JANDS EVENT



Event V3 Manuel d'Utilisation

Jands, un des leaders mondiaux parmi les fabricants de consoles d'eclairage vous offre aujourd'hui la serie de consoles EVENT Plus. Equipees des options de la serie Event originale, l'EVENT Plus offre de nombreuses nouvelles fonctions et possibilites. Disponible en 2 configurations, 48 et 60 canaux, chacune dotee de 24 submasters et 2 preparations, la serie EVENT Plus dispose d'une grande premiere pour les consoles JANDS : la preparation unique. De nos jours, dans les configurations d'eclairage, on constate une presence toujours accrue de projecteurs asservis et de changeurs de couleurs qui reclament tres vite un maximum de canaux. La possibilite pour la JANDS EVENT Plus de travailler en preparation unique signifie qu'elle met a` disposition de l'utilisateur 120 circuits pour la programmation comme pour la restitution.

Les opérations de mémorisation ont été simplifiées sur l'EVENT Plus avec l'ajout de la mémorisation par touche unique : il suffit de maintenir enfoncee la touche Record et d'appuyer sur la touche Flash d'un master d'assignation pour stocker une mémoire sur ce fader. Pour faciliter le repérage et le réglage des temps de fondu sur les mémoires ainsi établies, un "r" leur a été ajouté dans le menu Memory.

Une Page de l'EVENT Plus est composee de 20 memoires et d'un chaser, les 3 faders restant sont utilisés pour controler 2 mémoires et 1 chaser fixes. Cependant il est possible d'editer la page d'assignation standard ou d'assigner n'importe quelle combinaison de Piles (stacks), chasers ou mémoires aux 24 faders generaux. Autre amélioration de la section de masters : il est possible d'utiliser le Hold Master comme controle géneral des 24 assignations.

La sortie de la console s'effectue soit sur une carte standard DMX 512 soit par une carte analogique optionnelle sur connecteur SOCAPEX; il est d'ailleurs possible de creer electroniquement 3 patch, sur n'importe quelle sortie.

La serie EVENT Plus est une nouvelle extension de notre engagement dans la recherche et le développement qui font des consoles d'éclairage JANDS les plus attrayants et les plus innovants des produits disponibles aujourd'hui.

Nota : Notations speciales :

Les polices suivantes vous permettrons de distinguer les différents elements de la console lors des manipulations decrites dans ce manuel :

- * Touches et faders de la consoles
- *Affichage sur les ecrans LCD
- * Mots clés du jargon technique anglais

Version française :	
10.	
	er.o.ne
	5000
	Laurent CHABAUD- Philippe
	MONLONG

Desci	ription Generale	
1.00	Description Generale des Principales Parties	1
2.00	Organisation de la Mémoire	1
3.00	Le Système de Menus de l'EVENT	1
Com	ment Debuter	
4.00	Mise en Place	1
	Alimentation	
	Eclairage de la console	
	Connexion de l'ecran	
	Connexion de peripheriques MIDI	
	Connexion en Maıtre-Esclave	
	Demarrage	
5.00	Parametrage du Logiciel	•••••
	Nombre de Canaux de la Console	
	- Augmenter le nombre de canaux disponibles	
	Patch	
	- Patch de gradateurs	
	- Patch multiple	
	- Memorisation des changements de patch	
	Nommer un patch	
6.00	Controle Manuel	
	Les Préparations / Les Faders / Les Touches Flash	
Cree	des Mémoires et des Chasers	
7.00 N	ſémoires	
	Enregistrer des memoires	
	- Methode 1 : memoriser et assigner	•••••
	- Méthode 2 : Utiliser les menus	•••••
	Nommer une memoire	•••••
	<i>Nommer une memoire</i> Restituer une mémoire	
	<i>Nommer une memoire</i> Restituer une mémoire Editer une mémoire	
	Nommer une memoire Restituer une mémoire Editer une mémoire - Méthode 1 : mémoriser et assigner	
	Nommer une memoire Restituer une mémoire Editer une mémoire - Méthode 1 : mémoriser et assigner - Méthode 2 : Utiliser les menus	
8.00	Nommer une memoire Restituer une mémoire Editer une mémoire - Méthode 1 : mémoriser et assigner - Méthode 2 : Utiliser les menus Chasers	
8.00	Nommer une memoire Restituer une mémoire Editer une mémoire - Méthode 1 : mémoriser et assigner - Méthode 2 : Utiliser les menus Chasers Mémorisation d'un chaser par les menus	
8.00	Nommer une memoire Restituer une mémoire Editer une mémoire - Méthode 1 : mémoriser et assigner - Méthode 2 : Utiliser les menus Chasers Mémorisation d'un chaser par les menus Nommer un chaser	

