quitté le menu Full Access et avoir sauvegardé (SAVE).

## 2.6 Types de Projecteurs (Création de nouveaux types)

Dans le menu Accès Complet (Full Access), ouvrir ce menu en sélectionnant Fixture Types.

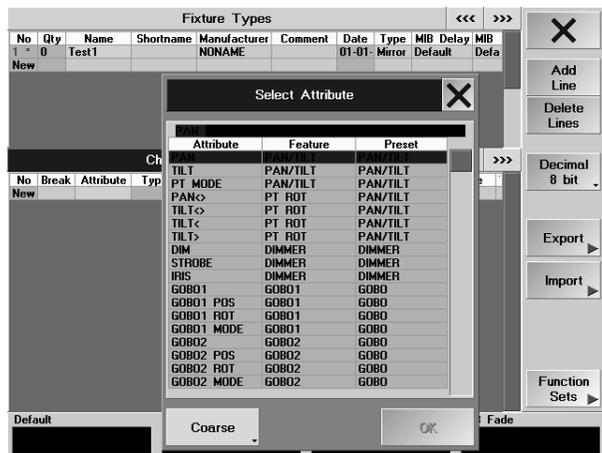
Faire les saisies ou modifications comme expliqué au paragraphe 1.9 Fonctionnement général.

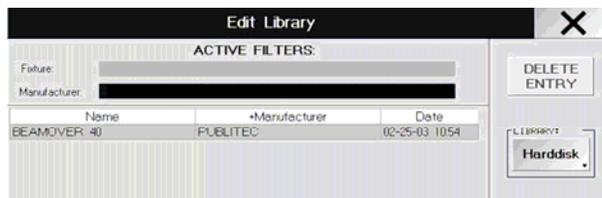
Tous les projecteurs couramment utilisés pour le show en cours apparaissent dans la partie supérieure de l'écran.

**Toutes les fonctions de ce menu sont décrites au paragraphe 2.5 Modification de Projecteurs asservis (Fixture Types), deux pages plus tôt.**

Dans la nouvelle colonne, cliquer sur la cellule Name et entrer le nom du projecteur à créer, valider avec Enter. Un nouveau projecteur est créé et tous les paramètres de sa configuration de base sont positionnés à « Default ». Il reste à leur donner les bonnes définitions.

Attention de ne pas choisir, pour le nouveau projecteur, un nom qui existe déjà . Sinon, plus tard, deux projecteurs portant le même nom ne pourront être différenciés que par leur date de création ou leur fabricant.





- Il est maintenant possible d'entrer un diminutif (Shortname), Fabricant (Manufacturer) et un commentaire (Comment) si nécessaire.
- Le type de projecteur est positionné à Mirror (miroir mobile) et peut être basculé vers tête mobile (head) en sélectionnant la cellule Type à l'aide des roues codeuses (à droite de l'écran).
- Ajuster, si nécessaire, les valeurs pour le délai avant déplacement projecteur éteint (MIB Delay) ainsi que pour le temps d'extinction du projecteur avant déplacement éteint (MIB Fade).
- Le paramétrage de Pan Offset, Tilt Offset, Beam Angle, Power, Lumen et Weight ne sont nécessaires que pour la visualisation dans la fenêtre STAGE ou dans **grandMA** 3D. Ils peuvent être modifiés si nécessaire.

Dans la nouvelle colonne, cliquer sur la cellule Attribute et ouvrir la fenêtre Select Attribute en appuyant sur la roue codeuse à droite de l'écran.

Sélectionner alors la fonction à attribuer au premier canal et valider en appuyant une deuxième fois sur la roue codeuse. Automatiquement, la ligne suivante est sélectionnée

La fonction DUMMY est prévue pour les canaux fixes. La valeur de sortie pour ce type de canal doit être définie dans la colonne DEFAULT. Ce type de canal ne peut être modifié dans la feuille Fixture Sheet.

Quand toutes les fonctions du projecteur asservi sont sélectionnées, il est possible de définir leur configuration (Presets) :

Celles-ci sont :

- Type
- Snap
- Inv
- Default (Qui peut être modifiée avec la roue codeuse de gauche)
- Highlight (Qui peut être modifiée avec la deuxième roue codeuse)
- Stage (Sans action à ce jour)
- MIB FADE (Qui peut être ajusté avec la roue codeuse de droite)
- Profile
- Speed

Se reporter à la liste des fonctions individuelles des projecteurs du menu EDIT FIXTURE, paragraphe 2.5.

Les valeurs sont affichées en pourcentage et peuvent être basculées en hexadécimal en sélectionnant la fonction Percent.

Pour les fonctions individuelles (par exemple GOBO), il est possible de créer des valeurs de canaux portant les mêmes noms. Ceux-ci seront alors affichés dans la feuille Fixture Sheet. Il est possible de basculer vers ce menu en utilisant la commande Function Sets. Se reporter au paragraphe 2.7 Function Sets.

Ce menu peut être quitté en utilisant la touche X. Le nouveau projecteur ainsi créé peut maintenant être utilisé dans le show courant.

Tous les paramètres ne seront sauvegardés qu'après avoir quitté le menu Full Access et avoir sauvegardé (SAVE).

Pour l'instant, le nouveau projecteur ne peut être utilisé que dans le show en cours de programmation.

Si l'on désire que le nouveau projecteur soit aussi disponible dans la librairie générale (sur disque dur ou disquette), il est nécessaire de procéder à la mise à jour de celles-ci (sauvegarde sur disque dur ou sur disquette). Se reporter au paragraphe **2.5** Mise à jour de la librairie de projecteurs (Librairie utilisateur).

### Effacement de projecteurs créés par l'utilisateur

Dans le menu **Tools**, il est possible d'effacer (effacement définitif) des projecteurs créés ou modifiés par l'utilisateur de la librairie. Il n'est pas possible d'effacer les projecteurs de la librairie fournie d'usine.

- Dans le menu **Tools**, sélectionner la commande **Manage Fixture Library**
- Sélectionner le projecteur à effacer et sélectionner la commande **Delete Entry**
- A l'aide des filtres, il est possible d'afficher les projecteurs en fonction de leur nom ou de celui du fabricant désiré.
- Avec la fonction **Harddisk/Floppy**, sélectionner le lecteur sur lequel effacer, généralement disque dur (**Harddisk**).

Preset Types			
No	Name	Sheet Name	Note
1	PAN/TILT	Pan/Tilt	Unmoveable
2	DIMMER	Dimmer	Unmoveable
3	GOBO		Unmoveable
4	COLOR	Color	Unmoveable
5	BEAM	Beam	Unmoveable
6	FOCUS	Focus	Unmoveable
7	CONTROL	Control	Unmoveable

Features of Preset Type			
No	Name	Sheet Name	Note
1	GOBO1	Gobo1	
2	GOBO2	Gobo2	
3	GOBO3	Gobo3	
New			

Attributes of Feature			
No	Name	Sheet Name	Note
1	GOBO1	G1	
2	GOBO1 POS	G1 Pos	
3	GOBO1 ROT	G1 Rot	
4	GOBO1 MODE	G1 Mode	
New			

Note: 1.) Preset Types Can Not Be Edited  
2.) Red Fields Are Protected And Can Not Be Changed.

## 2.7 Function Sets- Noms (Valeurs de canal) et Presets

Dans ce menu, il est possible de créer ou de modifier les valeurs de canaux (noms) des fonctions individuelles (par exemple GOBO). Ces noms seront alors affichés dans la feuille Fixture Sheet à la place de la valeur numérique. De plus, il est possible d'assigner différents paramètres graphiques tels que, par exemple, couleurs ou Gobos, qui seront affichés en plus dans la feuille Fixture Sheet. Ces informations sont aussi nécessaires pour la visualisation sur la **grandMA** 3D.

Ces noms et valeurs sont utilisés à la création des Presets dans le menu Auto Create (**2.11** Création Automatique – Créer automatiquement des Boutons de Presets, d'Effets ou de Groupes).

Les Presets ne seront pas créés automatiquement, si les plages de valeurs des Noms et de Visualisation à partir de « X » jusqu'à « Y » sont indiqués (par exemple : 10-21) ! Autrement, toujours se référer à la colonne AutoGen.

- Ce menu s'ouvre en sélectionnant la commande Function Sets dans le menu Fixture Types (voir deux pages plus tôt).

### Liste des colonnes et de leurs fonctions respectives

- **No** : Liste des noms créés et des valeurs associées. Si un nombre de cette colonne est affiché en rouge, suivi d'un astérisque, la ligne correspondante a été modifiée.
- **Name** : Ce nom ne sera affiché que si la valeur définie dans Range est atteinte. Ceci est une exception qui sera expliquée page suivante. Il est possible de choisir des noms individuels à l'aide de la roue codeuse de gauche.
- **Range (Name)** : pour ces valeurs, les noms (Valeurs de canal), sont affichés. Les valeurs de début et de fin de plage (Range) peuvent être modifiées en utilisant les deux roues codeuses centrales.

'MAC 2000 WASH 21CH' Function Sets of Channel DIM								<<<
No	Name	Range	Visualize	Range	Extra	Mode	Range	
1	Closed	0- 0	Dimmer			Always		
2	Open	255-255	Dimmer			Always		
New								

'MAC 2000 WASH 21CH' Function Sets of Channel PAN								<<<	>>>
No	Name	Range	Visualize	Range	Extra	Mode	Range		
1	PAN	0-255	Pan	-270.00 - 270.00		Always			
New									

'MINISCAN HPE' Function Sets of Channel COLOR1								<<<
No	Name	Range	Visualize	Range	Extra	Mode	Range	
1	Open	0- 0	Color		Color	Always		
2 *	Red	8- 24	Color		Color	Always		
3 *	Yellow	25- 41	Color		Color	Always		
4 *	Violet	42- 58	Color		Color	Always		
New								

No.	Qty	Name	ShortName	Manufacturer	Comment	Date	Type	Scale	MIR	Defa																																																
1	19	Dimmer	8I Di																																																							
2 *	17	STAGE	COL SC																																																							
New																																																										
<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Break</th> <th>Attribute</th> <th>In</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td>COLORMC</td> <td>Ye</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td>COLORMC</td> <td>Ye</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td>COLORMC</td> <td>Ye</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td>STROBE</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5 *</td> <td></td> <td>PAN</td> <td>Ye</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td></td> <td>TILT</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td></td> <td>DIM</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td></td> <td>FROST</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td></td> <td>PAN</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td></td> <td>TILT</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">New</td> </tr> </tbody> </table>											No.	Break	Attribute	In	1		COLORMC	Ye	2		COLORMC	Ye	3		COLORMC	Ye	4		STROBE		5 *		PAN	Ye	6		TILT		7		DIM		8		FROST		9		PAN		10		TILT		New			
No.	Break	Attribute	In																																																							
1		COLORMC	Ye																																																							
2		COLORMC	Ye																																																							
3		COLORMC	Ye																																																							
4		STROBE																																																								
5 *		PAN	Ye																																																							
6		TILT																																																								
7		DIM																																																								
8		FROST																																																								
9		PAN																																																								
10		TILT																																																								
New																																																										
Default																																																										

- **AutoGen** : Si une cellule est choisie et que l'on presse la molette d'encodeur, « No » est affiché, ce qui indique que les préréglages (configuration) ne seront pas automatiquement générés.
- **Visualize** : il est possible de définir, ici, les informations supplémentaires qui seront affichées dans la Fixture Sheet, La Stage Sheet ou sur **grandMA** 3D. Il est possible de visualiser aussi bien des graphiques (pour les gobos), des couleurs ou des grandeurs suivies d'unités (par exemple degrés pour les déplacement Pan/Tilt ou encore RPM pour la vitesse de rotation des Gobos)
- **Range (Visu.)** Ces valeurs seront affichées pour indiquer les unités (par exemple degrés pour des axes Pan/Tilt) ; par exemple, pour la vitesse de rotation des Gobos, pour des valeurs entrées de 1 à 20, 1RPM à 20 RPM seront affichés (valeurs discrètes). Pour les axes PAN et TILT, c'est ici que sont définis les débattement maximum. Ceci est important pour les fonctions flips (retournements) et la vues sur **grandMA** 3D. Par exemple, un axe PAN défini entre -90 et 270 correspond à un débattement maximal de 360 degrés avec un milieu de course à 0° (déflexion asymétrique). Pour les fonctions Zoom et Iris, la plage de **valeur est comprise entre 0 et 1**.
- **Extra** : A l'aide de cette fonction, il est possible de définir quels Gobos ou couleurs seront affichés.
- **Mode** : Il est ici possible de définir une condition supplémentaire pour l'affichage du nom. Si « Always » est choisi, le nom sera toujours affiché et aucune condition n'est à définir. Si toutefois une fonction (Attribute) a été choisie et sa plage définie (Range), le nom ne sera affiché que si la valeur (de la plage -Range) définie dans la fonction est atteinte (condition).
- **Range (Mode)** : Valeur pour la fonction indiquée dans la cellule Mode en regard.

#### Fonctions des commandes individuelles :

Si l'on sélectionne la fonction

- **Add Line** : Il est possible d'insérer un nouveau nom sous la ligne sélectionnée.
- **Delete Line** : La ligne entière, sur laquelle le nom est sélectionné, est effacée.
- **Percent Values** : Permet de faire basculer l'affichage des valeurs décimales à hexadécimales et réciproquement.

X : Pour quitter ce menu. Les paramètres définis ne prendront effet et ne seront sauvegardés qu'après que le menu Full Access ait été quitté et que l'on ait sauvegardé (SAVE).

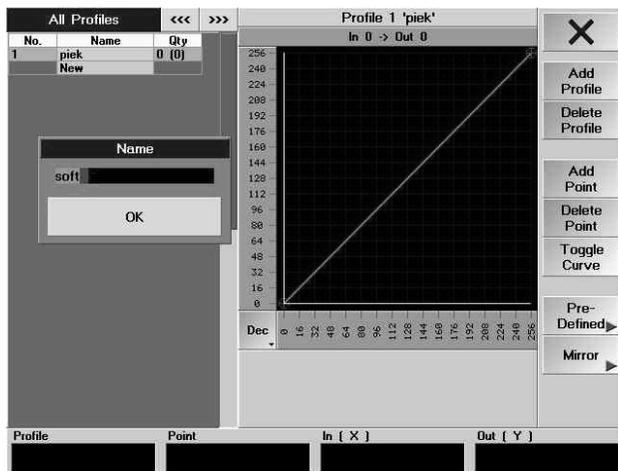
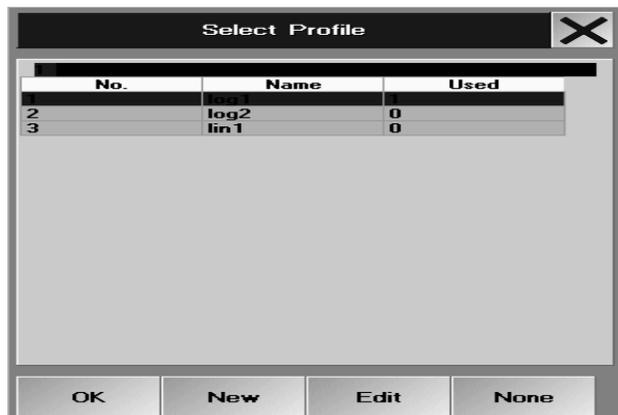
#### Saisir des noms et Valeurs

L'attribut pour lequel les noms et valeurs peuvent être saisis est affiché dans la barre de titre ou au-dessus de la roue codeuse droite, en bas de l'affichage. Pour en choisir un autre, tourner la roue codeuse jusqu'à ce que l'attribut désiré soit affiché.

La première colonne contient le nom (par exemple Color 1, pour une couleur). Cliquer sur le nom et le changer si nécessaire (par exemple : Close, Red...).

Dans la colonne Range, 0.00% à 100.00% apparaissent. En utilisant les deuxième et troisième roue codeuse il est possible de fixer les valeurs de début et de fin de plage pour ce nom (valeur de canal). En utilisant la commande Percent Values, les valeurs affichées basculent de pourcentages à hexadécimal.

Pour les autres noms et valeurs, répéter les deux opérations précédentes, en utilisant les lignes suivantes respectivement.



### Exemples :

Voici quelques exemples pour des fonctions standards (par exemple dimmer, ...), des fonctions qui peuvent varier (par exemple Strobe, Pan , Rotation, ...) et des fonctions avec des valeurs fixes (Gobos, couleurs, ...). Il est bien sur possible de choisir différents projecteurs pour faire un essai ou passer en revue les différents noms et configurations associées qui existent et les utiliser pour ses propres projecteurs.

- **Fonction standard** : Closed sera affiché pour la valeur 0. Open sera affiché pour la valeur 255. De 1 à 254, seule la valeur numérique sera affichée.
- **Fonction variable : (Valeurs discrètes)** la valeur effective est affichée. De plus l'indication « degrees » est affichée avec. Dans ce cas une valeur entre -270° et 270° sera affichée . Pour une fonction de type Strobe, « Hz » et pour une fonction du type Gobo-Rotate « RPM » seront affichés.
- **Fonction à valeur fixe** : Open sera affiché pour une valeur 0. La cellule sera rouge pour une valeur comprise entre 8 et 24 et une couleur supplémentaire sera affichée sur le côté. Cette couleur peut être définie dans la colonne Extra. La même chose est applicable pour les autres couleurs.

Entre les valeur données (par exemple 1 à 7), la couleur remplacera Open et foncera avec le niveau de rouge. Seulement après avoir atteint la valeur 8, la couleur sera affichée pleinement.

## 2.8 Créer, Assigner et effacer des Profils (Voire aussi TOOLS-Menu)\*

Dans le menu PROFILE TOOL, il est possible de créer des profils individuels. Les profils créés peuvent être assignés à n'importe quel paramètre de projecteur ou voie de gradateur.

### Assigner un profil à un canal DMX

- Sélectionner **SETUP**
- Ouvrir le menu Fixture Type , voire § 2.5 Modification de Projecteurs asservis (Fixture Types) ou § 2.6 Types de Projecteurs (Création de nouveaux types). Dans ce menu, il est possible d'assigner un profil a tous les projecteurs de même type simultanément.

**Ou :**

Ouvrir le menu Patch Sheets (voire § 2.3 DMX List- Ajustements spécifiques sur un canal unique pour le show courant).

Dans ce menu, il est possible d'assigner un profil à chaque canal DMX, séparément.

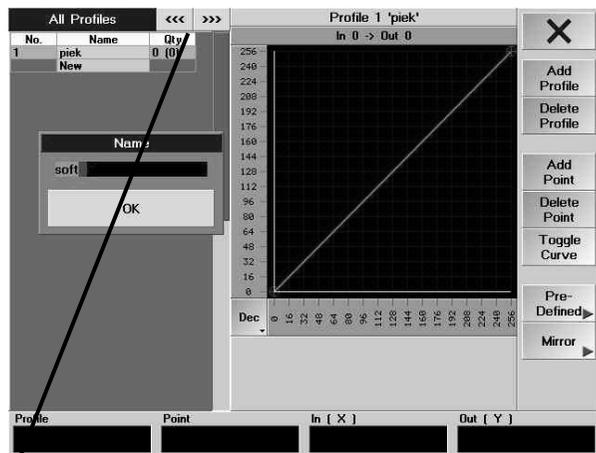
Dans la colonne Profile, sélectionner la cellule correspondant au canal DMX souhaité et appuyer sur la roue codeuse. Le menu Select Profile s'ouvre.

Le tableau affiche tous les profils disponibles.

A la sélection d'un profil, celui-ci est activé et la fenêtre fermée. Le nom du profil choisi est affiché dans la cellule « Profile ».

### Dés-assigner un profil

Sélectionner le nom du profil assigné et sélectionner la commande **None**. Ceci dés-assigne le profil.



Qty: Des nombres de coordinations sont affichés.  
 100: Nombre de projecteurs, ce profil est coordonné.  
 (1): Nombre de canaux par projecteur, ce profil est coordonné.

### 2.8.1 Menu Edit Profiles – Créer ou modifier des profils

Si l'on veut créer un nouveau profil, sélectionner la commande **NEW**. Le menu Edit Profiles s'ouvre. Une fenêtre supplémentaire s'ouvre, dans laquelle il est possible de donner un nom au profil ; que l'on validera avec Enter.

Pour modifier un profil, le sélectionner en utilisant la roue codeuse et sélectionner la commande **Edit**. Le menu Edit Profiles s'ouvre avec le profil sélectionné.

Au départ, lors de la création d'un nouveau profil, un profil linéaire qui va pouvoir être modifié est affiché. Si un profil existant a été sélectionné, c'est lui qui sera affiché.

L'axe Y donne la valeur établie sur la **grandMA** alors que l'axe X donne la valeur DMX qui sera présente en sortie de console. En sélectionnant la commande PERCENT, l'échelle peut être basculée de pourcents à décimal et, si l'on réitère la commande, de décimal à hexadécimal.

- Si l'on clique sur le graphique, un curseur apparaît. Sa position est affichée sous le graphique. La valeur indiquée après IN est la valeur sur la **grandMA** ; la valeur indiquée après OUT est la valeur DMX correspondante en sortie de console.
- **Add point** : Le profil sera automatiquement modifié en intégrant le nouveau point. De cette manière, on peut définir autant de points que l'on désire.
- **Delete point** : pour **effacer** un point, en sélectionner un puis sélectionner la commande **Delete Point**.
- **Toggle Curve** : crée une courbe lissée.
- **Predefined** : ouvre un menu dans lequel sont disponibles des profils prédéfinis qui peuvent être modifiés et sauvegardés sous un nom différent.
- **Mirror** : affiche une sélection permettant de faire un effet miroir du profil.
- L'utilisation de la **souris** permet de déplacer des points. Il suffit de faire un click gauche (maintenu) sur le point, puis de le déplacer jusqu'à la position désirée et relâcher le bouton de la souris.

Les modifications effectuées seront sauvegardées directement dans ce profil.

Le tableau affiche aussi tous les profils existants directement accessibles et modifiables.

Pour créer un profil supplémentaire, sélectionner la commande **Add Profile**, donner un nom au nouveau profil puis répéter les opérations décrites ci-avant.

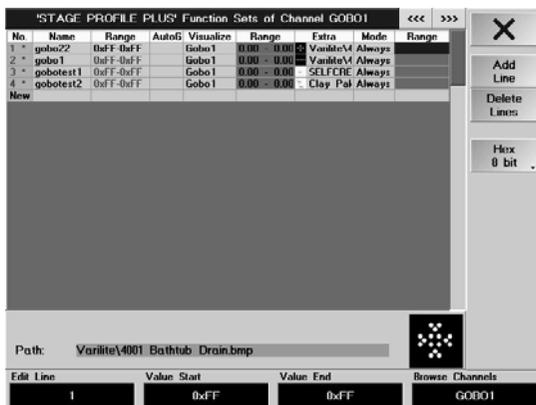
Pour effacer un profil dans le tableau, le sélectionner puis utiliser la commande **Delete Profile**. Effacer un profil n'est possible que si celui-ci l'a déjà été dans le projecteur (dans les menus **Full Access / Fixture Types / Profiles**).

- La commande **X** permet de quitter ce menu et sauvegarde les profils.

### 2.8.2 Implantation des Gobos créés par l'utilisateur

Lors de l'utilisation de gobos créés par l'utilisateur, les graphiques correspondants peuvent être stockés dans une librairie dédiée. De cette façon, l'interface de visualisation fera apparaître les gobos « réels ».

Dans la vue de scène3D simplifiée, les couleurs apparaissent sous forme simplifiée, c'est-à-dire sous forme d'une ligne colorée, les gobos, quant à eux, n'apparaissent pas.



### Sauvegarder un image de format Bitmap créée par l'utilisateur

- Créer une image et la sauver sous forme de fichier BMP sur une disquette.
- Accéder au menu Full Access.
- Accéder au menu Fixture Types.
- Activer la fenêtre FIXTURE TYPE (barre de titre bleu foncé) ainsi que la ligne correspondant au type de projecteur désiré.
- Activer la boîte de dialogue CHANNELS du menu FIXTURE TYPE (barre de titre bleu foncé)
- Utiliser la roue codeuse pour passer à la cellule GOBO.
- Activer la fonction FUNCTION SETS, le menu Function Sets du type de projecteur considéré (Gobo 1 ou Gobo2) apparaît.
- Dans la ligne vide du bas, entrer un nom pour le gobo - la ligne sera automatiquement numérotée.
- Entrer une plage (condition pour laquelle le gobo sera visible dans son entier – dépend du type de projecteur).
- A l'aide de la roue codeuse, choisir l'effet correspondant dans le menu Visualize (Dans ce cas, Gobo 1 ou Gobo 2).
- Positionner le cadre dans la colonne EXTRA à l'aide de la roue codeuse – Le menu CHANGE GOBO doit apparaître.
- Ouvrir le sommaire du fichier de gobos en utilisant la flèche.
- Choisir et ouvrir, à l'aide de la roue codeuse, le dossier dans lequel doit être sauvegardée l'image Bitmap.
- Copier l'image Bitmap dans le dossier en utilisant la commande IMPORT IMAGE FROM DISK.

Ou :

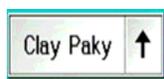
- Créer un nouveau dossier en utilisant la commande MAKE FOLDER ON DISK ; lui donner un nom et valider.
- Copier l'image Bitmap dans ce nouveau dossier en utilisant la commande IMPORT IMAGE FROM DISK.

### « Insérer » un Gobo existant dans un projecteur

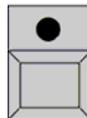
Lorsque des Gobos ont été changés dans un projecteur, il est nécessaire de faire de même sur le « projecteur » de la librairie de manière à ce que le visualisateur 3D puisse donner une représentation réaliste du show.

- Ouvrir le menu Function Sets du type de projecteur concerné (Gobo1 ou Gobo2) – voir ci-dessus.
- Utiliser la roue codeuse pour passer à la cellule EXTRA et ouvrir le menu CHANGE GOBO.
- Utiliser la flèche pour ouvrir les menus des différents fabricants.
- Choisir un fabricant ainsi qu'un Gobo et valider en utilisant la roue codeuse. Le Gobo choisi est alors « inséré » dans le projecteur.
- Utiliser la commande DELETE FOLDER FROM DISK pour effacer le dossier de Gobos choisi, du disque dur.
- Utiliser la commande DELETE IMAGE FROM DISK pour effacer une image bitmap du dossier choisi.

Les images Bitmap ainsi que les dossiers de gobos sont effacés définitivement. Il n'est plus possible de les récupérer.



## TOOLS



### 2.9 Configuration des sorties DMX et Ethernet

Il y a 4 connecteurs de sortie DMX à l'arrière de la **grandMA**. A ces sorties peuvent être assigné n'importe quel champ DMX A à H. Il est aussi possible d'assigner le même champ DMX à plusieurs sorties.

L'utilisation du port de sortie Ethernet permettra d'augmenter le nombre de sorties DMX assignables.

Les champs DMX E à H ne sont disponibles qu'avec l'extension à 4096 canaux. Depuis le numéro de série 156, un dongle (protection matérielle) à été installé sur la **grandMA**. Pour les consoles dont le numéro de série est inférieur à 156, une extension doit être remplacée.

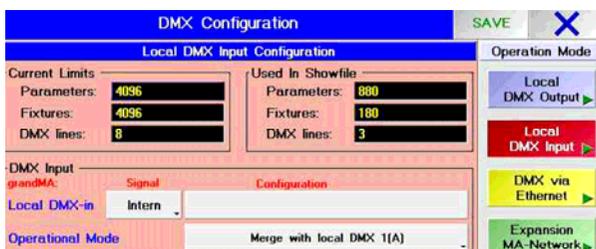
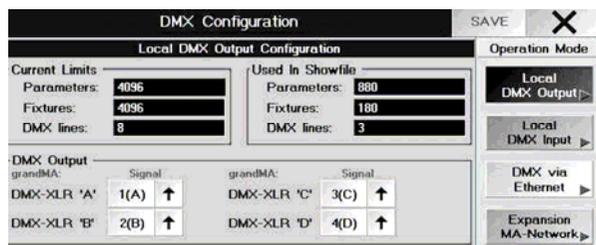
Cette opération n'est à réaliser que par des personnels qualifiés. ATTENTION : Débrancher du secteur avant toute intervention.

Pour les consoles MICRO et **grandMA** Ultralight, certaines limitations existent.

#### 2.9.1 Assigner les connecteurs XLR DMX de la **grandMA**

Les sorties DMX A à D (**disponibles à l'arrière de la console**)

Dans la fenêtre dédiée, il est possible d'assigner n'importe quel champ DMX A à H à chacune des sorties physiques A à D de la console, simplement en cliquant une ou plusieurs fois sur les flèches. L'assignation des sorties est immédiate.



#### Local DMX Input

Dans cette fenêtre, il est possible d'associer l'entrée XLR DMX à l'un des ports internes A à H ou, il est possible d'assigner l'entrée DMX d'un appareil DMX Ethernet à un port DMX interne.

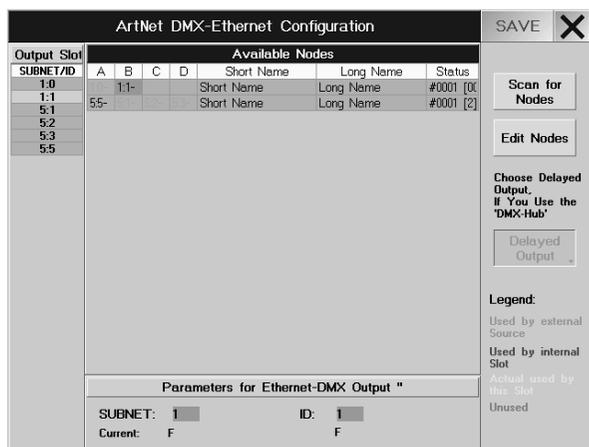
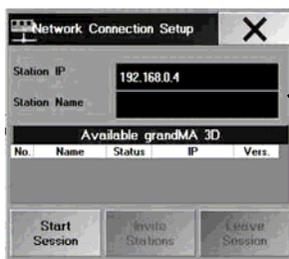
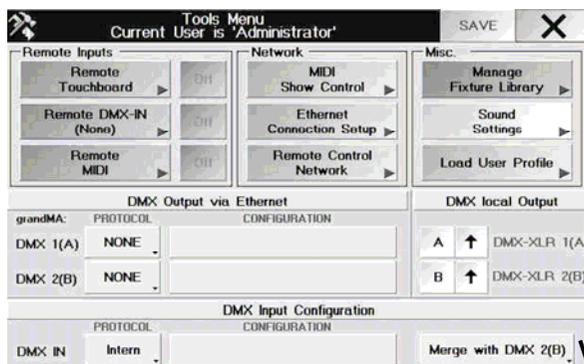
Si l'on sélectionne la cellule sous PROTOCOL, il est possible de définir :

- **Intern** : L'entrée DMX IN (à l'arrière de la console) sera utilisée.
- **ARTNET** : L'entrée DMX IN assignée d'un appareil ARTNET sera utilisée. Pour l'assignation, voir 2.9.4 ARNET Configuration DMX-EHERNET
- **PORTALL** : Non utilisable dans la version logicielle actuelle.
- **PATH PORT** : L'entrée DMX IN assignée d'un appareil PATH PORT sera utilisée. Pour l'assignation, voir 2.9.5 PATH PORT Configuration DMX - Ethernet pages suivantes.

L'utilisation de la commande sous Configuration permet d'ouvrir le menu approprié. Voir dessous ou page suivante.

#### DMX Merge

L'utilisation de la commande DMX Merge permet de définir à quel port DMX interne (A à H) le signal DMX In sera associé.



DMX IN peut être utilisé pour superposer le signal d'une deuxième console avec ceux de la **grandMA** (MERGE) et les transmettre à la scène sur une ligne unique. Si les canaux de la **grandMA** et de la seconde console sont contrôlés en même temps de cette manière, la valeur la plus haute sera transmise en priorité (Higher trigg Priority HTP)

L'entrée DMX In peut aussi être utilisée comme un canal de contrôle à distance supplémentaire. Voir **8.3** Contrôle à Distance par DMX In

**Attention :** Lors du travail sur un réseau Maître / Esclave, seule l'entrée DMX In de la console Maître sera transmise sur le port DMX interne. Les entrées DMX In des consoles esclaves ne peuvent être utilisées qu'à des fins de contrôle à distance.

### 2.9.2 Configuration Des ports DMX internes 1(A) à 8(H)

L'utilisation d'un bouton dans la fenêtre PROTOCOL permet de définir un protocole de communication au ports DMX A à H (qui se réfèrent à leurs convertisseurs Ethernet DMX respectifs).

L'utilisation d'un bouton dans la colonne CONFIGURATION, permet d'appeler le menu associé à cette sortie DMX. Voir pages suivantes.

Si le bouton est positionné à « **enabled if Idle or Playback** », une sortie DMX via liaison Ethernet est active si l'appareil est inoccupé (Idle). Il y a une exception, ici, qui est le fonctionnement lors d'une session Playback, dans ce cas, l'esclave reste actif.

**Lors de l'utilisation dans une configuration Maître / Esclave, (Full-Tracking et Session Multi-Usager), les esclaves passent automatiquement à Off (Disable). Si la console maître vient à défaillir, l'esclave ayant le plus haut niveau de priorité sera automatiquement remis en service (Enabled). De ce fait, le DMX sera maintenant généré par celui-ci (maintenant devenu maître). Si deux appareils sont remis en service (Enabled) en même temps, les données risquent d'empiéter. Ceci doit être évité à tout prix.**

En appuyant à nouveau sur ce bouton, il basculera à « disabled ». Dans ce cas il n'y a plus de sortie DMX possible via la liaison Ethernet. Voir pages suivantes.

### 2.9.3 Configuration DMX sur la console Micro

Ouvrir le menu avec le bouton Tools. Ce menu est une version allégée du menu Tools des « grandes » consoles **grandMA**.

Dans le menu « Ethernet Configuration Setup », il est possible de modifier l'adresse IP et le nom de la console. La commande « Start Session » permet de connecter la console Micro avec **grandMA 3D**.

**La console grandMA Micro ne peut pas être connectée avec des NSP ou d'autre grandMAs.**

### 2.9.4 ARTNET Configuration DMX-EHERNET

Ce menu s'ouvre en sélectionnant une commande dans la fenêtre CONFIGURATION, si le protocole PathPort a été préalablement sélectionné.

Il est possible de raccorder jusqu'à 16 convertisseurs Ethernet DMX. Sur les convertisseurs DMX, les adresses SUB NET (adresses de sous réseaux) doivent être positionnées en fonction. Les switches d'adressage des 4 prises DMX doivent être positionnés sur 4 adresses différentes. Les configurations des convertisseurs DMX peuvent être modifiées par logiciel. Se reporter à ARTNET –Configuration des nœuds, page suivante.

*grandMA*

**ARTNET - Node Configuration** SAVE X

Shortname:

Longname:

Manufacturer: Unknown Manufactur

IP: 2.1.0.37

Version: 100

SubSwitch:  Reset to Local Control

Output		
Name	Subnet	Channel
OUTPUT 'B'	2	1

Input		
Name	Subnet	Channel

Status

#0006 [0007] Short Name Stored

**PathPort DMX-Ethernet Configuration** SAVE X

Output Slot	Available Nodes							
	ID	Node	Dev	Slot	Name	Slot	Name	
2	0000035E	BACKTF 2	1-A	Scans 1	2-D	Pars 2		

Scan for Nodes

Edit Nodes

Identify By Backlight

**Legend:**

- Used by external Source
- Used by internal Slot
- Actual used by this Slot
- Unused

**Parameters for Ethernet-DMX Output '2'**

xDMX Slot:

Current: 1

Name:

Si des convertisseurs ARTNET sont raccordés, ils seront automatiquement recherchés et affichés dans le tableau lors de l'ouverture de ce menu. Si un convertisseur n'est activé qu'après l'ouverture du menu, il est possible de le rechercher et de l'afficher en sélectionnant la fonction **Scan for Nodes (Recherche de noeuds)**.

Dans la fenêtre gauche, tous les convertisseurs qui ont été trouvés seront affichés avec les adresses de chaque sortie DMX assignée. Le nombre apparaissant devant est l'adresse de sous réseau (SUB NET). Dans la fenêtre de droite apparaissent les adresses des sorties DMX associées.

Il faut choisir l'adresse des sorties DMX.

Dans la fenêtre droite, une ligne correspond à chaque convertisseur. La sortie DMX sélectionnée apparaît sur fond vert.

Si une sortie est affichée sur fond rouge, cela indique qu'elle a déjà été assignée et ne peut être utilisée.

La commande **Save** permet de sauvegarder toutes les modifications.

Sélectionner la commande **X**. Le convertisseur, pour ce port DMX, est maintenant configuré et le menu se ferme.

Pour le « DMX Hub » du fabricant Artistic Licence Company, la commande doit être positionnée sur « Delayed Output ». Pour tout autre appareil, ce réglage n'a aucune importance.

Si d'autres ports doivent être assignés, reprendre les opérations précédentes. Lorsque tous les ports sont configurés, sauvegarder en sélectionnant **SAVE** dans le menu **DMX-OUTPUT CONFIGURATION** (Configuration des sorties DMX). Les nouveaux réglages sont maintenant sauvegardés. La LED bleue **ACTIVE** des convertisseur assignés est allumée et les sorties DMX peuvent être utilisées. Lorsque des données sont reçues sur un nœud du réseau, la LED rouge s'allume.

#### **ARNET – configuration des Nœuds :**

En premier lieu, il faut choisir, dans le tableau, le convertisseur DMX à éditer.

En sélectionnant la commande **Edit Nodes** le menu correspondant à ce convertisseur s'ouvre.

N'importe quel nom (name) ou diminutif (shortname) peut être attribué à ce convertisseur.

L'adresse IP de la **grandMA n'a pas besoin d'être adaptée** à celle du convertisseur.

Pour les champs **Manufacturer**, **IP** et **Version**, seules les informations propres au convertisseur sont affichées.

Pour le champ **SubSwitch**, le numéro de sous réseau (Sub Net) du convertisseur peut être modifié. Cette modification écrasera la configuration précédente dans le convertisseur.

Dans la fenêtre **Output**, les sorties DMX disponibles du convertisseur Ethernet – DMX sont affichées.

Dans la fenêtre **Input**, Les entrées DMX disponibles sur le convertisseur Ethernet – DMX sont affichées (voire Entrées DMX deux pages plus tôt).

Dans ces fenêtres, il est possible de modifier les adresses de sous réseau et de canal pour chaque entrée ou sortie DMX. Les modifications écraseront la configuration précédente dans le convertisseur Ethernet – DMX.

Si la commande **Reset to Local Control** est activée, le convertisseur Ethernet – DMX sera remis à sa configuration d'usine (configuration par défaut – Defaults).

La commande **Save** permet de sauvegarder les modifications.

La commande **X** permet de quitter ce menu.

PATHPORT - Node Configuration SAVE X

Name: BACKTRUSS LEFT

IP: 192.168.177.77      Desk Config: 192.168.177.111  
Subnet: 255.255.255.0      255.255.255.0

Gateway: 192.168.0.2      Backlight On

Additional Info:  
ID: 00:00035E  
Serial: 431  
Software: 03000038  
Hardware: 0:0:0  
MAC: 00:04:a1:00:01:af

Output					
ID	Name	Patch	xDMX	Slot	Type
00:00035E	Scans 1	Default	1		unidir. virt. female sink
00:00035F	Paris 2	Source 01	2		unidir. virt. female sink

Input					
ID	Name	Patch	xDMX	Slot	Type

## 2.9.5 PATH PORT Configuration DMX – Ethernet

Ce menu s'ouvre en sélectionnant une commande dans la fenêtre CONFIGURATION, si le protocole PathPort a été sélectionné au préalable.

Il est possible de contrôler jusqu'à 64 canaux DMX via les nœuds PathPort. L'adresse IP doit être adaptée aux convertisseurs Ethernet – DMX PathPort. Ceci peut être fait via la **grandMA**. Voir PATHPORT- Configuration des nœuds, page suivante.

Si des convertisseur Ethernet – DMX PathPort sont raccordés, ils seront recherchés et affichés dans un tableau, à l'ouverture du menu(seulement si les trois premiers nombres de l'adresse IP de la **grandMA** et des convertisseur Ethernet-DMX PathPort sont identiques, par exemple : 192.168.0.x).

Si un nœud est activé après que le menu ait été ouvert, il est possible de le rechercher et de l'afficher dans le tableau en utilisant la fonction **Scan for Nodes**.

Dans la fenêtre de gauche, toutes les sorties DMX trouvées sont indiquées par un nombre. Ce sont les slots xDMX assignés (voir PATHPORT Configuration des Nœuds, plus loin). Les sorties peuvent être distinguées par ces nombres.

Il faut choisir une adresse pour la sortie DMX.

Dans la fenêtre de droite, une ligne correspond à chaque nœud. La sortie DMX correspondante est affichée sur fond vert.

Si une sortie est affichée sur fond rouge, c'est qu'elle a déjà été assignée et qu'elle ne peut être utilisée.

Si la commande **Identify by Backlight** est activée, le rétro éclairage de l'affichage clignotera.

La commande **Save** permet de sauvegarder les modifications.

Sélectionner la commande **X**. Le convertisseur, pour ce port DMX, est maintenant configuré et le menu se ferme.

Si d'autres ports doivent être assignés, reprendre les opérations précédentes. Lorsque tous les ports sont configurés, sauvegarder en sélectionnant **SAVE** dans le menu DMX-OUTPUT CONFIGURATION. Les nouveaux réglages sont maintenant sauvegardés. Sur les convertisseurs Ethernet – DMX assignés, l'indication Active sera affichée pour les entrées et sorties DMX assignées.

### **PATHPORT – Configuration des nœuds :**

Il faut, en premier lieu, choisir dans le tableau un convertisseur DMX qui doit être ajusté.

En sélectionnant la commande **Edit Nodes** le menu correspondant à ce convertisseur s'ouvre.

Les données sont alors lues dans le convertisseur Ethernet – DMX et affichées.

N'importe quel nom peut être attribué à ce convertisseur.

**IP** : à cet endroit doit être définie l'adresse IP. Lors de la sauvegarde (**SAVE**), il faut démarrer la transmission vers le convertisseur Ethernet – DMX par la commande **OK** dans la fenêtre ouverte. Le convertisseur va re-booter et établir la nouvelle adresse IP.

Sous Desk Config, apparaissent l'adresse IP et le sous réseau de la console.

Si le numéro de sous réseau de la console n'est pas identique à celui du convertisseur, il faut le modifier. Pour plus d'information, contacter votre administrateur réseau.

Gateway : Pour plus d'information, contacter votre administrateur réseau.

La commande Backlight le rétro éclairage peut être allumé ou éteint.

Dans la fenêtre **Output**, toutes les sorties DMX disponibles sur le convertisseur Ethernet – DMX sont affichées.

*grandMA*



Dans la fenêtre **Input**, toutes les entrées DMX disponibles du convertisseur sont affichées (voir Entrées DMX 4 pages plus tôt)

Dans ces fenêtres, il est possible de modifier les noms et patches de chaque entrée ou sortie DMX.

Dans la colonne xDMX, chaque entrée ou sortie DMX peut se voir attribué un numéro. Celles-ci seront alors assignées par ces numéros.

La commande **Save** permet de transférer les modifications au convertisseur.

La commande **X** permet de quitter ce menu

DMX Sheet						
1(A)	255	255	255	255	102	128
1(A).1	255	255	255	255	118	136
1(A).2	255	255	255	255	109	128
1(A).3	255	255	255	255	109	128
1(A).4	255	255	255	255	109	128
1(A).5	255	255	255	255	118	136
1(A).6	255	255	255	255	102	128
1(A).7	255	255	255	255	102	128
1(A).8	255	255	255	255	87	143
1(A).9	255	255	255	255	102	128
1(A).10	255	255	255	255	102	128
1(A).11	255	255	255	255	102	128
1(A).12	255	255	255	255	102	128
1(A).13	255	255	255	255	102	128
1(A).14	255	255	255	255	102	128
1(A).15	255	255	255	255	102	128
1(A).16	255	255	255	255	102	128



## 2.10 Fenêtre de sorties DMX

Créer une fenêtre de sorties DMX (DMX Sheet) à l'aide de l'écran TFT tactile. Se reporter à 3.1 Création de fenêtres.

- Ouvrir le **menu Options**

Dans cette fenêtre, chaque canal patché peut être affiché avec sa valeur de sortie courante.

Par un bref appui sur les commandes respectives (A à H, fond sombre), tous les canaux DMX des ports de sorties DMX s'affichent dans la fenêtre (si nécessaire, descendre dans la liste en utilisant la roue codeuse à côté de l'écran).

Ici, le premier canal DMX de la colonne est affiché.

Si l'on positionne le curseur de la souris sur une cellule, le canal DMX (potentiellement des canaux DMX déjà patchés avec leur types de projecteurs et les fonctions associées) sera affiché dans la partie inférieure de la fenêtre.

Dans la Feuille DMX Sheet le patch DMX peut être modifié :

- **Change Patch :**

Appuyer sur le bouton Move (la LED s'éclaire) et cliquer sur un canal avec le bouton gauche de la souris, maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacer le projecteur sélectionné vers une cellule vide. Il n'est possible de déplacer que des projecteurs complets, de ce fait, il est nécessaire de disposer de suffisamment de place (dans une colonne continue) aux nouvelles adresses où sera déplacé un projecteur.

- **Unpatch :**

Appuyer sur le bouton Delete (la LED s'éclaire) et sélectionner un canal (à l'aide de la souris ou de l'écran tactile). Tous les canaux du projecteur seront effacés.

- **New Patch of Fixtures :** (Nouveau Patch des projecteurs)

Les projecteurs qui sont présents dans la feuille Fixture Sheet peuvent être patchés directement dans la feuille DMX Sheet

Sélectionner un projecteur dans la feuille Fixture Sheet (à l'aide de la souris ou de l'écran tactile)

Sélectionner la fonction **Assign** ( Les LEDs s'éclairent)

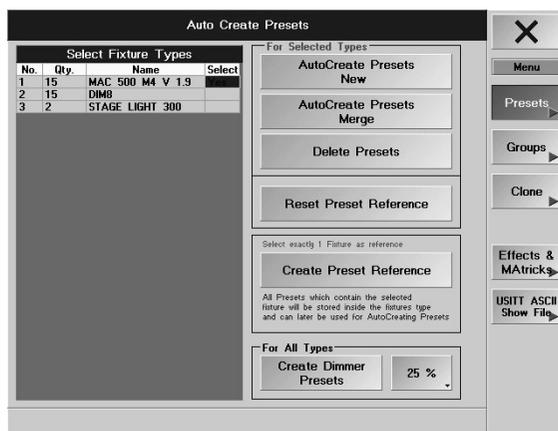
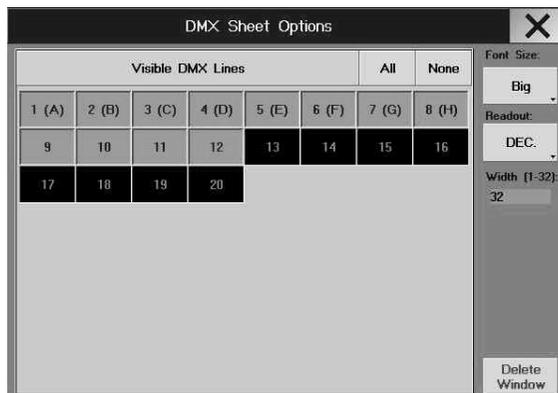
Sélectionner un espace vide dans la feuille DMX Sheet, le projecteur sera patché (si le patch du projecteur requiert plus de place que disponible dans la feuille DMX Sheet, la procédure est interrompue, il faut trouver un autre endroit du tableau dans lequel une colonne comporte suffisamment de canaux libres.)

Note : Quand on intervient dans la feuille DMX Sheet alors que le mode **Accès Complet** est actif, il ne faut pas sélectionner la fonction **Save** après la fermeture du mode **Accès Complet** sans quoi toutes les modifications effectuées dans la feuille DMX Sheet seront rejetées.

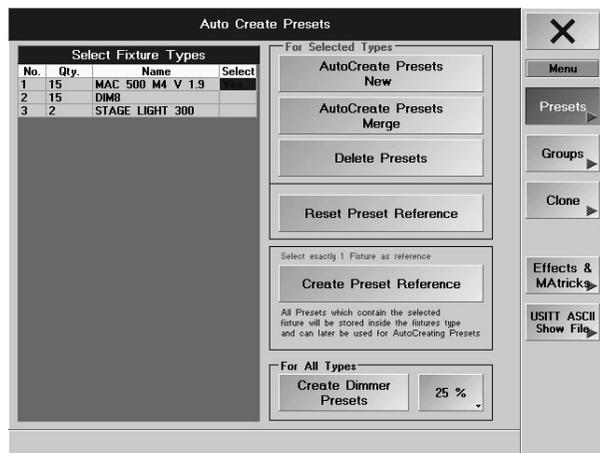
## 2.11 Auto Create – créer des Presets, effets et groupes de fonctions automatiquement

Pour la plupart des projecteurs en librairie, il existe déjà des préréglages (Presets) qui peuvent être créés dans cette fenêtre. De plus, des effets, et groupes de fonctions pré définis pour chaque Projecteur ou Gradateur peuvent être créés ici.

- Ouvrir **AUTO CREATE** dans le menu **SETUP**



grandMA



### 2.11.1 Création automatique de Presets

- Appeler Auto CREATE dans le menu SETUP.

Dans le tableau, tous les types de Gradateurs et de Projecteurs asservis utilisés dans le show courant sont affichés. Sur la droite de chaque projecteur asservi ou Gradateur, se trouve la colonne Select. La sélection d'une cellule, dans cette colonne, à l'aide de la roue codeuse à droite de l'écran, permet, lorsqu'on appuie sur la roue codeuse, de positionner la cellule à Yes. Lors de la création de Presets, ceux-ci ne seront créés que pour les Projecteurs et Gradateurs sélectionnés (Select positionné à Yes).

La sélection de la fonction **Autocreate Presets New**, permet de créer des Presets **indépendants** pour **chaque** type de projecteurs asservis. Les Presets créés seront alors disponibles dans la fenêtre de Presets. Voir aussi 2.7 Fonction Sets- Noms (Valeurs de Canal) et Presets.

La sélection de la fonction **Autocreate Presets Merge**, permet de créer simultanément les Presets pour tous les types de projecteurs asservis. Les noms communs de scanners différents seront affichés dans **un même** bouton PRESET.

La sélection de la fonction **Delete Presets**, permet d'effacer les Presets des Scanners et Gradateurs qui ont été sélectionnés.

La sélection de la fonction **Reset Presets References**, permet d'effacer tous les presets de référence créés par l'utilisateur ainsi que les presets créés dans Function Sets à partir de la librairie de projecteur.

Pour sauvegarder les presets d'un scanner de référence, créés par l'utilisateur, sélectionner le scanner désiré (dans la feuille Fixture Sheet). Sélectionner « Create Preset Preference ». Les Presets sont alors sauvegardés dans la librairie utilisateur (USER) du show courant (sous le même nom, la différence se faisant par le numéro de version). Si l'on choisit d'autres projecteurs de ce type (même version) les presets créés peuvent être chargés en utilisant la fonction CREATE NEW PRESETS (voire chapitre 3). Pour utiliser ce projecteur avec des presets utilisateur dans d'autre shows ou sur une autre console, il est nécessaire de sauvegarder ce projecteur dans la librairie utilisateur sur le disque dur ou sur disquette. Voirse 2.5 Mise à jour de la librairie de projecteurs (Librairie Utilisateur)

La sélection de la fonction « Create Dimmer Presets », permet de créer des presets pour chaque canal de dimmer, avec différents niveaux réglables. Les presets peuvent être ajustés sur 4 niveau (5, 10, 15 ou 20%) en appuyant sur le bouton de droite.

### 2.11.2 Création automatique de groupes

- Si la fonction Groups est sélectionnée (fond vert), on accède au menu Auto Create Groups.

Dans la partie supérieure du tableau, tous les scanners et dimmers utilisés dans le show courant sont affichés.

Dans la partie basse du tableau, toutes les « Fixture Layer » (couche matérielle projecteurs) utilisées dans le show courant sont affichées.

A droite de chaque projecteur asservi ou dimmer, se trouve la colonne Select. La sélection d'une cellule, dans cette colonne, à l'aide de la roue codeuse à droite de l'écran, permet, lorsqu'on appuie sur la molette d'encodeur, de positionner la cellule à Yes. Lors de la création de groupes, ceux-ci ne seront créés que pour les Scanners et dimmers sélectionnés (Select positionné à Yes).

La sélection de la fonction CREATE GROUPS crée, pour chaque type de scanner : un bouton ODD (impair), avec lequel il est possible de sélectionner simultanément tous les scanners portant un numéro impair. Un bouton EVEN (pair), avec lequel il est possible de sélectionner

simultanément tous les scanners portant des numéros pairs et un bouton ALL (tous), avec lequel il est possible de sélectionner simultanément tous les scanners.

La sélection de la fonction CREATE SINGLE GROUPS permet de créer, pour chaque type de scanner, un bouton unique dans la fenêtre GROUP.

### 2.11.3 Clone Fixture – copie globale des données d'un projecteur (Clonage)

- Appuyer sur le bouton **Clone** (fond vert) pour ouvrir le menu Clone Fixture Data.

Il est possible de copier (cloner), dans leur globalité, **toutes** les données d'un ou plusieurs projecteurs. De cette façon, toutes les données des presets, groupes, Cues ou effets sont clonées du (des) projecteur(s) (From Fixtures...) vers le (les) projecteur(s) (...To Fixtures) cible(s). Si le même nombre de projecteurs est sélectionné de chaque côté, le premier sera copié vers le premier, le deuxième vers le deuxième, etc.

Sélectionner le (les) projecteur(s) que l'on veut cloner (dans la feuille Fixture Sheet). Si l'on veut cloner plusieurs projecteurs, il est nécessaire de prendre garde à l'ordre de sélection de ceux-ci. La sélection de la fonction Take Selection, sur la gauche, affiche les projecteurs sélectionnés dans le tableau de gauche (From Fixtures...).

Sélectionner le (les) projecteur(s) cibles (dans la feuille Fixture Sheet). Si l'on veut cloner plusieurs projecteurs, il est nécessaire de prendre garde à l'ordre de sélection de ceux-ci. La sélection de la fonction Take Selection, sur la gauche, affiche les projecteurs sélectionnés dans le tableau de droite (... To Fixtures).

La sélection de la fonction >>> !Clone !<<< permet de cloner toutes les données.

**Attention :** Toutes les données créés jusque là pour les projecteurs cibles seront écrasés/effacées.

### 2.11.4 Création automatique d'effets

- Appuyer sur le bouton **Auto Create Effects** (fond vert) pour ouvrir le menu Auto Create Effects.

La sélection de la fonction **Create Built-in Default Effects**, permet de créer des effets prédéfinis qui seront alors disponibles dans la liste des EFFECT. Voir 6 Effets.

La sélection de la fonction **Import Effects** permet de charger des effets à partir d'une disquette.

La sélection de la fonction **Export Effects** permet de sauvegarder des effets sur disquette.

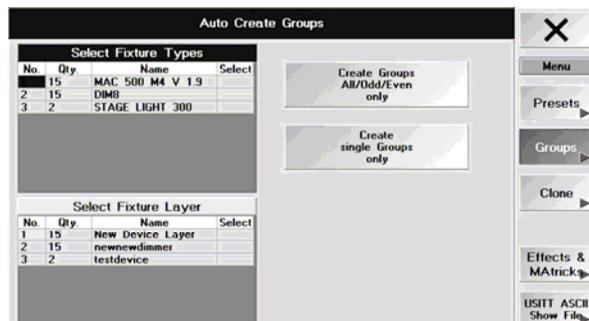
### 2.11.5 Importation de shows au format ASCII

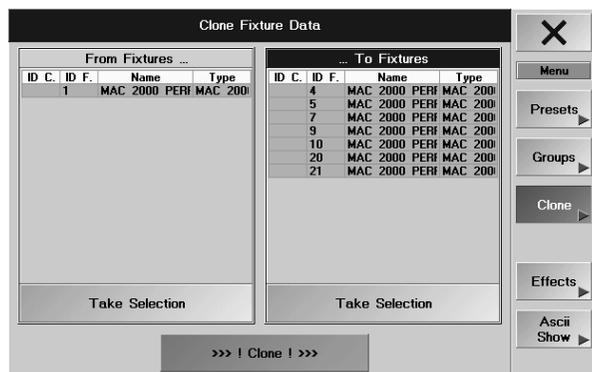
Si l'on sélectionne le bouton Ascii Show (fond vert), on se trouve dans le menu d'importation de show au format ASCII.

Avant de charger un show ASCII, sauvegarder le show en cours qui risquerait d'être écrasé.

Si le lecteur de disquette contient une disquette avec un show au format ASCII (fichier avec extension .ALQ), il est possible de charger celui-ci en appuyant sur le bouton. Il n'est pas possible de transférer les données de scanners. La configuration utilisateur par défaut (voir 2.8 sauvegarder ou charger des profils) est chargée. Le show sera sauvegardé sous le nom AsciiShow et devra être renommé et sauvegardé à nouveau. Voir 11 Sauvegarder et charger un show.

Utiliser le bouton **X** pour sortir du menu Auto CREATE. Les données ne seront définitivement sauveées dans la RAM, qu'une fois que le Show complet aura été sauvé sur le disque-dur ou la disquette. Voir 11. Sauvegarder et charger un Show.





**Menu SETUP de la grandMA + Light + UltraLight**

## 2.12 Configurations dans le menu de Setup

La sélection de la fonction MSDBOX Mode permet de définir si l'affichage des menus de confirmation (STORE) se fait juste sur l'écran tactile TFT de droite ou sur tous les écrans.

L'utilisation du bouton d'exécution sur la **grandMA** light, ultralight ou RPU, simule la numérotation des EXECUTORS de la **grandMA** (Fader d'EXECUTOR 1 à 20, boutons d'EXECUTOR 21 à 60) les EXECUTORS additionnels ne pouvant être déclenchés que par la ligne de commande. Ceci est une façon plus simple d'utiliser des shows créés sur **grandMA** sur des consoles plus petites.

Si l'on positionne le bouton « Executor Layout » à « Wide » (élargi), une **grandMA** light, ultralight ou RPU, utilisera la même numérotation des touches d'exécution que sa « grande sœur » **grandMA**. De cette façon, la première touche d'exécution porte le numéro 21. Il convient de garder à l'esprit que dans le mode élargi (Wide) les numéros et noms (labels) sérigraphiés sur ces consoles sont faux. L'avantage du mode d'exécution élargi est que toutes les commandes d'exécution sont accessibles par la ligne de contrôle. Ceci est très utile lors du portage d'un show de la **grandMA** sur une console plus petite.

Si l'on clique sur ce bouton, quatre boutons de calibrage, numérotés de 1 à 4, sont respectivement affichés sur les écrans TFT .

Appuyer sur ces touches avec un doigt ou le stylet fourni (stylo spécial avec une extrémité en caoutchouc). L'affichage reviendra automatiquement une fois la dernière touche actionnée. L'écran tactile est alors calibré et ses réglages sont automatiquement sauvegardés.

A l'aide des touches dédiées, l'écran tactile peut être activé ou désactivé. Il est possible qu'une erreur entraîne le blocage de la souris dans une position, et que l'on ne puisse plus l'utiliser. Dans ce cas, les écrans tactiles peuvent quand même être désactivés. Utiliser la fonction F9 du Clavier pour ce faire.

**F9 désactive les trois écrans tactiles (désactivation d'urgence). Pour réactiver les écrans tactiles, il faut utiliser la souris.**

Pour basculer le fonctionnement de la souris sur les deux écrans externes à on ou off. Dans le mode AUTO, le logiciel reconnaît la présence d'un moniteur raccordé et active ou désactive le fonctionnement de la souris sur les moniteurs externes en fonction.

OFF **empêchera** le fonctionnement de la souris alors que ON **autorisera** un fonctionnement permanent de la souris.

Cette touche permet d'activer ou non le haut-parleur interne de la **grandMA** (non disponible sur les versions plus anciennes de la **grandMA**).

Pour définir la sensibilité du trackball et régler les roues codeuses à grossier (coarse), fin ou ultra fin (16 bits de résolution).

A l'aide de la roue codeuse, il est possible de définir la sensibilité des roues codeuses en la maintenant enfoncée et en la tournant.

Permet de basculer d'une fonction de Fader à une autre sur les faders motorisés. (Fader d'EXECUTOR, Fader de canal)- fonction non disponible sur la **grandMA** Micro.

AUTO :

- Faders d'EXECUTOR : lors du basculement entre pages, les faders motorisés se repositionneront automatiquement à leur position précédente.
- Faders de canaux : les faders sont ajustés en fonction des valeurs des canaux alloués.

#### MANUAL :

- Faders d'EXECUTOR : lors du basculement entre pages, les valeurs précédemment enregistrées sont rappelées, mais les faders ne suivent pas. Pour modifier une valeur enregistrée, il faut déplacer le fader vers une valeur supérieure ou inférieure.
- Fader de canaux : Les faders ne sont pas ajustés automatiquement en fonction des valeurs des canaux alloués. Pour modifier une valeur enregistrée, il faut déplacer le fader vers une valeur supérieure ou inférieure.

#### DISABLED :

##### Faders sans fonction

- Faders d'EXECUTOR : lors du basculement entre pages, les valeurs précédemment enregistrées sont rappelées, mais les faders ne suivent pas.
- Faders de canaux : Les faders ne sont pas ajustés automatiquement en fonction des valeurs des canaux alloués.

**Après avoir basculé de MANUAL à AUTO, il est nécessaire de changer de page au moins une fois avant que les faders motorisés ne fonctionnent à nouveau.**

#### Fonctions des roues codeuses pour les dimmers :

- Additiv : toutes les valeurs de dimmer seront modifiées simultanément. Si elles atteignent 0 ou FF, elle seront alignées.
- Incremental : toutes les valeurs de dimmers seront modifiées simultanément. Si elles atteignent 0 ou FF, les intervalles respectifs sont maintenus.
- Prop.+ : toutes les valeurs de dimmers seront transformées en pourcentage et atteindront 0 en même temps.
- Prop.- : toutes les valeurs de dimmers seront transformées en pourcentage et atteindront FF en même temps.

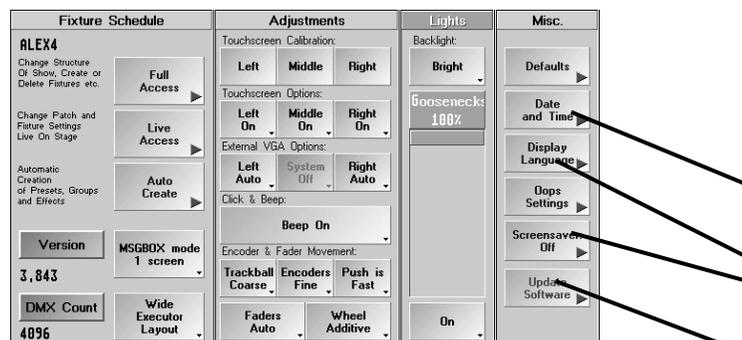
**Noter qu'avec PROP+, une modification de la valeur 0 n'est pas considérée comme modification.**

**Noter qu'avec PROP-, une modification de la valeur FF n'est pas considérée comme modification.**

- Bascule le rétro éclairage de l'affichage de clair à sombre.
- La lampe de la console peut être commutée à on ou off avec la commande ON/OFF. L'intensité de l'éclairage de la lampe de la console peut être modifiée à l'aide du bouton de gauche de la souris ou de l'écran tactile, sur la barre bleue. Sur la **grandMA** Ultralight ou Micro, l'intensité d'éclairage de la console ne peut être commutée que de Plein (full) à demi (half) et réciproquement.

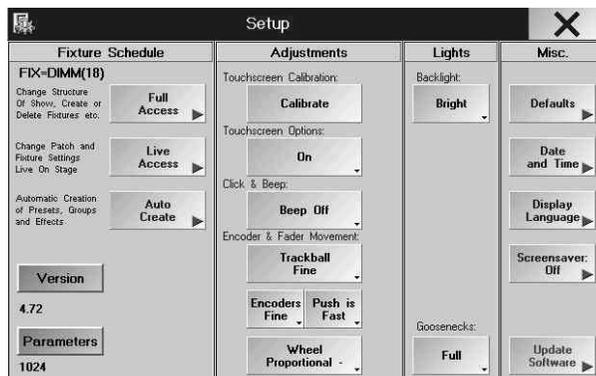
**DEFAULTS** : l'appui sur cette touche permet d'entrer dans le menu DEFAULTS. Tous les pré-réglages d'ordre général peuvent être définis dans ce menu. Voir 2.13 Réglages du menu DEFAULTS.

- En appuyant sur cette touche, on rentre dans le menu Date and TIME (Date et Heure). Voir 2.15 Menu Date & Heure (Date & Time)
- En appuyant sur cette touche, on peut modifier la langue dans laquelle se fait l'affichage.
- Cette touche permet d'activer ou de désactiver l'écran de veille. Un appui bref sur cette touche fait apparaître une fenêtre dans laquelle peut être défini le temps au bout duquel l'écran de veille entre en service.
- L'appui sur cette touche permet d'entrer dans le menu Software Update. Le système d'exploitation, le logiciel d'exploitation aussi bien que le logiciel de la console ou les projecteurs peuvent être mis à jour dans ce menu. Voir 12. Mise à jour logicielle.

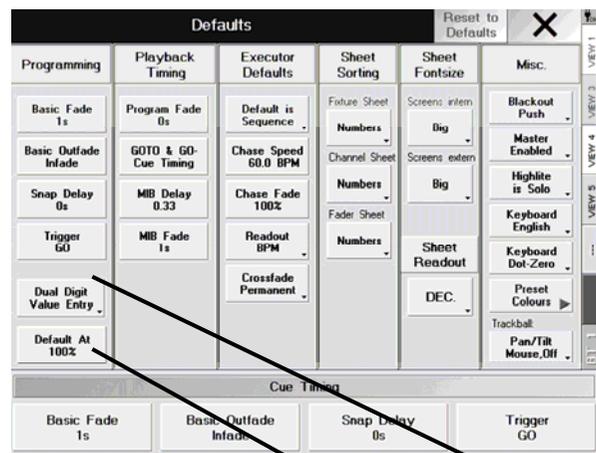


**Menu SETUP de la grandMA + Light + UltraLight**

grandMA



**Menu SETUP de la grandMA Micro**



- Quitter le menu en utilisant X.

### 2.12.1 Options de la fonction OOPS\*

Si la fonction OOPS est activée, elle permettra de revenir en arrière lors de l'entrée de commandes ou de valeurs. Cette fonction demande beaucoup de ressources système. Elle demande énormément de ressources processeur, ce qui peut dégrader les performances de vitesse de la console. Ceci peut entraver le déroulement des programmes; c'est pourquoi il est possible de la désactiver complètement ou partiellement, pour certaines fonctions. Voir 1.9 Fonctionnement général.

**General Enabled** : Si cette fonction est positionnée à Enabled, toutes les fonctions OOPS sont disponibles – excepté pour les commandes VIEWS (vues) et pour les entrées dans PROGRAMMER (pour lesquelles elles peuvent être activées ou désactivées séparément, pour plus d'information, voir plus bas).

**General Disabled** : Appuyer sur la touche « Enabled » (activé) à côté de General, la fait basculer à Disabled (désactivé) et toutes les fonctions OOPS sont alors désactivées.

**Oops for Views** : Si cette touche est basculée sur Enabled (activé), les fonctions OOPS sont activées pour les fonctions d'appels de vues (View Calls) ainsi que pour les fonctions de création ou d'effacement de vues.

**Oops for Programmer** : Si la touche est basculée sur Enabled (activé), les fonctions OOPS sont actives lors de l'utilisation du PROGRAMMER (Sélection/désélection ou activation/désactivation des canaux de dimmer ou de projecteurs). Un nouvel appui sur la touche Enabled la fait basculer à Disabled (désactivé) et les fonctions OOPS ne sont alors plus disponibles lors des entrées dans PROGRAMMER.

Lors du fonctionnement dans une ambiance bruyante et à haut niveau de basses (vibrations), il faut veiller à désactiver toutes les fonctions OOPS et Autosave. Voir 11 Sauvegarder et charger un Show (Autosave)

- Quitter le menu en utilisant X. les changements seront sauvegardés.

### 2.13 Réglages du menu DEFAULTS

L'appui sur la touche DEFAULT dans le menu SETUP permet de rentrer dans le menu DEFAULTS.

#### PROGRAMMING

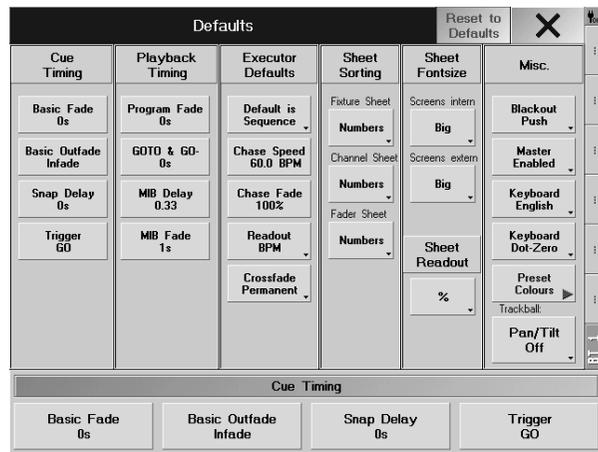
Cette colonne affiche tous les temps et réglages par défaut qui seront utilisés lors du stockage de séquences ou de scènes (CUEs).

Les roues codeuses permettent de régler chacun des temps et types de déclenchement.

**DUAL DIGIT ENTRY** : Les saisies sur le pavé numérique se font de manière conventionnelle : appuyer sur 2 puis 0 mène à la valeur 20.

**SINGLE DIGIT ENTRY** : Les saisies sur le pavé numérique se font par facteurs de 10 : taper 2 mène à la valeur 20 ; taper 0 puis 5 mène à la valeur 5 et taper 1 puis 5 mène à la valeur 15 (sans être obligé de repasser en DUAL).

**Default AT** : Entrer ici la valeur en pourcentage que doivent recevoir les projecteurs sélectionnés lors de l'appel de la fonction 2xAT.



## Playback Timing

La durée définie pour le **OFF Time** sera utilisée lors de l'extinction des touches d'EXECUTOR (touche OFF).

**GOTO et GO- :** Si un temps spécifique est défini lors de l'appel d'une scène (CUE) par la fonction GOTO ou GO-, la scène sera appelée avec cette durée. Si la temporisation de scène a été établie, la scène sera rappelée avec sa propre temporisation. Il est possible d'écraser et de redéfinir la durée par défaut Goto à n'importe quel moment. Voir **4.2.3** Séquence par défaut (Séquence Maître).

Dans ce menu, il est possible d'entrer un temps par défaut pour les fonctions MIB (Move In Black) et Fade. Voir **5.1.4** Options de restitution.

## Executor Defaults

**Default is Sequence/Chaser :** Cette fonction permet de définir si une séquence nouvellement programmée sera créée en tant que Chaser (enchaînement automatique des différentes scènes) ou comme une séquence (appui sur 1 pour aller à la scène 1 puis appui sur 2 pour aller à la scène 2 etc.), deuxième possibilité qui est le réglage par défaut.

**Chase Fader :** Ici, on peut définir le réglage pour l'extinction de Chase.

**Chase Speed :** Ici, on peut définir la vitesse d'exécution de Chase ou d'effet.

**Readout :** L'appui sur cette touche permet basculer la vitesse de Chaser entre BPM (Beats Per Minute) , Hz (Beats Per Second) ou SEC (Seconds).

Par défaut, la vitesse de Chaser est aussi utilisée comme vitesse d'effet.

**CrossFade Reload/Permanent :** Ici, il est possible de définir si un enchaînement manuel se fait dans un seul sens (Reload) ou dans les deux (Permanent) lors du déplacement d'un fader assigné en enchaînement.

## Sheet Sorting

Dans la colonne Sorting, on définit par quelle propriété sont classés les projecteurs ou canaux lors de l'ouverture de nouvelles fenêtres. On peut passer à l'option suivante en cliquant sur la touche correspondante.

## Sheet Fontsize

Dans la colonne FONTSIZE, on peut définir la taille des nouvelles fenêtres.

## Sheet Readout

Préréglages des valeurs de sorties dans les fenêtres OUTPUT, CHANNEL et PATCH.

## Misc.

- Fonction de la touche BLACKOUT :
  - PUSH : fonctionne en bouton poussoir (touche simple)
  - TOGGLE : fonctionne en bascule (reste active après appui)
  - DISABLED : Commute la fonction Blackout à Off.
- Fonction de la touche GRANDMASTER FADER :
  - ENABLED : le Fader de Grandmaster est actif
  - DISABLED : le Fader de Grandmaster est désactivé.
- KEYBOARD GERMAN/ENGLISH : permet de commuter entre les claviers spécifiques au différents pays (AZERTY ou QWERTY)
- KEYBOARD Dot – zero : bascule l'utilisation du pavé numérique sans virgule. Les touches majuscules peuvent être échangées sans problème. Voir **1.7.2** Présentation de la face avant

**grandMA**

- La touche **Preset Color** permet de choisir entre trois types d'affichage en couleur différents pour les touches de préréglages.

- Fonctions du TrackBall (pas applicable pour **grandMA Light et grandMA Ultralight**) :

Pan/Tilt : - bouton de trackball actif (LED allumée) – le Trackball contrôle les axes Pan et Tilt.

OFF : - bouton de trackball inactif (LED éteinte) – le Trackball est hors service.

Pan/Tilt : - bouton de trackball actif (LED allumée) – le Trackball contrôle les axes Pan et Tilt.

Mouse (souris) : - bouton de trackball inactif (Off, LED éteinte) – Le trackball prend le contrôle de la souris, en utilisant les boutons Prev, Set, Next, on peut se servir des boutons adéquats de la souris.

Pan/Tilt : - bouton de trackball actif (LED allumée) – le Trackball contrôle les axes Pan et Tilt.

Mouse / OFF (souris éteinte) : - bouton du trackball actif (LED clignotante) - Le trackball prend le contrôle de la souris, en utilisant les boutons Prev, Set, Next, on peut se servir des boutons adéquats de la souris.

- Bouton de trackball inactif (Off, LED éteinte), le trackball n'a plus de fonctionnalité.

Touche RESET DEFAULTS (remise à zéro) : efface toutes les modifications et restaure la configuration usine par défaut.

La roue codeuse sert à modifier les chiffres de la colonne Cue Timing (séquençage de scène)

**Pour sauvegarder les modifications apportées aux réglages par défaut (default settings) dans le menu TOOLS, utiliser la commande SAVE TO GLOBAL PROFILE dans le profil utilisateur actif. Les paramètres par défaut, peuvent être rappelés individuellement en utilisant la commande RESTORE FROM GLOBAL USER PROFILE du menu DEFAULT.**

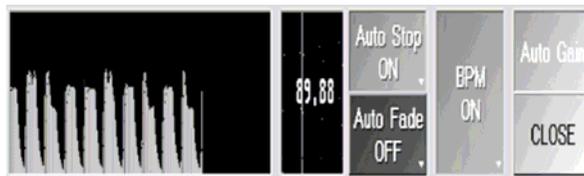
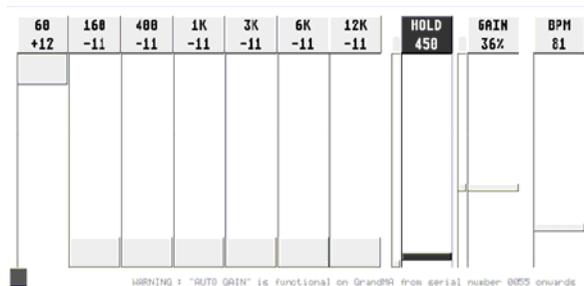
## 2.14 Réglage des signaux audio

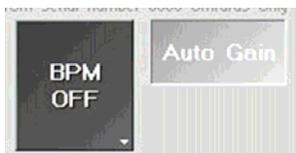
Le signal audio est utilisé pour le déclenchement des séquences et Chasers. En d'autres termes, c'est un égaliseur graphique. De manière à contrebalancer la fluctuation de niveau du signal, une fonction spécifique de compression de signal a été intégrée.

Une fonction spéciale de HOLD-OFF ajustable est disponible afin de prévenir un double déclenchement (par exemple sur des coups de basse rapides). Le rythme est automatiquement reconnu à partir du signal audio entrant (BPM).

- **Appuyer sur TOOLS**
- Appuyer sur la touche **Sound Settings** (réglage Audio) pour ouvrir le menu

Pour régler l'égaliseur, monter ou descendre les « potentiomètres rectilignes » à la position souhaitée. Dans la partie inférieure gauche de la fenêtre, un affichage du signal de déclenchement est disponible (trigger monitor) pour l'aide au réglage. Le petit vu-mètre, sur la gauche de la fonction HOLD indique le temps de HOLD restant. Le petit vu-mètre sur la gauche de la fonction GAIN indique le taux de compression du signal audio.





Le petit vu-mètre de droite indique l'état de compression du signal audio.

Le signal audio est visualisé dans la partie inférieure gauche de l'affichage. L'analyse spectrale du signal audio est donnée dans la partie inférieure droite de l'affichage, avec une indication des BPM (Beats Per Minute) reconnus. Le déplacement du potentiomètre rectiligne BEAT permet d'établir le rythme sur lequel sera déclenché une séquence ou un chaser lors de l'utilisation de la fonction BPM.

Si la fonction BPM est active (BPM ON), le rythme courant reconnu est utilisé. Si la fonction BPM est à OFF, le dernier rythme précédemment établi et reconnu est inchangé et sera utilisé. La valeur de rythme peut être ajustée en utilisant le potentiomètre rectiligne.

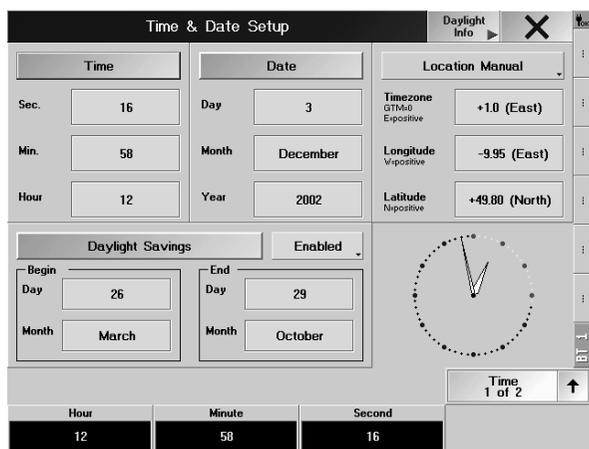
Si la touche Auto Stop est activée (ON), le Chase ou l'effet seront stoppés lors de la disparition du signal audio. Si la touche Auto Fade est active (ON), le Chaser ou l'effet seront progressivement stoppés lors de la disparition du signal audio.

Lorsque la touche Auto Stop est mise à Off, le chaser ou l'effet continuent, avec la dernière valeur de BPM mesurée.

La fonction AUTO GAIN est utilisable sur les **grandMAs** à compter des numéros de série 0055 (la touche passe au gris foncé, ceci, suite à une modification matérielle). La **grandMA** ultralight ne fonctionne **que** en mode Auto Gain.

**Pour les grandMAs ayant des numéros de série inférieurs à 0054, la fonction Auto Gain ne peut être utilisée.**

- Le menu se quitte en utilisant **X**. Tous les réglages sont mémorisés.



## 2.15 Menu Date & Heure (Menu Date & Time)

- Sélectionner la touche "Date & Heure" dans le menu SETUP ouvre le menu suivant.
- Les Date et Heure (Date & Time) peuvent être réglés en utilisant les roues codeuses sous l'écran (les fonctions des encodeurs peuvent être changées en appuyant sur le bouton Time).

### Positionnement manuel ou automatique, par GPS

Les heures de lever et de coucher du soleil changent en fonction de la position géographique. Si la position géographique est connue, il est possible de l'entrer en mode LOCATION MANUAL. Si l'on se déplace régulièrement (par exemple sur un navire), il est préférable de déterminer la position courante à l'aide d'un récepteur GPS et de laisser fonctionner l'entrée automatique des valeurs.

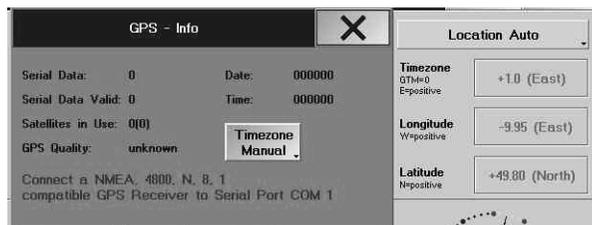
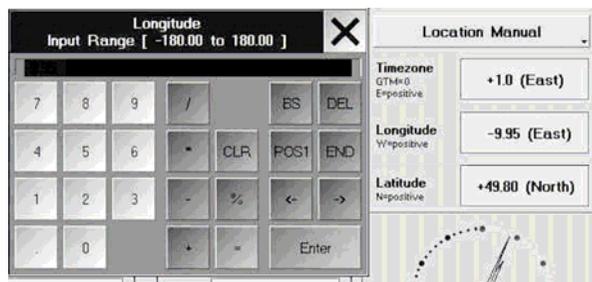
Bouton affiché : **Location Manual**, valeurs d'entrée fixes.

Etablit la position pour le calcul automatique des heures de levé et couché de soleil (voire 9.3 Menu Agenda). Si l'on clique sur les touches disponibles, pour chacune d'elle, une fenêtre s'ouvre, dans laquelle on peut entrer les informations sur la position.

Des informations concernant les différentes positions géographiques peuvent être téléchargées sur le site Internet [www.djuga.net/winglobe.html](http://www.djuga.net/winglobe.html).

**Ou :**

Bouton affiché : **Location Auto**, valeur automatiquement récupérées à partir d'un récepteur GPS raccordé. L'appui sur la touche ouvre le menu **GPS-Info**. Dans ce menu, il est possible de modifier les réglages pour s'accorder avec un récepteur GPS NMEA raccordé au port série. Le récepteur



sera alors en mesure de déterminer le positionnement de la **grandMA**. Ceci peut être très utile, spécialement, par exemple, lors de croisières en mer. Pour une meilleure réception satellite, veiller à avoir une vue du ciel dégagée lors de l'installation de l'équipement.

Si la touche est activée (**Enabled**), l'horloge basculera automatiquement entre l'heure d'été et l'heure d'hiver. Un nouvel appui sur la touche désactive la fonction (Disabled). L'appui sur respectivement **Begin ou End**, ouvre une fenêtre dans laquelle peut être réglée respectivement, le début de l'été, la fin de l'été.

L'appui sur cette touche ouvre une feuille dans laquelle apparaissent les temps calculés pour le lever du soleil, le coucher du soleil, la déclinaison ; pour la veille, le jour même et le lendemain.

- Le menu se quitte en utilisant **X**.

## 2.16 User Management \* (Gestion des Utilisateurs)

Les nouveaux paramètres de gestion des utilisateurs et sécurité incluent :

- Un mécanisme simple de verrouillage temporisé de la console.
- Un contrôle jusqu'à 32 utilisateurs.
- Chaque utilisateur peut avoir des niveaux de privilèges.
- Ces niveaux de privilège peuvent empêcher un utilisateur inexpérimenté de détruire les données des shows.
- Chaque utilisateur peut avoir son propre profil.
- Les profils utilisateurs incluent réglages par défaut et réglages de visualisation, un set de visualisation par défaut peut même être chargé dans n'importe quel show.
- Plusieurs utilisateurs peuvent partager un même profil (même s'ils ont des niveaux de privilèges différents).
- Une option de Login forcé au démarrage de la console.

Lorsque l'on utilise une nouvelle console, ou lors de la mise à jour d'une console plus ancienne :

Tous les paramètres de contrôle sont désactivés, par défaut. Si l'on ne modifie pas ceux-ci, aucune différence ne sera constatée par rapport aux anciennes versions logicielles de la **grandMA**. En interne, l'utilisateur est automatiquement loggué en tant qu'administrateur, avec un profil utilisateur par défaut.

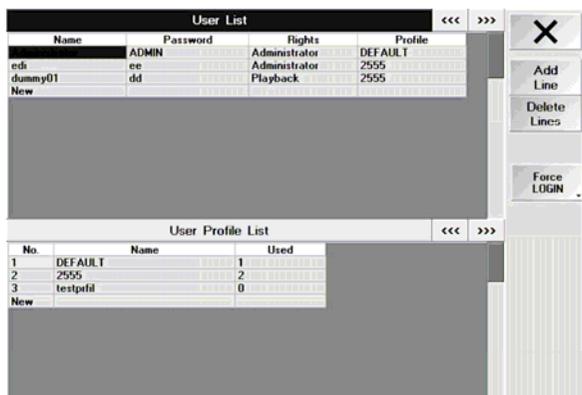
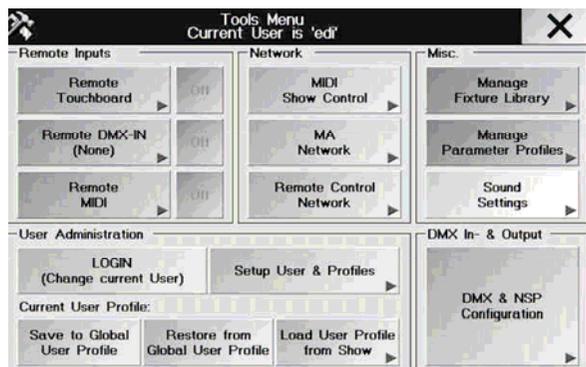
Le contrôle utilisateur n'est pas dépendant d'un show. Il concerne tous les shows de la console.

La **grandMA** Micro ne possède qu'un utilisateur par défaut, pas de login ou de profil utilisateur. Des parties de profils utilisateurs peuvent être ajoutées à partir d'un show chargé. Dans la suite de ce manuel, tous les chapitres marqués d'un astérisque « \* » ne concernent pas la **grandMA** Micro.

### 2.16.1 Verrouillage de la console

Le verrouillage de la console est une méthode pour protéger temporairement la console contre une mauvaise utilisation par un utilisateur inexpérimenté. Celui-ci n'est pas prévu pour une protection permanente.

Le verrouillage de la console n'affecte pas le fonctionnement en cours des sorties. Tous les programmes continuent à être exécutés normalement. Par contre, les commandes de la console sont indisponibles, même une modification de la position du Grandmaster est sans effet.



### Activation du verrouillage de la console :

- Appuyer sur CTRL-PAUSE sur le clavier de PC.
- Tous les écrans tactiles affichent DESK LOCKED
- La console est verrouillée.

### Désactivation du verrouillage de la console :

- Appuyer à nouveau sur CTRL-PAUSE, sur le clavier de PC
- Tous les écrans tactiles reviennent à l'affichage normal.
- La console est déverrouillée.

### Attention :

Dans la mesure où le potentiomètre de GrandMaster n'est pas motorisé, lors du déverrouillage de la console, le niveau global d'intensité lumineuse des projecteurs peut passer à un niveau indésirable, s'il a été déplacé pendant la période de verrouillage. Noter sa position au moment du verrouillage de la console ! Pour la **grandMA** Ultralight, ceci est valable pour les autres faders.

### 2.16.2 Concept des profils utilisateurs

- La console possède une liste des utilisateurs.
- Chaque utilisateur peut avoir son propre profil, mais peut aussi partager un profil avec d'autres utilisateurs.
- Un profil utilisateur inclue vues, touches de raccourci et réglages de restitution.
- La zone contenant chaque profil utilisateur est globale et indépendante du show courant chargé. Cette zone est utilisée pour le stockage et le chargement des vues par défaut, réglages par défaut et de Setup (sensibilité des roues codeuses et du trackball, voir 2.12 Configurations dans le menu de Setup ; plus particulièrement Cue timing, sheet sorting, sheet fontsize, sheet readout... voir aussi 2.13 Réglages du menu DEFAULTS, preset colors, Attribute grouping, et store options).
- Chaque show contient un set complet de propriétés locales de profil utilisateur. Les propriétés locales de profil utilisateur peuvent être sauvegardées, par défaut, dans la zone utilisateur globale et rechargées à partir de celle-ci.
- Lors de la sauvegarde d'un show sur disquette, tous les profils utilisateurs de la console, avec leurs réglages par défaut, sont automatiquement sauvegardés en même temps, sur celle-ci.

Lors du chargement d'un show à partir d'une disquette sur une autre console, tous les profils utilisateurs avec leurs réglages par défaut sont automatiquement transférés sur la nouvelle console. Chaque utilisateur peut utiliser ces profils pour un show particulier ou pour les autres shows sur lesquels est utilisée la console.

### 2.16.3 Création d'un nouvel utilisateur

Pour pouvoir créer un nouvel utilisateur, il est indispensable d'avoir les droits administrateur :

- Aller dans le menu **Tools**, puis **User / Setup**
- Appuyer sur **New** dans la liste **User List** puis entrer le nom ainsi que le mot de passe. Sélectionner et valider Rights and Profile en utilisant la roue codeuse.
- Modifier les droits (niveau de privilège) du nouvel utilisateur.
- Par défaut, le nouvel utilisateur utilise le profil utilisateur par défaut. Si l'utilisateur fait usage d'un profil utilisateur indépendant ou différent, ceci modifiera son profil utilisateur. Si l'on crée un nouveau profil utilisateur de cette manière, il est créé avec le profil par défaut.

Outre les utilisateurs qui sont listés, il y a toujours un administrateur masqué. Il est impossible de modifier ou d'effacer cet administrateur.

Son nom d'utilisateur est **ADMIN** et il utilise le profil utilisateur par défaut. Le login est activé dès lors qu'il y a au moins un utilisateur dans la liste visible. La présence de ADMIN empêche une réelle sécurité de la console. Cependant, ceci garanti que l'on ne perdra jamais le contrôle de celle-ci.

#### 2.16.4 Effacement d'un utilisateur

Pour effacer un utilisateur, il est indispensable d'avoir les droits administrateur :

- Aller dans le menu **Tools**
- Aller dans **USER / CONFIGURATION**
- Sélectionner l'utilisateur à effacer
- Appuyer sur DELETE USER
- L'utilisateur disparaît. S'il était le seul à utiliser un certain profil utilisateur, ce profil est aussi effacé.

Noter que l'on ne peut pas s'effacer soi-même de la liste.

User List			
	Passwort	Rechte	Profil
	ADMIN	Administrator	DEFAULT
	ee	Administrator	2555
	dd	Playback	2555
am	bb	Administrator	testprofil
	nn	Program	EU



#### 2.16.5 Droits des utilisateurs \*

Pour modifier les droits (niveau de privilège) d'un utilisateur, il est indispensable d'avoir les droits administrateur :

- Aller dans le menu **Tools**
- Aller dans **User/Setup**
- Editer le champ des droits de l'utilisateur à modifier

**Ceci est possible dans la mesure où l'on est dans le menu « user manager » et que l'on a les droits administrateurs. Si l'on modifie ses propres droits administrateur, l'accès à ce menu se verrouille et l'on en sort automatiquement.**

A ce moment, les privilèges suivant sont disponibles :

##### **PLAYBACK :**

- L'utilisateur peut se servir des fonctions de restitution.
- Il peut charger un show
- Il n'a aucun accès à aucune fonction qui pourrait apporter une modification au contenu d'un show, autre que les paramètres de restitution.
- Même si l'utilisateur a modifié les paramètres de restitution, le show ne sera pas sauvegardé. Au démarrage suivant de la console, ou la prochaine fois que ce show est chargé, l'intégrité de celui-ci n'aura pas été compromise.

##### **PROGRAMMING PRESETS :**

- L'utilisateur peut, en plus, créer des Presets, tout autre type de programmation lui est interdit.

##### **PROGRAMMING :**

- L'utilisateur à plein accès à toutes les fonctions de la console, exceptée à la gestion d'utilisateurs (user management) , à la mise à jour logicielle et aux « mondes » (worlds) de programmation.

##### **PROGRAMMING WORLDS :**

- L'utilisateur peut, en plus, créer ou modifier des « mondes » (worlds) de programmation.

### **ADMINISTRATEUR (ADMINISTRATOR) :**

- En plus de toutes les autres fonctions, le contrôle utilisateur (user management) ainsi que la mise à jour logicielle de la console sont disponibles pour l'utilisateur.

Certains utilisateurs de **grandMA** trouveront intéressant de créer un profil avec uniquement les droits de PLAYBACK pour leur propre usage. Après avoir fini de programmer, ils pourront se relogger en tant qu'utilisateur exclusivement Playback, de manière à être sûr de ne rien modifier dans le show nouvellement programmé (bien évidemment, il leur est nécessaire de sauvegarder le show avant de se délogger et de se relogger en tant qu'utilisateur Playback !).

Il n'est pas nécessaire de sauvegarder la totalité des données de la console après avoir fait des modifications dans la gestion des utilisateurs (user manager). Toutes les données du User manager sont automatiquement sauvegardées lors de la fermeture du menu User Manager.

#### **2.16.6 Login \***

Le Login n'est activé que s'il y a au moins un utilisateur dans la liste des usagers (menu Tools / User Configuration).

Login manuel :

- Aller dans le menu **Tools**
- Appuyer sur la touche Login

**Ne jamais appuyer sur la touche Login sans connaître le mot de passe, sans quoi il ne serait plus possible de se logger que sous « ADMIN ».**

Tous les écrans tactiles affichent LOGIN, et un nom d'utilisateur valide doit être entrée.

Pendant le Login, toutes les fonctions de la console sont verrouillées.

Le Login n'interfère pas avec la restitution (playback). Tous les programmes continuent à être exécutés normalement.

Après un Login réussi, les vues du profil utilisateur correspondant sont affichées sur les écrans. De plus, les réglages par défaut et les réglages de setup précédemment sauvegardés par l'utilisateur sont automatiquement rechargés.

Si un utilisateur charge un show pour la toute première fois (il n'a jamais utilisé ce show avant), ce show sera chargé avec le profil utilisateur précédemment utilisé et non avec le sien. Si nécessaire, son profil utilisateur personnel peut être chargé après coup.

#### **2.16.7 Sauvegarder \* ou Charger des Profils**

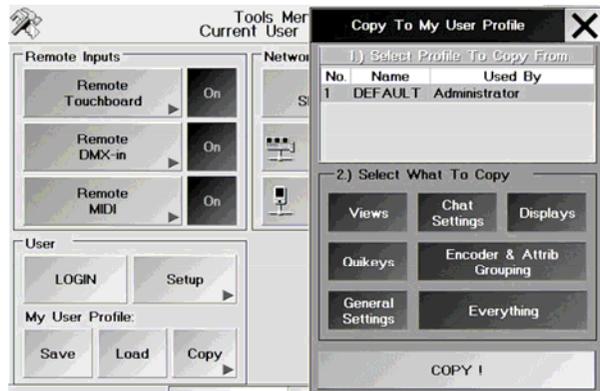
Les profils utilisateurs sont sauvegardés séparément des shows et peuvent, de ce fait, être chargés pour tout autre show après coup.

- Aller dans le menu **Tools**, dans **User/Setup**.
- Dans la liste **User Profile List**, sous les noms existant, dans une **nouvelle** ligne, entrer un nom pour le nouveau profil.
- Sélectionner la cellule Utilisateur (User) sous **User List** dans la colonne **Profile**. Appuyer sur la molette d'encodeur, sélectionner le profil et valider en appuyant une nouvelle fois sur la roue codeuse.

Si cet utilisateur est loggé, les réglages seront sauvegardés dans ce profil lors de la sauvegarde du profil (Save User Defaults).

Si l'utilisateur n'est pas loggé, un message indiquant que le profil est vide lui est transmis. Valider le message ainsi que l'une des boîtes de dialogue qui s'ouvrent :

- 1) Select a profile



2) Select what to copy (la touche passe au vert foncé) ou sélectionner **Everything** pour un profil complet.

- Valider avec **COPY!**

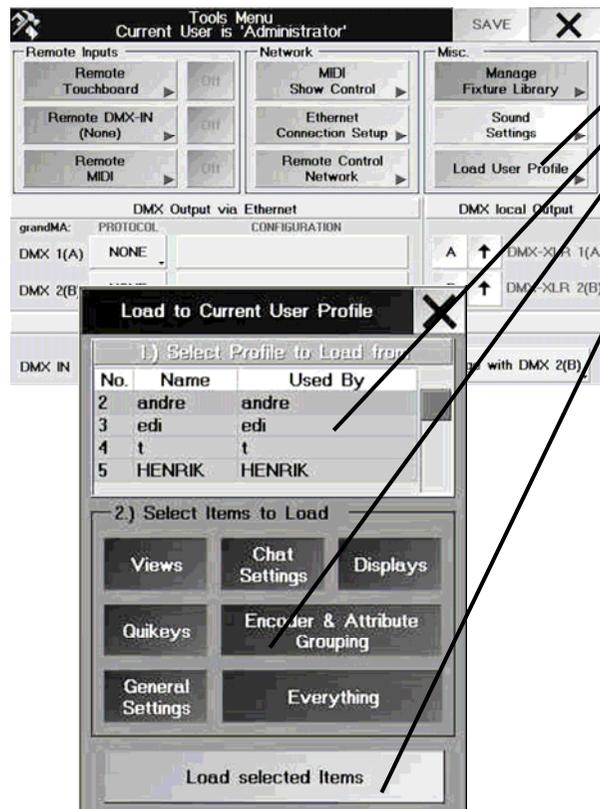
Un utilisateur avec des droits supérieurs à PLAYBACK, peut sélectionner **Copy** et modifier les profils d'autres usagers (mais pas son propre profil)

**Save** : Sauvegarde les réglages courants (indépendamment du show courant) dans le profil utilisateur par défaut (User Default Profile)

**Load** : Charge le profil utilisateur par défaut (indépendamment du show courant).

### Chargement de Profils utilisateurs ou de parties de profils utilisateurs sur la grandMA Micro :

- Appuyer sur **Tools**.
- Appuyer sur Load **User Profile List**.
- Sélectionner, dans le menu **Load to current User Profile**, les éléments à charger.
- Valider en appuyant sur **Load Selected Items**.



### 2.16.8 Login forcé au démarrage de la console \*

Le Login forcé est activé uniquement s'il y existe au moins un usager déclaré dans la liste des utilisateurs (menu Tools / User Configuration).

Pour changer le réglage du Login Forcé, il est indispensable d'avoir les droits administrateurs.

- Aller dans le menu **Tools**.
- Aller dans **User / Setup**.
- Appuyer sur la touche FORCE LOGIN AT DESKSTART.

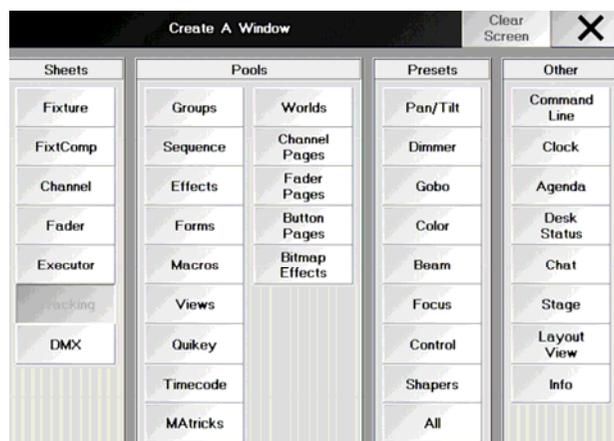
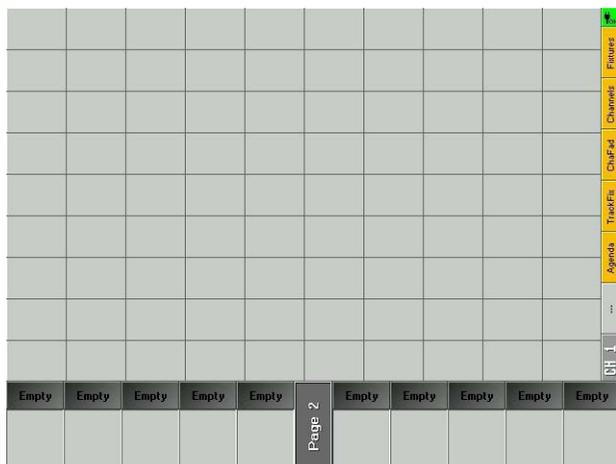
Si la touche FORCED LOGIN est positionnée à ON, à chaque démarrage de la console ou à chaque chargement de show, la fenêtre de Login apparaîtra sur les écrans de la console.

Si la touche FORCED LOGIN est positionnée à OFF, au démarrage, la console loguera automatiquement le dernier utilisateur.

### 2.16.9 Qui est Loggé en ce moment ?

- Aller dans le menu Tools.
- Lire la barre de titre de la fenêtre.

Elle affiche « Tools Menu, current user is.... » (Menu Tools, l'utilisateur actuel est ...)



## 3 Créer un show

### 3.1 Créer une fenêtre

- Appuyer dans une zone "vide" sur l'un des trois écrans TFT ou les moniteurs externes. Le menu CREATE A WINDOW (créer une fenêtre) apparaît.

#### 3.1.1 Liste des fenêtres et fonctions

##### Sheets (feuilles/fiches):

-**CHANNEL** : Cette fenêtre affichera les canaux de gradateurs comme des chiffres. Vous avez ici un accès direct aux canaux et aux valeurs. Voir 3.5 Accès aux Circuits de Gradateurs

-**EXECUTOR** : Dans cette fenêtre vous aurez la possibilité d'afficher une séquence qui est assignée à un fader EXECUTOR ou un bouton EXECUTOR. C'est ici qu'entre autres options vous pouvez modifier les durées globales Voir 5.3 Feuille des EXECUTEURS (EXECUTOR)

-**FADER** : Les canaux de gradateur sélectionnés peuvent être affichés sous forme de barre ou de chiffre dans cette fenêtre. Ici vous aurez aussi un accès direct aux canaux et aux valeurs. Voir 3.5 Accès aux Circuits de Gradateurs

-**FIXTURE** : Affiche tous les appareils asservis et les différentes fonctions, valeurs, statuts etc. Ici vous aurez un accès direct aux appareils, fonctions et valeurs. Voir 3.4 Accès aux Projecteurs

-**TRACKING** : Dans cette fenêtre vous pouvez afficher une Séquence qui est assignée à un fader EXECUTOR ou un bouton EXECUTOR. Mais là, contrairement à la feuille EXECUTOR, toutes les valeurs ou temps peuvent être affichés séparément pour une séquence entière. Les scènes (Cues) sont affichées verticalement avec les canaux et les données des appareils affichées horizontalement. Toute valeur/durée peut être modifiée indépendamment pour chaque canal. Voir 5.4 Feuille de SUIVI (TRACKING)

-**DMX** : Dans cette fenêtre tous les canaux de sortie DMX sont affichés comme des chiffres, tels qu'ils ont été patchés. Il est aussi possible de faire des opérations de patch par glisser-déplacer (drag and drop) à partir de cette fenêtre. Voir 2.10 Fenêtre de Sortie DMX

##### Pools (bibliothèques) :

-**GROUPS** : Permet d'afficher, de créer, d'éditer et de rappeler des groupes d'appareils et de gradateurs. Voir 3.3 Groupes de Projecteurs et de Gradateurs

-**SEQUENCE** : Dans cette bibliothèque sont affichées toutes les Séquences créées. De cette façon assigner des Séquences aux Executors est très rapide. Depuis cette fenêtre les Séquences peuvent aussi être renommées, copiées et supprimées. Voir 5.1 Menu ASSIGN

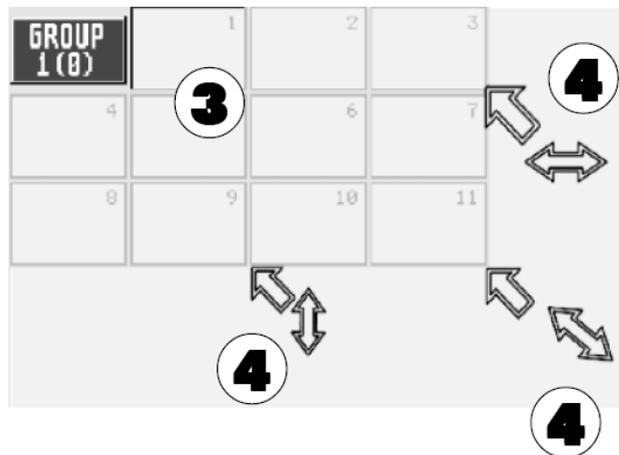
-**EFFECTS** : Pour afficher et rappeler des Effets. Voir 6 Effets

-**FORMS** : Dans cette bibliothèque sont affichés tous les formulaires/formes créés. Ici vous pouvez renommer, copier et supprimer les formulaires. Voir 6.7 Créer et Sauvegarder des Formes Virtuels (EDIT FORMS)

-**MACROS** : Dans cette bibliothèque sont affichées toutes les Macros créées. Dans cette fenêtre il est aussi possible d'enregistrer de nouvelles Macros et d'en éditer. Voir 9 Macros et touches de raccourcis (QUIKEY)

-**VIEWS** : Pour afficher et rappeler des Vues (organisation des fenêtres). Voir 3.2.2 Vues

-**QUIKEY** : Permet d'afficher et de créer des versions logicielles (écrans tactiles) des touches et commandes de la console. Voir 9 Macros et touches de raccourcis (QUIKEY)



-**TIME CODE** : Enregistrer, Restituer, Editer et Sauvegarder des opérations contrôlées par SMPTE LTC Timecode. Voir **8.1** Time Code

-**MAttricks** : Ici vous pouvez créer, sauver et rappeler différents groupes de sélections. Et vous pouvez copier ou déplacer des valeurs qui ont été affectées par la fonction de recopie circulaire (Circular Copy) d'un appareil à l'autre. Voir **3.9** MAttricks

-**Worlds** : Ici vous pouvez créer, rappeler ou gérer ce que l'on appelle des « Mondes » (Worlds). Les Mondes sont importants lorsque vous voulez par exemple travailler dans le mode Multi-Utilisateur ou lorsque vous voulez juste rendre des appareils « invisibles ». Voir **15.7** Domaines

-**Channel Pages, Fader Pages, Button Pages** : Dans cette bibliothèque, les « boutons » seront affichés pour toutes les pages. Les pages peuvent être rappelées rapidement en cliquant simplement dessus. Ici vous pouvez changer le nom des pages, les copier ou les supprimer. Voir **5.5** Administration d'une Page.

-**Bitmap Effects** : Ici vous pouvez créer, rappeler ou gérer des Bitmap-Effects.

#### Presets :

PAN / TILT, DIMMER, GOBO, COLOUR, BEAM, FOCUS, CONTROL, SHAPERS et ALL:

Permet de créer, éditer et rappeler des PRESETS avec leur nom et leur numéro. Voir **3.7** Créer et rappeler des Presets

#### Other :

-**COMMAND LINE** : Liste par nom les commandes exécutées. Permet aussi de taper de nouvelles lignes de commande au clavier. Voir **10** Ligne de commande

-**CLOCK** : Affiche à l'écran une horloge analogique ou numérique. Permuter l'affichage en pressant le bouton Analog.

-**AGENDA** : Dans ce menu vous pouvez programmer des déclenchement automatiques en fonction de la date / de l'heure ou du lever / coucher du soleil. Voir **9.3** Menu Agenda

-**DESK STATUS** : Affiche la version du logiciel :

VXWORKS : Système d'exploitation avec la date

GrandMA : Programme principal avec la date. Si cette ligne est affichée en vert, alors la table supporte 4096 canaux DMX.

-**IO SUBSYSTEM** : Programme du second ordinateur intégré (Motorola) Internas, charge systèmes, etc.

-**Net Log** : (Actuellement sans objet)

-**Chat** : Pour communiquer (Chat) avec d'autres utilisateurs **grandMA** sur le réseaux.

-**Stage** : Pour afficher une représentation simplifiée des la scène avec tous les appareils. Dans cette fenêtre les faisceaux de lumière seront affichés seulement comme des lignes. Pour les Scanners ayant des canaux de couleur ou un canal de Dimmer et pour lesquels une couleur a été assignée, les lignes représentent à la fois les couleurs et les positions des faisceaux. De plus les appareils peuvent être sélectionnés directement en cliquant dessus. Voir **2.2.3** Position des Appareils asservis et **2.2.5** Régler des groupes d'Appareils Asservis, assigner des Couleurs aux canaux de Gradateurs

-**Clear Screen** : Ferme toutes les fenêtres de cet écran (mais pas les affichages sauvegardés)



- Ferme cette fenêtre sans enregistrer les modifications.

Sélectionnez la fenêtre à créer d'un clic gauche de la souris.

Si vous souhaitez déplacer la fenêtre nouvellement créée, cliquez et déplacez le bord de la fenêtre.

Il existe 3 façons d'agrandir ou de réduire une fenêtre : Placez le curseur sur le bord inférieur ou droit ou encore le coin de la fenêtre. Vous devez voir apparaître une petite flèche double à côté du curseur. Cliquez et déplacez le curseur en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris. En déplaçant la souris vous pouvez redimensionner la fenêtre à votre convenance.

L'une des façons les plus efficace de travailler avec la **grandMA** est d'utiliser les écrans tactiles et les roues codeuses situées à côté des écrans.



### 3.1.2 Supprimer une fenêtre

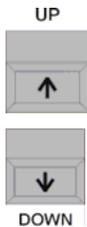
- Presser une fois la touche DELETE. Faire un clic droit sur la barre de titre de la fenêtre.

**Ou :**

- Cliquer dans le coin gauche (point jaune) de la barre de titre. Dans la fenêtre suivante, confirmer par YES ou DELETE

**Ou :**

- En pressant simultanément les touches VIEW en haut et en bas, toutes les fenêtre de l'écran TFT se ferment.



### 3.1.3 Défilement avec les touches « matérielles » UP et DOWN

- Appuyer sur les touches « matérielles » UP et DOWN fait défiler la page vers le haut ou le bas dans fenêtre active (barre de titre en bleu foncé)

Appuyer sur les touches UP ou DOWN tout en maintenant la touche contraire appuyée (DOWN ou UP) renvoie au début ou à la fin de la page.

Si il y a une fenêtre popup active à l'écran, les touches « matérielles » UP et DOWN fonctionnent comme les touches « logicielles » pour la navigation dans la boîte de dialogue.

### 3.1.4 Ouverture Ponctuelle des fenêtres

Les fenêtres importantes peuvent être ouvertes ponctuellement et rapidement sur l'écran de droite.

**Cette fonctionnalité est particulièrement utile sur les grandMA light et ultra-light**

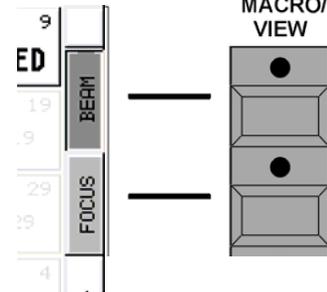
Maintenir enfoncée la touche List.

En appuyant brièvement sur les touches de fonction, les fenêtres correspondantes s'ouvriront et pourront être refermées ensuite.



	Appuyer 1 fois	Appuyer 2 fois	Appuyer 3 fois
Channel	Feuille des Circuits	Feuille des Faderns	
Fixture	Feuille des Projecteurs	Fenêtre Scène	
Group	biblioth. des Groupes	biblioth. des Domaines	
Sequence	biblioth. des Sequences		
Executor	Feuille des Executors	Feuille Tracking	

Page Macro Preset	Pages des Circuits biblioth. des Macros toutes les fenêtres de presets seront ouvertes l'une après l'autre	Pages des Fader	Pages des boutons
View Effect	biblioth. des Views biblioth. des Effets	biblioth. Timecode	



Pour fermer les fenêtres temporaires à tout moment, presser la touche ESC.

### 3.2 Mémoriser des modes d'affichage (VIEWS)

Des agencements de fenêtre sur l'écran peuvent être affectés aux touches logicielles VIEW sur la droite des écrans tactiles et des écrans externes.

Les touches matérielles VIEW situées à côté des écrans tactiles peuvent être utilisées pour accéder directement aux touches logicielles VIEW des écrans.

A quoi peut servir une touche (logicielle) ?

-Vous pouvez y enregistrer l'organisation des fenêtres d'un ou plusieurs écrans

-Vous pouvez y enregistrer **toutes** les fenêtres de **tous** les écrans et écrans externes

ou -Vous pouvez enregistrer une Macro Voir **9.1 Créer des Macros**

- Organiser un écran Voir **3.1 Créer une fenêtre**

- Appuyer une fois sur la touche STORE (la led de la touche s'allume)
- Appuyer une fois sur une touche matérielle ou logicielle VIEW. La fenêtre SELECT VIEW apparaît.
- Entrer un nom pour cette VIEW grâce au clavier. Le nouveau nom sera affiché dans la première ligne en haut.

-En pressant les touches 1-5 (les touches sélectionnées se colorent en vert foncé), vous pouvez choisir les écrans qui seront mémorisés.

-En pressant la touche ALL SCREENS, ce sont tous les écrans qui sont sélectionnés pour être sauvegardés sur la touche VIEW.

- Avec les touches OK et ENTER vous terminez l'enregistrement.

#### 3.2.1 Assigner les touches VIEWS

Tout agencement de fenêtres sur l'écran peut être assigné à une touche VIEW.

Cliquer sur la touche VIEW avec le bouton droit de la souris. La fenêtre SELECT VIEW apparaît.

Dans cette fenêtre, faire un clic gauche sur la VIEW désirée :

Le tableau affiche toutes les VIEWS créées.

-La colonne QTY (pour quantité) montre le nombre de moniteurs concernés par cette VIEW.

-Il est possible de faire défiler la liste avec la barre de défilement à droite.

-Sélectionner une VIEW l'affecte à la touche active.

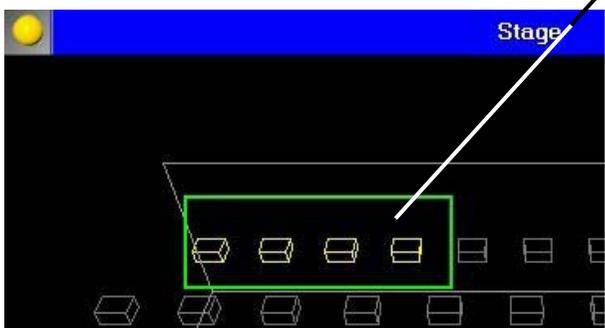
#### 3.2.2 View Pool

Dans la bibliothèque des modes d'affichage, tous les agencements de fenêtre à l'écran sauvegardés en tant que View sont affichés et peuvent être rappelés directement.

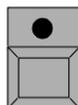


<b>Views</b>	1 FIXTURE	2 VIEW 2	3 VIEW 3	4 FIX1
5 PAN-TILT	6 GOBO	7 COLOR	8 BE-FO	9 SHAP
10 SEQ	11 MACRO	12 EXEC	13 TRACK	

Fixture Sheet Values & I			
Id	Name	Pan/Tilt	
		Pan	Tilt
1	SL300 1	60	50
2	SL300 2	60	50
3	SL300 3	60	50
4	SL300 4	60	50
5	SL300 5	60	50
6	SL300 6	60	50
7	SL300 7	60	50
8	SL300 8	60	50
9	SL300 9	60	50
10	SL300 10	60	50



FIXTURE



### 3.3 Groupes de Projecteurs et de Gradateurs

Des combinaisons complexes ou fréquemment utilisées d'appareils asservis et de gradateurs peuvent être mémorisées dans des groupes (999 groupes max.). Ceci rend la sélection d'un groupe de projecteurs très simple et rapide. Un même projecteur peut faire partie de plusieurs groupes.

#### 3.3.1 Créer des groupes de projecteurs ou gradateurs

Créer une fenêtre GROUP sur l'un des écrans tactiles TFT. Voir 3.1 Créer une fenêtre.

- Utiliser l'écran tactile ou faire un clic gauche à la souris sur l'un des appareils dans la FIXTURE SHEET (fiche des appareils) ou cliquer sur un circuit de gradateur dans la CHANNEL SHEET (fiche des circuits) ou FADER SHEET (fiche des faders).
- Les appareils et/ou circuits gradateurs qui constituent un groupe peuvent être rappelés un par un suivant une séquence particulière. L'ordre dans lequel ils sont rappelés est le même que l'ordre dans lequel ils ont été sélectionnés lors de la création du groupe. Lorsque vous sélectionnez des appareils/gradateurs pour créer un groupe, pensez à le faire dans un ordre cohérent pour naviguer ensuite aisément d'un appareil à l'autre par les touches NEXT/PREV (suivant/précédent).

Ou\*\*

- Appuyez sur la touche FIXTURE pour un groupe d'appareils asservis ou sur la touche CHANNEL pour un groupe de gradateurs (la LED s'allume).
- Appuyer sur la touche ENTER "verrouille" la commande Fixture/Channel dans la ligne de commande
- Entrer le numéro du premier appareil asservi ou gradateur au clavier numérique.
- Ensuite sélectionner l'appareil ou gradateur suivant avec la touche "+".
- La touche THRU du pavé numérique permet de sélectionner une série. Tous les appareils et gradateurs de... à... y compris le dernier numéro entré.
- En utilisant la touche "-", l'appareil/gradateur portant le numéro que vous entrez ne sera **pas** sélectionné.
- La sélection est validée par ENTER

Les **appareils/gradateurs sélectionnés** sont affichés en caractères jaunes dans les fenêtres FIXTURE ou CHANNEL.

- Appuyer sur la touche STORE une fois (la LED du bouton est allumée). A l'aide de l'écran tactile ou du bouton gauche de la souris, sélectionner la touche de groupe souhaitée dans la fenêtre GROUP. Les appareils sélectionnés sont maintenant mémorisés dans ce groupe (la LED de la touche STORE est éteinte).

Il est maintenant possible de donner un nom à ce groupe au clavier. Entrer les nom ou la description et valider par ENTER.

Appuyer sur la touche CLEAR une fois pour désélectionner les groupe d'appareils et de gradateurs.

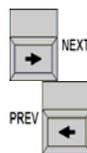
Pour de nouveaux groupes, répéter l'opération.

#### Supprimer des Groupes

- presser le bouton **DELETE**
- presser la touche du groupe concerné

Voir 2.11 Fonction de création automatique

grandMA



### 3.3.2 Rappeler des groupes

Les groupes peuvent être rappelés par :

- Un clic gauche à la souris
- Un appui sur l'écran tactile
- Presser la touche GROUP une fois, entrer le numéro du groupe au clavier et confirmer par ENTER.
- Presser la touche GROUP une fois. Presser la touche ENTER une fois affiche GROUP dans la ligne de command. Ensuite entrer le numéro du groupe au pavé numérique et valider par ENTER pour rappeler le groupe.

En appuyant sur la touche CLEAR une fois, tous les appareils/gradateurs sélectionnés sont désélectionnés (plus affichés dan jaune).

Procéder comme décrit ci-après pour activer séparément les appareils/gradateurs sélectionnés groupes appelés, dans l'ordre souhaité/d'enregistrement :

- Touche NEXT une fois dans un groupe ou une sélection : suivant
- Touche PREV une fois dans un groupe ou une sélection : précédent
- Appuyer une fois sur la touche SET re-sélectionne tous les appareils asservis et gradateurs dans un groupe.

Si il existe plus de groupes que ne peut en afficher la fenêtre GROUP, il est possible de faire défiler le contenu de chaque fenêtre active (barre de titre en bleu foncé) sur chaque écran en utilisant les roues codeuses sur la droite de chaque écran tactile, ou avec les touches haut/bas.

MOVE



### 3.3.3 Déplacer des touches de groupes dans une fenêtre\*\*

- Presser la touche MOVE (déplacer) une fois (la LED de la touche s'allume).
- En utilisant l'écran tactile ou le bouton gauche de la souris, cliquer et tenir appuyée la touche du groupe (une petite main apparaît).
- Toujours en maintenant appuyé, déplacer la touche à l'endroit désiré dans la fenêtre puis la relâcher.

ou

- Appuyer deux fois sur **MOVE (la LED clignote)**.
- En utilisant l'écran tactile ou le bouton gauche de la souris, cliquer sur le groupe et tenir appuyé (une petite main apparaît).
- Toujours en maintenant appuyé, déplacer la touche entre deux autres boutons dans cette fenêtre puis la relâcher.

COPY



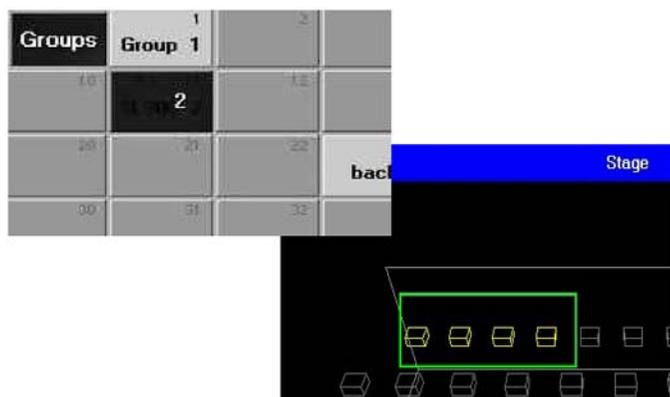
### 3.3.4 Copier des groupes\*\*

- Presser la touche COPY une fois (la LED s'allume)
  - Sélectionner la touche du groupe désiré dans la fenêtre GROUP. En sélectionnant plusieurs groupes l'un après l'autre, il est possible de les copier ensemble.
  - Presser la touche AT (copier... vers...) une fois (la LED s'allume)
  - Cliquer là où le groupe doit être copié dans la fenêtre GROUP.
- Valider par ENTER.



Les fonctions de Déplacement, Copie et Effacement peuvent être utilisées aussi pour les Boutons de restitutions (Executors), les Pages, les Séquences ou les Effets.

Fixture Sheet Values			
Id	Name	Pan/Tilt	
		Pan	Tilt
1	SL300 1	60	50
2	SL300 2	60	50
3	SL300 3	60	50
4	SL300 4	60	50
5	SL300 5	60	50



### 3.4 Accès aux Projecteurs (dans la FIXTURE SHEET)

Il est toujours possible d'accéder directement et individuellement aux fonctions des appareils asservis et plusieurs appareils peuvent être contrôlés en même temps. La sélection détermine quel appareils sont affectés par les procédures d'Accès Direct (les appareils sélectionnés sont en jaune dans la fenêtre FIXTURE).

Dans la fenêtre FIXTURE vous pouvez repérer, sélectionner et exécuter toutes les fonctions de tous les appareils asservis.

Sélectionner les appareils à contrôler (les appareils sélectionnés s'affichent en caractères jaunes).

#### Sélection :

- Rappeler un groupe d'appareils asservis Voir 3.3 Groupes de projecteurs et de Gradateurs
- ou :
- Sélectionner les appareils en utilisant l'écran tactile
- ou :
- Sélectionner les appareils par la touche FIXTURE et le pavé numérique. Voir 3.3 Groupes de projecteurs et de Gradateurs

#### ou :

- Sélectionner les appareils par clic gauche à la souris.

Sélectionner la fonction désirée en cliquant sur touche correspondante dans la barre des Presets.

Activer la Barre de Contrôle des Presets. Voir 3.4.8 Options de la fenêtre Fixture.

**Les valeurs peuvent à présent être modifiées via les roues codeuses situées en dessous des écrans TFT (toutes les fonctions des roues codeuses sont affichées directement sur l'écran) :**

- Les différentes fonctions peuvent maintenant être sélectionnée en pressant la touche FEATURE.

#### ou :

- Le TrackBall ne modifie que les fonctions PAN/TILT (si mis en mode Pan & Tilt).  
REMARQUE : Les appareils asservis dont le faisceau ne peut atteindre la position de Preset se mettent en Blackout ; ainsi aucune position non définie ne peut être déclenchée.

#### ou :

- La roue (d'intensité) n'affecte que les valeurs de Dimmer.

#### ou :

- Toute valeur peut être modifiée à la souris en cliquant et maintenant enfoncé le bouton du milieu, tout en déplaçant la souris.

Pour sauvegarder les paramètres, Voir 4 Cues et Séquences

Pour créer des Presets, Voir 3.7 Créer et rappeler des Presets

Pour appeler ou créer des Effets, Voir 6 Effets

Si vous souhaitez modifier la sélection **ou** les valeurs actives des appareils :

- Presser la touche CLEAR :

Lors de la **première** frappe de la touche CLEAR, les appareils asservis sont désélectionnés dans la fenêtre OUTPUT (les caractères jaunes deviennent gris).

Les valeurs **modifiées** (actives) sont conservées et affichées sur fond rouge.

- Presser de nouveau la touche CLEAR :

Lors de la **seconds** frappe de la touche CLEAR, l'activation des valeurs modifiées est annulée (elles ne sont plus affichées sur fond rouge).

- Presser une nouvelle fois la touche CLEAR :  
Lors de la **troisième** frappe de la touche CLEAR, toutes les valeurs modifiées sont réinitialisées (retour à la valeur par défaut ou à la valeur d'origine, avant l'activation).  
Après avoir pressé la touche CLEAR la première fois, la LED jaune de la touche clignote. Ceci signifie que seule la sélection a été effacée. Si vous sélectionnez d'autres appareils asservis ou gradateurs ensuite, la LED jaune ne clignote plus.  
Il est aussi possible de désélectionner les appareils un par un.

- Presser la touche OFF une fois (la LED s'allume).
- Cliquer sur la touche de l'appareil dans la fenêtre du groupe ou sur le nom de l'appareil dans la Fixture Sheet.

Il est aussi possible de désactiver les valeurs d'un appareil (retour aux valeurs par défaut ou aux valeurs du cue en cours).

- Presser la touche OFF une fois (la LED s'allume).
  - Cliquer sur la valeur active dans la Fixture Sheet.
- Il est aussi possible d'effacer les valeurs actives de groupes de fonctions pour les appareils sélectionnés (retour aux valeurs par défaut ou aux valeurs du cue en cours).

- Presser la touche OFF une fois (la LED s'allume).
- Appuyer sur la touche de fonction correspondante dans la Barre de Contrôle des Presets ou cliquer sur cette fonction dans la Fixture Sheet.

#### Fonction spéciale en mode Multi Utilisateurs

Si plusieurs utilisateurs (avec différents profils utilisateur) sur différentes consoles ou PDAs sont connectés sous une même session, le programme n'assignera les changements de valeurs qu'à l'utilisateur qui les a effectivement faites. Ceci signifie que les commandes telles que CLEAR ou STORE n'affecteront que les modifications de l'utilisateur lui-même, sans affecter le travail d'un autre utilisateur.

Les modifications sont indiquées par différents codes de couleur dans les Fixture Sheet, Channel Sheet et Fader Sheet :

- fond rouge = ces valeurs ont été réglées par l'utilisateur de cette console (seules ces valeurs seront enregistrées, "OOPSées", etc.)
- fond gris = ces valeurs ont été réglées par l'utilisateur d'une autre console (ces valeurs ne peuvent pas être modifiées).

Pour sélectionner des valeurs sur fond gris, c'est-à-dire "venues d'ailleurs", vous devez les sélectionner à l'avance.

Lors du changement de ces valeurs, elles passent sur fond rouge et ainsi deviennent "possédées" ; sur les autres consoles, ces valeurs passent sur fond gris.

**Donc si des appareils partagés par plusieurs utilisateurs sont sélectionnés, la dernière modification sera assignée à l'utilisateur exécutant (mode LTP).**

#### Compact Fixture Sheet (Feuille Abrégée des Appareils Asservis)

La Comp. Fixture Sheet est fortement liée à la Fixture Sheet, c'est-à-dire que les sélections et modifications sont affichées dans les deux Feuilles. La différence est dans l'organisation des appareils et fonctions ainsi que dans le nombre paramétrable d'appareils et de fonctions affichés à l'écran.

The image shows three screenshots of a lighting control software interface. The top screenshot shows a 'Fixture Sheet' window with a table of fixtures. The middle screenshot shows another 'Fixture Sheet' window with a different set of fixtures. The bottom screenshot shows a 'Comp. Fixture Sheet Values' window with a table of values for various parameters. An 'OFF' button icon is also shown.

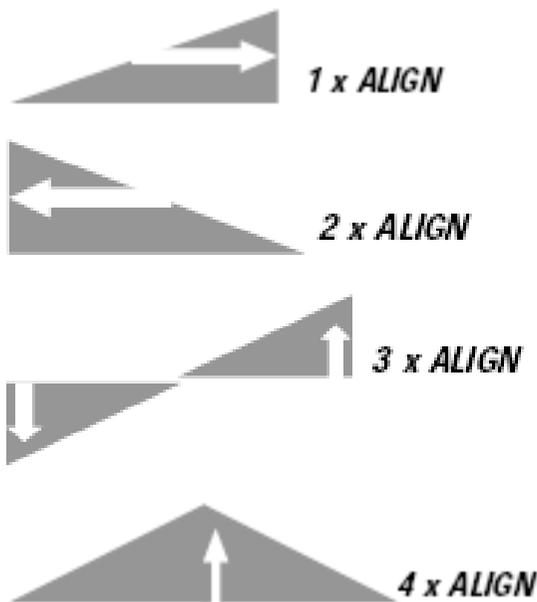
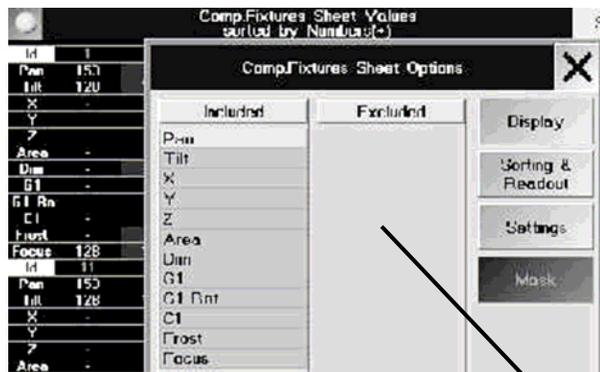
Fixture Sheet V sorted by			
Id	Name	Pan/Tilt	
		Pan	Tilt
1	SL300 1	144	141
2	SL300 2	144	141
3	SL300 3	144	141
4	SL300 4	144	141
5	SL300 5	192	221
6	SL300 6	192	221
7	SL300 7	192	221
8	SL300 8	192	221
9	SL300 9	192	221

Fixture Sheet V sorted by			
Name	Pan/Tilt		
	Pan	Tilt	
1	SL300 1	143	144
2	SL300 2	143	144
3	SL300 3	143	144
4	SL300 4	143	144
5	SL300 5	191	225
6	SL300 6	191	225
7	SL300 7	191	225
8	SL300 8	191	225
9	SL300 9	191	225

Comp. Fixture Sheet Values sorted by Numbers(+)						
Id	1	2	3	4	5	6
Pan	153	148	148	148	148	148
Tilt	128	137	137	137	137	137
X	-	-	-	-	-	-
Y	-	-	-	-	-	-
Z	-	-	-	-	-	-
Area	-	-	-	-	-	-
Dim	-	5	5	5	5	5
G1	-	-	-	-	-	-
G1 Ro	-	-	-	-	-	-
C1	-	-	-	-	-	-
Frost	-	2	2	2	2	2
Focus	128	129	129	129	129	129



### Options de la Comp.Fixture Sheet

Contrairement à la Fixture Sheet, vous pouvez ici choisir les options supplémentaire suivante dans OPTIONS / SETTINGS :

#### ORIENTATION :

Left – Right : les appareils sont affichés avec un numéro d'identification croissant sur une même ligne de gauche à droite. Régler le nombre de colonne avec COLUMNS.

Top – Bottom : Les appareils sont affichés avec un numéro d'identification croissant de haut en bas.

#### WRAP AROUND (ajustement) :

Si ce mode est sur "ON", la taille des Canaux est automatiquement ajusté lorsque le nombre change.

#### NAME FIELD (champ du nom) :

ON : Le nom des appareils est affiché.

OFF : Le nom des appareils est masqué.

#### COLUMNS (colonnes) :

Ici il est possible de paramétrer le nombre de colonnes à afficher (de 1 à 60)

REMARQUE : Si vous choisissez un trop grand nombre de colonnes, il sera impossible d'afficher complètement les valeurs dans les cellules.

#### MASK

Avec la fonction MASK il est possible de choisir les paramètres à afficher dans la Comp. Fixture Sheet. Une pression sur le paramètre dans la colonne INCLUDED (inclus) le fait passer dans la colonne EXCLUDED (exclus) et il n'est alors plus affiché dans la feuille. Et vice versa vous pouvez restaurer d'une pression un paramètre de la colonne EXCLUDED vers la colonne INCLUDED.

#### 3.4.1 La fonction ALIGN

La fonction ALIGN permet d'appliquer des champs de valeurs uniformément distribuées sur un ensemble de paramètres. Quatre **modes** différents sont disponibles.

- ALIGN pressée une fois (LED est allumée)  
Lors du changement des valeurs actives, la valeur du **premier** appareil/gradateur est considérée comme la valeur de départ (pas modifiée), tandis que la valeur du dernier appareil/gradateur sélectionné est celle réglée par l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.
- ALIGN pressée deux fois (LED est allumée)  
Lors du changement des valeurs actives, la valeur du **dernier** appareil/gradateur est considérée comme la valeur de départ (pas modifiée), tandis que la valeur du premier appareil/gradateur sélectionné est celle réglée par l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.
- ALIGN pressée trois fois (LED est allumée)  
Lors du changement des valeurs actives, la valeur de l'appareil/gradateur "**au milieu**" est considérée comme la valeur de départ (pas modifiée), tandis que les valeurs du **premier** et du **dernier** appareil/gradateur sélectionnés sont les plus modifiées par le réglage de l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.

Fixture Sheet Values & Presets sorted by I							
Id	Name	Pan/Tilt		Dimmer	Gobol		
		Pan	Tilt		Dim	G1	G1 Rot
1	SL300 1	60	60	Closed	Open	Stop	
2	SL300 2	50	50	Closed	Open	Stop	
3	SL300 3	60	60	Closed	Open	Stop	
4	SL300 4	60	50	Closed	Open	Stop	
5	SL300 5	60	60	Closed	Open	Stop	
6	SL300 6	60	50	Closed	Open	Stop	
7	SL300 7	60	60	Closed	Open	Stop	
8	SL300 8	60	60	Closed	Open	Stop	

Fader Sheet Values sor									
1	2	3	5	6	7	8	9	10	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Channel Sheet Values 30				
1	2	3	5	6
-	-	-	-	-
12	13	14	15	16
-	-	-	-	-
22	23	24	25	26



- ALIGN pressée quatre fois (LED est allumée)

Lors du changement des valeurs actives, les valeurs des **premier** et **dernier** appareils/gradateurs sont considérées comme les valeurs de départ (pas modifiées), tandis que la valeur de l'appareil/gradateur du **milieu** est celle réglée par l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.

### 3.4.2 Fonction PAUSE

Avec la fonction Pause, il est possible de figer momentanément un seul ou tous les paramètres des appareils asservis. Une fois la fonction Pause activée, plus aucun changement ne sera envoyé en sortie de la console. Mais il est toujours possible en interne de modifier et sauvegarder des fonctions des appareils. Le résultat est visible dans la fenêtre STAGE (scène virtuelle) mais pas sur la scène réelle.

Vous pouvez figer tous les paramètres d'un même appareil. Les appareils figés sont identifiés par une barre bleue à côté du nom et de toutes les fonctions.



- Presser la touche PAUSE un fois (la LED s'allume)
- Cliquer sur l'appareil ou la touche de l'appareil dans la fenêtre Group ou encore sur l'appareil dans la Fixture Sheet.

Il est aussi possible de figer un seul paramètre des appareils. Les paramètres figés sont affichés avec une barre bleue à côté du nom.

- Presser la touche PAUSE une fois (la LED s'allume)
- Cliquer sur les fonctions dans la Barre de Contrôle des Presets (activer la Barre de Contrôle des Presets Voir 3.4.8 Options de la fenêtre Fixture) ou directement sur les paramètres dans la Fixture Sheet.



Les appareils, fonctions ou paramètres figés peuvent être libérés également un par un ou ensemble.

- Presser la touche GO+ une fois (la LED s'allume).
- Cliquer sur l'appareil ou la touche de l'appareil dans la fenêtre Group ou encore sur l'appareil dans la Fixture Sheet.

ou :

Cliquer sur les fonctions dans la Barre de Contrôle des Presets ou directement sur les paramètres dans la Fixture Sheet.

Fixture Sheet Fade sorted by Numbers(+)									
Id	Name	Pan/Tilt		Dimmer	G1	Gobo1	G1 Rot	Color1	Focus
1	MINISCAN HP								
2	MINISCAN HP	0.5	1.07		0.6				
3	MINISCAN HP	0.75	1.07		0.6				
4	MINISCAN HP								

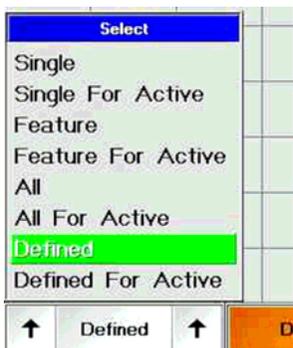
  

Pan/Tilt	Dimmer	Gobo	Color	Focus
Single	Fades	Align Off	Pan/Tilt	
Pan	Tilt			
0.75	1.07			

### 3.4.3 FADE (temps de fondu) et DELAY (temps d'attente) dans la fenêtre FIXTURE

En plus des classiques fonctions FADE (temps de fondu) et DELAY (temps d'attente), les temps peuvent être fixés de façon individuelle pour chaque paramètre dans la fenêtre FIXTURE. Vous aurez besoin de ces arrangements quand créant des sélections, afin de pouvoir travailler avec différent VOUS FANEZ ou RETARDEZ des périodes pour différents paramètres.

- Presser la touche Values/Fades/Delays (sur l'image, seule "Fades" est affiché).
- ou :
- En appuyant sur la touche TIME une fois, le mode de temporisation passe en FADE \*\*.
- En appuyant sur la touche TIME une seconde fois, le mode de temporisation passe en DELAY \*\*.



Si Automatic n'a pas été choisi dans la fenêtre des options, la permutation du mode de temporisation ne se fait pas. La fonction FADE ou DELAY n'est affichée que pour rappeler la fonction de la roue codeuse. Voir 3.4.8 Options de la fenêtre Fixture.

Choisir une fonction à laquelle on veut attribuer une temporisation autre que la temporisation de base.

Il est alors possible de modifier les IND. FADE (temps de fondu INDividual) ou IND. DELAY (temps d'attente INDividual) des appareils sélectionnés avec les roues codeuses. Plusieurs options sont disponibles lors des réglages.

#### Choisir les options :

Un second bouton affichant l'option en cours est situé au dessus de la roue codeuse de gauche.

En pressant ce bouton il est possible de sélectionner l'option suivante dans la liste.

ou :

Une pression la flèche sur la droite du bouton fait apparaître un menu dans lequel toutes les options sont affichées et peuvent être sélectionnées :

- **Single (For Active)** : la temporisation peut être réglée individuellement pour chaque fonction (Attribut). Si "Single For Active" est choisi, seules les temporisations pour les valeurs actives peuvent être changées.
- **Feature (For Active)** : la temporisation peut être réglée individuellement pour chaque Feature (par exemple Gobo1, signifiant par exemple Gobo1 et Gobo1 Rotation). Si "Feature For Active" est choisi, seules les temporisations pour les valeurs actives peuvent être changées.
- **All (For Active)** : Toutes les temporisations de tous les Attributs sont réglées. Si "All For Active" est choisi, seules les temporisations pour les valeurs actives peuvent être changées.
- **Defined (For Active)** : Les temporisations peuvent être réglées pour les Attributs activés. Appuyer sur la flèche à gauche du bouton Defined pour faire apparaître le menu "Define Attributes to Set Time" (Définir les Attributs pour Régler la Temporisation).

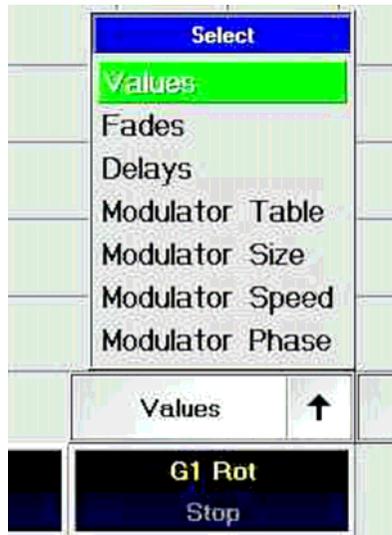
Define Attributes To Set Time			All	None	X
Pan/Tilt	Pan	Tilt			
Dimmer	Dim				
Gobo1	G1	G1 Rot			
Color1	C1				
Focus	Frost	Focus			

Defined	Fades	Align Off	Gobo1

#### Sélectionner des Attributs :

Dans ce menu tous les Attributs sont affichés sur fond vert (sélectionné) ou noir (désélectionné). Presser sur l'une des fonctions la sélectionne ou désélectionne alternativement.



### 3.4.4 Valeurs de modulation dans la fenêtre Fixtures

Les 4 colonnes de modulation des fonctions respectives affichent les valeurs sur lesquelles se basent les effets – colonne sur fond violet. Les valeurs sont automatiquement introduites lorsqu'un effet est transféré aux modulateurs par la commande TOP. Il est tout de même possible d'entrer des valeurs directement dans la colonne du modulateur. Voir 6.8

- **Modulator Table** : on trouve ici les fonction définies, par exemple SIN, SWING, etc
- **Modulator Size** : on trouve ici le facteur de la fonction, allant de -200% à 200%
- **Modulator Speed** : on trouve ici la vitesse de la fonction
- **Modulator Phase** : on trouve ici l'angle définissant le déphasage

Le bouton TOP utilisé avec une "cible" (par exemple Fixture ou Cue) synchronise les modulations d'effets.

### 3.4.5 Désactiver individuellement des valeurs

Avant de sauvegarder, il est possible de sélectionner quels paramètres de quels appareils doivent être sauvegardés. Les valeurs qui doivent être sauvegardée sont repérées par un fond rouge ou par des nombres affichés en rouge.

Par défaut, tous les paramètres des fonctions sont activés ensemble Voir 2.4.2

Pour activer séparément les paramètres d'une même fonction, la sélection (fond rouge) doit être faite **avant de sauvegarder** :

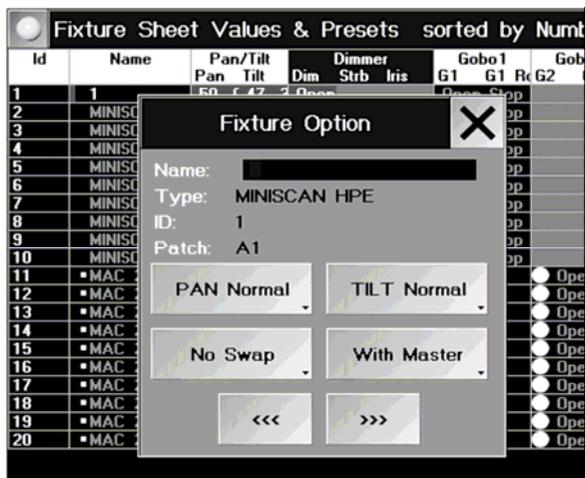
- Appuyer sur EDIT
- Choisir la fonction dans la Fixture Sheet

La fenêtre de saisie apparaît.

La fonction (Attribut) choisie est affichée dans la barre de titre.

- Appuyer sur le bouton Deactivate pour désactiver la sélection de cette fonction.





### 3.4.6 Fixture Option

Il est possible dans la Fixture Sheet de régler différents paramètres de base pour chaque appareil.

- Presser **EDIT**
- Appuyer sur l'un des appareils (Fixture) et la fenêtre Fixture Option apparaît.

Il est possible de renommer l'appareil grâce au clavier. A côté de Type est affiché le type de l'appareil, à côté de ID se trouve numéro de l'appareil, et à côté de Patch l'adresse de départ de l'appareil.

- Presser la touche **PAN NORMAL** (devient PAN INVERSE) pour inverser le PAN
- Presser la touche **TILT NORMAL** (devient TILT INVERSE) pour inverser le TILT
- Presser la touche **NO SWAP** (devient SWAPPED) pour intervertir PAN et TILT. Ainsi le paramètre Pan sur la console contrôle le tilt de l'appareil et vice versa.
- Presser la touche **WITH MASTER** (devient NO MASTER sur fond bleu foncé) pour que le Dimmer soit indépendant du niveau du GRANDMASTER.

Si une modification a été faite dans cette fenêtre le nom de l'appareil apparaît sur fond bleu dans la Fixture Sheet. Il est aussi possible de régler ses paramètres au cours du patch des appareils. Voir **2.5 FIXTURES TYPES** (ajouter de nouveaux types de projecteurs)

- Il est possible de passer d'un appareil à l'autre avec les touche <<< et >>>.
- La touche "X" ferme la fenêtre.

### 3.4.7 Fonction AUTO-SORT (tri automatique) dans la fenêtre FIXTURE

Presser la touche "Auto Cols" (fond sombre) pour faire passer automatiquement à gauche la colonne de la fonction qui est modifiée.

Lors de la sélection de Presets **ou** de fonctions dans la Presets Window (Voir **3.7** Créer et rappeler des Presets) la colonne correspondante passe à gauche dans la Fixture Sheet.

Presser la touche "Auto Rows" (fond sombre) pour faire remonter en haut du tableau les appareils sélectionnés, soit via les groupes, soit directement par la touche fixture et le pavé numérique.



### 3.4.8 Fonction SORT dans la Fixture Sheet

Presser la touche SORT pour mettre à jour le tri (voir ci-dessous) dans la Fixture Sheet.

### 3.4.9 Options de la Fixture Sheet

- Toucher l'écran tactile dans le coin gauche de la barre de titre (point jaune).

**Ou :**

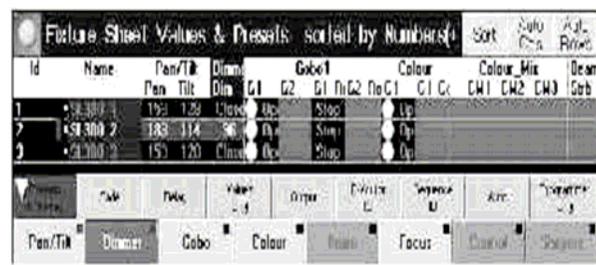
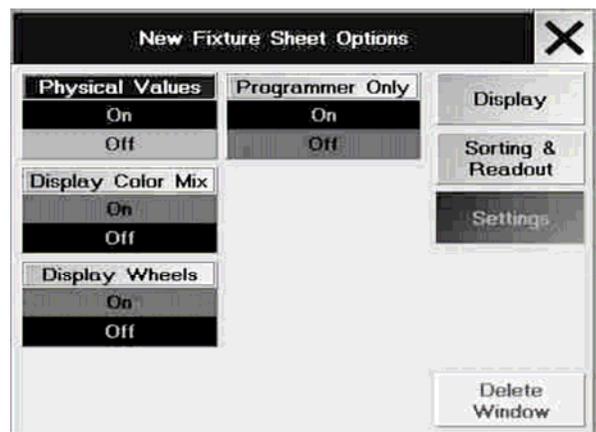
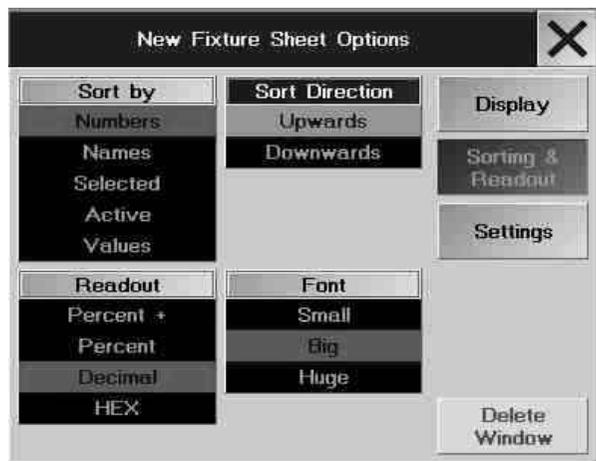
- Faire un clic droit à la souris sur la barre de titre.

La fenêtre NEW FIXTURE SHEET OPTIONS apparaît.

Si le bouton Sorting & Readout est pressé (affiché en caractères verts) :

#### Page Display :

En appuyant sur les fonctions correspondantes, les paramètres suivants seront considérés comme paramètres par défaut.



- **Preset and Values** : La Fixture Sheet affichera les presets, ou valeurs si aucun preset n'est utilisé.
- **Fades** : les temps de fondu FADE seront affichés.
- **Delays** : les temps d'attente DELAY seront affichés.
- **Values Only** : Seules les valeurs (sans les presets) seront affichés, mais pas les effets et profils.
- **Output** : Les valeurs de sortie DMX seront affichées, mais sans tenir compte d'aucun profil !
- **Executor ID** : Les numéros et pages des Executors seront affichés
- **Cue ID** : Les numéros des séquences et des cues correspondantes seront affichés.
- **Automatic** : Si ce mode est choisi, l'affichage permute automatiquement entre les différents modes avec la touche TIME.
- **Layer Control** : Si "On" est choisi, une barre de contrôle apparaît sous les Scanners. L'affichage peut être modifié en pressant les boutons correspondants de la barre de contrôle.
- **Preset Control** : Si "On" est choisi, une barre de contrôle apparaît sous les Scanners. Il y a un bouton par fonction. En pressant les boutons de la barre de contrôle, la fonction correspondante est activée et peut être modifiée à l'aide des roues codeuses.



Un petit carré est visible dans le coin supérieur droit de chaque bouton. Si ce carré est noir, la fonction correspondante n'a pas été modifiée. Si il est rouge, alors quelque chose a été modifié pour cette fonction.

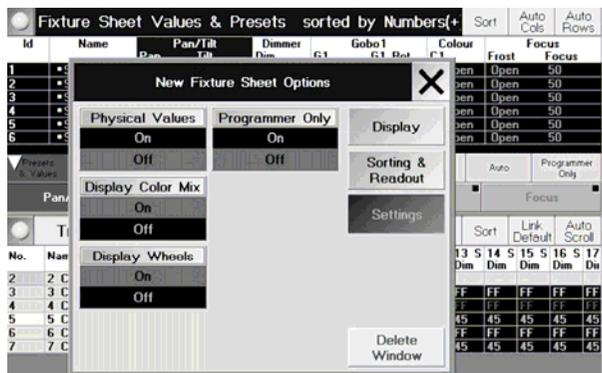
Si le bouton Sorting & Readout est pressé (affiché sur fond vert) :

- SORT BY** (trier par) : Choisir le critère suivant lequel les appareils sont classés.
- **Numbers** : Les appareils sont triés en fonction de leur numéro dans la fenêtre Fixture.
  - **Names** : Les appareils sont triés par nom.
  - **Selected** : Les appareils **sélectionnés** sont placés en début de liste.
  - **Active** : Les appareils pour lesquels une valeur est **active** sont placés en début de liste.
- Sort Directions** (sens du tri) :
- **Values** : Les appareils sont triés selon la plus grande valeur du dimmer.
  - **Sort Upwards** : Tri par ordre croissant.
  - **Sort Downwards** : Tri par ordre décroissant.
- READOUT** : Choisir ici parmi les options d'affichage suivantes.
- **Percent** : Les valeurs sont affichées en pourcentage.
  - **Percent +** : Les valeurs sont affichées en pourcentage et les valeurs intermédiaires sont affichées à côté sur 3 chiffres.
  - **Decimal** : Les valeurs sont affichées sous forme nombres décimaux (0-255).
  - **HEX** : les valeurs sont affichées sous forme de nombres hexadécimaux (0-FF).
  - **FONT** : Permet de régler la taille de la police dans la fenêtre Fixture. Huge pour énorme, Big pour grande, Small pour petite.

Cette fenêtre peut être effacées en pressant la touche DELETE WINDOW.



- Appuyer sur la touche "X" pour fermer la fenêtre des options. Ces paramètres seront tous sauvegardés lorsque les VIEWS seront sauvegardées Voir 3.2 Mémoriser des modes d'affichage (VIEWS).



Si le bouton Settings est pressé (affiché en caractères verts) :

A l'aide des boutons correspondants il est possible d'afficher les éléments suivants :

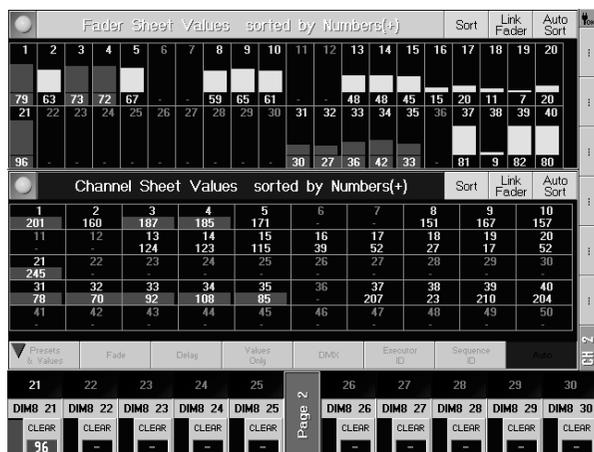
- Physical Value : les valeurs de PAN/TILT sont exprimées en degrés
- Display Color Mix : les valeurs de Colormix sont exprimées en CMY (Cyan Magenta Jaune)
- Display Wheels : les gobos sont affichés
- Programmer only : La Fixture Sheet n'affichera que les appareils et leurs attributs qui sont modifiés. Pour modifier des valeurs qui ne sont pas affichées, appuyer sur le bouton magenta PROGRAMMER ONLY dans la barre Layer Control pour qu'il devienne gris et que la Fixture Sheet soit de nouveau affichée entièrement.

### 3.5 Accès direct aux Circuits de Gradateurs (dans la Channel Sheet)

Les canaux de Gradateurs sont directement accessibles à tout moment.

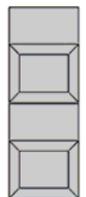
Sélectionner les canaux à modifier (les canaux sélectionnés sont affichés en caractères jaunes).

- Sélection :
  - Sélectionner un groupe de gradateurs Voir 3.3 Groupes de Projecteurs et de Gradateurs
- ou :
- Sélectionner les gradateurs par la touche CHANNEL et le pavé numérique. Voir 10 Ligne de commande.
- ou :
- Directement sur l'écran tactile ou d'un clic gauche de la souris sur le canal.
- ou :
- Faire un clic gauche à la souris sur le premier canal et tout en maintenant le bouton appuyé, tirer la souris vers le bas (créer un **cadre**), tous les canaux dans ce **cadre** sont sélectionnés.
- Modifier les valeurs :
  - avec les roues codeuses (les fonctions contrôlées par les roues codeuses sont spécifiées à l'écran juste au dessus) ou avec la roue d'intensité.
- ou :
- par une entrée directe de la valeur du gradateur en Ligne de Commande (fonctions AT) Voir 10 Ligne de Commande
- ou :
- en sélectionnant les canaux par un clic gauche de la souris et en **maintenant enfoncé** le bouton du milieu de la souris tout en la déplaçant. La valeur est modifiée en fonction du déplacement.





CHANNEL FADER



### 3.5.1 Mode CHANNEL

Activer le mode CHANNEL avec les touches **CHANNEL FADER**. Les Executor Faders sont alors considérés comme les channel faders (faders de gradateurs).

Les pages de Faders défilent avec les deux touches CHANNEL FADER (par exemple page 1 faders 1-20, page 2 faders 21-40, etc.)\*.

Le numéro de canal contrôlé par chaque fader est affiché sur l'écran TFT juste au dessus.

Presser la touche **CLEAR** au dessus de chaque fader sur l'écran tactile pour désélectionner et désactiver les canaux qui ont été modifiés manuellement.

Les canaux peuvent être sélectionnés en utilisant la touche matérielle au dessus du Fader.

- Sur l'écran TFT au dessus des Faders sont affichés les numéros de canaux assignés au fader avec tous les noms donnés à tous les canaux.
- En mode CHANNEL les valeurs des gradateurs sont réglées avec les Faders.
- La première touche matérielle en dessous du Fader monte le canal correspondant à 100%
- La deuxième touche matérielle permet de masquer le canal correspondant\*.

CLEAR



Pour modifier la sélection **ou** les valeurs actives des canaux de gradateur :

- Presser la touche CLEAR :

Lors du **premier** appui sur la touche CLEAR, les canaux de gradateurs sélectionnés sont désélectionnés dans la fenêtre PUTPU (les caractères jaunes deviennent gris).

Les valeurs **modifiées** (actives) sont conservées et affichées sur fond rouge.

- Presser à nouveau la touche CLEAR :

Lors du **second** appui sur la touche CLEAR, les valeurs modifiées sont désactivées (elles ne sont plus affichées sur fond rouge).

- Presser encore une fois la touche CLEAR :

Lors du **troisième** appui sur la touche CLEAR, toutes les valeurs sont réinitialisées (à la valeur par défaut ou leur réglage initial avant l'activation).

CLEAR



CLEAR



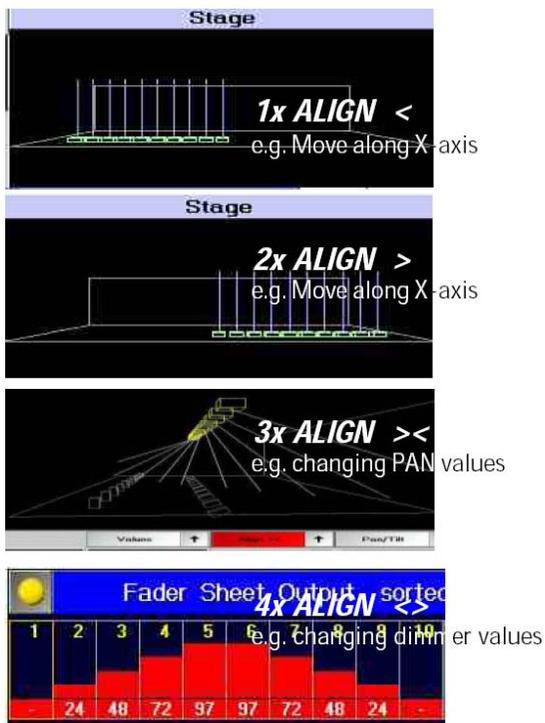
Channel Sheet Values, sorted by Numbers(1)

101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

191 192 193 194 195 196 197 198 199 200

191 192 193 194 195 196 197 198 199 200

Après avoir pressé la touche CLEAR la première fois, la LED jaune de la touche clignote. Ceci signifie que seule la sélection a été effacée. Lors de la sélection d'autres appareils asservis ou circuits de gradateurs ensuite, la LED jaune ne clignote plus.



### 3.5.2 La fonction ALIGN

La fonction ALIGN permet d'appliquer des champs de valeurs uniformément distribuées sur un ensemble de paramètres. Quatre **modes** différents sont disponibles.



- ALIGN pressée une fois (LED est allumée)  
Lors du changement des valeurs actives, la valeur du **premier** appareil/gradateur est considérée comme la valeur de départ (pas modifiée), tandis que la valeur du dernier appareil/gradateur sélectionné est celle réglée par l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.
- ALIGN pressée deux fois (LED est allumée)  
Lors du changement des valeurs actives, la valeur du **dernier** appareil/gradateur est considérée comme la valeur de départ (pas modifiée), tandis que la valeur du premier appareil/gradateur sélectionné est celle réglée par l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.
- ALIGN pressée trois fois (LED est allumée)  
Lors du changement des valeurs actives, la valeur de l'appareil/gradateur "**au milieu**" est considérée comme la valeur de départ (pas modifiée), tandis que les valeurs du **premier** et du **dernier** appareil/gradateur sélectionnés sont les plus modifiées par le réglage de l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.
- ALIGN pressée quatre fois (LED est allumée)  
Lors du changement des valeurs actives, les valeurs des **premier** et **dernier** appareils/gradateurs sont considérées comme les valeurs de départ (pas modifiées), tandis que la valeur de l'appareil/gradateur du **milieu** est celle réglée par l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.

L'ordre lors de la sélection est important ! Les premiers et derniers projecteurs sélectionnés définissent les première et dernières valeurs pour l'alignement.

### 3.5.3 Fonction PAUSE

Avec la fonction Pause, il est possible de figer momentanément des canaux de gradateurs\*. Une fois la fonction Pause activée, plus aucun changement ne sera envoyé en sortie de la console – seule la valeur d'origine sera conservée et envoyée en sortie. Mais il est toujours possible en interne de modifier et sauvegarder les canaux de gradateurs.



- Presser la touche PAUSE un fois (la LED s'allume)
  - Cliquer sur la touche du circuit de gradateur dans la fenêtre Group ou sur le circuit de gradateur dans la Channel Sheet ou Fader Sheet.
- Les circuits de gradateurs figés sont affichés avec une barre bleue.



- Les circuits de gradateurs figés peuvent être libérés également un par un ou ensemble.
- Presser la touche GO+ une fois (la LED s'allume).
  - Cliquer sur touche du circuit de gradateur dans la fenêtre Group ou sur le circuit de gradateur dans la Channel Sheet ou Fader Sheet.

Channel Sheet Fade sorted by Numbers(+)										Sort	Link Fader	Auto Sort			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						
0.3	0.42	0.42	0.42	0.42			0.3	0.3	0.3						
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20						
		0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3						
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30						
0.3															
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40						
0.3	0.3	0.3	0.3	0.3		3s	3s	3s	3s						
↑ Single ↑										↑ Fades ↑		↑ Align Off ↑		↑ Dimmer ↑	
Dim															
0.42															



### 3.5.4 FADE (temps de fondu) et DELAY (temps d'attente) dans la fenêtre CHANNEL

En plus des classiques fonctions FADE (temps de fondu) et DELAY (temps d'attente), les temps peuvent être fixés de façon individuelle pour chaque fonction dans la fenêtre CHANNEL (pas dans la fenêtre FADER CHANNEL).

- Ouvrir la fenêtre CHANNEL
- Presser la touche Values pour faire afficher Fades ou Delays

ou :

En appuyant sur la touche TIME une fois, le mode de temporisation passe en FADE. En appuyant sur la touche TIME une seconde fois, le mode de temporisation passe en DELAY .

Si Automatic n'a pas été choisi dans la fenêtre des options, la permutation du mode de temporisation ne se fait pas. La fonction FADE ou DELAY n'est affichée que pour rappeler la fonction de la roue codeuse. Voir 3.5.7 Options de la fenêtre Channel.

Il est alors possible de modifier les IND. FADE (temps de fondu INDividual) ou IND. DELAY (temps d'attente INDividual) des gradateurs sélectionnés avec la roue codeuse de gauche.

Lors des modifications, différentes options peuvent être utilisées. Ces options peuvent être nécessaires lorsque des temps pour les appareils asservis et les gradateurs changent simultanément.

#### Choisir les options :

Un second bouton affichant l'option en cours est situé au dessus de la roue codeuse de gauche. En pressant ce bouton il est possible de sélectionner l'option suivante dans la liste.

ou :

Une pression la flèche sur la droite du bouton fait apparaître un menu dans lequel toutes les options sont affichées et peuvent être sélectionnées :

- **Single (For Active)** : la temporisation peut être réglée individuellement pour chaque fonction (Attribut). Si "Single For Active" est choisi, seules les temporisations pour les valeurs actives peuvent être changées.
- **Feature (For Active)** : la temporisation peut être réglée individuellement pour chaque Feature (par exemple Gobo1, signifiant par exemple Gobo1 et Gobo1 Rotation). Si "Feature For Active" est choisi, seules les temporisations pour les valeurs actives peuvent être changées.
- **All (For Active)** : Toutes les temporisations de tous les Attributs sont réglées. Si "All For Active" est choisi, seules les temporisations pour les valeurs actives peuvent être changées.
- **Defined (For Active)** : Les temporisations peuvent être réglées pour les Attributs activés. Appuyer sur la flèche à gauche du bouton Defined pour faire apparaître le menu "Define Attributes to Set Time" (Définir les Attributs pour Régler la Temporisation).

#### Sélectionner des Attributs :

Dans ce menu tous les Attributs sont affichés sur fond vert (sélectionné) ou noir (désélectionné). Presser sur l'une des fonctions la sélectionne ou désélectionne alternativement.

### 3.5.5 Fonction Link Fader dans la fenêtre CHANNEL

Si la fonction Link Fader est activée, les pages de CHANNEL ne correspondent plus aux numéraux par défaut mais à la plage active dans la fenêtre CHANNEL.

### 3.5.6 Fonction AUTO-SORT dans la fenêtre CHANNEL

Si la fonction AUTO-SORT est activée (touche sur fond noir), les canaux sélectionnés dans la fenêtre CHANNEL sont automatiquement placés en début de liste (en haut et à gauche).

Combiner les fonctions AUTO-SORT et Link Fader permet d'associer les canaux sélectionnés aux faders désirés en mode CHANNEL.

### 3.5.7 Options des fenêtres CHANNEL et Fader

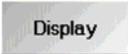
Appuyer sur l'écran dans le coin gauche de la barre de titre (point jaune).

**Ou :**

Faire un clic droit à la souris sur la barre de titre. La fenêtre CHANNEL SHEETS OPTIONS apparaît.

La fenêtre d'options pour Channel ou Fader apparaît.

Le bouton Display doit être pressé (fond vert).

A rectangular button with a light gray background and a dark gray border. The word "Display" is written in a dark gray, sans-serif font in the center.

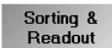
**Page Display** (Values et Outputs seulement dans la fenêtre Fader) :

En appuyant sur les touches correspondantes, les options suivantes seront activées.

- **Values only** : les valeurs sont affichés.
  - **Fades** : les temps de fondu FADE seront affichés.
  - **Delays** : les temps d'attente DELAY seront affichés.
  - **Output** : Les valeurs de sortie DMX seront affichées.
  - **Executor ID** : Les numéros et pages des Executors sont affichés (valable seulement pour les touches Executor).
  - **Cue ID** : Les numéros des séquences et des cues correspondantes sont affichés (valable seulement pour les touches Executor).
  - **Automatic** : Si ce mode est choisi, l'affichage permute automatiquement entre les différents modes avec la touche TIME.
  - **Layer Control** : Si "On" est choisi, une barre de contrôle apparaît sous les Scanners. L'affichage peut être modifié en pressant les boutons correspondants de la barre de contrôle.
  - **Preset Control** : Si "On" est choisi, une barre de contrôle apparaît sous les Scanners. Il y a un bouton par fonction. En pressant les boutons de la barre de contrôle, la fonction correspondante est activée et peut être modifiée à l'aide des roues codeuses.
- Un petit carré est visible dans le coin supérieur droit de chaque bouton. Si ce carré est noir, la fonction correspondante n'a pas été modifiée. Si il est rouge, alors quelque chose a été modifié pour cette fonction.

Si le bouton Sorting & Readout est pressé (affiché sur fond vert) :

**Page Sorting & Readout**

A rectangular button with a light gray background and a dark gray border. The text "Sorting & Readout" is written in a dark gray, sans-serif font in the center.

**Sort by** (trier par) :

Presser la touche correspondante pour définir le critère de tri dans la fenêtre.

- **Numbers** : Les canaux sont triés par numéro dans la fenêtre CHANNEL.
- **Names** : Les canaux sont triés par nom.
- **Selected** : Les canaux **sélectionnés** sont placés en début de liste.
- **Active** : Les canaux pour lesquels une valeur est **active** sont placés en début de liste.
- **Values** : Les canaux sont triés selon la plus grande valeur.

**Sort Directions** (sens du tri) :

- **Sort Upwards** : Tri par ordre croissant.
- **Sort Downwards** : Tri par ordre décroissant.

**Readout** :

Presser cette touche pour choisir le type d'affichage des valeurs.

- **Percent** : Les valeurs sont affichées en pourcentage.
- **Percent +** : Les valeurs sont affichées en pourcentage et en valeurs décimales à côté.
- **Decimal** : Les valeurs sont affichées sous forme nombres décimaux (0-255).
- **HEX** : les valeurs sont affichées sous forme de nombres hexadécimaux (0-FF).

**Font** : Permet de régler la taille de la police dans les fenêtres Channel ou Fixture. Huge pour énorme, Big pour grande, Small pour petite. Si le bouton Settings est pressé (affiché sur fond vert).

**Orientation** : Avec cette option, il est possible de choisir de trier les canaux de gauche à droite ou de droite à gauche / de haut en bas ou de bas en haut.

**Wrap Around (ajustement)** : Si ce mode est sur "ON", la taille des Canaux est automatiquement ajusté lorsque le nombre change.

**Namefield (champ du nom)** : Si ce mode est sur "ON", le nom des canaux est affiché.

**Column (colonnes)** : Le chiffre indique combien de canaux sont affichés par colonne. Cliquer sur ce chiffre pour entrer une nouvelle valeur au clavier. Valider par ENTER. Le nouveau chiffre est automatiquement pris en compte.

La fenêtre CHANNEL peut être effacées en pressant la touche Delete Window.

- Appuyer sur la touche "X" pour fermer la fenêtre des options.

Tous ces paramètres (hormis "LINK") seront sauvegardés lorsque les VIEWS seront sauvegardées Voir 3.2 Mémoriser des modes d'affichage (VIEWS).



### 3.5.8 Dimmer Option

Il est possible dans la Channel Sheet de régler différents paramètres de base pour chaque circuit de Gradateur.

- Presser la touche EDIT et appuyer sur le circuit de Gradateur choisi.

La fenêtre Channel Option apparaît.

Il est possible de renommer le circuit de Gradateur grâce au clavier.

A côté de Type est affiché le type du Gradateur, à côté de ID se trouve le numéro correspondant, et à côté de Patch l'adresse DMX de ce circuit Gradateur.

Presser la touche **WITH MASTER** (devient NO MASTER sur fond bleu foncé) pour que le circuit Gradateur soit indépendant du niveau du GRANDMASTER.

Si une modification a été faite dans cette fenêtre le numéro ou le nom du circuit Gradateur apparaît sur fond bleu dans la Channel Sheet.

Il est aussi possible de régler ses paramètres au cours du patch des circuits Gradateurs. Voir 2.2.2 Sélection des adresses DMX des Gradateurs

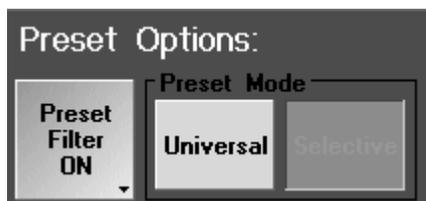
Il est possible de passer d'un circuit Gradateur à l'autre avec les touche <<< et >>>.

- La touche "X" ferme la fenêtre.

Quikey	Solo <sup>1</sup>	Lock <sup>2</sup>	Unlock <sup>3</sup>	Report <sup>4</sup>	Info <sup>5</sup>	Highlight <sup>6</sup>
--------	-------------------	-------------------	---------------------	---------------------	-------------------	------------------------

Focus (6)	Open <sup>1</sup>	CTO <sup>2</sup>	CTB <sup>3</sup>	Light <sup>4</sup>	Heavy <sup>5</sup>	3Prism <sup>6</sup>
Beam (5)	Closed Strobe <sup>1</sup>	Open Strobe <sup>2</sup>	Closed Strobe <sup>3</sup>	Open Strobe <sup>4</sup>		
Color (4)	Open <sup>1</sup>	petrol2 <sup>2</sup>	rot <sup>3</sup>	blau <sup>4</sup>	off <sup>5</sup>	Orange <sup>6</sup>
Gobo (3)	Open <sup>1</sup>	Heavy <sup>2</sup>	Open <sup>3</sup>	Heavy <sup>4</sup>	Gobo2<> <sup>5</sup>	Gobo3<> <sup>6</sup>
Dimmer (2)	Closed <sup>1</sup>	Open <sup>2</sup>	topopen <sup>3</sup>	25% <sup>4</sup>	50% <sup>5</sup>	75% <sup>6</sup>
Pan/Til (1)	roundunten <sup>1</sup>	roundoben <sup>2</sup>				

Les images des gobos sont affichées seulement si ils sont enregistrés dans la librairie.



### 3.6 Fonction SOLO

La fonction SOLO est pour ainsi dire le pendant de la fonction HIGHLIGHT. En mode SOLO, tous les Dimmers non sélectionnés prennent la valeur 0. C'est-à-dire que les séquences, effets, etc. s'exécuteront mais ne seront plus visibles. Ceci ne s'applique pas aux appareils pour lesquels l'option NO MASTER a été choisie dans SETUP / Patch Machines et dont les valeurs de dimmer ne seront donc pas modifiées. La fonction SOLO peut être activée par une touche de raccourci Quikey (Voir 9.2) ou en utilisant la touche matérielle HIGHLIGHT.

Pour cela dans SETUP / Défauts, sélectionner le bouton HIGHLIGHT IS SOLO (la touche HIGHLIGHT devient SOLO).

La touche matérielle exécute alors la fonction SOLO (LED allumée) ou aucune fonction (LED éteinte). Le raccourci Quikey HIGHLIGHT se comporte alors comme la touche matérielle HIGHLIGHT.

Si le bouton est sur HIGHLIGHT NORMAL, la touche matérielle Highlight exécute la fonction normale et la fonction SOLO ne peut être activée que par un raccourci Quikey.

### 3.7 Créer et rappeler des Presets

Certaines valeurs des fonctions (Attributs) des appareils seront souvent nécessaires. Par exemple les valeurs correspondants aux différentes couleurs de la roue de couleur. Ces valeurs peuvent être enregistrées en tant que Presets dans la fenêtre PRESET correspondante et y être ensuite rappelées.

Il est possible de créer automatiquement des presets (CREATE PRESETS) pour les appareils. Ces presets pré-enregistrés seront disponibles dans les fenêtres correspondantes aux Attributs. Voir 2.11 Fonction de création automatique

- Créer une fenêtre pour tous les presets qui seront utilisés – les sélectionner dans les bibliothèques de presets (preset-pools)
- Dans la fenêtre GROUP, sélectionner les appareils pour lesquels on souhaite créer un Preset. Sélectionner les appareils d'un appui sur l'écran ou d'un clic à la souris (les appareils doivent être affichés en jaune dans la fenêtre FIXTURE).
- Sélectionner le groupe de Presets pour lequel on souhaite créer un Preset. Utiliser l'écran tactile ou le clic gauche de la souris sur la barre de titre. Par exemple dans la fenêtre Preset pour l'Attribut PAN/TILT.

Les valeurs et positions peuvent être changés par :

- les roues codeuses (toutes les fonctions et assignations sont affichées au dessus des roues codeuses)
- le TrackBall (seulement PAN/TILT) si il est activé
- la roue d'intensité (seulement les valeurs de Dimmer)
- bouton du milieu de la souris (clic gauche sur une valeur dans la fenêtre FICTURE ou CHANNEL, puis déplacer la souris tout en maintenant enfoncé le bouton du milieu de la souris pour modifier la valeur)
- Activer le TrackBall en pressant la touche TRACKBALL ON (le LED doit être allumée). Il est alors possible de contrôler les appareils sélectionnés par le TrackBall (PAN/TILT). Les valeurs (actives) modifiées sont repérées dans la fenêtre OUTPUT par le fond rouge.

Il existe deux types de Presets :

- **Selective** : peuvent être utilisés seulement avec les appareils pour lesquels les presets ont été enregistrés. Identifiés par un triangle rouge dans le coin supérieur gauche du bouton de Preset

grand MA

enregistré.

- **Universal** : peuvent être utilisés avec tous les Scanners du **même type**, même si non enregistrés pour tous.

De plus il est possible d'enregistrer des presets affectant plusieurs Attributs sur une même touche. Ces presets peuvent être créés dans n'importe quel groupe de presets. Preset Filter ON : seuls les fonctions (Attributs) de ce groupe de Presets sont enregistrées dans ce preset. Preset Filter OFF : toutes les fonctions actives seront enregistrées dans ce preset.

- **Maintenir enfoncée** la touche STORE, faire une présélection en pressant les boutons appropriés (Universal, Selective, Preset Filter ON ou OFF).

- Relâcher la touche STORE (le LED s'allume). Sélectionner l'endroit que l'on souhaite dans la fenêtre PAN/TILT d'un simple appui sur l'écran tactile ou d'un clic gauche de la souris. Ces valeurs de Pan & Tilt sont à présent enregistrées à cet endroit (la LED de la touche STORE est éteinte).

- Entrer au clavier un nom pour le preset et valider par ENTER.

Pour enregistrer d'autres presets pour les mêmes appareils et mêmes fonctions, recommencer à partir de l'étape 3 (Voir 3.7.5 Mettre à jour des Presets).

Pan/Til (1)	PAN/TILT 1	blind01		PAN/TILT 4
10	11	12	13	14
20	21	22	23	24
30	31	32	33	34
40	41	42	43	44

MOVE



### 3.7.1 Déplacer des touches de Presets dans une fenêtre

- Appuyer 1 fois sur MOVE (la LED s'allume).
- En utilisant l'écran tactile ou le bouton gauche de la souris, cliquer et tenir appuyée la touche du preset (une petite main apparaît).
- Toujours en maintenant appuyé, déplacer la touche à l'endroit désiré dans la fenêtre puis la relâcher.

ou

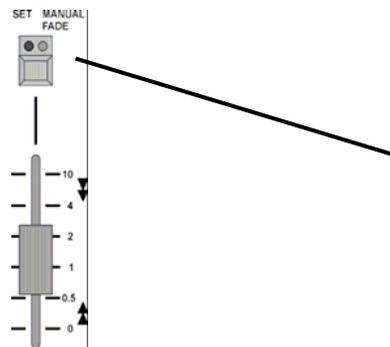
- Appuyer 2 fois sur MOVE (la LED clignote).
- En utilisant l'écran tactile ou le bouton gauche de la souris, cliquer sur le preset et tenir appuyé (une petite main apparaît).
- Toujours en maintenant appuyé, déplacer la touche entre deux autres boutons dans cette fenêtre puis la relâcher.

### 3.7.2 Copier des Presets

- Presser la touche COPY une fois (la LED s'allume)
- Sélectionner la touche de preset désirée dans la fenêtre PRESET correspondante. En sélectionnant plusieurs presets l'un après l'autre, il est possible de les copier ensemble.
- Presser la touche AT (copier... vers...) une fois (la LED s'allume)
- Cliquer là où le groupe doit être copié dans la fenêtre GROUP.
- Valider par ENTER.

### 3.7.3 Sélectionner des Presets

- Sélectionner les Appareils ou Gradateurs pour lesquels on souhaite rappeler un preset (les Appareils/Gradateurs doivent être affichés en jaune). Alors les presets peuvent être rappelés pour les Appareils sélectionnés. Les presets rappelés seront affichés avec leurs noms dans les fenêtres FIXTURE.



Si un preset est sélectionné sans que des Appareils/Gradateurs aient été sélectionnés, alors tous les Appareils/Gradateurs pour lesquels ce preset a été créé sont sélectionnés. Le preset peut alors être appelé en pressant la touche correspondante.

Utiliser le Fader à côté de l'écran de droite pour définir les temps de fondu des Presets ou pour enchaîner manuellement des Presets.

Presser la touche au dessus du Fader une fois (la LED rouge est allumée). Régler le temps de fondu avec le Fader. Le temps de fondu sélectionné sera utilisé lorsque les presets seront rappelés.

Presser la touche au dessus du Fader une seconde fois (la LED verte est allumée). Sélectionner les Presets. Déplacer le Fader pour enchaîner les Presets. Il est possible de choisir si le fondu se fait seulement lorsque le Fader monte ou lorsqu'il se déplace dans les deux directions. Voir **2.13 Réglages** dans le menu Défauts



### 3.7.4 Fonction FREEZE

En activant la fonction FREEZE, il est possible de verrouiller les Presets appelés. Aussi longtemps que la fonction FREEZE est en marche, les presets appelés ne peuvent pas être écrasés par aucun Cue, Séquence ou Chaser.

- Presser la touche FREEZE une fois (la LED s'allume).
- Sélectionner un Preset – les Preset sélectionné est activé et ne peut plus être modifié par les Cues, Séquences ou CHasers.

Pour désactiver la fonction FREEZE, presser la touche FREEZE à nouveau (le LED s'éteint).

### 3.7.5 Mettre à jour des Presets

Pour modifier des presets

- Presser la touche EDIT (la LED s'allume)
- Cliquer ou appuyer sur l'écran sur la touche de Preset (la LED clignote, sur la touche de preset apparaît EDIT). Les Appareils/Gradateurs concernés par ce preset sont sélectionnés et la valeur du preset est rappelée.
- Faire les modifications nécessaires.
- Presser la touche UPDATE.

Une fenêtre apparaît dans laquelle il est possible de soit sauvegarder le preset en appuyant sur OK, soit annuler les modifications en appuyant sur CANCEL.

Pour modifier d'autres presets, sélectionner ensuite un autre preset en pressant la touche EDIT juste après les modifications, suivi de la touche NEXT. Avant l'activation du nouveau preset sélectionné une fenêtre s'ouvre, dans laquelle il est possible de soit sauvegarder le preset en appuyant sur OK, soit annuler les modifications en appuyant sur CANCEL. Le second preset ne peut être activé qu'après ceci.

**Ou :**

Lors de l'exécution de séquences il est possible de directement modifier et enregistrer des valeurs de presets.

- Restituer une cue dans lequel des presets sont modifiés. Il est à présent possible de modifier directement cette cue (la LED UPDATE est allumée). Voir **3.4 Accès aux Projecteurs** / **3.5 Accès aux Circuits de Gradateurs**.
- Presser la touche UPDATE une fois.

La fenêtre UPDATE apparaît.





En pressant successivement cette touche il est possible de permuter entre "Only original contents" et "Add new contents".

- **Only original contents** : lors de la mise à jour du preset, seuls les changements concernant les Appareils/Gradateurs qui ont déjà été utilisés dans se preset sont enregistrés.

- **Add new contents** : lors de la mise à jour du preset, tous les changements sont enregistrés, sans tenir compte des Appareils/Gradateurs précédemment utilisés par ce preset.

Presser la touche "Update Preset" pour mettre à jour ce preset affichés sur fond bleu. Il est possible de sélectionner un autre preset avec la roue codeuse.

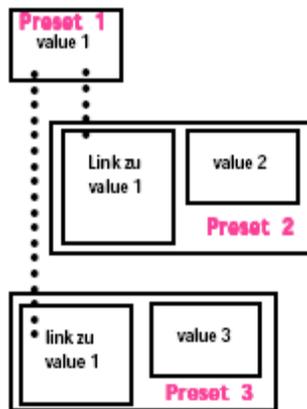
Presser la touche "Update All Presets" pour mettre à jour tous les presets listés dans la feuille.

Presser la touche "Save as Default" pour enregistrer tous les paramètres comme paramètres par défaut (par exemple Only original contents ou Add new contents). Ces paramètres sont conservés pour les prochains appels au menu Update.

Pan/Til (1)	1	pres1
2	3	pres2
4	5	pres3
6		pres4
		pres5
		pres6

### 3.7.6 Presets imbriqués

Avec cette fonction il est possible "d'imbriquer" des valeurs de presets dans d'autres presets. Ainsi il est rapide de changer de nombreux presets. Comme la valeur imbriquée n'est rien d'autre qu'un lien vers le preset original, tous les changements de ce preset original se répercutent dans tous les presets utilisant ce lien. Tous les Presets Imbriqués, comme les presets ayant un lien vers un autre preset sont identifiés par un cadre noir dans la Preset Sheet.