Choix de la vitesse	40
Ajouter un temps d'attaque / de déclin (Attack / Decay)	41
Temps de fondu symétrique entre les pas	42
Restitution d'un chaser	43
Rappeler un chaser - Introduction aux assignations	44
- Methode 1 : Changement de page	44
- Méthode 2 : Assigner le chaser	46
Editer un chaser	48
- Methode 1 : Utiliser les menus	48
- Méthode 2 : Touches de Flash	50
Effacer un pas	52
Ajouter un pas	53
Mémoriser les changements lors de l'édition	53

Gestion des Mémoires et des Chasers

9.00	Pages	56
	Constitution des pages	56
	Chargement d'une nouvelle page	56
	Gel (Freeze)	58
	Nommer une page	60
10.00	Assignation	61
	Assigner une mémoire	62
	Assigner un chaser	64
	Assigner une pile (Stack)	66
	Option Speciale : Assignation de l'Edition	66
11.00	Dossiers (File)	
	Sauvegarder un dossier	68
	Chargement d'un dossier	68
	Nommer un dossier	68
12.00	Piles (Stack)	71
	Champs de controle	71
	Champs de controle - Champs : Suivant (Next)	71 <i>71</i>
	Champs de controle - Champs : Suivant (Next) - Champs : Temps de montée / Temps de descente	71 <i>71</i> <i>71</i>
	Champs de controle - Champs : Suivant (Next) - Champs : Temps de montée / Temps de descente - Champs : Delai	71 71 71 72
	Champs de controle - Champs : Suivant (Next) - Champs : Temps de montée / Temps de descente - Champs : Delai Changer le champ Suivant (Next)	71 71 71 72 72
	Champs de controle - Champs : Suivant (Next) - Champs : Temps de montée / Temps de descente - Champs : Delai Changer le champ Suivant (Next) - Changement pour une mémoire	
	Champs de controle - Champs : Suivant (Next) - Champs : Temps de montée / Temps de descente - Champs : Delai Changer le champ Suivant (Next) - Changement pour une mémoire - Changement pour un chaser	
	Champs de controle - Champs : Suivant (Next) - Champs : Temps de montée / Temps de descente - Champs : Delai - Changer le champ Suivant (Next) - Changement pour une mémoire - Changement pour un chaser Ajout de temps de montée et de descente	
	Champs de controle - Champs : Suivant (Next) - Champs : Temps de montée / Temps de descente - Champs : Delai - Changer le champ Suivant (Next) - Changement pour une mémoire - Changement pour un chaser Ajout de temps de montée et de descente - Ajout a une mémoire	
	Champs de controle - Champs : Suivant (Next) - Champs : Temps de montée / Temps de descente - Champs : Delai - Changer le champ Suivant (Next) - Changement pour une mémoire - Changement pour un chaser Ajout de temps de montée et de descente - Ajout a une mémoire - Ajout a un chaser	71 71 71 72 72 72 72 72 74 76 76 78
	Champs de controle - Champs : Suivant (Next) - Champs : Temps de montée / Temps de descente - Champs : Delai Changer le champ Suivant (Next) - Changement pour une mémoire - Changement pour un chaser Ajout de temps de montée et de descente - Ajout a une mémoire - Ajout a un chaser Ajout d'un temps de délai	71 71 72 72 72 72 74 76 76 78 80
	Champs de controle - Champs : Suivant (Next) - Champs : Temps de montée / Temps de descente - Champs : Delai Changer le champ Suivant (Next) - Changement pour une mémoire - Changement pour un chaser Ajout de temps de montée et de descente - Ajout a une mémoire - Ajout a une mémoire - Ajout a une mémoire - Ajout a une mémoire	71 71 71 72 72 72 72 74 76 76 78 80 80 80
	Champs de controle - Champs : Suivant (Next) - Champs : Temps de montée / Temps de descente - Champs : Delai Changer le champ Suivant (Next) - Changement pour une mémoire - Changement pour un chaser Ajout de temps de montée et de descente - Ajout a une mémoire - Ajout a un chaser Ajout d'un temps de délai - Ajout a une mémoire - Ajout a une mémoire - Ajout a une mémoire	71 71 72 72 72 72 72 74 76 76 76 78 80 80 80 80