#### Créer un Preset Imbriqué :

- Rappeler un preset
- Régler des valeurs ou positions supplémentaires
- Utiliser STORE pour sauver le nouveau preset dans une touche vide de la bibliothèque des presets (Preset Pool) – ne pas oublier de régler le paramètre de filtrage du preset. Le cadre noir autour du nouveau preset indique qu'il est imbriqué.

Exemple :

- activer le Preset 1 et le sauver avec une valeur supplémentaire en tant que Preset 2. Dans la bibliothèque des Presets, le Preset 2 est affiché avec un cadre noir indiquant un Preset Imbriqué. Créer un Preset 3 de la même manière. Si le Preset 1 est changé, les modifications sont automatiquement répercutées sur les Presets 2 et 3.

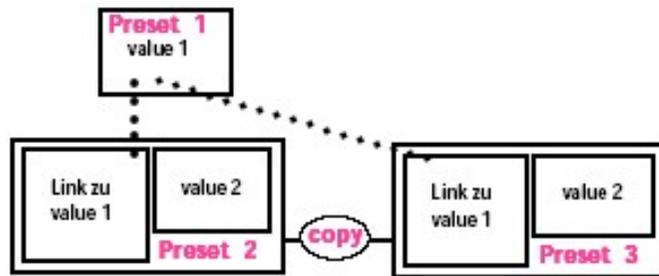
#### Modifier un Preset Imbriqué :

- Presser **EDIT**
- Rappeler un preset – dans la Ficture Sheet, tous les Presets Imbriqués sont affichés avec un cadre noir
- Faire les modifications
- Presser **UPDATE** et valider avec **OK**

Si les valeurs de tous les Presets Imbriqués sont modifiées, ils deviennent tous des presets "normaux" après une mise à jour. Si un Preset Imbriqué ou une partie d'un Preset Imbriqué (par exemple seulement le PAN) est conservé, il conserve son caractère Imbriqué.

#### Empêcher les changements par imbrication :

- Rappeler un Preset Imbriqué
- Presser **STORE** (la LED rouge est allumée)
- Presser le bouton du Preset et valider avec **OVERWRITE**



Travailler avec la Ligne de Commande :

- Presser **DELETE**
- Presser le bouton Preset / Page / Group / View / Executor ou Sequence
- Entrer un numéro au pavé numérique (par exemple "1.16" pour l'Executor 16 de la Page 1)
- Valider avec **ENTER**

Les lignes en rouge ne peuvent pas être exécutées. Si aucun numéro de page n'est précisé, la page considérée est la page en cours.

Le cadre noir autour du Preset disparaît et le lien vers le Preset Imbriqué est annulé.

Exemple :

- Activer et sauvegarder le Preset 3. Le lien vers la valeur du Preset 1 est annulé, la valeur 1 est directement enregistrée dans le Preset 3 (le cadre noir disparaît). Si par la suite les Preset 1 est modifié, le Preset 3 lui reste inchangé.

#### **Copier un Preset Imbriqué :**

- Presser **COPY**
- Appuyer sur le Preset
- Appuyer sur un bouton libre, vers lequel le Preset doit être copié

Exemple :

- **COPY**
- Appuyer sur Preset 2
- Appuyer sur un bouton libre et renommer le nouveau preset en Preset 3

**Important :** le lien vers le Preset 1 est conservé dans le Preset 3, même si le Preset 2 est effacé avec la copy (voir graphique à gauche).

### **3.8 Supprimer des Groupes, Séquences, Modes d'affichage, etc \*\***

pour tous les effacements suivants, la touche **DELETE** doit être pressée avant (la LED s'allume)

**Groupes :**

**DELETE** + Groupe choisi sur l'écran tactile ou d'un clic gauche de la souris

**Presets :**

**DELETE** + Preset choisi sur l'écran tactile ou d'un clic gauche de la souris

**Assignation des modes d'affichages (VIEW) :**

**DELETE** + VIEW sélectionnée avec la touche VIEW près du pavé numérique, sur l'écran tactile ou d'un clic gauche de la souris

**Modes d'affichages (VIEW)**

**DELETE** + touche VIEW (la LED est allumée). La fenêtre SELECT VIEW apparaît. Sélectionner la touche à effacer. Le nom de la VIEW est conservé mais la touche est vide. Toute assignation à la touche VIEW est effacée.

**MACRO :**

**DELETE** + touche MACRO (la LED est allumée). La fenêtre SELECT MACRO apparaît. Sélectionner la touche à effacer. Le nom de la MACRO est conservé mais la touche est vide. Toute assignation à la touche MACRO est effacée.

**EXECUTOR :**

**DELETE** + touche EXECUTOR

**Ou :**

Pour effacer les EXECUTOR de la **page en cours** :

- Presser la touche EXECUTOR près du pavé numérique (la LED est allumée). Entrer au pavé numérique le numéro de l'EXECUTOR et valider par ENTER.

*grand MA*

Pour effacer les EXECUTOR d'un **autre page** :

- Presser la touche EXECUTOR près du pavé numérique (la LED est allumée). Entrer cette fois le numéro de la PAGE. Puis presser la touche point, entrer le numéro de l'EXECUTOR et valider par ENTER.

Exemple : l'EXECUTOR 5 de la PAGE 3 est effacé par :  
[touche DELETE] [touche EXECUTOR] [3] [.] [5] [ENTER]

**Ou :**

- Presser la touche EXECUTOR près du pavé numérique (la LED est allumée). Entrer au pavé numérique le numéro de l'EXECUTOR.

- Presser la touche PAGE près du pavé numérique (la LED est allumée). Entrer au pavé numérique le numéro de la PAGE et valider par ENTER.

**Séquences :**

**DELETE** + presser la touche SEQUENCE. Entrer au pavé numérique le numéro de la SEQUENCE et valider par ENTER.

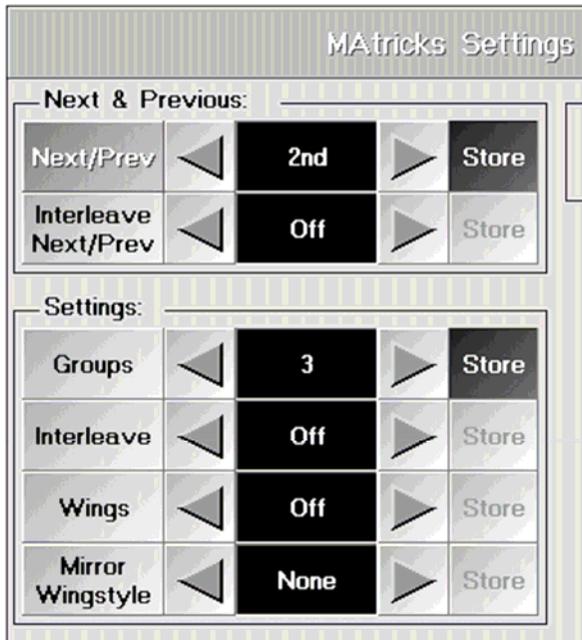
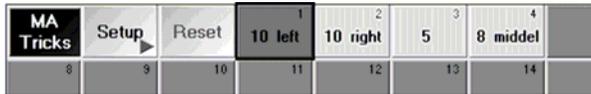
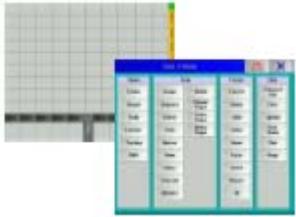
**CUES :**

**DELETE** + presser la touche SEQUENCE. Entrer au pavé numérique le numéro de la SEQUENCE. Presser la touche CUE. Entrer au pavé numérique le numéro de la CUE. Valider par ENTER.

Si aucun numéro de séquence n'est entré, c'est la Cue de la séquence Master (défaut) qui est sélectionnée.

**PAGE :**

**DELETE** + presser la touche PAGE près du pavé numérique. Entrer au pavé numérique le numéro de la PAGE et valider par ENTER. Toute la PAGE, avec tous les boutons et faders EXECUTOR, est effacée.



### 3.9 MAtricks

#### 3.9.1 Sélection intelligente

Ici il est possible de créer, sauver et rappeler directement différents groupes de Sélection. Découvrez par vous-même les résultats que peuvent donner les différentes combinaisons d'options en les essayant tout simplement. Le manuel ne décrit le fonctionnement que de quelques options possibles.

Procéder comme suit :

##### **Pour créer des groupes :**

- Ouvrir MAtricks SETUP
- Choisir fonction et valeur (STORE s'allume en vert)
- Presser STORE (STORE s'allume en rouge)
- Appuyer sur une touche vide de la MAtricksPool et lui donner un nom

##### **Utiliser des groupes :**

- Sélectionner des projecteurs (l'ordre de sélection détermine l'ordre pour la navigation avec les touches Next/Prev.)
- Presser le bouton (dans la MAtricksPool)
- Presser les touches NEXT/PREV. Pour sélectionner les projecteurs et affecter les valeurs

Dans la MAtricksPool presser le bouton SETUP.

Le menu MAtricks Settings apparaît.

**Next/Prev :** Déplace le ou les appareils sélectionnés dans la sélection complète.

Par exemple, sélectionner des appareils. Lors de la première pression sur la touche "Next/Prev <" ou ">", le premier/dernier appareil reste sélectionné. Lorsque la touche est pressée à nouveau, le suivant est sélectionné et ainsi de suite. Cette fonction peut aussi être utilisée avec les touches NEXT/PREV.

**Groupes :** ici il est possible de définir le nombre d'appareils à déplacer simultanément dans la sélection.

Par exemple presser la touche "Groups >" jusqu'à ce qu'un "3" apparaisse. Ainsi chaque fois que la touche Next est pressée, les 3 appareils suivants de la sélection complète seront sélectionnés.

**Interleave :** Pour découper la sélection complète en groupes.

Par exemple : Si "3" est choisi pour Interleave, les 9 appareils suivants (3 groupes de 3 appareils chacun) sont sautés lorsque à chaque pression de la touche Next.

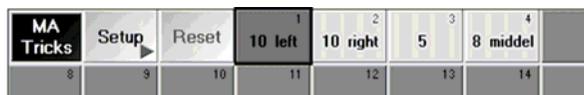
Pour sélectionner les appareils sautés, il est possible de choisir des groupes. Si une valeur avait été entrée sous Interleave, "1st" est affiché pour le premier groupe à droite de "Interleave Next/Prev". A l'aide des touches "<" ou ">" il est possible de naviguer dans les groupes. Lorsque la sélection est déplacée, les autres appareils ne sont pas sélectionnés.

**ou :**

**Interleave Next/Prev :** Par exemple : On souhaite sélectionner tous les un appareils sur cinq de la sélection complète et déplacer cette sous-sélection.

Next/Prev doit être sur Off. Passer sur Off en appuyant brièvement entre "Next/Prev" et "< 2nd >". "Off" s'affiche alors.

Puis presser ">" sous "Settings" près de "Interleave" jusqu'à ce que 5 apparaisse ? Maintenant vous n'avez sélectionné que les premier, sixième, onzième, ... appareils.



En pressant brièvement " < " ou " > " près de "Interleave Next/Prev" il est possible de déplacer la sélection d'une position vers le haut ou le bas.

Pour déplacer plusieurs appareils simultanément, il est possible de les définir dans "Groupes".

#### Bouton supplémentaire :

**Wings** : Permet de découper ou inverser (miroir) la sélection.

Par exemple : Avec un paramètre égal à 2, la sélection complète des appareils est coupée par le milieu. La sélection est alors faite dans la première moitié du premier appareils à celui du milieu, et la seconde moitié du dernier à l'envers jusqu'à celui du milieu

### 3.9.2 Inverser les valeurs de Pan/Tilt à la saisie

Mirror Wingstyle : les valeurs de PAN/TILT peuvent être inversées une par une ou ensemble à la saisie.

Par exemple : Prendre 10 Scanners (montés en ligne de gauche à droite) et les sélectionner de 1 à 10.

Régler "Wings" sur 2 et "Mirror Wingstyle" sur Pan.

Alors lorsque le Pan est modifié, les 5 premiers Scanners se déplace dans une direction et les 5 autres dans la direction opposée.



### 3.9.3 Paramètres d'enregistrement

Les paramètres modifiés peuvent être enregistrés séparément ou ensemble.

Une touche "Store" se trouve à côté de chaque fonction dans la fenêtre d'options MAtricks Setup. Si une fonction a été modifiée, le bouton Store associé est automatiquement activé (fond vert foncé). En pressant brièvement se bouton il est possible de d'activer (on) ou de désactiver (off) le paramètre d'enregistrement. Lors de l'enregistrement, seules les fonctions pour lesquelles Store est activé seront sauvegardées.

- Pour sauver, presser la touche STORE (la LED s'allume).
- Choisir les boutons dans la bibliothèque MAtricks (MAtricksPool). Immédiatement après l'enregistrement il est possible de donner un nom au réglage des paramètres d'enregistrement.
- En cliquant sur le bouton, les paramètres d'enregistrement sauvés sont rappelés et le bouton apparaît sur fond vert foncé. Il est possible de combiner plusieurs paramètres sauvés en les appelant les uns après les autres.
- Pour réinitialiser tous les paramètres de la fenêtre d'option MAtricks Setup il suffit de presser le bouton "Reset".



MA Tricks		Setup	Reset	1	2	
Fixture Sheet Values & Presets						
Id	Name	Pan/Tilt		Dimmer Dim	Gobo1	
		Pan	Tilt		G1	G1
1	VL1000AS 1	50	0.0°	Open	Open	50
2	VL1000AS 1	50	0.0°	Closed	Open	50
3	VL1000AS 1	50	0.0°	Closed	Open	50
4	VL1000AS 1	50	0.0°	Closed	Open	50
5	VL1000AS 1	50	0.0°	Closed	Open	50
6	VL1000AS 1	50	0.0°	Closed	Open	50
7	VL1000AS 1	50	0.0°	Closed	Open	50
8	VL1000AS 1	50	0.0°	Closed	Open	50
9	VL1000AS 1	50	0.0°	Closed	Open	50
10	VL1000AS 1	50	0.0°	Closed	Open	50
20	VL1000TS 1	50	0.0°	Closed	Open	50
21	VL1000TS 1	50	0.0°	Closed	Open	50

### 3.9.4 Recopie sélective

Grâce à la fonction Circular Copy il est possible de copier ou déplacer les valeurs affectées à un appareil vers d'autres appareils.

#### Copier des valeurs

Exemple : Sélectionner un appareil et régler la valeur du Dimmer à 100%

- Sélectionner l'appareil et d'autres appareils.
- En pressant la touche " > ", le Dimmer du deuxième appareil dans l'ordre de sélection passe à 100%.
- A chaque pression, la valeur est affectée à l'appareil suivant. Si la touche " < " est pressée, c'est vers le dernier appareil que la valeur est copiée.

### Déplacer des valeurs

Exemple : Sélectionner un appareil et régler la valeur du Dimmer à 100%

- Sélectionner l'appareil et d'autres appareils vers lesquels on souhaite déplacer la valeur du Dimmer.
- En appuyant 2 fois sur le titre de la colonne (dans ce cas Dimmer), toutes les valeurs de Dimmer des appareils sélectionnés sont activées.
- En pressant la touche ">", la valeur du Dimmer du premier appareil est déplacée vers le second.
- En pressant la touche "<", la valeur est copiée vers le dernier appareil sélectionné.

### Réglage des filtres pour ne copier/déplacer que certains Attributs

Exemple : des positions différentes ont été réglées pour 10 Scanners. Maintenant vous ne voulez copier/déplacer que le PAN d'un appareil vers les autres.

- Presser le bouton "Filter" (filtre) pour faire apparaître le menu "AT Filter Option". Toutes les fonctions disponibles se trouvent dans ce menu. Toutes les fonctions sont affichées sur fond vert. Presser sur une fonction pour la désactiver (affichée alors en noir).
- Pour copier/déplacer seulement la valeur du PAN, désactiver le TILT et quitter le menu en pressant la touche "X". Alors seul le PAN est modifiée lors d'une copie ou d'un déplacement.



### 3.10 Mode Blind

Le mode Blind (à l'aveugle) dissocie la sortie sur scène de ce que fait le programmeur, c'est-à-dire que les modifications en mode Blind ne sont pas visibles sur scène. Les valeurs sur scène restent inchangées. Il est ainsi possible de programmer un show sans changer la lumière sur la scène. Permuter rapidement entre les modes avec la touche BLIND.

- Maintenir enfoncée la touche BLIND jusqu'à ce qu'un bip se fasse entendre et que la LED commence à clignoter.

La barre de titre de toutes les feuilles influencées pas le mode Blind passe de bleu à rouge.

Le mode Blind diffère de la sortie sur scène comme décrit ci-après :

- toutes les autres feuilles (Sheets) sont disponibles.
- il est possible de sauver des modifications de presets en mode Blind et lorsque l'on retourne au mode normal, les anciennes valeurs sur scène restent visibles.
- les modifications dans SETUP seront aussi visibles sur la scène.
- les séquences, effets, groupes, etc. qui sont supprimés en mode Blind le sont aussi sur la scène.
- sur PDA les différents modes sont affichés sans indiquer si il s'agit du mode Blind ou de la sortie sur scène.

Quitter le mode Blind :

- Maintenir enfoncée la touche BLIND jusqu'à ce qu'un bip se fasse entendre et que la LED s'éteigne.

Les changements faits en mode Blind sont immédiatement disponibles sur la sortie sur scène.

### 3.11 Fenêtre Stage (Scène)

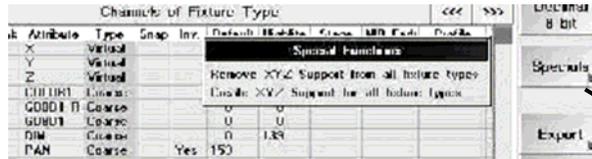
La fenêtre représentant la scène peut être utilisée dans 3 modes différents **NORMAL** / **FOLLOW** / **SETUP**.

#### Mode NORMAL :

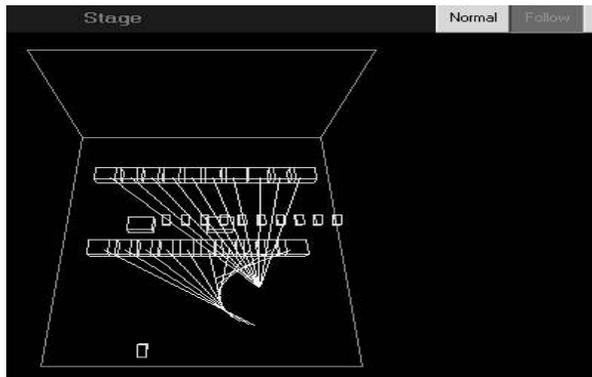
La fenêtre affiche tous les appareils tels qu'ils sont placés sur la scène, les lignes blanches représentent la direction et l'intensité de la lumière. Les appareils ne peuvent être sélectionnés que dans ce mode.

#### Mode FOLLOW :

Dans ce mode il est possible de positionner le faisceau des appareils ou groupes d'appareils sur la scène selon les axes virtuels X, Y et Z. Ces coordonnées se réfèrent toujours à la géométrie de la scène et sont affichées dans la colonne STAGE de la Fixture Sheet. Le point d'impact du faisceau sur la scène est conservé même si l'appareil est déplacé et les PAN/TILT correspondants sont automatiquement recalculés.



Values	Align Off	Stage
X 20	Y 17	Z 23



Fixture Sheet Values & Presets sorted by Numbers(*)									
Id	Name	Pan/Tilt		Stage			Dimmer	Gobo1	Gobo2
		Pan	Tilt	X	Y	Z			
1	SL300 1	153	128	99	161	8	OpenF	Open	Sto
2	SL300 2	153	128	99	161	8	OpenF	Open	Sto
3	SL300 3	153	128	99	161	8	OpenF	Open	Sto
4	SL300 4	153	128	100	161	8	OpenF	Open	Sto

- Entrer les axes virtuels dans SETUP / Type Machines / Circuits de Type Machines à l'aide des boutons SPECIALS
- Sélectionner les appareils en mode NORMAL
- Utiliser la souris ou l'écran tactile pour définir la position du faisceau au sol de la scène (la coordonnée selon l'axe Z est toujours ramenée à 0).

#### Ou :

Régler les coordonnées dans l'espace à l'aide des roues codeuses (dans la version actuelle, AREA n'a pas encore de fonction associée). Dans la Fixture Sheet, les valeurs sont affichées dans la colonne STAGE X Y Z et peuvent aussi y être réglées.

Les valeurs se réfèrent toujours aux côtés de la scène (définissable dans SETUP / Accès Complet / Config. Scène), 50 % des surfaces définissables sont toujours au milieu de la scène.

Si des intersections multiples sont créées ( voir graphique à gauche), les roues codeuses afficheront toujours la dernière valeur entrée.

**Remarque concernant les valeurs DMX / STAGE : ne peuvent pas être mélangées dans une même Cue ou Séquence.**

#### Effets utilisant les paramètres X, Y et Z :

Pour créer des effets, il n'est possible d'utiliser que les paramètres de la scène X, Y et Z. Ils sont utiles pour facilement créer par exemple des effets comme des cercles. Voir 6 Effets

REMARQUE : il faut entrer les 3 paramètres pour l'effet, sans quoi aucun vecteur ne peut être créé et l'effet ne peut pas fonctionner. Dans un effet, les valeurs sur scène ne peuvent pas être mélangées avec d'autres caractéristiques.

- Lors de l'édition d'un effet, entrer les attributs X, Y et Z (STAGE) dans la colonne PARAMETER.



### Mode SETUP :

Dans ce mode il est possible de placer des appareils avec la souris, les roues codeuses ou l'écran tactile. Les changements sont automatiquement sauvegardés dans le menu SETUP.

- Les menu SETUP ne doivent pas être ouverts.
  - Ouvrir la fenêtre STAGE et choisir le mode SETUP
  - Sélectionner les appareils (à l'aide de la souris ou de l'écran tactile).
  - Régler les 3 axes à l'aide des roues codeuses
- ou
- Modifier les axes X et Y avec le bouton gauche de la souris. Si les boutons gauche et droit sont appuyés, seul l'axe Z est modifié.

- les axes X, Y et Z peuvent être modifiés un par un ou ensemble. Voir 2.2.3

- après avoir permuté de POSITION vers ROTATION, il est possible de faire pivoter les appareils un par un ou ensemble autour des axes X, Y et Z.

REMARQUE : Effectuer les modifications de préférence avec les roues codeuses, la souris étant peu commode pour ce manipulations, les paramètres de la scène risquent d'être modifiés par erreur. Annuler les mauvaises manipulations avec la touche OOPS (sauf version MICRO).

### WIZZARD (automatismes) dans le mode SETUP :

Avec cette fonction il est possible de placer les appareils suivant des formes géométriques (par exemple carré, cercle, arc). Il est cependant possible de placer chaque appareil manuellement (voir ci-dessus), mais cette fonction permet de gagner beaucoup de temps. Une plus est le mode Calibration qui permet de transférer à la console la position réelle des appareils.

- Les menu SETUP ne doivent pas être ouverts.
- Ouvrir la fenêtre STAGE et choisir le mode SETUP
- Sélectionner les appareils (à l'aide de la souris ou de l'écran tactile).
- Dans le menu WIZZARD, choisir la fonction désirée parmi les suivantes.

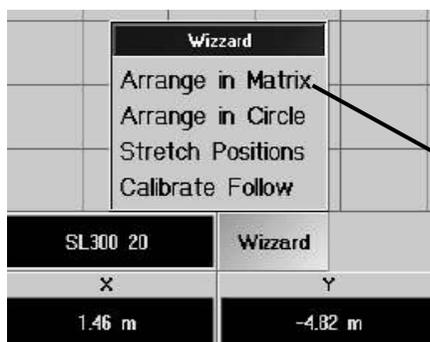
#### - ARRANGE IN MATRIX

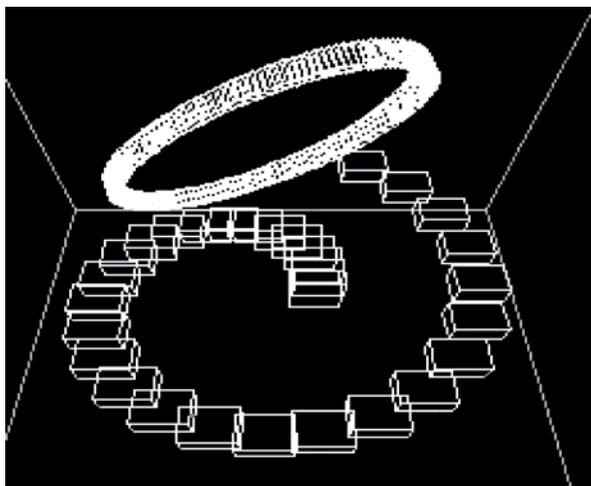
- Sélectionner les appareils que l'on souhaite intégrer à la matrice (le nombre d'appareils devrait être égale à la somme des lignes horizontales et verticales sans quoi aucun carré ne pourra être formé).
- Entrer les nombres de lignes horizontales (ROWS) et de colonnes verticales (COLUMNS).
- Entrer les distances horizontale et verticale entre les appareils. La taille totale de la forme générée ne doit cependant pas dépasser la taille de la scène.
- Valider avec le bouton OK.

Utiliser POSITION +   pour positionner la forme dans l'espace sans la modifier.

#### - ARRANGE IN CIRCLE

- Sélectionner des appareils.
- Définir les angles de départ et de fin de l'arc (entre 0 et 360 ou même plus).
- Définir les rayons de départ et de fin (si les deux rayons sont différents, il en résulte une spirale, voir image à gauche).





Utiliser POSITION +   pour positionner la forme dans l'espace sans la modifier.

#### - STRETCH POSITION

- Sélectionner des appareils.
- Utiliser Total Factor pour changer la taille de la figure sans en changer les proportions.
- une valeur nulle de Total Facto place tous les appareils en un seul point.
- Utiliser Factor X, Y et Z pour ne changer les proportions de la figure que selon un axe (voir image à gauche, le cercle a été changé en ovale).
- une valeur nulle résultera en un alignement de tous les appareils selon l'axe choisi.

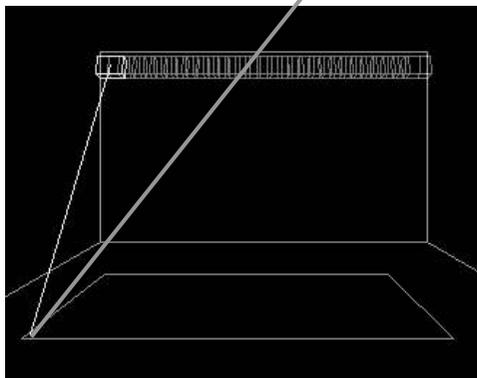
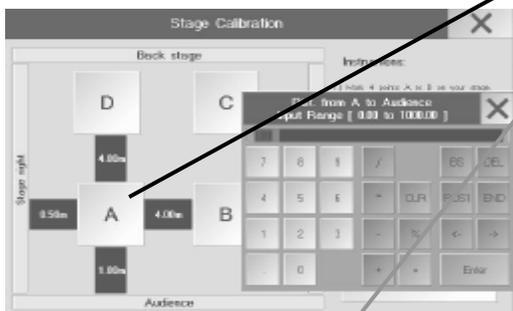
Utiliser POSITION +   pour positionner la forme dans l'espace sans la modifier.

#### - CALCULATE FOLLOW :

Avec cette fonction il est possible de transférer la position réelle des appareils au SETUP de la console **grandMA**. La fenêtre STAGE affichera alors la vraie position des appareils sur la scène. Ce réglage devrait être systématiquement fait, si il n'est pas certain que les appareils ont été positionnés précisément dans le SETUP. C'est important pour la fonction FOLLOW.

Définir le cadre de réglage de la lumière :

- Sur la scène, marquer les coins d'un carré (cadre de réglage de la lumière)
- Entrer les dimensions de la scène dans SETUP / Accès Complet / Config. Scène.
- Entrer les dimensions du cadre de réglage de la lumière et sa position relative dans l'espace scénique dans le menu CALIBRATION. Le cadre apparaît comme un carré vert dans la fenêtre STAGE.
- Placer le faisceau du premier appareil au point A de la scène (à l'aide des roues codeuses ou du TrackBall).
- Presser STORE et le bouton A du menu.
- Répéter l'opération pour les points B,C et D.
- Répéter la procédure pour tous les appareils.
- Puis presser le bouton CALCULATE. La position réelle des appareils sera automatiquement réglée dans le menu SETUP et la fenêtre STAGE sera corrigée en conséquence.



## 4 Cues et séquences

Un cue est un paramétrage individuel de scène, qui peut être assigné et stocké directement dans un bouton EXECUTOR ou un fader EXECUTOR.

Une suite de plusieurs cues est appelée séquence. Des séquences de cues peuvent aussi être assignées et stockées dans un bouton EXECUTOR ou un fader EXECUTOR.

Si des cues sont créés en utilisant des presets, une modification d'un preset mettra automatiquement à jour tous les cues qui utilisent ce preset.

Ainsi, une perte de temps pour vérifier et corriger chaque cue un par un devient inutile.

Nous recommandons d'utiliser les fonctions presets aussi souvent que possible.

Les boutons et faders EXECUTOR peuvent avoir plusieurs assignations pour des séquences créées.

Les boutons et faders EXECUTOR sont organisés en pages. Vous pouvez travailler avec toutes les pages simultanément. Les changements de pages impactent seulement les effets sélectionnés et non ceux qui sont en restitution. Lors de l'utilisation des faders motorisés, ces moteurs vont bouger pour indiquer l'état de page sélectionnée.

Avec les boutons EXECUTOR, il est possible de rappeler des cues, des séquences et des chases.

***Pour les canaux gradateurs, le master fader respectif, le group fader et le grandmaster doivent être levés.***

Les boutons exécuteur n'ont pas de master et sont par conséquent activés immédiatement. Quand les valeurs de dimmer sont restituées via des cues ou des séquences **assignés à des boutons EXECUTOR**, des priorités peuvent apparaître en essayant de contrôler les mêmes dimmers avec d'autres boutons ou faders d'EXECUTOR en n'ayant pas auparavant désactivé l'exécuteur précédent. En termes pratiques, cela signifie que pour travailler avec des dimmers comme sur une console conventionnelle (HTP), les canaux dimmer doivent être assignés à des faders EXECUTOR.

#### 4.1 Créer des cues (mémoires séparées)

Le paramétrage actuel de scène peut être stocké dans un cue et rappelés via les boutons ou faders EXECUTOR.

- Toutes les valeurs **modifiées** (actives) (paramétrage recommandé).
- **Tous** les paramétrages momentanés (sorties complètes).
- Ou toutes les valeurs des projecteurs **sélectionnés** et des canaux peuvent être stockés comme cues.

##### 4.1.1 Créer de nouveaux cues

Créer une vue sur scène par accès direct ou presets. **3.4** et **3.5** Accéder directement à des canaux de gradateur ou **3.7** Rappeler des presets.

Cette vue peut maintenant être stockée comme CUE de la manière suivante :

- Presser et **maintenir** enfoncée la touche Enregistrer (STORE). Les options suivantes et les noms des roue codeuses vont apparaître sur l'écran TFT de droite :
- Presser une des touches suivantes (la touche sélectionnée recevra un fond gris foncé) :
  - Fenêtre active (Active window) : enregistre **seulement** les valeurs **actives** (toutes les valeurs qui sont sur **fond rouge** dans la fenêtre FIXTURE / CHANNEL)
  - Toutes (All) : Enregistre **toutes** les valeurs (tous les projecteurs et tous les canaux)
  - Toutes pour les appareils sélectionnés (All for selected devices) : **Toutes** les valeurs des projecteurs et des canaux **sélectionnés** seront enregistrées (les projecteurs et les canaux seront marqués en jaune).
- Relâcher la touche Enregistrer (STORE) (la LED reste allumée).
- Pour **ce** cue, régler les paramètres suivants avec les roue codeuses :
  - **Déclencheur (Trigger)** : Appel du cue par GO, SOUND ou FOLLOW ( i.e. après que le cue précédent de la séquence soit terminé) ou automatiquement après un temps défini.
  - **Fondu (Fade)** : Le cue sera restitué après un temps fixé ; ceci n'est possible qu'avec les fonctions « FADE » **2.3** Ajustement particulier d'un canal seul pour le show en cours (point 10) et **2.5** EDITING FIXTURE(modifier) (point 9)
  - **Délai (Delay)** : Le cue sera rappelé retardé suivant le temps défini ; seulement possible pour les fonctions « FADE ».
  - **Délai snap (Snap-Delay)** : les valeurs snap du cue ne seront restituées que après la période de temps définie (seulement possible avec les fonctions « SA »)

Appuyer sur le bouton In fades le basculera en Out fades :

- **Fondu en fin (Out fade)** : les canaux dimmer qui **réduisent leur niveau** dans le cue suivant vont varier durant la période de temps définie.
- **Délai en fin (Out Delay)** : retarde les variations de niveau des dimmers.

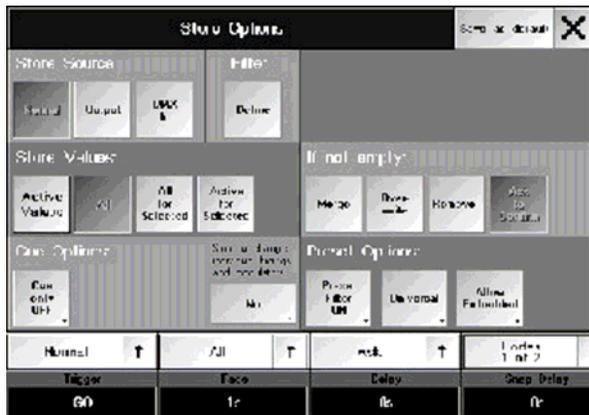
Les cues peuvent être stockés dans des faders executor ou des boutons executor.

Définir l'assignation de position d'un cue en appuyant sur un bouton executor une fois. Pour un stockage dans un fader executor, appuyer sur un bouton correspondant ou déplacer le fader une fois.

Le cue est alors assigné à un bouton exécuteur ou un fader executor et stocké dans la bibliothèque séquence. De cette façon, il est possible d'assigner le même cue plus d'une fois. **5.1** menu ASSIGN (assignation à un executor).

Répéter toutes ces étapes pour créer le cue suivant.

- Appuyer sur la touche CLEAR une fois va effacer la sélection. Deux fois, va effacer les valeurs actives et le troisième fois va reseter toutes valeurs.



CLEAR



#### 4.1.2 Options d'enregistrement – fonctions disponibles en enregistrant

Les différents paramétrages de ce menu ont un effet quand un cue, mais aussi un preset, sont enregistrés. Les paramètres modifiés dans ce menu peuvent être enregistrés comme paramètres par défaut. Ces presets seront ensuite utilisés pour l'enregistrement, mais ils pourront aussi être modifiés au cas par cas.



Appuyer et **maintenir** enfoncé la touche Enregistrer (STORE). Les choix suivants vont apparaître sur l'écran de droite :

Appuyer sur les bouton choisi (le bouton choisi sera rétro-éclairé avec un fond gris foncé) :

##### Source d'enregistrement :

- Normal : va enregistrer toutes les valeurs contenues dans le programmateur (penser aux paramètres sous STORE VALUES).
- Output : va enregistrer toutes les valeurs en sortie (comme affiché dans la feuille DMX), i.e. la position du master et du groupmaster seront prises en compte. Les assignations, e.g. aux presets, seront perdues, car seulement les valeurs en sortie seront enregistrées, pas la source.
- DMX IN (DMX Capture) : Avec ce paramétrage, il est possible d'enregistrer les signaux DMX venant de la prise Jack DMX IN, par exemple pour enregistrer un show non compatible venant d'une autre console. Il est aussi possible de rappeler individuellement des cues sur d'autres consoles, si le setup et le patch des canaux sont identiques sur les consoles, et d'enregistrer un nouveau cue sur la **grandMA**.

Le DMX-IN peut être activé dans le menu Outil (TOOL) / configuration DMX&SNP – Local DMX Input. Le DMX entrant sera fusionné avec la trame DMX à l'endroit où sont configurés les projecteurs du show importé.

##### Filtre :

- Définir : va ouvrir le filtre d'attributs ; tous les attributs sur fond vert seront sauvegardés. Les réglages dans ce filtre seront actifs pour le procédé d'enregistrement (STORE) suivant après quoi, le filtre reprendra ses valeurs par défaut.

##### Enregistrement des valeurs :

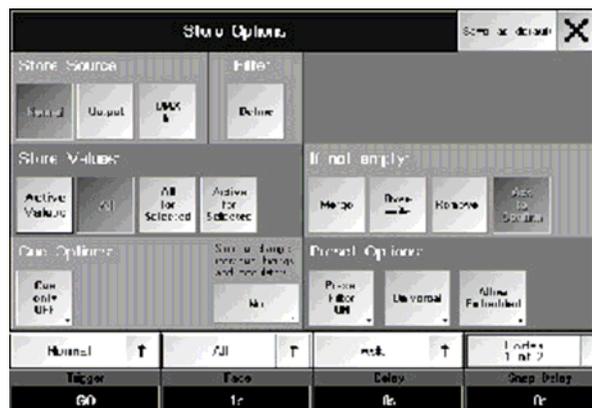
- Valeurs actives (active values) : Va enregistrer seulement les valeurs actives (toutes les valeurs qui ont un fond rouge dans la fenêtre FIXTURE ou CHANNEL).
- Tout (All) : Va enregistrer tous les réglages (toutes les valeurs de tous les scanners et tous les canaux dimmers).
- Tout pour les appareils sélectionnés (All for selected devices) : Va enregistrer toutes les valeurs pour les scanners et les dimmers sélectionnés (les scanners et les dimmers sont indiqués par des noms en jaune).

##### Si ce n'est pas vide :

- Fusionner (merge) : en augmentant les cues, tous les réglages déjà enregistrés sont conservés. Les nouvelles valeurs réglées seront enregistrées dans le cue, celles qui existent déjà seront écrasées.
- Ecraser (overwrite) : Le cue sera complètement écrasé.
- Retirer (remove) : Seulement les parties actives (en rouge) seront effacées.
- Demande confirmation (ask to confirm) : En stockant un deuxième cue dans un executor, la fenêtre Enregistrement (SAVE) s'ouvre : On peut exécuter ici une des actions en la sélectionnant.

##### Options de cue :

- Seulement cue ON/OFF (cue only O/Off) : Réglages à enregistrer : seulement cue On / Off





- Remise à zéro - On/Off (reset times On/Off) : Preset qui détermine si les réglages de temps doivent être ré-initialisés (ils peuvent être réglés dans SETUP/DEFAULTS) (RESET TIMES ON) ou conservés (RESET TIMES OFF) aux prochains enregistrements de cues.

#### Options de preset : 3.7 Créer et appeler des presets

Appuyer sur le bouton Enregistrer par défaut (Save as default), va sauver les presets comme réglage par défaut..

#### Fenêtre Enregistrement d'une roue codeuse :

- Appuyer sur Enregistrer (**STORE**)

La fenêtre de la roue codeuse affiche le réglage de 3 zones du menu OPTION. Les réglages peuvent être changés temporairement (pour l'enregistrement suivant) à partir des menus déroulants. Au prochain enregistrement, le paramétrage réapparaîtra tel qu'il a été défini dans le menu OPTION.



#### 4.1.3. Remplacer un cue (écraser)

Pour remplacer totalement un cue, ré-utiliser simplement le même fader executor ou bouton executor.

La fenêtre suivante apparaît :

Pour remplacer complètement le cue, appuyer sur la touche OVERWRITE (Si l'exécuteur contient plus d'un cue, il faudra préciser quel cue il faut remplacer – 4.2 Programmer des séquences).

#### 4.1.4. Fusionner un cue

En fusionnant des cues, tous les réglages existant et enregistrés seront conservés. Les nouvelles valeurs seront enregistrées et ajoutées au cue alors que les valeurs déjà existantes seront remplacées.

Pour fusionner un cue, ré-utiliser simplement le même fader executor ou bouton executor.

La fenêtre de sauvegarde apparaît (voir ci-contre). Pour fusionner, appuyer sur la touche MERGE. ( Si l'exécuteur contient plus d'un cue, il faudra préciser quel cue il faut fusionner – 4.2 Programmer des séquences).



#### 4.1.5. Effacer un cue

Lors d'une opération d'effacement, les valeurs actives (en rouge) seront retirées du cue déjà existant.

Pour effacer un cue, ré-utiliser simplement le même fader exécuteur ou bouton exécuteur.

La fenêtre de sauvegarde apparaît (voir ci-contre). Pour effacer, appuyer sur la touche REMOVE. ( Si l'exécuteur contient plus d'un cue, il faudra préciser quel cue il faut effacer – 4.2 Programmer des séquences).

Il est aussi possible d'effacer des parties ou la totalité d'une séquence en tapant sur STORE, SEQUENCE, n° de la séquence, 1, THRU, n° du dernier cue, ENTER. Une fenêtre va s'ouvrir dans laquelle il faudra confirmer l'opération en appuyant sur la touche REMOVE. (Cette méthode s'applique aussi pour OVERWRITE et MERGE).

**Attention !** Dans le mode NON-TRACKING, seuls les canaux dimmer du premier cue copié sont pris en compte. Pour les cues suivants, les valeurs des dimmers seront à « 0 » et devront être reprogrammées manuellement.

## 4.2. Programmer des séquences

Séquence est le terme générique pour désigner plusieurs cues, avec des options de temps de transition et de temps de maintien par canaux et par cue. Les séquences peuvent être stockées dans un fader EXECUTOR ou dans un bouton EXECUTOR.

- Enregistrer le premier cue (premier pas de la séquence) aussi bien dans un fader EXECUTOR ou un bouton EXECUTOR **4.1. Créer des cues.**
- Créer un second cue (pas suivant de la séquence) comme le premier. A l'enregistrement du second cue, utiliser le même fader EXECUTOR ou le même bouton EXECUTOR. La fenêtre d'enregistrement apparaît alors :
- Pour créer une séquence (plus d'un cue), appuyer sur la touche Créer un second cue (CREATE SECOND CUE). Le cue va alors être enregistré dans la séquence comme second pas (cue 2).

Dans le menu Assigner (ASSIGN), il est possible de définir si cette séquence va être exécutée en mode TRACKING ou NON TRACKING **5.1.4 Réglage des EXECUTORS (EXECUTOR SETTINGS)**

### 4.2.1 Copier des séquences

Une fois qu'une séquence a été créée, elle peut être entièrement copiée avec tous les cues qui la composent, les temps de fondu et de maintien.

- Appuyer sur la touche COPY une fois (la LED s'allume).
- Appuyer sur la touche SEQUENCE une fois (la LED s'allume).

Donner, en utilisant le pavé numérique, le numéro de la séquence à copier. Toutes les séquences et leurs numéros sont affichés dans le menu ASSIGN. **5.1 Menu ASSIGN.**

- Appuyer sur la touche AT une fois (la LED s'allume).
- Donner en utilisant le pavé numérique, le numéro de la nouvelle séquence et confirmer par ENTER.

### 4.2.2. Inclure des cues

Programmer un cue **4.1 Créer un cue**

- Appuyer sur la touche Enregistrer (STORE) une fois (la LED s'allume).
- Appuyer sur la touche SEQUENCE une fois (la LED s'allume).
- Entrer le numéro de la séquence en utilisant le pavé numérique.
- Appuyer sur la touche CUE une fois (la LED s'allume).
- Entrer le numéro du **nouveau** cue en utilisant le pavé numérique.

Exemple : Un nouveau cue doit être inclus entre le cue 3 et le cue 4. Ce nouveau cue sera nommé par exemple Cue no 3.1 (les nombres entre 3.001 et 3.999 sont possibles). De cette façon, 999 cues peuvent être inclus entre 2 cues.

### 4.2.3. Séquence par défaut (Séquence maître)

En créant des séquences, les cues peuvent être directement stockés dans une séquence par défaut.

- Appuyer sur la touche Sélectionner (SELECT) une fois (la LED s'allume).
- Sélectionner l'EXECUTOR qui sera la séquence par défaut en appuyant une fois sur le bouton EXECUTOR. Le titre de la fenêtre de la petite fenêtre EXECUTOR devient vert.

Pour créer le premier cue de la séquence par défaut **4.1 Créer des cues.**

- Appuyer sur la touche Enregistrer (STORE) 1 fois (la LED clignote) .
- Appuyer sur ENTER une fois ; Le cue créé est maintenant enregistré dans la séquence maître.

SEQUENCE



STORE



SEQUENCE



CUE



SELECT



## Astuce

Si aucun bouton EXECUTOR n'a été sélectionné avant d'enregistrer et que la confirmation est donnée par appui sur la touche ENTER, Le cue enregistré sera toujours ajouté à la séquence par défaut.

### Dans la séquence par défaut, des cues peuvent être restitués directement.

- Appuyer sur la touche GOTO une fois (la LED s'allume).
- Entrer le numéro du cue sur le pavé numérique et confirmer par ENTER. Le cue sera restitué avec la durée fixée (2.13 Réglages dans le menu DEFAULTS).

Lors de la restitution directe de cues, il est possible de fixer un temps de transition et un temps de maintien en utilisant la touche TIME.

Après avoir entré le numéro du cue, appuyer sur la touche TIME une fois pour entrer le temps de transition avec le pavé numérique ou appuyer une seconde fois sur TIME pour entrer le temps de maintien puis confirmer par la touche ENTER. Le cue sera restitué avec les temps spécifiés.

Le cue sera toujours restitué comme si la séquence avait commencé au début. Cela signifie que tous les pas précédents seront pris en compte au niveau du suivi des valeurs (ceci dépend de l'activation du tracking dans le menu Assigner (ASSIGN) 5.1.4. Paramétrages des EXECUTORS).

En plus de la séquence maître, il est possible de sélectionner plusieurs EXECUTORS comme séquences par défaut. Ils sont indiqués par un titre de fenêtre vert sombre. La séquence maître (seulement possible pour un EXECUTOR) possède un titre de fenêtre vert clair. Toutes les séquences par défaut peuvent être exécutées en même temps en utilisant les boutons jaunes. Toutes les séquences par défaut peuvent aussi être exécutées par une combinaison de commandes (par exemple GO+, Pause, OFF) et en appuyant simultanément sur ENTER.

- Maintenir le bouton SELECT enfoncé et cliquer sur les EXECUTORS désirés. (pas d'effets ou effets bitmap) ; le premier EXECUTOR devient la séquence maître (vert clair) et les EXECUTORS suivants deviennent les séquences par défaut (vert foncé). Cette sélection est temporaire et ne peut être sauvée dans le fichier show.
- Une autre sélection (maintenir le bouton Sélectionner (SELECT) et cliquer sur les Exec) va effacer la précédente.

### 4.2.4 Chargement de cue

Charger un cue (LOAD CUE) est utilisé pour rappeler directement un certain cue avec un ou plusieurs EXECUTORSS.

- Appuyer sur la touche **GOTO** deux fois (la LED clignote).
- Sélectionner un cue en appuyant brièvement sur une touche.

Une fenêtre contenant un tableau apparaît. Tous les cues de la séquence sont listés dans le tableau. En sélectionnant un de ces cues, il sera affiché comme indiqué ci-contre (sur fond rouge clignotant) dans la petite fenêtre EXECUTOR au-dessus de l'EXECUTOR.

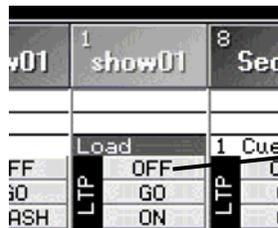
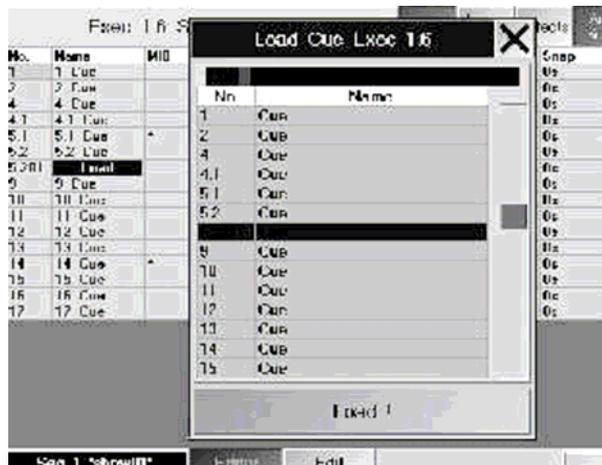
- Lancer ce cue avec le bouton GO.

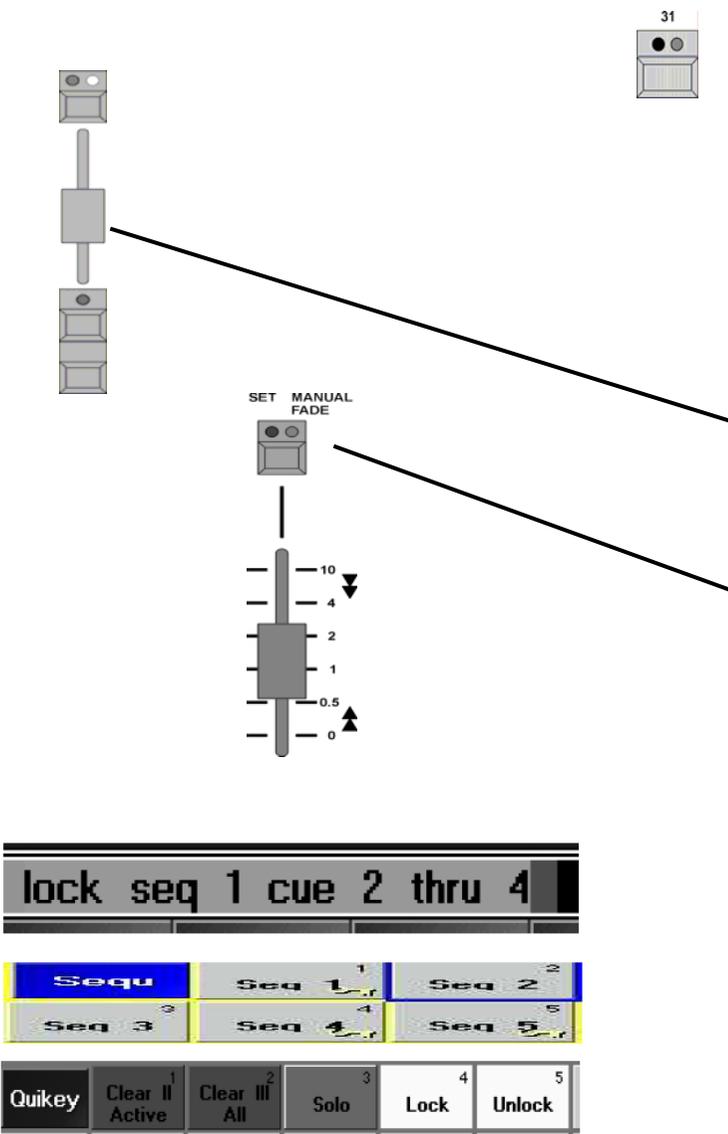
### Les cues contenus dans la séquence maître peuvent être chargés directement\*\*

- Appuyer 2 fois sur la touche GOTO (la LED s'allume).
- Entrer le numéro du cue avec le pavé numérique et confirmer avec ENTER.

Le cue sera chargé comme représenté ci-contre (fond rouge clignotant) dans la petite fenêtre EXECUTOR.

- Lancer ce cue avec le bouton GO.





#### 4.2.5. Restituer des séquences ou des chasers

Il est possible de restituer directement les séquences stockées en utilisant le bouton EXECUTOR.

Si la LED verte située sur le bouton est allumée, un cue ou une séquence de cues est enregistré sur ce bouton.

Si la LED jaune est allumée ou clignote, ce cue, ou cette séquence de cue ou ce chaser (une séquence programmée pour se lancer automatiquement) est activé. La LED jaune indique le beat du chaser. Monter le master fader associé au fader EXECUTOR pour régler les valeurs de dimmer. Restituer des cues en utilisant le bouton GO+ (par défaut, le bouton situé sous le fader). Si la LED verte du bouton situé au-dessus du fader est allumée, un cue ou une séquence est enregistré sur ce bouton.

Si la LED jaune est allumée ou clignote, ce cue, ou cette séquence de cue ou ce chaser est activé. Il est possible de sélectionner d'autres pages en utilisant les touches PAGE 5.5 Gestion des pages.

Avec le fader à droite des boutons EXECUTOR, Il est possible de régler des temps de transition (fondu) ou d'effectuer un fondu en manuel en restituant des cues avec les boutons EXECUTOR. Appuyer une fois sur la touche située au-dessus du fader (la LED rouge s'allume). Régler le temps de fondu désiré en utilisant le fader. A la sélection de la séquence en utilisant les boutons EXECUTOR, seul le fade time réglé ici sera utilisé (cela s'applique aussi aux temps de SNAPDELAY).

Appuyer sur la touche située au-dessus du fader une seconde fois (la LED verte s'allume). Sélectionner la séquence avec le bouton EXECUTOR. En utilisant le fader, il est maintenant possible de faire des fondus dans la séquence. Le paramétrage par défaut du fader peut être changé pour une transition vers le haut seulement ou dans les deux sens 2.13 Réglages dans le menu DEFAULTS en dessous du cross fade par défaut des EXECUTORS. Avec la fonction PREVIEW, les cues peuvent être affichés dans la feuille FIXTURE ou la feuille CHANNEL sans être restitués. Appuyer sur la touche PREVIEW une fois et restituer le cue désiré en utilisant le bouton EXECUTOR.

#### 4.2.6. Enregistrer une séquence

Pour protéger une séquence ou un cue de modifications involontaires, il est possible de les verrouiller ; la restitution est possible cependant l'édition n'est pas possible.

- Taper dans la ligne de commande : `lock_seq_(numéro ou plage de séquences)`  
`lock_seq__((numéro de la séquence)_cue_(numéro ou plage de cues))`

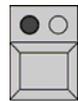
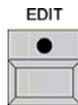
Dans la bibliothèque des séquences, les séquences verrouillées sont reconnaissables par un symbole jaune en forme de clé, dans le menu Assign, toutes les valeurs sont affichées en rouge. Si seulement certaines parties (des cues individuels) sont verrouillées, cela ne sera pas affiché dans le groupe des séquences.

Pour ré-éditer la séquence :

- Taper dans la ligne de commande : `unlock_seq_(numéro ou plage de séquences)`  
`unlock_seq__((numéro de la séquence)_cue_(numéro ou plage de cues))`

ou

- Insérer les fonctions Verrouiller (LOCK) / Déverrouiller (UNLOCK) comme touches d'accès rapide.
- Appuyer sur Verrouiller (LOCK) ou Déverrouiller (UNLOCK) et choisir la séquence dans le groupe des séquences.



19

### 4.3. Editer des séquences

Lors de l'édition, toutes les valeurs des cues peuvent être changées, des valeurs peuvent être ajoutées ou effacées. Le X FADE et les temps de délai peuvent être modifiés et le déclenchement des cues par la touche GO, X FADE, SOUND ou TIME peut être défini.

A part ce qui est indiqué dans ce chapitre, il y a trois autres méthodes d'édition :

**4.1.3, 4.1.4, 4.1.5** Remplacer, augmenter, retirer des cues.

**4.3.4** Mettre à jour des cues ou des presets.

### 5.3 Fenêtre EXECUTOR

- Appuyer sur la touche EDIT (La LED s'allume). La séquence ne peut pas être sauvée, voir **4.2.6**

- Sélectionner la séquence avec le bouton EXECUTOR correspondant, **Ou** : d'un clic gauche dans la petite fenêtre au-dessus des fader EXECUTOR ou en utilisant l'écran tactile.

Le menu EDIT apparaît sur l'écran de droite contenant la liste de tous les cues de la séquence choisie.

On trouvera dans le titre de la fenêtre, le numéro de la page et le nom de la séquence.

La seconde ligne donne les fonctions des colonnes :

- **No** : numéro du cue
- **NAME** : Nom du cue
- **MIB** : Active MIB (Déplacement projecteur éteint) individuellement pour chaque cue. L'activer en sélectionnant une case et en appuyant brièvement sur la roue codeuse à droite de l'écran. L'activation est confirmée par YES.

SEQ 5			
3	CUE		
4	CUE		
1	CUE		
MIB	OFF	X-FADE	GO-
	FULL		GO
	OUT		ON

MIB peut être seulement utilisé dans les cases où un « \* » est affiché.

- **Trig** : Le déclencheur pour le cue (Bouton GO, SOUND, TIME ou FOLLOW)

Si la touche TIME de la barre de titre est pressée :

- **Fade** : Temps de fondu
- **Outfade** : Durée du temps de fondu pour les canaux Dimmer dont la valeur diminue.
- **Delay** : Le cue sera restitué après le délai fixé; seulement possible pour les fonctions FADE.
- **Outdelay** : Outfade sera restitué après le délai fixé.
- **Snap** : Durée du délai.
- **I.Fade** : Durée du temps de fondu individuel (min et max)
- **I.Delay** : Durée du temps de délai individuel (min et max)

Si la touche LOOPS de la barre de titre est pressée :

- **LOOP** : Va provoquer un saut après que le cue contenant l'instance de loop soit finie.
- **LOOPDELAY** : La Durée ou le nombre de fois qu'un loop sera affiché.
- **LINK** : L'ordre à déclencher par la ligne de commande va être affiché.
- **LI.DEL** : La valeur du délai pour le déclenchement de l'ordre par la ligne de commande va être affiché.

Si la touche **EFFECTS** de la barre de titre est pressée :

- **EFFECTS** : Affiche les effets appelés.

Une seconde feuille va apparaître dans la partie basse de l'écran :

- **No** : Numéro de l'effet
- **NAME** : Nom de l'effet
- **ACTION** : Type de l'appel de l'effet (en avant, en arrière, en pause, en stop)

Exec 1.11 Seq 7 'Seq 7'										
No	Name	MIB	Trig	Fade	Outfade	Delay	Outdelay	Snap	I.Fade	I.Delay
1	Time	*	GO	3.40		0s	0s	0s		
2	Cue		GO	3.40		0s	0s	0s		
3	Cue		GO	3.40		0s	0s	0s		

- **INTENS** : Affiche la taille de l'effet  
F (Fade) : Si Y (YES) est affiché, L'augmentation de la taille se fera suivant le temps de fondu défini.
- **SPEED** : Affiche la vitesse de l'effet  
F (Fade) : Si Y (YES) est affiché, L'augmentation de la vitesse se fera suivant le temps de fondu défini.
- **SOFT** : Affiche la douceur de la transition de l'effet  
F (Fade) : Si Y (YES) est affiché, L'évolution de la douceur de l'effet se fera suivant le temps de fondu défini.

Si la touche scrolling automatique (AUTO SCROLL) est pressée, le tableau va automatiquement se déplacer du début à la fin quand des séquences plus grandes seront gérées.

Le tableau montre tous les cues d'une séquence en incluant les différentes fonctions de déclenchement.

Seq # *Seq # Cue 1	Editor Window	Edit Cue		Basic 1 of 2	↑
Trigger	In Fade	In Delay		Snap Delay	
GO	0.6	0.2		0s	

La touche EDIT CUE permet de changer des valeurs dans des cues individuels ((ci-dessous)

Description de chaque roue codeuse.

#### 4.3.1 Changer des valeurs pour des cues individuels dans une séquence

- Sélectionner le cue à modifier dans la colonne des noms (case en rouge).
- Appuyer sur la touche Edit Cue (la LED de la touche EDIT commence à clignoter).
- **Toutes les valeurs vont maintenant être restituées et affichées (active, en rouge) dans la feuille Channel & Fixture.**
- Le cue peut maintenant être modifié par accès direct ou par preset **3.4** Accéder directement aux projecteurs (dans la feuille FIXTURE) **3.5** Accéder directement aux canaux dimmer (dans la feuille CHANNEL) et **3.7** Créer et restituer des presets.

Si le cue a été modifié, la LED du bouton UPDATE s'allume\*

- Si le cue ne doit pas être restitué, activer la fonction Blind en appuyant sur la touche BLIND (la LED intégrée à la touche s'allume).
- Appuyer sur la touche Mettre à jour (UPDATE) une fois. Choisir OK dans la fenêtre qui vient juste de s'ouvrir. Les changements sont maintenant enregistrés.
- Appuyer sur la touche Effacer (CLEAR) deux fois si nécessaire (les valeurs du cue seront effacées des fenêtres FIXTURE et CHANNEL)

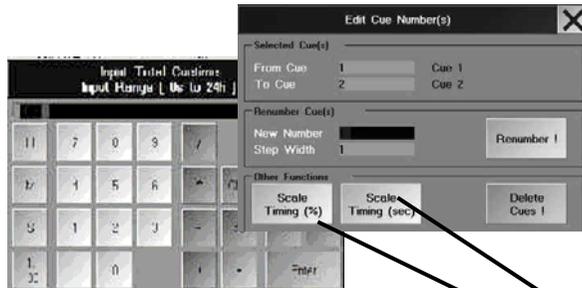
Pour modifier d'autres cues, le sélectionner un par un (ils vont apparaître sur fond vert)

- Répéter toutes les étapes comme décrit pour le premier cue.



ME	TRIGGER	FADE
RT	SOUND	0,96
1	FOLLOW	
2	GO	
TER	2,0	0,16
3	GO	0,4

FADE	SNAP
0,96	0,26
0,16	0,4



Exec 3:19 Sequ. 15 'Seq 15'							Times	Loops & Links
No.	Name	MIB	Trig	Fade	Outfade	Delay		
1	1 Cue	*	6.50	4s		1s		
2	2 Cue		5s	3s		1.50		
3	3 Cue		4s	2s		2s		
4	4 Cue		8s	2s		1s		

Exec 3:19 Sequ. 15 'Seq 15'							Times	Loops & Links
No.	Name	MIB	Trig	Fade	Outfade	Delay		
1	1 Cue	*	7.80	4.80		1.20		
2	2 Cue		6.67	4s		2s		
3	3 Cue		6s	3s		2s		
4	4 Cue		16s	4s		2s		

Effects	Loops & Links	Times	Auto Scroll
Dim Path		Move Path	IFa
Linear		OO Over-Over	
		LN Low-Normal	
HL High-Low			
User 2		User 1	

#### 4.3.2 Changer le déclencheur (de restitution) de cues à l'intérieur d'une séquence

Sélectionner le cue désiré dans la colonne Trig (case rouge).

Entrer ce qui suit par la roue codeuse de gauche ou via le clavier et confirmer par ENTER.

- **F** : pour mode FOLLOW
- **G** : pour le bouton GO
- **S** : pour le signal SOUND
- **No** : En automatique suivant le temps fixé (par exemple Si le temps fixé est de 1.5 s, dans ce cue sera exécuté automatiquement après 1.5 s)

#### 4.3.3 Changer le temps de fondu et le temps de délai de cues à l'intérieur d'une séquence

- Sélectionner le cue désiré (case rouge).
- Ici, la durée pour ce cue peut être changée avec la roue codeuse In Fade, In Delay ou Snap.
- Appuyer sur le bouton **Basics** (au-dessous de la roue codeuse de droite) pour basculer ce bouton en **Out** : Maintenant il est possible de modifier Out fade avec cette roue codeuse.

Si il n'y a pas de temps de fondu ou de délai indiqués, ce cue n'en contient pas.

#### Changer tous les temps d'un ou plusieurs cues (CUE TIME SCALING)

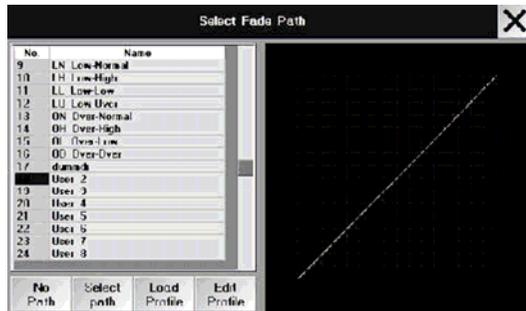
Avec cette fonction, les temps de fondu, délai et déclenchement peuvent être augmentés ou réduits.

- Sélectionner un ou plusieurs cues (cases rouges)
- Cliquer sur l'un des n° de cue en utilisant le bouton droit de la souris ou la roue codeuse sur le côté du moniteur.
- Dans le menu EDIT CUE NUMBER, sélectionner un pourcentage ou un changement en valeur absolue.
  - Scale Timing (Facteur d'échelle) (%) : Tous les temps du cue marqués vont être changés pour la valeur entrée. En entrant 100%, toutes les valeurs resteront inchangées.
  - Scale Timing (Facteur d'échelle) (sec) : Le temps total du cue marqué va être changé pour la valeur entrée – tous les temps vont changer proportionnellement. Par exemple sur la gauche : Pour les quatre cues marqués, six secondes ont été entrées ; DELAY et FADE ont augmenté de six secondes au total ; le temps de déclenchement augmente en accord avec les changements proportionnels de chaque temps.
- Utiliser la calculatrice pour faire les changements et confirmer par ENTER.

**Attention** : Si tous les temps sont compressés à 0, il ne sera plus possible de rentrer des temps plus longs. Il faudra alors entrer à nouveau tous les temps, ou les restaurer si la fonction OOPS était activée (pas pour la version MICRO).

#### Temps de fondu dans les profils

En plus des temps de fondu, il est aussi possible d'utiliser un profil pour faire varier les procédures de fondu. On peut graduer des dimmers et des mouvements PAN et TILT en utilisant des profils individuels. Dans cette version, ce n'est pas pertinent si la colonne PATH ne contient pas de valeur ou « linear ». On peut utiliser 43 paths, 16 sont pré définis et 16 peuvent être affectés à des profils utilisateurs.



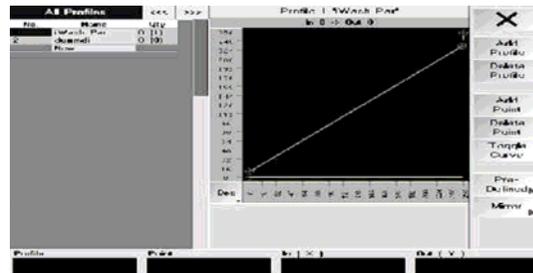
- Ouvrir la vue d'ensemble du cue (cue overview)
- Cliquer sur la case dans la colonne DIM PATH (pour le profil de fondu du dimmer) ou la colonne MOVE PATH (pour le profil de fondu du mouvement PAN/TILT) et appuyer sur la roue codeuse de droite.

Le menu SELECT PATH FADE s'ouvre.

- Sélectionner un profil prêt à remplir.
- Sélectionner un profil à partir du menu (le numéro du profil a un fond bleu), qui sera affiché sous forme de graphique.
- Appuyer sur SELECT PATH

Le profil sélectionné va apparaître dans la colonne PATH.

Pour certains des profils pré-définis, la courbe peut s'étendre en dehors du système de coordonnées. Un projecteur peut suivre seulement cette amplitude négative, s'il n'est pas déjà positionné à sa fin de course. Pour les profils créés par l'utilisateur, il n'est pas possible de placer la courbe en dehors du système de coordonnées.



- Assigner un profil créé par l'utilisateur à un FADE path
- Sélectionner un emplacement vide dans le menu (user1 à user 16)
- Appuyer sur NO PATH pour ne pas assigner un profil
- Appuyer sur LOAD PROFILE pour assigner un profil utilisateur à un path.
- Appuyer sur SELECT PATH pour placer le profil dans la colonne path du cue, ou créer ou modifier un profil.

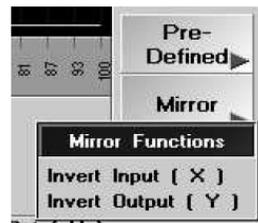
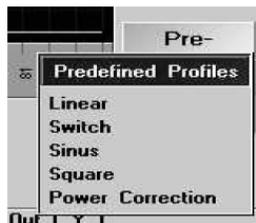
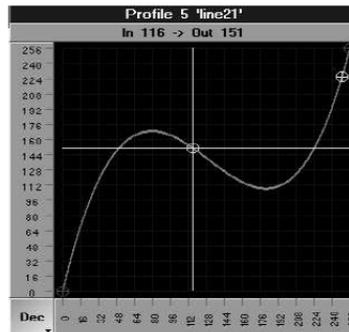
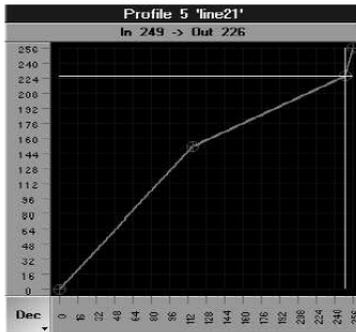
- Sélectionner un emplacement vide dans le menu (user1 à user 16).
- Appuyer sur EDIT PROFILE pour créer un nouveau profil ou pour en modifier un existant.
- A partir de la vue d'ensemble ALL PROFILE, sélectionner un profil existant à modifier.

**Ou**

- Dans la vue d'ensemble ALL PROFILE, cliquer sur la ligne NEW PROFILE, appuyer sur la roue codeuse de droite et entrer un nom ; confirmer par OK.

Par défaut, le nouveau profil contient une ligne diagonale.

- Un toucher sur le système de coordonnées va créer un réticule. Utiliser ADD POINT pour insérer une intersection ou DELET POINT pour effacer le point avec le pointeur.



#### 4.3.4 Déplacer des Cues

- Appuyer sur la touche Déplacer (MOVE) une fois (la LED s'allume).
- Appuyer sur la touche SEQUENCE une fois (la LED s'allume).
- Entrer, en utilisant le pavé numérique, le numéro de la séquence dans laquelle le cue doit être déplacé.
- Appuyer sur la touche CUE une fois (la LED s'allume).

Entrer, en utilisant le pavé numérique, le numéro du premier cue à déplacer. Si un seul cue doit être déplacé, continuer avec la touche AT.

- Appuyer sur la touche + va déplacer le cue sélectionné et le cue indiqué par le numéro subséquent.
- Appuyer sur la touche THRU du clavier va déplacer le cue de... à (en incluant le dernier cue).

Exec 1.11 Seq 4 'Seq 1'						
No.	Name	MIB	Trig	Fade	Outfade	Delay
1	1 Cue	*	G0	0s		0s
2	2 Cue		G0	0s		0s
3	3 Cue		G0	0s		0s
4	4 Cue		G0	0s		0s
4.1	4.1 Cue		G0	0s		0s
5	5 Cue		G0	0s		0s

Exec 1.11 Seq 4 'Seq 1'							Times
No.	Name	MIB	Trig	Fade	Outfade	Delay	Outde
1	1 Cue	*	1s	0s		0s	0s
2	2 Cue		2s	0s		0s	0s
3	3 Cue		3s	0s		0s	0s
4	4 Cue						
5	5 Cue						

**Move**

What Do You Want to Move?

Statuscopy

Cue Only

Move

Cancel

**Copy**

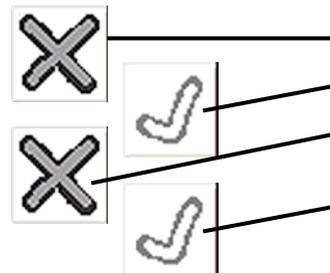
What Do You Want to Copy?

Statuscopy

Cue Only

Copy

Cancel



En appuyant sur la touche -, le cue portant le numéro suivant sera **exclu de l'opération de déplacement**.

- Appuyer sur la touche AT une fois (la LED s'allume).
  - Entrer le nouveau numéro pour les cues déplacés en utilisant le pavé numérique.
- Exemple : Les cues doivent être insérés entre le cue 10 et le cue 11. Numéroter ces cues par exemple comme 10.1 (les numéros de cues possibles vont de 10.001 à 10.999). De cette façon, 999 cues peuvent être insérés entre 2 cues existants.
- Confirmer en appuyant sur ENTER.

Quand on déplace un **seul** cue, la fenêtre COPY s'ouvre. Après avoir appuyé sur la touche à gauche de **STATUSCOPY**, on peut choisir entre : Durant l'opération de déplacement, seuls les valeurs et les temps enregistrés dans ce cue seront déplacés. Les valeurs suivies seront ignorées.

Le cue sera déplacé comme s'il était réalisé sur la scène. Ce qui signifie que tous les pas précédents seront pris en compte et le résultat sera déplacé.

En appuyant sur le bouton à gauche de **CUE ONLY**, on peut choisir entre :

Un déplacement normal (avec ou sans Statut).

Va copier les valeurs du pas avant dans le pas après, mais seulement à une position qui n'a pas de valeur ; ce qui ne serait pas souhaitable. Le cue déplacé devient maintenant un « cue only ». Appuyer sur COPY va copier le cue, CANCEL interrompt l'opération.

#### 4.3.5 Copier des cues

- Appuyer sur la touche COPY une fois (la LED s'allume).
- Appuyer sur la touche SEQUENCE une fois (la LED s'allume).
- Utiliser le pavé numérique pour entrer le numéro de la séquence à partir de laquelle les cues seront copiés.
- Appuyer sur la touche Cue une fois (la LED s'allume).
- Utiliser le pavé numérique pour entrer le numéro du premier cue à copier. Si un seul cue doit être copié, continuer avec la touche AT.

Appuyer sur la touche + va copier le cue sélectionné et le cue indiqué par le numéro subséquent. Appuyer sur la touche THRU sur le pavé numérique va copier les cue **de...à** (dernier cue inclus). En appuyant sur la touche -, le cue avec le numéro suivant sera **exclu de** l'opération de copie. Appuyer sur AT une fois (la LED s'allume).

Entrer le nouveau numéro de destination des cues copiés en utilisant le pavé numérique.

Exemple : Les cues doivent être insérés entre le cue 10 et le cue 11. Numéroter ces cues par exemple comme 10.1 (les numéros de cues possibles vont de 10.001 à 10.999). De cette façon, 999 cues peuvent être insérés entre 2 cues existants. Confirmer en appuyant sur ENTER.

Quand on copie **un seul** cue, la fenêtre COPY s'ouvre.

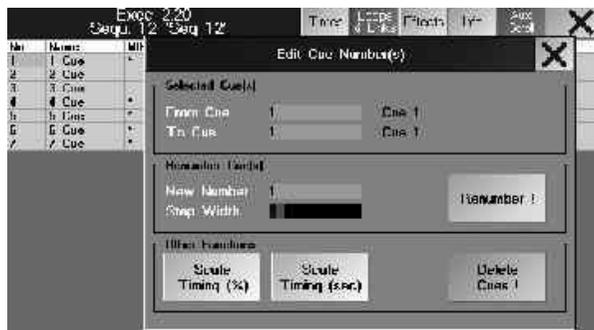
Après avoir appuyé sur la touche à gauche de STATUSCOPY, on peut choisir entre : Durant l'opération de déplacement, **seuls les valeurs et les temps enregistrés dans ce cue** seront déplacés. Les valeurs suivies seront ignorées.

Le cue sera déplacé comme s'il était réalisé sur la scène. Ce qui signifie que tous les pas précédents seront pris en compte et le résultat sera déplacé.

En appuyant sur le bouton à gauche de **CUE ONLY**, on peut choisir entre :

Un déplacement normal (avec ou sans Statut).

Va copier les valeurs du pas avant dans le pas après, mais seulement à une position qui n'a pas de valeur ; ce qui ne serait pas souhaitable.



#### 4.3.6 Effacer et re-numéroter des cues

Cliquer avec le bouton de droite sur le cue désiré dans la colonne n°.

La fenêtre suivante s'ouvre.

- Du cue (From cue) : Affiche le premier cue sélectionné. Le numéro peut être modifié en cliquant dessus.
- Au cue (To cue) : Affiche le dernier cue sélectionné. Le numéro peut être modifié en cliquant dessus.
- Nouveau numéro (New number) : Affiche le premier numéro des cues sélectionnés. Le numéro peut être modifié en cliquant dessus.
- Largeur des pas (step width) : Affiche les pas dans lesquels les nouveaux numéros de cue seront placés. Le numéro peut être modifié en cliquant dessus.

#### Effacer des cues

- Sélectionner le cue à effacer. En appuyant sur la touche effacer cue (delete cue), le cue sera effacé. Pour effacer plusieurs cues, tous les sélectionner.
- En appuyant sur la touche effacer cue (delete cue), le cue sera effacé.
- Avec CUE ONLY  le cue sera effacé sans changer le cue suivant.
- Avec CUE ONLY  le cue sera effacé ; tous les pas précédents seront pris en compte.

Un effacement par erreur peut être annulé par OOPS !\*

#### RE-numéroter des cues

Sélectionner le cue à re-numéroter. Entrer le nouveau numéro du côté droit de « New number »  
Le cue sera re-numéroté en appuyant sur la touche RENUMBER.

Pour re-numéroter plusieurs cues, les sélectionner. Entrer le numéro du premier cue du côté droit de « New number ». Les cues seront re-numérotés en appuyant sur la touche RENUMBER.



#### 4.3.7 Insérer des boucles (LOOPS)

Le déroulement du programme dans une liste de cues peut être contrôlé par LOOPS.

Les boucles ont une destination. Si un cue contenant une boucle est exécuté, le déroulement du programme continue vers la destination donnée à la place du cue suivant.

Les boucles peuvent être temporisées. Une boucle temporisée restera dans la boucle jusqu'à ce que le temps donné soit écoulé.

Autrement, les boucles sont comptées. Une boucle comptée restera dans la boucle jusqu'à ce que le compteur de boucle atteigne zéro.

Les boucles peuvent être sans fin. Une boucle sans fin restera pour toujours dans la boucle une fois qu'elle aura été activée.

Faire un clic droit avec la souris sur le cue respectif dans la colonne boucle (LOOP). La fenêtre SELECT LOOP TARGET s'ouvre.

Sélectionner le cue vers lequel le saut doit être fait. Le cue sera listé dans la ligne du haut.

Sélectionner la fonction saut en appuyant sur la touche respective.

- Avec la touche LOOP (TIMED), une boucle temporisée est créée.
- Avec la touche LOOP (COUNT), une boucle comptée est créée.
- La touche Effacer (DELETE), la boucle peut être effacée.

Pour la boucle indiquée, on peut maintenant éditer la durée ou la valeur du compteur de boucle dans la colonne LOOPDELAY en cliquant ou en entrant la valeur respective.

Exemple : En entrant « 5 » dans la case TIMED, la boucle sera exécutée pendant 5 secondes. En entrant « 5 » dans la case COUNT, la boucle sera exécutée 5 fois avant que la séquence ne continue normalement.

#### 4.3.8 Insérer des commandes en ligne de commande \*\*

A l'intérieur d'une séquence, une commande en ligne de commande peut être déclenchée par un cue. Dès que ce cue est atteint, cette commande sera exécutée. En réglant une temporisation, la commande sera restituée avec son temps de délai. **10** Ligne de Commande.

Un clic sur le cue respectif dans la colonne LINK. Pour la commande sélectionnée, on peut maintenant entrer un délai dans la colonne LI. DEL. La commande sera seulement exécutée après que ce temps soit écoulé par exemple si on entre « 5 » dans la colonne LI. DEL, la commande sera exécutée après 5 secondes.

#### 4.4 Editer des chasers

Un chaser est une séquence qui s'exécute automatiquement. Durant la phase d'édition, il sera possible de modifier, d'ajouter ou d'effacer toutes les valeurs de chaque cue. Vitesse, temps de X fade et temps de SNAP DELAY peuvent aussi être adaptés globalement.

A part ce qui est indiqué dans ce chapitre, il y a trois autres méthodes pour éditer :

**4.1.3, 4.1.4, 4.1.5** Remplacer, étendre, retirer des cues.

**4.5 et 3.7.5** Mettre à jour des cues ou des presets.

#### 5.3 Fenêtre EXECUTOR

- Appuyer sur la touche EDIT ( la LED s'allume).
- Sélectionner un chaser avec la touche EXECUTOR correspondante.

Ou :

- Cliquer avec la souris sur la petite fenêtre au-dessus du fader EXECUTOR.

Le menu EDIT apparaît sur l'affichage TFT de droite en donnant une liste de tous les cues.

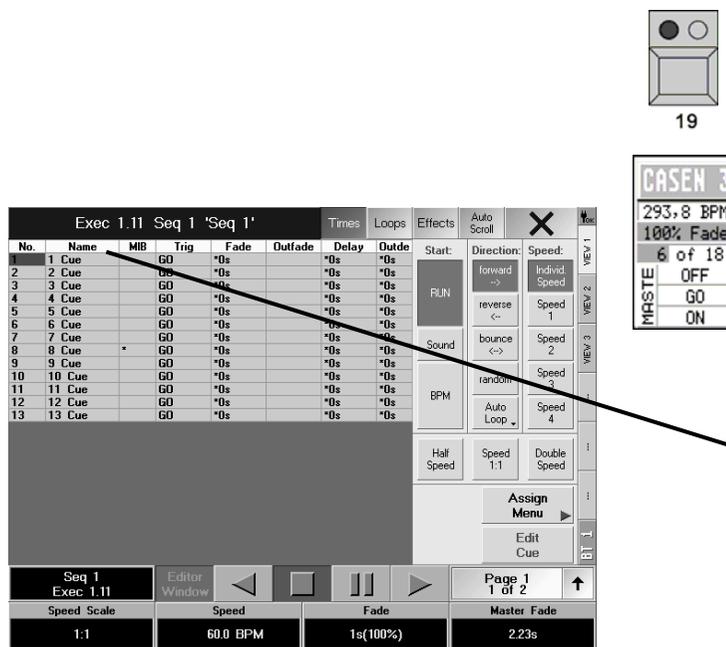
Le bouton ou le fader EXECUTOR est maintenant listé dans le titre en donnant le numéro de page et le nom de la séquence.

Dans la seconde ligne, les fonctions de colonnes sont indiquées.

- **No** : Le numéro de chaque cue.
- **NAME** : Le nom du cue.
- **MIB** : Activer MIB (Déplacement en fonction éteinte - Move in Black fonction) pour chaque cue. L'activer en sélectionnant une cellule et en appuyant brièvement sur la roue codeuse à droite de l'écran. L'activation est confirmée par YES.

MIB peut seulement être utilisé dans les cases où un « \* » est affiché.

- **TRIGGER** : N'a pas d'effet sur un chaser.
- **FADE** : N'a pas d'effet sur un chaser.
- **OUTFADE** : N'a pas d'effet sur un chaser.
- **SNAP** : N'a pas d'effet sur un chaser.
- **FADE** : N'a pas d'effet sur un chaser.
- **DELAY** : N'a pas d'effet sur un chaser.



Si la touche **LOOPS** sur la barre de titre est appuyée :

- **LOOP** : Va provoquer un saut après que le cue contenant l'instruction de boucle soit terminé.
- **LOOPDELAY** : La durée ou le nombre d'occurrence de la boucle sera affichée.
- **LINK** : La commande en ligne de commande à déclencher sera affichée.
- **LI.DEL** : Le délai pour l'exécution de la commande est affiché.

Si la touche **EFFECTS** dans le titre est appuyée.

- **EFFECTS** : Affiche les appels des effets.

Une seconde feuille apparaît dans la partie basse de l'écran.

- **No** : Numéro du groupe d'effet.
- **NAME** : Nom du groupe d'effet.
- **ACTION** : Type de l'effet appelé.
- **INTENS** : Affiche la taille définie du groupe d'effet.
- **F (Fade)** : Si Y (Yes) est affiché, la taille variera avec le temps de fondu réglé.
- **SPEED** : Affiche la vitesse du groupe d'effet.
- **F (Fade)** : Si Y (Yes) est affiché, la vitesse variera avec le temps de fondu réglé.
- **SOFT** : Affiche le réglage de douceur (douceur du fondu) des effets.
- **F (Fade)** : Si Y (Yes) est affiché, la douceur variera avec le temps de fondu réglé.

Exec 1.11 Seq 1 'Seq 1'							Times	Loops	Effects	Auto Scroll	X	#
No.	Name	MIB	Trig	Fade	Outfade	Delay	Outde	Start:	Direction:	Speed:		
1	Cue		GO	*0s		*0s	*0s		forward	Individ Speed		
2	Cue		GO	*0s		*0s	*0s		reverse	Speed 1		
3	Cue		GO	*0s		*0s	*0s		random	Speed 2		
4	Cue		GO	*0s		*0s	*0s		Auto Loop	Speed 3		
5	Cue		GO	*0s		*0s	*0s			Speed 4		
6	Cue		GO	*0s		*0s	*0s					
7	Cue		GO	*0s		*0s	*0s					
8	Cue	*	GO	*0s		*0s	*0s					
9	Cue		GO	*0s		*0s	*0s					
10	Cue		GO	*0s		*0s	*0s					
11	Cue		GO	*0s		*0s	*0s					
12	Cue		GO	*0s		*0s	*0s					
13	Cue		GO	*0s		*0s	*0s					

#### Le tableau montre tous les cues dans le chaser (séquence) :

A l'aide de ces touches, on peut définir diverses fonctions pour un chaser.

- **RUN** : Le chaser fonctionne avec la vitesse réglée. Les temps de fondu et délai seront ajustés en pourcentage.
- **SOUND** : Déclenchement des pas (cues) par un signal sonore. Les temps de fondu et délai seront exécutés avec le temps réglé.
- **BPM** : Restitution des pas (cues) par reconnaissance automatique des BMP. Les temps de fondu et délai seront ajustés en pourcentage.
- **FORWARD** : Le chaser s'exécute dans le sens normal.
- **REVERS** : Le chaser s'exécute en sens inverse.
- **BOUNCE** : Le chaser s'exécute dans un sens puis dans l'autre et ainsi de suite.
- **RANDOMLY** : Le chaser restitue les pas (cues) de façon aléatoire.
- **AUTO LOOP, SINGLE ON, SINGLE OFF** : (changement en appuyant sur la touche).

En **AUTO LOOP**, après le dernier pas, le chaser revient au premier et continue. Avec **SINGLE ON**, le chaser s'exécute une fois et s'arrête au dernier pas. Avec **SINGLE OFF**, le chaser s'exécute une fois et s'éteint après le dernier pas.

- **SPEED INV** : A l'exécution, un réglage de vitesse individuel sera utilisé.
- **SPEED 1-4** : A l'exécution, la vitesse correspondant au groupe sera utilisée. Ces réglages peuvent être utilisés pour tous les chasers.

#### 5.1.6 Assigner des masters spéciaux.

En utilisant les touches on peut diviser ou doubler la vitesse réglée.

**HALF SPEED** : Appuyer une fois divise le réglage de vitesse par 2. Ceci peut être fait 8 fois (La modification est affichée au-dessus de la roue codeuse de gauche).

**1 :1** : Ré-initialise la vitesse à la valeur réglée.

**DOUBLE SPEED** : Appuyer une fois multiplie le réglage de vitesse par 2. Ceci peut être fait 8 fois (La modification est affichée au-dessus de la roue codeuse de gauche).

Cette touche permet d'accéder au menu **ASSIGN. 5.1** Menu **ASSIGN.**

Le bouton **EDIT-CUE** permet de modifier les valeurs des cues individuels (la LED sur la touche Edit clignote) **4.4.1** Changer des valeurs de pas individuels de chaser.

Au-dessus des roues codeuses de l'écran de droite, les touches de restitution et les noms de chases sont affichés. Les fonctions de ces touches sont :

<b>EDIT :</b>	Ouvre le menu edit pour le chase
<b>LEFT ARROW :</b>	GO- (exécution dans le sens inverse)
<b>SQUARE :</b>	OFF (Stop)
<b>DOUBLE LINE :</b>	PAUSE (Fonction bascule)
<b>RIGHT ARROW :</b>	GO+ (exécution dans le sens normal)
<b>PAGE X :</b>	Bascule entre les fonctions des roue codeuses. Les fonctions importantes sont en page 1.

Comme toujours, un roue codeuse enfoncée puis tournée fonctionne avec une différente résolution dépendant des réglages du menu setup.

Un clic sur une roue codeuse (appuyée mais non tournée) fait apparaître un large fader sur l'écran.

#### Fonction de la roue codeuse page 1 :

**SPEED SCALE :** divise ou multiplie la vitesse par un facteur.

**SPEED :** La vitesse de chase ; La gamme accessible dépend de l'échelle de vitesse. Si le chase appartient à un groupe de vitesse, changer la vitesse du chase changera la vitesse du groupe (ainsi que les autres voies autour).

**FADE :** Augmente le temps de montée pas à pas. Définit la douceur du chase en cours.

**MASTER FADE :** Contrôle les masters temps de montée et de descente. Est utilisé au démarrage ou à l'arrêt du chase en cours. Le master fade peut être réglé sur DEFAULT avec la roue codeuse. Dans cette position, le temps M-Fade défini dans le menu setup/defaults/playback est utilisé.

#### Fonctions de la roue codeuse page 2 :

**SPEED GROUP :** Lie le chase à une vitesse de groupe ou lui laisse sa vitesse spécifique.

**OUTFADE :** Définit le temps de descente pas à pas. Le temps de descente peut toujours être réglé égal au temps de montée avec la roue codeuse.

**SNAPDELAY :** Définit le point de déclenchement pour la fermeture des canaux dans le chase.

#### 4.4.1 Modifier les valeurs de pas séparés d'un chaser

- Sélectionner le cue à modifier dans la colonne des noms (case rouge).
- Appuyer la touche Edit 7 (la LED de la touche Edit clignote).
- **Toutes les valeurs du cue seront maintenant restituées sur scène et affichées (active en rouge) dans la feuille canaux et projecteurs (channel & fixture).**

- Ce cue peut maintenant être modifié aussi bien par accès direct que par presets. 3.4. Accès direct aux projecteurs (dans la feuille projecteurs (fixture)) / 3.5 Accès direct aux canaux gradateurs (dans la feuille canaux (channels)) et 3.7. Créer et rappeler des presets

Si le cue ne doit pas être vu sur scène, activer la fonction BLIND en appuyant sur la touche BLIND (la LED intégrée à la touche s'allume).

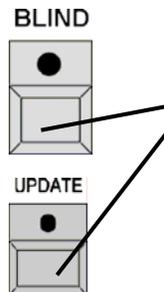
- Appuyer sur la touche UPDATE une fois. Choisir OK dans la fenêtre qui vient juste de s'ouvrir. Le cue modifié est maintenant enregistré.
- Appuyer sur la touche CLEAR 2 fois (les valeurs du cue seront effacées dans la fenêtre FIXTURES ou CHANNELS).

Pour modifier un autre cue, le sélectionner, (le cue sera affiché sur un fond vert).

Répéter toutes les étapes comme pour le premier cue et enregistrer avec STORE.

#### 4.3.4 Copier des cues

#### 4.3.5 Déplacer des cues



4.3.6 Effacer et re-numéroter des cues.

4.3.7 Insérer des boucles

4.3.8 Insérer des commandes en ligne de commande

#### Changer les temps pour un ou plusieurs cues :

- La fonction de modification de l'échelle des temps (décrite au chapitre 4.3.3) peut aussi être utilisée pour des chasers.

#### 4.5 Mettre à jour des cues

En exécutant des séquences, les cues peuvent être directement modifiés et stockés.

Restituer le cue à modifier. Modifier le cue aussi bien par accès direct que par presets (la Led de la touche UPDATE est allumée).

3.4 Accès direct aux projecteurs (dans la feuille projecteurs (fixture)) / 3.5 Accès direct aux canaux gradateurs (dans la feuille canaux (channels)) et 3.7 Créer et rappeler des presets.

- Appuyer sur la touche Update une fois.

La fenêtre UPDATE s'ouvre.

- En appuyant sur cette touche on peut basculer entre « contenus originaux seulement » (only original contents) et « ajouter nouveaux contenus » (add new contents).

- Only original contents : Dans la mise à jour du cue, seulement les projecteurs et canaux qui ont déjà été utilisés dans ce cue sont enregistrés.

- Add new contents : Dans la mise à jour du cue, tous les changements seront enregistrés qu'ils concernent ou non des projecteurs ou des canaux qui ont déjà été utilisés dans ce cue.

- En appuyant sur cette touche, on peut basculer entre « seulement sur le dernier exécuteur appelé » (only last executor called) et « tous les exécuteurs possibles » (all possible executors)

- Seulement le dernier executor : Le tableau destination des cues montre seulement le dernier cue restitué.

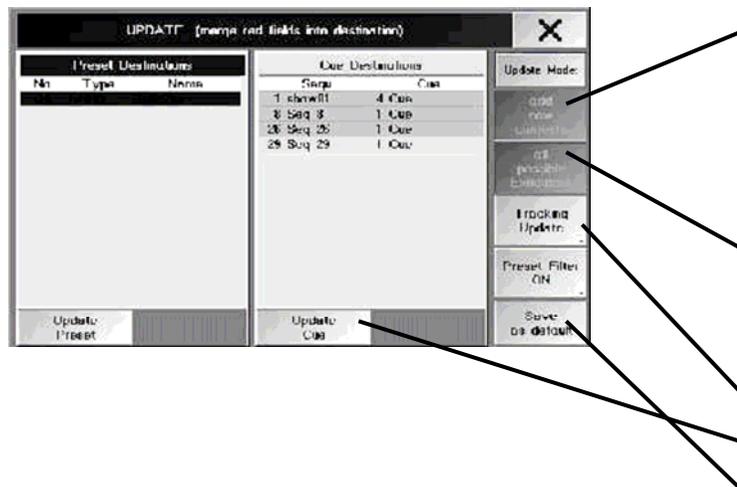
- Tous les executors possibles : Le tableau destination des cues montre tous les exécuteurs réellement restitués sur tous les executors.

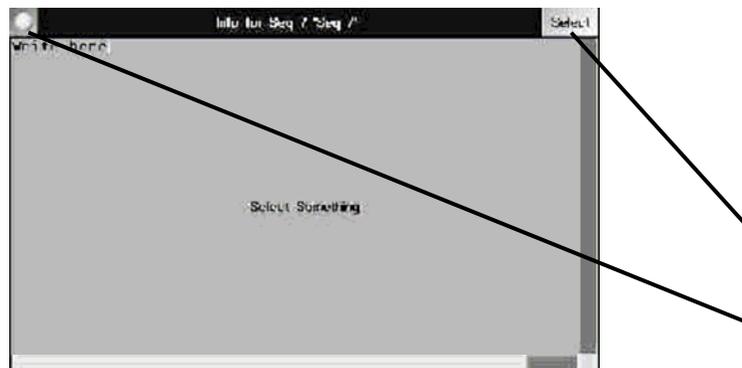
- Mise à jour « Poursuite » (Tracking) ou « cue seulement » (cue only). Une mise à jour « tracking » peut affecter les « futurs cues » alors que la mise à jour « cue only » ne les affecte pas.

- Appuyer sur la touche « Mise à jour cue » (Update cue) va mettre à jour le cue affiché sur un fond rouge. Un autre cue peut être sélectionné avec la roue codeuse.

- Appuyer sur « Mettre à jour tous les cues » («Update all cues») va mettre à jour tous les cues du tableau.

- Appuyer sur le bouton sauver comme valeurs par défaut (save as default) pour sauver les presets comme réglages par défaut (par exemple : contenus originaux seulement ou Ajouter de nouveaux contenus). La prochaine fois que le menu Mise à jour (Update) sera ouvert, ces réglages seront disponibles.





#### 4.6 Fenêtre INFO

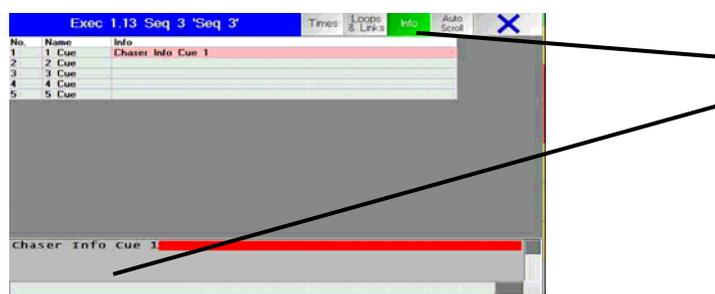
Une fenêtre d'information pour tous les executors. Taper ici les informations pour les séquences, chasers ou effets. De plus, on peut taper des informations pour chaque cue dans une séquence, un chaser ou un effet.

##### Créer une fenêtre info :

- Avec créer une fenêtre (CREATE A WINDOW) et INFO une fenêtre Info s'ouvre.
- Appuyer sur Select « sélectionner quelque chose » (select something) apparaît.
- Appuyer sur le bouton ou la petite fenêtre executor
- Taper le texte d'information.
- Fermer la fenêtre.

##### Créer une info pour un cue :

- Appuyer sur EDIT.
- Choisir une séquence, un chaser ou un effet (pas d'effet Bitmap).
- Appuyer sur le bouton d'INFO.
- Taper le texte d'information.



#### 4.7 Fenêtre REPORT

La fonction rapport permet de créer une vue d'ensemble imprimée de séquences. Un fichier Excel contient tous les projecteurs concernés avec leurs valeurs respectives classées par cue. On peut aussi créer des rapports par groupe, univers (WORLD) et PRESET. Dans ces cas, les projecteurs associés et les valeurs sauveés seront aussi affichées dans des tables.

##### Ouvrir le rapport depuis une ligne de commande :

- Entrer report\_seq\_(numéro ou plage de séquences) ;
- Entrer report\_seq\_(numéro de séquence)\_(numéro de plage de cues) ;
- Entrer report\_group\_(numéro ou plage de groupes) ;
- Entrer report\_world\_(numéro ou plage d'univers) ;
- Entrer report\_preset\_(numéro ou plage de presets) ;

« Report » seulement va créer des rapports de tous les cues, séquences, groupes, univers. ATTENTION : Ceci va produire de gros fichiers.

L'écran de droite va montrer l'aspect du rapport. S'il y a plus de colonnes que ce qui peut être présenté sur l'écran, utiliser les boutons **gh**. S'il y a plus de lignes disponibles, faire défiler en utilisant la roue codeuse à côté de l'écran.

Avec la commande « REPORT », les contenus de l'index des rapports précédents seront effacés et remplacés par les fichiers choisis.



	A	B	C	D	F
1	No.	1	2	3	
2	Name	1 Cue	2 Cue	3 Cue	
3	MBI				
4	Trig	GN	GN	GN	
5	Pause	0s	0s	0s	
6	Pairfade	0s	0s	0s	
7	Delay	0s	0s	0s	
8	Pairdelay	0s	0s	0s	
9	Strip	0s	0s	0s	
10	LTfade				
11	LTdelay				
12	Loop				
13	LoDel				
14	LtDel				
15	Link				
16	Info				
17	SL300 1	X		19.06%	
18	SL300 1	Y		22.27%	
19	SL300 1	Z		0.00%	
20	SL300 1	LT			14.81%
21	SL300 1	GT		10.16%	
22	SL300 1	Dem	100.00%		



### Régler l'accès FTP (protocole de transfert des fichiers) :

Par cet accès, il est possible de transférer des données de la console vers un PC. Par cette méthode, on peut récupérer le rapport sur PC et l'ouvrir comme un tableau Excel. La méthode la plus facile pour sauver et imprimer les rapports est aussi par le PC. Pour faire cela, le PC et la console doivent être connectés sur le même réseau. I.e. les trois premiers groupes de numéros de l'adresse IP doivent être identiques (par exemple 192.168.177.xxx), et le dernier groupe doit être unique pour chaque appareil identifié sur le réseau.

### Sauver et imprimer les rapports :

- Créer le rapport désiré (voir au-dessus).
- Connecter le PC et la console par FTP.
- Couper le fichier xx.CSV dans le dossier REPORT de la console et le coller dans un dossier du PC. Dans les illustrations à gauche, la vue d'ensemble des dossiers de la console porte l'adresse ,IP 192.168.177.114.
- Démarrer l'application MICROSOFT EXCEL et ouvrir le fichier rapport.
- Imprimer, sauver, expédier le rapport comme si c'était un fichier Excel ordinaire.

No	Name	1 Cue	2 Cue	3 Cue	4 Cue	5 Cue	6 Cue
2	Name						
3	MIB	*					
4	Trig	3s	3s	3s	3s	3s	3s
5	Fade	3s	3s	3s	3s	3s	3s
6	Outfade						
7	Delay	0s	0s	0s	0s	0s	0s
8	Outdelay	0s	0s	0s	0s	0s	0s
9	Snap	0s	0s	0s	0s	0s	0s
10	I Fade						
11	I Delay						
12	Loop						
13	Lo Del						
14	Li Del						
15	Link						
16	Info						
17	SL300 1	X	42 19%	77 34%	77 34%		
18	SL300 1	Y	16 80%	16 80%	16 80%		
19	SL300 1	Z	6 25%	6 25%	67 19%		
20	SL300 1	Dim	100 00%			100 00%	
21	SL300 1	Pan			72 66%	88 67%	96 10%
22	SL300 1	Tilt			30 08%	30 08%	30 08%
23	SL300 2	X	42 19%	77 34%	77 34%		
24	SL300 2	Y	16 80%	16 80%	16 80%		
25	SL300 2	Z	6 25%	6 25%	67 19%		
26	SL300 2	Dim	100 00%			100 00%	
27	SL300 2	Pan			72 66%	88 67%	96 10%
28	SL300 2	Tilt			30 08%	30 08%	30 08%

### Exemples :

Créer le rapport des cues N° 2,3,4 et 5 de la séquence 24 :

- Entrer ce qui suit dans la ligne de commande : report\_sequ\_24\_cue\_2\_thr\_5 ; confirmer par ENTER.
- Le rapport apparaît sur l'écran de droite ; les valeurs des cues sont classées en colonnes, les paramètres des projecteurs en lignes.

Pour créer les rapports pour les séquences 1,2 et 3,

- Entrer ce qui suit dans la ligne de commande : report\_sequ\_1\_thr\_3 ; confirmer par ENTER.
- Le rapport de la séquence 1 apparaît sur l'écran de droite ; les valeurs des cues sont classées en colonnes, les paramètres des projecteurs en lignes. On peut naviguer entre les différents rapports avec les boutons gh. Dans le dossier report, on trouvera les trois fichiers contenant les rapports.

Pour créer le rapport pour le preset 1, PAN, TILT,

- Entrer ce qui suit dans la ligne de commande : report\_preset\_\_1.1 ; confirmer par ENTER.
- Le rapport du preset1, PAN, TILT apparaît sur l'écran de droite ; les colonnes affichent les noms des projecteurs impliqués et les valeurs respectives en pourcentages de PAN et de TILT. Utiliser les roues codeuses pour faire défiler les lignes si elles ne sont pas toutes visibles sur l'écran.

Pour créer le rapport univers 3, contenant les noms de tous les projecteurs dans l'univers 3,

- Entrer ce qui suit dans la ligne de commande : report\_world\_3 ; confirmer par ENTER.
- Le rapport de la séquence 1 apparaît sur l'écran de droite ; les valeurs des cues sont classées en colonnes, les paramètres des projecteurs en lignes. Utiliser les roues codeuses pour faire défiler les lignes si elles ne sont pas toutes visibles sur l'écran.



## 5 Exécution des Cues, Séquences et Chases

### 5.1 Le menu ASSIGN (Assignment à un EXECUTEUR)

Les groupes Cues, Séquences ou Effets peuvent être assignés à chacun des faders ou boutons EXECUTEURS.

Une des manières d'accéder au menu ASSIGN est de cliquer avec la souris, ou en utilisant l'écran tactile, sur la barre de titre de la fenêtre des FADERS EXECUTEURS.

**Ou :**

Pressez la touche ASSIGN une fois (la LED est allumée).

Sélectionnez une Séquence dans le groupe des Séquences, ou un Effet dans le groupe des Effets.

Pressez le FADER EXECUTEUR ou le bouton EXECUTEUR auquel vous désirez assigner une Séquence ou un Chase.

**Ou :**

Pressez la touche ASSIGN une fois (la LED est allumée).

Pressez le FADER EXECUTEUR ou le bouton EXECUTEUR pour lequel une Séquence ou un Chase doit être créé. Le menu ASSIGN apparaîtra au centre de l'écran TFT.

Une autre façon d'entrer dans le menu ASSIGN est au travers du menu EDIT.

La barre des titres affichera les FADER EXECUTEURS ou BOUTONS EXECUTEURS sélectionnés.

#### 5.1.1 Assignment des Séquences ou des Groupes d'Effets

La touche « fonction » doit être activée (arrière-plan sombre).

En pressant la touche de CHASE, SEQUENCE ou EFFET, toutes les Séquences créées seront listées dans la Feuille. Sélectionnez le groupe de Séquences ou d'Effets qui doit être assigné.

Les groupes de Séquences ou d'Effets assignés sont affichés en rouge.

Les colonnes de CUES montrent les numéros des Cues dans les Séquences individuelles.

En pressant la touche « Edit », vous pouvez personnaliser les groupes de Séquences ou d'Effets assignés dans le menu EDIT.

**4.3** ou **4.4** Edition des Cues, Séquences ou Chases. **6.2** Edition des Groupes d'Effets

#### 5.1.2 Changer le nom des Séquences

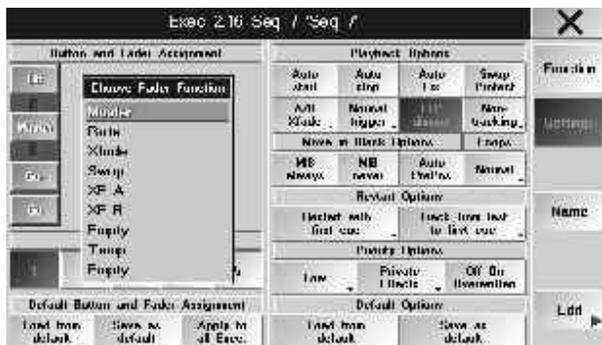
- En appuyant sur la touche « Name » la séquence peut être renommée en utilisant le clavier.

**Ou :**

- Appuyez sur la touche ASSIGN 2 fois (LED allumée).
- Appuyez sur le bouton exécuteur, où le nom de la séquence doit être changé.
- Une fenêtre apparaît, vous pouvez y entrer le nouveau nom.

#### 5.1.3 Changer les fonctions d'un Bouton ou d'un Fader

- Appuyez sur **ASSIGN**
- Appuyez sur la petite fenêtre des exécuteurs
- Appuyez sur **FUNCTION**
- Appuyez sur **SETTINGS**



- Lorsque vous touchez le bouton symbole du FADER, une sélection apparaîtra où vous pourrez assigner la fonction respective au Fader en la touchant.
- Master : Le Fader contrôle toutes les valeurs des dimmers programmés de cette Séquence.
- Swap : Avec le Fader, les valeurs des canaux HTP de la séquence peuvent être augmentées progressivement et toutes les valeurs des autres canaux HTP qui ne sont pas utilisés dans cette séquence seront mises à « 0 ».

**Il est seulement possible d'utiliser des faders de SWAP ou de MASTER.**

- **FADE** : Avec le Fader, le temps de fondu d'ouverture (fade-in) entre les cues peuvent être fixés manuellement, lorsque vous utilisez des Chases.
- **Speed** : La vitesse des Chases peut être fixée avec le Fader.
- **Xfade** : Avec le Fader, vous pouvez manuellement enchaîner (crossfader) tous les paramètres du prochain cue de la séquence.
- **XF A** : Si le Split Crossfade est actif, vous pouvez fondre en fermeture (fade out) le cue qui est en train de s'exécuter lorsque vous pousserez le fader vers le haut ou vers le bas.

Si le Split Crossfade n'est pas actif, vous pouvez fondre en fermeture (fade out) vers les canaux de dimmer assombrissant du prochain cue lorsque vous pousserez le fader vers le bas ou vers le haut.

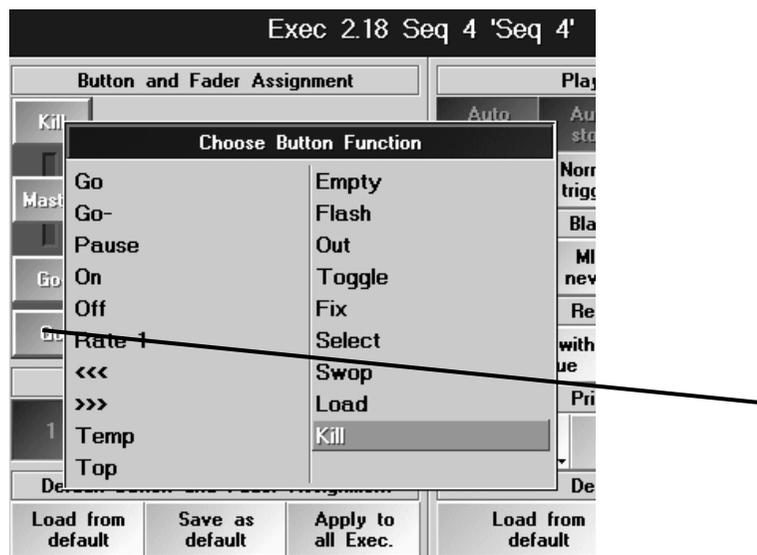
- **XF B** : Si le Split Crossfade est actif, vous pouvez utiliser le Fader pour fondre en ouverture (fade in) le prochain Cue lorsque vous pousserez le fader vers le haut ou vers le bas.

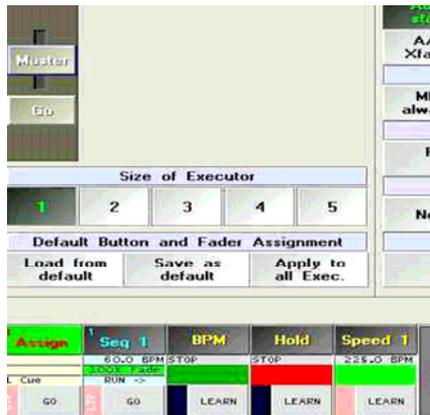
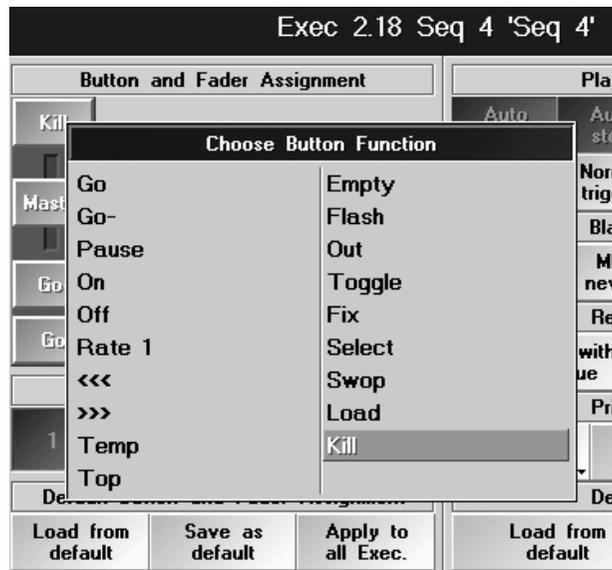
Si le Split Crossfade n'est pas actif, vous pouvez affaiblir (fade out) le prochain Cue vers les canaux de Dimmer éclairant lorsque vous pousserez le fader vers le haut ou vers le bas.

- **Empty** : Le Fader n'a pas de fonction.
- **Rate** : En utilisant le Fader, vous pouvez changer tous les temps de fade et de délai pour les séquences. Si le fader est à 50%, tous les temps seront exécutés normalement. En utilisant le bouton RATE (taux) 1, vous pouvez mettre automatiquement le Fader à la position 50%.
- **MFade** : Ce fader contrôle le 'master de fondu en ouverture/fermeture' (master in & outfade) dans un intervalle de 0 à 10 secondes. Il est utilisé lors du lancement ou de l'arrêt des chases. Avec l'encodeur, le 'master fade' peut être mis à « DEFAULT ». Dans cette position le MFade prédéfini dans le menu setup/defaults/playback timing sera utilisé.
- **Temp** : Utilisez le Fader pour, temporairement, lancer (fade in) le premier pas du Cue, puis, on retrouvera l'état précédent, similairement à la touche « Temp ».

En touchant le symbole respectif, une sélection apparaîtra dans laquelle tous les boutons pourront être assignés à différentes fonctions.

- **Go** : Le cue sera joué avec tous les temps de FADE et de DELAI programmés.
- **Go-** : Pour les séquences, le cue précédent est joué et tous les changements sont exécutés en utilisant les temps de FADE et de DELAI programmés. Pour les Chases, la direction d'exécution sera inversée.
- **Pause** : Un cue en exécution ou un Chase seront temporairement stoppés. Pour continuer utilisez GO+ ou GO-.
- **On** : re Déclare la priorité de l'Exécuteur en faisant de lui la dernière action écrasant ainsi les autres exécuteurs qui, auparavant, l'écrasait (LTP).





Menu d'Assignment (Assignment) de la Micro, seulement un seul bouton peut être assigné ici.

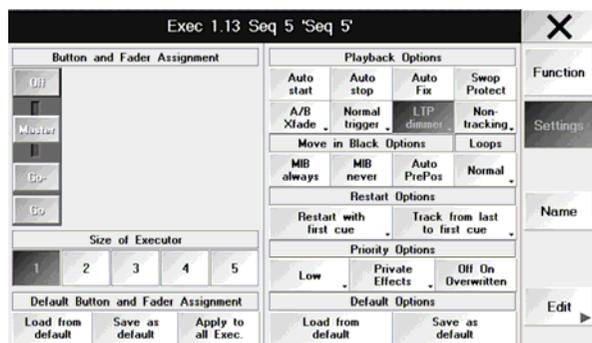
- **Off** : Arrête l'exécuteur en sorte qu'il n'envoie plus aucune donnée à la scène.
- **Rate 1** : Mets le RATE FADER à la position 50% (voir RATE Fader).
- **Learn** : Entrée directe de la vitesse d'un chase. Lorsque vous pressez au moins trois fois ce bouton, la vitesse du chase est fixée.
- **<<<** : On joue le cue précédent sans temps de FADE ou de SNAP.
- **>>>** : On joue le cue suivant sans temps de FADE ou de SNAP.
- **Temp** : Un cue ou un chase se joue tant que le bouton est maintenu enfoncé. Une fois le bouton relâché, les conditions précédentes seront restaurées.
- **Top** : Remise à zéro de la Séquence au premier cue.
- **Empty** : Le bouton n'a pas de fonction.
- **Flash** : Met les canaux des dimmers du cue courant à 100% de leur valeur programmée. Lance la séquence si celle-ci n'était pas déjà active.
- **Out** : Met les canaux des dimmers du cue courant à 0% de leur valeur programmée. Lance la séquence si elle n'était pas déjà active.
- **Toggle** : Pour basculer entre marche et arrêt les Séquences et Chases.
- **Fix** : Fixera la séquence ou le chase de cet exécuteur, même lorsque l'on bascule les PAGES (l'arrière plan sera orange dans la petite fenêtre EXECUTEUR).
- **Load** : Presser le bouton sur l'écran TFT droit ouvrira un tableau pour cette séquence où vous pourrez sélectionner et charger directement le prochain cue qui doit être joué dans la séquence (LOAD CUE). Lancez le cue en utilisant le bouton GO.
- **Select** : Fait de cet exécuteur la Séquence Master.
- **Swop** : Tant que le bouton est enfoncé, tous les autres canaux de dimmer sont affaiblis (fade out), sauf avec les exécuteurs où « Swop protected » a été activé.
- **Kill** : A la même fonction que GO, mais éteint tous les Exécuteur en cours d'exécution.

Avec le « Size of Executor » pour les boutons de 1 à 5, vous pouvez définir combien de faders et de boutons sont libres pour contrôler votre séquence sur les FADERS EXECUTEURS, et si un des 5 boutons peut être utilisé comme BOUTON EXECUTEUR.

Les titres respectifs seront affichés sur l'écran TFT sous les FADERS EXECUTEURS. Quand la liste des fonctions est active, les fonctions des boutons EXECUTEURS seront affichées sous ces boutons (appuyez sur le bouton LIST).

#### Assignations par défaut des Boutons et Faders

- En Appuyant sur la touche 'Save as default' vous enregistrez les valeurs courantes comme valeurs par défaut dans le menu default Button/Fader. Pour chaque option (Faders de 1 à 5 ou Boutons de 1 à 5, les Séquences ou Chases), il y a une valeur par défaut qui peut être enregistrée.
- En appuyant sur la touche 'Load from default', les valeurs par défaut stockées sont chargées et utilisées pour cet Exécuteur.
- En appuyant sur la touche 'Apply to all Exec' vous écraserez **tous** les Faders ou Boutons Exécuteurs. Les pré requis sont, de toute façon, un nombre identique d'assignations pour les boutons et les faders.



#### 5.1.4 Options de Restitution (Playback)

- La touche 'Settings' doit être pressée (arrière plan sombre).
- Si vous pressez la touche « Auto Start » (arrière plan gris foncé), la Séquence ou le Chase sera automatiquement lancé(e) lorsque vous pousserez les Fader Master vers le haut (item 6).
- Si la touche « Auto Stop » est pressée (arrière plan gris foncé), la séquence ou le Chase sera automatiquement stoppée lorsque vous pousserez le fader master vers le bas.
- Si l' « **Auto start** » est actif et que l' « **Auto Stop** » n'est pas actif, le fader obtient la fonction « **Auto On** », cela signifie que lorsque le fader est bougé vers le haut depuis la position 0, la fonction « On » est simultanément activée et la séquence réactivée.
- Si la touche « Auto Fix » est pressée (arrière plan sombre) et que la Séquence ou le Chase est lancé, cet exécuteur sera bloqué à cette position lorsque l'on basculera de page d'exécution et **ne sera débloqué que lorsqu'il sera arrêté**. Si un Exécuteur est stocké à une certaine position sur une autre page, cet Exécuteur apparaîtra et pourra être à nouveau utilisable seulement après avoir débloqué l'Exécuteur bloqué.
- Si la touche « Swop Protected » est pressée, les Dimmers de cette Séquence ne seront pas éteint lorsqu'une autre Séquence sera appelée avec Swop.
- Si la touche TRACKING est pressée (arrière plan sombre), la Séquence sera exécutée en mode Tracking. Si la touche n'est pas pressée, la Séquence sera exécutée en mode Non Tracking.
- Le mode **TRACKING** est normalement utilisé **pour le théâtre**.

Les valeurs qui sont jouées dans un Cue, restent inchangées pour chaque cue subséquent, jusqu'à ce qu'ils soient modifiés ou écrasés par un cue, plus tard, (principe LTP). Donc, vous n'avez pas à programmer des valeurs qui ne changeront pas dans les cues suivants.

Exemple : Au début de la séquence, Les canaux Dimmer sont à 80%. Supposons que ce paramètre sera utilisé par plusieurs cues. Tant que les canaux ne sont pas modifiés, ils resteront à 80%. Lorsque vous travaillez avec cette Séquence, vous remarquerez peut être que les canaux devraient être seulement à 70%. Vous n'aurez alors qu'à changer ces valeurs **une seule fois** ; tous les cues subséquents seront automatiquement mis à 70%.

Exemple : le Cue 10 est fait des changements programmés dans le cue 10 ainsi que de tous les changements programmés dans les cues 1 à 9. Les valeurs 'tardives' remplaçant les valeurs plus anciennes – « Latest Takes Precedence (LTP).

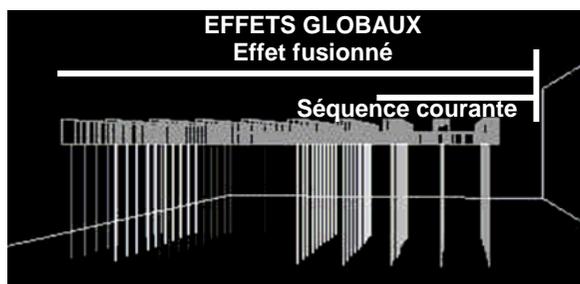
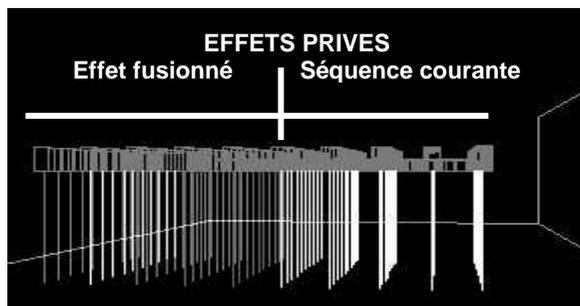
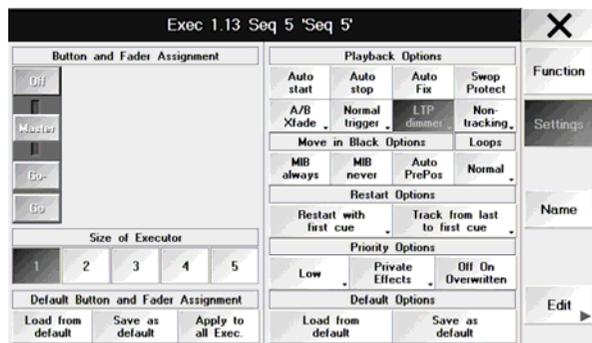
Dans le mode **NON TRACKING**, les valeurs retourneront leurs valeurs par défaut sauf si elles sont spécifiées.

Exemple : Le cue 10 n'est fait qu'à partir des informations du cue 10. Les modifications des cues plus anciennes n'auront aucun effet sur les cues les plus récentes. Essentiellement les cues n'ont pas de relations entre eux. **5.4 La fenêtre TRACKING**

**Touches A/B ou Split Xfade** : Si la touche « Split Xfade » est pressée (affichée en sombre), cette fonction est active (5.1.3 Changement de Faders, Fader XF A et XF B).

**Touche Normal trigger** : Si « normal trigger » est pressé, cette Séquence/ce Chase sera exécuté avec les appels des déclencheurs programmés. En pressant cette touche, elle basculera en « Trigger is Go », ici, la Séquence/Chase ne pourra seulement être contrôlé par le bouton GO et ignorera Follow, Sound et les temps de trigger.

#### Astuce



**Touche LTP Dimmers** enfoncée : lorsque cette séquence sera jouée, les canaux de dimmer programmés dans cette séquence écraseront toutes les autres instances (LTP Dimmer) de ces canaux qui sont en train d'être joués, sans tenir compte des niveaux. Ils écraseront tous les autres canaux dimmer des cues appelés en LTP mode. Les Exécuteurs HTP restent inchangés.

#### L'option : 'Move in Black'

**Bouton 'MIB Always'** pressé : Les cues dans lesquels l'intensité des projecteurs diffère de 0 et dont d'autres paramètres changent également, par exemple, la position, la couleur, le gobo etc.. auront ces valeurs 'presettées' de telle façon que leurs changements en direct ne soient pas vus sur scène. Vous pouvez également fixer un temps de FADE ou de DELAI pour ces canaux (2.13 Paramétrage du menu défaut / temporisation des restitutions).

**Bouton 'MIB Never'** pressé : Les Cues qui ont séparément activé les fonctions MIB sont complètement éteints (4.3 Edition des Séquences).

**Bouton 'Auto PrePos'** pressé : Le système de pré positionnement automatique produira un mouvement en noir jusqu'à ce que l'exécuteur démarre. Donc, tous les canaux qui ne sont pas des dimmers monteront avec un temps de fade et de délai nul si le projecteur correspondant était éteint lorsque l'exécuteur a été démarré. Eteindre un exécuteur avec la fonction 'Auto PrePos' activé, n'essaie pas de détruire 'l'aspect de la scène', seul les canaux dimmer sont affaiblis (fade out).

Lorsque cette séquence est désactivée, les canaux seront altérés seulement une fois que le dimmer respectif aura été mis à 0.

#### BOUCLES

**NORMAL** : utiliser la commande GO pour exécuter le prochain Cue dans la BOUCLE (loop).

**GO cassant** : utiliser la commande GO pour annuler la BOUCLE et exécuter le prochain Cue de la séquence.

#### OPTIONS DE REDEMARRAGE

Si la touche « Restart with first cue » est pressée, la Séquence sera toujours redémarrée avec le **premier** cue.

Si la touche « Restart with actual cue » est pressée, la séquence redémarrera exactement là où elle a été arrêtée.

Si la touche « Restart with next cue » est pressée, la séquence redémarrera avec le cue qui suit celui où elle a été arrêtée.

Si la touche « Release from last to first cue » est pressée, les valeurs 'trackées' sont libérées lorsque l'exécuteur retourne au premier cue.

#### OPTIONS DE PRIORITE

Il y a trois priorités : Low (la plus basse), Normal (milieu) et High (la plus haute). Les Exécuteurs ayant une priorité plus haute ne peuvent pas être écrasés par des Exécuteurs de priorité plus basse. En général, ceci s'applique seulement aux fonctions LTP.

**EFFETS PRIVÉS** : Les effets sauvés dans cette séquence n'utiliseront que des canaux qui ne sont pas utilisés par d'autres séquences.

Donc, dans certains cas, les effets ne seront peut être pas exécutés complètement puisque aucun chevauchement n'est autorisé. ('upper graphics')

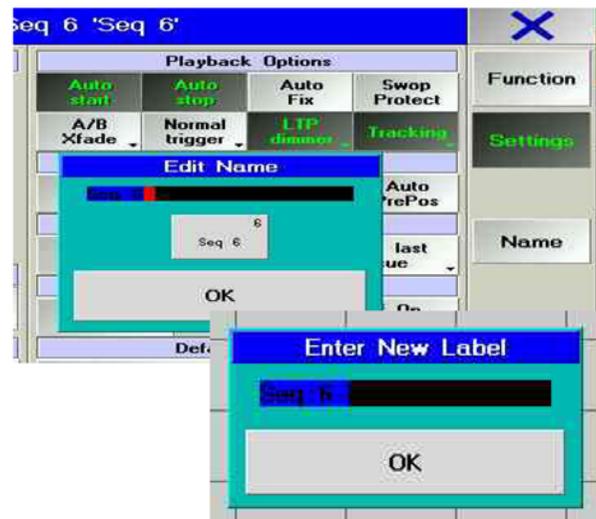
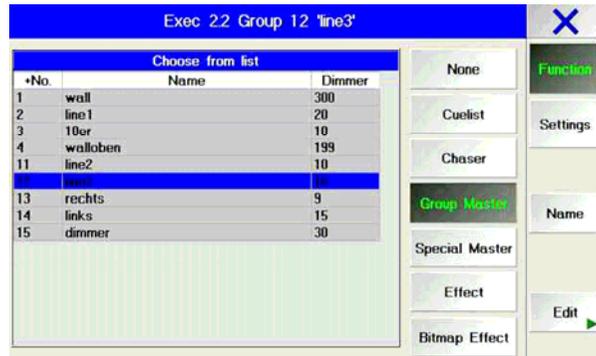
**EFFETS GLOBAUX** : Les effets sauvés dans cette séquence utiliseront tous les canaux, même s'ils chevauchent d'autres séquences. ('lower graphics')

Pour les Exécuteurs **LTP**, vous pouvez choisir additivement **Off On Overwritten**. Lorsque toutes les fonctions de cet Exécuteur ont été écrasées par d'autres Exécuteurs, celui-ci sera éteint.

#### OPTIONS PAR DEFAULT

En appuyant sur la touche SAVE AS DEFAULT, vous sauvez les paramètres courants comme paramètres par défaut.

En appuyant sur la touche LOAD FROM DEFAULT vous chargerez les valeurs par défaut et les utiliserez pour cet Exécuteur.



#### 5.1.5 Assignations des Group Masters

Les Group masters sont des Faders assignés seulement à un groupe défini précédemment. Les Group masters n'ont pas d'influence sur les effets produits par le GrandMaster.

- Sélectionnez un groupe dans un groupe de groupes.
- Appuyez sur un bouton/fader Exécuteur vide

**Ou :** ouvrez le menu Assign de l'exécuteur en question

- Appuyez sur **FUNCTION**
- Appuyez sur **GROUP MASTER**
- Sélectionnez le groupe

#### Changer les noms de groupes

- En appuyant la touche « Name », le nom du groupe assigné à l'exécuteur peut être changé en utilisant le clavier.

**Ou :**

Appuyez deux fois sur la touche ASSIGN (LED allumée)

Appuyez sur le bouton exécuteur, où le nom du groupe doit être changé.

Une fenêtre apparaît, vous pouvez y entrer le nouveau nom.

**Ou :**

Dans les groupes de Groupes 3.3 Créer et appeler les GROUPES de projecteurs et de Gradateurs

#### Les options du Submaster :

- La touche « Settings » doit être pressée (arrière plan sombre)

Si la touche POSITIVE ENABLE est pressée, ce Group Master est le Master Fader pour tous les canaux dimmers de ce groupe.

**Si un Group Master est configuré comme INHIBIT Master (NEGATIVE INHIBIT appuyée) pour un groupe qui inclus des projecteurs ou des canaux dimmers provenant d'autres groupes, cet INHIBIT Master doit aussi être poussé vers le haut, pour être capable d'utiliser les canaux chevauchant. L' INHIBIT Master a la priorité sur tous les autres group masters et peut aussi être utilisé comme Master Fader pour tous les autres Group Masters.**

#### Vue générale des Groupes :

- Presser la touche GROUP deux fois ouvrira une vue générale sur l'écran de droite montrant tous les Group Masters assignés.

Dans cette vue générale, chaque Group Master est affiché avec une petite fenêtre séparée.



- La touche du haut contient la nom du groupe. Cliquer sur cette touche ouvrira la Page sur laquelle ce groupe est enregistré. L'affichage en dessous du Fader montrera « HERE ».

- Avec la touche FULL, vous pouvez mettre le Master à 100%. Avec la touche OUT, vous pouvez mettre le master à 0.

L'indicateur d'état jaune voisin des touches vous donnera la valeur actuelle du Fader correspondant.

- Presser la touche ALL FULL dans la barre de titres mettra tous les group masters à 100%
- Presser la touche CLOSE fermera la fenêtre.

### 5.1.6 Assignation des Special Masters

- Appuyez sur la touche ASSIGN une fois (LED allumée).
- Appuyez sur un bouton de FADER EXECUTEUR, auquel un Special Master doit être assigné.
- Appuyez sur FUNCTION
- Si la touche SPECIAL MASTER est pressée, tous les Masters de VITESSE DES CHASES seront affichés
- Sélectionnez la VITESSE (SPEED) qui doit être assignée.

La fenêtre suivante apparaîtra en dessous du fader Exécuteur assigné :

Le nom de Groupe de Vitesse (Speed Group)

La vitesse (SPEED)

Avec le bouton du haut, vous pouvez entrer une vitesse directement. En pressant ce bouton au moins deux fois, vous pouvez régler la vitesse.

Avec le bouton à côté du fader, vous pouvez doubler la vitesse.

Avec le bouton du bas, vous pouvez diviser par deux la vitesse.

La vitesse du groupe de vitesse peut être ajusté à l'aide du Fader.

Si **SOUND : BPM** est sélectionné, vous pouvez ajuster le nombre de BPM donné dans le menu Sound avec le fader (2.14 Paramètres du signal sonore). La menu Son (Sound) s'ouvrira en touchant la partie basse de cette fenêtre (pas le titre).

**Ou :**

Si **SOUND : HOLD** est sélectionné, vous pouvez ajuster la valeur HOLD donnée dans le menu Sound en utilisant le fader (2.14 Paramètres du signal sonore). La menu Son (Sound) s'ouvrira en touchant la partie basse de cette fenêtre (pas le titre).

Le nom de la fonction du fader.

La vitesse.

Avec le bouton du haut, vous pouvez entrer directement une vitesse. En pressant le bouton au moins deux fois, vous pouvez régler la vitesse.

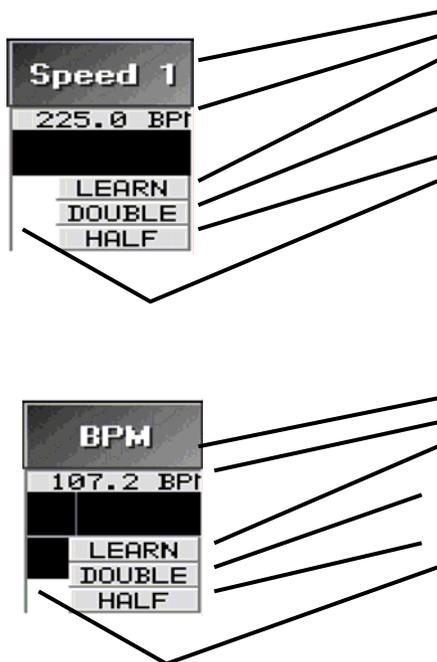
Avec le bouton à côté du fader, vous pouvez doubler la vitesse.

Avec le bouton du bas, vous pouvez diviser la vitesse par deux.

Vous pouvez ajuster la valeur BPM / HOLD avec le fader.

- **GRANDMASTER** : Assignera la fonction de Grandmaster à ce Fader.
- **MASTER EXEC FADE** : Assignera la fonction de Fader Exécuteur à ce Fader.
- **MASTER PRESET FADE** : Assignera la fonction de Fader Preset au Fader.

Un fader Exécuteur ayant ces 3 fonctions s'exécutera toujours en synchronisation avec les faders de la console. Le boutons BLACKOUT, SET, TIME et MANUAL FADE affecteront aussi tous les Faders possédant cette fonction.





### 5.1.7 Assigner des Effets

- Appuyez sur **ASSIGN**
- Appuyez sur la petite fenêtre de l'Exécuteur
- Appuyez sur **FUNCTION**
- Appuyez sur **EFFECT**
- Utilisez l'encodeur pour sélectionner l'effet et confirmez en appuyant sur l'encodeur.

### 5.1.8 Assigner des Effets BITMAP

- Appuyez sur **ASSIGN**
- Appuyez sur la petite fenêtre de l'Exécuteur
- Appuyez sur **FUNCTION**
- Appuyez sur **BITMAP EFFECTS**
- Utilisez l'encodeur pour sélectionner l'effet et confirmez en appuyant sur l'encodeur.
- Si besoin, fixez les fonctions du bouton et du fader **5.1.3**

### 5.1.9 Déplacer, Copier et Supprimer des Exécuteurs

- Appuyez sur la touche MOVE une fois pour déplacer les Exécuteurs (LED allumée).
- **Ou :**
- Appuyez sur la touche COPY une fois pour copier les Exécuteurs (LED allumée). Appuyez la touche DELETE une fois pour supprimer un Exécuteur (LED allumée).
- Pour déplacer ou copier un Bouton Exécuteur ou une fenêtre au dessus de l'Exécuteur, appuyez ou cliquez dessus une fois.
- Appuyer sur un autre bouton Exécuteur ou une fenêtre au dessus l'Exécuteur définira la nouvelle position.
- Appuyez sur un bouton Exécuteur ou sur une fenêtre au dessus de l'Exécuteur une fois.

S'il y a des Macros programmées ou des Time Codes, dans lesquels les Exécuteurs supprimés ou déplacés sont utilisés, ces assignations ne fonctionneront peut être plus !

## 5.2 La petite fenêtre de l'Exécuteur

### grandMA:

Ces fenêtres sont positionnées au dessus de chaque FADER EXECUTEUR ou, après avoir pressé deux fois la touche LIST, sur l'écran TFT de droite pour les boutons EXECUTEURS.

### grandMA light, ultra-light et Micro:

Après avoir pressé la touche LIST FADERS, ces fenêtres seront affichées au dessus de chaque FADER EXECUTEUR.

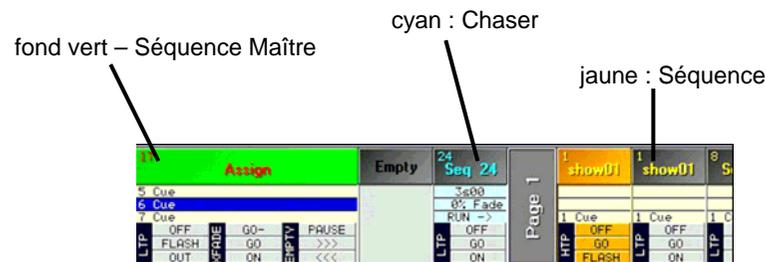
Après avoir pressé deux fois la touche LIST KEYS, elles seront affichées sur l'écran TFT pour les boutons EXECUTEURS.

Le nom de la séquence assignée est affiché dans le titre. Le numéro de la séquence est affiché.

En touchant la **feuille** (et non le titre) sur l'écran tactile ou en utilisant la touche gauche de la souris, on ouvre le menu EDIT.

### 4.3 Edition des Séquences ou 4.4 Edition des Chases

En touchant la **barre de titre** sur l'écran tactile ou en utilisant la touche gauche de la souris, on ouvre le menu ASSIGN. **5.1 Menu ASSIGN**



fond vert – Séquence Maître

cyan : Chaser

jaune : Séquence

grandMA

La section courante de la Feuille de Cue sera aussi affichée :

#### Séquence :

Le temps de fondu de fermeture (outfade) du dernier Cue sera affiché par une barre bleue dans la cellule du haut. Le temps de fondu d'ouverture (infade) du cue sera affiché dans la seconde cellule. Le prochain Cue sera affiché dans la cellule voisine.

#### Chase :

La vitesse sera affichée dans la cellule du haut.

Le temps de Fade en pourcentage, sera affiché dans la seconde cellule et aussi comme une barre verte.

Tant que le Chase n'est pas activé, vous trouverez le type d'activation dans la ligne d'en bas. Au cours de l'exécution, le numéro des Cues qui sont terminés seront affichés à gauche alors que du côté droit, vous verrez le nombre total de Cues, qui sera aussi affiché graphiquement par une barre.

Le Fader individuel et les fonctions des Boutons sont affichés ici :

- Du côté gauche, la fonction du fader est affichée. L'indicateur de statut jaune vous donnera le niveau du fader courant
- La fonction pour le bouton au dessus du fader est affichée en haut.
- La fonction pour le bouton en dessous du fader est affichée dans la cellule du milieu.
- La fonction pour le bouton le plus bas sous le fader est affichée dans la cellule la plus basse.



### 5.3 La feuille de l'EXÉCUTEUR

Dans la feuille de l'EXÉCUTEUR, vous pouvez voir la séquence assignée au FADER ou BOUTON et faire des modifications sur les cues et leurs données. **3.1** Créer une fenêtre Toucher le coin gauche de la barre des titres ouvre la fenêtre des options de la FEUILLE de l'EXÉCUTEUR (EXECUTOR SHEET).

Dans cette fenêtre, vous pouvez sélectionner quelle Séquence est assignée à l'exécuteur en cliquant dessus. Avec la touche FONT SIZE, vous pouvez choisir la taille de la police utilisée dans la feuille : vous aurez le choix entre Huge, Big et Small. Avec le bouton DELETE WINDOW, vous pouvez supprimer la feuille de l'exécuteur ou fermer la fenêtre des options en utilisant la touche CLOSE.

Dans la feuille de l'Exécuteur, vous pouvez regarder la progression de la séquence ; le cue en cours de restitution sera affiché avec un fond jaune

Vous pouvez modifier le fader MASTER en utilisant l'encodeur ou en appuyant le bouton au dessus de celui-ci. En utilisant l'encodeur 'RATE FACTOR', vous pouvez temporairement ajuster les temps de FADE et de DELAI. Si la séquence est éteinte le 'RATE FACTOR' sera automatiquement remis à 1.

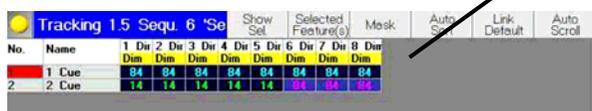
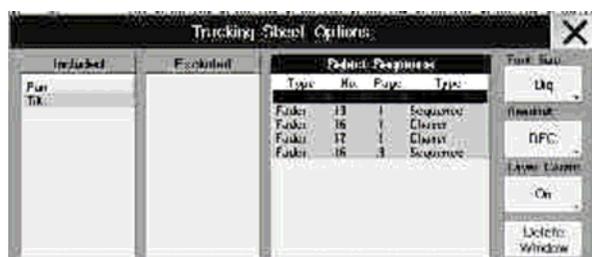
Vous pouvez régler le temps à utiliser lorsque vous éteignez (touche OFF) en utilisant l'encodeur ou en appuyant le bouton au dessus de celui-ci. Si Default est affiché, le temps par défaut sera utilisé. **2.13** Menu Défaut

En utilisant les « flèches droites » ou « flèches gauches », vous pouvez appeler le prochain ou dernier cue. Avec la double flèche, vous pouvez appeler le prochain ou dernier cue sans aucun temps de FADE ou DELAI. Avec le bouton STOP, vous pouvez éteindre cette séquence.

En appuyant sur le bouton d'Édition de la fenêtre, vous ouvrez la séquence assignée dans le menu d'édition. **4.3** Editer les Séquences

Si la touche LOOPS (BOUCLES) est pressée, les sauts et commandes programmés seront affichés dans la feuille. Si la touche EFFECTS est pressée, les appels des Groupes d'Effets sont affichés. **4.3** Editer les Séquences

No.	Name	MIB	Trig	Fade	Outfade	Delay	Outdelay	Snap	IFade	IDel
1	1 Cue		GO	0.63		0.67	0s	0s		
2	2 Cue		GO	0s		0s	0s	0s		
3	3 Cue		GO	0s		0s	0s	0s		
4	4 Cue		1.17	0.73		1.03	0s	0s		
5	5 Cue		0.43	0.93		0.47	0s	0s		
6	6 Cue		0.43	0.93		0.47	0s	0s		
7	7 Cue		GO	0s		0s	0s	0s		
8	8 Cue	*	GO	0s		0s	0s	0s		
9	9 Cue		GO	0s		0s	0s	0s		
10	10 Cue		0.70	0.77		0.60	0s	0s		
11	11 Cue		GO	0s		0s	0s	0s		
12	12 Cue		GO	0s		0s	0s	0s		
13	13 Cue		GO	0s		0s	0s	0s		



Si le bouton LINK DEFAULT de la barre de titre est pressé, la séquence par défaut sera automatiquement transférée vers la fenêtre de l'EXÉCUTEUR lorsque vous modifierez la séquence par défaut. (Assigner la séquence par défaut 1.9 Agencement et contrôles (items 9 et 10))

Si vous pressez la touche AUTO SCROLL, la Feuille sera automatiquement déplacée vers le haut ou vers le bas lorsque vous travaillerez avec des Séquences plus importantes.

## 5.4 La feuille de TRACKING

Dans la feuille de Tracking, toutes les valeurs et temporisations de la séquence peuvent être affichées ou modifiées.

Créer une feuille de Tracking 3.1 Créer une fenêtre

- Touchez le coin gauche de la barre de titre, vous pouvez ouvrir la fenêtre d'OPTIONS de la FEUILLE DE TRACKING.
- Dans cette fenêtre, vous pouvez sélectionner les séquences qui doivent être affichées dans la feuille de Tracking en cliquant dessus.

Dans la feuille INCLUDE, tous les paramètres des projecteurs utilisés dans cette Séquence sont affichés. En cliquant sur un paramètre, vous pouvez le déplacer vers la feuille EXCLUE. Les paramètres affichés dans cette feuille ne seront pas affichés dans la feuille de Tracking. Avec cette fonction, vous obtenez une meilleure vue générale de la feuille de Tracking lorsque vous pressez la touche MASK. Avec la touche FONT SIZE, vous pouvez choisir la taille de la police utilisée dans cette fenêtre, vous avez le choix entre LARGE et SMALL. En appuyant sur la touche % (DEC ou HEX) vous pouvez basculer l'affichage des valeurs en mode pourcentage, décimal ou hexadécimal. Avec la touche DELETE WINDOWS, vous pouvez supprimer la fenêtre de l'Exécuteur ou fermer la fenêtre des OPTIONS avec la touche X.

Dans cette fenêtre, vous pouvez regarder la progression de la séquence ; le cue en cours de restitution sera affiché avec un fond jaune.

Code des couleurs utilisé dans la feuille de Tracking :

Texte CYAN: Nouvelles valeurs ou valeurs qui ont changées dans ce cue.

Texte MAGENTA: Valeurs 'Trackées' ; celles là ne changeront pas dans le prochain cue et ne sont pas stockées.

Texte VERT : Valeur de dimmer de fade descendant (Downfading)

Texte ROUGE : Valeurs bloquées.

- Le bouton **TIME** = temps de FADE / DELAY seront affichés

Si la touche FIX est pressée (arrière plan sombre), tous les paramètres des projecteurs **sélectionnés** seront affichés en premier sur la feuille.

Si la touche n'est pas enfoncée (indiqué par un CHA), la feuille affichera toutes les fonctions **sans tenir compte de leur sélection**. Lorsque vous sélectionnez des presets, les projecteurs/gradateurs seront classés en conséquence dans la feuille de Tracking.

Si la touche MASK est pressée, les fonctions INCLUDED/EXCLUDED seront activées dans le menu OPTIONS.

Si la touche SORT est enfoncée (apparence sombre), les projecteurs/gradateurs seront classés par sélection et par paramètre.

Lorsque vous sélectionnez des groupes ou des presets, les projecteurs/gradateurs seront classés en conséquence dans la feuille de Tracking.

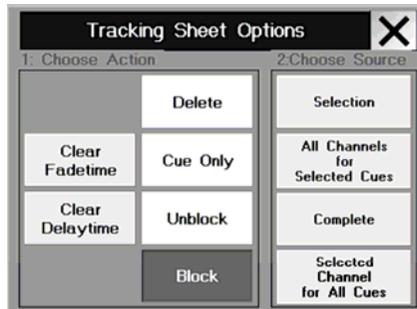
Si la touche LINK DEFAULT de la barre de titre est enfoncée, la séquence par défaut sera automatiquement transférée à la fenêtre de l'EXECUTEUR lorsque la séquence par défaut sera changée. (Assigner la séquence par défaut 1.9 Agencement et contrôles (items 9 et 10))

*grandMA*

Si la touche AUTO SCROLL est enfoncée, la feuille sera automatiquement déplacée vers le haut ou le bas lorsque vous travaillerez sur des Séquences plus importantes.

En utilisant le bouton gauche de la souris, vous pouvez sélectionner des valeurs ou des temporisations (en utilisant aussi la fonction lasso). Valeurs et temporisations peuvent être modifiées en utilisant la touche du milieu de la souris. Si vous cliquez et déposez avec le bouton gauche de la souris et que vous cliquez ensuite avec le bouton du milieu sur les valeurs sélectionnées, une fenêtre apparaîtra et vous pourrez y rentrer directement des valeurs.

Pour modifier des presets, vous devez cliquer avec le bouton du milieu de la souris sur le preset. Une fenêtre s'ouvrira et vous pourrez y entrer des valeurs ou charger d'autres presets directement.

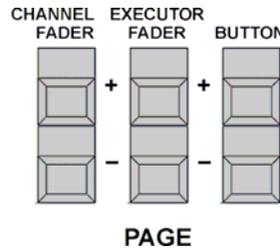


Voici l'un des rares menus où l'utilisation de la souris est la seule méthode valable.

La fenêtre qui suit s'ouvrira si vous faites un click droit de la souris sur une valeur sélectionnée.

Utilisez cette fenêtre de la manière suivante :

1. Sélectionnez une ou plusieurs cellules dans la feuille de Tracking
  2. Choisissez la commande DELETE, CUE ONLY, UNBLOCK ou BLOCK
  3. Exécutez la commande en choisissant la source (Sélection, Tous les canaux des Cues sélectionnés, Complet ou Canaux sélectionnés pour Tous les Cues).
- **DELETE :** supprimera toutes les valeurs.
  - **CUE ONLY :** Copiera les valeurs du pas précédent vers le pas suivant (ce pas doit être vide).
  - **BLOCK :** Avec BLOCK, les valeurs de TRACKING (magenta) peuvent être converties en 'valeurs stockées'. Ces valeurs seront affichées en rouge.
  - **UNBLOCK :** Convertit les valeurs bloquées / stockées en valeurs de tracking (magenta).



## 5.5 Administration d'une Page

Si vous êtes en Mode Canal, le nom de la PAGE actuellement accessible apparaît sur l'écran tactile entre les petites fenêtres des canaux au dessus de vos faders. **3.5.1 Mode Canal.**

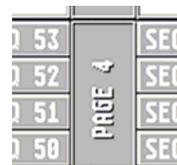
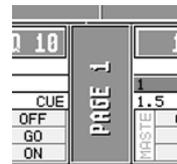
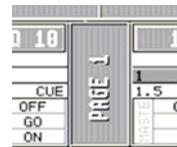
Si vous êtes en Mode Exécuteur, le nom de la PAGE des faders Exécuteurs actuellement accessible apparaîtra sur l'écran tactile entre les petites fenêtres des exécuteurs au dessus de vos faders.

Après avoir pressé la touche LIST une fois, la PAGE actuellement accessible des BOUTONS EXECUTEURS apparaîtra au bas de l'écran droit incluant le nom entre les petites fenêtres des exécuteurs.

En utilisant les touches PAGE + & -, vous pouvez ouvrir les PAGES d'accès. Rappelez vous que le changement de page n'a pas d'effet sur le rendu scénique mais seulement sur ce à quoi vous pouvez accéder !

**Ou :**

Tenez un bouton de PAGE enfoncé, pour lequel un autre doit être appelé. Pendant que vous maintenez enfoncé un bouton, la LED du bouton EXECUTEUR indiquera la page courante (Exemple : Si la LED 28 clignote, la PAGE 8 est sélectionnée). En pressant un autre bouton, vous pouvez basculer vers une autre PAGE.



### 5.5.1 Page de Canaux

Lorsque vous appuyez sur les deux boutons PAGE du mode Canal simultanément, l'affichage montrera un résumé des PAGES DE CANAUX.

**Ou :**

En mode canal, vous pouvez appeler le sommaire de toutes les Pages de Canaux en appuyant sur les touches PAGE sur l'écran. En cliquant sur le bouton de la Page correspondante, vous pouvez appeler la PAGE.

### 5.5.2 Page des Faders Exécuteurs

Lorsque vous appuyez simultanément sur les touches PAGE des Faders Exécuteurs l'écran affiche un résumé des Pages des Faders Exécuteurs.

**Ou :**

En mode FADER EXECUTEUR, vous pouvez appeler le sommaire pour toutes les Pages des Faders Exécuteurs en appuyant sur la touche PAGE sur l'écran. En cliquant sur une touche PAGE vous pouvez appeler la PAGE correspondante.

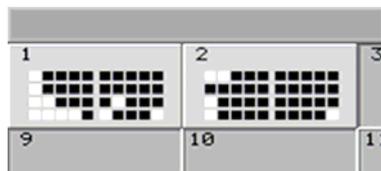
Les Faders individuels sont indiqués par des symboles dans les touches des PAGES correspondantes. La barre graphique jaune vous donnera la valeur courante du Fader correspondant. S'il y a un carré vert au dessus sur le symbole du Fader, une Séquence, un Groupe ou un Master Spécial est alloué à ce fader exécuteur. Si ce carré est jaune, la Séquence ou le Chase est actif.

### 5.5.3 Page des Boutons Exécuteurs

Lorsque vous appuyez simultanément sur les touches PAGE des Boutons Exécuteurs l'écran affiche un résumé des Pages des Boutons Exécuteurs.

**Ou :**

Après avoir pressé une fois la touche LIST, l'écran TFT affichera un listing des Séquences assignées aux Boutons, et au milieu une touche PAGE avec la Page d'EXECUTEUR actuellement appelée.



Vous pouvez appeler le résumé pour toutes les Pages de Boutons Exécuteurs en appuyant sur les touches PAGES de l'écran. En cliquant sur une touche PAGE, vous pouvez appeler la PAGE respective. Les touches sont indiquées par des symboles dans les boutons PAGE respectifs. S'il y a un carré vert, une Séquence, un Groupe ou un Master Spécial est alloué à ce Bouton Exécuteur. Si le carré est jaune, la Séquence ou le Chase est actif.

#### 5.5.4 Editer le nom d'une Page

- Appuyez sur le bouton EDIT une fois.
- Sélectionnez la touche PAGE sur l'écran.
- La fenêtre d'ÉDITION de NOM s'ouvrira. Entrez un nom en utilisant le clavier et confirmez avec ENTER.

#### 5.5.5 Copier, déplacer et supprimer des Pages

##### **Copier ou déplacer une Page contenant les faders et boutons Exécuteurs**

Appuyez sur la touche COPY une fois pour copier des Pages (LED allumée)

**Ou :**

Appuyez sur la touche MOVE une fois pour déplacer des Pages (LED allumée).

Appuyez sur la touche PAGE une fois (LED allumée)

« 2 » pour fader Exécuteur ou « 3 » pour boutons Exécuteurs (entrez par le pavé numérique)

Appuyez sur la touche « . » (point) et tapez ensuite le numéro de page.

Appuyez sur la touche AT (LED allumée), entrez le numéro de la Page cible et confirmez avec ENTER

##### **Copier ou déplacer des Pages complètes avec des faders et des boutons exécuteurs**

Appuyez sur la touche COPY une fois pour copier des Pages (LED allumée)

**Ou :**

Appuyez sur la touche MOVE une fois pour déplacer des Pages (LED allumée)

Appuyez sur la touche PAGE une fois (LED allumée).

Entrez le numéro de la page.

Appuyez sur la touche AT (LED allumée), entrez le numéro de la Page cible et confirmez avec ENTER.

##### **Supprimer des Pages avec des faders ou des boutons Exécuteurs**

Appuyez sur la touche DELETE une fois pour supprimer des Pages (LED allumée).

Appuyez sur la touche PAGE une fois (LED allumée).

« 2 » pour les faders Exécuteurs ou « 3 » pour les boutons Exécuteurs (entrez par le pavé numérique)

Appuyez sur la touche « . » (point) et entrez le numéro de Page, confirmez avec ENTER.

Une fenêtre s'ouvrira ; ici, confirmez l'opération de suppression avec la touche DELETE.

##### **Supprimer des Pages avec des faders et des boutons Exécuteurs**

Appuyez sur la touche DELETE une fois pour supprimer des Pages (LED allumée).

Appuyez sur la touche PAGE une fois (LED allumée).

Entrez le numéro de la page sur le pavé numérique et confirmez avec ENTER.

Une fenêtre s'ouvrira ; ici, confirmez l'opération de suppression avec la touche DELETE.

***S'il y a des Macros ou Time Code programmés, dans lesquels les Pages déplacées ou supprimées étaient utilisées, ces assignments ne fonctionneront peut être plus !***



## 5.6 Le menu OFF (PROGRAMMES EN EXECUTION)

En appuyant sur la touche OFF deux fois, on ouvre la fenêtre des PROGRAMMES EN EXECUTION.

Tous les chases, séquences, groupes d'effets, time codes et macros actifs y sont affichés.

- **CHASES ALL OFF** : Eteint **tous** (!) les CHASES actifs.
- **SEQUENCES ALL OFF** : Eteint **toutes** (!) les SEQUENCES actives.
- **EFFECTS ALL OFF** : Eteint **tous** (!) les EFFECTS actifs.
- **TIMECODE ALL OFF** : Eteint **tous** (!) les TIME CODE.
- **MACROS ALL OFF** : Eteint **toutes** (!) les MACROS actives.

Appuyer sur la touche **DETAILS** ouvrira la vue du menu ALL RUNNING EFFECTS (TOUS LES EFFETS EN EXECUTION). **6.6** Le menu de la vue de TOUS LES EFFETS EN EXECUTION

- **CURRENT PAGE OFF** : Eteint **tous** (!) les Exécuteurs de la Page courante.
- **ALL FADERS OFF** : Eteint **tous** (!) les Faders EXECUTEURS actifs.
- **ALL BUTTONS OFF** : Eteint **tous** (!) les boutons EXECUTEURS actifs.
- **EVERYTHING OFF** : Eteint **tous** (!) les EXECUTEURS.
- **CLOSE** : fermera cette fenêtre.

Vous pouvez également éteindre les Exécuteurs ou les Pages directement.

**C a d** :

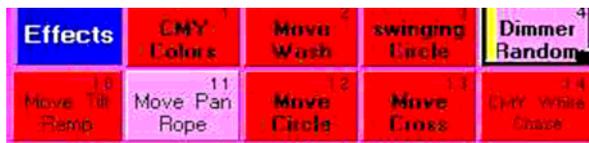
- [OFF] [Bouton EXECUTEUR ] [3] [TIME] [2] [Enter]
- [OFF] [PAGE] [3] [TIME] [2] [Enter]

Les Projecteurs ou Groupes peuvent être libérés (KO) de l'accès direct.

**C a d** :

- [OFF] [FIXTURE] [3] [Enter]
- [OFF] [GROUP] [3] [Enter]

- Maintenir enfoncé le bouton OFF, puis appuyer sur
  - GO+ éteint tout (comparer avec TOUT ETEINT)
  - EXECUTOR tous les exécuteurs sont éteints
  - EFFECT tous les effets en exécutions sont éteints
  - MACRO toutes les macros en exécution sont arrêtées.



Edt Effect 9 'EFF 9'

Act	Filter	Param	Table	Dir	Size	Base	Offset	Rate	Grp	Wing	AS	Part	Width		
20	--	PAN	SIN	>	87	--	-100/100	11				On	12	--	Add Line
20	--	TILT	PWM	<	100	25	59/59	11	8				22	28	
20	Odd	COLOUR RAMP	>	59	50	0/100	21						22	--	Delete
20	Even	COLOUR RAMP	>	100	50	0/100	11						12	--	



## 6 Effets

### 6.1 Bibliothèque d'effets

Dans la bibliothèque d'effets, il est possible de créer jusqu'à 900 groupes d'effets différents. Dans chaque groupe d'effets, différents effets et fonctions peuvent être combinés et associés entre eux.

Pour des valeurs PAN/TILT, des formes à deux dimensions auto créées peuvent être restituées et modifiées. **6.7** Créer et enregistrer des formes virtuelles.

Les groupes d'effets individuels peuvent être subdivisés en **quatre** groupes différents :

- Groupe d'effet **avec** projecteurs et dimmers (la touche du groupe d'effet est affichée en rose) un effet spécifique.
- Groupe d'effet **sans** projecteurs et dimmers (la touche du groupe d'effet est affichée en rouge) un effet générique.
- Groupe d'effet temporaire (touche affichée en bleu dans le menu tous les effets fonctionnant (ALL RUNNING EFFECT). Si le groupe d'effets n'est pas enregistré après avoir été créé, il est automatiquement effacé après son arrêt.
- Groupe de séquence d'effets (touche de groupe d'effet affichée en orange) Une copie spécifique d'un effet générique qui a été créée automatiquement parce qu'un effet générique a été utilisé en créant un cue.

#### 6.1.1 Créer un groupe d'effet.

Crée une fenêtre effet **3.1** Créer une fenêtre.

- Sélectionner les projecteurs ou les dimmers pour lesquels un effet est utilisé. (les projecteurs et les dimmers sélectionnés sont repérés par des caractères jaunes).
- Choisir un groupe d'effets vide. Les nouvelles touches et les noms des roues codeuses sont affichées au dessus des roues codeuses. Appuyer sur la **touche Edit** pour ce groupe d'effet ouvre le menu EDIT EFFECT sur l'affichage TFT de droite.

Ou

- Appuyer sur la touche Ajouter une ligne (ADD LINE) une fois ouvre la fenêtre sélection paramètre (SELECT PARAMETER). Maintenant sélectionner une fonction (e.g. PAN). Après avoir sélectionné une fonction, la fenêtre Sélectionner une table (SELECT TABLE) ou on peut sélectionner un effet pour la fonction choisie.
  - **PWM** : modulation de la largeur d'impulsion
  - **RANDOM** : Temps de fondu avant aléatoires pour les canaux de la sélection.
  - **CHASE** : flash séquentiel pour 100% de la fonction.
  - **SIN** : Fonction sinus.
  - **COS** : Fonction cosinus
  - **LIN+** : Dents de scie croissantes
  - **LIN-** : Dents de scie décroissantes
  - **TRIANGLE** : Fonction triangle
  - **PHASE1/PHASE2/PHASE3** : Utilisé habituellement pour créer des effets arc en ciel sur des projecteurs possédant le mélange des couleurs. Chaque phase est exactement déphasée de la précédents Ceci permet une application offset et paire suivant 3 paramètres.
- En appuyant sur la touche Défini par l'utilisateur (USER DEFINED) (la touche devient gris foncé), formes à deux dimensions créées par l'utilisateur peut être sélectionné pour la fonction PAN/TILT. Si une forme doit être créée ou modifiée, appuyer sur la touche Nouveau

(NEW) ou EDIT pour ouvrir le menu Edition forme (EDIT FORM). **6.7** Créer et enregistrer des formes virtuelles.

Pour assigner d'autres effets aux projecteurs et dimmers d'un groupe, appuyer sur la touche Ajouter une ligne une nouvelle fois. Une nouvelle ligne s'affiche dans la fenêtre paramètre. Choisir une fonction et assigner un effet.

Jusqu'à 16 effets peuvent être combinés dans un groupe. Appuyer sur la touche EDIT (la LED s'allume) et sur une touche de la bibliothèque d'effets. Le menu Editer un effet (EDIT EFFECT) apparaît sur l'écran TFT de droite.

## 6.2 Editer des groupes d'effets

En choisissant un groupe d'effets dans la bibliothèque d'effets, les touches respectives s'affichent au-dessus des roues codeuses. Appuyer sur la **touche EDIT** pour le groupe d'effets ouvre le menu Editer un effet (EDIT EFFECT).

**Ou :**

Appuyer sur la touche EDIT (la LED s'allume) et sur une touche de la bibliothèque d'effets.. Le menu Editer un effet (EDIT EFFECT) apparaît sur l'écran TFT de droite.

### 6.2.1 Editer des effets

Le groupe d'effets à modifier est affiché dans la barre de titre avec son nom et son numéro. Dans la seconde ligne, les fonctions de colonne sont listées.

- **Sel (sélection)** : Affiche les numéros des projecteurs et des dimmers assignés à l'effet. Si l'assignation d'un projecteur ou d'un dimmer doit être modifié, pour un effet, il doit être sélectionné, c'est indiqué par un fond rouge.

Appuyer sur la touche Montrer la sélection (SHOW SELECTION) une fois, sélectionne le projecteurs ou les dimmers assignés. (affichés en jaune).

Sélectionner les projecteurs et dimmers à assigner à l'effet (ils seront affichés en jaune). Appuyer maintenant une fois sur la touche Placer dans la sélection (TAKE SELECTION). Le nouveau numéro de projecteur ou de dimmer sera inséré et adopté. Si un groupe d'effets générique doit être créé, (un sans sélection qui peut être utilisé avec n'importe quelle sélection), ne pas sélectionner de projecteur ou de dimmer mais appuyer une fois sur la touche Placer dans la sélection (TAKE SELECTION). La case affiche un « zéro ». La touche » de ce groupe d'effets sera indiquée en rouge dans la bibliothèque d'effets.

- **Filter (FILTER)** : Un filtre peut être placé pour limiter l'exécution de l'effet aux projecteur de numéro pairs ou de numéro impairs. Pour assigner un filtre, sélectionner une case, . Appuyer sur la roue codeuse à droite de l'affichage, une fois. La fenêtre Sélection filtre (SELECT FILTER) s'ouvre ; on peut y sélectionner un filtre pour cet effet.
- **Param (Paramètre)** : Affiche le paramètre sur lequel l'effet a de l'influence. Pour changer le paramètre, sélectionner la case et appuyer sur la roue codeuse à droite de l'affichage, une fois. La fenêtre Sélection paramètre (SELECT PARAMETER) s'ouvre ; on peut y sélectionner un paramètre différent pour l'effet.
- **Table** : Ici, l'effet assigné est indiqué par son nom.

Pour ré-assigner un effet, sélectionner la case. Appuyer sur la roue codeuse à droite de l'afficheur, une fois. La fenêtre Sélection table (SELECT TABLE) s'ouvre ; on peut y sélectionner

un effet différent pour cette fonction. La partie gauche de la fenêtre affiche l'effet sélectionné. Si le groupe d'effet a été démarré, les projecteurs et les dimmers sont affichés sous forme de symboles en bas à gauche de l'affichage.

- **PWM** : Modulation de la largeur d'impulsion. La largeur d'impulsion peut être définie comme suit. Appuyer sur la touche Setup effet (SETUP EFFECT) une fois (la touche a un fond sombre), appuyer sur la touche largeur d'impulsion (PULSD WIDTH) une fois, (la touche a un fond vert). Maintenant, la largeur d'impulsion peut être modifiée avec la roue codeuse en-dessous. La largeur d'impulsion peut être ajustée de 0 à 100%. Appuyer brièvement sur la roue codeuse règle la largeur à 25, 50 ou 75%. On peut aussi utiliser la fonction ALIGN pour régler cette valeur. **3.4.1** Fonction ALIGN.

Les valeurs fixées pour les effets sont affichées dans la colonne Largeur (WIDTH). **Appuyer et maintenir** la roue codeuse et la tourner vers la droite pour que le focus (la case avec le cadre bleu et le fond rouge) se déplace vers la droite. En déplaçant le focus au delà un bord droit, d'autres colonnes seront affichées (Largeur (WIDTH), base).

- **RANDOM** : Temps de fondu avant aléatoires pour les canaux de la sélection. Le nombre de canaux du fondu peut être réglé.
- **SIN** : Fonction sinus.
- **COS** : Fonction cosinus
- **LIN+** : Dents de scie croissantes
- **LIN-** : Dents de scie décroissantes
- **TRIANGLE** : Fonction triangle
- **PHASE1/PHASE2/PHASE3** : Utilisé habituellement pour créer des effets arc en ciel sur des projecteurs possédant le mélange des couleurs. Chaque phase est exactement déphasée de la précédents Ceci permet une application offset et paire suivant 3 paramètres.

En appuyant sur la touche Défini par l'utilisateur (USER DEFINED) (la touche devient gris foncé), formes à deux dimensions créées par l'utilisateur peut être sélectionné pour la fonction PAN/TILT. Si une forme doit être créée ou modifiée, appuyer sur la touche Nouveau (NEW) ou EDIT pour ouvrir le menu Edition forme (EDIT FORM). **6.7** Créer et enregistrer des formes virtuelles.

Appuyer sur la touche SELECT adopte la fonction ; la fenêtre se fermera en annulant toutes les modifications en appuyant sur CANCEL

- **Dir (direction)** : Dans cette colonne, une flèche indique dans quelle direction l'effet sera exécuté. Pour changer la direction, sélectionner une case et appuyer une fois sur la roue codeuse à droite de l'affichage.
- **Taille (SIZE)** : Dans cette colonne, chaque effet est affiché avec une valeur . La valeur réglée augmente ou diminue la taille du paramètre sélectionné. La limite maximale pour les modifications de taille peut être réglée de -200% à 200%. Avant de modifier la valeur de taille, sélectionner d'abord l'effet. Appuyer sur la touche Taille (SIZE) une fois (fond vert). Maintenant, on peut fixer une nouvelle taille en utilisant la roue codeuse en-dessous. Appuyer une fois sur la roue codeuse va automatiquement passer la valeur à 100. Appuyer une seconde fois l'augmente à 200 et une troisième fois le réinitialise à « 0 ». On peut aussi utiliser la fonction ALIGN pour fixer cette valeur. **3.4.1** Fonction ALIGN.
- **Modulateur (MODULATOR)** : Dans cette colonne, on peut assigner un modulateur à chaque taille d'effet. En utilisant un modulateur, chaque taille d'effet peut être automatiquement altérée. A considérer comme un effet sur l'application et comme un effet sur un paramètre.

Pour assigner un modulateur, pour cet effet, sélectionner cette case et appuyer sur la roue codeuse à droite de l'affichage. La fenêtre Sélection modulateur (SELECT MODULATOR) s'ouvre, où on peut alors aller vers un nouveau modulateur en tournant la roue codeuse en appuyant pour sélectionner cette option. Un nouveau modulateur sera alors généré dans la partie basse de la feuille.

- **Modulateur (MODULATOR)** : Dans cette colonne, les différents modulateurs peuvent être discernés par leur numéro.
- **Table** : L'effet assigné pour le modulateur est affiché par son nom. (Assignation voir la rubrique Table en page précédente).
- **De (FROM)** : Le point de départ pour la modification automatique en terme de pourcentage.
- **A (TO)** : Le point de fin pour la modification en terme de pourcentage.
- **Phase** : Ici, un angle pour déplacer chaque modulateur peut être réglé.
- **Taux (RATE)** : Affiche le réglage du ration entre la vitesse de chaque modulateur et la vitesse pour l'ensemble du groupe des effets. (assignation du **taux** en dessous).
- **Base** : On peut aussi fixer une valeur moyenne pour chaque effet en utilisant l'option Valeur de base (BASE VALUE). La valeur réglée remplace toutes les valeurs modifiées de cette fonction et va également contrôler tous les projecteurs et les dimmers. La valeur peut être réglée entre 0 et 100%.

Avant de modifier la valeur de base, sélectionner l'effet en premier. Appuyer sur la touche Valeur de base (BASE VALUE) une fois (fond vert). Maintenant, on peut régler la valeur en utilisant la roue codeuse au-dessous. Appuyer sur la roue codeuse une fois, fixe automatiquement la valeur à 50% (valeur par défaut). En appuyant une seconde fois, la valeur est effacée et réglée à Rien (NONE)(Pas de valeur de base). S'il **n'y a pas** de valeur de base réglée, le cue en restitution ou la valeur en accès direct prend effet. On peut aussi utiliser la fonction ALIGN pour régler cette valeur. **3.4.1** Fonction ALIGN.

- **Offset** : En modifiant l'offset, le point de départ pour les projecteurs et les dimmers sélectionnés change. Le réglage par défaut est entre 0 et 100, i.e. le premier projecteur/dimmer commence avec un offset de 0, le dernier avec un offset de 100% au maximum ; tous les projecteurs/dimmers entre seront également répartis. La limite maximale de l'offset peut être réglée de -100 à +100.

Avant de modifier la valeur d'une valeur de taille, sélectionner en premier l'effet. Appuyer sur la touche Offset une fois (fond vert). Maintenant, on peut régler la valeur en utilisant la roue codeuse au-dessous. Appuyer sur la roue codeuse une fois, fixe automatiquement la valeur à 0. On peut aussi utiliser la fonction ALIGN pour régler cette valeur. **3.4.1** Fonction ALIGN.

- **Taux (RATE)** : Affiche le réglage du ration entre la vitesse de chaque modulateur et la vitesse pour l'ensemble du groupe des effets. (assignation du taux en dessous). Réglage entre 1 :165 et 4 :1. A un taux de 1 :16, le taux fixé pour un groupe d'effet sera divisé par 16. Si le réglage est 4 :1, le taux sera multiplié par 4.

Avant de modifier la valeur du taux, sélectionner en premier l'effet. Appuyer sur la touche ratio (RATE FACTOR) une fois (fond vert). Maintenant, on peut régler la valeur en utilisant la roue codeuse au-dessous. Appuyer sur la roue codeuse une fois, fixe automatiquement la valeur à 1 :1.

- **Grp (Groupe)** : Affiche le nombre par lequel les projecteurs et les dimmers seront divisés. Dans les sous-groupes, l'effet sera totalement exécuté.

Avant de modifier la valeur de subdivision, sélectionner en premier l'effet. Appuyer sur la touche ratio (RATE FACTOR) une fois (fond vert). Maintenant, on peut régler la valeur en utilisant la roue codeuse au-dessous. Appuyer sur la roue codeuse une fois, efface automatiquement la valeur.

- **Aile (WING)** : Le nombre réglé indique combien de fois les projecteurs ou dimmers assignés et l'effet seront reproduits en miroir. Les réglages possibles sont entre -8 et +8.

Exemple : Avec un réglage de 2, les projecteurs/dimmers assignés seront divisés en 2 parties égales. L'effet réglé sera alors exécuté dans la première moitié depuis le premier jusqu'au milieu et dans la deuxième moitié, l'effet opposé sera exécuté du milieu au dernier.

Avec un réglage de -2, les projecteurs/dimmers assignés seront divisés en 2 parties égales. L'effet réglé sera alors exécuté dans la première moitié en avant jusqu'au milieu et dans la deuxième moitié, l'effet opposé sera exécuté avec une rotation de phase de 180 du milieu au dernier.

Avant de modifier la valeur d'aile, sélectionner en premier l'effet. Appuyer sur la touche ailes (WINGS) une fois (fond vert). Maintenant, on peut régler la valeur en utilisant la roue codeuse au-dessous. Appuyer sur la roue codeuse une fois, efface automatiquement la valeur.

- **AS (vitesse adaptative)** : Si cette fonction est activée, la vitesse est automatiquement ajustée quand le nombre de projecteurs ou de dimmers change. Cela signifie que les effets d'un groupe d'effet fonctionne à des vitesses différentes quand ils travaillent avec différents nombre de projecteurs ou de dimmers, mais toujours au même pas de vitesse. Pour activer la fonction, sélectionner la case. Appuyer une fois sur la roue codeuse à droite de l'affichage.

Ou :

Activer par un clic droit rapide dans la case sous AS. Ceci sera indiqué par un YES dans la case.

- **Part (PARTY)** : La séquence d'un effet peut être subdivisée 16 fois et un effet peut être affecté à la première subdivision. Cette colonne affiche à quelle ratio de subdivision appartient le groupe d'effet.

Exemple : Avec un réglage de 1:5, l'effet sera exécuté dans le premier cinquième de la séquence. Sélectionner l'effet avant de modifier la valeur de subdivision. Appuyer sur la touche PART une fois (fond vert). Maintenant, on peut régler la subdivision du groupe d'effet pour un effet en appuyant et maintenant la roue codeuse en-dessous. On ne peut pas désigner une section dans laquelle un effet particulier doit être exécuté, il sera toujours exécuté dans la première subdivision.

Appuyer brièvement une fois sur la roue codeuse va régler la valeur sur Toujours (ALWAYS) et l'effet sera exécuté durant toute la période.

Sel	Filter	Param	Table	Dir	Size	Modulato	Base	Offset	Rate	Grp	Wing	AS	Part	V
300	---	Dim	SIN	>	100	---	---	0/50	1:1					
---	---	Par/Tilt	Random	>	100	---	---	0/100	1:1					

Buttons: Add Line, Delete Line

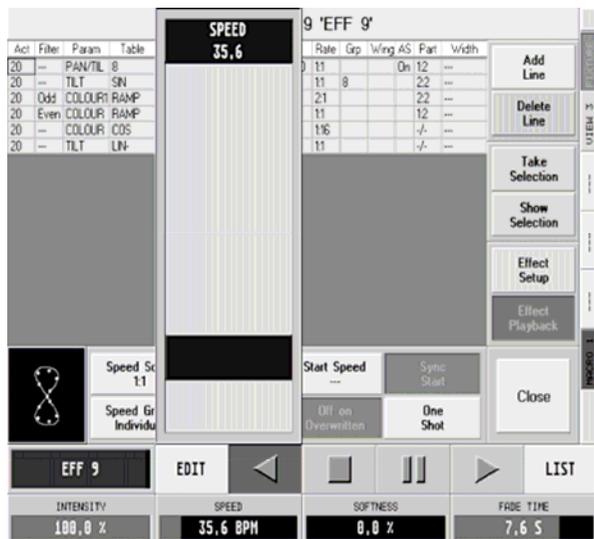
### 6.2.2 Effacer des effets

Sélectionner l'effet à effacer.

Appuyer sur la touche Effacer ligne (DELETE LINE).

### 6.3 Exécuter un groupe d'effet

Si un effet a été lancé, cela va indiquer pour le projecteur ou le dimmer les canaux par une barre violette dans la feuille projecteurs, canaux ou faders. Pour visualiser les changements apportés aux valeurs, la feuille appropriée doit être réglée en « Sortie » « Output » (Options). 3.4.8 ou 3.5.7 Options de feuilles projecteur, canaux ou fader.



- Sélectionner le groupe d'effet dans la bibliothèque d'effet. Le groupe d'effet va démarrer automatiquement.

Ou :

- Les noms et les touches de restitution seront affichées dans l'écran TFT de droite au dessus des roues codeuses. Le nom du groupe d'effet sélectionné va apparaître au dessus de la roue codeuse de gauche..
  - Appuyer sur la flèche vers la droite va démarrer l'effet complet. Les projecteurs ou les dimmers vont maintenant faire l'effet.
  - Appuyer sur la touche PAUSE stoppe ou relance l'effet complet.
  - On peut stopper l'effet en utilisant la touche STOP.
  - En appuyant sur la flèche de gauche, l'effet s'exécute à l'envers.

Avec la roue codeuse de gauche (INTENSITY), on peut ajuster globalement la taille de tous le groupe d'effet.

Appuyer sur la roue codeuse en la tournant augmente ou diminue la résolution, suivant le setup.

Appuyer sur la roue codeuse ou sur la touche au-dessus place un fader au-dessus de la roue codeuse dans l'affichage. Maintenant on peut aussi l'utiliser pour modifier la valeur.

Utiliser la roue codeuse Vitesse (SPEED) règle la vitesse de tout le groupe d'effet.

Si on utilise la roue codeuse pour augmenter la valeur de Douceur (SOFTNESS), l'effet va être fondu avant et après plus doucement.

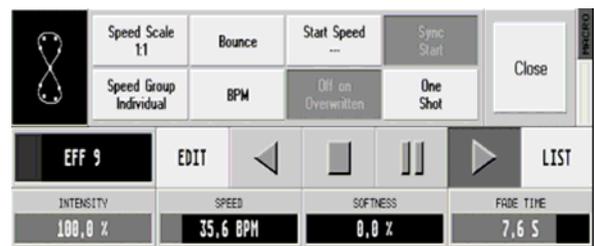
Douceur peut être utilisé pour PWM, RANDOM et CHASE effets.

En utilisant la roue codeuse de droite FADE TIME,

En activant ou désactivant le groupe d'effets, le temps de fondu avant ou après sera appliqué avec sa valeur réglée.

Appuyer sur la touche EDIT rappelle le menu Edit pour cet effet. 6.2 Editer les effets.

Appuyer sur la touche LIST ouvre la fenêtre Voir tous les effets en cours (VIEW ALL RUNNING EFFECTS), où on peut avoir une vue d'ensemble de tous les groupes d'effets en cours. 6.6 Menu Tous les effets en cours (ALL RUNNING EFFECTS).



## 6.4 Customiser un groupe d'effet

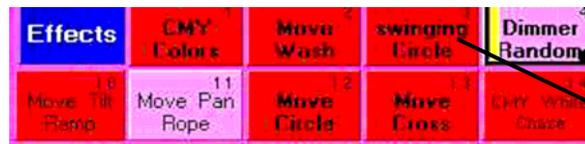
Les réglages globaux comme rebond, BPM, intensité, vitesse, etc., sont automatiquement stockés dans le groupe d'effet.

On peut customiser les séquence d'un groupe d'effets en utilisant les touches suivantes.

- **Echelle de vitesse (SPEED SCALE)** : Le ratio du réglage de vitesse sera affiché sur la touche. Appuyer sur cette touche ouvre le menu Echelle de vitesse (SPEED SCALE). Appuyer sur une touche ré ajuste le réglage de vitesse. Avec MUL BY 2 ou MUL BY 4, le réglage de vitesse sera multiplié par 2 ou par 4, avec DIV 2. 4 ou 8, le réglage de vitesse sera divisé par 2, 4 ou 8. Appuyer sur la touche 1 :1 rappelle les réglages par défaut.
- **Vitesse de groupe (SPEED GROUP)** : La touche affiche la vitesse assignée au groupe. Appuyer sur cette touche ouvre le menu Vitesse de groupe (SPEED GROUP). En appuyant sur une touche, on peut désigner une vitesse de groupe. En utilisant le fader ou la vitesse de groupe assignée, on peut maintenant ajuster la vitesse pour ce groupe d'effet. 5.1.6 Assigner des masters spéciaux.  
Si Individuel (INDIVIDUAL) est sélectionné (réglage par défaut), on ne peut ajuster la vitesse qu'en utilisant la roue codeuse SPEED.

- **Rebond( BOUNCE)** : Si cette touche est appuyée (fond sombre), l'ensemble du groupe d'effets se déroulera en premier dans le sens direct, puis dans le sens inverse, etc.
- **BPM** : Si cette touche est appuyée (fond sombre), la vitesse de l'ensemble du groupe d'effets sera contrôlée par la reconnaissance automatique de mesure. **2.14 Réglage des signaux sonores.**
- **Vitesse de départ (START SPEED)** : Appuyer une fois sur cette touche enregistre le réglage de vitesse. La touche affiche la valeur enregistrée. A partir de cet instant, le groupe d'effets démarrera avec cette vitesse, même si cette vitesse a été changée pendant son exécution. Pour effacer la vitesse enregistrée, utiliser la roue codeuse pour régler la vitesse à STOP et appuyer une fois sur la touche Vitesse de départ (START SPEED). Maintenant, aucune vitesse n'est enregistrée et la touche affiche NONE.
- **Off On Ecrasement (OFF ON OVERWRITTEN)** : Ce groupe d'effets sera désactivé quand la touche Off On Ecrasement (OFF ON OVERWRITTEN) est appuyée (fond noir) et qu'un autre groupe d'effets dans lequel les mêmes projecteurs/dimmers sont utilisés, est démarré, (réglage par défaut).  
Si cette fonction est désactivée, le groupe d'effets ne sera pas désactivé. Il reste actif, mais affecte les projecteur/dimmers. La touche de ce groupe d'effets dans la bibliothèque d'effets est affichée avec un « 2 » blanc et rouge clignotant. Le nombre identique à quelle position ce groupe sera en relation avec les autres groupes d'effets écrasés. Si cet autre groupe d'effets qui a écrasé ce groupe est désactivé, le groupe d'effets affectera à nouveau les projecteurs/dimmers. Cette fonction est activée par défaut en créant un nouveau groupe d'effets.
- **Départ synchrone (SYNC START)** : Si cette touche est appuyée (fond noir) et qu'un autre groupe d'effets a déjà lancé, ce groupe commencera à la même vitesse et à la même position.
- **Un coup (ONE SHOT)** : Si cette touche est appuyée (fond sombre), le groupe d'effets sera exécuté une seule fois puis désactivé.

Exec 3 19					Times	Loops & Links	Effects	Info
No.	Name	MIB	Trig	Effects				
1	1 Cue	*	GO	Eff 1 OFF / Eff 38 GO / Eff 40 GO				
2	2 Cue		GO	blinder GO				
3	3 Cue		GO	Eff 1 GO / Eff 38 OFF / blinder OFF				
4	4 Cue		GO	blinder OFF				



## 6.5 Groupes d'effets dans des cues

Durant le processus normal d'enregistrement, on peut aussi enregistrer les groupes d'effets dans les cues. Dans les cues, les réglages pour Call(GO,GO-, Pause et Off), intensité, vitesse, douceur et temps de fondu avant et après. (Intensity, SPEED,SOFTNESS et IN/OUT FADE TIME) sont enregistrés. Dans les cues, pas d'autres réglages du groupe d'effets seront enregistrés.(fonction avec presets).

Ou :

Il est aussi possible de créer des cues auxquels un groupe d'effets peut être assigné. Si des groupes d'effets temporaires sont utilisés en créant des cues, une copie du cue sera aussi enregistrée, i.e. il ne dépendra plus du groupe d'effet original.

- Démarrer un groupe d'effet en le sélectionnant dans la bibliothèque d'effets.
- Appuyer une fois sur le bouton Enregistrement (STORE).
- Appuyer une fois sur le bouton exécuter dans lequel l'appel doit être enregistré. L'appel du groupe d'effets sera enregistré dans le cue avec tous les réglages mentionnés au-dessus. Si un cue est rappelé, le groupe d'effets sera démarré.



En rappelant des groupes d'effets, leurs tailles, vitesse et douceur peuvent être ajusté en fondu avant et après. Si un temps de fondu est réglé dans le groupe d'effets, l'intensité, la vitesse ou la douceur seront automatiquement ajustée en fondu quand le groupe sera démarré.