Fonctions de Controle - Restitution

13.00	Restitution	86
	Controle	86
	- Faders de préparation (Presets Faders)	86
	- Faders d'assignation (Assign Masters)	86
	- Touches de Flash	86
	- Ecrans LCD	87
	Controler les memoires	87
	- Faders d'assignation (Assign Masters)	87
	- Ecrans LCD	87
	Controler les chasers	87
	- Faders d'assignation (Assign Masters)	87
	- Touches de Flash	88
	- Changer le mode des touches de Flash	88
	- Ecrans LCD	88
	Controler les Piles (Stacks)	89
	- Methode 1 : Avec le menu d'assignation des piles	89
	- Méthodes 2 : Avec le menu Piles et les assignations	89
	Restitution des Piles (Stacks)	89
	- Controle des piles	89
	- Faders d'assignation	90
	- Touches Go et Back	90
	- Ecrans LCD	90
	Eliminer une pile de la sortie	90
	Prendre le controle manuel d'un fondu	90
	- Controle manuel en fin de fondu	91
	Modifier l'ordre de restitution	91
	Le fader SMaster / Hold	92
	- Réglage des modes du fader Smaster / Hold	92
	- Mode Controle des faders d'assignation	94
	- Mode Fader de Tenue (Hold Master)	94
	- Mode Fondu Manuel	94
	- Mode Controle des Mémoires / Chasers	94
14 00	Controles Ceneraux	95
14.00	Faders P1 et P2	95 95
	- Inverser le fader P?	96
	Bascule Add/Solo	98
	Bascule DBO	98 98
	-Changer le mode de la touche DRO	
	Fader Add/Solo	
	Fader Grand Master	
	Controle de la Vitesse (Sneed Rate)	 99

Options Avancees

15.00	Controles Avances	102
	Visualizar las characterits dans un a maine construite	102
	Visualiser les changements dans une memoire construite	103
	Autres options du menu Bund	104
	Litilization th ortrolo A l'oide des menus d'adition	105
	Utilisation theatraie - A I aide des menus d'edition	105
	Edition des pages	100
	- Changer la composition à une page	100
	Editer un dossier (<i>Fue</i>)	109
	- Modifier les parametres par defaut d'un dossier	109
	- Restaurer les options par defaut d'un dossier	109
16.00	Acces Securise aux Menus et Controles	110
17.00	Touches de Fonctions	111
	Memorisation d'une touche de fonction	112
	Restitution du contenu d'une touche de fonction	112
18.00	Controle Avance des Canaux	114
	Ignorer les temps de fondus sur certains canaux	114
	- Ignorer les temporisations sur certains canaux	114
	Programmation systematique d'une préchauffe	116
	- Mise en place de la préchauffe des filaments	116
	Ignorer la fonction Solo des touches Flash	118
19.00	Options Avancees de la Console	120
	Temps de montée et de descente par défaut	120
	Changer l'incrément lors de la mémorisation	122
	Affichage de l'aide	122
20.00	Utilisation de la Micro-Carte Mémoire (MCard)	123
20.00	Ouvrir le menu MCard	123
	Sauvegarde du contenu de la console	123
	Chargement du contenu depuis la Carte	123
21.00	Effection of Managers of Datah	174
21.00	Effacer les mémoires	124
	Effacer une nile (Stack)	124
	Effacer un chaser	120
	Effacer un patch	120
22.00	Contra de Marineticas Channes de Detal	120
22.00	Copie de Memoires, Chasers ou Patch	130
	Copier un chaser	120
	Copier un enteh	132
	Copier un paicn	132
23.00	Initialisation de la Console	136
	Utilisation de la fonction Reset	136
24.00	Connexion en Maitre Esclave	138

	<u>^</u>	
	Réglage d'une EVENT en Maitre	138
	Reglage d'une EVENTen Esclave	138
25.00	Les Ecrans LCD de l'Event	139
	Controle des LCD	139
26.00	Intensite de l'eclairage de la console	140
27.00	Controle MIDI	141
	Menu Midi	141
28.00	Connexion d'un Moniteur Externe	142
29.00	Sortie Analogique Optionnelle	143
30.00	Lecteur de Disquette Optionnel	144
Génei	ralites	
31.00	Maintenance - Entretien	146
32.00	Services Techniques	147
33.00	Changement des Piles	148
Annex	xe A	
33.00	Structure des Menus de Configuration (Setup)	150
Annex	xe B	
34.00	Cablage des Connecteurs	152
	Cablage de la sortie DMX	152
	Cablage du connecteur MIDI	152
	Connecteurs des lampes	152
	Cablage du lien entre consoles	153
	Cable d'alimentation	153
	Table de Notes MIDI	153

Description Generale



1A Section de controle manuel



1B Faders d'assignation



1C Section des généraux



1D Controle des menus



1E Panneau arrière - fente du module micro carte

1.00 Description Générale des Principales Parties



Cette section est utilisée pour controler les niveaux de chaque canal de la console. Il y a deux faders (préparations 1 et 2), un bouton de Flash et un indicateur de niveau par canal. On trouve également une plaque d'étiquetage sous la touche de Flash.