Dans la feuille exécuteur ou dans Edit séquence, appuyer sur le bouton Effet (EFFECT) (il sera affiché en gris foncé). La fenêtre sera divisée en deux moitiés. La partie haute affiche le cue, la partie basse les rappels des groupes d'effets pour le cue sélectionné, en incluant les paramètres respectifs.

La partie basse affiche tous les rappels des groupes d'effets pour ce cue.

Sélectionner un cue à modifier (il sera affiché avec un cadre bleu). Dans l'affichage de droite, le réglage sera adopté, affiché au-dessus des roue codeuses et sera personnalisable à volonté. Si l'intensité, la vitesse ou la douceur doivent être ajustées en fondu avant ou après quand le groupe d'effets est rappelé, faire un clic droit avec la souris dans la case derrière la valeur dans la colonne **F** (fondu fade). La colonne va montrer un **Y** pour Yes. Appuyer sur Mettre à jour (UPDATE) pour confirmer la modification et l'enregistrer dans le cue.

On peut modifier les cases Nom (Name), Intens, Vitesse (Speed), F, Douceur (Soft) et Fondu (Fade) directement par un clic droit.

## 6.6 Menu Voir tous les effets en cours (VIEW ALL RUNNING EFFECTS)

Dans ce menu, tous les groupes d'effets actuellement en restitution seront affichés.

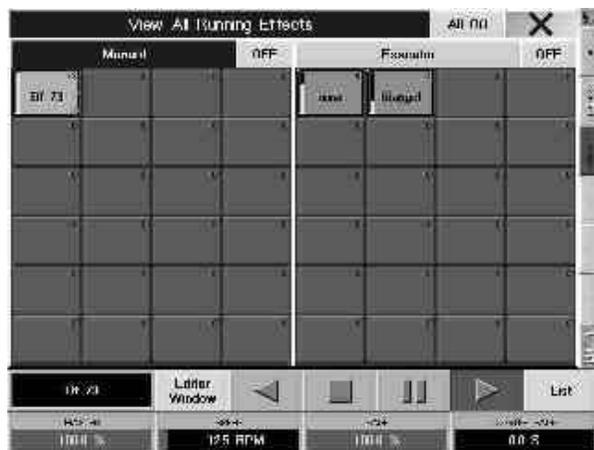
- Appuyer sure la touchez Effet (EFFET) deux fois (Sur les anciennes consoles, cette touche n'est pas nommée et est positionnée entre les touches Vue (VIEW) et Aller à (GOTO). Un marquage approprié peut être commandé chez » MA ou chez un revendeur).

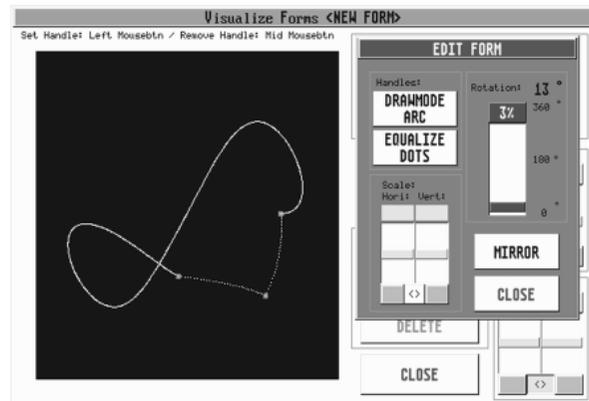
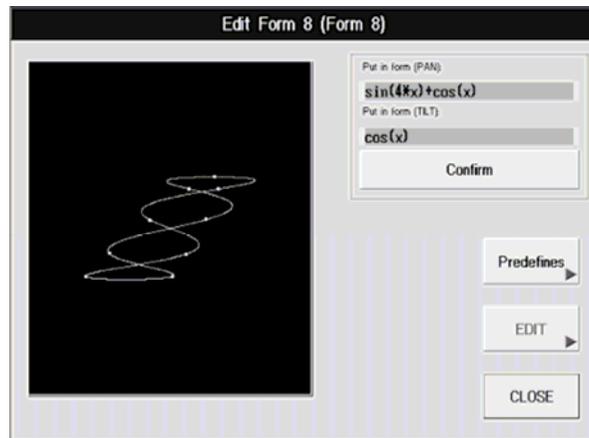
**Ou :**

- En choisissant un groupe d'effets dans la bibliothèque d'effets, la touche correspondante sera affichée au-dessus des roue codeuse.

Appuyer sur la touche LIST sur l'écran tactile.

- On peut désactiver tous les groupes d'effets simultanément en appuyant sur la touche Tous Off (ALL OFF).
- On peut quitter le menu avec la touche Fermer (CLOSE).
- Dans la partie gauche du menu, tous les groupes d'effets rappelés manuellement seront affichés. Appuyer sur la touche OFF à droite de Manuel (MANUAL) et tous ces groupes d'effets seront désactivés.
- Le milieu du menu montre tous les groupes d'effets qui sont restitués via des faders exécuteurs. Appuyer sur la touche OFF à droite de Exécuteur (EXECUTOR) et tous ces groupes d'effets seront désactivés. **5.1.1 Assigner des groupes d'effets à des faders exécuteurs.**
- La partie gauche de ce menu montre tous les groupes d'effets qui sont restitués via des cues. Appuyer sur la touche OFF à droite de Liste de cues (CUELIST) et tous ces groupes d'effets seront désactivés.
- La partie basse du menu montre tous les groupes d'effets rappelés depuis que le dernier cue a été enregistré, en incluant leurs paramètres de restitution respectifs. En enregistrant le cue suivant, tous les rappels de cette feuille seront aussi enregistrés. Il est aussi possible de





modifier un rappel. Pour faire cela, sélectionner ce rappel (il sera affiché avec un cadre bleu). Le réglage sera adopté, affiché au-dessus des roues codeuses et pourra être modifié par elles. On peut effacer un rappel complet en faisant un clic droit avec la souris dans la colonne Nom (NAME). Pour effacer seulement un paramètre, faire un clic droit sur ce paramètre.

## 6.7 Créer et enregistrer des formes virtuelles (Editer des formes – EDIT FORMS)

### 6.7.1 Créer des formes virtuelles

A partir de ce menu, on peut créer directement des formes en deux dimensions pour utiliser avec les paramètres PAN/TILT. En créant des formes, les mouvements peuvent être directement sortis sur les projecteurs. Les formes créées seront automatiquement enregistrées dans la bibliothèque de formes.

Rappeler ce menu : **6.1.1** Créer un groupe d'effets troisième point

**6.2.1** Editer des effets point table

- Appuyer sur la touche Prédéfinis (PREDEFINES) une fois. Une fenêtre s'ouvre où plusieurs formes sont affichées. Sélectionner une de ces formes ; cette forme sera maintenant affichée dans la fenêtre noire.

### 6.7.2 Modifier des formes

La fenêtre Editer formes (EDIT FORMS) s'ouvre en appuyant sur la touche EDIT.

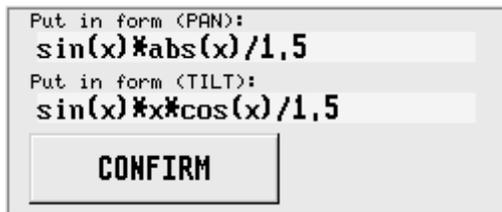
Faire un clic gauche avec la souris sur au moins trois positions de la forme marquée. Pour chaque clic sur la forme, un nouveau point rouge apparaît à chaque position. Pour effacer un point, cliquer avec le bouton du milieu sur ce point.

Pour remodeler la forme, cliquer et tirer avec la souris, un des points rouges. En cliquant avec le bouton de droite pendant le remodelage (en maintenant le bouton gauche de la souris), on peut redéfinir le remodelage à chaque fois.

- En appuyant sur la touche, on peut programmer dans quelle voie les lignes seront dessinées en remodelant la forme :
  - ANGLE : ligne droite
  - ARC : arc extérieur
  - ARROW : arc intérieur

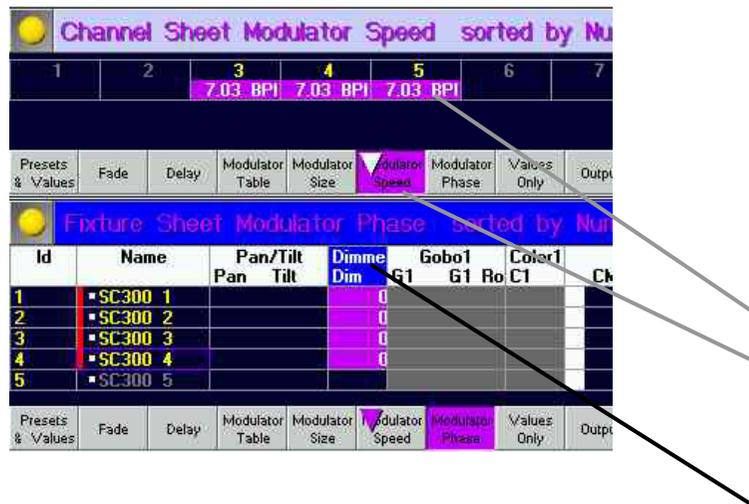
En remodelant la forme, les lignes seront augmentées, respectivement, les positions étendues de la forme seront reportées au projecteur plus vite.

- Si les lignes étendues et par conséquent, les voies pour le projecteur doivent être transmises avec la même vitesse, il faut appuyer sur la touche Egaliser les points (EQUALIZE DOTS) une fois.
- La forme peut être modifiée en dimension horizontale ou verticale en utilisant les glissières Hori : et Vert :. En appuyant brièvement sur la touche gris sombre en-dessous des glissières modifiées, les deux valeurs peuvent être réglées simultanément. En appuyant sur la touche « <> », les deux glissières peuvent être couplées, les dimensions pourront être modifiées simultanément..
- En utilisant la glissière Rotation, la forme peut être tournée de 0 à 360°.
- En appuyant sur la touche Miroir (MIRROR), la forme peut être mise en miroir.
- On peut quitter le menu EDIT avec la touche Fermer (CLOSE).



Cliquer avec le bouton gauche de la souris sur les champs respectifs – entrer alors la formule grâce au clavier

La formule sera confirmée en appuyant sur CONFIRM



Avec de bonnes connaissances en mathématiques, on peut aussi utiliser des formules pour PAN et TILT.

Syntaxe pour entrer une formule manuellement :

L'affichage standard des formules mathématiques peut être exécuté.

Opérateurs mathématiques de base : +, -, \*, /

Constantes numériques : entiers, nombres à virgules flottantes, figures exponentielles

Exemple pour des constantes numériques : 2.71818

1.2<sup>e</sup>- 2

0,4

Autres constantes : pi correspond à la figure circulaire  $\pi$

Variables X

Fonctions mathématiques :

- sin(x) ou sinus(x)
  - cos(x) ou cosinus(x)
  - abs(x) correspond à la valeur absolue
  - sqrt(x) correspond à la racine carrée
  - pow(x ;y) correspond à y puissance x
- erreurs d'arguments avec x=0 et y<=0 ou avec x<0 et y pas entier.

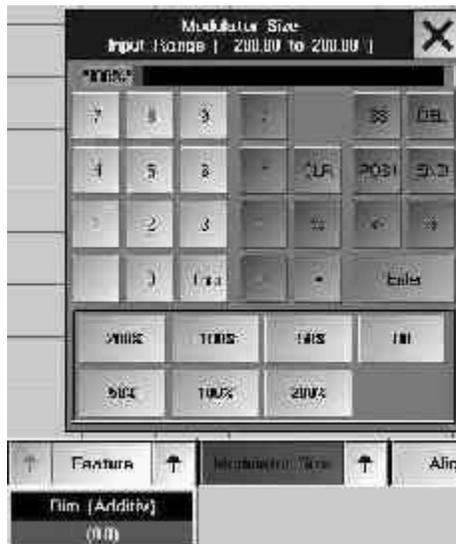
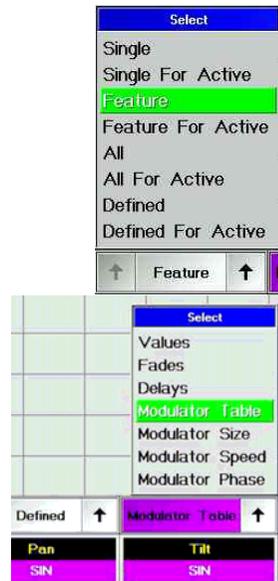
- Exemples :
- sin(3\*x)
  - Sqrt(abs(x))\*sin(x)
  - Sin(x)\*cos(3\*x)\*pi/2
  - (cos(x)\*abs(x)+1)/pow(x;2)
  - (cos(0.5\*x)\*abs(x)+0.5)/2

## 6.8 Modulateurs INDEX

Il est maintenant possible pour chaque dispositif d'utiliser un modulateur pour les effets et pour la vitesse, la taille, et le décalage des effets dans les modulateurs des feuilles de projecteurs et de canaux. Les modulateurs fonctionnent avec le programmeur i.e. ils ne sont pas permanents. On peut seulement enregistrer les changements comme des cues ; les effets transférés avec le bouton TOP aux modulateurs resteront inchangés. Pour chaque attribut d'un projecteur, quatre réglages de modulateurs sont disponibles, chacun d'entre eux étant individuel.

### Assigner des modulateurs a un projecteur

- Sélectionner des projecteurs (ici les projecteurs 3 à 5 de la feuille canaux).
- Ouvrir la feuille **projecteurs (FIXTURE)** ou **canaux (CHANNEL)**.
- Dans **OPTIONS**, appuyer sur le bouton **LAYER CONTROL** ; il reçoit un fond violet et montre quelles valeurs sont affichées dans la feuille (dans les graphiques de vitesse de la feuille canaux (CHANNEL) et en phase dans la feuille de projecteurs (FIXTURE) ; le triangle violet ou blanc montre quelle valeur a été entrée dans la feuille active en utilisant la roue codeuse (dans les graphiques de vitesse dans la feuille projecteur (FIXTURE)).
- Sélectionner le **dispositif** que doit exécuter le modulateur (ici : dimmer dans la feuille projecteur (FIXTURE)).
- Dans le menu Select, choisir pour quel dispositifs les valeurs du modulateur sont supposée être valides. Pour cela, appuyer sur la flèche de droite et sélectionner en utilisant la roue



codeuse, confirmer en appuyant sur la roue codeuse ou sélectionner le menu en appuyant sur le bouton texte.

- **Solo (SINGLE)** : Seul l'attribut sélectionné pour le projecteur ou le canal sera changé.
- **Solo pour actif (SINGLE for ACTIVE)** : Seul l'attribut **sélectionné** pour le projecteur ou le canal et étant actif sera changé.
- **Dispositif (FEATURE)** : Seul le dispositif sélectionné pour le projecteur ou le canal sera changé.
- **Dispositif pour actif (FEATURE for ACTIVE)** : Seul le dispositif **sélectionné** pour le projecteur ou le canal et étant **actif** sera changé.
- **Tous (ALL)** : Tous les attributs du projecteur sélectionné seront changés.
- **Tous pour actif (ALL for ACTIVE)** : Tous les attributs **sélectionnés** pour le projecteur ou le canal et étant **actifs** seront changés.
- **Définis (DEFINED)** : Seuls les attributs définis seront changés. Pour cela, appuyer sur la flèche de gauche et sélectionner les attributs désirés dans le menu (les attributs avec un fond vert ont été sélectionnés) ; ce réglage restera valide pour la période durant laquelle le show restera chargé.
- **Définis pour actifs (DEFINED for ACTIVE)** : Seuls les attributs **définis et actifs** seront changés.
- Sélectionner un modulateur ; pour cela, appuyer sur la flèche de droite et le sélectionner en utilisant la roue codeuse, confirmer en appuyant sur la roue codeuse ou sélectionner le menu en appuyant sur le bouton texte.
- Sélectionner **Propriétés du modulateur (MODULATOR PROPERTIES)** en utilisant la roue codeuse de gauche sous l'écran, choisi un effet ou un réglage et confirmer en appuyant sur la roue codeuse sur le côté de l'écran
  - Aucun (NONE)** : pas d'effet sélectionné
  - PWM** : Modulation de la largeur d'impulsion
  - Aléatoire (RANDOM)** : Fondus avant aléatoires de chaque canaux de la fonction sélectionnée.
  - TABLE** : Ici, des effets spécifiques ont un fond spécial (identique à TABLE dans Edition effets (EDIT EFFECT)).
  - FORME (FORM)** : Ici, les formes qui ont été préalablement définies et qui sont dans la bibliothèque FORM ont un arrière plan spécial.
- **Taille de modulateur (MODULATOR SIZE)** : Ici, on peut entrer la taille de l'effet (dans les graphiques, 100% est entré)
- Ouvrir la **calculatrice** en utilisant la roue codeuse en-dessous de l'écran, entrer la valeur et confirmer par **ENTER**.
- **Vitesse du modulateur (MODULATOR SPEED)** : Ici, on peut entrer la vitesse de l'effet en BPM (Beat par minute).
- Ouvrir la **calculatrice** en utilisant la roue codeuse en-dessous de l'écran, entrer la valeur et confirmer par **ENTER**.
- **Phase du modulateur (MODULATOR PHASE)** : Ici, on peut entrer l'angle pour décaler le modulateur.
- Ouvrir la **calculatrice** en utilisant la roue codeuse en-dessous de l'écran, entrer la valeur et confirmer par **ENTER**.

Toutes les valeurs entrées sont exécutées immédiatement et peuvent être contrôlées par la vue STAGE ou, mieux encore par la visualisation 3D.

- Effacer les réglages en appuyant trois fois sur CLEAR ; tous les effets seront immédiatement effacés du Programmeur.

**Ou**

***Enregistrer un réglage comme cue :***

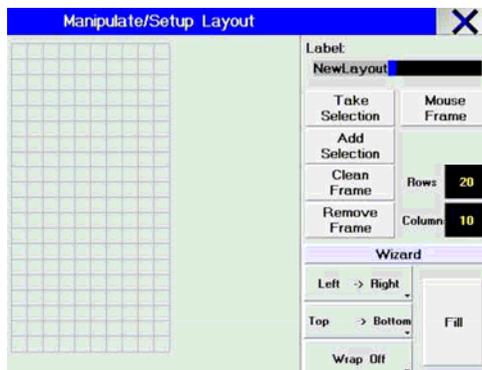
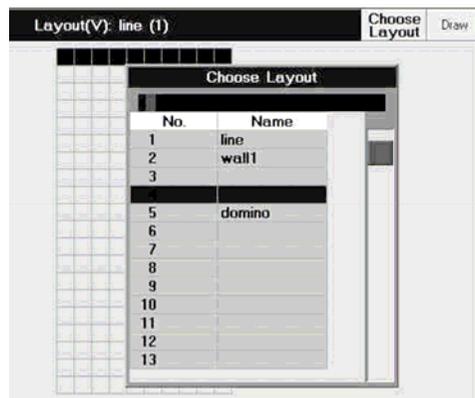
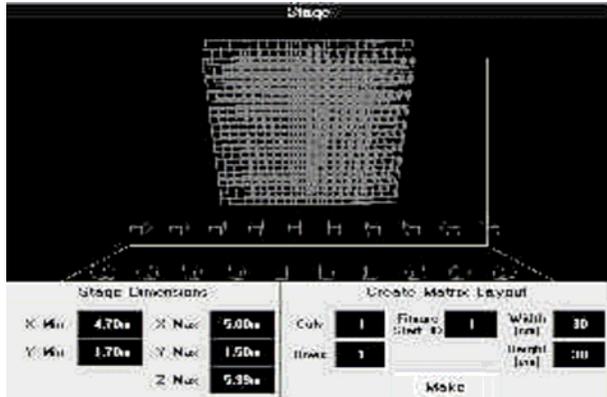
- Appuyer sur Enregistrer (STORE)
  - Appuyer sur une case vide dans la petite fenêtre exécuteur ou sur un bouton exécuteur vide.
- L'effet sera enregistré comme un cue ; dans les feuilles, le texte blanc sur fond violet changera en texte jaune sur fond sombre. Si Programmeur seulement (PROGRAMMER ONLY) a été activé, tous les dispositifs disparaîtront de la feuille. Ce cue peut maintenant être exécuté ou édité comme une séquence normale.

***Appliquer des effets aux modulateurs :***

En transférant des effets aux modulateurs, on peut exécuter des changements très rapidement. Comme l'effet sera permanent, on peut effacer un changement temporaire après son exécution ou l'enregistrer comme un cue.

- Lancer l'effet dans la bibliothèque d'effets.
- Appuyer sur **TOP**.
- Appuyer sur le bouton effet de l'effet en cours de la bibliothèque d'effets.

L'effet stoppe (disparaît du menu Tous les programmes lancés (ALL RUNNING PROGRAMS) et ses réglages peuvent maintenant être vus dans les modulateurs. Tous les projecteurs impliqués sont marqués par une barre rouge ; tous les réglages venant de l'effet ont un fond violet sombre dans les modulateurs (tous les modulateurs modifiés ont un fond violet).



## 7 Effets BITMAP

En plus des effets mentionnés au chapitre 6, on peut utiliser la fonction effet BITMAP pour exécuter des graphiques dans une matrice d'appareils. On peut aussi bien créer des graphiques Bitmap sur PC et les importer ou les créer directement en mode DRAW. Avec CREATE TEXT, on peut aussi créer des textes en graphique Bitmap. Le paramétrage pour ces effets est une matrice d'appareils à créer dans SETUP. Dans l'éditeur, on peut assigner des effets (e.g. rotation, zoom, etc.) et une disposition à la disposition des appareils. Les effets Bitmap peuvent être assignés aux exécuteurs et être contrôlés très facilement, comme des effets normaux. FAIRE ATTENTION A CE QUE LES TYPES D'APPAREILS UTILISES ONT LA FONCTION UTILISEE DANS L'EFFET.

### 7.1 Créer une disposition pour un effet Bitmap

#### Assigner les appareils dans le setup :

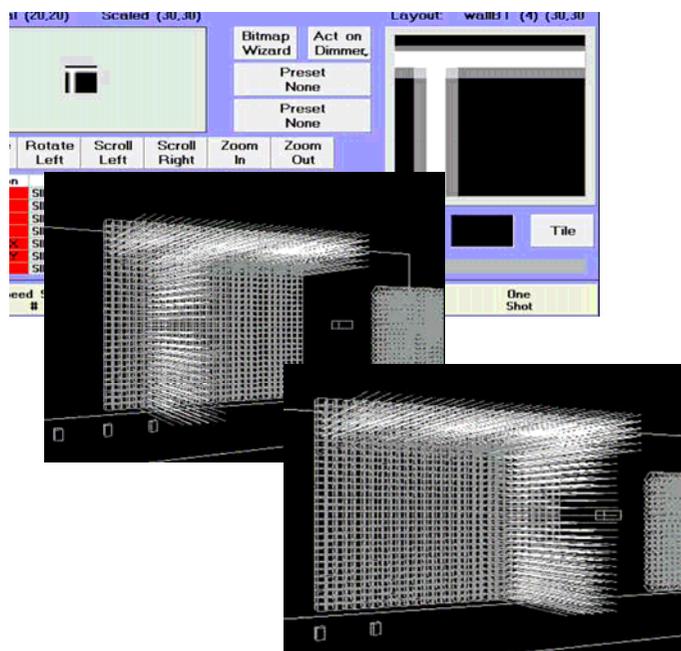
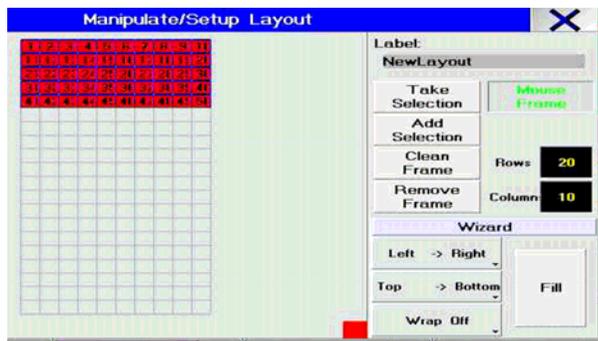
Dans le setup, on peut créer une matrice qui sera visible dans la vue Stage ; ce qui aide à créer des effets Bitmap ;

- Appuyer sur **SETUP**
- Appuyer sur Accès complet (**FULL ACCESS**)
- Appuyer sur Setup de scène (**STAGE SETUP**)
- Fixer Colonnes (**COWLS**) et Lignes (**ROWS**) en utilisant la calculatrice (nombre de lignes horizontales et verticales de la matrice)
- Utiliser Largeur (**WIDTH**) et Hauteur (**HEIGHT**) pour fixer l'écart horizontal et vertical entre les lignes
- Utiliser Faire (**MAKE**) pour exécuter la paramétrage
- Appuyer sur « X » pour quitter le menu

#### Créer une disposition :

Ici, on peut créer des dispositions qui pourront être assignées plus tard à un effet Bitmap.

- Ouvrir le menu Voir la disposition (LAYOUT VIEW) en utilisant Créer une fenêtre (CREATE A WINDOW).
- Appuyer sur Choisir une disposition (**CHOOSE LAYOUT**) et utiliser la roue codeuse pour sélectionner et confirmer un numéro de disposition libre dans la vue d'ensemble..
- Ouvrir les **OPTIONS** (appuyer sur le bouton jaune dans le coin en haut à gauche).
- Appuyer sur **SETUP** pour ouvrir le menu MANIPULATE / SETUP LAYOUT.
- Cliquer sur la ligne Etiquette (**LABEL**) et entrer un nom pour la disposition ; confirmer avec **ENTER**.
- Sélectionner les appareils à utiliser dans la disposition (dans la fenêtre STAGE, FIXTURE ou CHANNEL).
- Entrer les valeurs pour Lignes (**ROWS**) et Colonnes (**COLUMNS**) (nombre de colonnes et de lignes constituant la grille) ; appuyer sur la case va ouvrir la calculatrice ; après avoir saisi ces valeurs, confirmer avec **ENTER**. Le menu va maintenant montrer la grille sélectionnée où on peut placer les appareils.
- Transférer les appareils dans la disposition.



- **Armature souris (MOUSE FRAME)** : si le bouton est activé (texte en vert) on peut dessiner une armature bleue dans la grille. Cette armature forme la cible pour les commandes nettoyer (CLEAN), retirer (REMOVE) et remplir (FILL). Si le bouton n'est pas activé (texte en gris), la grille peut être remplie en utilisant la commande remplir (FILL), ou on peut délibérément poser un appareil dans une case vide.
- **Prendre une sélection (TAKE SELECTION)** : Les appareils sélectionnés seront transférés dans la disposition et pourront être positionnés en utilisant la commande assistant (WIZZARD).
- **Ajouter à la sélection (ADD SELECTION)** : quand il y a déjà des appareils positionnés dans la disposition, les appareils sélectionnés seront ajoutés.
- **Nettoyer l'armature (CLEAN FRAME)** : les appareils dans l'armature bleue (dessinée avec MOUSE FRAME activé) seront effacés de la disposition et marqués par des carrés rouges adjacents sur la grille.
- **Retirer l'armature (REMOVE FRAME)** : Les appareils à l'intérieur de l'armature seront retirés de la disposition, mais pourront être réintégrés à nouveau en utilisant la commande ADD SELECTION.

#### Positionner des appareils dans la disposition :

L'ordre dans lequel les appareils seront placés va influencer l'effet par la suite.

Le réglage par défaut est gauche - droite, haut - bas et enveloppe Off - avec ce réglage, la restitution sur scène va correspondre à ce qui est affiché dans la fenêtre Aperçu (Preview). Les modifications apportées à ce réglage n'apparaîtront pas dans la fenêtre Aperçu de l'éditeur de bitmap c'est pourquoi il est conseillé de les vérifier dans la vue STAG.

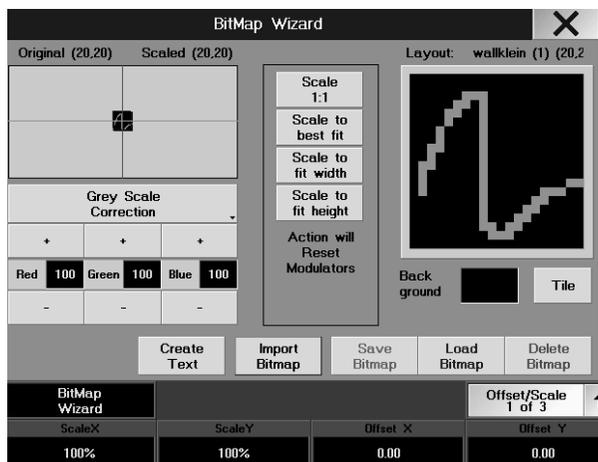
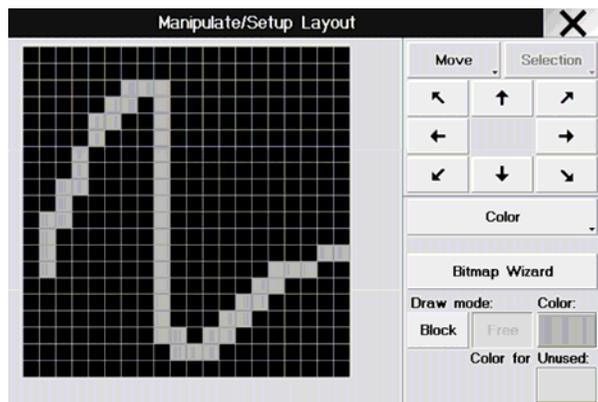
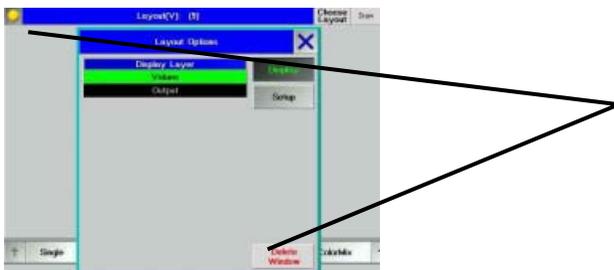
- **gauche - droite / droite - gauche (LEFT - RIGHT / RIGHT-LEFT)** : place le numéro ID en démarrant de la marge de gauche ou de droite
  - **bas - haut / haut - bas (BOTTOM - TOP / TOP - BOTTOM)** : place le numéro ID en démarrant de la marge du bas ou du haut.
  - **Enveloppe Off (WRAP OFF)** : classe les projecteurs horizontalement par numéro ID croissant.
  - **Enveloppe On (WRAP ON)** : classe les projecteurs verticalement par numéro ID croissant.
- Si un effet bitmap tourne sur la même matrice de projecteurs mais avec un remplissage différent, on obtient une représentation en miroir. (voir exemple à gauche)

Utiliser les réglages par défaut va produire une restitution sur scène comme représenté dans la fenêtre de pré-visualisation ; si gauche et droite sont inversés, la sortie sera affichée en miroir. On peut sauver les deux dispositions sous deux noms différents et les allouer à l'effet.

- **Remplir (FILL)** : Tous les projecteurs intégrés dans la disposition seront placés à l'intérieur de celle-ci en utilisant le paramétrage sélectionné. (tant qu'il y aura de la place disponible) les projecteurs en trop seront considérés comme appareils de rechange dans un cadre rouge adjacent à la grille.

Ou

- Positionner chaque projecteur séparément ; pour faire cela, cliquer (souris ou écran tactile) sur le cadre rouge et le placer dans une case vide de la grille.
- Appuyer sur **X** pour quitter le menu SETUP.
- Quitter le menu Voir la disposition (**LAYOUT VIEW**) en utilisant **OPTIONS** et Effacer la fenêtre (**DELETE WINDOW**).



Utiliser Dessiner (**DRAW**) pour basculer dans le mode dessin.

Dans ce menu, on peut créer des graphiques dans la disposition sélectionnée à la main ou à la souris, ou on peut modifier des graphiques déjà créés. En outre, en changeant la disposition, on peut aussi changer toutes les valeurs des projecteurs sélectionnés. Sauver le graphique comme bitmap ou sauvegarder chaque pas comme cue. On peut effacer tous les changements en appuyant sur CLEAR trois fois.

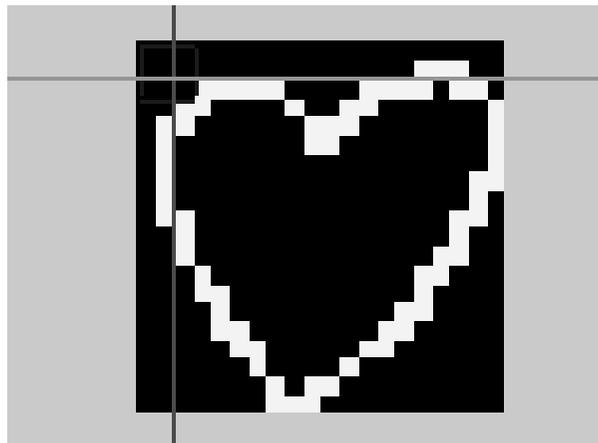
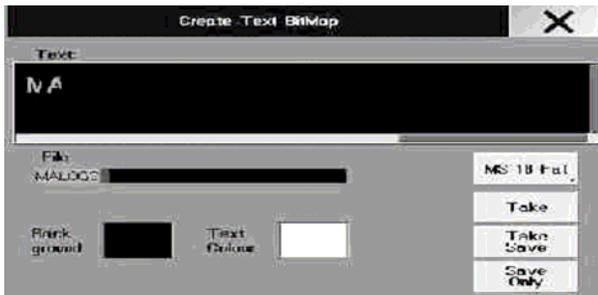
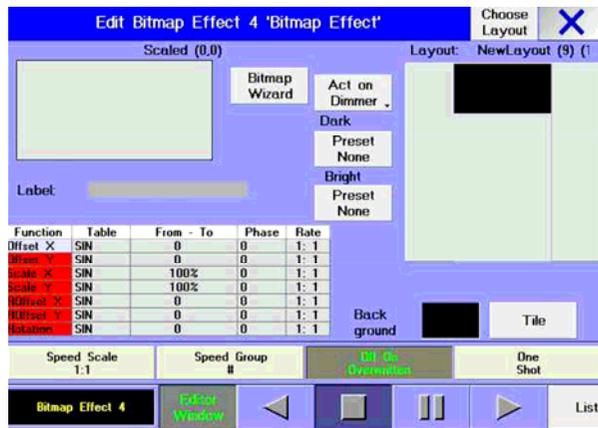
- Ouvrir une **vue de disposition**.
- Prendre une disposition avec Choisir une disposition (**CHOOSE LAYOUT**)
- Appuyer sur Dessiner (**DRAW**) va basculer dans le mode dessin.
- Choisir le mode de dessin :
  - Libre (**FREE**) ; permet de dessiner à main levée en utilisant la souris ou le doigt.
  - Bloc (**BLOCK**) ; forme un cadre rectangulaire
  - Couleur (**COLOR**) ; ouvre le menu couleur pour les projecteurs avec changeur de couleur. Choisir une couleur et l'insérer en appuyant sur le bouton Color dans le menu Delecte. En utilisant ACT ON CMY, cette couleur sera assignée aux cases sélectionnées.
- Choisir ACT ON
  - Gris (**GREY**) ; une valeur de dimmer sera assignée aux cases sélectionnées.
  - Couleur (**COLOR**) ; une valeur de couleur est assignée aux cases sélectionnées.

Les cases sélectionnées reçoivent un cadre jaune et disparaîtront à l'action suivante sur l'écran. Seules les cases ayant une valeur de dimmer assignée resteront (niveau de gris en rapport avec la valeur de dimmer) et on peut sélectionner de nouvelles cases. Chaque case sélectionnée perdra immédiatement sa valeur de dimmer – de cette façon, il est possible d'effacer certaines cases du graphique. Et c'est ainsi que l'on peut créer a graphique avec d'autres valeurs de dimmer.

- Copie (**COPY**) ;
- Sélection (**SELECTION**) ; seulement les cases sélectionnées (cadre jaune) seront copiées.
- **Total** ; Toutes les cases actives seront copiées.
- Déplacer (**MOVE**) ; on peut déplacer le graphique en utilisant les touches de direction (flèches).
- Miroir (**MIRROR**) ; on peut faire un miroir du graphique en utilisant les touches de direction.
- Enregistrer ou effacer le graphique.
  - En utilisant Enregistrer (**SAVE**) on peut sauvegarder le graphique comme une séquence vers une roue codeuse libre ou
  - En utilisant Assistant Bitmap (**BITMAP WIZARD**) basculer vers le menu Assistant (WIZARD)
  - Ou autre méthode pour contourner : charger un graphique bitmap dans l'assistant, revenir au mode dessin et retoucher ici le graphique.

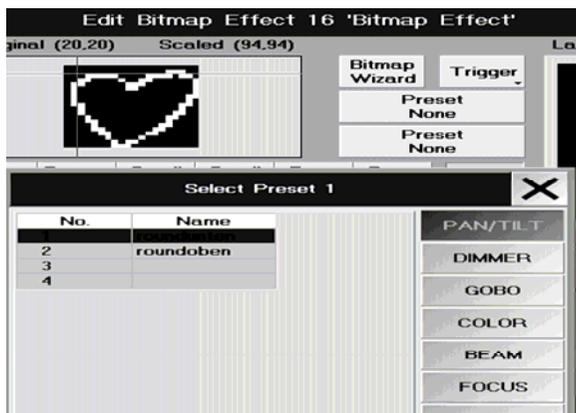
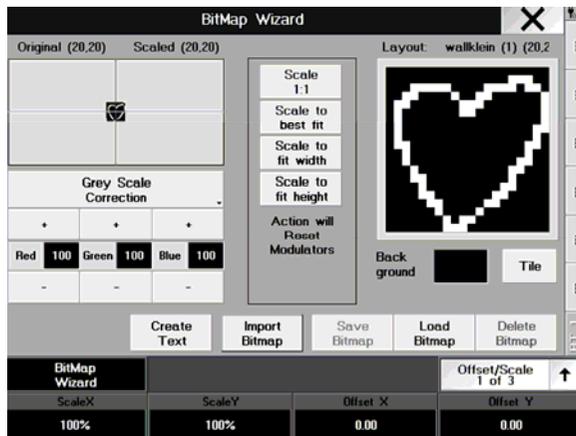
Ou effacer toutes les sélections et les réglages en appuyant trois fois sur CLEAR.

- Appuyer sur « X » pour quitter le menu SETUP.
- Quitter le menu vue de la disposition (**LAYOUT VIEW**) en utilisant **OPTIONS** et Effacer la fenêtre (**DELETE WINDOW**).



## 7.2 Créer et modifier des effets bitmap

- Appuyer sur **EDIT** et sur un bouton vide de la fenêtre Effets Bitmap (**Bitmap Effects**).
  - Sélectionner une disposition créée précédemment dans la vue d'ensemble; la disposition courante est indiquée par son nom et son numéro et avec le numéro de colonne et de ligne en dessous du bouton Choisir disposition (**CHOOSE LAYOUT**).
  - Ouvrir l'**assistant bitmap** pour créer, enregistrer ou adapter un bitmap.
  - **Créer un graphique**
    - Créer texte (**CREATE TEXT**) ; pour créer et enregistrer un bitmap.
      - Appuyer sur Créer texte (**CREATE TEXT**), entrer le texte, la taille et le nom du fichier.
      - Avec prendre (TAKE), le transférer à l'assistant, avec prendre et enregistrer (**TAKE SAVE**) le transférer et l'enregistrer simultanément ou juste l'enregistrer avec Enregistrer (**SAVE**).
    - Enregistrer bitmap (**SAVE BITMAP**) ; pour enregistrer un bitmap sur le disque dur de la console.
    - Charger bitmap (**LOAD BITMAP**) ; pour charger un bitmap depuis le disque dur de la console.
    - Effacer bitmap (**DELETE BITMAP**) ; pour effacer un bitmap.
    - Importer un bitmap (**IMPORT BITMAP**) ; pour importer un bitmap depuis une disquette.
  - Appuyer sur « X » pour revenir au menu EDIT.
  - Choisir une couleur de fond.
  - Mosaïque (**TILES**) place les graphiques comme des pièces de mosaïques l'une après l'autre.
  - En utilisant fond (**BACKGROUND**), choisir la couleur de fond. Choisir la couleur et la brillance dans le menu Select et appuyer sur le bouton de la couleur désirée.
  - **Correction de couleur, correction de niveau de gris**
    - Fixer les valeurs d'offset en utilisant + ou – de la calculatrice (en appuyant sur la case noire numéro).
    - Sélectionner un niveau
      - Echelle 1 : 1 (**SCALE 1 :1**) ; transfère le bitmap 1 :1 dans la disposition sélectionnée.
      - Echelle pour s'adapter à la largeur (**SCALE TO FIT WIDTH**) ; redimensionne le bitmap pour la largeur optimale de la disposition sélectionnée.
      - Echelle pour s'adapter à la hauteur (**SCALE TO FIT HEIGHT**) ; redimensionne le bitmap pour la hauteur optimale de la disposition sélectionnée.
      - Echelle pour la meilleure adaptation (**SCALE TO BEST FIT**) ; redimensionne le bitmap pour l'apparence optimale de la disposition sélectionnée.
    - En utilisant les roue codeuses en dessous de l'écran pour régler la position de départ du bitmap ; après avoir basculé la page, on peut aussi tourner le bitmap et changer le point de rotation.
- Le croisement des fils et le cadre de projection sont très utiles pour paramétrer l'effet bitmap.
- **OFFSET** : Ici on peut changer la position bitmap vers matrice – le cadre de projection peut être réglé suivant les axes X et Y.
  - **ROTATION OFFSET** : Ici, on peut fixer le point pour une rotation – le croisement des fils peut être réglé suivant les axes X et Y.
  - **ROTATION** : Ici, on peut entrer la position du bitmap
  - Largeur (**WIDTH**) : Ici, on peut entrer la largeur du bitmap



- Hauteur (**HEIGHT**) : Ici, on peut entrer la hauteur du bitmap.
- Appuyer sur « **X** » pour retourner au menu **EDIT**.
- Entrer les valeurs pour les fonctions (par exemple déplacement horizontal ou rotation).
- Entrer les valeurs de preset : (si TOGGLE est actif = en vert, on peut paramétrer plusieurs réglages).**
- Rotation à droite (**ROTATE RIGHT**) place « 0 ° - 360° » dans la colonne rotation.
- Rotation à gauche (**ROTATE LEFT**) place « 360° » dans la colonne rotation.
- Déplacement à gauche (**SCROLL LEFT**) place « -5.0 ; 5.0 » dans la colonne OFFSET X.
- Déplacement à droite (**SCROLL RIGHT**) place « -5.0 ; 5.0 » dans la colonne OFFSET X.
- **ZOOM IN** place « 100% - 50% » dans les colonnes échelle X (SCALE X) et échelle Y (SCALE Y).
- **ZOOM OUT** place « 100% - 200% » dans les colonnes échelle X (SCALE X) et échelle Y (SCALE Y).

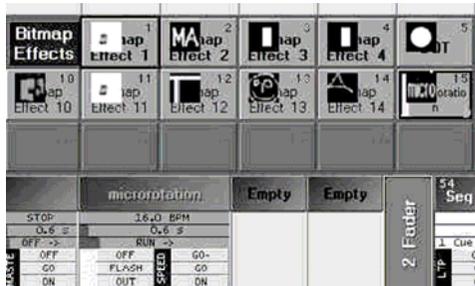
Ou

**Entrer des valeurs :**

- Cliquer sur la case dans la colonne et l'ouvrir en appuyant sur la roue codeuse ; Entrer les valeurs et confirmer par **ENTER**.
- **TABLE** ; Ici, on peut sélectionner l'effet.
- Depuis à (**FROM TO**) ; Ici, on peut entrer les points de départ et de fin.
- **PHASE** ; Ici on peut entrer l'angle pour déplacer l'effet.
- Taux (**RATE**) : Fixe le ratio d
- Placer ACT ON ; dépendant du réglage et du type de bitmap , les boutons en dessous sont activés (allumés – les valeurs peuvent être changées) ou inactifs (éteints – pas de modification possible). Les valeurs allouées au bitmap sont marquées par une barre violette sur la colonne respective dans la feuille projecteur ou la feuille dimmer.
- Gris (**GREY**) : des valeurs de dimmer sont assignées à l'élément du graphique
- Déclenchement (**TRIGGER**) : des presets sont assignés à l'élément du graphique
  - Preset 1 – le preset est assigné au fond du graphique
  - Preset 2 – le preset est assigné au graphique
- Couleur (**COLOR**) : les valeurs de couleur sont assignées à l'élément du graphique.
- Définir l'ordre en utilisant les quatre roues codeuses.
- **MASTER** ; ici, on peut fixer la valeur de dimmer.
- Vitesse (**SPEED**) ; ici, on peut fixer la vitesse de l'effet. (Cependant, les mouvements du graphique dépendent aussi des réglages Depuis à (FROM TO), Echelle de vitesse (SPEED SCALE), Ratio (RATE) ).
- Fondu (**FADE**) ; ici on peut
- Fondu Master (**MASTER FADE**) ; ici, on peut fixer le temps de fondu entrant et sortant (fade in, fade out) dans l'effet après start et stop.
- Entrer un nom pour l'effet bitmap dans la ligne **LABEL** et confirmer par ENTER.

#### Placer un effet bitmap sur un fader ou un bouton :

- **Appuyer** sur ASSIGN **une fois**.
  - Appuyer sur bouton exécuteur pas encore assigné
- Ou
- Appuyer sur un fader exécuteur (petite fenêtre vide exécuteur)
  - Dans le menu **ASSIGN**, appuyer sur le bouton Effet Bitmap (**BITMAP EFFECT**)
  - Dans la vue d'ensemble, sélectionner l'effet désiré en utilisant la roue codeuse et quitter le menu en appuyant sur « X ».



#### 7.3 Démarrer un effet

- Ouvrir la fenêtre effet bitmap (**BITMAP EFFECT**)
  - Appuyer sur le bouton dans la bibliothèque d'effets bitmap (**BITMAP EFFECT**)
- Ou, si l'effet a été placé dans un bouton ou un fader :
- Démarrer l'effet en utilisant le fader ou le bouton.
- Comme c'est le cas avec les effets, on peut modifier la vitesse pendant que l'effet tourne.

ATTENTION ! Si on ouvre l'assistant bitmap dans le menu EDIT, l'effet reste actif !

## 8 Contrôle à distance

### 8.1 Time Code

Toutes les séquences, chases et cues sur la **grandMA** peuvent être synchronisés par Linear Time Code (LTC) ou MIDI Time Code (MTC).

La synchronisation Time Code peut être utilisée pour déclencher un ou plusieurs contrôleurs synchronisés avec des enregistrements audio ou vidéo. La norme de la SMPTE (Society of Motion Picture Television Engineers) 24, 25 ou 30 trames par secondes avec compensation (Drop Frame et Non Drop Frame) est une information codée de temporisation, par exemple enregistrée sur une piste d'une bande multipiste (gamme de fréquence 1 à 2 kHz). Normalement ce Time Code est déjà ajouté à la compilation de la musique, par exemple pour affichage, mais il peut aussi être enregistré plus tard dans un simple studio d'enregistrement. Si la musique est enregistrée en stéréo, une troisième piste est nécessaire pour le Time Code.

Toutes les séquences programmées sur la **grandMA** peuvent être synchronisées avec du Time Code.

Pendant la lecture d'une bande, l'information Time Code est transmise au contrôleur connecté. Chaque contrôleur a une mémoire interne qui déclenche l'activation d'un programme particulier à une trame temporelle particulière. Sur la **grandMA**, contrôleur Time Code externe LTC peut être connecté par une prise jack et le contrôleur MTC par un connecteur Midi IN à l'arrière de la table.

#### 8.1.1 Introduction au Système Time Code

##### Voici les principaux avantages du nouveau Système Time Code :

- Les shows Time Code sont organisés dans une bibliothèque. Les fonctions basiques du Time Code telles que éditer, copier, effacer, etc. sont totalement compatibles avec la syntaxe de la console.
- Les shows Time Code sont totalement contrôlables par la Ligne de Commande. Ainsi vous pouvez déclencher immédiatement le show Time Code 5 à partir d'un macro.
- Les commandes GOTO sont supportées et utilisées par défaut lors de l'enregistrement des GOs. Cela signifie qu'un show Time Code se réfère aux numéros absolus de Cue.
- Les noms et numéros de Cue sont affichés dans le show Time Code.
- Tous les types de déplacement de Fader Executor peuvent être enregistrés. Ainsi il est possible d'enregistrer le changement de la vitesse d'un Chaser ou un fondu manuel.
- La réduction automatique des données de fader, réduit grandement la quantité de mouvements de faders enregistrés et permet d'éditer facilement le show à la main plus tard.
- L'édition du show peut se faire soit en mode graphique, soit en mode texte. Le mode texte supporte les filtres, ainsi il est possible de ne voir que les Executors que l'on souhaite.
- Programmation à l'aveugle (Blind)
- Pas de limitation du nombre de shows Time Code exécutés en même temps, sauf bien sûr la limite de la mémoire.
- Pas de restrictions pour les utilisateurs sans souris. Le show Time Code peut être entièrement édité avec les roues codeuses et/ou les écrans tactiles.
- Les shows Time Code peuvent être "protégés en écriture". Ainsi si vous voulez seulement voir vos shows, vous ne risquez pas de les effacer par erreur.
- Le copier/coller d'un show Time Code à l'autre est maintenant possible. Les shows Time Code peuvent être fusionnés.

- Fonction Autostart des shows Time Code, par exemple le show est automatiquement chargé et exécuté à la détection du bon signal SMTPE.
- Fonction Repeat avec nombre de répétition paramétrable pour les show Time Code avec synchronisation interne.

### 8.1.2 Créer un show Time Code

#### Graphiquement, avec les écrans tactiles ou la souris :

- Ouvrir une fenêtre de bibliothèque Time Code
- Appuyer sur l'écran dans une touche de show Time Code. La barre de contrôle Time Code pour ce show apparaît sur la droite.
- Entrer le nom du show Time Code avec le clavier PC.
- Presser le champ EDIT dans la barre de contrôle Time Code pour ouvrir l'éditeur Time Code.

#### Avec la Ligne de Commande

- EDIT TIMECODE X ENTER. Affiche l'éditeur et la barre de contrôle Time Code pour le show Time Code "X". Il n'y a pas de touche matérielle TIMECODE sur la **grandMA** mais il est possible de l'entrée dans la Ligne de Commande ou dans une macro avec le clavier.

#### En combinant les deux méthodes :

- EDIT puis presser une touche à l'écran dans la bibliothèque Time Code.

Si le show Time Code sélectionné est vide, seul l'éditeur vide s'affiche et vous pouvez commencer à enregistrer un show ou l'éditer à la main.

### 8.1.3 Exécuter un show Time Code

#### Graphiquement, avec les écrans tactiles ou la souris :

- Presser une touche à l'écran dans la bibliothèque Time Code pour faire apparaître la barre de contrôle Time Code associée.
- Utiliser les cellules avec les symboles classiques de contrôle d'un lecteur CD (lecture, pause, stop...) pour contrôler la restitution du show.

#### Avec la Ligne de Commande

- COMMAND TIMECODE X ENTER. COMMAND est l'une des commandes d'exécution qui se trouvent au dessus des touches des pages. Utiliser GO+, PAUSE, <<<, >>>, ON et OFF.

#### En combinant les deux méthodes :

- COMMAND (comme décrit ci-dessus) puis presser une touche à l'écran dans la bibliothèque Time Code.

#### Description des commandes de restitution :

Etat	Ligne de Commande	Description
STOP	OFF	Show arrêtais, pas de restitution
PAUSE	PAUSE	Show arrêtais, restitution pour le temps courant
PLAY	GO+	Show exécuté
RECORD	STORE	Show enregistré
JUMP BACK	<<<	Saut à la césure précédent le temps courant
JUMP FORWARD	>>>	Saut à la césure suivant le temps courant

Si un show est en cours de restitution, la touche correspondante dans la bibliothèque Time Code affiche le temps courant. Dans le cas d'une enregistrement, la touche clignote rouge en plus, avec l'indication "REC." (ENREG.).

### **External / Internal Sync**

Les comportements de PLAY et RECORD sont réglés dans la page de synchronisation des options.

Si la synchronisation est réglée sur "internal", le temps s'écoule de façon continue, basé sur l'horloge interne.

Si la synchronisation est réglée sur "SMPTE", le temps courant du show Time Code dépend du signal SMPTE d'entrée. Si réglée sur MIDI, c'est le MTC (Midi Time Code) qui est utilisé.

Dans la barre de titre de la bibliothèque Time Code apparaît l'indicateur SMPTE. Que le show utilise ou pas le mode SMPTE, le signal d'entrée SMPTE et le format de trame (DF ou NDF) sont toujours affichés.

Si un show utilise le SMPTE (synchronisation externe), le temps local dans le show peut différer du temps externe SMPTE. A l'aide du recalage (offset) dans le menu des options, il est possible de régler un temps de recalage qui est enlevé au temps externe SMPTE.

Les shows utilisant une synchronisation interne peuvent avoir une fonction de répétition définie par l'utilisateur. Ces paramètres se trouvent aussi dans le menu des options.

### **PRE ROLL & AFTER ROLL, élimination des DROPOUTS**

Le SMPTE étant un signal analogique, des fluctuations peuvent se produire. Des erreurs se produisent très souvent lors de l'enregistrement du signal Time Code. Ces erreurs sont appelées DROPOUTS.

Comme de petites erreurs ne doivent bien sûr pas affecter le show, elles sont automatiquement filtrées. Ce filtrage est contrôlé par deux valeurs : **PRE ROLL** et **AFTER ROLL**.

**PRE ROLL** définit la durée pendant laquelle un signal doit être exempt d'erreur avant qu'il soit accepté par la console.

Une petite valeur de PRE ROLL signifie que la console réagit plus vite aux signaux SMPTE entrants.

**AFTER ROLL** définit la durée pendant laquelle un signal doit être de façon continue, en erreur, ou absent, avant qu'il soit considéré comme terminé. Pendant cette durée, la console continue le show en utilisant sa base de temps interne.

Une petite valeur d'AFTER ROLL signifie que la console s'arrête plus vite après que le signal SMPTE se soit arrêté. Mais elle est donc aussi plus sensible aux erreurs dans le signal SMPTE.

Les paramètres pour PRE ROLL ET AFTER ROLL se trouvent dans le **menu contextuel de la bibliothèque Time Code**. Faire un clic droit dans la barre de titre correspondante pour y accéder.

Les termes PRE ROLL et AFTER ROLL ont une signification historique. Au début de l'ère du Time Code, on voyait les immenses bandes magnétiques contenant les signaux Time Code et audio tourner (roll) dans les lecteurs.

### **Changer le temps courant à la main**

Si le show est en restitution ou en enregistrement avec une synchronisation externe, il n'est pas possible de changer le temps à la main.

En revanche il y a différentes manières de changer le temps courant du show lorsque la base de temps interne est utilisée :

#### **Graphiquement, avec la souris**

- Faire un clic gauche quelque part dans la ligne de temps

#### **Avec la roue codeuse :**

- Tourner la roue codeuse représentant le temps (la plus à gauche) pour changer le temps courant. Chaque cran de la roue codeuse correspond à une trame/

- Si la roue codeuse est pressée et tournée simultanément, chaque cran correspond à une seconde.
- Si la roue codeuse est pressée sans tourner, un temps absolu peut être entré.

**Avec les commandes "Suivant/Précédent"**

- Ce sont les symboles aux extrémités dans la barre de contrôle Time Code et les fonctions <<< et >>> pour la Ligne de Commande.
- Le temps saute à la césure la plus proche dans la direction choisie.

**Avec la roue codeuse des événements/event (deuxième) dans la barre :**

- Lorsqu'un nouvel événement est sélectionné, le temps saute au temps exact de l'événement.

**8.1.4 Enregistrer un Show Time Code**

L'enregistrement n'est possible que si le show Time Code n'est pas protégé en écriture (menu options).

L'enregistrement sera toujours "en direct sur scène" et peut être fait de trois façons différentes :

**a) Enregistrement totalement automatique avec synchronisation externe.** Le temps courant est donné par le signal SMPTE et chaque commande ou mouvement de fader est ajouté au show Time Code jusqu'à ce que le show soit stoppé ou mis en pause. Vos actions et les éléments déjà préenregistrés dans le show seront en direct sur la scène. Vous pouvez répéter le processus d'enregistrement pas à pas pour ajouter de plus en plus de détails à votre show.

**b) Enregistrement totalement automatique avec synchronisation interne.** Selon le même principe qu'avec une synchronisation externe. Le temps s'écoule de façon continue, mais vous définissez quand commencer et quand terminer.

**c) Enregistrement manuel semi-automatique.** Dans ce mode le temps ne s'écoule pas, bien que votre show soit en mode enregistrement. Entre chaque commande que vous voulez enregistrer, vous pouvez régler à la main le temps d'enregistrement avec une roue codeuse ou directement en pressant simplement la première roue codeuse pendant la durée souhaitée. C'est probablement la meilleure façon d'éditer un show pour l'utilisateur expérimenté qui a déjà sous les yeux une conduite définissant les temps. Les commandes des faders peuvent aussi être enregistrées de cette façon.

**Commencer l'enregistrement :**

- **L'enregistrement automatique** est commencé en pressant le symbole record/enreg. dans la barre de contrôle Time Code (le symbole rouge).

En fonction du paramètre de synchronisation (dans le menu des options) le show est enregistré avec une synchronisation interne ou externe.

L'enregistrement automatique peut aussi être déclenché depuis la Ligne de Commande de la même façon qu'une macro est enregistrée : STORE TIMECODE X ENTER ou STORE suivi d'une pression sur la touche dans la bibliothèque Time Code.

- **L'enregistrement manuel** est commencé en pressant la touche MANUAL RECORD (enregistrement manuel) dans l'éditeur Time Code.

**Arrêter l'enregistrement :**

- L'enregistrement est stoppé lorsque la touche PAUSE ou STOP est pressée.
- L'enregistrement automatique avec synchronisation interne est aussi interrompu lorsqu'un nouveau temps est entré.
- L'enregistrement n'est PAS INTERROMPU lorsque l'on ferme l'éditeur Time Code. Donc surveillez bien ce qui est en cours d'enregistrement, sans quoi vous risquez de vous retrouver avec un show Time Code énorme plus tard.

**Après l'enregistrement**, en particulier si les mouvements de faders ont été enregistrés, c'est une bonne idée d'utiliser l'option **DO FADER DATA REDUCTION** (dans le menu des options). Ceci permet d'alléger votre show et de faciliter l'édition ultérieure. Le processus de réduction de donnée des faders garantit que le signal après compression ne diffère pas de l'original de plus d'1 trame à la fois et d'1% en valeur. En général les enregistrements de faders sont réduits à 20% ou moins de leur taille d'origine.

### **La Longueur du Show**

Pendant l'enregistrement, la longueur du show est automatiquement étendue si nécessaire. Cela arrive aussi lorsque des événements sont ajoutés manuellement après la longueur actuelle (voir l'édition manuelle).

La longueur d'un show devient très importante si vous prévoyez d'utiliser la synchronisation interne et la fonction de répétition. En association avec le paramètre "when reaching the end" / "à la fin" (dans le menu des options), ça vaut la peine de prendre en compte quelle devrait être la longueur du show.

La longueur du show Time Code peut être changée dans le menu des options.

### **8.1.5 Edition manuelle d'un Show Time Code**

L'édition n'est permise que si le show Time Code n'est PAS protégé en écriture (menu des options).

#### **Gestion des Pistes (Tracks)**

Un show Time Code est composé de **PISTES (TRACKS)** :

Une PISTE a une fonction spécifique. Actuellement, seules les **PISTES EXECUTOR (EXECUTOR TRACKS)** sont implémentées. Mais dans le futur il est concevable que des pistes pour submasters, vitesses globales, etc. soient implémentées. Ainsi une piste se rapporte toujours à un Executor spécifique. Il n'est pas possible d'avoir deux pistes pour le même Executor.

Une PISTE est composée de **SOUSPISTES (SUBTRACKS)** :

Une SOUSPISTE a une fonction spécifique qui se rapporte à sa "piste parente". Par exemple, une souspiste d'une piste Executor peut correspondre à la fonction de fondu (crossfade). Une souspiste se rapporte toujours à une fonction spécifique. Il n'est pas possible d'avoir deux souspistes pour la même fonction.

Chaque piste Executor a au moins une souspiste pour commander la fonction Executor. Les souspistes pour les mouvements des faders sont ajoutées si nécessaire.

Une SOUSPISTE contient des **EVENEMENTS (EVENTS)** :

Un EVENEMENT contient un TEMPS (TIME) et une DONNEE (DATA). la DONNEE est interprétée suivant la fonction assignée à la SOUSPISTE.

#### **Ajouter des Pistes**

Des PISTES sont automatiquement ajoutées lors de l'enregistrement. Mais il est bien sûr possible d'ajouter des pistes à la main :

- Presser la touche TRACK FUNCTIONS ou faire un click droit à la souris dans l'affichage de la piste (track) de l'éditeur du show Time Code (du côté gauche, sous la petite touche).
- Sélectionner ADD NEW TRACK.
- Choisir un Executor de la liste ou presser simplement le bouton matériel Executor. Il est aussi possible d'entrer EXEC 17 ENTER dans la Ligne de Commande. Une piste Executor pour cet Executor est ajoutée au show Time Code si elle n'existait pas déjà.

### **Changer l'Executor**

Changer l'Executor d'une piste déjà existante se fait de façon très similaire à l'ajout d'une nouvelle piste.

- Choisir la piste que l'on souhaite changer (avec la roue codeuse des pistes ou en pressant à l'écran la piste).
- Presser la touche TRACK FUNCTION
- Sélectionner CHANGE EXECUTOR dans la liste. Le reste est similaire à l'ajout d'une nouvelle piste.

### **Ajouter des Souspistes**

Des SOUSPISTES sont automatiquement ajoutées lors de l'enregistrement. Mais il est bien sûr possible d'ajouter des souspistes à la main. Des souspistes peuvent être ajoutées seulement à des pistes existantes :

- Choisir une piste (avec la roue codeuse dans la barre ou en la touchant).
- Presser la touche TRACK FUNCTIONS ou faire un clic droit à la souris sur la Piste.
- Sélectionner ADD NEW SUBTRACK.
- Choisir dans la liste le type de la nouvelle souspiste.

### **Effacer des Pistes ou des Souspistes**

- Choisir une piste (avec la roue codeuse dans la barre ou en la touchant).
- Presser la touche TRACK FUNCTIONS ou faire un clic droit à la souris sur la Piste.
- Sélectionner DELETE TRACK.
- Si la piste contient des événements, une confirmation est demandée. Sinon la Piste est effacée immédiatement.
- Si la première souspiste est effacée (comme une piste de commande executor), la piste entière avec toutes ses souspistes sont effacées.

### **Agrandir / Réduire l'affichage des Pistes (EXPAND / COLLAPSE)**

Les pistes peuvent être **AGRANDIES (EXPANDED)** ou **REDUITES (COLLAPSED)**. Si une piste est agrandie, toutes ses souspistes sont visibles. Tandis que si une piste est réduite, toutes ses pistes, sauf la première, sont masquées. Pour une piste executor, la première souspiste est toujours la souspiste commandant l'executor.

Cette fonctionnalité ne concerne que l'affichage. Les souspistes masquées sont toujours exécutées.

Une piste agrandie est repérée par un "+", une piste réduite par un "-".

Cliquer sur ce symbole pour agrandir/réduire la piste.

codeuse des pistes dans la barre pour changer l'état sélectionné/désélectionné d'une piste.

Le menu TRACK FUNCTIONS contient des fonctions permettant de sélectionner/désélectionner toutes les pistes en même temps. Ces fonctions sont aussi accessibles directement par les touches "R" (Reset toutes les pistes donc les désélectionne) et "S" (Sélectionne toutes les pistes).

Actuellement sélectionner des pistes n'a aucun effet sur la fonction de restitution. C'est une fonction d'affichage et d'édition uniquement. Cependant dans les prochaines versions, il est prévu que ceci corresponde à un mode de restitution particulier, pour permettre la restitution en sortie des pistes sélectionnées.

Le menu TRACK FUNCTIONS contient des fonctions permettant d'agrandir/réduire toutes les pistes en même temps.

### **Sélectionner des Pistes**

Les pistes peuvent être SELECTIONNEES individuellement. Une piste sélectionnée est affichée avec une couleur plus foncée.

**Seules les pistes sélectionnées sont affichées dans le mode (d'affichage) TEXTE.** Pour certaines fonctions, c'est important qu'une piste soit sélectionnée ou pas. Cependant pour des opérations normales, dans le mode graphique, il n'est pas nécessaire de s'en préoccuper.

Cliquer sur la cellule portant le nom de la piste (vous risquez de devoir le faire deux fois car le premier clic sélectionne la piste courante) ou presser la roue

### **Trier les Pistes**

Peut-être que votre show est constitué d'un grand nombre de piste, mais que pour le moment, seules certaines d'entre elles vous intéressent.

Sélectionner ces pistes et presser la touche SORT. Les pistes sélectionnées sont alors classées et affichées tout en haut de la liste des pistes.

Si toutes les pistes (ou aucune) sont sélectionnées, presser la touche SORT pour les trier dans leur ordre naturel, c'est-à-dire dans l'ordre où elles apparaissent dans la console.

### **Ajouter des Evénements**

#### **Graphiquement, avec la souris :**

- Choisir l'outil ADD (ajouter) pour la souris. A côté de la flèche du curseur apparaît un grand "+".
- Cliquer n'importe où dans la piste. Un nouvel événement apparaît à l'endroit où vous avez cliqué à la souris.
- Pour éditer ce nouvel événement, cliquer dessus avec le bouton droit.

#### **Avec les roues codeuses et les touches :**

- Régler le temps courant avec la roue codeuse du temps (la première) à l'endroit où l'on souhaite ajouter une événement.
- Utiliser la roue codeuse des pistes (la seconde) pour sélectionner la piste dans laquelle l'événement doit être ajouté.
- Presser la touche ADD HERE ! (ajouter ici).
- Un nouvel événement qui peut être édité par la suite apparaît à la position définie.

Si un événement est ajouté à une piste de commande executor, l'éditeur Time Code essaie de prédire la commande la plus probable à cet endroit de la piste.

Par exemple si on considère un executor avec une séquence contenant 3 pas. Lorsque qu'un événement est ajouté après les autres, l'éditeur suppose : GOTO STEP1, GOTO STEP2, GOTO STEP3, OFF.

Ou si un événement est ajouté après une commande FLASH UP ON, l'éditeur prédit le nouvel événement comme un FLASH UP OFF.

Pour les Chasers, l'éditeur ne prédit jamais de GOTOs mais seulement de simples GOs. L'éditeur suppose aussi que vous souhaitez seulement activer le chase, puis le désactiver à nouveau, sans considérer le nombre de pas du chase.

#### **Attention (utilisateurs de la souris) :**

Veuillez garder à l'esprit que si vous avez choisi l'outil ADD (ajouter) pour la souris, cet outil reste actif. Donc partout où vous cliquez à la souris, quelque chose est ajouté. Pour réduire le risque d'un ajout involontaire, activer le mode "always reset mouse tool" (toujours réinitialiser l'outil souris) dans le menu des options.

## Sélectionner des Evénements

Les événements peuvent être SELECTIONNES individuellement. Un événement sélectionné est affiché en rouge. Tous les événements sélectionnés ensemble est appelé la sélection. Il est possible de DEPLACER, EFFACER ou COPIER cette sélection.

### Sélectionner avec la souris, en mode graphique :

- Choisir l'outil SELECT pour la souris. A côté de la flèche du curseur apparaît un cadre de sélection.
- Faire un clic gauche à la souris quelque part dans la piste, maintenir enfoncée la touche de la souris et étirer le cadre verticalement.
- Lorsque le bouton de la souris est relâché, toutes les lignes de texte (événements) à l'intérieur du cadre sont sélectionnées.

### Avec la fonction CREATE SELECTION (créer une sélection) :

- Presser la touche CREATE SELECTION. Le menu CREATE SELECTION apparaît.
- Choisir de soit ne faire une sélection d'événements que sur la piste courante (en verte) ou sur toutes les pistes sélectionnées.
- Choisir l'une des trois commandes suivantes :
  - A) BEFORE TIME Les événements avant le temps courant sont sélectionnés.
  - B) ALL Tous les événements d'un piste donnée sont sélectionnés
  - C) AFTER TIME Les événements après le temps courant sont sélectionnés.

## Sélectionner l'Événement Courant

Seule un événement peut être défini comme événement courant. En mode graphique, cet événement clignote. En mode texte, cette ligne de texte (événement) est jaune. Sa position est affichée dans la barre de contrôle Time Code.

Il est possible de sélectionner l'événement courant d'une façon ou de l'autre :

### Graphiquement, avec la souris :

- Choisir l'outil SELECT pour la souris.
- Faire une sélection ne contenant qu'un seul événement ou cliquer seulement sur un événement.

### Avec les roues codeuses :

- Sélectionner la piste avec la roue codeuse des pistes (la seconde).
- Sélectionner l'événement avec la roue codeuse des événements (la troisième).

### Avec la roue codeuse XY en mode texte :

- Se déplacer simplement dans la liste.

## Effacer des Evènements

### Graphiquement, avec la souris :

- Choisir l'outil DELETE (effacer) pour la souris. A côté de la flèche du curseur apparaît un grand "-".
- Dessiner un cadre ou cliquer sur un événement. Les événements cliqués ou dans la cadre sont effacés.

### Avec la touche DELETE SELECTION :

- Faire une sélection ou sélectionner l'événement courant.
- Puis presser la touche DELETE SELECTION. Si plus d'un événement est sur le point d'être supprimé, une confirmation est demandée.

**Attention (utilisateurs de la souris) :**

Veillez garder à l'esprit que si vous avez choisi l'outil DELETE (effacer) pour la souris, cet outil reste actif. Donc partout où vous cliquez à la souris, c'est effacé. Pour réduire le risque d'un ajout involontaire, activer le mode "always reset mouse tool" (toujours réinitialiser l'outil souris) dans le menu des options.

**Avec la roue codeuse XY en mode texte :**

- Se déplacer simplement dans la liste.

**Déplacer des Événements****Graphiquement, avec la souris :**

- Choisir l'outil MOVE (déplacer) pour la souris. Le curseur devient une main avec une petite flèche. Le coin de la flèche est ce que point le curseur.
- Faire un clic gauche DANS la sélection ou sur un événement et maintenir la touche de la souris enfoncée.
- Déplacer la souris horizontalement. La sélection ou l'événement sélectionné suivent.

**Avec les roues codeuses :**

- Faire une sélection ou sélectionner l'événement courant.
- Tourner la roue codeuse du déplacement (la plus à droite). Chaque cran de la roue codeuse déplace la sélection ou l'événement courant d'une trame.
- Presser et tourner la roue codeuse pour déplacer la sélection d'une seconde à chaque cran.
- Presser la roue codeuse sans la tourner pour entrer un nouveau temps de départ pour la sélection ou l'événement courant. La valeur entrée peut être un déplacement relatif plutôt qu'un temps si les signes "+" / "-" sont utilisés. ("-1.5" déplacera la sélection de 1.5 secondes en arrière dans le temps).

**En mode texte :**

- Editer la colonne Time (temps) d'un clic droit à la souris ou en pressant la roue codeuse XY.
- Le déplacement est relatif si les signes "+" / "-" sont utilisés. Autrement il est absolu.

**Editer un Événements**

Il n'est possible d'éditer qu'un événement déjà existant (Voir Ajouter des Événements).

Editer un événement signifie changer ses données. Pour modifier sont temps, voir Déplacer des Événements.

**Graphiquement, avec la souris :**

- Faire un clic droit sur un événement. Le menu Edit (Edition) apparaît, dépendant du type d'événement.

**Avec la roue codeuse des événements :**

- Sélectionner l'événement courant avec les roues codeuses des pistes et des événements.
- Puis presser la roue codeuse des événements. Le menu Edit apparaît.

**En mode texte :**

- Naviguer jusqu'à l'événement recherché.

Editer la colonne appropriée en cliquant dessus du bouton droit ou en pressant la roue codeuse XY. La colonne paramètre n'est éditable que pour les commandes GOTO et les événements de fader.

#### Edition rapide d'événements de fader en mode graphique :

- Cette méthode n'est pas assez exacte pour les vitesses, mais est recommandée pour les événements de fader.
- Cliquer avec le bouton du milieu de la souris sur un événement et maintenir le bouton enfoncé.
- Déplacer la souris verticalement avec le bouton du milieu enfoncé. La valeur du fader d'événement suivra.

#### 8.1.6 Procédures spéciales

##### Enregistrer des Fondus Enchaînés

Les fondus enchaînés pour les executors sont enregistrés comme des combinaisons de commandes et de mouvements de fader.

Ces commandes sont :

**XGoUp** Le fondu commence en augmentant

**XGoDn** Le fondu commence en descendant

**Xend** Le fondu est terminé

XGoUp et XGoDn ont un **numéro de Cue comme paramètre**, tout comme une commande GOTO. Ainsi un fondu enchaîné peut commencer sur n'importe quel Cue, pas seulement le suivant.

Essayez d'enregistrer un fondu enchaîné et jetez un œil résultat. Vous verrez que le **paramètre global de fondu enchaîné** CROSSFADE PERMANENT/RELOAD influe sur l'enregistrement.

Dans le premier cas, le schéma XGoUp, XGoDn, XGoUp... Xend est enregistré, tandis que dans le second cas, seuls les XGoUp sont enregistrés.

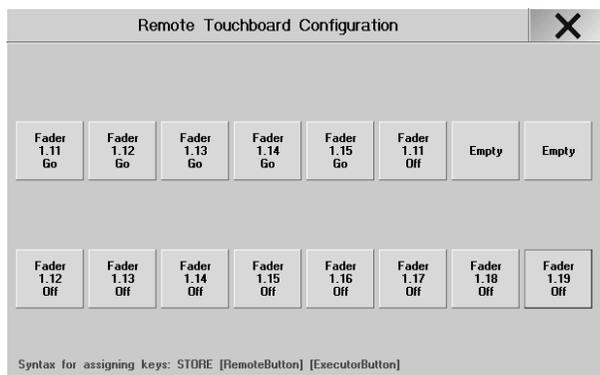
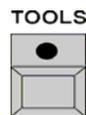
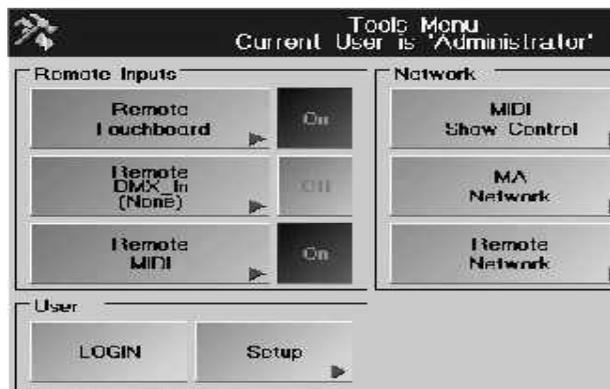
Cependant vous pouvez changer le mode global de fondu enchaîné par la suite, sans affecter la restitution du show Time Code enregistré.

Si vous éditez un fondu enchaîné à la main, gardez à l'esprit que le **mouvement seul du fader de fondu enchaîné (crossfade) ne fait rien**. Bien que les faders se déplacent, aucun fondu enchaîné ne se produit. Vous devez mettre les commandes de fondu enchaîné sur la piste de commande pour que le fondu enchaîné fonctionne.

De même si vous voulez déplacer un fondu enchaîné dans le temps, il vous faut **déplacer à la fois** les événements de fader dans la piste fader et les commandes de fondu enchaîné dans la piste de commande.

Au premier abord cette procédure d'enregistrement d'un fondu enchaîné peut paraître compliquée. Mais elle a beaucoup d'avantages :

- Les commandes de fondu enchaîné sont affichées dans le mode texte, comme des GOTOs.
- Les fondus enchaînés ne sont pas détruits lors de l'exécution de la fonction de réduction de données de faders.
- Vous pouvez sauter au milieu d'un fondu enchaîné, ou l'exécuter en sens inverse et il sera toujours correctement initialisé (ceci se produira relativement souvent lors de l'utilisation de Time Code externe).



## 8.2 Contrôle à distance via un clavier de restitution (Touchboard)

A l'arrière de la **grandMA**, il y a un connecteur 25-pin SUB-D (DC REMOTE CONTROL) pour connecter un clavier (Touchboard) standard avec jusqu'à 16 canaux.

PIN 1...16 : Canaux d'entrée 1 à 16  
 PIN 21+22 : +5Volts (max. 100 mA en Sortie)  
 PIN 17+18 et 24+25 : Terre

Les connecteurs d'entrée du clavier (Touchboard) ne servent que de switches :

0 à +2 Volt : Off  
 +5 à +15 Volt : On

### 8.2.1 Assigner des touches de Restitution

- Presser TOOLS (outils)
- Presser TOUCHBOARD REMOTE

Le menu REMOTE TOUCHBOARD CONFIGURATION apparaît. "Empty" (vide) signifie qu'il n'y a pas de commande assignée à ce bouton.

- Presser la touche STORE une fois (la LED s'allume)
- Presser une fois une touche sur le clavier (Touchboard) à laquelle on veut assigner une touche de Restitution.
- Sélectionner une touche dans le menu REMOTE CONFIGURATION. Presser le bouton de Restitution que l'on souhaite assigner. Le bouton sélectionné est alors assigné.

- Dans le menu TOOLS (OUTILS), il est possible d'activer ou désactiver la fonction du clavier (Touchboard) avec les touches ON / OFF.

### Effacer des assignations :

- Presser DELETE
- Presser une fois la touche du clavier (Touchboard) ou la touche appropriée.

Les touches de restitution assignées sont toujours exécutées directement.

Les touches de restitution assignées sont exécutées en combinaison avec les commandes sélectionnées précédemment.

Exemple : Si une touche OFF est programmée sur une touche du clavier (Touchboard) mais que la PAUSE est activée (Voir 1.9 Fonctionnement Général, objet 11), ce n'est pas la commande OFF mais la commande PAUSE qui sera exécutée lorsque la touche sera pressée.

### 8.3 Contrôle à distance par le circuit DMX IN

Le circuit d'entrée DMX (DMX IN) peut être utilisé pour FUSIONNER les signaux d'une seconde table avec ceux de la **grandMA** et les transmettre à la scène par la même ligne DMX. S'il arrive que des données différentes soient transmises en même temps par la **grandMA** et la seconde table, seule la valeur la plus élevée est prise en compte. L'entrée DMX (DMX IN) n'est renvoyé que vers la sortie DMX OUT A et n'est pas renvoyée vers l'Ethernet.

Pour plus de détails sur la fusion sur le DMX, voir **2.9.1**

Par le connecteur DMX IN, des commandes assignées peuvent être rappelées depuis une console DMX externe. L'entrée DMX a seulement la fonction d'un interrupteur qui se déclenche à environ 10%.

TOOLS



Remote DMX-in

#### 8.3.1 Assigner des touches de Restitution

- Presser la touche TOOLS (OUTILS) une fois.
- Avec la touche REMOTE, faire apparaître le menu DMX-IN REMOTE CONFIGURATION.
- Presser la touche STORE une fois (la LED s'allume).
- Sélectionner une touche dans le menu DMX-IN REMOTE CONFIGURATION.
- Presser la touche de Restitution que l'on souhaite assigner. Le bouton sélectionné est alors assigné.

Ou :

- Entrer le Fader Executor qui doit être assigné avec la Ligne de Commande (par exemple "Executor Executor 1.5" signifie Fader Executor 5 de la page 1) et confirmer avec Enter.

Les boutons/Fader de Restitution sont affichés sur les touches. Seuls les boutons de Faders EXECUTOR peuvent être assignés aux circuits DMX respectifs.

#### 8.3.2 Assigner des Canaux DMX

Faire un clic droit sur la touche. Un menu apparaît dans lequel il est possible d'assigner l'un des 512 canaux DMX à cette touche. Le même canal DMX peut être assigné à plusieurs touches.

En pressant la touche PAGE 1, vous pouvez ouvrir une autre page (PAGE 2) de touches.

#### 8.3.3 Effacer des assignations

- Pour effacer une touche de Restitution assignée, presser la touche DELETE une fois (la LED s'allume). Presser la touche DMX IN correspondante.

#### 8.3.4 Utiliser l'entrée DMX

Dans le menu TOOLS (OUTILS), il est possible d'activer ou désactiver la fonction d'entrée DMX avec les touches ON / OFF.

Si l'entrée DMX est activée, vous pouvez utiliser les touches assignées en activant les entrées DMX correspondantes. Pour plus de clarté, les touches dans le menu DMX-IN REMOTE CONFIGURATION apparaissent sur fond rouge lorsque le canal DMX correspondant est actif.

Les touches de restitution assignées sont toujours exécutées directement.

Les touches de restitution assignées sont exécutées en combinaison avec les commandes sélectionnées précédemment.

Exemple : Si une touche OFF est programmée sur une touche du clavier (Touchboard) mais que la PAUSE est activée (Voir **1.9** Fonctionnement Général, objet 11), ce n'est pas la commande OFF mais la commande PAUSE qui sera exécutée lorsque ce canal DMX IN sera rappelé.

Remote DMX-Input Configuration								PAGE 1	X
6 FD 1.20 Off	2 FD 1.20 Go	6 FD 1.19 Off	233 FD 1.18 Off	4 Empty	5 FD 1.5 Fader	---	---	Empty	Empty
3 FD 8.2 Fader	---	---	---	---	---	---	---	Empty	Empty
---	---	---	---	---	---	---	---	Empty	Empty
---	---	---	---	---	---	---	---	Empty	Empty
---	---	---	---	---	---	---	---	Empty	Empty
---	---	---	---	---	---	---	---	Empty	Empty
---	---	---	---	---	---	---	---	Empty	Empty

Signal: STORE [Button] [ExecutorButton]  
Signal: STORE [Button] FADER page: number (Press EXECUTOR twice to enter FADER keyword ! )  
Use Right Mouseclick or EDIT to set DMX:Address

STORE



Remote DMX-in

Off

DELETE



## 8.4 Contrôle à distance via MIDI

Des connecteurs MIDI IN, MIDI THRU et MIDI OUT se trouvent à l'arrière de la **grandMA**. Des commandes assignées peuvent être rappelées en utilisant par exemple un clavier ou un séquenceur MIDI. De tels dispositifs peuvent être branchés au connecteur d'entrée Midi. Seules les commandes "notes" sont supportées pour le moment. Les signaux d'entrée sont automatiquement transférés au connecteur MIDI THRU. Un Midi Show Control (MSC) peut aussi être traité ou transmis.

Remote MIDI Configuration												Channel	Key Offset	
												1	NONE	X
1 C Fader 1.16 Off	2 D# Fader 1.16 Go	3 D Fader 1.17 Off	4 D# Fader 1.17 Go	5 E Fader 1.18 Go	6 F Fader 1.18 Go	7 F# Fader 1.13 Go	8 G Fader 1.20 Go	9 G# Fader 1.15 Go	10 A Fader 1.14 Go	11 B Fader 1.13 Go	12 H Fader 1.12 Go			
13 C	14 D#	15 D	16 D#	17 E	18 F	19 F#	20 G	21 G#	22 A	23 B	24 H			
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty			
25 C	26 D#	27 D	28 D#	29 E	30 F	31 F#	32 G	33 G#	34 A	35 B	36 H			
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty			
37 C	38 D#	39 D	40 D#	41 E	42 F	43 F#	44 G	45 G#	46 A	47 B	48 H			
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty			
49 C	50 D#	51 D	52 D#	53 E	54 F	55 F#	56 G	57 G#	58 A	59 B	60 H			
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty			
61 C	62 D#	63 D	64 D#	65 E	66 F	67 F#	68 G	69 G#	70 A	71 B	72 H			
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty			

Syntax for assigning keys: STORE [RemoteButton] [ExecutorButton]

TOOLS



STORE



DELETE



### 8.4.1 Midi Show Control

La console peut recevoir des commandes MSC qui seront utilisées pour déclencher la séquence Master seulement.

Presser la touche "Midi Show Control" dans le menu Tools (Outils). Le menu Configuration Midi Show Control apparaît.

Pour recevoir un MSC, régler l'appareil ou les groupes dans la fenêtre "Midi IN". Vous pouvez commuter entre Midi Enabled (Midi activé) et Midi via Ethernet avec la touche en bas de la fenêtre "Midi IN". Après avoir pressé la touche "Store" tous les paramètres sont sauvegardés et la fonction activée.

Pour envoyer un MSC, régler l'appareil ou les groupes dans la fenêtre "Midi OUT". Avec la touche "Send" vous pouvez choisir d'envoyer l'Appareil, le Groupe ou ALL (tous). Vous pouvez commuter entre Midi Enabled (Midi activé) et Midi via Ethernet avec la touche en bas de la fenêtre "Midi OUT". Après avoir pressé la touche "Store" tous les paramètres sont sauvegardés et la fonction activée.

### 8.4.2 Assigner des Boutons de Restitution

- Presser la touche TOOLS (OUTILS) une fois.
- Avec la touche REMOTE, faire apparaître le menu MIDI REMOTE CONFIGURATION.
- Presser la touche STORE une fois (la LED s'allume).
- Sélectionner une touche dans le menu MIDI REMOTE CONFIGURATION.
- Presser la touche de Restitution que l'on souhaite assigner. Le bouton sélectionné est alors assigné.

Les boutons de Restitution assignés sont affichés sur les touches du menu MIDI REMOTE CONFIGURATION. Seuls les boutons EXECUTOR peuvent être assignés aux notes MIDI respectives.

### 8.4.3 Sélectionner le Canal MIDI

Presser la touche Channel pour faire apparaître un menu dans lequel vous pouvez sélectionner l'un des 16 canaux Midi d'un clic à la souris.

### 8.4.4 Assigner le Ton

Presser la touche KEY OFFSET pour transposer les notes entrantes d'une octave en bas. Ceci peut être fait jusqu'à trois octaves.

### 8.4.5 Effacer des assignations

- Pour effacer des boutons de Restitution assignés, presser la touche DELETE une fois (le LED s'allume). Presser une fois la touche à effacer.

Exec 1.11 Seq 161 'BMG P1'							Times	Loops & Links	Info
No.	Name	MIB	Trig	Loop	Lo.Del	Li.Del	Link		
0.1	Preset		GO						
1	CAT at 50%	*	GO						
50	Preset Paint		1s				MiCtr 12.111		
50.5	Bounce Ligh	*	GO				MiProg 23		
51	Welding Mas	*	GO				MiNote 11.126		

#### 8.4.6 Utiliser l'entrée MIDI

Dans le menu TOOLS (OUTILS), il est possible d'activer ou désactiver la fonction d'entrée MIDI avec les touches ON / OFF.

Si l'entrée MIDI est activée, vous pouvez rappeler les touches assignées en pressant les touches de note correspondantes sur le clavier MIDI. Pour plus de clarté, les touches dans le menu MIDI REMOTE CONFIGURATION apparaissent sur fond rouge lorsque la touche de note est pressée.

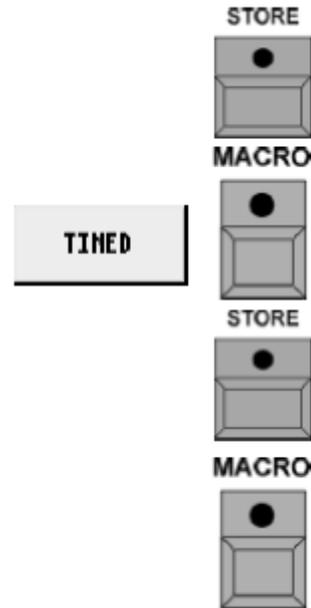
#### 8.4.7 MIDI OUT

Pour les commandes de sortie Midi, utiliser la syntaxe suivante dans la Ligne de Commande :

MIDI Note :                   MiNote 0-127,0-127  
MIDI Contro :                 MiCtr 0-127,0-127  
MIDI Program :                Miprogr 0-127

## 9 Macros et raccourcis

### 9.1 Créer des macros



Avec les macros, on peut combiner des ensembles de lignes de commande et des appuis sur des touches pour des restitutions dans des groupes. Les macros peuvent être aussi :

- Des boutons de restitution (e.g. CGO, fader, pause, etc,... y compris le numéro d'un Executor)
  - Des appels à des vues
  - Des appels à des opérations de suppression
  - D'autres appels de macros
  - Des appels à des opérations d'effacement
- Appuyer sur la touche Enregistrer (STORE) une fois (la LED s'allume).
  - Appuyer sur la touche MACRO une fois (la LED s'allume). La fenêtre Sélection macro (SELECT MACRO) s'ouvre.
  - Entrer le nom de la macro en utilisant le clavier.
  - Appuyer sur la touche Temporisé (TIMED) (qui devient gris sombre) si la macro doit être exécutée en autant de temps qu'elle a été enregistrée. L'autre possibilité est que la macro s'exécute aussi vite que possible.

- Confirmer par ENTER.
- La LED sur la touche MACRO flashe.

Maintenant entrer toutes les opérations que doit faire la macro.

- Pour arrêter l'enregistrement, appuyer sur Enregistrer (STORE), MACRO et ensuite ENTER (la LED sur la touche MACRO s'éteint). Ceci termine la procédure de programmation d'une MACRO.

#### 9.1.1 Activer des macros

- Appuyer sur la touche MACRO une fois (la LED s'allume). Entrer le numéro d'une macro par le pavé numérique et confirmer par ENTER. La macro va s'exécuter.

OU :

- Appuyer sur Edit (la LED s'allume) et sur une des touches VIEW
  - Sélectionner MACRO dans la boîte de dialogue Assigner une macro (assign a MACRO) ou Vue (VIEW).
  - La fenêtre Sélection (SELECT) s'ouvre – sélectionner la MACRO à assigner.
- Maintenant, la Macro a été assignée à la touche VIEW et pourra être activée n'importe quand.

#### 9.1.2 Groupe de macro

Dans le groupe de Macro, les macros peuvent être directement rappelées en touchant l'affichage.

Faire un clic droit dans un emplacement vide de l'un des trois écrans TFT ou d'un moniteur externe. Le menu Créer une fenêtre (CREATE A WINDOW) s'ouvre. **3.1 Créer des fenêtres.**

Sélectionner le groupe MACRO et la fenêtre MACRO s'ouvre.

Une MACRO peut être activée n'importe quand en appuyant sur une touche.

EDIT MACRO 3 'MACRO 3'		
LINE	COMMAND	DELAY
1		2,5
2	GO EXEC 1,11	2,8
3	GO EXEC 1,12	0,76
4	GO EXEC 1,13	0,6
5	GO EXEC 1,14	0,93
6	OFF EXEC 1,14	0,26
7	OFF EXEC 1,13	0,23
8	OFF EXEC 1,12	0,23
9	OFF EXEC 1,11	0,0
	NEW ENTRY	

ADD LINE

DELETE LINE(S)

EDIT LINE

EDIT MACRO NAME

TIMED

CLOSE

### 9.1.3 Editer des macros

- Appuyer sur ta touche EDIT une fois. Sélectionner une macro du groupe des macros.

**Ou :**

- Appuyer sur ta touche EDIT une fois. Appuyer sur la touche MACRO une fois, entrer le numéro de la macro et confirmer par ENTER. La fenêtre EDIT MACRO s'ouvre.
  - Toutes les commandes sont numérotées dans la colonne LINE.
  - Toutes les commandes stockées sont affichées une par une dans la colonne COMMAND.
  - Pour chaque commande, le temps entre les pas où les commandes ont été enregistrées est indiqué dans la colonne DELAY.

Ce temps peut être édité ou ignoré pour des raisons de restitution.

- Insérer un nouveau pas en face de la position choisie en appuyant sur la touche Ajouter une ligne (ADD LINE). Maintenant, une commande peut être entrée en utilisant le clavier. Pour utiliser un délai en exécutant une commande, cliquer sur la case, entrer un délai au clavier et confirmer par ENTER.
- Pour effacer une commande, sélectionner une des lignes et appuyer sur la touche Effacer ligne(s) (DELETE LINE(S)).
- Pour modifier une commande, en sélectionner une et appuyer sur la touche Editer une ligne (EDIT LINE). Maintenant, une nouvelle commande peut être entrée.
- Pour modifier le temps de délai, cliquer sur la case , entrer un temps différent en utilisant le clavier et confirmer par ENTER.
- Appuyer sur Editer le nom de la macro (EDIT MACRO NAME) ouvre la fenêtre EDIT NAME. Maintenant, il est possible d'entrer un nouveau nom en utilisant le clavier numérique et confirmer par ENTER.

Si la touché TIMED (MACRO) est activée, les appels de cette macro seront exécutés avec le temps de délai fixé. Appuyer sur cette touche une fois bascule l'affichage en Macro non temporisée (MACRO NOT TIMED). Dans la feuille, le temps de délai sera affiché sur un fond sombre et la macro sera exécutée sans le temps de délai.

- Appuyer sur la touche Fermer (CLOSE) pour quitter ce menu.

### 9.2 Assigner et activer les touches de raccourci (Quikeys)

Il est possible d'afficher, de rappeler plusieurs clés, commandes et fonctions en utilisant le groupe QUIKEY (affichage Softkeys).

Créer une fenêtre QUIKEY 3.1 Créer une fenêtre.

Appuyer sur la touche EDIT et cliquer ou toucher une QUIKEY dans le groupe.

**Ou :**

Faire un clic droit avec la souris sur une touche. Le groupe QUIKEY OPTION s'ouvre.

Cliquer sur une fonction va l'assigner à une touche. En utilisant cette méthode, il est possible de personnaliser la console en autorisant un accès rapide et facile aux fonctions couramment utilisées.

## Liste des fonctions :

ALIGN OFF :	Désactive la fonction ALIGN.
ALIGN LEFT :	Touche ALIGN pressée une fois.
ALIGN RIGHT :	Touche ALIGN pressée deux fois.
ALIGN BOTH :	Touche ALIGN pressée trois fois.
ALIGN SYM :	Touche ALIGN pressée quatre fois.
CLEAR SELECTION :	Touche CLEAR pressée une fois.
CLEAR ACTIVE :	Touche CLEAR pressée deux fois.
CLEAR RELEASE :	Touche CLEAR pressée trois fois.
VALUES MODE :	Bascule la feuille Fixture et Channel en mode valeurs.
FADE MODE :	Bascule la feuille Fixture et Channel en mode fade time
EDELAY MODE :	Bascule la feuille Fixture et Channel en mode délai.
ASSIGN :	Touche ASSIGN.
EMPTY :	Crée une touche vide.
FLIP :	

- Appareil à tête mobile (cette fonction est utilisée pour contrôler la manière dont la tête bouge entre deux positions) :
  - Appuyer une fois : La tête va tourner de façon à toujours pointer dans la même direction mais avec des valeurs différentes de PAN et TILT. Toutes les lumières qui ont 360 degrés ou plus en Pan et 270 degrés ou plus en Tilt peuvent pointer dans la même position en utilisant deux réglages (ou plus) pour Pan et Tilt.
  - Appuyer deux fois : Pour les appareils qui ont plus de 360 degrés en Pan , un troisième réglage de Pan et Tilt et possible en pointant vers la même position. Si l'appareil n'a que 360 degrés de mouvement il reviendra à sa position d'origine.
  - Appuyer trois fois : La tête revient à sa position d'origine. Quand on utilise des appareils à tête, la feuille FIXTURE affiche un carré jaune à gauche des valeurs de Pan. Symbolisant la position actuelle de la tête.

- Appareil à miroir :

Les valeurs Pan Tilt vont être inversées, le miroir se positionnera ce qui autorisera la création de vues symétriques.

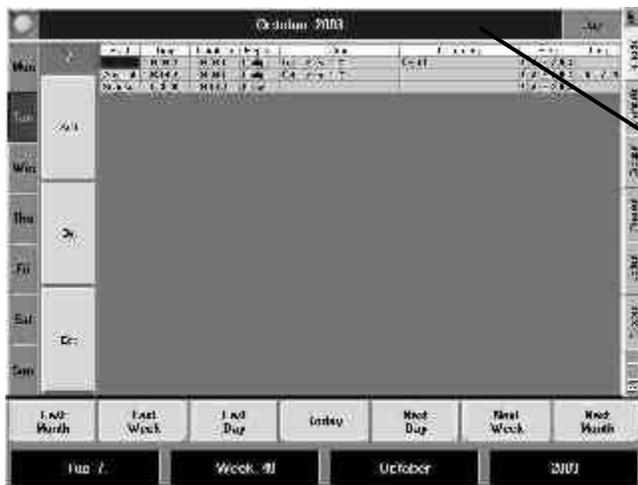
- (moins) : Touche moins

SORE :	Touche STORE.
EDIT :	Touche EDIT.
UPDATE :	Touche UPDATE.
ESCAPE:	Touche ESCAPE.
ENTER:	Touche ENTER.
ALL SELECTION :	Re-sélectionne tous les appareils et tous les canaux (ceci est normalement utilisé après avoir travaillé avec NEXT/PREV).

ODD SELECTION :	Sélectionne tous les appareils et les canaux impairs.
EVEN SELECTION :	Sélectionne tous les appareils et les canaux pairs.
INVERT SELECTION :	Inverse la sélection.

- Si plusieurs appareils sont activés (valeurs en rouge), mais seulement certains sont sélectionnés (nom de l'appareil en jaune), on dé-sélectionne ces appareils et on re-sélectionne tous les autres ce qui active leurs valeurs en appuyant sur la touche Inverser la sélection (INVERT SELECTION) et ENTER.

DELETE :	Touche DELETE.
MOVE :	Touche MOVE.
COPY:	Touche COPY.
BACKUP :	Touche BACKUP.
SETUP :	Touche SETUP.
TOOLS :	Touche TOOLS.
PREVIOUS :	Touche PREV.
NEXT :	Touche NEXT.
TRACKBALL SPEED :	Bascule la trackball entre réglage grossier et réglage fin.
ENCODER SPEED :	Bascule l'encodeur entre réglage grossier et réglage fin ; un autre basculement est achevé en appuyant sur l'encodeur.



### 9.3 Menu agenda

Dans cette fenêtre, on peut régler la date et l'heure pour l'exécution automatique des macro. Il est aussi possible de régler des points de déclenchement relatifs en utilisant le lever de soleil, le coucher de soleil, l'aube et le crépuscule comme référence.

- On peut sélectionner une date différente d'édition en utilisant les encodeurs ou les touches de l'affichage.
- En appuyant sur cette touche, on peut basculer entre jour (day), semaine (week), mois (month) ou année (year) sur l'affichage.

- Si jour est choisi, les touches ADD, DEL et EDIT sont affichées.

Appuyer sur ADD va ajouter une nouvelle colonne dans la feuille, ou pourra être fait le programme pour un contrôle automatique.

Si une colonne est sélectionnée, elle peut être effacée en appuyant sur DEL.

Si une case est sélectionnée, on peut changer sa fonction ou son temps en appuyant sur la touche EDIT.

Tous les événements créés seront affichés dans cette feuille.

Sélectionner une case dans une colonne et appuyer sur l'encodeur ouvre une fenêtre ou l'on peut entrer ce qui suit :

- Start : Absolute : La macro démarre au temps fixé.
- Dawn : La macro sera déclenchée à l'heure de l'aube.
- Sunrise : La macro sera déclenchée à l'heure du lever de soleil
- Sunset : La macro sera déclenchée à l'heure du coucher de soleil
- Dusk : La macro sera déclenchée à l'heure du crépuscule

### 2.15 Menu TIME & DATE

Horaire (Time) : Si ABSOLUTE est sélectionné dans la ligne en dessous de « Start », un temps peut être fixé pour le démarrage de la macro.

Si DAWN, SUNRISE, SUNSET, ou DUSK sont sélectionnés dans la colonne Start, on peut entrer entre -1 et +1 heure.

Par conséquent, la macro pourra débuter jusqu'à une heure plus tôt ou une heure plus tard que l'heure calculé.

**Durée** (Duration) : Si l'unité est démarrée après l'heure spécifié pour déclencher, un réglage dans cette colonne spécifie la période (jusqu'à 8 heures) après l'heure initial pendant laquelle la macro doit toujours être active.

**Répétition** (Repeat) : NONE l'événement ne sera déclenché qu'une fois.

Quotidiennement (DAILY), hebdomadairement (WEEKLY), mensuellement (MONTHLY) ou annuellement (EARLY) l'événement sera répété suivant la période choisie.

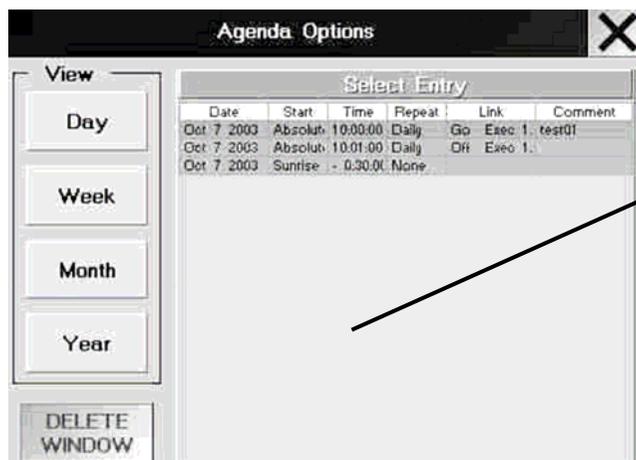
**Lien** (Link) : On spécifie ici quelle macro doit être déclenchée par l'événement.

Un commentaire peut être ajouté avec le clavier.

**Premier** (First) : Si un événement est affiché sur fond noir dans la feuille, cet événement sera répété dans la journée en cours.

Cette case indique la date à laquelle cet événement sera exécuté la première fois.

**Dernier (Last)** : On peut entrer ici la dernière date à laquelle un événement sera exécuté. Si un événement est affiché sur fond noir dans la feuille, cet événement sera répété dans la journée en cours. Cette case indique la date à laquelle cet événement sera exécuté la dernière fois.



#### Options de l'agenda

Toucher l'écran tactile dans le coin gauche de la barre de titre.

**Ou :**

Ouvrir la fenêtre d'options de l'agenda en faisant un clic droit avec la souris sur la barre de titre. La table montre tous les événements créés. En cliquant avec la souris ou en utilisant l'encodeur, on peut sélectionner et éditer les événements.

## 10 Ligne de commande

### 10.1 Introduction

Le chapitre suivant décrit les fonctionnalités des consoles de la famille **grandMA** qui peuvent être achevées à partir de la ligne de commande.

« Opération de ligne de commande » signifie utiliser les mots-clés physiques ou le clavier au lieu de la souris et du (des) écran(s) tactile(s).

#### 10.1.1 Rien

#### 10.1.2 Raccourcis

Sur certaines consoles **grandMA**, particulièrement la **grandMA** replay unit, vous ne trouverez peut-être pas toutes les touches décrites. En dépit de ce petit désavantage, vous pouvez créer une fenêtre contenant un ensemble de raccourcis sur l'écran. Vous pourrez, ensuite, utiliser ces touches 'logicielles' en lieu et place des touches 'matérielles'.

#### 10.1.3 Doubles fonctions des touches

En vue d'un gain d'espace, certaines touches ont plus d'une seule fonction. Certaines touches ont une fonction alternative à la seconde pression, voire à la troisième. Ces touches sont :

Touche	Première pression	Seconde pression	Troisième pression
ASSIGN	ASSIGN	LABEL	
CHANNEL	CHANNEL	DMX	
EXEC	EXEC	FADER	
GOTO	GOTO	LOAD	
IF	IFOUTPUT	IF	
MOVE	MOVE	INSERT	
PRESET	PRESET	FEATURE	
TIME	FADE	DELAY	VALUE
VIEW	VIEW	VIEWKEY	
EFFECT	EFFECT	Rappelle une vue d'effet	
GROUP	GROUP	Rappelle une vue de groupe	
PAGE	PAGE	Rappelle une vue de page	

#### 10.1.4 Messages

Quelquefois, la ligne de commande vous interroge sur l'exécution d'une commande. Elle peut également vous informer du mauvais déroulement d'une commande. Si un tel message ou une interrogation apparaît sur votre écran, utilisez les touches NEXT ou PREVIOUS pour sélectionner la réponse désirée (la touche avec la fine bordure bleue), ensuite tapez la touche ENTER. ESC peut, également, être utilisé avec les messages simples ou les avertissements. S'il y a une question plus complexe et que vous tapez ESC, l'action sera considérée comme annulée (CANCELED). Toute action réussie de la ligne de commande apparaîtra dans la fenêtre de l'historique global de la ligne de commande.

#### 10.1.5 Fenêtre de la ligne de commande

Bien sûr, vous désirez voir les commandes que vous donnez à votre console : pour cela, ouvrez une fenêtre de ligne de commande sur l'écran. Sur celle-ci, vous pourrez voir ce que vous entrez et ce qui a déjà été effectué.

### **10.1.6 Utilisation du clavier informatique**

Certains trouveront peut être plus confortable d'utiliser le clavier informatique pour entrer les instructions dans la ligne de commande. Ouvrez une fenêtre de ligne de commande sur l'écran. Tant que la fenêtre de ligne de commande contient le focus d'entrée (titre de la fenêtre en bleu), chaque touche enfoncée écrira dans la ligne de commande. Si le focus est déplacé ailleurs que dans la fenêtre de ligne de commande, le clavier ne fonctionnera plus avec la ligne de commande. Cliquer sur le titre de la fenêtre de commande ou sur son bord replacera le focus dans la ligne de commande. Pour que le clavier soit rattaché en permanence à la ligne de commande, presser la touche SCROLL LOCK. Vous entendrez un bip et le voyant SCROLL LOCK sera allumé, tout cela vous indiquera que le clavier est désormais rattaché à la ligne de commande. Si le clavier est rattaché à la ligne de commande, vous ne pourrez l'utiliser pour nommer un preset par exemple... Mais une pression sur SCROLL LOCK détachera le clavier de la ligne de commande. Si vous utilisez le clavier pour la ligne de commande, vous ne pouvez utiliser que des commandes ou valeurs valides. Si vous essayez d'entrer FIQQQ la ligne de commande vous avertira de façon sonore dès le premier Q. En effet, les seules commandes connues commençant par FI sont FIXTURE et FIX. Dans la plupart des cas il n'est pas nécessaire d'entrer la totalité du mot-clé, la lettre F est suffisante pour FIXTURE. Vous pouvez trouver la totalité des mot-clés et leur forme raccourcie dans la section 10.2 Vue générale des commandes.

### **10.1.7 Utilisation de l'historique de la ligne de commande**

Il est possible de rappeler des commandes ayant été exécutées. Une fois replacées dans la ligne de commande, elles pourront être ré-exécutées ou modifiées puis ré-exécutées.

- a) cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'historique d'une fenêtre de ligne de commande OU tournez la roue encodeuse XY si la fenêtre de ligne de commande contient le focus OU utilisez les flèches HAUT et BAS du clavier si la fenêtre de ligne de commande contient le focus (ou si le clavier est rattaché à la ligne de commande).
- b) éditez la commande si vous le désirez.
- c) tapez ENTER. La ligne de commande sera exécutée.

## 10.2 Vue générale des commandes

Voilà la liste complète de tous les mots-clés existants dans la ligne de commande :

<b>Mot-clé :</b> Comme il apparaît dans la ligne de commande.	<b>Raccourci :</b> Forme la plus courte utilisable avec le clavier.	<b>Touche :</b> Comment entrer le mot-clé dans la ligne de commande.	<b>Opération :</b> Description rapide de l'opération effectuée. Pour plus d'information se reporter au chapitre adéquat.
+	+	+	Plus
-	-	-	Moins
<<<	<	<<<	Aller en arrière sans attendre
>>>	>	>>>	Aller en avant sans attendre
ALL	ALL	QUIKEY	Toute la sélection(avec ODD/EVEN)
ALL_CHASES	ALL_C	CONSOLE	Accès à tous les exécuteurs avec chases
ALL_SEQUENCES	ALL_S	CONSOLE	Accès à tous les exécuteurs avec séquences
ASSIGN	AS	ASSIGN	Assigner <source> <destination>
AT	A	AT	A, donne une valeur
CHANNEL	C	CHANNEL	Canal
CLEAR	CL	CLEAR	Efface progressivement les programmeurs
CLEAR_ACTIVE	CLEAR_A	QUIKEY	Désactive les programmeurs
CLEAR_ALL	CLEAR_ALL	QUIKEY	Effacement complet des programmeurs
CLEAR_SELECTION	CLEAR_S	QUIKEY	Efface la sélection
COPY	CO	COPY	Copie <source> vers <destination>
CUE	CU	CUE	Cue
DEF_GO	DEF	GO jaune	Aller en avant pour l'exécuteur par défaut.
DEF_GO-	DEF_GO-	GO- jaune	Aller en arrière pour l'exécuteur par défaut.
DEF_PAUSE	DEF_P	Pause jaune	Pause pour l'exécuteur par défaut.
DELAY	DELA	2 x TIME	Entre le mode de délai ou donner le temps de délai.
DELETE	D	DELETE	Supprime <cible>
DMX	DMX	DMX	Adresse DMX
DMX_BTN	DM	CONSOLE	Bouton DMX de commande à distance.
EDIT	ED	EDIT	Editer <cible>
EFFECT	EF	EFFECT	Effet
ESC	ES	ESCAPE	Echapper ou quitter boite de dialogue.
EVEN	EV	QUIKEY	Sélection paire (avec ALL/ODD)

EXEC	E	EXECUTOR	Exécuteur
FADE	FADE	1 x TIME	Entrer le mode de fade ou donner le temps de fade.
FADER	FADER	2 x EXEC	Fader, accéder aux faders des exécuteurs (faders de restitution).
FADERBUTTON1	FADERBUTTON1	Hit Executor	Bouton du milieu de la section de l'exécuteur.
FADERBUTTON2	FADERBUTTON2	Hit Executor	Bouton du bas de la section de l'exécuteur.
FADERBUTTON3	FADERBUTTON3	Hit Executor	Bouton du haut de la section de l'exécuteur.
FEATURE	FE	2 x PRESET	Une caractéristique comme PAN.
FIX	FIX	FIX	Fixe un exécuteur.
FIXTURE	F	FIXTURE	Projecteur
FLASH_DOWN	FLASH_D	CONSOLE	Ralentit le clignotement de l'exécuteur.
FLASH_DOWN_OFF	FLASH_DOWN_O	CONSOLE	Fin du ralentissement du clignotement de l'exécuteur.
FLASH_UP	FLASH_U	CONSOLE	Accélère le clignotement de l'exécuteur.
FLASH_UP_OFF	FLASH_UP_O	CONSOLE	Fin de l'accélération du clignotement de l'exécuteur.
FORM	FO	CONSOLE	Formulaire.
FULL	FU	FULL	'Full', vaut 100%.
GO	GO	GO	Aller en avant.
GO-	GO-	GO-	Aller en arrière.
GOTO	GOT	GOTO	Aller à <cue>
GROUP	G	GROUP	Groupe.
IF	IF	2x IF	Si (logique ET pour les sélections)
IFOUTPUT	IFO	IF	Sortie du Si, crée une sélection de la sortie.
INFO	INF	Exe-key	Fenêtre d'information.
INSERT	I	2 x MOVE	Insère <source> à <destination>
INVERT	INV	QUIKEY	Inverse <cible>, inversement de la sélection.
LABEL	LA	2 x ASSIGN	Label <cible> "Nom", donne un nom.
LEARN	L	LEARN	Apprend, change la vitesse du programme en cours.
LOAD	LO	2 x GOTO	Charge <Cue>
MACRO	M	MACRO	Macro
MIDI_BTN	MI	CONSOLE	Bouton de commande à distance MIDI.
MOVE	MO	MOVE	Déplace <source> vers <destination>
NEXT	N	NEXT	Machine suivante dans la sélection.

ODD	OD	QUIKEY	Sélection impaire (avec ALL/EVEN).
OFF	OF	ODD	ALL/EVEN).
ON	ON	OFF	Off, éteint quelque chose.
OOPS	O	ON	On, allume quelque chose.
		OOPS	'Oops', J'ai fait une erreur -> Retour à la dernière action ('UNDO')
PAGE	PA	PAGE	Page.
PAUSE	PAU	PAUSE	Met en pause quelque chose.
PRESET	PR	PRESET	Met en 'preset' un type ou met en 'preset'.
PREVIEW	PREV	PREVIEW	Prévisualisation de quelque chose.
PREVIOUS	P	PREVIOUS	Machine précédente dans la sélection.
SELECT	SE	SELECT	Sélectionne <exécuteur>, sélectionne un exécuteur par défaut.
SEQU	S	SEQU	Séquence (Liste de Cues)
STORE	ST	STORE	Enregistre.
SWOP	SW	CONSOLE	Echange d'un exécuteur.
SWOP_OFF	SWOP_O	CONSOLE	Fin de l'échange.
TEMP	TE	TEMP	Déroulement temporaire d'un exécuteur.
THRU	T	THRU	À travers (tout un intervalle), renseigne un intervalle.
TIMECODE	TI	CONSOLE	Time code du show.
TOGGLE	TOG	CONSOLE	Basculer l'état du déroulement d'un exécuteur.
TOP	TOP	TOP	Rappelle le dernier cue de l'exécuteur.
TOUCH_BTN	TO	CONSOLE	Bouton d'entrée de la commande à distance analogique.
UNPRESS	UN	CONSOLE	Rendre public, publier une commande.
UPDATE	U	UPDATE	Mise à jour (Update)
VALUE	VA	3 x TIME	Retour au mode valeur.
VIEW	V	VIEW	Vue, contenu d'un ou plusieurs écrans.
VIEWBTN	VIEWB	2 x VIEW	Bouton Vue, touche à côté des écrans.

### 10.3 Références des commandes

Dans ce chapitre, toutes les commandes seront explicitées ainsi que leur syntaxe. Nous démontrerons ainsi toutes les possibilités des entrées de la ligne de commande.

#### 10.3.1 Classification des mots-clés

Dans les descriptions suivantes, le terme « mot-clé de départ » apparaîtra souvent. Ce « mot-clé de départ » est un mot-clé avec lequel on débute une nouvelle opération de ligne de commande.

##### Mots-clés d'opération basique

Un mot-clé d'opération basique dans une ligne de commande exécute une opération de base. Ces mots-clés peuvent seulement apparaître dans la ligne de commande comme des « mot-clé de départ ».

**L'unique exception est la commande AT. AT peut suivre une liste de mots-clés objets et pourtant sera toujours interprété comme un mot-clé opérationnel.**

Un mot-clé opérationnel requiert des mot-clé objets cibles pour son opération. Quelquefois, ils utilisent également des mots-clés d'aide.

Mot-clé	Opération
ASSIGN	Assigne un objet à un autre, comme assigner une séquence à un exécuteur.
AT	(forme opérationnelle) Donne une valeur à quelque chose.
COPY	Fait une copie d'un objet.
DELETE	Supprime un objet.
EDIT	Edite un objet.
IFOUTPUT	Crée une sélection dépendante de la sortie d'une scène d'objets.
INSERT	Insère un objet à un autre emplacement.
INVERT	Inverse la sélection.
LABEL	Change le nom d'un objet.
MOVE	Déplace un objet à un autre emplacement.
PREVIEW	Jeter un œil à un objet sans rendu de la scène.
STORE	Stocker des données dans un objet.
UPDATE	Mettre à jour les données d'un objet actif. Les objets actifs créent le rendu de la scène.

##### Mots-clés d'exécution

Les mots-clés d'exécution peuvent être utilisés en tant que mot-clé de départ, ou comme sources dans une opération d'assignation. Comme les mots-clés de départ, ils requièrent des mots-clés objets cibles pour leur opération.

<<<	Retour arrière sans attendre.
>>>	Avance sans attendre.
FIX	Fixe un exécuteur. Cet exécuteur ignorera les changements de la page.
FLASH_DOWN ~_OFF	Ralentissement temporaire des flash de l'exécuteur.
FLASH_UP ~_OFF	Accélération temporaire des flash de l'exécuteur.

GO	Aller en avant.
GO-	Aller en arrière.
GOTO	Aller au cue
LEARN	Apprend la vitesse.
LOAD	Prépare le prochain pas de l'exécuteur, attend GO.
OFF	Eteint quelque chose.
ON	Allume quelque chose.
PAUSE	Pause
SELECT	Sélectionne l'exécuteur par défaut.
SWOP ~_OFF	Accélération temporaire des flash de l'exécuteur et ralentissement pour tous les autres.
TEMP	Rendu temporaire d'un exécuteur.
TOGGLE	Bascule un exécuteur de ON à OFF.
TOP	Aller au premier cue.

### Mots-clés objets

Les mots-clés objets sont utilisés comme cibles par les mots-clés d'exécution ou d'opération basique. Ils représentent des données, ce qui peut être manipulé.

Mots-clés	Description
ALL_CHASES	Tous les exécuteurs assignés comme chases.
ALL_SEQUENCES	Tous les exécuteurs assignés comme séquences.
CHANNEL	Une lumière conventionnelle.
CUE	Un pas ou une mémoire d'une liste de cue.
DMX	Un canal DMX.
DMX_BTN	Une commande déclenchée par un signal DMX entrant.
EFFECT	Un générateur d'effet librement éditable.
EXEC	Un exécuteur est l'outil physique utilisé pour exécuter des séquences etc.
FADER	Un fader de restitution.
FADERBUTTON1	Le bouton du milieu d'une colonne d'exécuteur.
FADERBUTTON2	Le bouton du bas d'une colonne d'exécuteur.
FADERBUTTON3	Le bouton du haut d'une colonne d'exécuteur.
FIXTURE	Une lumière complexe (projecteur), qui a plus qu'un seul canal de dimmer.
FEATURE	Un paramètre pouvant être commandé appartenant à un projecteur (FIXTURE), comme PAN ou IRIS.
FORM	Un formulaire à 1 ou 2 dimension(s), utilisé par les effets.
GROUP	Une collection de projecteurs et de canaux.
MACRO	Peut exécuter des opérations de ligne de commande complexes.
MDI_BTN	Une commande déclenchée par un signal MIDI entrant.
PAGE	Une page est un ensemble d'exécuteurs visibles.
PRESET	Une mémoire qui peut être utilisée indirectement comme PLACEHOLDER.
SEQU	Une séquence se compose d'un ou de plusieurs cues.

TIMECODE	Le time code d'un show est constitué de plusieurs lectures temporisées d'instructions. Il peut être synchronisé avec des signaux SMTPE ou MIDI entrant.
TOUCH_BTN	Une commande à déclenchement par câblage analogique 0/10V.
VIEW	Enregistre la disposition d'un affichage.
VIEWBTN	Un bouton physique qui peut appeler des macros et des vues.

#### Mots-clés d'aide

Les mots-clés d'aide sont sensibles au contexte, donc ils réagiront différemment selon où et avec qui ils sont utilisés.

Mot-clé	Utilisé
+	N'importe où ...
-	N'importe où ...
AT (forme d'aide)	par copie/déplacement etc.
DELAY	Pendant l'exécution des commandes, AT, STORE etc.
FADE	Pendant l'exécution des commandes, AT, STORE etc.
FULL	Utilisé comme valeur 100%.
IF	Dans les sélections.
THRU	Dans les intervalles.
UNPRESS	Après exécutions de mots-clés.

#### Mots-clés immédiats

Ces mots-clés ne nécessitent pas de paramètres additionnels.

Mot-clé	Opération
ALL	Réinitialise les sélection après ODD/EVEN NEXT/PREVIOUS.
CLEAR	Efface progressivement le programmeur.
CLEAR_ACTIVE	Efface les valeurs dans le programmeur.
CLEAR_ALL	Efface complètement et immédiatement le programmeur.
CLEAR_SELECTION	Efface la sélection courante.
DEF_GO	Aller en avant pour l'exécuteur par défaut.
DEF_GO-	Aller en arrière pour l'exécuteur par défaut.
DEF_PAUSE	Met en pause l'exécuteur par défaut.
ESC	Sortir du menu ou de l'entrée.
EVEN	Sélectionne les appareils pairs de la sélection courante.
NEXT	Sélectionne l'appareil suivant dans la sélection courante.
ODD	Sélectionne les appareils impairs de la sélection courante.
OOPS	Oops, j'ai fait une erreur -> je reviens en arrière (UNDO)
PREVIOUS	Sélectionne l'appareil précédent dans la sélection courante.
VALUE	Retour du délai ou du fade vers le mode valeurs.
UPDATE	Met à jour les données de l'objet actif. Les objets actifs créent un rendu.

#### Mots-clés par défaut

La ligne de commande a un mot-clé par défaut.

A chaque fois que **vous commencez une nouvelle ligne de commande avec des valeurs numériques**, ce mot-clé par défaut sera utilisé.

Supposons que ce mot-clé par défaut est CHANNEL. Lorsque vous entrez :  
1 ENTER. Il apparaîtra dans la ligne de commande : CHANNEL 1 ENTER.  
Si la ligne de commande est vide, le mot-clé par défaut courant est désigné par :  
a) la LED de la touche  
b) la fenêtre de la ligne de commande.

**Les mots-clés suivants peuvent être des mots-clés par défaut :**

CHANNEL *	PAGE
FIXTURE *	MACRO
GROUP	PRESET
SEQU	VIEW
CUE	EFFECT
EXEC	

Le mot-clé par défaut est aussi utilisé par les mots-clés d'opération.

Supposons que le mot-clé par défaut est GROUP. Lorsque vous tapez :

DELETE 1 ENTER. Le résultat sera : la suppression du GROUP 1 !

Il y a toutefois des exceptions pour les mots-clés CHANNEL et FIXTURE. S'ils sont mot-clé par défaut, les mots-clés d'opération utiliseront CUE comme mot-clé par défaut !

Si CHANNEL est le mot-clé par défaut. STORE 5 ENTER exécutera STORE CUE 5 !

### 10.3.2 Intervalles et listes d'intervalles

Plusieurs commandes sont capables d'opérer sur une liste d'objets.

Au lieu de taper :

DELETE SEQU 1 ENTER

DELETE SEQU 2 ENTER

DELETE SEQU 10 ENTER

Vous pouvez écrire :

DELETE SEQU 1 THRU 2 +10 ENTER.

**Un intervalle peut avoir les formats suivants :**

X l'objet X seul

X THRU Y de l'objet X à l'objet Y

X THRU de l'objet X au dernier objet (TRES DANGEREUX !)

THRU Y du premier objet à l'objet Y (TRES DANGEREUX !)

THRU tous les objets (TRES DANGEREUX !)

Veillez noter que les intervalles ont une direction. Ceci est notamment important lors de la création d'une sélection. FIXTURE 1 THRU 10 est très différent de FIXTURE 10 THRU 1.

**Les intervalles peuvent être combinés en listes d'intervalles :**

OBJECT\_KEYWORD Intervalle1 +/- [OBJECT\_KEYWORD] Intervalle 2 ...

Il n'est pas nécessaire de répéter l'OBJECT\_KEYWORD dans la liste d'intervalles.

### 10.3.3 Liste détaillée des mots-clés

#### + (Plus)

**Classification :** mot-clé d'aide

**a) Comme mot-clé de départ,** + élargit la sélection actuelle. Tout ce qui suit le plus sera interprété comme une sélection :

+ CHANNEL, FIXTURE, GROUP, SEQU, CUE, EXEC, PRESET, EFFECT

**b) Dans les listes d'objets,** il inclut des objets :

... OBJECT 1 + OBJECT 2 ....

**c) Devant des valeurs,** il change la valeur en une valeur relative positive :

CHANNEL 1 AT +10 ENTER augmentera la valeur du dimmer de 10%.

**d) Comme mot-clé de départ,** et **répété,** + augmente les valeurs de dimmer de la sélection de 10% à chaque pression.

#### - (Moins)

**Classification :** mot-clé d'aide

**a) Comme mot-clé de départ,** - réduit la sélection actuelle. Tout ce qui suit le moins sera interprété comme une sélection :

- CHANNEL, FIXTURE, GROUP, SEQU, CUE, EXEC, PRESET, EFFECT

**b) Dans les listes d'objets,** il exclut des objets :

... OBJECT 1 THRU 10 - OBJECT 2 ....

**c) Devant des valeurs,** il change la valeur en une valeur relative négative

170

CHANNEL 1 AT -10 ENTER diminuera la valeur de dimmer de 10%.

**Comme mot-clé de départ,** et **répété,** - diminue les valeurs de dimmer de la sélection de 10% à chaque pression.

#### <<< (Retour sans attendre)

**Classification :** mot-clé d'exécution

**a) Comme mot-clé de départ,** tous les objets suivants le <<< essaieront de **revenir un pas en arrière** avec un **temps de fade nul.**

<<< (liste d'objets cibles) [ENTER]

**Cible de type Opération**

EXEC Retour arrière d'un pas sans temps de fade

EFFECT Commence une exécution en arrière sans temps de fade

TIMECODE Saute au dernier point de repère (break point)

PAGE Fait un <<< sur tous les exécuteurs de la page.

SPEEDMASTER Fait un <<< on sur tous les chases utilisant ce SPEEDMASTER (exécuteur assigné à un speed master)

**b) Dans une commande d'assignation, cette fonction peut être mise sur un bouton exécuteur (voir ASSIGN).**

#### >>> (Avancer sans attendre)

**Classification :** mot-clé d'exécution

**c) Comme mot-clé de départ,** tous les objets suivants le >>> essaieront d'**avancer d'un pas en arrière** avec un **temps de fade nul.**

>>> (liste d'objets cibles) [ENTER]

**Cible de type Opération**

EXEC Avance d'un pas sans temps de fade

EFFECT Commence une exécution en avançant sans temps de fade

TIMECODE Saute au prochain point de repère (break point)

PAGE Fait un >>> sur tous les exécuteurs de la page.

SPEEDMASTER Fait un >>> on sur tous les chases utilisant ce SPEEDMASTER (exécuteur assigné à un speed master)

**d) Dans une commande d'assignation, cette fonction peut être mise sur un bouton exécuteur (voir ASSIGN).**

#### ALL

**Classification :** mot-clé immédiat

ALL efface toute sous sélection effectuée avec ODD EVEN NEXT ou PREVIOUS.

#### ALL\_CHASES

**Classification :** mot-clé objet

ALL\_CHASES est un alias pour TOUS LES EXECUTEURS ASSIGNES A DES CHASES. Il peut être utilisé n'importe où EXEC peut l'être. Exemple :

PAUSE ALL\_CHASES ENTER

---

## ALL\_SEQUENCES

---

**Classification** : mot-clé objet

ALL\_SEQUENCES est un alias pour TOUS LES EXECUTEURS ASSIGNES A DES SEQUENCES. Il peut être utilisé n'importe où EXEC peut l'être. Exemple : OFF ALL\_SEQUENCES ENTER

---

## ASSIGN

---

**Classification** : mot-clé d'opération

ASSIGN (objets sources) (objets destinations) [ENTER]

Objets sources : une liste d'objets de même type.

Objets destinations : une liste d'objets de même type.

### Type d'objet source

Mot-clé d'exécution

SEQUENCE

GROUP

EFFECT

VIEW

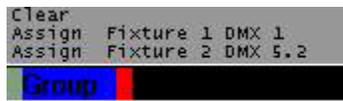
MACRO

Boutons exécuteurs et boutons de vue comme les touches de la console génèrent automatiquement

Le ENTER.

Fix\_No DMX\_No

Pour patcher ou repatcher des projecteurs :



DMX 1 = Numéro DMX absolu

DMX 1.2 = Numéro universel.

Numéro DMX

---

## ASSIGN TIME

---

ASSIGN (Temps )(valeur) (cible) [ ENTER ] pour entrer les temps dans les cues

ASSIGN FADE (presser le bouton TIME 1x)  
OUTFADE (presser le bouton TIME 2x)  
DELAY (presser le bouton TIME 3x)  
OUTDELAY (presser le bouton TIME 4x)  
SNAPDELAY (presser le bouton TIME 5x)

Cue (No) pour l'exécuteur par défaut

Cue (No) Executor (No) pour l'exécuteur respectif

Vous pouvez entrer plusieurs temps pour différentes cues d'une même séquence en même temps, ce qui donne : ASSIGN FADE 3 DELAY 8 OUTDELAY 4 CUE 1 THRU 4 EXEC 2.4

*grand MA*

---

## AT

---

**Classification** : mot-clé d'opération et d'aide

a) Comme mot-clé d'opération :

---

### AT TYPE 1: Entrée directe des valeurs de dimmer

---

[(Objets destinations)] AT valeurs [FADE fades] [DELAYdélais] ENTER

Objets destinations: Une liste d'objets qui peut créer des sélections. Mots-clés utilisables : CHANNEL, FIXTURE, GROUP, SEQU, CUE, PRESET, EFFECT.

Si aucun objet destination n'est donné, la sélection courante sera utilisée.

Valeurs: VALEUR\_X [THRU VALEUR\_Y] en pourcent

Fades: FADE\_X [THRU FADE\_Y] en secondes

Délais: DELAI\_X [THRU DELAI\_Y] en secondes

Valeurs, fades et délais sont des nombres décimaux avec un point (c à d FADE 1.5 ).

Exemples:

CHANNEL 1 THRU 10 AT 20 FADE 2.5 DELAY 0 THRU 5 ENTER

Mettra les canaux de 1 à 10 à 20% et leur donnera un temps de fade de 2.5 secondes. Cela étagera aussi

Des temps de délai aux 20 canaux, le canal 1 aura le plus long délai et le 20 n'en aura aucun.

CUE 1 AT FULL ENTER

Cela mettra les dimmers de tous les projecteurs contenus dans le cue 1 à 100%.

---

### AT TYPE 2: Copie les valeurs en filtrant :

---

[(Objets destinations)] AT [met un AT filtrant] (objets sources) ENTER

Objets destinations : les mêmes qu'au dessus.

Objets sources : Une liste d'objets qui peuvent recevoir des valeurs. Les mots-clés utilisables sont : CHANNEL, FIXTURE, GROUP, SEQU, CUE, PRESET.

Met un AT filtrant : Maintenir AT enfoncé. Après une demi seconde, le menu AT filtrant apparaîtra. Changez

le filtrage tout en maintenant AT enfoncé.

Si les objets sources sont CHANNEL, FIXTURE ou GROUP, l'opération sera une

---

**COPIE FILTREE DANS LA PROGRAMMEUR : Toutes les valeurs, excepté celles par défaut, seront copiées**

**Si elles passent le filtrage !**

---

### Exemples :

FIXTURE 2 THRU 10 AT (sélectionner un mélange de couleurs CMJ) FIXTURE 1 ENTER

Cette commande copiera la couleur CMJ depuis le projecteur 1 jusqu'aux projecteurs 2 à 10.

---

Vous pouvez copier des modèles : Mettre le projecteur 1 à BLEU et le 2 à VERT.

FIXTURE 3 THRU 10 AT (sélectionner une couleur) FIXTURE 1 THRU 2 ENTER

Le projecteur 3 sera BLEU, 4 VERT, 5 BLEU, 6 VERT...

Les sources et les destinations peuvent se reboucler :

FIXTURE 1 THRU 10 AT (sélectionner tous les paramètres) FIXTURE 2 THRU 10 + 1 ENTER

Ceci provoquera une copie circulaire, décalant les valeurs d'appareil en appareil.

Si les objets sources sont SEQU, CUE ou PRESET, l'opération sera une

---

### **EXTRACTION FILTREE VERS LE PROGRAMMEUR**

**Toutes les valeurs existantes dans la source pour la destination seront copiées si elles passent le filtre !**

Exemples:

FIXTURE THRU AT (sélectionner PAN/TILT) CUE 1 ENTER.

Cela portera toutes les informations de PAN/TILT contenues dans la CUE 1 de l'exécuteur par défaut actif dans le programmeur.

CUE 5 AT (sélectionner un GOBO) CUE 4 ENTER.

Les appareils du CUE 5 auront les gobos du CUE 4 (bien sûr, seulement si les gobos sont programmés dans le CUE 4).

CUE 5 AT (sélectionner un GOBO) CUE THRU 4 ENTER

Les appareils de CUE 5 auront les gobos **du STATUS** du CUE 4 ! Ceci est très différent de l'exemple précédent !!!

a) **Comme mot-clé d'aide** : Voir COPY MOVE et INSERT.

---

### **2x AT**

Fixera la valeur par défaut des projecteurs sélectionnés (dans SETUP / DEFAULTS/ DEFAULT AT)

---

### **CHANNEL**

**Classification** : Objet mot-clé

a) **comme mot-clé de départ** :

CHANNEL ENTER

CHANNEL devient le DEFAULT KEYWORD.

CHANNEL (liste intervalle) ENTER

Sélectionne les canaux dans la liste intervalle.

CHANNEL (liste intervalle) AT ... (voir AT)

Applique les valeurs aux canaux dans la liste intervalle.

Les numéros de canaux dans la liste intervalle doivent être dans l'intervalle [1 ... 9999].

b) **comme cibles dans les commandes d'exécution suivantes** :

ON active les valeurs de dimmer dans le programmeur.

**172**

OFF désactive les valeurs de dimmer dans le programmeur et désélectionne le canal.

PAUSE PARK valeur du dimmer du canal.

GO UNPARK valeur du dimmer du canal.

---

### **CLEAR**

**Classification** : mot-clé immédiat

Produit progressivement :

1) S'il y a une sélection -> CLEAR\_SELECTION

2) S'il y a une activation -> CLEAR\_ACTIVE

3) S'il y a un rendu du programmeur-> CLEAR\_ALL

---

### **CLEAR\_ACTIVE**

**Classification** : mot-clé immédiat

Annule l'activation dans le programmeur sans détruire le rendu.

---

### **CLEAR\_ALL**

**Classification** : mot-clé immédiat

Annule la sélection.

Annule l'activation.

Nettoie complètement le programmeur, toutes les valeurs reviennent aux valeurs par défaut ou au contrôle « playback ».

ODD/EVEN/Sous sélections sont remis à zéro à ALL.

---

### **CLEAR\_SELECTION**

**Classification** : mot-clé immédiat

Annule la sélection. Aucun appareil n'est sélectionné.

ODD/EVEN/sous sélection est remis à zéro à ALL.

---

### **COPY**

**Classification** : mot-clé opérationnel

COPY (objets sources) AT (objets destinations) [ ENTER ]

Objets sources : une liste d'intervalle d'objets de type X.

Objets destinations : une liste d'intervalle d'objets de type Y.

Les objets de type X et Y doivent être égaux ou compatibles.

**Type des objets sources Compatible avec le type des objets destinations**

EXEC

FADERBUTTON/123

DMX\_BUTTON

MIDI\_BUTTON

TOUCH\_BTN

EXEC

FADERBUTTON/1/2/3

DMX\_BUTTON

MIDI\_BUTTON

TOUCH\_BTN

## Il y a des limitations pour les copies de cues :

- 1) Une liste intervalle de cues peut être :
  - a. une seule cue c a d CUE 1
  - b. un intervalle de cues c a d CUE 1 THRU 10
- 2) L'objet destination doit être aussi une cue.  
Donc la syntaxe suivante n'est pas autorisée : COPY CUE 1 SEQU 1 AT SEQU 2 ENTER

Vous devez écrire à la place : COPY CUE 1 SEQU 1 AT CUE 2 SEQU 2 ENTER.

Notez que : CUE 1 SEQU 1 équivaut à : SEQU 1 CUE 1. Chaque fois que le terme comporte

CUE, vous copiez des CUES !

## CUE

**Classification** : mot-clé objet

**Format Général** :

L'expression	signification normale	dans le cas d'un STORE
CUE	Cue courante active	Nouvelle cue à la fin d'exécution
CUE X	Cue X de l'exécuteur par défaut	
CUE X SEQU Y	Cue X de la séquence Y	
SEQU Y CUE X	idem qu'au dessus !	
CUE EXEC Z	Cue courante active	Nouvelle cue à la fin dans l'exécuteur Z
CUE X EXEC Z	Cue X de l'exécuteur Z	

X numéro de Cue au format A.B dans les intervalles [ 0...999].[0...999] , B est optionnel.

"CUE 0" est invalide, mais "CUE 0.5" est valide.

Y numéro de Séquence dans [ 1 ... 999 ]

Z numéro d'exécuteur au format PAGE.INDEX dans [ 1 ... 64].[1...60] , Ou au format INDEX dans [1...60] en utilisant la page courante.

X comme Y ou Z peuvent être une liste intervalle. Les listes intervalle avec X et Y, Z ne sont pas autorisées. Donc :

CUE 1 THRU 10 SEQU 1 est valide,

CUE 1 THRU 10 SEQU 1 THRU 5 est invalide.

a) **comme mot-clé de départ** :

CUE ENTER

CUE devient le DEFAULT KEYWORD.

CUE (liste intervalle) ENTER

Sélectionne les appareils inclus dans le(s) cue(s).

CUE (liste intervalle) AT ... (voir AT)

Applique les valeurs aux appareils inclus dans le(s) cue(s).

b) **comme cible pour les commandes opérationnelles suivantes** :

AT Extrait les données d'un cue.

COPY Copie un cue vers un autre

*grand MA*

DELETE	Supprime un cue
EDIT	Edite un cue
IF	Sélectionne les appareils qui font partie d'un cue
IFOUTPUT	Recherche un rendu d'un cue
INVERT	Inverse la sélection d'un cue
LABEL	Change le nom du cue
MOVE	Déplace le cue
PREVIEW	Pré-visualise le cue
c) <b>comme cible pour les commandes d'exécutions suivantes</b> :	
ON	Active le contenu d'un cue dans le programmeur.
OFF	Désactive le contenu d'un cue dans le programmeur.
PAUSE	PARK tous les paramètres inclus dans le cue.
GO	UNPARK tous les paramètres inclus dans le cue.
LOAD	Prépare le cue X comme prochain cue dans l'exécuteur Z.
GOTO	L'exécuteur Z appelle le cue X

## DEF\_GO

**Classification** : mot-clé immédiat

Produit un GO dans l'exécuteur par défaut.

## DEF\_GO-

**Classification**: mot-clé immédiat

Produit un GO- dans l'exécuteur par défaut.

## DEF\_PAUSE

**Classification** : mot-clé immédiat

Produit un PAUSE dans l'exécuteur par défaut.

## DELAY

**Classification** : mot-clé d'aide

a) **Avec les mots-clés d'exécution et les exécuteurs** :

**(mot-clé d'exécution) (Liste d'exécuteur) DELAY X.X ENTER**

La commande d'exécution s'applique à tous les exécuteurs listés avec une rupture retardée de X.X secondes. Ne fonctionne pas avec PAUSE ou la commande de flash.

b) **Donner des délais individuels aux projecteurs ou canaux** :

**[Sélectionner] AT DELAY X.X [TRHU Y.Y] ENTER**

Des délais individuels pour les paramètres inscrits dans la barre des presets seront fixés à X.X secondes.

Si aucune sélection n'est donnée, la sélection courante sera utilisée.

Notez que le délai donné ici peut être un intervalle. Dans ce cas, les délais seront alignés sur toute la sélection fournie.

Les délais fournis peuvent être signés, ce qui aura pour résultat le changement relatif de chaque délai individuel.

- Donner des délais individuels peut également se faire en donnant des fades individuels et des valeurs à l'intérieur d'une commande AT.
- c) **Effacer des délais individuels :**  
**[SELECTION] AT DELAY ENTER**  
 Fonctionne tout à fait comme b) mais aucune valeur pour les délais n'est donnée.
- d) **Mettre des délais de rupture par défaut :**  
**(Pas de sélection présente) DELAY X.X ENTER**  
 Le cue suivant sera enregistré avec X.X secondes de délai de rupture par défaut pour tous les canaux de rupture.
- e) **Comme un délai de rupture en enregistrant un cue :**  
**STORE (une liste de cues) DELAY X.Y ENTER**  
 Les cues donnés seront enregistrés avec un délai de rupture par défaut de X.X secondes pour chaque canal de rupture.
- f) **Basculer vers le mode d'affichage des délais :**  
**DELAY ENTER**  
 Toutes les pages, qui sont en mode AUTO affichage, afficheront leurs délais au lieu de leurs valeurs.  
 Cet effet est temporaire. Toutes les pages basculeront au mode valeurs à la fin de la ligne de commande opérationnelle suivante.

---

## DELETE

---

**Classification :** mot-clé opérationnel

DELETE (liste d'objets) ENTER

Certaines formes de suppression ne nécessitent pas de taper ENTER à la fin :

DELETE (enfoncer une touche dans un groupe)

DELETE [CUE] X (enfoncer un exécuteur)

DELETE (enfoncer une touche d'affichage)

Tous les objets dans la liste doivent être de même type. On ne peut pas supprimer un preset et un cue en même temps. La suppression d'un objet assigné à un exécuteur supprimera aussi cet exécuteur.

La suppression d'un objet assigné à une touche d'affichage supprimera aussi la touche d'affichage.

### Objets

CUE

### Commentaires

Si aucune séquence ou exécuteur n'est spécifié, la séquence de l'exécuteur par défaut est utilisée. Si le dernier cue d'une séquence est supprimé, toute la séquence est supprimée.

DMX\_BTN

EFFECT

Ne supprime pas les effets utilisés par les séquences.

EXEC

Supprimer un exécuteur ne supprime pas la séquence, le groupe etc. assigné.

FORM

Ne supprime pas les formulaires qui sont encore utilisés par les effets.

GROUP

Supprimer un groupe supprimera aussi ses fonctionnalités de submaster.

MACRO

Vous ne pouvez pas supprimer une macro qui est en cours d'enregistrement.

MIDI\_BTN

PAGE

Supprimer une page supprimera tous les exécuteurs de cette page. La suppression d'un seul preset se fait avec la syntaxe : PRESET X.Y Avec X = type de preset et Y = numéro de preset.

PRESET

demandera confirmation et supprimera tous les presets du type fourni.

DELETE PRESET X

SEQU

TIMECODE

TOUCH\_BTN

VIEW

VIEWBTN

---

## DMX

---

**Classification :** mot-clé objet

**PAS ENCORE IMPLEMENTE**

**DMX** accède directement à une adresse DMX.

---

## DMX\_BTN

---

**Classification :** mot-clé objet

A DMX\_BTN (bouton DMX) est une fonction télécommande déclenchée par les signaux DMX entrant. LE DMX\_BTN simule une pression sur un exécuteur, donc il ne fonctionne qu'en combinaison avec un exécuteur assigné. Les DMX\_BTN peuvent être vus dans le menu TOOLS / REMOTE DMX.

**Appel manuel d'un DMX-BTN :**

**DMX\_BTN X ENTER**

**Liaison d'un DMX\_BTN à un exécuteur :**

**STORE DMX\_BTN X EXEC/FADEREBUTTON1/2/3 Y.Z ENTER**

En utilisant EXEC dans cette commande on relie toujours la télécommande au bouton d'exécuteur du milieu.

X doit être entre 1 et 96.

---

## EDIT

---

**Classification :** mot-clé opérationnel

a) **Simulation d'un click droit de la souris pour éditer un champ d'entrée ou une cellule dans une grille :**

EDIT (utiliser l'écran tactile pour cliquer quelque part) or

EDIT (click gauche de la souris quelque part)

b) **Commencer une procédure EDIT/UPDATE :**

Toutes les procédures fonctionnent comme suit :

- EDIT objet ENTER

- Un seul objet peut être édité à la fois. Si la procédure EDIT/UPDATE est toujours en cours pour un autre objet, il vous sera demandé de mettre à jour l'ancien en premier.
- Un programmeur est vide, et les valeurs et sélection de l'objet sont chargés dans le programmeur.
- Tous les titres de projecteurs et les pages de canaux afficheront le nom de l'« objet édité ».
- Changez les valeurs et sélection dans le programmeur comme vous les voulez.
- UPDATE se met à clignoter dès que des valeurs sont changées.
- Pressez UPDATE. Vous devrez confirmer et les valeurs modifiées ainsi que les sélections seront stockées dans l'objet.
- ESC vous fera quitter la procédure EDIT / UPDATE sans prendre en compte les modifications.

#### Les objets qui peuvent être édités de cette manière sont :

Syntaxe, commence par EDIT CUE ENTER	Commentaires Edite le cue actif de l'exécuteur par défaut
[CUE] X ENTER	Edite le cue X de l'exécuteur par défaut
CUE X SEQUENCE Y ENTER CUE X EXEC Y.Z ENTER CUE X (presser un exécuteur)	
SEQUENCE X ENTER ou presser une touche dans la fenêtre des groupes de séquences	Editera le premier cue de la séquence X
GROUP X ENTER ou presser une touche dans la fenêtre des groupes	Bien qu'un groupe n'est pas de valeurs, la sélection peut être éditée
PRESET X ENTER ou presser un type de preset dans la barre de contrôle des presets de la page des paramètres	Editera les presets non vides du type X
PRESET X.Y ENTER ou presser une touche dans	La fenêtre des groupes de presets

#### c) Poursuivre une procédure de EDIT / UPDATE avec NEXT / PREVIOUS objet :

EDIT NEXT [ENTER]  
EDIT PREVIOUS [ENTER]  
Si vous utilisez les touches NEXT/PREVIOUS, ENTER n'est plus nécessaire. NEXT/PREVIOUS continueront à éditer/mettre à jour les objets précédents/suivants non vides du contexte de l'objet actuellement édité.  
Exemples:  
- EDIT PRESET 1 ENTER. Commence à éditer le premier preset non vide PAN/TILT.  
EDIT NEXT va sur le prochain preset non vide PAN/TILT.

*grand MA*

- EDIT SEQUENCE 1 ENTER. Commence à éditer/mettre à jour le premier cue. EDIT NEXT va sur le second cue.
- Utiliser avec la fonction HIGHLIGHT, EDIT NEXT est un outil très puissant pour vérifier les presets de son show.

#### d) Ouvrir un écran d'édition :

Certains objets ne peuvent pas être édités dans un programmeur. Ils ont des écrans d'édition dédiés à leur manipulation. Seulement un menu d'édition pour un objet peut être ouvert à la fois. Si vous ouvrez un menu d'édition pour un objet, tous les autres menus se fermeront. Ces menus peuvent être fermés avec la touche ESC.

EDIT EFFECT X ENTER	or	EDIT (presser la touche dans le groupe des effets)
EDIT EXEC X.Y ENTER	or	EDIT (presser un exécuteur)
EDIT FORM X ENTER	or	EDIT (presser la touche dans le groupe des formulaires)
EDIT MACRO X ENTER	or	EDIT (presser la touche dans le groupe des macros)
EDIT TIMECODE X ENTER	or	EDIT (presser la touche dans le groupe des time codes)

#### EFFECT

**Classification** : mot-clé objet

#### a) comme mot-clé de départ :

EFFECT ENTER  
EFFECT devient le DEFAULT KEYWORD.  
EFFECT (liste intervalle) ENTER  
Démarre les effets dans la liste intervalle.

Les numéros d'effets dans la liste intervalle doivent appartenir à [1 ... 999].

#### Les effets sont numérotés d'une certaine manière :

Intervalle	Signification
1 ... et supérieurs	Effets créés par l'utilisateur
899 ... et inférieurs	Effets créés automatiquement utilisés par les listes de cue
900 ... et supérieurs	Effets temporaires, créés à partir des effets presets. Ces effets ne sont pas visibles dans les groupes.

#### b) comme cible pour les mots-clés opérationnels suivants :

ASSIGN	Assigne un effet à un exécuteur
COPY	Copie un effet vers un autre
DELETESupprime un effet	
EDIT	Ouvre un menu d'édition pour l'effet
IF	Désélectionne les appareils qui ne sont pas inclus dans l'effet
IFOUTPUT	Sélectionne les appareils qui ont un rendu de l'effet
INSERT/MOVE	Change le numéro visible de l'effet
LABEL	Change le nom de l'effet

#### c) comme cible pour les commandes d'exécution suivantes:

GO	Exécute en avant, commence avec un fondu
GO-	exécute en arrière, commence avec un fondu
>>>	Exécute en avant, sans fondu
<<<	Exécute en arrière, sans fondu
PAUSE	Pause, reste fixe
OFF	Bascule en off, avec un fondu

---

## ESC

---

**Classification** : mot-clé immédiat

**ESC** (Echappe) produira progressivement les actions suivantes :

- a) Y a-t-il quelque chose dans la ligne de commande ? Oui -> vider la ligne de commande !
  - b) Y a-t-il une procédure d'EDIT/UPDATE en cours ? Oui -> annuler l'EDIT/UPDATE !
  - c) Y a-t-il une fenêtre ouverte ou un message affiché ? Oui -> le fermer !
  - d) Y a-t-il un menu d'édition ouvert ? Oui -> le fermer !
- 

## EVEN

---

**Classification** : mot-clé immédiat

EVEN crée une sous sélection de la sélection courante.

Si vous avez sélectionné 10 projecteurs et que vous sélectionnez EVEN, seulement les 2<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup>, 6<sup>ème</sup>, 8<sup>ème</sup> et 10<sup>ème</sup> projecteurs resteront sélectionnés. Les autres seront 'temporairement désélectionnés', en attendant d'être de nouveau sélectionnés avec la commande ALL.

---

## EXEC

---

**Classification** : mot-clé objet

**Format**

EXEC X [THRU [Y]]

EXEC P.X [THRU [Q.Y]]

EXEC X [THRU [Y]] PAGE P [THRU [Q]]

- Les numéros des exécuteurs X/Y doivent être dans [1..60] où

[1..20] adressent les exécuteurs à faders motorisés et

[21..60] adressent les boutons exécuteurs.

- Les numéros des pages P/Q doivent être dans [1.. 64].

**a) comme mot-clé de départ :**

EXEC ENTER

EXEC devient le DEFAULT KEYWORD.

EXEC (liste intervalle) ENTER

Sélectionne les appareils inclus dans les objets aux exécuteurs donnés.

EXEC (liste intervalle) AT ... (voir AT)

Applique les valeurs aux appareils inclus dans les objets assignés aux exécuteurs donnés.

**b) comme cible pour les commandes opérationnelles suivantes :**

ASSIGN SEQUENCE, GROUP et EFFECT les objets peuvent être assignés avec la ligne de commande à un bouton d'exécuteur.

EXECUTING COMMANDS peuvent être assignées avec la ligne de commande à un bouton d'exécuteur. Pour les faders exécuteurs, le mot clé EXEC spécifie la touche du milieu.

COPY Copie un exécuteur vers un autre

DELETE Supprime un exécuteur. Cela ne détruit pas l'objet qui est assigné à l'exécuteur

EDIT Edite l'objet qui est assigné à l'exécuteur.

IF Désélectionne les appareils qui ne font pas parti de la sélection de l'objet de l'exécuteur.

IFOUTPUT Sélectionne les appareils qui ont un rendu de cet exécuteur.

INVERT Inverse la sélection courante par la sélection de l'objet de l'exécuteur.

LABEL Change le nom de l'objet de l'exécuteur.

MOVE Déplace l'exécuteur vers un autre emplacement.

PREVIEW Pré visualise l'objet de l'exécuteur. Si l'objet est une séquence et que l'exécuteur est en cours d'exécution, le prochain cue sera pré visualisé.

**c) comme cible pour toutes les commandes d'exécution.**

Voir **9.3.1 mots-clés d'exécution** pour un résumé ou consulter ces mot-clés pour les détails.

---

## FADE

---

**Classification** : mot-clé d'aide

**a) Avec les mots-clés d'exécution et les exécuteurs :**

**(Mot-clés d'exécution) (Liste d'exécuteurs) FADE X.X ENTER**

La commande d'exécution agit sur toute la liste des exécuteurs avec une réécriture du fade de X.X secondes. Ne fonctionne pas avec les commandes PAUSE ou de flash.

**b) Donner des temps de fades individuels aux projecteurs et canaux :**

**[Sélection] AT FADE X.X [TRHU Y.Y] ENTER**

Des fades individuels pour les paramètres affichés dans la barre des presets seront fixés à X.X secondes.

Si aucune sélection n'est fournie, la sélection courante sera utilisée.

Notez que le fade donné peut être un intervalle. Dans ce cas, les fades seront alignés sur toute la sélection fournie.

Les fades fournies peuvent être signés, ce qui résultera par un changement relatif des fades individuels.

Donner des fades individuels peut être combiné avec un don de délais individuels et de valeurs dans une commande AT.

**c) Effacer les fades individuels :**

**[SELECTION] AT FADE ENTER**

Travaille comme b), mais aucune valeur pour les fades n'est donnée.

**d) Entrée des in & out fade par défaut :**

**(Aucune sélection présente) FADE X.X ENTER**

Le prochain cue sera enregistré avec X.X secondes de fade de base et de fondu de fermeture (outfade) pour tous les canaux de non rupture.

e) **Comme fondu d'ouverture/fermeture (in/outfade) lors d'un stockage d'un cue :**

**STORE (liste de cues) FADE X.Y ENTER**

Les cues donnés seront enregistrés avec X.X secondes de fade de base et de fondu de fermeture (outfade) pour tous les canaux de non rupture.

f) **Basculer vers le mode d'affichage du fade :**

**FADE ENTER**

Toutes les pages qui sont en mode AUTO affichage, afficheront les fades au lieu des valeurs. Cet effet n'est que temporaire. Toutes les pages ré afficheront les valeurs dès que l'on atteindra la fin de l'opération de ligne de commande.

---

### FADER

---

**Classification :** mot-clé objet

**Format**

FADER X [THRU [Y]]

FADER P.X [THRU [Q.Y]]

FADER X [THRU [Y]]

PAGE P [THRU [Q]]

- Les numéros de faders X/Y doivent appartenir à [1..20]

- Les numéros de pages P/Q doivent appartenir à [1..64].

Seulement une commande est implémentée pour le mot-clé fader :

FADER (liste de faders) AT (liste de valeurs) [ENTER]

Cette commande mettra les faders motorisés à la valeur indiquée.

---

### FADERBUTTON1

---

**Classification :** mot-clé objet

Le même que EXEC, mais dans le cas d'ASSIGNEMENT, il pointe explicitement vers le bouton du milieu.

---

### FADERBUTTON2

---

**Classification :** mot-clé objet

Le même que EXEC, mais dans le cas d'ASSIGNEMENT, il pointe explicitement vers le bouton du bas.

---

### FADERBUTTON3

---

**Classification :** mot-clé objet

Le même que EXEC, mais dans le cas d'ASSIGNEMENT, il pointe explicitement vers le bouton du haut.

*grand MA*

---

### FIX

---

**Classification :** mot-clé d'exécution

a) **Comme mot-clé de départ**, il est utilisé pour fixer/libérer un EXECUTEUR. Un exécuteur fixé est physiquement présent sur toutes les pages.

FIX (liste d'exécuteurs) [ENTER]

b) **Dans une commande d'assignement, cette fonction peut être mise sur un bouton d'exécuteur (voir ASSIGN).**

---

### FIXTURE

---

**Classification :** mot-clé objet

a) **comme mot-clé de départ :**

FIXTURE ENTER

FIXTURE devient le DEFAULT KEYWORD.

FIXTURE (liste intervalle) ENTER

Sélectionne les projecteurs de la liste intervalle.

FIXTURE (liste intervalle) AT ... (voir AT)

Applique les valeurs aux projecteurs de la liste intervalle.

Les numéros des projecteurs de la liste intervalle doivent appartenir à [1 ... 9999].

b) **comme cible pour les commandes d'exécution suivantes :**

ON active toutes les valeurs des paramètres dans le programmeur.

OFF désactive toutes les valeurs des paramètres dans le programmeur et désélectionne les projecteurs.

PAUSE PARK tous les paramètres des projecteurs.

GO UNPARK tous les paramètres des projecteurs.

---

### FLASH\_DOWN

---

**Classification :** mot-clé d'exécution

a) **Comme mot-clé de départ**, tous les exécuteurs qui suivent FLASH\_DOWN réduisent leurs canaux d'intensité à zéro sans attendre.

**FLASH\_DOWN (liste d'exécuteurs) [ENTER]**

b) **Comme mot-clé de départ** combiné avec UNPRESS, tous les exécuteurs qui suivent ont leurs canaux d'intensité qui retrouvent leurs valeurs précédentes. **FLASH\_DOWN (liste d'exécuteurs) UNPRESS [ENTER]**

a) **Dans une commande d'assignation**, cette fonction ne peut pas être utilisée. Vous devez utiliser le menu d'assignation pour le mettre sur un bouton d'exécuteur. Il sera appelé simplement FLASH.

Note: Il est aussi impossible d'utiliser cette commande en la tapant dans la ligne de commande. Utiliser la plutôt en l'assignant à un bouton ou dans une macro !

---

### FLASH\_DOWN\_OFF

---

**Classification :** mot-clé d'exécution

Comme FLASH\_DOWN ... UNPRESS.

Voir la description de la commande FLASH\_DOWN.

---

## FLASH\_UP

---

**Classification** : mot-clé d'exécution

**a) Comme mot-clé de départ**, tous les exécuteurs qui suivent FLASH\_UP augmentent leurs canaux d'intensité à 100% sans attendre.

**FLASH\_UP (liste d'exécuteurs) [ENTER]**

**b) Comme mot-clé de départ** combiné avec UNPRESS, tous les exécuteurs qui suivent ont leurs canaux d'intensité qui retrouvent leurs valeurs précédentes. **FLASH\_UP (liste d'exécuteurs) UNPRESS [ENTER]**

**a) Dans une commande d'assignation**, cette fonction ne peut pas être utilisée. Vous devez utiliser le menu d'assignation pour le mettre sur un bouton d'exécuteur. Il sera appelé simplement FLASH.

Note: Il est aussi impossible d'utiliser cette commande en la tapant dans la ligne de commande. Utiliser la plutôt en l'assignant à un bouton ou dans une macro !

---

## FLASH\_UP\_OFF

---

**Classification** : mot-clé d'exécution

Comme FLASH\_UP ... UNPRESS.

Voir la description de la commande FLASH\_UP.

---

## FORM

---

**Classification** : mot-clé objet

**a) comme mot-clé de départ, il n'a pas de fonction.**

FORM (liste intervalle) ENTER

Les numéros des Formulaires dans la liste intervalle doivent être dans [1 ... 999].

**b) Comme cible pour les commandes suivantes :**

COPY	Copie un formulaire vers un autre
DELETE	Supprime un formulaire
EDIT	Ouvre le menu d'édition pour un formulaire
INSERT/MOVE	Change le numéro visible du formulaire.

---

## FULL

---

**Classification** : mot-clé d'aide

Full est un alias pour la valeur de dimmer 100% (ouvert).

**a) Comme mot-clé de départ**, c'est immédiat, il ouvre tous les dimmers de a sélection courante à 100% :

FULL

**b) Après le commande AT dans des intervalles de valeurs comme :**

... **AT FULL ENTER**

... **AT 0 THRU FULL ENTER**

---

178



---

## FULL

---

2x FULL transférera la valeur en sur-brillance dans le programmeur

---

## GO

---

**Classification** : mot-clé d'exécution

**a) Comme mot-clé de départ**, tous les objets qui suivent le GO vont essayer d'avancer d'un pas.

**GO (liste d'objets cibles) [FADE X] [DELAY Y] [ENTER]**

Si des fades ou des délais sont donnés, ils écrasent les temps préprogrammés.

**Type de cibles**

EXEC  
EFFECT  
TIMECODE  
PAGE  
SPEEDMASTER

**Opération**

Avance d'un pas  
Démarre l'exécution en avant  
Commence à jouer  
GO sur tous ses exécuteurs.  
GO sur tous les chases utilisant ce speed master  
(exécuteurs assignés à un speed master)  
Déparquer (Unpark) tous les canaux impliqués dans ce

SUBMASTER

groupe.

CHANNEL, FIXTURE, GROUP

PRESET X (type de preset)

Déparquer (Unpark) les appareils.

Déparquer (Unpark) tous les canaux de ce type de preset de la sélection courante.

**b) dans une commande d'assignation**, cette fonction peut être mise sur un bouton exécuteur (voir ASSIGN).

---

## GO-

---

**Classification** : mot-clé d'exécution

**a) Comme mot-clé de départ**, tous les objets qui suivent le GO- vont essayer de reculer d'un pas.

**GO (liste d'objets cibles) [FADE X] [DELAY Y] [ENTER]**

Si des fades ou des délais sont donnés, ils écrasent les temps préprogrammés.

**Type de cibles**

EXEC  
EFFECT  
TIMECODE  
PAGE  
SPEEDMASTER

**Opération**

Reculé d'un pas  
Démarre l'exécution en arrière  
Commence à jouer en arrière  
GO- sur tous ses exécuteurs.  
GO- sur tous les chases utilisant ce speed master  
(exécuteurs assignés à un speed master)

**b) dans une commande d'assignation**, cette fonction peut être mise sur un bouton exécuteur (voir ASSIGN).

---

## GOTO

---

**Classification** : mot-clé d'exécution

**a) comme mot-clé de départ**, tous les exécuteurs qui suivent le GOTO essaieront d'aller directement au pas donné.

---

## GOTO [CUE] [W] [EXEC X] [FADE Y] [DELAY Z] [ENTER]

L'utilisation du mot-clé CUE est optionnelle.

Si W (numéro de cue) n'est pas donné, on vous demandera de le taper.

Si l'exécuteur n'est pas donné, l'exécuteur par défaut sera utilisé.

Si des fades ou des délais sont donnés, ils écraseront les temps par défaut du GOTO.

Les temps par défaut du GOTO peuvent être changés dans le menu SETUP / DEFAULT.

**b) Dans une commande d'une assignation**, cette fonction peut être directement associée à un bouton exécuteur (voir ASSIGN).

Dans les faits actuels, vous terminerez avec un LOAD assigné à un bouton exécuteur comme si le numéro de cue devait vous être demandé.

---

## GROUP

**Classification** : mot-clé objet

**a) comme mot-clé de départ** :

GROUP ENTER

GROUP devient le DEFAULT KEYWORD.

GROUP (liste intervalle) ENTER

Sélectionner les groupes dans la liste intervalle.

GROUP (liste intervalle) AT ... (voir AT)

Applique des valeurs aux groupes de la liste intervalle.

Les numéros de groupes dans la liste intervalle doivent être dans [1 ... 999].

**b) comme cible pour les commandes d'exécution suivantes** :

ON active les appareils contenus dans le groupe.

OFF désactive et désélectionne les appareils contenus dans le groupe.

PAUSE PARK tous les appareils du groupe.

GO UNPARK tous les appareils du groupe.

---

## HIGHLIGHT

Presser HIGHLIGHT une fois changera les projecteurs sélectionnés par les valeurs du SETUP. Lorsque vous maintenez le bouton HIGHLIGHT, les projecteurs sélectionnés émettront des 'pulses' – pour une meilleure identification.

---

## IF

**Classification** : mot-clé d'aide

IF produit une commande logique à l'intérieur d'une sélection. Cette commande n'élargit jamais la sélection courante. Elle ne laisse seulement les appareils sélectionnés qui sont inclus dans les deux sélections :

Supposons que nous avons deux groupes (nos allons utiliser des noms réels afin de clarifier l'explication) :

PAR64 inclura toutes les lampes PAR64

*grand MA*

FRONT\_TRUSS inclura toutes les lampes du pont avant.

**PAR64 IF FRONT\_TRUSS ENTER** sélectionnera donc tous les PAR64 qui se trouvent sur le pont avant.

Syntaxe générale :

**[ (sélection1) ] IF (sélection2) ENTER**

Si la sélection1 n'est pas donnée, la sélection courante sera utilisée.

---

## IFOUTPUT

**Classification** : mot-clé opérationnel

IFOUTPUT sélectionne les appareils selon l'actuel rendu.

Syntaxe générale :

**IFOUTPUT (liste d'objets) [ENTER]**

Si la liste d'objet est une pression sur un bouton d'exécution, ou un click dans une fenêtre d'ensemble d'objets, ENTER n'est pas nécessaire.

Exemples:

**IFOUTPUT EXEC 1 ENTER** tous les appareils qui ont un rendu de l'exécuteur 1 seront sélectionnés.

**IFOUTPUT PRESET 1.1 ENTER** tous les appareils qui ont le preset 1.1 actif dans le show seront sélectionnés. Très sympathique pour sélectionner les projecteurs qui ont une « étoile bleue » actuellement dans le show.

**IFOUTPUT (sélection) ENTER** tous les appareils de la sélection fournie qui ont actuellement une sortie sur scène seront sélectionnés.

**IFOUTPUT CUE/SEQUENCE/EFFECT** fonctionnent logiquement.

**IFOUTPUT ENTER** Tous les appareils qui ont une valeur de dimmer supérieure à 0 seront sélectionnés.

**IFOUTPUT (X) THRU (Y) ENTER**

Tous les appareils qui ont un rendu compris entre les valeurs seront sélectionnés. Si aucune valeur n'a été rentrée pour X, 0 sera pris par défaut. Si aucune valeur n'a été entrée pour Y, la valeur FULL sera prise par défaut. Si seulement une valeur est entrée, cette valeur seule sera sélectionnée. En général, on n'attend que des valeurs de pourcentages : les valeurs supérieures à 100 ne renverront pas de résultat.

---

## INSERT

**Classification** : mot-clé opérationnel

INSERT (objets sources) AT (destination) [ ENTER ]

Exemple : INSERT GROUP 10 THRU 15 + 20 AT 1 ENTER

Insert fonctionne seulement avec des objets 'sortables'. Les objets 'sortables' sont : PRESET, GROUP, MACRO, VIEW, EFFECT, FORM, TIME CODE, SEQUENCE.

Insert essaiera de faire suffisamment d'espace libre à la destination donnée en déplaçant les objets non vides.

---

## INVERT

---

**Classification** : mot-clé opérationnel

### INVERT (sélection) [ENTER]

INVERT inverse l'état des appareils sélectionnés.

Exemple 1:

Les projecteurs de 1 à 5 sont déjà sélectionnés.

INVERT FIXTURE 1 THRU 10 ENTER

Les projecteurs 6 à 10 sont sélectionnés.

Exemple 2:

Tous les projecteurs pairs du groupe X sont déjà sélectionnés.

INVERT GROUP X ENTER

Tous les projecteurs impairs du groupe X sont sélectionnés.

Cas spécial :

INVERT ENTER

Les états sélectionnés de tous les appareils qui ont des canaux ACTIFS dans le programmeur sont inversés.

---

## LABEL

---

**Classification** : mot-clé opérationnel

### LABEL (liste d'objets) ["NOUVEAU NOM"] ENTER

Tous les objets dans la liste seront renommés en « NOUVEAU NOM ».

Entrer directement le nouveau nom n'est possible qu'avec le clavier informatique.

Si le nom n'est pas donné directement dans la commande, on vous demandera de le rentrer.

Si plus d'un objet doit être renommé, le nom donné sera énuméré pour chaque objet :

### LABEL PRESET 4.1 THRU "COULEUR1" ENTER

Preset 4.1 est appelé "COULEUR1"

Preset 4.2 est appelé "COULEUR2" et ainsi de suite.

Notez que les exécuteurs n'ont pas de nom. Ils affichent le nom des objets qui leur sont assignés à la place. Subséquemment, changer le nom d'un exécuteur ne changera pas le nom de celui-ci, mais ceux de ces objets. On peut très rapidement renommer des exécuteurs :

### LABEL presser l'exécuteur, entrer le nouveau nom.

Bien sûr, vous ne pouvez pas changer le nom d'un exécuteur vide.

---

## LEARN

---

**Classification** : mot-clé d'exécution

a) Comme mot-clé de départ, tous les exécuteurs qui suivront le LEARN utiliseront la répétition des commandes 'learn' pour définir une nouvelle vitesse.

### LEARN (liste d'exécuteurs) ENTER

180

b) Dans une commande d'assignation, cette fonction peut être associée à un bouton exécuteur (voir ASSIGN).

La fonction LEARN travaille avec les CHASES (une séquence assignée à un exécuteur en mode chase) et avec les effets (sans regarder s'ils sont assignés à des exécuteurs ou pas).

Note: Taper cette fonction dans la ligne de commande n'a pas de sens. La fonction LEARN calculera une moyenne des temps entre 2 ou 4 LEARN et adaptera la vitesse en conséquence.

---

## LOAD

---

**Classification** : mot-clé d'exécution

a) Comme mot-clé de départ, chaque exécuteur qui suit le LOAD ira au cue donné à la prochaine commande manuelle GO.

### LOAD [CUE] [W] [EXEC X] [ENTER]

Donner le mot-clé CUE est optionnel.

Si W (numéro du cue) n'est pas donné, on vous demandera d'en entrer un. Si l'exécuteur n'est pas donné, l'exécuteur par défaut sera utilisé.

b) Dans une commande d'assignation, cette fonction peut être associée à un bouton exécuteur (voir ASSIGN).

---

## MACRO

---

**Classification** : mot-clé objet

a) comme mot-clé de départ, les macros données seront exécutées.

MACRO (liste intervalle) ENTER

Les numéros de Macro doivent être compris dans [1 ... 999].

b) Comme cible pour les commandes suivantes :

ASSIGN Une macro peut être assignée à un VIEWBTN

COPY Copie une macro vers une autre

DELETE Supprime une macro

EDIT Ouvre un menu d'édition pour macro

INSERT/MOVE Change le numéro visible de la macro

STORE Commence à enregistrer une macro. L'enregistrement d'une macro est indiqué par le clignotement d'une touche macro. L'enregistrement est stoppé par la commande STORE MACRO ENTER.

**Les macros peuvent être temporisées.**

Une macro temporisée s'exécutera avec la même temporisation que lors de son enregistrement. Les macros non temporisées s'exécutent complètement en une seule fois.

---

## MIDI\_BTN

---

**Classification** : mot-clé objet

A MIDI\_BTN (bouton midi) est une fonction télécommandable déclenchée par les signaux midi entrants (note on/note off).

Le MIDI\_BTN simule la pression d'un exécuteur, donc il ne fonctionne seulement en association avec un exécuteur. Les MIDI\_BTNs peuvent être vus dans le menu TOOLS / REMOTE MIDI.

Appeler un MIDI\_BTN manuellement :

MIDI\_BTN X ENTER

### Liaison d'un MIDI-BTN à un exécuteur :

#### STORE MIDI\_BTN X EXEC/FADEREBUTTON1/2/3 Y.Z ENTER

Utiliser EXEC dans cette commande liera toujours la télécommande au bouton exécuteur du milieu. X doit être entre 1 et 72.

### MOVE

**Classification** : mot-clé opérationnel

MOVE (objets sources) AT (objets destinations) [ ENTER ]

Objets sources : une liste intervalle d'objets qui sont de type X.

Objets destinations : une liste intervalle d'objets qui sont tous de type Y.

Les types d'objets X et Y doivent être égaux ou compatibles (voir COPY).

Si le type d'objet est « SORTABLE », **MOVE objet\_a AT objet\_b** échangera les objets. Si le type d'objet n'est pas « sortable », objet\_b sera écrasé par l'objet\_a et l'objet\_a sera supprimé.

**Les objets « sortables » sont :**

PRESET, GROUP, MACRO, VIEW, EFFECT, FORM, TIMECODE, SEQUENCE.

**Les objets non « sortables » sont :**

EXEC, CUE, PAGE, VIEWBTN, DMXBTN, MIDIBTN, TOUCHBTN.

**Les objets suivants ne peuvent pas être déplacés :**

CHANNEL, FIXTURE, DMX, FEATURE, FADER.

### NEXT

**Classification** : mot-clé immédiat

**a) Créer une sous-sélection de la sélection courante :**

Si vous avez sélectionné plus d'un projecteur et ensuite dit NEXT, seul le premier projecteur reste sélectionné et les autres deviennent temporairement désélectionnés.

Au prochain NEXT, seulement le 2<sup>nd</sup> projecteur de la sélection courante sera 'réellement' sélectionné et ainsi de suite..

La commande ALL annulera cette sous sélection.

**b) Continuer la procédure EDIT / UPDATE avec l'objet NEXT : voir EDIT.**

**c) Curseur Droit dans une fenêtre de dialogue ouverte.**

Dans tous les dialogues temporaires ou messages, vous pouvez utiliser la touche NEXT pour déplacer le focus dans cette fenêtre vers la droite. Avec PREVIOUS et ENTER, vous pouvez, par exemple, choisir la réponse appropriée dans une boîte à message.

### NEXT

Si aucun appareil n'est sélectionné, NEXT sélectionnera le projecteur avec le plus petit ID, au NEXT suivant, le projecteur avec l'ID suivant sera sélectionné. Avec PREVIOUS, la direction de sélection sera inversée. En procédant depuis le projecteur avec le plus grand ID, le prochain NEXT sélectionnera le dimmer avec le plus petit ID.

*grand MA*

### ODD

**Classification** : mot-clé immédiat

ODD crée une sous sélection de la sélection courante.

Si vous avez sélectionné 10 projecteurs et que vous tapez ODD, seuls les 1<sup>er</sup>, 3<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup>, 7<sup>ème</sup> et 9<sup>ème</sup> projecteurs restent sélectionnés. Les autres deviennent « temporairement désélectionnés », en attendant d'être de nouveau entièrement sélectionnés avec la commande ALL.

### OFF

**Classification** : mot-clé d'exécution

**a) Comme mot-clé de départ**, chaque objet qui suit le OFF sera mis à OFF.

**OFF (liste d'objets cibles) [FADE X] [DELAY Y] [ENTER]**

Si des fades ou des délais sont donnés, ils écraseront les temps par défaut de mise à OFF.

Les temps de mise à OFF par défaut peuvent être changés dans le menu SETUP / DEFAULTS.

**Type de cibles**

EXEC

EFFECT

TIMECODE

PAGE

SPEEDMASTER

SUBMASTER

CHANNEL, FIXTURE et GROUP

PRESET X (type de preset)

**Opérations**

Bascule à off l'exécuteur

Bascule à off l'effet (fade décroissant)

Stoppe le time code du show

Fait OFF sur tous ses exécuteurs.

Fait OFF sur tous les programmes qui utilisent ce speed master (exécuteurs assignés à un speed master)

"Knock out" tous les canaux en rapport avec ce groupe.

"Knock out" tous les appareils donnés.

"Knock out" tous les canaux ayant ce type de preset de la sélection.

"Knock out" signifie vider complètement le programmeur pour un canal.

**b) Dans une commande d'assignation**, cette fonction peut être associée à un bouton exécuteur (voir ASSIGN).

### ON

**Classification** : mot-clé d'exécution

**a) Comme mot-clé de départ**, chaque objet qui suit le ON sera mis à N.

**ON (liste d'objets cibles) [FADE X] [DELAY Y] [ENTER]**

Si des fades ou des délais sont donnés, ils écraseront les temps par défaut de mise à ON.

Les temps de mise à ON par défaut peuvent être changés dans le menu SETUP / DEFAULTS.

**Type de cibles**

EXEC

EFFECT

PAGE

SPEEDMASTER

SUBMASTER

CHANNEL, FIXTURE et GROUP

**Opérations**

Bascule à on l'exécuteur

Bascule à on l'effet (fade croissant)

Fait ON sur tous ses exécuteurs.

Fait ON sur tous les programmes qui utilisent ce speed master (exécuteurs assignés à un speed master)

"Knock in" tous les canaux en rapport avec ce groupe.

"Knock in" tous les appareils donnés.

PRESET X (type de preset) "Knock in" tous les canaux ayant ce type de preset de la sélection.

"Knock in" signifie activer le programmeur pour un canal avec sa valeur actuelle. Cette fonction peut également être utilisée pour faire des « photographies » des programmes en cours d'exécution.

**b) Dans une commande d'assignation**, cette fonction peut être associée à un bouton exécuter (voir ASSIGN).

---

## OOPS

---

**Classification:** mot-clé immédiat

**OOPS, j'ai fait une erreur ! On annule !**

**OOPS produits progressivement :**

- **Si la ligne de commande n'est pas vide, un retour arrière dans la ligne de commande.**

- **Si la pile d'annulation (undo) n'est pas vide, effectue une opération d'annulation.**

Les 'annulations' sont créées pour les actions de programmation comme un enregistrement de cue.

Vous ne pouvez pas faire une annulation pour les actions de lancement comme le démarrage d'un exécuter par exemple.

La pile d'annulation contient les 10 dernières opérations de programmation, donc vous pouvez revenir en arrière 10 fois (10 annulations). Néanmoins, une commande telle que DELETE SEQU 1 THRU 10 (suppression de 10 séquences) ne créera qu'une 'annulation' dans la pile.

Travailler avec des annulations vous donne de la sécurité lors de la programmation, mais pour des raisons de performance, pour de très grands shows, vous pouvez désactiver cette fonctionnalité (voir le menu SETUP / UNDO).

---

## PAGE

---

**Classification :** mot-clé objet

**a) Comme mot-clé de départ, la page fournie deviendra la page courante.**

**PAGE T.X ENTER**

**T** type de la page dans l'intervalle [1..3]

Type 1 représente les pages de Dimmer

Type 2 représente les pages des Faders des exécuteurs

Type 3 représente les pages des boutons des exécuteurs

**X** pour les pages de dimmer dans l'intervalle [1.. nombre de dimmers divisé par 20]

Les pages d'exécuteurs dans l'intervalle [1..64]

**PAGE X ENTER** Sélectionnera les pages des faders et des boutons d'exécuteurs ensembles

**b) Comme cible pour les commandes opérationnelles suivantes :**

COPY copie une page vers une autre

DELETE Supprime une page

MOVE déplace une page

**c) Comme cible pour toutes les commandes d'exécution.**

La page redirigera les commandes données vers tous ses exécuteurs.

---

## PAUSE

---

**Classification :** mot-clé d'exécution

**a) Comme mot-clé de départ**, chaque objet qui suit PAUSE sera mis en pause.

**PAUSE (liste d'objets cibles) [ENTER]**

**Type de cibles**

EXEC

EFFECT

PAGE

SPEEDMASTER

SUBMASTER

CHANNEL, FIXTURE et GROUP

PRESET X (type de preset)

**Opération**

Met en pause un exécuter

Met en pause un effet

Met en pause tous les exécuteurs sur la page.

Met en pause tous les chases qui utilisent ce speed master (exécuter assigné à un speed master)

"Parque" tous les canaux en rapport avec ce groupe.

"Parque" tous les appareils donnés.

"Parque" tous les canaux de la sélection courante ayant ce type de preset.

"Parquer" signifie geler la sortie d'un canal à sa valeur actuelle. Les canaux 'parqués' sont représentés avec un fond bleu brillant sur les feuilles. Bien qu'un canal soit parqué, il peut être utilisé normalement pour la programmation.

**b) Dans une commande d'assignation**, cette fonction peut être associée à un bouton exécuter (voir ASSIGN).

---

## PRESET

---

**Classification :** mot-clé objet

**a) comme mot-clé de départ :**

**PRESET ENTER**

PRESET devient le DEFAULT KEYWORD.

**PRESET T.X ENTER**

Appelle le preset X de type T.

X le numéro de preset doit être dans [ 1...999]

T le type de preset dans [1...9]

**b) comme cible pour les commandes opérationnelles suivantes :**

COPY Copie un preset vers un autre

DELETE Supprime un preset

EDIT Commence une procédure d'EDIT/UPDATE pour les presets

IF Désélectionne les appareils qui ne font pas partie du preset.

IFOUTPUT Recherche un rendu scénique du preset

LABEL Renomme le preset

MOVE/INSERT Déplace le preset

---

## PREVIEW

---

**Classification** : mot-clé opérationnel

PREVIEW (objet) [ENTER]

Seulement un objet peut être visualisé à la fois.

Preview montrera le contenu de l'objet dans les pages des projecteurs / canaux sans rendu scénique (blind). Le contenu du programmeur n'est pas détruit lors de l'utilisation de PREVIEW. Les previews seront indiqués sur les feuilles, avec PREVIEW en tant que titres. Preview est annulé par la prochaine opération en ligne de commande.

---

## PREVIOUS

---

**Classification** : mot-clé immédiat

**a) Crée une sous sélection à partir de la sélection courante :**

Si vous avez sélectionné plus d'un projecteur et que vous tapez PREVIOUS, seul le dernier projecteur de la sélection actuelle restera sélectionné. Les autres deviendront 'temporairement désélectionnés'. La prochaine pression de PREVIOUS, seulement le 2<sup>nd</sup> projecteur en partant de la fin de la sélection courante sera sélectionné, et ainsi de suite... La commande ALL annulera cette sous sélection.

**b) Continuer une procédure d' EDIT / UPDATE avec l'objet PREVIOUS : voir EDIT.**

**c) Curseur Gauche dans les fenêtres de dialogue ouvertes.**

Dans toutes les fenêtres de dialogues et les boîtes à message, vous pouvez utiliser PREVIOUS pour déplacer le focus dans la fenêtre vers la gauche. Avec NEXT et ENTER, vous pourrez choisir la réponse appropriée à une boîte à message.

---

## PREVIOUS

---

Si aucun appareil n'est sélectionné, PREVIOUS sélectionnera le projecteur avec le plus grand ID, au PREVIOUS suivant, le projecteur avec l'ID précédent sera sélectionné.

Avec NEXT, la direction de sélection sera inversée. En procédant depuis le projecteur avec le plus petit ID, le prochain PREVIOUS sélectionnera le dimmer avec le plus grand ID.

---

## SELECT

---

**Classification** : mot-clé d'exécution

**a) Comme mot-clé de départ**, il est utilisé pour sélectionner l'exécuteur par défaut.

**SELECT presser un exécuteur**

**SELECT EXEC X ENTER**

---

*grand MA*

L'exécuteur par défaut peut être identifié par son titre vert dans le mini affichage des exécuteurs. L'exécuteur par défaut réagit aux commandes DEF\_GO, DEF\_DO- et DEF\_PAUSE et à leur compteur physiques, les trois gros boutons jaunes.

Pendant la programmation, il peut être très pratique de définir l'exécuteur sur lequel vous travaillez comme exécuteur par défaut. De nombreuses commandes utilisent l'exécuteur par défaut lorsque aucun exécuteur ne leur a été fourni.

**b) Dans une commande d'assignation**, cette fonction peut être associée à un bouton exécuteur (voir ASSIGN).

Appuyer sur ce bouton sélectionnera l'exécuteur du bouton comme l'exécuteur par défaut.

---

## SEQU

---

**Classification** : mot-clé objet

**a) comme mot-clé de départ :**

SEQU ENTER

SEQU devient le DEFAULT KEYWORD.

SEQU (liste intervalle) ENTER

Sélectionne les appareils inclus dans les séquences.

Les numéros de séquences doivent être dans [1...999]

SEQU (liste intervalle) AT ... (voir AT)

Applique les valeurs aux appareils inclus dans les séquences.

**b) comme cible pour les commandes opérationnelles suivantes :**

EDIT Ouvre un menu d'édition pour les séquences

IF Désélectionne les appareils qui ne font pas partie de la séquence.

IFOUTPUT Recherche un rendu scénique de la séquence

INVERT Inverse la sélection de la séquence

LABEL Renomme la séquence

MOVE Déplace la séquence

**c) Comme cible pour les commandes d'exécution suivantes :**

ON "Knock in" les appareils contenus dans la séquence.

OFF "Knock out" tous les appareils contenus dans la séquence.

PAUSE PARK Tous les appareils contenus dans la séquence.

GO UNPARK Tous les appareils contenus dans la séquence.

---

## STORE

---

**Classification** : mot-clé opérationnel

**STORE (liste d'objets) [ENTER]**

Tous les objets dans la liste d'objets doivent être du même type. Si aucun objet n'est donné, un nouveau cue est enregistré dans l'exécuteur par défaut.

Si la destination de la commande store n'est pas vide, une confirmation vous sera demandée.

Dans le cas d'enregistrement par-dessus des cues existants, vous serez également interrogé sur le mode d'enregistrement désiré : ajout, écrasement, suppression.

**Si vous débutez l'enregistrement en pressant la touche STORE, une fenêtre temporaire apparaîtra.**

Les options dans cette fenêtre affecteront la gestion de la commande d'enregistrement. Les options par défaut de l'enregistrement sont dans le menu SETUP / DEFAULTS.

---

---

## SWOP

---

**Classification** : mot-clé d'exécution

**a) Comme mot-clé de départ**, chaque exécuteur qui suit le SWOP accroîtront l'intensité de tous les canaux programmés de dimmer à 100% tout en diminuant à 0% les canaux dimmer de tous les autres exécuteurs (s'ils ne sont pas protégés contre les 'swops').

**SWOP (liste d'exécuteurs) [ENTER]**

**b) Comme mot-clé de départ** combiné avec **UNPRESS**, chaque exécuteur qui suit SWOP réduira l'intensité de ses canaux programmés de dimmer à 0% tout en remettant les dimmers des autres exécuteurs à 100%.

**SWOP (liste d'exécuteurs) UNPRESS [ENTER]**

**c) Dans une commande d'assignation**, cette fonction NE peut PAS être utilisée. Vous devez utiliser le menu d'assignation pour l'associer à un bouton d'exécution.

Note: Il est quasi impossible d'utiliser cette commande en la tapant dans la ligne de commande, utilisez la lorsqu'elle est assignée à un bouton ou à une macro !

---

## SWOP\_OFF

---

**Classification** : mot-clé d'exécution

Idem que **SWOP ... UNPRESS**.

Regarder la description de la commande SWOP.

---

## TEMP

---

**Classification** : mot-clé d'exécution

**a) Comme mot-clé de départ**, chaque exécuteur qui suit le TEMP produit un GO s'il n'était pas déjà en cours d'exécution...

**TEMP (liste d'exécuteurs) [ENTER]**

**b) Comme mot-clé de départ** combiné avec **UNPRESS**, chaque exécuteur qui suit TEMP est basculé à OFF.

**TEMP (liste d'exécuteurs) UNPRESS [ENTER]**

**c) Dans une commande d'assignation**, cette fonction peut être associée à un bouton d'exécution.

**ASSIGN TEMP (liste d'exécution) ENTER**

Note: Il est quasi impossible d'utiliser cette commande en la tapant dans la ligne de commande, utilisez la lorsqu'elle est assignée à un bouton ou à une macro !

TEMP n'existe pas réellement comme une fonction. Il est toujours translaté en une paire de commandes GO / OFF. Vous verrez cela si vous enregistrez TEMP dans un time code d'un show.

---

---

## THRU

---

**Classification** : mot-clé d'aide

**THRU** peut seulement être utilisé dans s'autres commandes pour créer des intervalles.

<b>X</b>	<b>THRU Y</b>	Intervalle de X à Y
<b>X</b>	<b>THRU</b>	Intervalle de X à la fin
	<b>THRU Y</b>	Intervalle du début à Y
	<b>THRU</b>	Intervalle du début à la fin.

Le sens de 'début' et 'fin' dépend du contexte :

**FIXTURE 10 THRU ENTER** sélectionnera tous les projecteurs à partir du 10.

Thru peut, bien sûr, aussi être utilisé pour créer des intervalles de valeurs comme

**CHANNEL 1 THRU 10 AT 0 THRU FULL ENTER**

ou

**CHANNEL 1 THRU 10 AT FULL FADE 1 DELAY 0 THRU 5 ENTER**

---

## TIMECODE

---

**Classification** : mot-clé objet

**a) comme mot-clé de départ :**

**TIMECODE ENTER**

TIMECODE devient le DEFAULT KEYWORD.

TIMECODE (liste intervalle) ENTER

Ne fait rien.

Les numéros des time code dans une liste intervalle doivent appartenir à [1 ... 200].

**b) comme cible pour les commandes opérationnelles suivantes :**

<b>COPY</b>	Copie un time code vers un autre
<b>DELETE</b>	Supprime un time code
<b>EDIT</b>	Ouvre un menu d'édition pour les time code
<b>INSERT/MOVE</b>	Change le numéro de time code visible
<b>LABEL</b>	Renomme le time code

**c) comme cible pour les commandes d'exécutions suivantes :**

<b>GO</b>	Commence une lecture
<b>PAUSE</b>	Met en pause la lecture, maintient la sortie
<b>OFF</b>	Bascule à off, libère la sortie
<b>&gt;&gt;</b>	Saute en avant vers le prochain point de repère dans le show
<b>&lt;&lt;</b>	Saute en arrière vers le dernier point de repère dans le show

Regardez au chapitre 7 pour les détails sur le traitement des 'time code'.

---

## TOGGLE

---

**Classification** : mot-clé d'exécution

**a) Comme mot-clé de départ**, chaque exécuteur qui suit TOGGLE produit un GO s'il n'était pas déjà en cours d'exécution et les bascule à OFF dans le cas contraire.

**TOGGLE (liste d'exécuteurs) [ENTER]**

**b) dans une commande d'assignation**, cette fonction peut être associée à un bouton d'exécution.

**ASSIGN TOGGLE (liste d'exécuteurs) ENTER**

---

---

## TOP

---

**Classification** : mot-clé d'exécution

**a) Comme mot-clé de départ**, chaque exécuter qui suit TOP produit un GOTO FIRST STEP.

**TOP (liste d'exécuter) [ENTER]**

**b) Dans une commande d'assignation**, cette fonction peut être assignée à un bouton d'exécution.

**ASSIGN TOP (liste d'exécuter) ENTER**

---

## TOUCH\_BTN

---

**Classification** : mot-clé objet

Un TOUCH\_BTN est une fonction télécommandée déclenchée par un signal entrant 0-10V.

Le TOUCH\_BTN simule la pression d'un exécuter, donc il ne peut fonctionner qu'en combinaison avec un exécuter assigné. Les TOUCH\_BTNS peuvent être vus dans le menu TOOLS / REMOTE TOUCH.

Appeler un TOUCH\_BTN manuellement :

**TOUCH\_BTN X ENTER**

**Liaison d'un TOUCH\_BTN à un exécuter :**

**STORE TOUCH\_BTN X EXEC/FADEREBUTTON1/2/3 Y.Z ENTER**

Utiliser EXEC dans cette commande liera toujours la télécommande au bouton exécuter du milieu.

X doit être entre 1 et 16.

---

## UNPRESS

---

**Classification** : mot-clé d'aide

UNPRESS est utilisé seulement en combinaison avec les fonctions des boutons d'exécution qui provoquent une action avec UNPRESS. Ces fonctions sont FLASH\_UP, FLASH\_DOWN, SWOP et TEMP.

Regardez ces fonctions pour voir les détails à propos d'UNPRESS

---

## UPDATE

---

**Classification** : mot-clé opérationnel

UPDATE fait les choses suivantes, ordonnées par leur priorité :

a) Si la boîte de dialogue UPDATE est ouverte, il fermera cette boîte de dialogue.

b) Si une procédure d'EDIT / UPDATE est active, l'objet édité sera mis à jour, et la procédure d'EDIT / UPDATE sera terminée.

c) il charge la boîte de dialogue d'UPDATE où vous pouvez mettre à jour les presets et cues changés.

---

---

## VALUE

---

**Classification** : mot-clé immédiat

VALUE n'a pas d'autre sens que le basculement vers le mode valeur si le bureau est en mode time code, fade ou délai.

---

## VIEW

---

**Classification** : mot-clé objet

**a) comme mot-clé de départ, les vues données sont appelées.**

**VIEW (liste intervalle) ENTER**

Les numéros de vues doivent être dans [1 ... 999].

**b) Comme cible dans les commandes suivantes :**

ASSIGN Une vue peut être assignée à un VIEWBTN

COPY Copie une vue vers une autre

DELETE Supprime une vue

INSERT/MOVE Change le numéro visible d'une vue

STORE Enregistre une vue. On vous demandera de choisir les écrans qui doivent être contenus dans la vue.

**Les vues peuvent enregistrer et recharger l'arrangement des fenêtres à l'écran de votre bureau.**

- Une vue peut contenir un écran ou plusieurs écrans.

- Les vues qui contiennent un seul écran peuvent être appelées sur d'autres écrans.

- Les vues qui contiennent plusieurs écrans seront rappelées depuis l'écran d'origine.

- Les vues contenant un seul écran d'un moniteur externe ne peuvent pas être rappelées depuis un moniteur interne (à cause des résolutions supérieures)

- Les vues appelées en ligne de commande (et non par la pression d'un VIEWBTN) sont rappelées sur l'écran d'origine.

---

## VIEWBTN

---

**Classification** : mot-clé objet

**a) Comme mot-clé de départ, les boutons de vues donnés seront appelés.**

**VIEWBTN (liste intervalle) ENTER**

Les numéros de boutons de vues doivent appartenir à [1..30]

Chaque écran a 6 boutons de vues. 3 internes et 2 externes font un total de 30 boutons de vues.

**b) comme cible pour les commandes suivantes :**

ASSIGN Assigne une vue ou une macro à un bouton de vue. La syntaxe est :

ASSIGN VIEW X VIEWBTN Y ENTER

ASSIGN MACRO X VIEWBTN Y ENTER

COPY Copie un bouton de vue à un autre

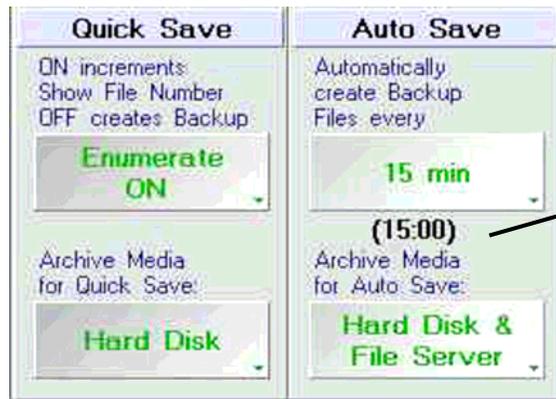
DELETE Supprime un bouton de vue.

MOVE Déplace un bouton de vue

STORE Enregistre une vue et l'assigne à un bouton de vue.

---

*grand MA*



## 11 Sauvegarder et charger un show

Un show non nommé sera toujours sauvegardé sous " NEW SHOW ". Il est impératif de le renommer immédiatement; dans le cas contraire, le show suivant sera sauvegardé sous ce même nom et écrasera celui-ci. **Il n'est pas possible de protéger les fichiers de show en écriture.**

Faites en sorte de sauvegarder régulièrement le show en cours de programmation. Une bonne procédure consiste à le sauvegarder fréquemment sous un nouveau nom; ceci permettant, en cas de problème, de revenir à une version d'un jour précédent. Il est toujours intéressant, de faire une sauvegarde sur disquette.

### Menu **Automatic save (Sauvegarde Automatique)** :

Grâce à la fonction AUTOSAVE, il est possible d'établir des sauvegardes automatiques espacées de la durée affichée dans la fenêtre. N'utilisez pas cette fonctionnalité lors d'un show en direct ou dans un environnement très bruyant. Quand la fonction AUTOSAVE est utilisée, un BACKUP du show est automatiquement réalisé à chaque opération de sauvegarde (avec un maximum de 10). Ces backups peuvent servir à restaurer des shows précédemment enregistrés. La liste des backups existant peut être affichée en utilisant la fonction SHOW BACKUP.

- Appuyer sur **BACKUP**
- Sélectionner **AUTOSAVE**, jusqu'à ce que le temps désiré soit affiché. En sélectionnant OFF, la fonction Autosave sera arrêtée.
- Sélectionner le périphérique de sauvegarde à utiliser par la fonction Autosave (**Archive Medium**) : disque dur de la console, serveur de fichiers (mémoire externe) à définir à l'aide de la fonction **Fileserver** dans le menu **Archive Media**.

### Menu **Quick Save** :

- Appuyer deux fois sur **BACKUP** - manière la plus rapide de sauvegarder un show
- Sélectionner **Enumerate (numérotation)**
  - **Enumerate** positionné à **OFF**, le show peut être sauvegardé immédiatement
  - **Enumerate** positionné à **ON**, le show peut être sauvegardé immédiatement, de plus, le nom du show est complété par un numéro.
- Sélectionner le périphérique de sauvegarde à utiliser par la fonction Autosave (**Archive Medium**) :disque dur de la console, serveur de fichiers (mémoire externe) à définir à l'aide de la fonction **Fileserver** dans le menu **Archive Media**.

### 11.1 Sauvegarder le Show en cours sur le disque dur de la console

- Appuyer sur **BACKUP**
- Sélectionner **HARD DISK**
- Sauvegardez le Show à l'aide d'une des fonctions du menu :
  - **SAVE Show as** : Entrer un nom et confirmer avec ENTER. Le show sera sauvegardé sous ce nouveau nom.
  - **SAVE Show** : Le show est sauvegardé immédiatement, sous son nom courant.
  - **SAVE Show enumerate** : Le show est sauvegardé immédiatement et un numéro est ajouté au nom courant.



### 11.2 Charger un show à partir du disque dur de la console

- Appuyer sur **BACKUP**
  - Sélectionner **HARD DISK**
  - Sélectionner **LOAD Show**
  - Sélectionner le show à charger dans la liste qui s'affiche. Ceci lancera le chargement du show.
- Une fenêtre de confirmation s'affichera, proposant les options suivantes :
- **YES** : Sauvegarde le show en cours avant de charger le nouveau.
  - **NO** : Charge le nouveau show sans sauvegarder le show en cours.
  - **CANCEL** : annule l'opération.
- Une fois le choix effectué, le show sera chargé.

### 11.3 Charger un show vide

- Appuyer sur **BACKUP**
  - Sélectionner **HARD DISK**
  - Sélectionner **LOAD Show**
  - Entrer un nouveau nom et confirmer avec Enter.
- Une fenêtre de confirmation s'affichera, proposant les options suivantes :
- YES** : Sauvegarde le show en cours avant de charger le nouveau.
  - NO** : Charge le nouveau show sans sauvegarder le show en cours.
- Un nouveau show, complètement vide est ouvert.

De plus, on peut sauvegarder un show « vide » sur le disque dur ou sur une disquette de manière à pouvoir l'utiliser plus tard en cas de besoin. De cette façon, il est aussi possible de transférer les shows de démonstration, les réglages de base, etc. vers d'autres utilisateurs.



### 11.4 Effacer le show courant

Le show en cours d'exécution ne peut être effacé ! Pour pouvoir l'effacer, il faut d'abord en charger un autre.

### 11.5 Effacer un show du disque dur de la console

- Appuyer sur **BACKUP**
  - Sélectionner **HARD DISK**
  - Sélectionner **DELETE Show**. Dans la liste qui apparaît, sélectionner le show à effacer. Celui-ci sera effacé immédiatement.
- Si la fonction **Stay** est sélectionnée avant d'effacer le show, la fenêtre du menu Delete ne se refermera pas automatiquement.

### 11.6 Sauvegarder le show courant sur disquette

- Appuyer sur **BACKUP**
  - Sélectionner **Floppy DISK**
- Formatage de la disquette :**
- Sélectionner **FORMAT Disk** afin de s'assurer que le show sera correctement sauvegardé.



grand MA



- **Pour sauvegarder un show :**

- Sélectionner Save Show et confirmer avec OK ou annuler avec Cancel.
- Sélectionner Save Show, entrer un nouveau nom et confirmer avec ENTER.
- Insérer une disquette 3"1/2 après avoir déverrouillé sa protection en écriture (la petite lumière sur la disquette doit être fermée)
- Confirmer avec **OK**.  
Le show sera sauvegardé après que la fenêtre se soit fermée. L'opération complète peut prendre quelques minutes. Un seul show peut être sauvegardé sur une disquette.
- Si nécessaire, utiliser **YES** pour sauvegarder le même show sur une deuxième disquette, ou, terminer l'opération en sélectionnant **NO**.
- Une fois l'opération terminée, extraire la disquette du lecteur.

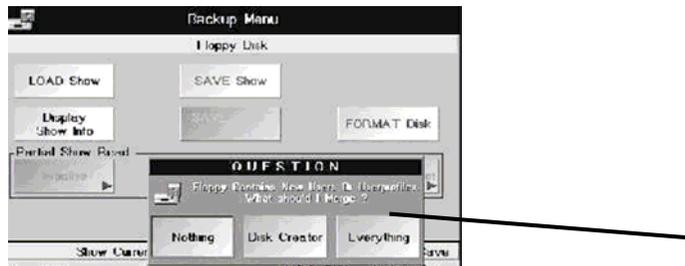
### 11.7 Charger un show à partir d'une disquette

- Appuyer sur **BACKUP**
- Sélectionner **Floppy DISK**
- Sélectionner **LOAD Show**
- Insérer dans le lecteur la disquette contenant le show à charger.
- Sélectionner OK. Le show est chargé (l'opération peut prendre quelques minutes)
- Une fois l'opération terminée, extraire la disquette du lecteur, dans le cas contraire, la console ne démarrera pas lors de la prochaine mise en service.

De manière à ne pas charger tous les utilisateurs ainsi que leur profils lors du chargement d'un show, une des options suivantes peut être utilisée :

- Tous les profils utilisateurs doivent être chargés : sélectionner EVERYTHING
- Aucun profil utilisateur ne doit être chargé : sélectionner NOTHING
- Seul le profil de l'utilisateur ayant créé le show doit être chargé : Sélectionner DISK CREATOR

**De cette manière, la place mémoire et le processeur sont économisés. Dans le cas où les utilisateurs répertoriés dans la disquette et ceux déjà enregistrés dans la console sont identiques, la fenêtre de requête ne s'ouvrira pas.**



Attention ! Seuls des shows créés avec les versions 3.2 ou postérieures peuvent être chargés. Si des shows créés avec des versions antérieures doivent être convertis pour être chargés, contacter la Hotline (Cf. ci-dessous)

### 11.8 Charger un Show de démonstration

- Appuyer sur **BACKUP**
- Sélectionner **Demo Show**
- Sélectionner **LOAD Show**
- Sélectionner le show désiré en se servant de la molette d'encodeur et confirmer le chargement en appuyant sur la molette d'encodeur



### 11.9 Sauvegarder le show courant sur un disque dur externe

Dans un environnement de travail en réseau, il est possible de sauvegarder les shows sur un disque dur externe à la console aussi bien que de les charger à partir de cet endroit. Pour pouvoir réaliser ces opérations, il faut définir le chemin d'accès à ce disque dur dans le menu **BACKUP**.

- Appuyer sur **BACKUP**
- Sélectionner **File Server**
- **Pour définir le File Server :**
  - Sélectionner **SERVER SETUP**
  - Entrer l'adresse IP, le chemin du dossier (FOLDER), le nom d'utilisateur (USER) le LOGIN ainsi que le type de serveur (Server Type)
  - Sélectionner **SAVE** pour sauvegarder ces informations.
  - Pour sauvegarder un show :
    - **SAVE Show As** : entrer un nom pour le show et confirmer avec ENTER. Le show sera sauvegardé sous le nouveau nom.

### 11.10 Charger un show à partir d'un disque dur externe

- Appuyer sur **BACKUP**
- Sélectionner **File Server**
- Sélectionner **LOAD Show**
- Sélectionner le show à charger dans la liste qui s'affiche. Ceci lancera le chargement du show.

Une fenêtre de confirmation apparaît, proposant les options suivantes :

- **YES** pour sauver le show courant avant chargement du nouveau
- **NO** pour chargement immédiat du nouveau show sans sauvegarde du show en cours
- **CANCEL** pour annuler l'opération.

Une fois le choix effectué, le show sera chargé.

### 11.11 Effacer un show sur un disque dur externe

- Appuyer sur **BACKUP**
- Sélectionner **File Server**
- Sélectionner **DELETE Show**. Dans la liste qui apparaît, sélectionner le show à effacer. Celui-ci sera effacé immédiatement.
- Si la fonction **Stay** est sélectionnée avant d'effacer le show, la fenêtre du menu Delete ne se refermera pas automatiquement.

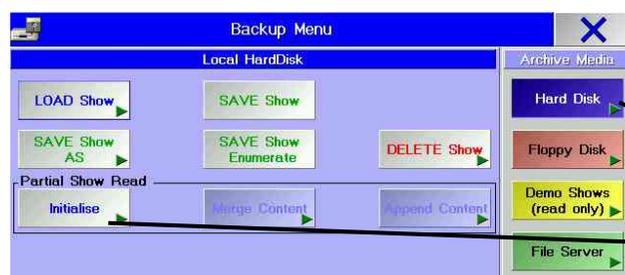
## 11.12 LECTURE PARTIELLE D'UN SHOW (Chargement de parties d'un show)

A partir de la version 5.0, il est possible d'importer des parties d'un autre show dans un show existant. Outre le Setup, des éléments tels que les Groups, Presets, Sequences ou Individual Cues, Worlds, Forms, Effects, Layouts, Bitmap Effects, Macros et Matrices peuvent être importés. Il faut faire attention à ce que tous les éléments en relation soient importés. C'est à dire si une Sequence fait appel (par exemple) à des Presets, il faut charger à la fois la Sequence et les Presets.

La fonction de lecture partielle d'un show (PARTIAL SHOW READ) se déroule en deux phases :

**SETUP transfer** - à cette étape doit être décidé quels projecteurs du show importé sont à transférer. Si les patches de ces projecteurs ne sont pas parmi les patches courant dans la console, il faut les y ajouter. Si des recouvrements de commande entre deux projecteurs se produisent il est possible de ne transférer que le projecteur courant ou que le projecteur importé. Si les deux projecteurs doivent être utilisés dans le show courant, la seule possibilité est de changer l'ID et les numéros des patches de ces projecteurs dans le show courant – il n'est pas possible de réaliser cette modification dans la fonction PARTIAL SHOW READ.

**Data transfer** - à cette étape les éléments du show à importer peuvent être sélectionnés. Les éléments du show courant qui portent le même nom seront écrasés ou intégrés aux éléments chargés selon la commande utilisée.



### Astuce

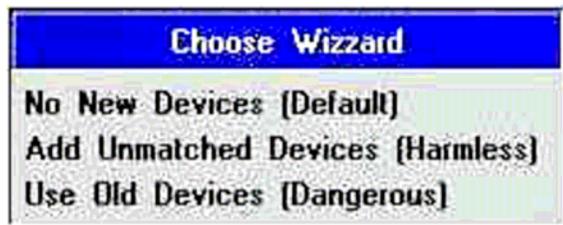
Sauvegardez en avance le show courant sur une disquette ou faites un backup. Prenez soin de vérifier que le nombre de voies maximum de la console ne sera pas dépassé.

- Appuyer sur **BACKUP**
  - Sélectionner le **Medium** (périphérique à partir duquel doit se faire le chargement) - disque dur de la console (**Hard Disk**), mémoire externe (**FILE SERVER**), ou disquette (**FLOPPY DISK**)
  - Sélectionner **Initialise** - la fenêtre **SELECT SHOW for PARTIAL SHOW READ** s'ouvre ;
  - Sélectionner, avec la molette d'encodeur, le show dont des éléments doivent être chargés et confirmer en appuyant sur la molette d'encodeur.
- Faire attention aux limitations (nombres de paramètres)

Dans la fenêtre DEVICE MATCHING TABLE, les paramètres de configuration du show courant (sur fond vert) et les paramètres de configuration du show importé (sur fond gris) sont affichés. Les projecteurs qui apparaissent sur une même ligne ont le même numéro ID. A cette étape, l'utilisateur doit choisir s'il conserve le projecteur courant ou s'il opte pour le projecteur importé. Il est possible que les paramètres de configuration de projecteurs de même type soient différents (position dans la vue de la scène, paramètres par défaut), cependant, les Effects, Cues etc. ne seront pas modifiés. Il peut aussi arriver que pour des projecteurs de différents types, les programmes soient modifiés si, par exemple, lors de l'importation, des caractéristiques des projecteurs ou une référence de Cue sont manquants.

- Sélectionner **VIEW** : les projecteurs dans chaque vue peuvent être sélectionnés.

- La fonction **ALL** permet d'afficher tous les projecteurs du show courant (sur la gauche de la fenêtre) et du show importé (sur la droite de la fenêtre).
- La fonction **MATCH** permet d'afficher tous les canaux doublement affectés. Il faut choisir, dans les paramètres de configuration courante quels projecteurs écraser. Ecrire par-dessus des objets dans les paramètres de configuration courante, même partiellement, peut affecter l'ensemble du show. Après avoir lancé l'opération en double cliquant sur OK, les modifications ne peuvent plus être annulées. Si aucun projecteur n'est sélectionné, par défaut les projecteurs définis dans le show courant sont conservés (projecteurs apparaissant dans la partie gauche du menu, sur fond vert).



- La fonction **NO MATCH** permet d'afficher les projecteurs qui n'empiètent pas les uns sur les autres, c'est à dire ceux qui peuvent être utilisés sans avoir à les sélectionner.

Les projecteurs sur la gauche (Panneau de configuration courant) peuvent aussi être sélectionnés, ils seront effacés de la configuration courante.

- **NEW** dans ce menu apparaissent les projecteurs qui sont importés dans le show courant (la couleur de fond est maintenant verte et non plus grise)
- **IGNORED** dans ce menu apparaissent les projecteurs qui ne seront pas importés dans la configuration courante (partie de droite, la couleur du fond est grise)

- Sélectionner les projecteurs et appuyer sur la molette d'encodeur à côté de l'écran - les projecteurs sélectionnés apparaissent dans une autre couleur.

**Ou**

Dans le **WIZARD**, sélectionner :

- **NO NEW DEVICES - DEFAULT** Si aucune autre modification n'a été enregistrée, sera toujours exécuté. Ici, il est impossible de modifier la configuration du show courant.
- **ADD UNMATCHED DEVICES - Harmless** : avec cette fonction, seules les parties du show qui ne contiennent pas d'empiètement avec la configuration courante seront importées. C'est à dire la configuration courante sera seulement étendue, pas modifiée. Il n'y a aucun risque de détruire le show courant.
- **USE OLD DEVICES - Dangerous** : Cette fonction permet d'importer la configuration complète du show en écrasant celle du show courant. Seuls les éléments non redondants seront conservés.

- Valider avec **OK, NEXT**
- Confirmer la boîte de dialogue **PLEASE CONFIRM** avec OK
- Confirmer **WARNING**

Après avoir ouvert les fichiers, le menu BACKUP s'ouvre à nouveau.

- Sélectionner **MERGE CONTENTS**
- Sélectionner les éléments du show désirés - ils s'affichent sur fond vert.
- Déplacer la fenêtre de sélection avec la molette d'encodeur. En appuyant sur celle-ci, ouvrir ou fermer les sous-répertoires (repéré avec un signe + ou -), ou sélectionner les éléments individuels.



- La note « has changed. It is solder » en rouge indique que l'élément est plus ancien que celui portant le même nom dans le show courant (la date de création est indiquée entre parenthèses)
- La note « has changed. It is newer » en vert indique que l'élément est plus récent que celui portant le même nom dans le show courant (la date de création est indiquée entre parenthèses)



- Sélectionner un profil utilisateur

**-User Data is merged into my profile** : les éléments du profil sélectionné seront sauvegardés dans dans le profil de l'utilisateur actuel.

**-User Data is merged into the original profile** : Les éléments du profil sélectionné seront sauvegardés dans le profil de l'utilisateur de même nom, ou (si le nom d'utilisateur n'existe pas dans le show actuel), le nom utilisateur sera créé.

Si **MY PROFILE** (Mon Profil, coche jaune) est choisi, après que plusieurs profils aient été sélectionnés, le profil de l'utilisateur actuel sera successivement écrasé par les profils précédemment sélectionnés – manipulation à éviter.

- Pour charger des parties d'un show

**-COPY** : Les éléments sélectionnés seront insérés dans le show en cours ou, s'il existe déjà des éléments portant le même nom dans le show en cours, remplaceront ceux-ci.

**-MERGE** : Les éléments sélectionnés seront insérés dans le show en cours. Si parmi les éléments sélectionnés, certains portent le même nom que des éléments du show en cours, ces éléments seront ajoutés à ceux du show en cours.

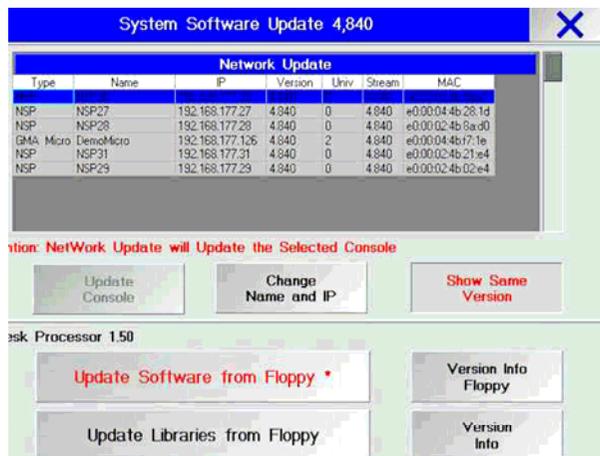
**Pour obtenir un sommaire concis :**

**-Remove unchanged items** : efface du sommaire les éléments qui n'ont pas subi de modification. i.e. ces éléments n'existeront plus dans le show en cours.

**-Remove already imported items** : efface du sommaire tous les éléments qui ont déjà été importés en utilisant les fonctions COPY ou MERGE.



- Quitter le menu en sélectionnant la coche « X »



## 12. Mise à jour Logicielle

Les mises à jour logicielles ne peuvent être téléchargées sur notre site d'accueil ([www.malighting.de](http://www.malighting.de)) qu'à partir d'un PC.

Une fois la mise à jour téléchargée, lancer l'exécution du programme. C'est un fichier d'archive auto-extractible. Il vous sera demandé d'insérer une disquette vierge dans le lecteur. Cliquer OK après l'avoir insérée ; la disquette de mise à jour est automatiquement créée.

Ne jamais procéder à une mise à jour logicielle avant de lancer un show ! Faire une mise à jour logicielle est une opération lourde. MA Lighting ne peut toujours garantir que des shows précédemment programmés fonctionneront correctement après une mise à jour.

### Mise à jour par disquette :

- Appuyer sur **SETUP**
- **UPDATE SOFTWARE** s'il n'est pas possible d'entrer dans ce menu (parce qu'une précédente mise à jour n'a pas été correctement terminée), il peut être ouvert en utilisant la touche F4 du clavier.
- Cliquer sur **Update Software from Floppy**
- Quand la demande apparaît, insérez la disquette et validez en cliquant **OK**

Avant de changer les disquettes, assurez-vous que la led verte du lecteur est éteinte.

La mise à jour peut durer jusqu'à dix minutes. Après la fin de celle-ci, il est souhaitable de reseter la console.

En cliquant sur « VERSION INFO », il est possible de lire les informations concernant les nouvelles fonctionnalités ou les bugs qui ont été corrigés par rapport à la mise à jour précédente. Pour remettre à jour la librairie des patches de projecteurs, insérez la disquette disponible en option « FIXTURE UPDATE » et sélectionnez « Update Fixture Library from Floppy ». La mise à jour peut prendre quelques minutes. Une fois celle-ci terminée le message « Fixture Library Update done » apparaît. Il est aussi possible, ici, d'importer d'anciens patches de projecteurs, réalisés avec une version 3.2, 3.3 ...

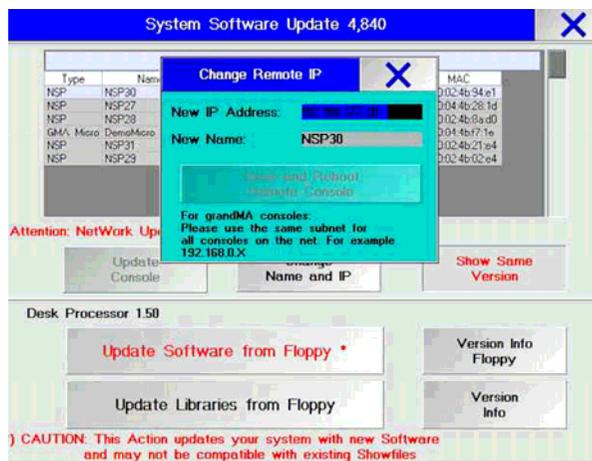
Update via network : (pour utiliser cette méthode, le nouveau logiciel doit être chargé sur la console)

Les consoles **grandMA**, **grandMA**-Light, **grandMA** Ultra-Light, **grandMA** MICRO, NSP, OFFLINE Editor et **grandMA** Replay-Unit, raccordées en réseau, peuvent être mise à jour entre elles.

Faites très attention ! Ce genre d'opération n'est à réaliser que par des utilisateurs **grandMA** qualifiés. De plus, ce type d'opération requiert un réseau d'excellente qualité et sans aucune surcharge pendant l'opération. **EN AUCUN CAS LES CONSOLES NE DOIVENT AVOIR LES MEMES ADRESSE IP. CECI DETRUIRAIT LE SYSTEME D'EXPLOITATION**

La mise à jour en réseau n'est possible que si les trois premiers groupes de chiffres des adresses IP des **grandMAs** sont identiques (par exemple 192.168.177.X)

- Sélectionnez **SETUP**
- Sélectionnez **UPDATE SOFTWARE**
- Sélectionnez une console depuis la table. Si une console n'apparaît pas, c'est que sa version logicielle ne peut être mise à jour par réseau ; il faudra la mettre à jour individuellement à l'aide des disquettes.



**ATTENTION : lors du téléchargement, désactiver les anti-virus et pare-feu. Ils peuvent gêner le bon déroulement des opérations.**

- Sélectionnez **UPDATE CONSOLE** (ou annulez l'opération en sélectionnant **CANCEL**)

**ATTENTION :** A partir de la version 5.0, comme la console sélectionnée reçoit la version logicielle de la table à partir de laquelle a été lancée l'opération, il ne sera pas possible d'obtenir une mise à jour.

- Confirmez la réussite de l'opération en cliquant « **PLEASE CONFIRM** »  
Après sa mise à jour réussite, la console doit normalement disparaître de la vue d'ensemble. Répéter la même opération pour chaque console.
- Il est possible de changer le nom et l'adresse IP d'une NSP directement de la console en utilisant « **CHANGE NAME and IP** ». La commande ne sera active que s'il existe une NSP dans le sommaire.
- En utilisant la commande « **SHOW SAME VERSION** » toutes les consoles raccordées ayant la même version logicielle peuvent être appelées.

#### **Mise à jour sans disquettes :**

En utilisant le **OFFLINE – EDITOR** il est très rapide de mettre à jour des consoles raccordées entre elles en réseau avec un accès internet.

- Sur le site [www.malighting.de](http://www.malighting.de), aller dans l'onglet SUPPORT / SERVICE et télécharger le programme **grandMA Offline Editor** sur votre PC.
- Lancer le programme **grandMA Offline Editor** sur votre PC
- Dans le **grandMA Offline Editor**, sélectionnez **SETUP**
- Avec la commande **UPDATE CONSOLE**, procédez à la mise à jour des consoles et NSPs (Cf. Ci-dessus)

## 13. Menu Utilitaire

Vous aurez besoin de ce menu si le programme principal ou le show programmé en cours d'exécution sont endommagés suite à un crash ou à tout autre problème. Pour la console **grandMA** light aussi bien qu'ultra-light, il est impératif de posséder un clavier externe.

Dans le menu utilitaire, il est possible de charger ou d'effacer un ancien système d'exploitation (OS) **grandMA**.

Il est aussi possible d'effacer les shows programmés à partir de ce menu. Le show par défaut (automatiquement chargé à la mise sous tension de la console) peut aussi être effacé à partir de ce menu. Le programme d'exploitation du deuxième ordinateur (Motorola) embarqué dans la console ainsi que le système d'exploitation de la console **grandMA** peuvent être mis à jour ou remplacés en utilisant le lecteur de disquettes.

Durant le redémarrage, tous les différents secteurs de programmes chargés apparaîtront (sur fond d'écran bleu) sur l'affichage TFT de droite. Durant le démarrage, pour accéder au menu utilitaire, il faut appuyer sur n'importe quelle touche du clavier dès que le message :

**??? TO ENTER UTILITY MENU PRESS ANY KEY ???** sur fond rouge apparaît. Le menu utilitaire s'ouvrira alors après approximativement 10 à 20 secondes.

### Touche « 1 » : Restauration du système d'exploitation de la **grandMA**

En tapant « 1 » sur le clavier, une liste de tous les systèmes d'exploitations disponibles sur le disque dur apparaît. En tapant une des touches correspondant aux repères indiqués dans cette liste (a, b, c...) le système d'exploitation correspondant sera installé. Pour confirmer l'installation, taper « o ». **NOTE IMPORTANTE : il s'agit de la lettre « o » et non du chiffre 0.** Dès que l'installation est terminée, le message « UPDATE DONE » est affiché juste à côté de « STATUS ». La console peut alors être redémarrée en appuyant deux fois sur la touche « ESC ».

### Touche « 2 » : Effacement du système d'exploitation de la **grandMA**

A chaque mise à jour du système, une sauvegarde sera automatiquement créée sur le disque dur. Si vous souhaitez effacer un ancien système, tapez « 2 » sur le clavier. La liste des systèmes disponibles sur le disque dur est alors affichée. En tapant sur l'une des touches correspondant aux repères indiqués dans cette liste (a, b, c...), le système correspondant sera effacé. L'effacement doit être confirmé en tapant « o ». **NOTE IMPORTANTE : il s'agit de la lettre « o » et non du chiffre 0.** Dès que l'effacement est terminé le message « DELETE DONE » est affiché juste à côté de « STATUS ». La console peut alors être redémarrée en appuyant deux fois sur la touche « ESC ».

### Touche « 3 » : Effacement d'anciens shows programmés de la **grandMA**

A chaque mise à jour, un nouveau dossier pour la sauvegarde des shows programmés dans la **grandMA** est créé de manière à correspondre avec la nouvelle répartition des secteurs du disque dur. Pendant chaque mise à jour

*grandMA*

système, tous les anciens shows programmés seront automatiquement modifiés de manière à permettre leur utilisation avec le nouveau système et stockés dans le nouveau dossier. A compter de la mise à jour système, tous les nouveaux shows programmés seront eux aussi stockés dans ce nouveau dossier.

Si vous souhaitez effacer un ancien show, créé sous un ancien système d'exploitation, tapez « 3 » sur le clavier. La liste de tous les shows disponibles dans toutes les versions système disponibles sur le disque dur est alors affichée. En tapant sur l'une des touches correspondant aux repères indiqués dans cette liste (a, b, c...), le show correspondant sera effacé. L'effacement doit être confirmé en tapant « o ». **NOTE IMPORTANTE : il s'agit de la lettre « o » et non du chiffre 0.** Dès que l'effacement est terminé le message « DELETE DONE » est affiché juste à côté de « STATUS ». La console peut alors être redémarrée en appuyant deux fois sur la touche « ESC ».

### Touche « 4 » : Effacement du show par défaut

En tapant « 4 » sur le clavier, le show par défaut (automatiquement chargé à la mise sous tension de la console) sera effacé. L'effacement doit être confirmé en tapant « o ». **NOTE IMPORTANTE : il s'agit de la lettre « o » et non du chiffre 0.** Dès que l'effacement est terminé le message « DELETE DONE » est affiché juste à côté de « STATUS ». La console peut alors être redémarrée en appuyant deux fois sur la touche « ESC ».

### Touche « 5 » : Mise à jour logicielle avec affichage

En tapant « 5 » sur le clavier, le système d'exploitation du deuxième ordinateur (Motorola) embarqué de la **grandMA** peut être remis à jour. Pour réaliser la mise à jour, insérez dans le lecteur de disquettes la dernière disquette de mise à jour disponible, nommée « LAST DISK ». Pour confirmer l'exécution de la mise à jour, taper « o ». **NOTE IMPORTANTE : il s'agit de la lettre « o » et non du chiffre 0.** Dès que la mise à jour est terminée, le message « UPDATE DONE » est affiché juste à côté de « STATUS ». La console peut alors être redémarrée en appuyant deux fois sur la touche « ESC ».

### Touche « 6 » : Mise à jour logicielle de la **grandMA**

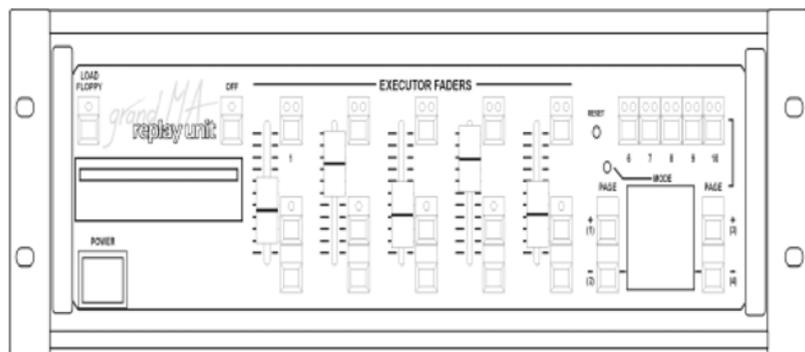
Pour procéder à la mise à jour logicielle de la **grandMA**, insérez la dernière disquette de mise à jour disponible, nommée « LAST DISK », dans le lecteur.

Pour confirmer l'exécution de la mise à jour, taper « o ». Peu de temps après, un message demandant l'insertion du « DISK 1 » apparaîtra. Insérez la disquette correspondante dans le lecteur et validez en tapant « o ». **NOTE IMPORTANTE : il s'agit de la lettre « o » et non du chiffre 0.** La disquette sera alors lue (ce qui peut demander un peu de temps) suite à quoi un message demandant l'insertion du « DISK 2 » apparaîtra. Insérez la disquette correspondante et validez en tapant « o ». **NOTE IMPORTANTE : il s'agit de la lettre « o » et non du chiffre 0.**

La disquette est lue (ce qui prendra cette fois-ci un peu plus de temps). Dès que la mise à jour logicielle sera terminée, un message « UPDATE DONE, PLEASE REBOOT » s'affichera juste à côté de « STATUS ». Redémarrer alors la console en tapant la combinaison de touches « CTRL-ALT-DEL » ou en appuyant sur le bouton de RESET situé à l'arrière de la console.

### **NOTE IMPORTANTE :**

**Ne pas redescendre à une version logicielle antérieure à la version 4.3.6X pour ensuite, ou plus tard, faire une mise à jour à une version 5.xxx. Une telle manipulation entraîne la destruction du système d'exploitation. Néanmoins, si une telle opération est réalisée, contactez la Hotline.**



## 14 Présentation de l'unité grandMA Replay (RPU : Replay Unit)

### 14.1 Introduction

L'unité **grandMA** Replay est une petite unité de contrôle montée en rack qui exécute presque toutes les fonctions de la console primée **grandMA**. Avec une dimension de 19"x17"x5", elle nécessite très peu de place tout en offrant 100% de compatibilité avec les consoles plus grandes. L'unité **grandMA** Replay est étudiée pour s'exécuter comme un contrôleur autonome de show sur les expositions, les parcs à thème ou autres lieux. Conjointement avec l'une des consoles **grandMA**, elle devient aussi un système de sauvegarde vraiment performant capable de restituer un show entier en mode de poursuite de sauvegarde bien qu'ils aient réduit la taille du matériel.

#### Touche « Floppy » (fonction du lecteur de disquette)

Chargement rapide et facile d'un show à partir d'une disquette. Cette touche exécute les étapes suivantes de la **grandMA** : « Sauvegarde – Chargement d'une disquette ». Si un écran et une souris y sont connectés, il faut suivre les instructions du chapitre 11.1 Sauver ou Charger un Show. Sans eux, il faut procéder de la façon suivante : Confirmer, si il est souhaité de sauver en avance le show en cours sur le disque dur interne en pressant les touches des pages, touches n°1 à 3.

Touche n°1 : Sauve le show en cours sur le disque dur avant de charger un show à partir d'une disquette.

Touche n°2 : Ne sauve pas sur le disque dur avant de charger un show à partir d'une disquette.

Touche n°3 : Supprime la tâche en cours de chargement.

Sans avoir inséré de disquette, il y aura un message d'erreur sur l'affichage. Confirmer avec la touche n°1.

Cette procédure est aussi valable pour beaucoup d'autres « Menus Surgissant » de la **grandMA**.

#### Lecteur de disquette

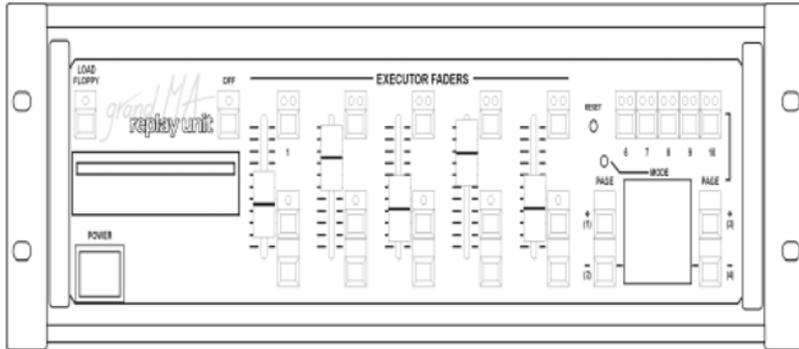
Le lecteur de disquette acceptera toutes les disquette 1,44MB au format 3,5" et servira à sauver des shows ou des projecteurs uniques à partir d'une librairie.

#### « Touche OFF »

La « touche OFF » a la même fonction que la « touche OFF » sur la **grandMA**. Utilisée conjointement avec les boutons de restitution ou le menu apparent sur l'écran, il est possible d'éteindre les exécuteurs actifs. L'exécuteur peut être éteint en pressant simultanément la « touche OFF » et le « bouton de restitution » (Executor) correspondant. 5.6 Menu OFF (Programmes en cours).

#### Fader de Restitution

Il y a 5 faders de restitution disponibles. Ces 5 faders correspondent aux faders n°1 à 5 sur la **grandMA**. Les faders n°6 à 20 (faders 6 à 10 sur la **grandMA** light) ne sont pas disponibles. Cela devient particulièrement important quand il s'agit de programmer un show sur la **grandMA** et « faire tourner » le show par la suite sur l'unité Replay. Ces faders ne sont pas motorisés, par conséquent les valeurs en cours doivent être saisies après avoir changé les pages. Si les faders ne sont pas verrouillés sur la valeur courante, la LED correspondante dans les boutons clignotera jusqu'à ce que la valeur ait été atteinte en bougeant le fader. Les faders de canal ne sont pas disponibles.



### Bouton de Restitution des faders

Trois boutons de restitution sont disponibles pour chaque fader de restitution (comme sur la **grandMA**). Ces 15 boutons de restitution des faders correspondent aux boutons des faders n°1 à 5 sur la **grandMA**. Les boutons des faders n°6 à 20 (boutons des faders n°6 à 10 sur la **grandMA light**) ne sont pas disponibles. Cela devient particulièrement important quand il s'agit de programmer un show sur la **grandMA** et « faire tourner » le show par la suite sur l'unité Replay.

### Touche Mode

Elle n'a pas encore de fonction. Cette touche est réservée pour de possibles fonctions spéciales dans le futur.

### Touche Reset

La touche représente un reset « matériel ». Cette touche est seulement prescrite pour un problème non désiré de la console comme un blocage ou un crash.

### Boutons de Restitution

Il y a 5 boutons de restitution (n°6 à 10) disponibles (comme sur la **grandMA**). Ces boutons correspondent aux boutons de restitution n°21 à 25 sur la **grandMA**. Les boutons n°26 à 40 (n°16 à 20 sur la **grandMA light**) ne sont pas disponibles. Cela devient particulièrement important quand il s'agit de programmer un show sur la **grandMA** et « faire tourner » le show par la suite sur l'unité Replay.

### Bouton Page Up (+) des faders de restitution / Touche n°1

Cette touche a deux fonctions.

Changement des pages pour les faders de restitution (Page Up).

Touche n°1 pour confirmer (la commande respective apparaît en texte déroulant sur l'affichage).

### Bouton Page Down (-) des faders de restitution / Touche n°2

Cette touche a deux fonctions.

Changement des pages pour les faders de restitution (Page Down).

Touche n°2 pour confirmer (la commande respective apparaît en texte déroulant sur l'affichage).

### Bouton Page Up (+) des boutons de restitution / Touche n°3

Cette touche a deux fonctions.

Changement des pages pour les boutons de restitution (Page Up).

Touche n°3 pour confirmer (la commande respective apparaît en texte déroulant sur l'affichage).

### Bouton Page Down (-) des faders de restitution / Touche n°4

Cette touche a deux fonctions.

Changement des pages pour les boutons de restitution (Page Down).

Touche n°4 pour confirmer (la commande respective apparaît en texte déroulant sur l'affichage).

### Affichage

Les menus surgissant apparaîtront sur l'affichage à cristaux liquides, qui auront à être confirmés (comme sur la **grandMA**).

NOTE : Si ces messages ne sont pas respectivement confirmés, l'utilisateur sera dans l'incapacité de continuer dans le processus. Si un écran et une souris y sont connectés, il sera aussi possible de confirmer les messages avec ces outils.

### Interrupteur d'alimentation

#### 1.5.5 Batterie

## 14.2 Instructions générales

### 14.2.1 Différences entre l'unité Replay et la *grandMA* ou la *grandMA* light

Le logiciel est identique pour tous les appareils. Toutefois, un écran externe de dépannage peut être connecté. Aussi bien que les 2048 / 4096 canaux les fonctions UPS sont pleinement supportées comme sur la *grandMA* ou *grandMA* light.

Les connecteurs pour un clavier externe, la souris et l'écran sont situés à l'arrière de l'unité (ils ne sont pas inclus de série).

Les roues codeuses, le Trackball, la roulette, plus de 5 faders de restitution et 5 boutons d'exécution aussi bien que quelques autres touches sur la *grandMA* et *grandMA* light ne sont pas disponibles sur cette unité. Toutefois, la plus part des fonctions (excepté pour les exécuteurs) peuvent être atteintes et activées en utilisant la souris ou le moniteur externe de dépannage.

### 14.2.2 Travailler avec la souris, le clavier et l'écran

Avec ces outils, presque toutes les fonctions de la *grandMA* peuvent fonctionner sur cette unité. Les 3 touches de la souris prendront les fonctions des touches sur la console. Toutes les touches requises (telles que CUE, COPY, NEXT, etc...) doivent être configurées en raccourcis par avance (9.2 Affecter et Activer les Raccourcis), de sorte qu'elles puissent être utilisées à partir de la souris. Les valeurs dans les feuilles de canaux ou de projecteurs peuvent être modifiées avec la touche du milieu de la souris. Un champ de Commande apparaîtra sur l'écran lorsque vous cliquerez sur les champs sous les roues codeuses (inexistantes). Vous pourrez utiliser ce champ de Commande aussi avec la souris.

### 14.2.3 Travailler en mode autonome (Restitution)

Cela signifie travailler avec l'unité Replay sans l'utilisation d'une souris externe, d'un clavier ou d'un écran. Dans ce mode, vous pouvez seulement activer la Restitution avec les éléments existants sur la face avant de l'unité. Prendre note qu'il y aura seulement 5 faders de Restitution et 5 boutons de Restitution de disponible. Ces Exécuteurs correspondent aux 5 premiers Exécuteurs sur la *grandMA* ou *grandMA* light. Il n'y a aucun accès à aucun des autres Exécuteurs. Cela devient particulièrement important quand il s'agit de programmer un show sur la *grandMA* mais de « faire tourner » le show par la suite sur l'unité Replay.

## 14.3 Spécifications et Données Techniques

### 14.3.1 Disque dur intégré et lecteur de disquette

Le disque dur ne fait pas qu'enregistrer une sauvegarde pour le système d'exploitation, mais il laisse suffisamment de place pour d'innombrables shows avec des centaines de séquences. Les shows peuvent aussi être sauvés sur disque dans le but d'archiver ou de transférer sur les autres consoles *grandMA*. Le lecteur de disquette permet aussi de mettre à jour le logiciel, qui peut être téléchargé à partir de la page principale MA ([www.malighting.de](http://www.malighting.de)) sur Internet.

### 14.3.2 Ethernet et autres options

En plus des 4 ports de sortie DMX, la configuration matérielle de l'unité *grandMA* Replay est étudiée pour transmettre un très grand nombre de canaux via Ethernet. ESTA fonctionne actuellement sur un protocole standard pour cette forme de transmission, qui garantira une compatibilité entre les appareils de différents fabricants, similaire à la norme DMX. En plus de l'entrée DMX, Son, Time Code SMTPE, elle offre un port d'impression, une interface RS232 (seulement pour un récepteur GPS) et un port USP (inactif) pour une communication plus rapide avec n'importe quels appareils périphériques.

### 14.3.3 Maintenance du système et mises à jour logicielles

Le logiciel de la famille *grandMA* est dans un processus de développement et de perfectionnement constant. Grâce au contrôle à partir des menus et des touches logicielles de l'écran, il est possible de réaliser un retour de nos clients et des avancées techniques dans nos mises à jour logicielles. Le matériel est seulement la base et offre une capacité suffisante pour garantir que son propriétaire participera toujours dans les fascinants développements techniques.

### 14.3.4 Périphériques

Les appareils périphériques, comme un contrôle à distance sans-fil, sont néanmoins dans le processus de développement. Un logiciel de visualisation 3D est disponible.

### 14.3.5 Capacités

- L'unité *grandMA* Replay contrôle 2048 paramètres, 4096 paramètres en option via ethernet (dimers et attributs de 8 ou 16 bits) avec un patch logiciel de 4096 adresses DMX. Cela peut monter au maximum à 16384 paramètres avec les NSP.
- Un écran librement configurable offre un fonctionnement souple et une adaptation précise à n'importe quelle manière individuelle d'encoder.
- La restitution fonctionne sur la base d'un cross-fader fondu soit sur le mode de Tracking ou Non-Tracking.
- Le disque dur interne offre une capacité de stockage virtuellement illimitée pour les presets, les mémoires, les cues et les effets.

### 14.3.6 Présentation de la face avant

- 5 faders de Restitution, d'Effet ou Faders de Groupe, chacun avec 3 boutons directement assignés.
- 5 boutons de Restitution pour une récupération directe des Séquences, des Chases et autres fonctions.

### 14.3.7 Menu Setup et configuration de démarrage

- Configuration basique disponible sur le disque dur.
- Librairie de projecteurs avec plus de 280 projecteurs polyvalents.
- Tous les projecteurs et canaux peuvent être nommés individuellement.
- Patch logiciel libre avec MIN, MAX et INVERSION (INVERT) des quatre lignes DMX.
- Définition de nouveaux types de projecteurs à l'écran.

#### 14.3.8 Affichage des sorties et des données d'entrée

- Listage des canaux numériques de dimmer.
- Symboles du fader de canal.
- Bilans des paramètres de projecteur pour un rapport sur les projecteurs mobiles et les gradateurs.
- Différentes options additionnelles disponibles.

#### 14.3.9 Sélection et entrée des données

- Sélection via les touches de Groupes avec la souris.
- Maintien et déplacement avec la touche du milieu de la souris.
- Alignement des options pour un changement proportionnel de tous les groupes de valeurs.
- Touches logicielles de Presets pour les projecteurs mobiles.
- Les touches peuvent être déplacées librement dans la fenêtre.
- Des Presets groupés ensemble pour les 10 types différents de fonction.
- Des touches de différents groupes de Presets avec des couleurs différentes.
- Alignement libre des canaux qui seront contrôlés dans chaque Preset.
- Un accès direct même pendant une restitution.

#### 14.3.10 Générateur automatique d'effets

- Un grand nombre d'effets complexes applicable à tous les canaux.
- Une librairie de tous les différents mouvements.

#### 14.3.11 Options d'enregistrement

- Des cues, des effets de chase, des séquences ou des effets uniques.
- Programmation sélective pour LTP et mode de poursuite.
- Des temps basic de fondu pour les fondus entre canaux et des délais basics pour le changement des paramètres.
- Un fondu individuel et optionnel et un délai pour chaque canal unique.
- Ecraser, Fusionner, Insérer et Rajouter des options.
- Des listes de Cues en mode de poursuite ou de non-poursuite.
- Optionnellement inséré seulement en mode Cue

#### 14.3.12 Options de restitution

- Assignation libre entre la bibliothèque de programmes et les Faders de Restitution ou les Boutons de Restitution.
- Restitution via un fader ou le bouton GO avec enregistrement des temporisations.
- Des effets de Chase avec démarrage automatique, par l'audio ou le cross-fader manuel.
- Boucle automatique / Unique / Inverse / Bond / Aléatoire.
- Séquence avec des temporisations individuelles par étape.
- Mode bouton GO / Temporisation automatique / Son.

- Les étapes peuvent comprendre des boucles avec un compteur ou une temporisation.

#### 14.3.13 Faders et Boutons de Restitution

- Des Boutons et des Faders de Restitution avec des options multiples d'assignation.
- Le mode de fonctionnement des faders et des boutons peut être librement assigné.
- L'assignation en option de quelques exécuteurs pour une liste unique de Cues.
- Un bloc de boutons aux fonctions spéciales peut être appliqué à n'importe quel exécuteur.

#### 14.3.14 Modes de fonctionnement des faders

- Luminosité principale en mode HTP (High Time Priority) ou LTP (Last Time Priority).
- Cross-fader manuel.
- Vitesse, temps de fondu, taux pour les Chases et les séquences.

#### 14.3.15 Modes de fonctionnement des boutons

- ON/OFF, GO+, GO-, Pause, Flash Up, et Flash Down.
- GO et GO- rapide (<<< et >>>) sans fondu.

#### 14.3.16 Listings de sortie et protocoles de liste de Cues

- L'apparition ou la disparition des valeurs de la séquence principale est indiquée par différentes couleurs dans la liste du canal.
- Des listes de séquences incluant les noms des étapes et des temps.
- Des modifications de paramètres directement dans la feuille.

#### 14.3.17 Ecraser une séquence programmée

- Accès constant à tous les effets et canaux.
- Fonctions EFFACER (CLEAR) et LIBERER (RELEASE).
- Fonction de MISE A JOUR (UPDATE) pour une correction rapide des programmes.
- Fonction d'EDITION (EDIT) pour une modification directe des paramètres de restitution.

#### 14.3.18 Ajustement du matériel

- Egaliseur numérique pour l'entrée audio.
- Pré-sélection de certains paramètres (par défaut).
- Groupement libre de fonctions pour une programmation sélective.
- Pré-sélection du mode de sauvegarde, des temporisations et du fonctionnement usuel des fonctions de Restitution.

#### 14.3.19 Connectivité

- 4 sorties ligne DMX 512 (1990) via des embases XLR 5 points.
- Une entrée DMX avec une embase XLR et répéteur DMX .
- Entrée ligne audio pour un signal audio mono > 20mV avec une fiche de 6,3mm.
- Entrée Time Code SMTPE pour Time Code LTC > 200mV avec une fiche de 6,3mm.
- Interface MIDI avec ENTREE / SORTIE / REPETEUR.
- Entrée de contrôle externe pour des signaux direct de tension via une embase SUB-D 25 broches.

*grand MA*

- 2 sorties ligne SVGA pour un moniteur couleur et un moniteur de service via une embase 15 points.
- Port parallèle Centronic imprimante via une embase SUB-D 25 broches.
- Une interface Ethernet pour le travail en réseau (sauvegarde), transmission du DMX et contrôle à distance via une embase RJ45 (10/100 base T) selon la norme IEEE 802.4.
- 2 interfaces série RS-232C pour de futures extensions (seulement pour un récepteur GPS) (Embases SUB-D 9 broches).
- Port USB (inactif).
- Des connexions pour un clavier externe (mini-D, type PS2) et souris (mini-D, type PS2).
- Alimentation via une fiche principale d'alimentation IEC/CEE 22 (sélection automatique entre 90 et 230V).

#### **14.3.20 Système d'Exploitation**

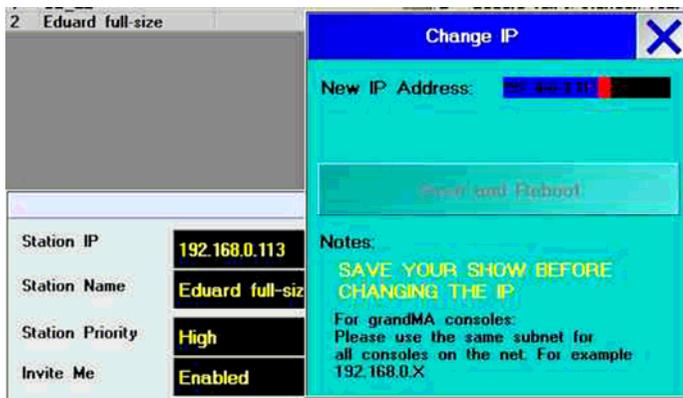
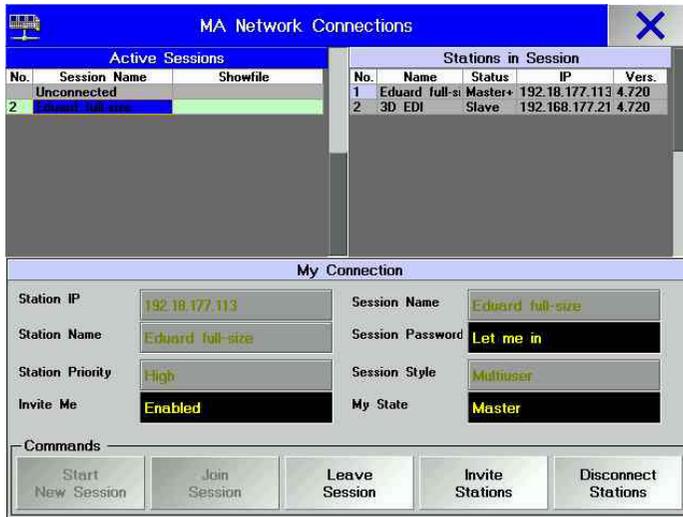
- Un système d'exploitation pour des applications industrielles nommé VXWORKS (ni DOS, ni WINDOWS).
- Amorçage rapide à froid (approximativement 1 minute).
- Mise à jour du logiciel via les téléchargements à partir d'Internet.
- Un éditeur autonome disponible.

#### **14.3.21 Matériel**

- Processeur Pentium avec une vitesse minimum de processeur de 450MHz et 256MB de RAM.
- Une mémoire flash non-volatile de 12MB pour le Système d'Exploitation, pour le Logiciel Système et pour l'installation de données.
- Disque dur intégré pour les données du Show, les bibliothèques, etc...
- Lecteur de disquette 3,5" intégré pour une mise à jour facile du logiciel et un enregistrement externe des données du Show.
- Des touches de Reset à l'avant et à l'arrière du boîtier.
- Un onduleur intégré (UPS : Un-interruptible Power Supply) pour résister à des coupures de l'alimentation principale jusqu'à 10 minutes.
- Une protection professionnelle contre les interférences électromagnétiques en conformité avec les réglementations européennes en vigueur sur la Compatibilité Electromagnétique.

#### **14.3.22 Poids et dimensions**

- Boîtier robuste en acier (485x430x140mm).
- Poids : 11kg (24,25lb).



## 15 Potentialités des connexions réseau

Dans la famille **grandMA**, il y a de multiples possibilités de fonctionner en réseau. Dans la description suivante, nous utiliserons l'abréviation **grandMA** ou « unité » pour toute **grandMA**, **grandMA** light, **grandMA** ultra-light, unité **grandMA** Replay, module autonome **grandMA**, et **grandMA** 3D, puisqu'ils sont tous équipés avec les mêmes options de logiciel et ne diffèrent seulement que dans leur matériel (toutefois le module autonome et le 3D ne peuvent créer de DMX). Le contrôle à distance par PDA n'est **PAS** une unité au sens défini plus haut, et ne sera pas expliqué. La version MICRO ne fonctionnera en réseau qu'avec le module 3D.

Si sur le réseau il y a un appareil ayant un niveau de connexion de plus de 10Mbit, le réseau entier sera réduit à ce niveau de transmission.

**grandMA** et **grandMA** 3D (sur PC) :  
2 **grandMA** connectées :

Pour des besoins de visualisation sur un PC  
Système de sauvegarde ou utilisateur unique

Plusieurs **grandMA** connectées :  
Plusieurs **grandMA** connectées :  
une extension de canal NSP :

Système Multi-Utilisateurs  
Système de restitution, c'est à dire comme  
Comme une console complète avec une sortie DMX

**grandMA** Micro avec **grandMA** 3D (sur PC)

### 15.1 Préparation des paramètres de réseau

- Presser **TOOLS**
- Presser le bouton de **configuration de réseau MA** dans le menu **TOOLS** ouvrira ce menu.

Sauver le Show avant de changer l'adresse IP

- Pour la changer, cliquer seulement sur l'adresse IP, cela ouvrira une fenêtre contenant l'adresse IP courante qui pourra être changée directement. Cette adresse IP ne pourra être utilisée pour d'autres consoles sur le réseau. Changer simplement l'adresse IP individuelle sur chaque unité pour des nombres uniques sur votre réseau. Assurer vous que les trois premiers blocs de nombre (dans ce cas : 192, 168 et 0) sont identiques sur toutes les unités. En pressant le bouton **Sauvegarde et Redémarrage**, la nouvelle adresse sera sauvée et la console redémarrera.
- C'est ici que le nom de la console est affiché. Ce nom sera affiché sur chaque unité sur le réseau et facilitera l'assignation de chaque console individuellement dans des réseaux plus larges. Pour le changer, cliquer seulement sur le nom, écraser le dans la fenêtre qui apparaîtra, et confirmer.
- Définir le nom de la station.



- Définir la priorité de la station.
- Paramétrer « Invitez-moi ».
- Définir le nom de la session.
- Pour paramétrer le Mot De Passe de la session (en option) : si un autre utilisateur souhaite se loguer dans cette **session**, il devra utiliser ce mot de passe.
- Pour paramétrer le style de la session :
  - Restitution : Presets pour une connexion pour de la restitution (seulement les données de la restitution seront transférées, les bases de données des projecteurs sont différentes).

**Si le logiciel de visualisation 3D (3d-Visualizer) doit être connecté à la console, il faudra activer l'option FULL TRACKING ou MULTIUSER.**

- Poursuite complète : les Presets pour le système de sauvegarde ou utilisateur unique basculeront automatiquement vers utilisateur multiple, si une session avec plusieurs consoles est ouverte.
- Utilisateur multiple : Presets pour des systèmes à utilisateur multiples.

NOTE : En mode multi-utilisateur, il faudra utiliser des commutateurs réseau spéciaux, c'est à dire le modèle PROCURVE SWITCH 2524 (commutateur maniable). Notre hotline vous conseillera avec joie sur la façon de paramétrer votre réseau.

- Affichage de mon état (My State) : Maître (Master) – Esclave (Slave)

## 15.2 Préparer une session (également nécessaire pour utiliser les modules NSP)

Le tableau de gauche vous montrera toutes les sessions en mentionnant leurs noms et le groupe « Unconnected » (toutes les consoles non-connectées). Si une session est affichée avec un fond rouge, il sera seulement possible de s'y connecter en utilisant le mot de passe (fournit) plus haut au repère 3 : connexion forcée. En cliquant sur une session (fond bleu), les unités de cette session sélectionnée seront affichées sur le tableau de droite.

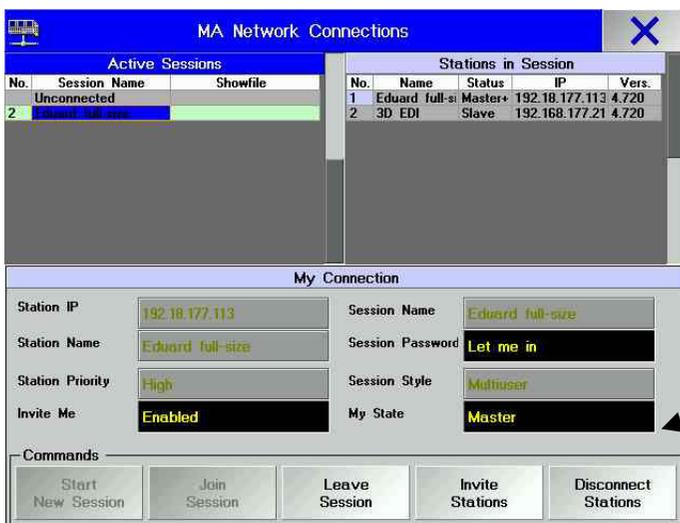
Le tableau de droite n'affichera que les unités de la session sélectionnée (de même que pour le **grandMA-Offline** et **grandMA 3D**).

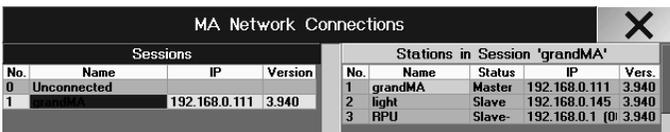
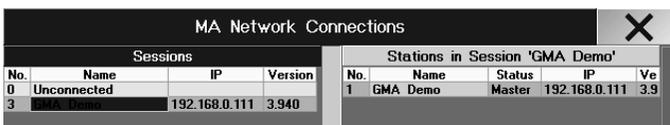
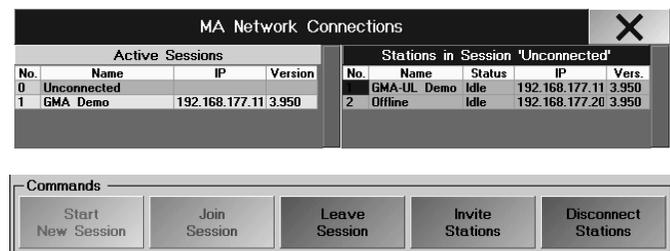
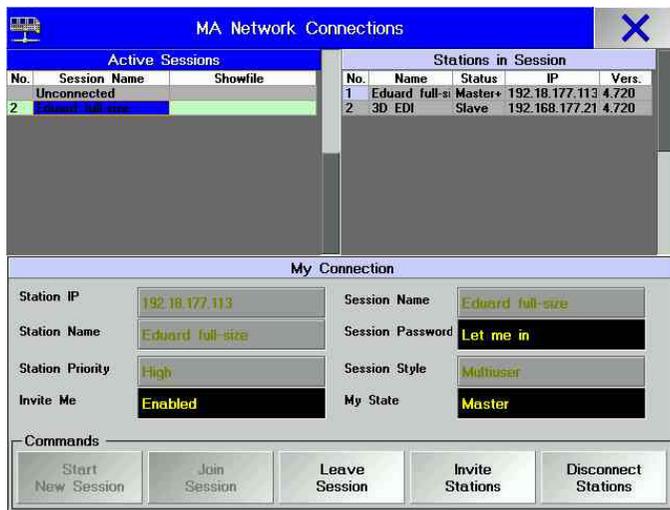
Si un unité est affichée avec un fond rouge, elle ne sera pas permise pour les connexions réseau.

Plus haut au repère : Autorisation des invitations.

La priorité Maître intéressera seulement l'utilisateur, quand il souhaitera créer des sessions de plus de 3 unités. En cliquant dans la cellule (par défaut sur Normale), elle pourra basculer entre Basse, Normale et Haute. L'unité avec la priorité la plus haute aura toujours la fonction de Maître dans la session, peut importe, sans se soucier de savoir quel appareil a démarré la session.

C'est ici que le statut courant sera affiché : Maître, Esclave ou Inactif.





### 15.3 Création d'une Session

- Avant de démarrer une Session, s'assurer que les paramètres appropriés du chapitre 14.2 aient été effectués.
- Les connexions doivent toujours être effectuées à l'ouverture d'une Session.
- Seulement maintenant les différentes unités (3D, Offline, les *grandMA*, ...) peuvent être intégrées dans cette Session.

Après que tous les paramètres aient été effectués, presser le bouton **Start New Session** (commencer une nouvelle Session) et confirmer avec **OK**. Le nom de l'unité sera automatiquement accepté comme nom de la Session.

ou :

Si il est souhaité d'assigner un nom à la Session, cliquer dans la cellule vide à côté de « Session Name » (Nom de la Session), entrer un nom et confirmer. Presser alors le bouton **Start New Session** et confirmer avec **OK**.

Dans le tableau de gauche, la Session créée s'affichera avec son nom sur un fond vert clair. Cette unité sera maintenant l'*unique* Maître de cette Session. Maintenant, l'utilisateur doit intégrer une *autre* unité dans cette Session.

#### 15.3.1 Agrandir une Session

Avant que les unités puissent coopérer entre elles, il faut intégrer la seconde unité (ou plus d'unités, théoriquement jusqu'à 10 unités) dans cette Session.

- Le Show de la seconde unité (et de toutes les autres) doit être sauvegardé avant, comme eux (même sur la version 3D) il sera toujours écrasé par la première unité (qui a créé le Show).
- Tous les utilisateurs qui ne sont pas présents sur la première console (qui avait créé la Session) seront effacés. Au besoin, il sera utile de les paramétrer encore.
- Les priorités de la console Maître doivent être définies (voir sur le côté droit).

#### Affecter des projecteurs à partir de la console Maître

Dans le tableau de gauche, cliquer sur « Unconnected ». Le tableau de droite montrera toutes les unités qui sont libres.

Dans le tableau de droite, cliquer sur l'unité (3D, Offline, *grandMA*, ...) (elle prendra un fond bleu).

Presser le bouton « Invite Stations » (Inviter des Stations) et confirmer avec **OK**. Les données de l'unité invitée seront écrasées !

#### Affecter des projecteurs à partir d'autres unités

Dans le tableau de gauche, cliquer sur la Session, celle dans laquelle vous souhaitez travailler.

Presser le bouton « Join Session » (Joindre une Session) et confirmer avec le bouton **OK**. Les données propres à ce Show seront écrasées à ce moment là !

#### Priorités du Maître

Toutes les unités avec une même priorité : l'unité qui a créé la Session reste l'unité Maître. Si les Maîtres ont un problème, l'Esclave (la seconde unité) deviendra automatiquement le Maître. Quand il y a plus de 2 consoles, le hasard décidera, donc il est souhaitable d'assigner des priorités.

Si il y a plus de 2 unités : par exemple : la première unité est une *grandMA* (priorité « Normale »), la seconde une *grandMA* light (priorité « Normale »), la troisième une unité *grandMA* Replay (priorité « Basse »). Quand le Maître a un problème, la seconde unité (*grandMA* light) deviendra automatiquement Maître, l'unité Replay reste Esclave.

Dans le tableau de gauche, cliquer sur « Session ».

*grandMA*

Sessions				Stations in Session 'grandMA'				
No.	Name	IP	Version	No.	Name	Status	IP	Vers.
0	Unconnected			1	grandMA	Master	192.168.0.111	3.940
1		192.168.0.111	3.940	2	light	Slave	192.168.0.145	3.940
				3	RPU	Slave	192.168.0.1	3.940

The screenshot shows the MA Network Connections interface. It features a table of active sessions, a 'My Connection' panel with fields for Station IP, Name, Priority, and Invite Me, and a 'My Connection' panel with fields for Session Name, Password, Style, and State. A dropdown menu for 'Select Session Style' is open, showing options: Combination, Playback, Multuser (highlighted), and Full Tracking.

Le tableau de droite affichera maintenant toutes les unités de la Session. Sous « Statuts », la priorité courante sera affichée. Dans cette case, pour la version **Light** uniquement « Slave » (Esclave) sera affiché, la même priorité que pour le **Maître**. Pour l'unité **Replay**, « Slave » sera affiché, c'est à dire que la priorité paramétrée du RPU est « Basse » et qu'elle est inférieure à celle du Maître.

Aussitôt que la connexion est établie, le fonctionnement normal des unités peut commencer.

Les différences entre **Cheminement complet**, **Multi-Utilisateur** et **Resitution** sont expliquées dans la suite de cette page.

**La Session sera conservée, si elle n'est pas :**

- interrompue manuellement en retirant le câble Ethernet (ou en désactivant le convertisseur Ethernet)
- terminée automatiquement à cause d'un problème de connexion qui aurait été détecté
- terminée à cause d'un problème matériel soit du Maître soit de l'Esclave

### 15.3.2 Réduire ou quitter une Session

En réduisant une Session, celle-ci sera conservée pour toutes les unités. Même si une unité quitte la Session, le Show sera conservé pour l'unité.

#### Unité Maître

Il est possible de réduire la Session complète en pressant le bouton **Leave Session** (Quitter la Session) sur le Maître.

Une unité peut également être exclue de la Session ; pour cela, cliquer sur cette unité sur le tableau de droite (arrière-plan bleu). En pressant le bouton **Disconnect Station** (Déconnecter une Station), elle sera exclue.

#### Unité Esclave

En pressant sur le bouton **Leave Session**, cette unité quittera la Session.

Vous pouvez également exclure une unité de la Session ; pour cela, cliquez sur cette unité sur le tableau de droite (arrière-plan bleu). En pressant le bouton **Disconnect Station** (Déconnecter une Station), elle sera exclue.

### 15.4 Backup temps réel

Quand une Session est en Backup temps réel (Full Tracking), toutes les données ainsi que les opérations ayant rapport avec le Show seront exécutées simultanément sur toutes les unités, excepté quand la Session travaille à ce moment là avec les Domaines (Worlds) expliqués à la page suivante.

### 15.5 Multi-utilisateur

**Aucune** page sur les autres unités ne sera changée, **aucunes** Sélections ou Projecteurs de ne seront transférés, et **aucuns** changements de Vue ne seront transférés. L'utilisation de Domaines aura un effet majeur dans ce cas et sera expliquée à la page suivante.

### 15.6 Restitution

En créant une connexion de Restitution, les Shows seront conservés sur **toutes** les consoles (!). Le contrôle à distance des Exécuteurs doivent, si cela est souhaité, être commutés on ou off en utilisant le bouton Exe Sync dans la réserve de Domaine. Voir **Domaines** à la page suivante.

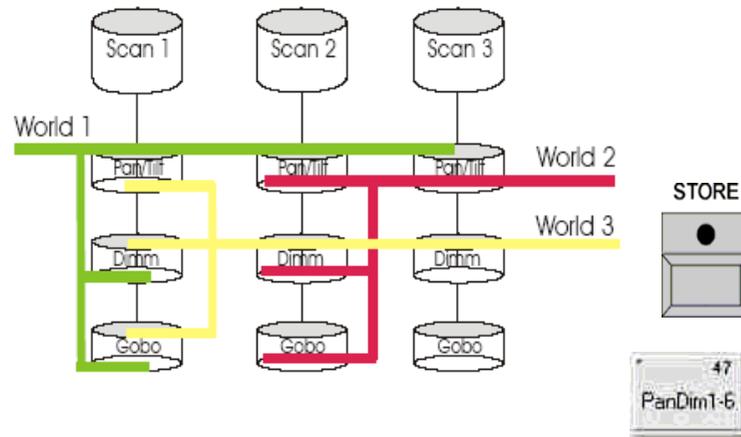
**Comme pour la « Sauvegarde », nous recommandons de prendre conseil auprès de la hotline MA (voir ci-dessous) ou du revendeur local pour établir des réseaux complexes.**

### Abandon ou Re-connexion d'une Session (Connexion automatique, Autoconnect)

Si une Session a été déconnectée (par exemple OFF sans avoir quitté la Session), le bureau Esclave tente de se reconnecter à la Session après avoir été allumé.

Abandon d'une connexion automatique :

- presser **Abort** : la connexion ne sera pas ré-établie, le bureau fonctionnera en autonome avec le Show en cours.  
Autorisation d'une connexion automatique :
- presser **X** ou après approximativement 4 secondes automatiquement : la connexion avec la Session (voir image : Session Gmedi du bureau avec l'adresse IP 192.168.177.113) sera ré-établie (seulement si la Session Maître est disponible).



### 15.7 Domaines

Dans la réserve de Domaine, vous pouvez créer, rappeler ou gérer ces prétendus « Domaines ». Les Domaines peuvent être créés individuellement. Les Domaines peuvent être utilisés par exemple pour séparer complètement des Scanners (tous les paramètres) ou des paramètres individuels des Scanners ou seulement des canaux de Gradateurs pour tous les Scanners et Gradateurs dans le but de programmer et , ce qui est même plus important, pour lancer des Exécuteurs.

#### Créer des Domaines

**Par exemple :** Dans un Domaine, les Scanners 1 à 10 sont sauvés avec la fonction de Dimmer et de Couleur. Si ce Domaine est rappelé, seulement ces Scanners seront affichés dans la feuille des Projecteurs. En outre, seulement les fonctions de Dimmer et de Couleur peuvent être modifiées. Dans la feuille du Canal ou du Fader, les canaux de Dimmer ne seront plus affichés.

- Sélectionnez les canaux de Scanner ou de Gradateur.
- Si il est souhaité d'enregistrer que certains attribues de Scanner, il est possible de les activer en double-cliquant sur eux (ces attribues seront affichés en rouge pour les Scanners sélectionnés).

Presser brièvement la touche STORE.

- En cliquant un bouton dans la réserve de Domaine, le Domaine sera enregistré et opérationnel. Un nom peut également lui être donné directement en utilisant le clavier.

Si **tous** les attribues **ne sont pas** enregistrés dans le Domaine, cela sera indiqué par un petit triangle rouge dans le coin supérieur gauche du bouton approprié.

#### Travailler avec les Domaines

Pour l'encodage (création d'un Show), les Domaines sont d'une très grande aide quand il faut créer des Cues. Si un Domaine est sélectionné, seuls les canaux de Scanners et Dimmers assignés seront affichés, prêts à être modifiés et enregistrés.



NOTE : Démarrer une console chargera toujours les derniers paramètres ; si un Domaine était actif quand la console a été arrêtée la fois précédente, seulement ce Domaine sera affiché au prochain démarrage. Dans la fenêtre « Stage », seulement les projecteurs de ce Domaine peuvent être vus – dans la fenêtre « Stage », de quelque façon que ce soit, dans SETUP, tous les projecteurs enregistrés peuvent être trouvés.

Si l'utilisateur est dans une Session réseau, cela signifie que les différents utilisateurs (ou unités) peuvent utiliser des Domaines différents ou les imbriquer.

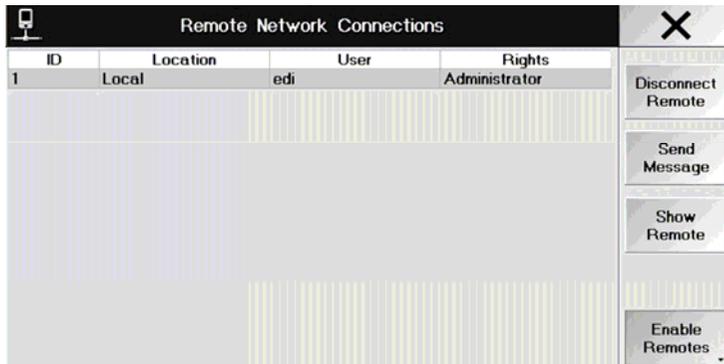
Rappeler un **Domaine** en lui cliquant dessus (il sera affiché en vert foncé).

CONTROLE de shows, si il y a un contrôle total sur le Domaine sélectionné (vert) ou juste un contrôle partiel de la restitution (jaune).

Domaine Complet. En pressant le bouton Complet (« Full »), tous les canaux de Scanner et de Gradateur existants seront affichés à nouveau (Domaine complet). Le bouton sera affiché en vert. Si un symbole d'avertissement apparaît sur le bouton, cela signifie que ce Domaine est actuellement utilisé par un autre utilisateur.

Avec la fonction **Exe Sync**, plusieurs utilisateurs (unités) peuvent démarrer simultanément des Exécuteurs (de façon synchrone). Afin de réaliser cela, cette fonction doit être activée sur chacune des unités appropriées en pressant ce bouton (qui sera affiché en vert).

Cette fonction spéciale sert uniquement à synchroniser deux Domaines différents (Resitution).et cette fonction devra être activée dans la Session de Restitution, si les commandes de Restitution sont transférées.



### 15.8 Contrôle de la commande à distance par réseau\* (pas pour la version MICRO)

Dans le menu **Tools/Remote Network** toutes les commandes à distance, comme par exemple les PDAs, sont affichées.

Le bouton **Disconnect Remote** déconnecte les commandes sélectionnées.

Avec **Show Remote**, la commande sélectionnée est affichée sur l'écran tactile de droite.

Avec **Send Message**, les commandes sélectionnées peuvent être conservées.

Avec **ENABLE / DISABLE REMOTES**, une connexion à distance peut être rejetée ou permise à ce bureau. Presser **Disable Remotes** n'interrompt pas la connexion actuelle avec une commande à distance – presser **Disconnect Remote** en premier.

## 16 Backup temps réel sur les *grandMA*

### 16.1 Pourquoi utiliser un système de sauvegarde ?

A chaque moment qu'une *grandMA*, ou qu'une autre unité de la famille *grandMA*, restitue un Show, elle fournit une stabilité maximale dans son fonctionnement basée sur un concept matériel unique et une alimentation sécurisée par onduleur (UPS : Un-interruptible Power Supply).

Utilisé pour des applications telles que les grands Shows théâtraux, une prestation diffusée en direct ou de grands événements en tournée pour lesquelles bien plus de sécurité est parfois exigée.

Pour d'autres systèmes, cela est souvent réalisé par une seconde console chargée avec le même Show. Ce second bureau (« système de secours ») est alors déroulé manuellement pour prendre la relève chaque fois que le système principal tombe en panne. Quelque fois, chacune des consoles pourra être connectée aux autres grâce à une connexion MIDI, au contrôle du Show par MIDI ou tout autre signal série pour assurer un « déroulement de la Restitution » qui permettra de conserver chaque système sur le même Cue. Dans une situation de sauvegarde, seules les sorties DMX doivent être raccordées entre elles.

La *grandMA* offre maintenant un concept complet de sauvegarde de Show pour des jeux de lumière mobiles et des contrôleurs conventionnels.

### 16.2 La *grandMA* avec une sauvegarde du Show

Puisque la distribution du signal DMX via Ethernet a été implémentée à tous les systèmes *grandMA*, la révision du logiciel apporte une pleine possibilité de secours via Ethernet.

#### 16.2.1 Options de secours via Ethernet

Le système de secours peut être utilisé pour combiner de multiples consoles *grandMA* (jusqu'à 10) afin de former une configuration de Maître-Esclave. La console ayant la fonction d'Esclave sera en permanence pourvue avec les données courantes du Show, et en outre toutes les commandes de Restitution peuvent être exécutées, de sorte qu'elle puisse prendre le relais sur le Show à tout moment, si la console Maître tombe en panne ou si la connexion est interrompue manuellement. Chacune des consoles connectées fonctionnera **toujours** sur le **même** Show.

#### 16.2.2 Poursuite des statuts de la console

Dès que le système de backup temps réel de la *grandMA* sera installé et opérationnel, tous les éléments importants de fonctionnement du Maître sont simultanément transmis au système Esclave pour une exécution en parallèle. Si l'installation n'a pas été faite de cette façon, le système Esclave suivra seulement les commandes du Maître (système principal), si ce dernier est opérationnel. Si la connexion au système principal est interrompue, ou si le Maître tombe en panne lui-même en raison d'un problème matériel ou logiciel, le système Esclave n'accepterait pas cet état invalide.

Tous ces dispositifs ont en général laissé la *grandMA* fournir une complète et "pleine protection" sans aucun compromis, offrant une sûreté maximum dans n'importe quel Show.

#### 16.2.3 Utiliser un véritable Backup temps réel en direct

Le système de backup temps réel de la *grandMA* a été développé principalement pour assurer et couvrir n'importe quel type de situation de direct et de conditions critiques de Show. Les enregistrements du Show et les répétitions finales seront, cependant, encore mieux protégés en sauvant les données du Show à intervalles réguliers, et dans l'intervalle (en activant « Autosave » (sauvegarde automatique) ou en double-cliquant sur le bouton BACKUP). Un avantage principal d'une synchronisation par l'intermédiaire d'Ethernet est la combinaison possible avec la distribution DMX-Ethernet (pour cela, les protocoles actuellement installés d'ArtNet, et de PathPort seront employés). Pour ne pas devoir commuter

Console Maître	Restitution		Console Esclave	Restitution	
	Fader			Fader	
<i>grandMA</i>	1 - 20	21 - 60	<i>grandMA</i>	1 - 20	21 - 60
<i>grandMA</i>	1 - 20	21-25 31-35 41-45 51-55	<i>grandMA</i> light + ultra-light	1 - 10	21 - 40
<i>grandMA</i>	1 - 20	21-25 31-35 41-45 51-55	unité <i>grandMA</i> Replay	1 - 5	21 - 25
<i>grandMA</i> light + ultra-light	1 - 10	11 - 30	<i>grandMA</i>	1 - 20	11 - 30
<i>grandMA</i> light + ultra-light	1 - 10	11 - 30	<i>grandMA</i> light + ultra-light	1 - 10	11 - 30
<i>grandMA</i> light + ultra-light	1 - 10	11 - 30	unité <i>grandMA</i> Replay	1 - 5	11 - 15
unité <i>grandMA</i> Replay	1 - 5	6 - 10	<i>grandMA</i>	1 - 20	6 - 10
unité <i>grandMA</i> Replay	1 - 5	6 - 10	<i>grandMA</i> light + ultra-light	1 - 10	6 - 10
unité <i>grandMA</i> Replay	1 - 5	6 - 10	unité <i>grandMA</i> Replay	1 - 5	6 - 10

les signaux de DMX du système Maître au système de sauvegarde en cas d'urgence, la **grandMA** Maître et la console Esclave peuvent être reliées en réseau par l'intermédiaire d'un convertisseur d'Ethernet-DMX.

Aussi longtemps que la connexion Maître-Esclave reste établie sur le réseau, la **grandMA** Maître transmettra activement les données DMX par l'intermédiaire du protocole; le système Esclave ignorera les paramètres DMX-Ethernet. Dès que le système Esclave basculera dans le mode Maître, il activera immédiatement le protocole ArtNet et commencera à transmettre des données DMX. Toutes les interfaces DMX internes seront activées à tout moment.

### 16.3 Paramétrer un système en réseau

Dans le but de paramétrer une configuration réseau parmi la famille **grandMA**, vous pouvez connecter les consoles de différents types ou avec différents nombres de canaux DMX. Le logiciel **grandMA** est très souple et peut « corriger » de possibles différences dans le matériel en question.

#### 16.3.1 Raccorder des consoles de différents types

La console Maître exige toujours de ou des Esclaves de se comporter comme le matériel principal. Ceci signifie qu'une « grande » **grandMA** force une **grandMA** light esclave à être une « grande » **grandMA** temporairement. Ceci résulte de l'utilisation de Faders et Boutons de Restitution fantômes puisque la **grandMA** light (ou le **grandMA** Replay Unit) a une plate-forme matérielle réduite. Commuter les pages d'Exécuteurs re-numérottera alors les Exécuteurs comme donnés par le premier Exécuteur sur la console Maître.

Quand la connexion est rompue manuellement ou automatiquement (par un temps d'arrêt définissable par l'utilisateur) la console Esclave peut commuter en mode Maître en maintenant la paramétrage et la configuration du Maître "perdu". Par exemple, une **grandMA** Maître reliée à une **grandMA** Esclave forcera la console light à fonctionner comme une **grandMA**, même lorsque la connexion est perdue et que la **grandMA** light est forcée en mode solo.

Le tableau montre quelles connexions Maître/Esclave sont possibles ainsi que combien et quels Faders et Boutons de Restitution sont disponibles sur l'Esclave pendant le backup temps réel et plus tard en mode solo.

Bien noter que l'assignation des Faders et Boutons de Restitution de l'Esclave restaurera la configuration par défaut après que la console ait redémarrée.

#### 16.3.2 Connecter des consoles avec un compte différent de canaux DMX

Dans un système de backup temps réel, le compte de canaux DMX de la console Maître requière une mise à jour temporaire ou une version ultérieure de la **grandMA** Esclave connectée automatiquement. Si un Maître avec 4096 canaux est connecté à un Esclave de 2048 canaux, la **grandMA** Esclave assurera temporairement les 4096 canaux et les traitera dans n'importe quelles conditions même lorsque la connexion est interrompue indépendamment du compte original de canaux installés.

Redémarrer l'Esclave restaurera automatiquement le compte de canaux installés. Dans une situation de backup temps réel où le maître est défectueux, ceci peut causer une perte de données du Show puisque seulement les canaux DMX 1 à 2048 sont traités sur de "plus petits" systèmes à 2048 canaux. Par conséquent, s'assurer que la mise à niveau du canal est implantée dans l'Esclave.

#### 16.3.3 utilisation d'un PC comme console Maître ou Esclave

Bien que le logiciel d'édition du **grandMA** Offline ne puisse pas être employé pour contrôler activement les canaux DMX puisque le protocole DMX-Ethernet est en permanence

hors-service il peut encore être employé dans une connexion Maître/Esclave avec les "vraies" consoles **grandMA**.

En raison des limitations matérielles du PC combinées avec des systèmes d'exploitation de Windows®, l'éditeur du **grandMA** Offline doit être vu comme la partie "la plus faible" de la chaîne Ethernet donc il peut seulement être utilisé en tant que console Esclave.

Il est possible d'employer cette installation avec un PC comme Esclave pour transférer facilement des fichiers de données du Show à d'autres consoles **grandMA** (quelque soit leur type), particulièrement quand elles sont employées sur un réseau distribué.

#### 16.4 Connecter des consoles pour un Système de Sauvegarde Réseau

N'importe quelle configuration de backup temps réel avec des composants **grandMA** peut seulement être reliée par l'intermédiaire d'un réseau de transmissions Ethernet. Les consoles **grandMA** supportent couramment deux types différents de matériel pour la transmission de média.

##### 16.4.1 Ethernet 10 Base-2 (non disponible sur la **grandMA** ultra-light)

Ethernet avec des connexions 10 Base-2 (également connus sous le nom de "Cheapnet") a perdu son importance dans la technologie actuelle de réseau. Néanmoins puisqu'il est très facile de configurer des systèmes en 10 Base-2 et qu'ils n'exigent pas de nœuds réseau additionnels ou de hubs, ils pourraient être employés pour raccorder facilement deux consoles **grandMA** ou plus. Puisque la carte réseau intégrée de la console **grandMA** reconnaît automatiquement le moyen de connexion utilisé, il n'y a pas besoin de configurer le matériel de la console à tout moment.

Le câble de connexion utilisé pour l'Ethernet 10 Base-2 est un câble coaxial de 75 ohms (RG-58U) avec des connecteurs mâles BNC sur les deux extrémités. La longueur maximale de câble peut atteindre jusqu'à 180 mètres bout à bout.

Toutes connexions à n'importe quel type d'unités réseau (comme des consoles, des PCS ou des hubs) requièrent l'utilisation d'un connecteur « T », qui doit être relié à la sortie BNC de la console. Les rallonges ne sont pas autorisées.

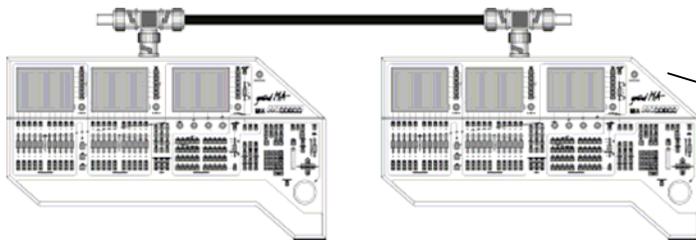
Connecteurs « T » à utiliser avec des nœuds réseau 10 Base-2.

N'importe quel câble utilisé pour l'Ethernet 10 Base-2 doit être terminé sur ses deux extrémités par des résistances de 75 ohms. Si ces résistances ne sont pas connectées ou d'une mauvaise valeur aucune opération réseau ne sera possible.

Terminaison de ligne sur le réseau 10 Base-2.

L'Ethernet 10 Base-2 peut être employé pour les connexions Maître/Esclave de **grandMA** quand aucun nœud DMX ArtNet ou tout autre équipement de distribution n'est prévu d'être utilisé. Pour de plus longs câbles ou des réseaux distribués 10 Base-2 Ethernet n'est pas recommandé.

Deux consoles **grandMA** connectées sur un réseau 10 Base-2.



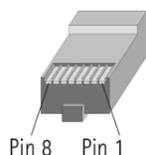
### 16.4.2 Ethernet 10 Base-2

La connexion Ethernet la plus commune est une « paire croisée » en utilisant un câble Ethernet 10 Base-T. Avec cela, une connexion point à point est établie par un cordon de 4 fils minimum avec une longueur maximale de 100 mètres. Le câble est toujours équipé d'une fiche sertie RJ-45 à 8 fils.



Câble « paire croisée » à utiliser pour du 10 Base-T avec des connecteurs RJ-45

Broche n°	Couleur du fil (PDS/528A)	Signal 10 Base-T
1	T2 blanc, bande orange	Transmission Data +
2	R2 orange	Transmission Data -
3	T3 blanc, bande verte	Réception Data +
4	R1 bleu	Inutilisé
5	T1 blanc, bande bleue	Inutilisé
6	R3 vert	Réception Data -
7	T4 blanc, bande marron	Inutilisé
8	R4 marron	Inutilisé



Assignation des numéros de broche sur un connecteur RJ45 et standard de signal 10 Base-T

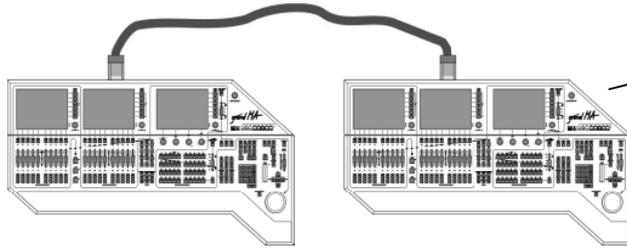
Puisque l'Ethernet 10 Base-T exige toujours un hub Ethernet pour distribuer le signal (les connexions de console à console passent par l'intermédiaire d'un hub), une application utile sera sur n'importe quel réseau où plus de deux consoles ou des consoles avec un équipement supplémentaire (tel que des nœuds DMX ArtNet) sont proposées.

Pour une simple connexion point à point entre deux consoles un câble « croisé » 4 fils DOIT être employé.

Câble « croisé » à employer pour les connexions point à point 10 Base-T :

Console Maître			Console Esclave	
Broche n°	Couleur du fil	Signal 10 Base-T	Couleur du fil	Signal 10 Base-T
1	T2 blanc, bande orange	Transmission Data +	blanc, bande verte	Transmission Data +
2	R2 orange	Transmission Data -	vert	Transmission Data -
3	T3 blanc, bande verte	Réception Data +	blanc, bande orange	Réception Data +
4		Inutilisé		Inutilisé
5		Inutilisé		Inutilisé
6	R3 vert	Réception Data -	orange	Réception Data -
7		Inutilisé		Inutilisé
8		Inutilisé		Inutilisé

Employer un câble "croisé" 10 Base-T permettra un raccordement direct de console à console mais aucun composant additionnel ne pourra être ajouté à ce type de connexion plus tard.

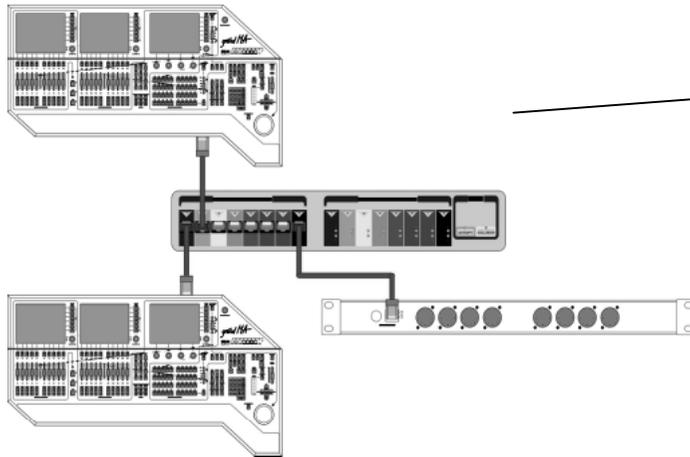


Configuration Maître/Esclave **grandMA** avec câble "croisé" 10 Base-T

La (les) console(s) peu(ven)t seulement fonctionner sur un type d'émetteur récepteur à la fois - quand le port 10 Base-2 est en service n'importe quel autre appareil relié à la sortie 10 Base-T est ignoré et vice versa. Si il est souhaité de relier plus de consoles en même temps ou l'utilisation d'un nœud DMX ArtNet est requis, un commutateur Ethernet 10/100 Base-T doit être installé.

En outre pour des raisons de sécurité sur de grandes longueurs de câble ou de raccordements, un commutateur 10/100 Base-T est vivement recommandé (comme un amplificateur DMX sur de grands réseaux DMX).

L'exemple suivant montre une configuration de réseau avec deux consoles identiques et un nœud DMX ArtNet pour le changement et la distribution de DMX. Tous les composants sont câblés en étoile à partir d'un hub Ethernet central en utilisant un câble standard 10/100 Base-T.



Configuration **grandMA** Maître/Esclave avec un switch 10/100 Base-T et un nœud DMX ArNet.

En décidant d'utiliser un switch, prière de s'assurer que sa mémoire Cache soit aussi grande que possible.

## 17 Extension de canal avec le processeur réseau NSP\*

Avec un processeur réseau NSP (Network Signal Processor), les consoles **grandMA** (excepté la MICRO) peuvent être étendues à 32768 canaux / 16384 paramètres. La console peut être reliée jusqu'à 16 NSP, de sorte qu'il soit possible de commander 32768 canaux. De cette façon, des mètres de câble sont économisés et peuvent facilement couvrir de plus grandes distances. Le NSP doit être relié à la console dans une session, et doit être adapté dans le menu de configuration DMX / NSP.

**NOTE: Si plus de 4096 canaux doivent être employés, il faut absolument un réseau ayant un taux de transmission de 100Mbit. S'assurer qu'il n'y a aucun élément dans le réseau ramenant potentiellement la vitesse à 10Mbit.**

Aucun problème ne se produira pas dans un réseau avec des consoles ayant les numéros de série suivants:

- **grandMA** à partir du numéro de série 490
- **grandMA Light** à partir du numéro de série 317
- **grandMA UltraLight** à partir du numéro de série 232
- **grandMA Replay Unit** à partir du numéro de série 38
- **grandMA MICRO** avec tous les appareils

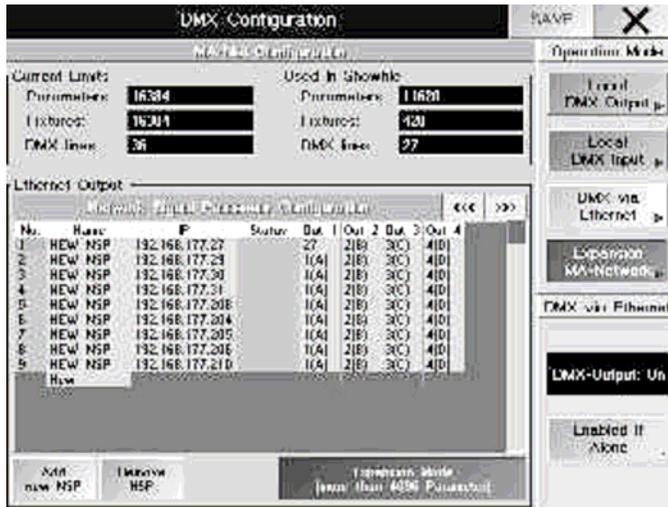
**Des consoles avec des numéros de série inférieurs doivent être améliorées avec des RAM de 256MB et un adaptateur réseau 100MBit.**

### **Débuter une session :**

- Presser **TOOLS**
- Presser **MA NETWORK**
- Presser **START NEW SESSION** et entrer un nom si c'est demandé, et un mot de passe pour la session
- Presser « **X** » pour revenir au menu **TOOLS**
- Presser **DMX & NSP CONFIGURATION**
- Presser **EXPANSION MA NETWORK** pour ouvrir le menu de configuration du NSP

**Enregistrer un NSP sur la console :** (les NSPs devront être alimentés, connectés au réseau et avoir des adresses IP uniques – il est possible de changer leur nom et adresse dans **SETUP** puis **UPDATE SOFTWARE**) une session doit être démarrée !

- Presser **ADD NSP**
  - Au besoin, entrer un nom
- Sélectionner l'adresse du NSP désiré et cliquer dessus en utilisant la roue codeuse. Cela transfèrera le NSP dans la vue d'ensemble.
- Assigner les lignes DMX aux sorties de NSPs (lignes 1 - 8 égale à A - H; les lignes 9 - 64 recevront seulement des nombres)
- Répéter l'opération pour chaque NSP



**Effacer un NSP sur la console :**

- Cliquer sur le NSP dans la vue d'ensemble
- Presser **REMOVE NSP**

MODE D'EXPANSION : il est possible de choisir entre 4096 canaux, soit si les canaux DMX sont des sorties de la console (Mode d'Expansion inactif) ou grâce au réseau (Mode d'Expansion activé). Pour des Shows de plus de 4096 canaux, le Mode d'Expansion se mettra en fonction automatiquement.

MISE À JOUR DU LOGICIEL : Pour des besoins de mise à jour, les NSPs ne doit pas être paramétrés sur ARTNET - paramétrer-les sur MAnet!

- Mettre à jour le NSP comme les autres consoles dans **SETUP** à l'aide de **UPDATE SOFTWARE** et **UPDATE CONSOLE**.

## 18 Contrôle à distance par PDA

### Introduction

Le PocketPC est le complément idéal à notre console **grandMA**. Il combine la fonctionnalité d'une console avec la mobilité d'un organisateur compact. Il sert à commander à distance les opérations principales et doit être employé avec la console. Il n'a pas l'intention ni ne peut remplacer la programmation sur la console, comme pour des raisons de visibilité, seulement les menus les plus importants seront affichés. Travailler avec ces menus est expliqué dans les chapitres appropriés des instructions d'utilisateurs de **grandMA**; l'autre fonctionnement et la disposition spéciale des touches seront expliquées dans les pages suivantes.

Les dispositifs suivants sont recommandés :

*Jusqu'ici, les produits suivants ont été couronnés de succès: (en date du 08/2004)*

**COMPAQ iPaq Serie 36/38xx avec le pack d'extension PCMCIA**

**TOSHIBA e740/e750 version WiFi (recommandé par MA Lighting)**

**TOSHIBA e800 (recommandé par MA Lighting)**

**DELL Axim X5 avec Adaptateur sans-fil Linksys CF**

**HP iPaq Pocket PC H5400 family avec mise à jour de la ROM (depuis 17.03.2003)**

**Fujitsu-Siemens Pocket Loox 710 (recommandé par MA Lighting)**

**HP iPaq H4155 / HP iPaq H 5550 BT**

*Comme points d'accès : (en date du 12/2003)*

**ASUS SpaceLink WL-300 (recommandé par MA Lighting)**

**LINKSYS DI - 614+**

**Point d'accès 3-COM WLAN Access point 2000**

**Point d'accès sans-fil D-Link DWL-900APP+**

**D-Link DWL- 800AP+**

**Point d'accès E-POX EWL-A11**

**US ROBOTICS USR 5450**

**LANCOM L-54-g sans-fil (recommandé par MA Lighting)**



Si dans le réseau il y a un dispositif ayant un taux de transmission de plus de 10Mbit, le réseau entier sera réduit à ce taux de transmission. A ce moment là, tous les points d'accès fonctionnent avec ce taux, employé un PDA peut potentiellement affecter le réseau.

### Installation

Installer le point d'accès sans fil selon les instructions du fabricant.

Sur le PocketPC, choisir l'adaptateur installé sous SETTINGS / CONNECTIONS / NETWORK ADAPTER et entrer l'adresse IP ainsi que le masque de sous-réseau 255.255.255.0 dans PROPERTIES (**15.1** Préparation des paramètres de réseau). Télécharger le logiciel « REMOTE X.X » de notre site web et relier le PocketPC par l'interface COM ou USB à un PC. Le programme SYNCHRO ACTIVE (ACTIVE SYNC) doit être installé. Lancer le fichier SETUP.EXE - le logiciel pour contrôler à distance la console **grandMA** sera installé sur le PocketPC. Le logiciel identifiera le système d'exploitation du PocketPC, Windows Mobile pocketpc 2002, Windows Mobile pocketpc 2003 et Windows Mobile pocketpc 2003 SE (deuxième édition), et installera automatiquement les modules respectifs.

Quand tous les besoins en logiciel et matériel sont réunis, le PocketPC est opérationnel:

Allumer la console

Allumer le PocketPC

Lancer le programme de contrôle à distance **grandMA** GMA-REMOTE

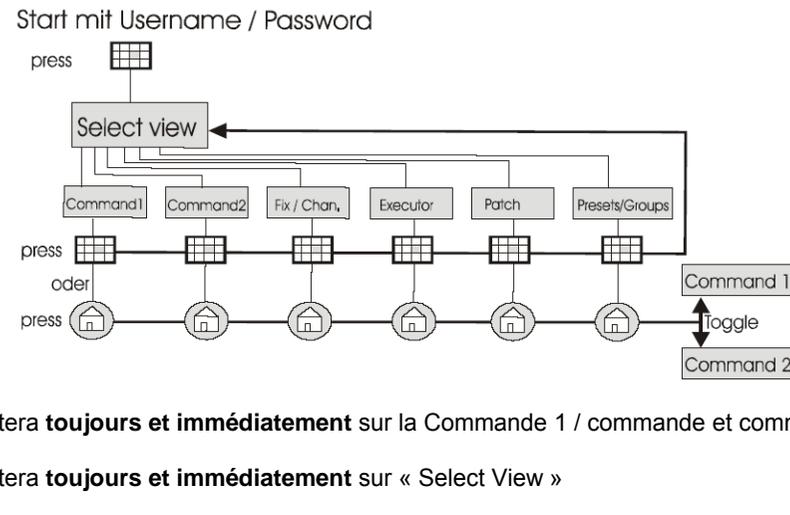
Sélectionner la console désirée

Lancer une session avec le nom d'utilisateur et le mot de passe (qui doit être enregistré dans la console), il n'est pas possible d'ouvrir une session en tant qu'administrateur sur la **grandMA** Micro (sans gestion d'utilisateur), l'ouverture de session sera passée et l'utilisateur sera connecté avec des droits administrateurs.



Il est possible de connecter jusqu'à 6 commandes à distance. ATTENTION: les projecteurs sélectionnés s'appliquent sur toutes les unités reliées et pour la console.

L'organigramme montre les vues disponibles sur le PocketPC. Dans les pages suivantes, il sera présentée une description d'un fonctionnement atypique de la console.



commutera **toujours et immédiatement** sur la Commande 1 / commande et commute entre les menus

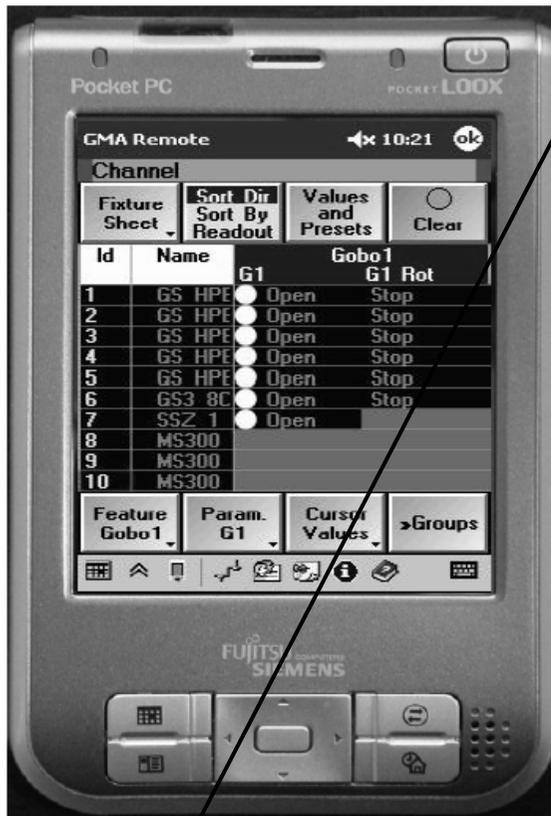
commutera **toujours et immédiatement** sur « Select View »

Dans les menus Projecteur (Fixture), Commande 2 (Command 2) et Commande de temps (Command Time), la touche a la même fonction que la touche SUIVANT (NEXT) de la console.

Dépend du menu, le curseur peut avoir différentes fonctions, mais aura toujours la propriété de déplacer (défilement) ou d'entrer des valeurs (valeur – en pressant sur les bords externes) ou de confirmer ou de changer (en pressant le milieu).

La disposition des touches est identique pour tous les PocketPCs, même si les symboles sur les touches diffèrent, ils ont d'autres symboles ou les touches sont arrangées différemment.

L'utilisation de plus d'un contrôle externe peut causer de mauvais affichages à l'écran (des parties de menus sont absentes). Presser RAFRAICHIR L'ECRAN (REFRESH SCREEN) pour ré-activer l'affichage.



Etiquette mise à part, les boutons ont différents symboles, selon leur tâche opérationnelle, pour faciliter l'orientation:

- ▼ (noir) = presser brièvement ou longuement fera apparaître un menu
- (noir) = fait référence au menu précédent, qu'il est possible d'ouvrir

Les termes suivants sont employés pour expliquer les touches qui se rapportent à différents effets:

- Bref (short)** = pression brève sur la touche, pour acquérir la fonction
- Long** = pression longue (les délais peuvent être paramétrés sur les PocketPCs), la fonction commencera après ce délai (signal audible)
- Bascule / défilement (toggle)** = à chaque fois que la touche est pressée, la fonction suivante est sélectionnée
- Presser au centre (press center)** = presser au milieu du curseur

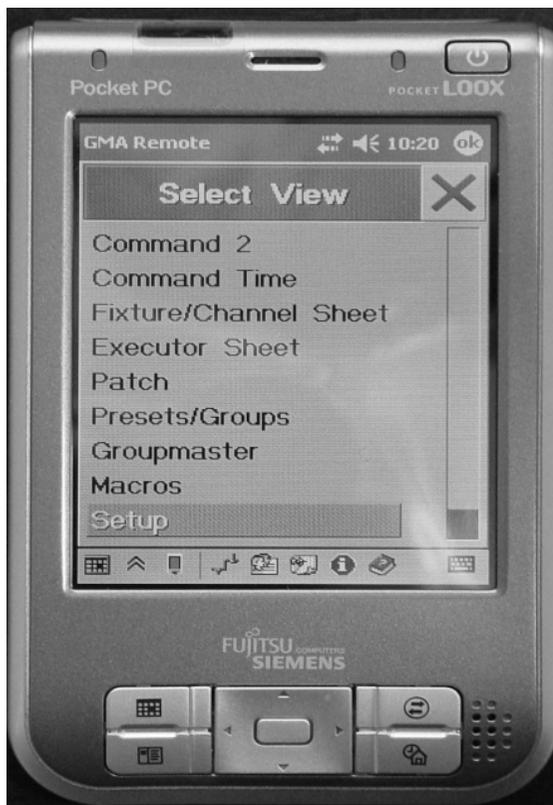
Pour entrer une valeur avec le curseur, il est possible de définir trois vitesses de paramétrage : rapide - fin – très fin

Le paramétrage peut être effectué :

- soit en utilisant cette touche, et avec chaque pression cela basculera d'une vitesse de paramétrage à une autre,
  - ou
- en pressant longuement la touche de défilement du curseur et en sélectionnant la vitesse de paramétrage dans le menu
  - ou
- en utilisant la bascule dans la barre de tâche, et avec chaque pression la vitesse de paramétrage passera à la suivante.

- ^ = très fin
- ^ = fin
- ^ = rapide





**Bureaux disponibles :**

**Bascule :** montre les bureaux disponibles ou le menu standard  
(croix rouge : le bureau est disponible, crochet vert : bureau indisponible)



**Menu Chat :**

Menu pour envoyer des messages aux bureaux / utilisateurs sur le réseau.

Clôture le menu avec



**Menu d'AIDE (HELP) :**

Informations sur les fonctions des boutons et des curseurs.

Clôture le menu avec



**Boutons :**

Il est possible ici d'ajuster le temps de relaxation pour quelques touches matérielles ou logicielles.

Ici il est possible d'allumer ou d'éteindre les boutons du curseur horizontal pendant le paramétrage d'une valeur. Le curseur gauche/droite peut ajuster le paramètre suivant ; c'est à dire si dans COLRMIX le paramètre CM1 est paramétré le curseur vertical ajuste CM1, le curseur horizontal peut ajuster (ce paramètre) CM2.

**Chat :**

Permet de définir allumé ou éteint le signal sonore.

**Adresses IP courantes :**

Affiche l'adresse IP en cours de ce PocketPC

Clôture le menu avec





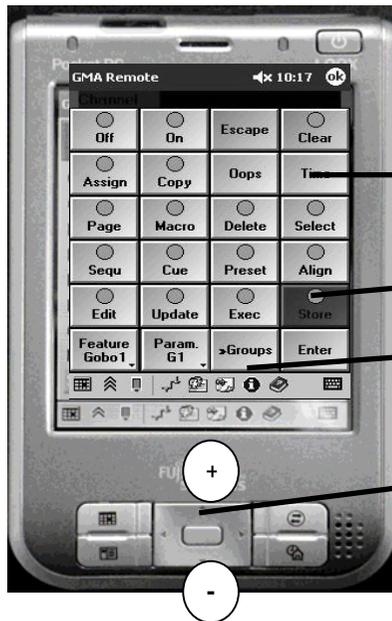
### COMMANDE 1 (COMMAND 1)

S'obtient avec SELECT VIEW ou en pressant la touche  . les touches affichées sont identiques à celles sur la console, n'importe quelle entrée sera également affichée sur la console.

En entrant des données sur la Ligne de Commande, il faut basculer entre 2 Visualisations pour acquérir les boutons respectifs.

Par exemple :

EFFACER UN CUE (DELETE CUE)  50 ENTRER (ENTER)  
(Command 2) (Command 1)



### COMMANDE 2 (COMMAND 2)

S'obtient avec SELECT VIEW ou en pressant la touche  . les touches affichées sont identiques à celles sur la console, n'importe quelle entrée sera également affichée sur la console.

Par exemple : Sélection du Projecteur (dans COMMAND) et « blind » (c'est à dire sans afficher les valeurs) modifie les paramètres.

**long :** STORE OPTIONS

**bref :** Sélectionne le paramètre

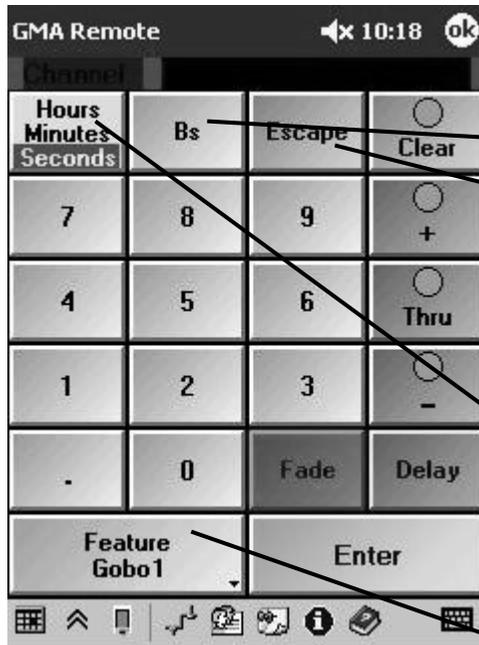
**long :** Calculatrice

Modifie le paramètre en cours.

## Commande de temps

Pour définir les temps de fondus (Fade) et de délais (Delay) ; après avoir sélectionné le Projecteur et le Dispositif, entrer la séquence suivante :

- Fade / Delay
- Valeur numérique
- Unité de temps (doit avoir un fond rouge)
- ENTRER (ENTER)



**Bs** : **Backspace** pour effacer la dernière entrée dans la Ligne de Commande

**echap** (Escape) pour effacer la Ligne de Commande

Fond bleu + **bref** :

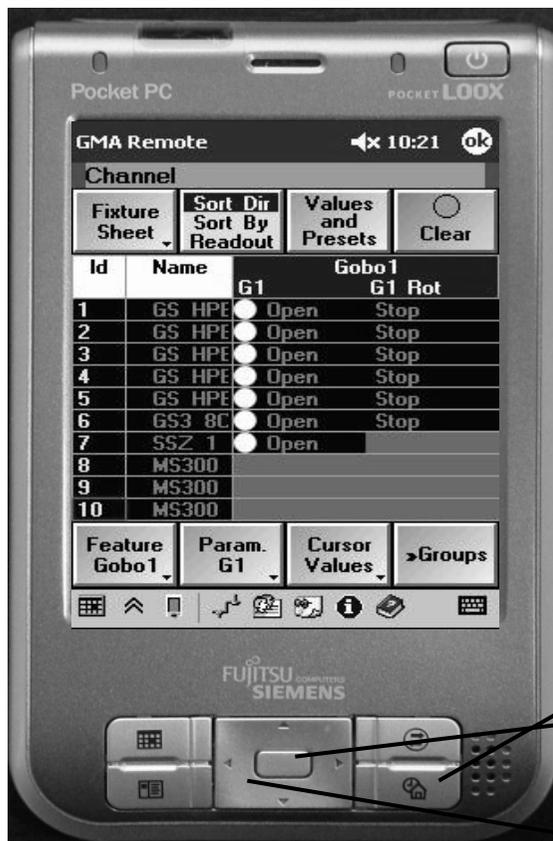
**défilement** :  
heures / minutes / secondes

**long** :  
l'unité affichée prendra un fond rouge et conservera le paramètre tel qu'il est.

Après avoir confirmé avec ENTRER (ENTER), le menu COMMAND 2 sera appelé en premier plan automatiquement.

**bref** : choisit le dispositif

**long** : déroule en-dessous le menu des dispositifs



**bascule** : Projecteur / Canal / Fader



**bascule** : Trie / Trier par / Affichage



Change entre Valeurs et Presets / fondus / Délais / Valeurs uniquement / DMX / Exécuteurs / Cue



**bascule** : Feuille de Presets



Dans la feuille de Canal / Fader, active la roulette du curseur dans le feuille de Projecteur  
**bascule** : Roulette du Curseur / valeur du Curseur



**brief** : Sélectionne le paramètre (si il y en a plus d'un)  
**long** : Calculatrice – quand le nom est inscrit sur le Projecteur



**brief** : Choisir l'attribut (Feature)

**brief** : Fonction identique à la touche NEXT sur la console  
**long** : Menu déroulant

Pour la roulette du Curseur :

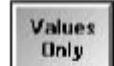
- Défilement dans la feuille quand le nom est inscrit (le contour autour du nom clignote)
- **En le pressant** : OPTIONS sera affiché

Pour les valeurs du Curseur (le nom doit être inscrit et le contour autour du Dispositif clignote)

- change les valeurs du paramètre choisi
- seulement avec « Changement de Paramètre » (« Change Parameter ») activé dans le menu Bouton (« Button »)
  - avec le dispositif de PAN/TILT, cela change las valeurs dans PAN et TILT
  - avec d'autres dispositifs, cela change les valeurs du paramètre correct voisin
- **En le pressant** : passe au paramètre suivant (par exemple Couleur 1, Couleur 2 ...)



Affiche la feuille en cours  
**bascule** : Feuille de Projecteur / feuille de Fader / feuille de Canal



**bref** : Sélectionne



**bref** : Bascule entre roulette / valeur  
**long** : Mode curseur



**bref** : Le chiffre indique combien de canaux peuvent être affichés dans une colonne. Entrer un nouveau numéro (x – x) et confirmer avec OK



Pour la Roulette du Curseur

-  défilement dans la feuille pour les Valeurs du Curseur
-  pour changer les valeurs des Dimmers inscrits

Pour le nom inscrit (le contour autour du nom clignote)

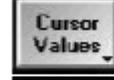
- **en le pressant** : les OPTIONS des Dimmers seront affichés



Affiche la feuille en cours  
**bascule** : Feuille de Projecteur / feuille de Fader / feuille de Canal



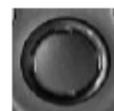
**bref** : Sélectionne



**bref** : Bascule entre roulette / valeur  
**long** : Mode curseur



**bref** : Montre le nom du Canal ou du Fader

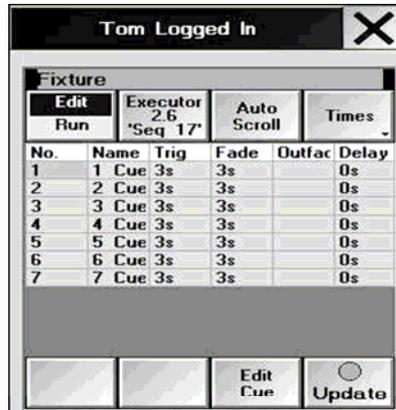


Pour la Roulette du Curseur

-  défilement dans la feuille pour les Valeurs du Curseur
-  pour changer les valeurs des Dimmers inscrits

Pour le nom inscrit (le contour autour du nom clignote)

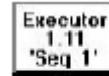
- **en le pressant** : les OPTIONS des Dimmers seront affichés



Exécuteur / Edition



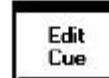
**bascule :**  
Exécute / Edite



**long :**  
Pour sélectionner l'Exécuteur

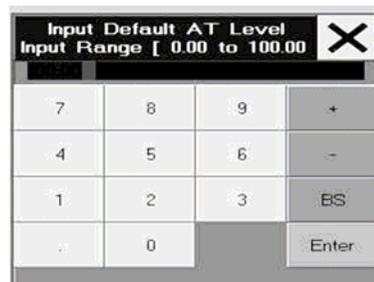


**bascule :**  
Temps / Boucles



Changement des valeurs :

- presser **Edit Cue**
- marquer la valeur appropriée avec le Curseur
- valeur d'entrée avec la Calculatrice, confirmer avec **ENTER**
- presser **Update**



## INSTALLATION

**ENTRÉE D'UNE VALEUR A DEUX CHIFFRES (VALEUR DUALE) :** Les entrées acquittées grâce au pavé numérique doivent être faites d'une manière conventionnelle; l'entrée 2\_0 correspondra à une valeur de 20.

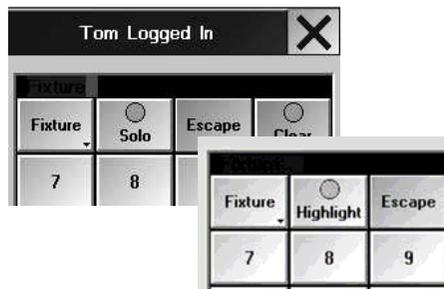
**ENTRÉE D'UNE VALEUR A UN CHIFFRE :** Les entrées acquittées grâce au pavé numérique seront effectuées avec un facteur de dix; l'entrée 2 correspondra à 20, 0\_5 deviendra 5, et 1\_5 correspondra à 15 (sans basculer vers le mode DUAL).

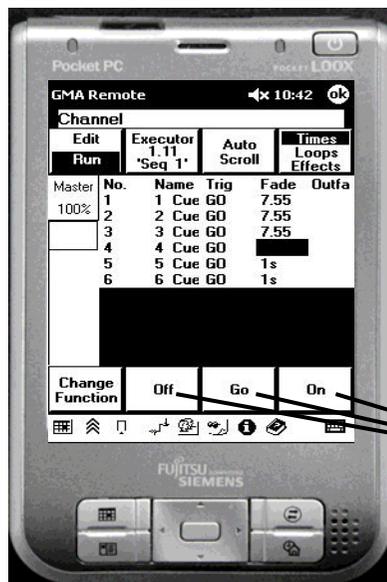
**Défaut AT :** Entrer ici la valeur en pourcentage que les projecteurs ou les gradateurs sélectionnés doivent prendre quand la commande 2xAT est employée.

**SURBRILLANCE DE NORMAL / SOLO :** La fonction du bouton dans Command 1 sera placée à la fonction respective.

**IS SOLO :** a la fonction SOLO, c'est à dire tous les projecteurs non sélectionnés seront affectés de la valeur 0 de Dimmer (excepté si ils sont paramétrés sur AUCUN MAITRE – NO MASTER - dans l'Installation)

**NORMAL :** le bouton en SURBRILLANCE a la fonction normale en SURBRILLANCE.





### Exécuteur / Lancer

#### **bref :**

Change la fonction des trois boutons droits : si CHANGER LA FONCTION (« CHANGE FUNCTION ») s'allume en vert, presser l'un des boutons et sélectionner une nouvelle fonction. Après la deuxième pression sur CHANGER LA FONCTION, les fonctions choisies seront exécutées.

Les boutons avec des fonctions différant du paramétrage par défaut ont un fond bleu. Le paramétrage modifié peut être sauvé avec AS A DEFAULT FOR ALL en tant que nouveau paramétrage par de défaut.

**bref :** Les fonctions choisies seront exécutées.

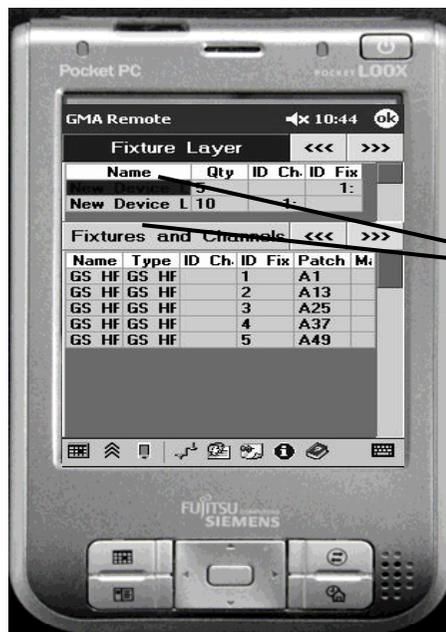
Paramétrer le Master avec un fader ou le curseur



### Macros

Les macros peuvent seulement être initiées ou arrêtées. Créer ou modifier des macros doit être effectué sur la console.

Utiliser le curseur pour défiler dans la feuille, seulement si certaines des multiples macros sont affichées



### Patch

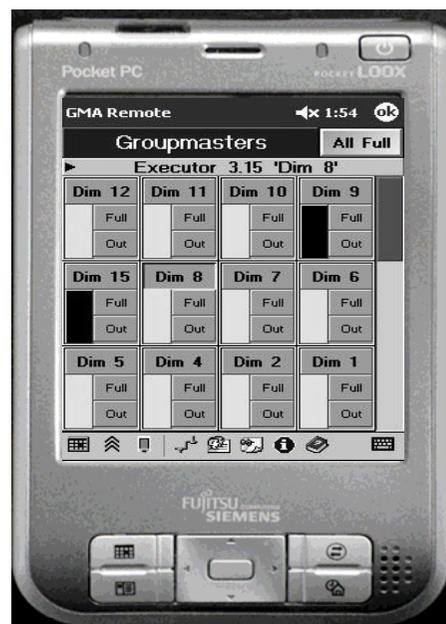
Remarque : sur la console, FULL ACCÈS NE doit PAS être ouvert dans SETUP !  
Seulement LIVE ACCES est disponible avec le PDA

Changer avec la Touche, la partie active a un titre avec un fond bleu foncé.

- défiler dans la Feuille

Pour la cellule indiquée

- appuyer au centre pour changer les contenus de la cellule ou effectuer une entrée (en fonction des contenus des cellules) – fonction identique à la roue codeuse de la console.



### Groupmaster

**bref :**

**All Full** donne la valeur Full (100%) à tous les groupes de maître (groupmaster)

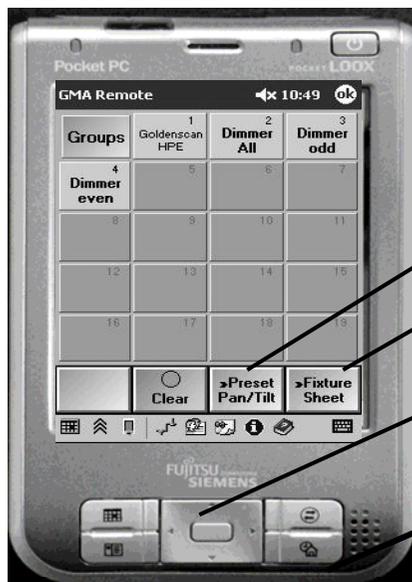
Le maître **Full** est paramétré sur full (100%)

Le maître **Out** est paramétré à zéro

**Défiler** le maître jusqu'à la valeur désirée

**défilement**

L'affichage permet de visualiser 12 maîtres au maximum ; si plus de maîtres sont créés, faites défiler à la page suivante avec aussi 12 maîtres.



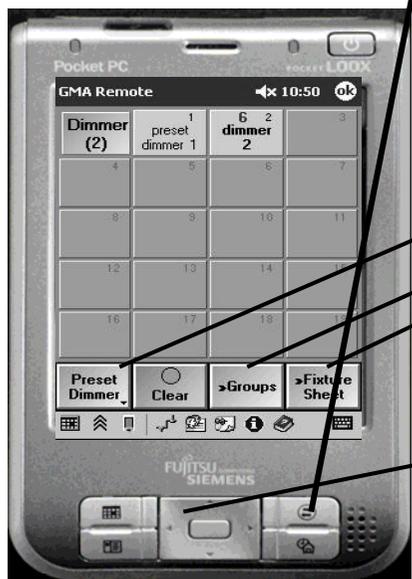
**bref :**  
 fonction identique à la  
 touche NEXT sur la  
 console  
**long :**  
 déroule le menu pour  
 Précédent, TOUS  
 (ALL), IMPAIR  
 (ODD), PAIR (EVEN)

### Groupes

**bascule entre :**  
 Groupes / Presets

**bascule entre :**  
 Projecteurs / Groupes

-  Passe au bouton suivant de Groupe
-  Passe à la zone suivante de Groupe
- **en pressant le bouton :** OPTIONS sera affiché



### Presets

Déroule le menu des dispositifs

**bascule entre :** Groupes / Presets

**bascule entre :** Projecteur / réserve de Presets

-  Passe au bouton suivant de Preset
-  Passe à la zone suivante de Preset
- **en pressant le bouton :** OPIONS sera affiché

## Déclaration de conformité selon les directives 89/336 EWG et 92/331 EWG

**Nom du fabricant :** MA Lighting Technology GmbH  
**Adresse du fabricant :** Dachdeckerstraße 16  
D-97297 Waldbüttelbrunn  
Allemagne

*déclare que le produit :*

**Nom du produit :** MA *grandMA*, *grandMA* light, *grandMA* ultra-light, *grandMA* RPU, *grandMA* Micro

**Type :** MA GM

*est conforme aux caractéristiques de produit suivantes*

**Sûreté:** EN60065, EN60950

**CEM (EMV / EMC) :** EN55103-1 (E1), EN50081-1  
EN55103-2 (E2), EN50082-1

**Information additionnelle:** le DMX512, les entrées et sorties analogiques doivent être blindés et le blindage doit être relié à la broche de terre du logement correspondant de la prise.

Dipl. Ing. Michael Adenau

## FAQ/ DEPANNAGE

Question	Réponse
Pourquoi ma console, sur laquelle j'ai créé une session, devient soudainement ESCLAVE, après l'invitation d'une autre console?	La priorité de l'autre console est plus élevée que la console fondatrice. Voir chapitre 14.1
Pourquoi le 3D ne fonctionnera-t-il pas?	En travaillant avec 3D Visualizer, il faut activer le TOOLS / MA NETWORK MULTIUSER sur la console.  Les adresses IP ne correspondent pas. Les trois premiers groupes de l'IP doivent être identiques, par exemple : 192.168.177.xxx, les chiffres du quatrième du groupe (ici xxx) doivent différer pour chaque dispositif relié.  La version 3D n'est pas compatible au logiciel de la console; les trois premiers chiffres du nombre de la version doivent correspondre : 4.36X  Certains programmes anti-virus, comme par exemple NORTON ANTIVIRUS, peuvent perturber l'interaction avec le 3D – désactivation de ces programmes.
Remise à zéro seulement jusqu'au message: NE POURRA PAS TROUVER ATA (écran bleu)	Défaut du disque dur ou non présent ou câble débranché. Des réparations devront être effectuées par un technicien de service, voir le contact de la hotline sur la marge inférieure.
Remise à zéro jusqu'au message: (l'écran restera noir, ne deviendra pas bleu) "aucun" dispositif trouvé	Mémoire Flash corrompue, non présente ou mauvais contact. Des réparations devront être effectuées par un technicien de service, voir le contact de la hotline sur la marge inférieure.

Les caractéristiques ne sont pas assignées correctement; par exemple la Roue Codeuse change la paramètre du PAN, ou le projecteur ne peut pas être déclenché.

Le nombre de patchs utilisés pour patcher doit correspondre à l'adresse du projecteur - si par exemple pour un projecteur mobile, les chiffres ne correspondent pas ou sont placés sur des positions déplacées, aucun canaux ou des canaux erronés seront déclenchés. Choisir SETUP / FULL ACCESS / dans FIXTURE LAYER le groupe auquel ce projecteur appartient; dans le menu ci-dessous, il est possible de trouver le premier nombre de ce projecteur - il doit correspondre à l'adresse réglable sur le projecteur par exemple B17 sur la console = 017 sur le projecteur 017 si le projecteur a 14 canaux, le prochain projecteur doit commencer avec B31.

Les Lyres ou les Scanners accrochent dans les angles 90° ou 180° sur la traversée – que faut-il considérer en utilisant la fonction PAN / TILT?

Ajuster les projecteurs en utilisant les paramètres X \*, Y \* et Z \* dans SETUP / FULL ACCESS – au besoin, utiliser INVERT pour ajuster le sens de la rotation de PAN et TILT.

En chargeant un nouveau Show (à partir du disque dur), la console gèlera en montrant le message REBOOTING - PLEASE WAIT (Redémarrage – Attendez SVP). Après remise à zéro (à l'aide du bouton reset jaune du dos de la console), le Show sera chargé.

Il est fortement probable qu'une erreur logicielle se soit produite sur le disque dur. Des réparations devront être effectuées par un technicien de service, voir le contact de la hotline sur la marge inférieure.

En commençant une séquence (à l'aide du Bouton ou du Fader de Restitution), les projecteurs ne s'allumeront pas sur l'étape, mais la feuille de Canal montre quelques valeurs (rien dans la fenêtre d'Étape « STAGE »).

Maître ouvert ? / Maître de groupe ouvert? Si dans la page du Canal / Fader ou projecteur les numéros d'identification ou les noms ont un fond bleu, le Maître a une priorité subalterne.

En chargeant un Show d'une disquette qui avait été créé sur une autre console, aucun projecteur n'apparaîtra.

Les Domaines (Worlds) ont-ils été assignés correctement ?

La configuration de la console (Trackball, écran éteint, etc...) a soudainement changé, les paramètres et les numéros IP ont changé.

Si le bouton DELETE SHOW était enfoncé tout en chargeant un Show, tous les paramètres de configuration ont été remis à zéro à leurs valeurs par défaut. Tous les paramètres doivent alors être entrés à nouveau. Désolé.

Dans le menu NETWARE CONNECTIONS, il est impossible de voir quelques consoles, bien qu'elles soient dans le réseau.

Les consoles ont des numéros différents de version et, donc, ne seront pas reconnues par le réseau. Mettre à jour les consoles à la dernière version du logiciel.

Est-ce possible de choisir le projecteur actif (par exemple un Cue actif) automatiquement pour constituer un groupe?

Tous les projecteurs d'un Cue peuvent être sélectionnés en utilisant la fonction EDIT, dans ce paramétrage, il est possible de sauver un groupe en utilisant STORE, qui est une fonction SELECT ALL ACTIVES.

Est-ce possible d'échanger les projecteurs qui font partie d'une séquence? par exemple gradateurs d'un autre fabricant, ou projecteurs ayant plus de fonctions?

En supprimant ou échangeant des projecteurs dans SETUP, toutes les valeurs de la séquence correspondantes ne sont pas nécessaires, elles seront également supprimées (ne pouvant être ré-enregistrées). C'est à dire si un nouveau projecteur n'a pas par exemple une roue de couleur, les valeurs de roue de couleur pour cette identification seront supprimées - et ne peuvent pas être déclenchées, même si vous installez l'ancien projecteur après encore. Si le nouveau projecteur a plus de dispositifs que les anciens, ceux-ci ne seront pas représentés. Il est recommandé de copier le Show sous un autre nom et tester d'échanger le projecteur ici.

Le maître de groupe se déplace à chaque page, même si le Fader est "vide"; ou un maître de groupe se déplace, bien qu'il n'ait pas été alimenté.

Sous LOOPS / LINKS (probablement dans un macro aussi) seulement le numéro de Fader sans le numéro de page a été écrit pour la séquence - par exemple le Fader 14

au lieu de 1.14; c'est pourquoi le Fader 14 sera déplacé, abstraction faite du programme pour ce Fader.

Est-ce possible de commuter sur marche ou arrêt la console en utilisant le circuit électrique ou la temporisation intégrée, pour commencer un Show automatiquement?

Un temporisateur fait la même chose qu'une interruption de l'alimentation, c'est à dire la **grandMA**, light et le Replay Unit commuteront immédiatement vers la batterie et arrêteront la console après 3 minutes. Aucun problème ici, car toutes les applications actives redémarreront après une réinitialisation. Après l'avoir alimenté, l'UltraLight tentera probablement d'accéder au BIOS et ne redémarrera pas correctement.  
En général, il est recommandé de laisser la console s'allumer et avoir le Show fonctionner via le menu AGENDA.

Est-ce possible de patcher à nouveau un projecteur pendant le Show (par exemple parce qu'un défaut de fonctionnement s'est produit)?

Dans la ligne de commande, il est possible de patcher des projecteurs ou changer le numéro du patch, sans perturber le Show. De même cela s'applique à la feuille de DMX, en utilisant la souris.

En étant dans une séquence spécifique, est-ce possible de commencer un Cue d'une autre séquence?

Dans la séquence, commencer le Cue dans la colonne LINK avec > **GOTO x** (no. de Cue) **EXECUTOR x.xx** (no. d'exécuteur)

Est-ce possible de lancer n'importe quel Show sur n'importe quelle console?

Tous les Shows fonctionneront sur toutes les consoles **grandMA**; seule exception avec la Micro : le Show peut seulement avoir 1.024 canaux ; en chargeant un Show plus grand, les canaux en excès doivent être supprimés, car l'exécution ne pourrait pas les commander, et il y aurait seulement 2 sorties DMX.

## SERVICE - HORAIRE

Afin de garantir la fiabilité légendaire de nos produits sur une longue période, il est souhaitable de s'occuper des durées de service de quelques composants matériels. Ces pièces sont fortement sollicitées en fonctionnement continu et sont sujettes à une usure et une casse normales. En remplaçant ces parties à temps, il est possible d'éviter à temps des défauts de fonctionnement dans des situations critiques. Les intervalles de rechange dépendent des sollicitations et des conditions d'environnement ; les caractéristiques énumérées ci-dessous sont basées sur nos données d'expérience.

Partie	Remplacement recommandé après	Délais de livraison (en Europe)	Installation (suivre les instructions de sécurité)
Batterie (pas pour Ultra-light et Micro)	4 ans	2 à 3 jours ouvrables	Installation simple par un amateur expérimenté
Disque dur (pas sur la Micro)	3 à 5 ans	2 à 3 jours ouvrables	Par un spécialiste électronique ayant des outils appropriés ou un service MA
Ecran tactile	Après un dégât matériel	2 à 3 jours ouvrables (devrait être en stock en utilisant plusieurs dispositifs)	Par un spécialiste électronique ayant des outils appropriés ou un service MA
Roue codeuse	2 à 3 ans	2 à 3 jours ouvrables	Par un spécialiste électronique ayant des outils appropriés ou un service MA
Fader motorisé (seulement sur <b>grandMA</b> et <b>grandMA</b> light)	Selon la situation de l'environnement, si du liquide a pénétré la console, sur un dysfonctionnement, nettoyer les fentes avec une lingette	2 à 3 jours ouvrables	Par un spécialiste électronique ayant des outils appropriés ou un service MA

Les pièces de rechange peuvent être commandées à :

MA Lighting GmbH  
Dachdeckerstraße 16  
D 97097 Waldbüttelbrunn (Allemagne)  
info@malighting.de

ou Lightpower GmbH  
An der Talle 26  
D-33102 Paderborn (Allemagne)  
info@lightpower.de

ou votre revendeur local



*grandMA*

Task Display				LOG	Pause	Reset	CLOS
Task	Function	Load	Peak	History			
RF RECEIVER	Total	0.1	0.1				
RF TOWER	Total	0.0	0.0				
RF SOCKET	Total	0.3	0.4				
3-Stage	Total	0.0	0.1				
ChannelProc	Total	0.0	0.0				
PHYRECALL	Total	0.0	0.0				
PHYACCEPT	Total	0.0	1.1				
PHYACCEPT	Total	0.0	0.0				
DATA	Total	0.0	0.0				
DATA	DATA Patch	0.0	0.0				
DATA	DATA Output	0.0	0.0				
DATA	Total	0.0	0.0				
ETHERNET	Total	0.0	0.0				
CC	Total	2.7	2.0				
CC	Engine runtime	0.0	0.0				
CC	Idle	0.1	0.1				
CC	Idle	0.0	0.0				
CC	Default Channel	0.7	0.0				
CC	Fixture Channel	0.0	0.0				
CC	CC End	0.4	0.4				
CC	Total	0.1	0.1				
FILE	Total	0.0	0.0				
SPINA	Total	0.0	0.0				
GMAN	Total	12.2	13.7				
GMAN	Command	13.1	13.2				
GMAN	GMAN End	0.1	0.1				
File	Total	7.1	7.5				
System	Total	0.8	1.4				
System	RD	0.1	0.1				

## Fonctions spéciales

Certaines touches de fonction du clavier externe sont réservées pour des fonctions spéciales. Ces fonctions seront seulement nécessaire lorsque des composants ne fonctionneront pas correctement, elles ne seront pas utilisées en fonctionnement normal.

### F1 SCREENSHOT (sans figure)

Pour transférer des captures d'écran vers un PC en utilisant le FTP.

### F2 TASKDISPLAY (affichage des tâches)

Ici, des données opérationnelles importantes sont affichées pour des ingénieurs de service.

### F3 ECRAN TACTILE DE DROITE VERS MONITEUR EXTERNE DE DROITE (pas sur la MICRO)

Pour transférer les contenus de l'écran de droite vers un moniteur externe. Quelques menus, par exemple INSTALLATION (SETUP), seront seulement affichés sur le bon écran < si cet écran échoue, il est possible d'utiliser la touche F3 pour basculer vers un moniteur externe. Il est alors possible d'utiliser les menus en utilisant la souris.

### F4 MISE À JOUR

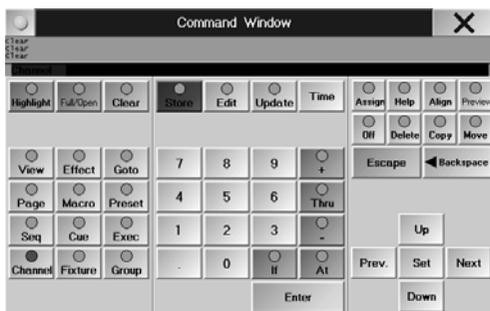
Pour mettre à jour le logiciel, si le menu d'Installation (SETUP) ne peut être consulté, par exemple après une mise à jour annulée

### F7 FENETRE DE COMMANDE

Ici sont accessibles les boutons les plus importants comme les touches logicielles. Ils seront particulièrement utiles, par exemple en utilisant le Replay Unit.

### F9 COMMUTATEUR DE TOUS LES ECRANS TACTILES

Pour éteindre tous les écrans tactiles, si par exemple un écran est bloqué par un échec de sorte qu'il ne soit possible d'effectuer une quelconque entrée. Après l'avoir éteint, il est seulement possible d'utiliser la souris.



## CODE COULEUR

Fixture Sheet Values & Preset					
Id	Name	Pan/Tilt		Dimmer Dim	Gob G1
		Pan	Tilt		
1	SL300 1	255	128	Close	Op.
2	SL300 2	255	128	Close	Op.
3	SL300 3	255	128	Close	Op.
4	SL300 4	153	128	Close	Op.
5	SL300 5	153	128	Close	Op.
6	SL300 6	153	128	Close	Op.
7	SL300 7	153	128	Close	Op.
8	SL300 8	153	128	Close	Op.
9	SL300 9	153	128	Close	Op.
10	SL300 10	153	128	Close	Op.
11	SL300 1	153	128	Close	Op.
12	SL300 2	153	128	Close	Op.
13	SL300 3	153	128	Close	Op.
14	SL300 4	153	128	Close	Op.
15	SL300 5	153	128	Close	Op.
16	SL300 6	153	128	Close	Op.
17	SL300 7	153	128	Close	Op.
18	SL300 8	153	128	Close	Op.
19	SL300 9	153	128	Close	Op.
20	SL300 10	153	128	Close	Op.
24	1000AI 1	128		Close	Op.
25	1000AI 2	128		Close	Op.
26	1000AI 3	128		Close	Op.

## Couleurs des fenêtres de PROJECTEUR, CANAL et FADER

Entrée ou fonction	Statut	Numéro / paramètre de Canal	Valeur du canal de Dimmer	Valeurs du paramètre du Scanner
Canal ou paramètre non utilisé ou libéré après 3 pressions sur CLEAR	non sélectionné, aucune valeur	gris	gris	gris
Non sélectionnée mais avec une valeur d'un des Exécuteurs	non sélectionné, mais valeur initiale > 0%	gris	jaune	jaune
Dimmer non sélectionné, la valeur de départ de séquence du Master n'a pas changé de valeur	non sélectionné mais avec une valeur	gris	bleu-vert	jaune
Dimmer non sélectionné, le dernier fondu sur la séquence Master a réduit sa valeur (DOWN)	non sélectionné mais avec une valeur initiale de 0	gris	vert	jaune
Dimmer non sélectionné, le dernier fondu sur la séquence Master a augmenté sa valeur (UP)	non sélectionné mais avec une valeur initiale de 0	gris	magenta	jaune
Non sélectionnée, le dernier changement fut manuelle	non sélectionné mais changé manuellement	jaune	blanc sur fond rouge foncé	blanc sur fond rouge foncé
Sélection manuelle	sélectionné mais inactif	jaune	gris	gris
Nouvelle activation manuelle ou mouvement d'un Fader ou d'une roue codeuse	actif	gris	blanc sur fond rouge	blanc sur fond rouge
Sélection par CLEAR effacé	non sélectionné mais changé manuellement	gris	blanc sur fond rouge foncé	blanc sur fond rouge foncé
Activation par CLEAR effacé	non sélectionné mais changé manuellement	gris	blanc	blanc
Non sélectionnée, mais une valeur d'un quelconque Exécuteur (excepté le Master)	seulement la valeur de départ	gris	jaune	jaune
Non sélectionnée mais preset activé	non sélectionné, valeur du preset	gris	turquoise sur fond rouge foncé	blanc sur fond rouge foncé
Sélectionné, après qu'un preset soit actif	sélectionné, valeur du preset	jaune	turquoise sur fond rouge foncé	blanc sur fond rouge foncé
Activation par CLEAR effacé	non sélectionné, valeur du preset	gris	blanc sur fond turquoise	blanc

## CODE COULEUR

Fader Sheet Values sorted by										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
-	-	26	26	9	9	-	-	-	-	-
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Channel Sheet Values sorted by				
1	2	3	4	5
-	-	26	26	9
11	12	13	14	15
-	-	-	-	-
21	22	23	24	25
-	-	-	-	-
31	32	33	34	35
-	-	-	-	-
41	42	43	44	45
-	-	-	-	-
51	52	53	54	55
-	-	-	-	-

LTP	Assign	Empty	24	Seq 24	Page 1	show01	show01	5
5 Cue			3:00					
6 Cue			0% Fade					
7 Cue			RUN =>					
LTP	OFF	GO-	PAUSE					
	FLASH	GO	>>>					
	OUT	ON	<<<					
	SPARE	EMPTY						
LTP								
	OFF							
	GO							
	FLASH							
	ON							

Carré blanc	Position PAN d'une lyre, 3 paramètres possibles
Barre violette	Ces attributs sont actuellement utilisés par un effet
Numéro d'ID vert	Le(s) numéro(s) d'ID est (sont) sélectionné(s) et peu(ven)t être déplacé(s) dans la feuille de Projecteur – seulement l'ordre de tri de la feuille pourra être changé, n'a pas d'autre effet
Barre bleue	Les canaux sont « parqués ». Sur la sortie DMX, aucun changement sera envoyé sur la sortie (la dernière valeur sera conservée), cependant, ils peuvent être changés et modifiés de façon interne.
Fond bleu	Le projecteur a été commuté sur Aucun Maître (No Master) dans le menu "Options du Dimmer" ou "Options du Projecteur"; ces projecteurs ne réagiront pas sur le GrandMaster, c'est à dire pour le GrandMaster sur 0, ils réagiront sur des changements faits en utilisant la roue d'intensité Ou le Maître de Groupe, auxquels ces projecteurs appartiennent.
Fond violet	Les paramètres du MODULATEUR ont été changés.
Fond gris	Les valeurs ont été changées par un autre utilisateur dans une session (cette valeur ne sera pas prise en considération au moment de sauvegarder, et peut seulement être modifiée après avoir choisi les projecteurs)

## Couleurs utilisées pour l'affichage à l'écran du fader de restitution

Couleur ou symbole	
Triangle blanc (barre de titre)	Montre la priorité en ré-écrivant par-dessus en mode LTP Aucun triangle = priorité moyenne
Vert clair (barre de titre) - Seulement une séquence maître est possible	Cette séquence est la séquence maître (SELECT + n° d'Exécuteur). Toutes les commandes stockées seront toujours affectées dans cette séquence, sur la <b>grandMA</b> , seule les touches jaunes qui sont disponibles dans une séquence auront un effet sur cette séquence
Vert foncé (barre de titre) - Possible pour de multiples Exécuteurs	Ces séquences sont les séquences par Défaut. Les boutons jaunes ou une combinaison de commandes (par ex. GO+, GO-, Pause ...) et ENTRER affecteront tous les boutons verts clairs ou verts foncés en même temps. Le paramétrage est temporaire et ne sera pas adopté en sauvegardant.
Orange (cues) - pour plusieurs séquences	Cette séquence est figée et, même après avoir changé les pages, elle sera visible (les séquences et les chasers qui sont sur cette position, mais sur une page différente, seront seulement recouverts, mais autrement ne seront pas affectés, même si ils sont en cours d'utilisation.

La séquence maître peut également être figée.

En défilant dans les pages, des séquences figées peuvent couvrir d'autres séquences sur la même position - ceci n'affectera pas l'opération en tant que telle. Après ré-ajustement de la séquence figée, les séquences qui "avaient disparu" peuvent être rechargées de la bibliothèque.

DMX Sheet																
A 1	-	-	-	2	10	12	-	12	12	-	1	-	-	2	9	10
A 33	-	12	9	10	-	12	6	25	1	-	-	12	9	10	-	12
A 65	9	10	-	12	6	25	1	-	-	12	9	10	-	12	6	25
A 97	-	12	25	-	1	-	-	25	7	20	-	12	12	6	1	-
A 129	19	-	1	-	-	25	9	20	-	12	25	6	1	-	-	25
A 161	1	-	-	25	11	20	-	12	25	-	1	-	-	25	12	20
A 193	-	25	13	20	-	12	12	-	25	-	25	-	-	-	-	-
A 225	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

## Couleurs utilisées pour afficher la feuille de la sortie DMX

### Couleur ou symbole

Valeurs de Dimmer en jaune	Valeur d'un Exécuteur (qui change pendant que la séquence se déroule)
Valeurs de Dimmer en gris clair	Valeur par défaut du projecteur
Valeurs de Dimmer en cyan	Valeur entrée ou valeur qui a été changée dans ce cue
Valeurs de Dimmer en magenta	Valeur poursuivie
Valeurs de Dimmer en vert	La valeur a été réduite
Valeurs de Dimmer en bleu	
Valeurs de Dimmer en blanc avec un fond rouge	Activation manuel ou mouvement d'un fader / d'une roue codeuse
Valeurs de Dimmer en blanc avec un fond rouge	Non sélectionné, mais changées manuellement, la sélection est effacée avec un CLEAR en rouge foncé
Valeurs de Dimmer en blanc (gras)	Non sélectionné, mais changées manuellement, l'activation est effacée avec CLEAR
Valeurs de Dimmer en bleu-vert	
Valeurs de Dimmer en noir	Vide : le canal DMX n'est pas patché Tiret : le canal DMX est patché, aucune valeur ne sera envoyée sur la sortie par le cue en cours

<b>Groups</b>	1 back	2	3 zweier11
10 dimm	11 blinder	12	13 C1 htpDIMME R
20	21	22	23

## Couleurs utilisées pour l'affichage à l'écran de la feuille de Groupe

### Couleur ou symbole

Zone grise	Groupe avec quelques projecteurs
Zone grise avec une trame bleue	Groupe avec quelques projecteurs qui sont sélectionnés
Zone bleue	Groupe constitué d'un projecteur

24 +rechts	3 +zweier11	1 -back	23 htpdimm	1 show01
SelfFix	SelfFix	SelfFix		4s81 (2)
Full	Full	Full	1 Cue	0% Fade
Out	Out	Out	HTP OFF	RUN ?? S
			HTP GO	LTP OFF
			HTP ON	LTP ON

## Couleurs utilisées pour l'affichage à l'écran dans le Maître de Groupe

### Couleur ou symbole

Texte blanc	Nom du Maître de Groupe
Texte rose	Pour ce Maître de Groupe, l'option EMPECHEMENT DU NEGATIF (NEGATIVE INHIBIT) a été sélectionnée
Barre rose + clignotement de LED	Le fader motorisé a été bloqué en l'ajustant et n'a pas pu atteindre la valeur souhaitée- si la barre violette est sur zéro, seul le fond rouge foncé peut être vu.
Barre jaune	Montre la position du Maître de Groupe Si la barre jaune est sur zéro, seul le fond noir peut être vu.

## Couleurs utilisées pour l'affichage à l'écran de la feuille de Domaine

### ***Couleur ou symbole***

Triangle rouge dans le coin supérieur gauche du bouton Domaine (World)	Ce domaine ne contient pas tous les attributs des projecteurs
Symbole d'avertissement (Warning) sur le bouton Domaine (World)	Ce domaine est en cours d'utilisation par un autre utilisateur

## Couleurs utilisées pour l'affichage à l'écran de la Réserve de Presets

### ***Couleur ou symbole***

Triangle rouge	Le preset peut être utilisé uniquement pour ces projecteurs en particulier, il a été créé et sauvé pour cela
Texte très faible	Le preset a été effacé et ne pourra plus être appliqué
Trame bleue	Le preset est sélectionné
Zone verte	Ces presets peuvent être appliqués aux projecteurs sélectionnés - l'image du haut indique le nombre de projecteurs sur lesquels les presets sont appliqués (la petite image est le numéro dans le bouton)
Zone jaune	Ces presets peuvent être appliqués aux projecteurs sélectionnés - l'image du haut indique le nombre de projecteurs sur lesquels les presets sont appliqués (la petite image est le numéro dans le bouton)

## Couleurs utilisées pour la ligne de COMMANDE

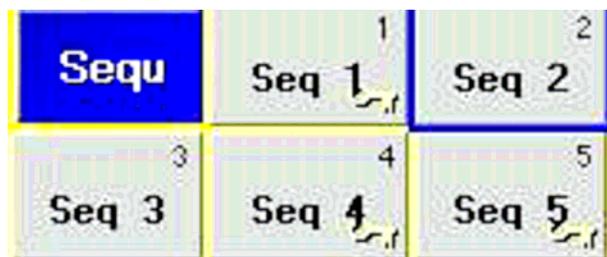
### ***Couleur ou symbole***

Noir	La Commande a été exécutée
Rouge	La Commande n'a pas été exécutée. Une entrée est manquante ou la Commande n'était pas possible, parce que, par exemple, un bouton déclenché était vide
Vert	La Macro a été exécutée
Bleu	Le Time Code a été exécuté

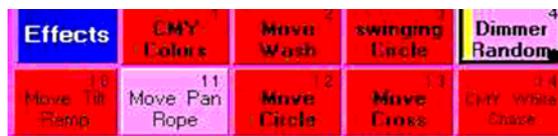
## Couleurs utilisées pour les Boutons de Visualisation

### ***Couleur ou symbole***

Jaune	Ici, les captures d'écran de plusieurs moniteurs sont sauvées, c'est à dire qu'avec ce bouton, d'autres moniteurs peuvent également être commutés.
Orange	La capture d'écran sauvée se réfère seulement à ce moniteur
Marron avec le texte en vert	Cette vue est actuellement affichée sur le moniteur



Tracking 1.1 Sequ.					
No.	Name	1 htp Dim	2 dim Dim	10 SL Dim	
1	1 Cue			255	
2	2 Cue			200	
3	3 Cue			224	
4	4 Cue			224	
5	5 Cue			224	
6	6 Cue			137	
7	7 Cue	101	101	137	
8	8 Cue	75	75	137	
9	9 Cue	75	75	137	



## Couleurs utilisées pour la Réserve de Séquences

### Couleur ou symbole

Touche symbole jaune	La séquence est verrouillée et ne peut être éditée
Trame bleue	La séquence est sélectionnée

## Couleurs utilisées pour afficher la feuille de Poursuite

### Couleur ou symbole

Tiret	Aucune valeur est entrée (la valeur par défaut sera transférée à la sortie)
Valeur de Dimmer en cyan	Valeur entrée ou valeur qui a été changée dans ce cue
Valeur de Dimmer en magenta	Valeur de poursuite (est définie par la précédente valeur en cyan et n'est pas sauvee, c'est à dire si la valeur en cyan dans le cue au-dessus est changée, toutes les valeurs suivantes en magenta seront aussi changées)

Note: Les valeurs poursuivis seront seulement exécutées dans la séquence, si l'option de déroulement avait été choisie dans le menu Assign < autrement, les valeurs ne seront pas exécutées, bien qu'elles apparaissent dans la feuille. Si seulement certains des projecteurs doivent être poursuivis, il faut bloquer ces valeurs pour ne pas être poursuivies et doivent être placées à 0.

Valeur de Dimmer en vert	Les valeurs ont été réduites
Valeur de Dimmer en rouge	Valeur bloquée (la valeur qui a été définie par la précédente valeur en cyan sera sauvee). Les changements sur la précédente valeur en cyan n'affectera pas la valeur la première valeur poursuivie (plus haut) passera de rouge à cyan.

Fond rouge avec trame clignotante	Cette valeur est sélectionnée
Nom du projecteur en jaune (bar du haut)	Ce projecteur est sélectionné dans la feuille de Projecteur
Nom en blanc de la séquence dans la barre de titre	Les nombres dans les cellules sont les valeurs de dimmer. L'affichage pourra être ajusté au-dessus d'une option.
Nom en vert de la séquence dans la barre de titre	Les nombres sont des temps de Fader (Presser Time 1 fois)
Nom en orange de la séquence dans la barre de titre	Les nombres sont des temps de Fader (Presser Time 2 fois)

## Couleurs utilisées pour afficher la feuille de la Réserve d'Effets

### Couleur ou symbole

Bouton rose	Groupe d'effet avec scanners et gradateurs assignés
Bouton rouge	Groupe d'effet sans scanners et gradateurs assignés
Bouton vert	
Bouton bleu (dans le menu ALL RUNNING EFFECTS)	Groupe d'effet temporaire, sera effacé après extinction de la console si il n'est pas sauve avant
Point blanc circulant	L'effet est en cours d'utilisation

## Index

### A

Accès complet 33  
Accès direct aux circuits de Gradateurs 73  
Accès live 19  
ACTION 98, 105  
Activer 17  
Activer des Macros 156  
Add point 38  
Additiv 49  
ADMIN 56  
Administration d'une page 121  
Adresse IP 42, 214  
Affecter et activer les raccourcis 198  
AFTER ROLL 144  
Agrandir une fenêtre 61  
Aile (Wing) 128  
Ajustement de l'inclinaison de l'affichage 5  
Align 12, 126, 127  
ALIGN, fonction 66, 75  
ALIGN OFF 158  
ALL 18, 92, 93, 158, 170  
ALL FULL 116  
ALL OFF 131  
ALL SCREENS 62  
ALWAYS 128  
Amorçage 15  
ANGLE 132  
Appareils sélectionnés 69  
ARC 132  
ARRANGE IN CIRCLE 89  
ARROW 132  
Artistic Licence 42  
ARTNET 40  
Ascii 47  
ASCII, format 47

238

As (Vitesse Adaptative) 128  
ASSIGN 18, 158, 171  
ASSIGN, menu 18, 110  
ASSIGN TIME 171  
Assignment à un EXECUTEUR 110  
Assignment de couleurs sur les voies de Dimmer 26  
Assignment des Groupes d'Effets 110  
Assignment des Group Masters 115  
Assignment des Special Masters 116  
Assigner des boutons de restitution 154  
Assigner des canaux DMX 153  
Assigner des touches de restitution 152  
Assigner et ré-activer les touches de raccourci 157  
Assigner le ton 154  
AT 171  
Attribut 32  
Attribute 28  
Attributs 29  
ATTRIBUTE SETUP 28  
Auto Create 45  
Auto Fix 113  
AUTO GAIN 53  
Autogen 35  
AUTO LOOP 105  
Auto PrePos 114  
Autosave 50  
AUTO-SCROLL 99, 119, 120  
Auto Stop 53  
Avancer sans attendre 170  
Axe X 38  
**B**  
BACKUP 158

Backup temps réel 204  
Barre de contrôle des Presets 65  
Base 127  
BASE VALUE 127  
Batterie 5  
Beam angle 32  
Bibliothèque d'effets 124, 125  
Blackout 9, 51  
Blind 9, 99  
Blocages logiciels 6  
BLOCK 120  
BOUCLES 114  
BOUNCE 105, 130  
Boutons d'EXECUTOR 91  
Boutons de calibrage 48  
Bouton du milieu de la souris 73, 79  
BPM 51,53, 105, 130  
Break 32  
Button pages 60  
BUTTONS OFF 123

### C

Calculatrice 14, 218  
Changer le déclencheur 100  
Changer les fonctions d'un Bouton 110  
Changer les fonctions d'un Fader 110  
Changer les noms de groupes 115  
CHANNEL 59, 172  
CHANNEL FADER 74  
Channel pages 60  
Channel Start Id 19  
Charger un Show à partir du disque dur 187  
Chase 118, 124  
Chase fade 51  
CHASES ALL OFF 123  
Chasers, déclenchement des 52  
Chasers, éditer des 104

Chasers, exécution des 110  
Chasers, restituer des 97  
Chat 60  
Choisir 17  
Clavier logiciel 7, 14  
CLEAR 9, 17, 65, 74, 158, 172  
CLOCK 60  
Clone 47  
CLOSE 116  
CODE COULEUR 233  
Column 78  
COMMAND, fenêtre 11  
COMMAND LINE 60  
Commandes en ligne de Commande 104  
COMMANDE 1 218  
Commande de temps 219  
Comment 32  
Compact Fixture Sheet 65  
Configuration dans le menu SETUP 48  
Configuration de réseau 201  
Configuration DMX sur la console Micro 41  
Connecteur XLR DMX 40  
Connexions réseau 201  
Contrôle à distance 142  
Contrôle à distance par le circuit de DMX IN 153  
Contrôle à distance par PDA 214  
Contrôle à distance via un clavier de restitution 152  
Contrôle à distance via MIDI 154  
Contrôle de la commande à distance 206

Copier, déplacer et supprimer des Pages 122  
Copier ou déplacer une Page 122  
COPY 64, 102, 158, 172  
COS 124  
Couleur de fenêtre de CANAL 233  
Couleur de fenêtre de FADER 233  
Couleur de fenêtre de PROJECTEUR 233  
Couleurs 36  
Couleurs utilisées pour l'affichage 234  
CREATE GROUPS 46  
CREATE NEW PRESETS 46  
Create Preset Preference 46  
CREATE SINGLE GROUPS 47  
Création automatique d'effets 47  
Créer des Effets automatiquement 46  
Créer des formes virtuelles 132  
Créer une fenêtre 59  
Crossfade 51  
CUE 173  
CUE ONLY 102, 120  
Cue, changement de 96  
Cue, effacer un 94  
Cue, fusionner un 94  
Cue, options de 93  
Cue, remplacer un 94  
CUES 84  
Cues, copier des 102  
Cues, déplacer des 101  
Cues, destination des 107  
Cues, effacer des 103  
Cues, exécution des 110

Cues, groupes d'effets dans des 130  
Cues, inclure des 95  
Cues, mettre à jour des 107  
Cues, re-numéroter des 103  
CURRENT PAGE OFF 123  
Customiser un groupe d'effet 129

### D

Date 32  
Deactivate 70  
Déclenchement 99  
DEF\_GO 173  
DEFAULT 27, 50  
DEFAULTS, réglages du menu 50  
Défaut 74  
Defined 69  
Délais Snap (Snap Delay) 92  
Delay 98, 104, 158, 173  
DELAY (temps d'attente) dans la fenêtre CHANNEL 69  
DELAY (temps d'attente) dans la fenêtre FIXTURE 69  
Delayed Output 42  
DELETE 158, 174  
DEPANNAGE 227  
Déplacement projecteur éteint 98, 104  
Déplacer, copier et supprimer des Exécuteurs 117  
Déplacer des touches de groupes 64  
Désactivation d'urgence 48  
Désactiver tous les groupes d'effets 131  
DELAYS 18  
Delete point 38

DESK STATUS 60  
 Dimensions et poids 4  
 Dimmers, création de 19  
 Dimmers, édition de 19  
 Dimmer Option 78  
 Dimmers, patch de 19  
 Dir (Direction) 126  
 Disque Dur 3, 186  
 Disque flash 3  
 Disquette 188  
 DMX 4, 28  
 DMX\_BTN 174  
 DMX Hub 42  
 Domaine complet 206  
 Domaines 205  
 Dongle 40  
 Dot-zero 541  
 DOUBLE SPEED 105  
 Dual Digit Entry 50

## E

Echelle des temps 107  
 Ecran tactile 5, 48  
 EDIT 158, 174  
 EDIT EFFECT 125  
 EDIT FORM 125  
 EDIT FORMS 132  
 Edit, menu 98  
 Edit profiles 38  
 Editer des groupes d'effets 125  
 Editer des Macros 157  
 Effacer des assignations 154  
 Effacer des effets 128  
 Effacer des profils 37  
 Effacer un Show du disque dur 187  
 EFFECT 175  
 EFFECTS 59, 98, 105, 118.  
 EFFECTS ALL OFF 123  
 Effet s'exécute à l'envers 129

*grandMA*

Egaliser les points 132  
 Egaliseur 52  
 Elimination des DROPOUTS 144  
 Empty 111, 112  
 En automatique suivant le temps fixé 100  
 Encoder (Attribute) Grouping 30  
 ENCODER SPEED 158  
 ENTER 158  
 Entrée d'une valeur à deux chiffres 222  
 Entrée d'une valeur à un chiffre 222  
 Entrée MIDI 155  
 ESC 176  
 ESCAPE 16, 158  
 Eté 54  
 Ethernet 40,41  
 EVEN 46, 158, 176  
 EVERYTHING OFF 123  
 EXCLUDE 119  
 EXEC 176  
 EXEC SYNC 206  
 Exécuter un groupe d'effet 128  
 EXECUTOR 18, 59, 83, 104  
 Executor Defaults 51  
 Export Effects 47  
 Extension 40  
 Extra 36

## F

F (Fade) 105  
 F9 48  
 FADE, 176  
 FADE/SNAP 32  
 FADE (temps de fondu) dans la fenêtre CHANNEL 76  
 FADE (temps de fondu) dans la fenêtre FIXTURE 69  
 FADER 53, 177  
 Fader pages 60

Faders 18  
 Faders d'EXECUTOR 49  
 Faders de canaux 49  
 FADERS EXECUTEURS 112  
 Faders EXECUTOR 153  
 Faders motorisés 48  
 FADERS OFF 123  
 FAQ 227  
 Fenêtre de l'EXECUTEUR 119  
 Fenêtre de sorties DMX 45  
 Fenêtre Enregistrement d'une roue codeuse 94  
 Fenêtre Stage (scène) 88  
 Feuille de Tracking 119  
 Filter 125  
 FIX 119, 177  
 FIXTURE 59, 177  
 Fixture, fenêtre 65  
 Fixture Option 71  
 Fixture schedule 19  
 Fixture start 20  
 Flash 112  
 FLASH\_DOWN 177  
 Flightcases 5  
 FLIP 158  
 FOLLOW 100  
 Fonction AUTO-SORT dans la fenêtre FIXTURE 71  
 Fonction de la roue codeuse 69  
 Fonction DUMMY 34  
 Fonction Lasso 12, 120  
 Fonction Link Fader dans la fenêtre CHANNEL 77  
 Fonction variable 37  
 Fonctionnement de la souris 48  
 Fonctions mathématiques 133  
 Fonctions PAN 25

Fonctions spéciales 232  
 Fondu en fin (outfade) 92  
 FORM 178  
 Formes en deux dimensions 132  
 FORWARD 105  
 Freeze 9, 81  
 FROM 127  
 FULL 178  
 FULL ACCESS 224  
 Function Sets 35

## G

GAIN 52  
 Gestion des Utilisateurs 54  
 GMA\_REMOTE 215  
 GO 100, 111, 178  
 Gobos 36  
 GOTO 178  
 GPS 53  
 Gr (Groupe) 128  
 Gradateur, groupes de 63  
 Gradateurs, créer et appeler des GROUPES de 115  
**grandMA** 3D 34, 36, 201  
**grandMA** Light 7, 13, 117, 195  
**grandMA** Ultra-Light 7, 55, 117, 195  
**grandMA** Replay Unit 196  
 GRANDMASTER 18, 51, 71, 78, 91  
 GRANDMASTER OFF 25  
 GROUP 179  
 Groupe de vitesse 116  
 Groupement de roues codeuses 30  
 GROUPS 59  
 Groupes 83

## H

HALF SPEED 105  
 Highlight 26, 27, 32, 179  
 Historique 162  
 Hotline 15  
 Hz 37, 51

## I

I. Delay 98  
 I. Fade 98  
 IF 179  
 IFOUTPUT 179  
 Import Effects 47  
 Importation de shows 47  
 INCLUDE 119  
 Incremental 49  
 IND. FADE 69  
 INFO 108  
 INSERT 179  
 Installation 4  
 Instructions de sécurité 6  
 INTENS 99 105  
 INTENSITY 129  
 Intvertir les commandes d'axe PAN et TILT 25  
 Inv 32  
 INVERT 158, 180

## K

Keyboard  
 German/English 51  
 Kill 112

## L

LABEL 180  
 Lampe de la console 49  
 Langue d'affichage 49  
 Layer 46  
 Layer control 72  
 Learn 112, 180  
 Librairie utilisateur 46  
 Librairies 19  
 LI.DEL 98, 105

Ligne de Commande 161  
 LIN+ 124  
 LINK 98, 105  
 LINK DEFAULT 119  
 List 61  
 Liste 7  
 Liste DMX 27, 37  
 Liste suivie 18  
 Liste non-suivie 18  
 LOAD 180  
 Location Auto 53  
 Loop 98, 105  
 Loop Delay 98, 105  
 LOOP (COUNT) 103  
 LOOP (TIMED) 103  
 LOOPDELAY 103  
 LOOPS 103, 118  
 LTP Dimmer 114  
 Lumen 32

## M

MACRO 180  
 Macro, touches 8  
 MACROS 59, 83, 156  
 Maintenir enfoncer le bouton OFF 123  
 Manufacturer 32  
 MASK 66  
 Masque de sous-réseau 214  
 Master 110  
 Matériel 3  
 MAtricks 60, 85  
 Mémoires séparées 92  
 Menu déroulant 12  
 Menu importation de show 47  
 Menu OFF (PROGRAMMES EN EXECUTION) 123  
 MIB 34  
 MIB Fade 32  
 MIDI\_BTN 180  
 MIDI Control 155  
 MIDI Note 155

MIDI Program 155  
MIDI Show Control 154  
MIRROR 132  
Mise à jour 195  
Mise à jour logicielle 193  
Mode 36  
Mode Blind 87  
Mode CHANNEL 74  
Mode TRACKING 113  
Modifier des formes 132  
Mot-clé 163  
MTC 158, 181  
MTC (Midi TimeCode) 144  
Multipatch 24  
Multi-utilisateur 204, 207

## N

Name 98, 104  
Namefield 78  
Net log 60  
NEXT 64, 158  
NMEA 53  
No 31, 98, 104  
No Master 28, 78  
Note MIDI 154  
NO SWAP 71  
Nouveau système  
Timecode 142

## O

ODD 46, 181  
OFF 18, 112, 181  
Off On Overwritten 115, 130  
OFF Time 51  
ON 111, 181  
ONE SHOT 130  
Oops 13, 182  
Oops, fonction 50  
Oops settings 5  
Options d'enregistrement 93  
Options de la feuille de TRACKING 119

OPTIONS DE PRIORITE 114  
Options de la Comp. Fixture Sheet 65  
Out 112  
Outdelay 98, 104  
Outfade 98, 104

## P

Page 84, 121, 182  
Page d'exécution 113  
Page des Boutons Exécuteurs 121  
Page des Faders Exécuteurs 121  
Page Display 71, 77  
PAN NORMAL 71  
Pan/Tilt/Swap 28  
Param (paramètre) 125  
Paramètres courants 115  
Paramètres graphiques 35  
Part (Partly) 128  
Parties mécaniques du panneau 5  
Pause 111, 129, 182  
Patch Sheets 37  
Perte complète des données 5  
Phase 127  
PHASE1/PHASE2/PHASE 124  
Playback timing 51  
Plusieurs utilisateurs 19  
Pocket PC 214  
Point jaune 71  
PORTALL 40  
POSITION ENABLE 115  
Positions X, Y, Z 22  
Power 32  
Prise en main rapide 14  
PRE ROLL 144  
PRECEDENT 9  
Prédéfinis 132  
PRESET 182

Preset control 72  
Presets 35, 83  
Presets, créer des 79  
Presets, copier des 80  
Presets, déplacer des touches de 80  
Presets imbriqués 81  
Presets, mettre à jour des 81  
Presets, options de 94  
Presets, rappeler des 79  
Presets, sélectionner des 80  
Preset, groupe de 29  
Preset, groupes de 29  
Presets, rappeler un 80  
PREV 64  
PREVIEW 97, 183  
PREVIOUS 158, 183  
Principe LTP 113  
Priorité Maître 202, 203  
Problèmes d'alimentation 5  
Profil 37  
Profile 32  
Profils utilisateurs 55, 57  
Projecteurs, accès aux 65  
Projecteurs asservis 31  
Projecteurs, configuration des 23  
Projecteurs, création de 19  
Projecteurs, créer et appeler des GROUPES de 115  
Projecteurs de numéros pairs ou impairs 125  
Projecteurs, édition de 19  
Projecteurs, groupes de 63  
Projecteurs, insérer, effacer ou déplacer des 25

Projecteurs, mise à jour de la librairie de 33  
Projecteurs, patch de 19  
Projecteurs, sélection de 19  
Projecteurs, type de 33  
Prop. 49  
PULSE WIDTH 126  
PWM 124

## Q

QUIKEY 59

## R

Raccourcis 156, 163  
RANDOM 124  
RANDOMLY 105  
Range (Name) 35  
Rappeler des groupes 63  
Rate 111, 127  
RATE FACTOR 118  
READOUT 72  
Rebond 130  
Recopie sélective 86  
Références des commandes 163  
REGLAGE 9  
Réglages des signaux audio 52  
Réserve de secours 5  
Reset 15  
Restitution 204  
Retour sans attendre 170  
Rétro éclairage 49  
REVERS 105  
ROTATION 132  
Rotation X°, Y°, Z° 22  
Roues codeuses 49, 79  
Roue d'intensité 65, 79  
RPM 37, 51  
RUN 105

## S

Sauvegarder le Show courant sur disquette 187  
Sauvegarder le show en cours sur le disque dur 186  
SAVE Show 186  
SAVE Show as 186  
Scale timing 100  
SEC 51  
SELECT 183  
Sélection 8, 125  
Sélectionner le canal MIDI 154  
Sensibilité du Trackball 48  
SEQU 183  
SEQUENCE 59  
Séquence 117  
Séquence maître 95  
Séquence par défaut 8, 95, 119  
Séquences 84, 91  
SEQUENCES ALL OFF 123  
Séquences, assignation des 110  
Séquences, changer le nom des 110  
Séquences ; copier des 95  
Séquences, déclenchement des 52  
Séquences, éditer des 98  
Séquences, exécution des 110  
Séquences, programmer des 95  
Séquences, restituer des 97  
SERVICE-HORAIRE 231  
Session 202  
SET 64  
SETUP 158

SETUP, menu 19  
Sheet 51  
SIN 124, 126  
Single 69  
Single Digit Entry 50  
Size 126  
Size of EXECUTOR 112  
SMTPE 143  
Snap 98, 104  
SNAP DELAY 18  
SOFT 99, 105  
SOFTNESS 129  
SOUND 100, 105  
Source d'enregistrement 93  
Souris 38  
SPEED 99, 105, 111, 116, 129  
SPEED GROUP 129  
SPEED INDV 105  
SPEED SCALE 129  
STAGE 27, 32, 34, 60  
Start New Session 203  
Start Speed 130  
STATUSCOPY 102  
STORE 16, 158, 183  
STORE, led de la touche 62  
STRETCH POSITION 90  
SUB NET 41, 42  
SUIVANT 9  
Supprimer une fenêtre 61  
SWAP 111, 112  
SWOP 184  
SWOP\_OFF 184  
Sync Start 130

## T

Table 125  
Taille de la police 72, 78, 118  
Taille de la scène 22  
TEMP 111, 112, 184  
Temporisation 18

Temps de fondu dans les profils 100  
Test output 21  
THRU 184  
TILT NORMAL 71  
Tilt offset 34  
TIME 69, 76  
TIMECODE 60, 142, 184  
Toggle 112, 184  
Toggle curve 38  
TOOLS 158  
Top 112, 185  
TOUCH\_BTN 185  
Touche 163  
Toutes pour les appareils sélectionnés 92, 93  
Trackball 9, 52, 65, 79  
Trackball de contrôle PAN/TILT 26  
TRACKBALL SPEED 158  
TRACKING 59, 96  
Travail de maintenance 6  
TRIANGLE 124  
Trigger 92, 104  
Type 32

## **U**

Ultra-Light 5  
UNBLOCK 120  
Unmoveable 30  
Universal, Selective, Preset 80  
UNPRESS 185  
UPDATE 106, 158, 185  
USER DEFINED 124, 126  
User Profile List 57  
Utiliser l'entrée DMX 153

## **V**

Valeurs actives 92, 93

Valeurs courantes 112  
Valeurs de canal 35  
Valeurs discrètes 37  
VALUE 185  
Values 158  
Ventilation 5  
Verrouillage de la console 54  
Version du logiciel 60  
View, touches 8, 62  
View Macro, touches 3  
VIEW 83, 185  
VIEW\_BTN 185  
VIEWS 59  
VIEWS, assigner les touches 62  
Viewpool 62  
Visualize 36  
Vitesse d'exécution de chase 51  
Vitesse d'exécution d'effets 51  
Vitesse de paramétrage 216  
Voir tous les effets en cours 131  
Vue générale des commandes 163  
Vue générale des Groupes 115  
Vues 59

## **W**

Weight 32  
Wizzard (automatismes) dans le mode SETUP 89  
Worlds 60  
Wrap 78

## **X**

X-Fade 18, 111  
XF A 111  
XF B 111

*grandMA*