1.20 Section des faders d'assignation



Cette section permet le controle de la restitution des mémoires, chasers et piles (*Stacks*). On dispose de 12 ou 24 faders, selon la version de la console, et d'autant de touches de Flash. Les écrans LCD disposés au dessus permettent d'afficher les noms des objets controles.

1.30 Section des Géneraux (Masters)



Cette section comprend le fader Grand Master, la touche DBO, le fader general pour les Flash, la touche de fonction des Flash, le fader de controle general des preparations ainsi que le reglage des vitesses (*Rate Control*). On y trouve aussi le fader Hold / SMaster et sa touche de fonction.

1.40 Section de controle des menus



Le système de menus de l'Event est utilisé pour mémoriser et modifier les mémoires, les chasers, les piles (*Stacks*), les pages, les dossiers (*File*), pendant les enregistrements comme pendant les restitutions. Il permet aussi de configurer votre console.

1.50 Panneau arriere

6	Figure
1 E	

Toutes les connexions d'alimentation et de controle se font sur le panneau arrière. On y trouve aussi les cartes optionnelles :

- * Carte analogique 60 canaux
- * Carte analogique d'extension 30 canaux
- * Port de carte mémoire
- * Carte Video (Mono, CGA, EGA)
- * Carte Video (VGA)
- * Lecteur de disquettes

Note : Les connexions Clavier et RS232 sont reservées aux services techniques d'usine.

2.00 Organisation de la Mômoire

Figure 2A

Les informations necessaires au controle des appareils d'eclairage sont memorisées dans deux systèmes de base : Memoires (*Memories*) et Chenillards (*Chasers*).

Ces systèmes de base peuvent alors être organisés et groupés de manière a' s'adapter a'un événement ou a'un spectacle particulier.

- Une page est un groupe de mémoires et de chasers defini en usine.

- Un dossier (*File*) est un groupe de mémoires, de chasers et de piles (*Stack*) defini par l'utilisateur.

- Une pile (Stack) est une sequence de memoires et de chasers.

Cette organisation est schematisée dans la figure 2A.



2A Organisation de base des mémoires et chasers

2.10 Mémoires

Une mémoire est un ensemble de reglages definis pour l'ensemble des appareils connectés à la console. Ces reglages peuvent recevoir des valeurs de 0% (appareil non mémorisé) à 100%.

Les mémoires comprennent un nom qui sera affiche sur l'ecran LCD audessus du fader ou elles seront assignées, ainsi que des informations de temporisation pour le controle des fondus.

Les memoires peuvent être assignées individuellement a'un fader. On peut egalement les utiliser dans des piles (c'est a' dire des sequences de mémoires) qui par contre doivent être assignées sur deux faders.

2.20 Chasers

Un chaser est compose de un ou plusieurs pas, chacun contenant un reglage de niveau pour l'ensemble des appareils connectes à la console. Ces niveaux vont de 0% (canal non inclus dans le chaser) à 100%.

Les chasers comprennent un nom, une vitesse, une direction et des informations de fondu. Ils comprennent aussi des informations de temporisation pour le controle des vitesses de fondu.

Les chasers peuvent être assignés individuellement a'un fader, ou bien, en tant qu'élément d'une pile (*Stack*), a'une paire de faders.

2.30 Pages

Une page est un groupe de memoires et chasers, defini en usine, qui seront charges sur les faders d'assignation. Changer de page remplace completement le groupe d'assignations precedentes. En general, les pupitreurs utilisent une page par chanson lors de leurs spectacles.

2.40 Dossiers (File)

Un dossier est une page personnalisable par l'utilisateur dans laquelle il peut affecter des memoires, des chasers mais aussi des piles (*Stack*). On crée un dossier en assignation les objets que l'on veut sur les 24 faders et en sauvegardant le tout dans le menu File.

2.50 Piles (Stacks)

Les mémoires et chasers peuvent être enchaines automatiquement dans une sequence appelée pile (*Stack*). A l'initialisation, les mémoires et chasers sont enchaînes dans l'ordre numérique croissant - la mémoire 1 est suivie par la mémoire 2 et ainsi de suite jusqu'a 999. Suivent ensuite les chasers, dans le même ordre de 1 à 999.

Neanmoins, cet ordre peut être change de facon, par exemple : M10 M12 M190 M57 etc ...

Les piles (*Stacks*) peuvent également commencer et terminer a' n'importe quel élément. On peut créer une pile de la mémoire 100 a' la mémoire 200 et une autre de la mémoire 20 a' la mémoire 48.

Heureusement, il n'est pas nécessaire d'établir a' l'avance l'ordre des mémoires pour ensuite creer des piles. Les liens entre mémoires et chasers peuvent être modifies a' n'importe quel moment. De la même manière, on peut ajouter ou modifier des informations de temporisation a' tout instant, avant, pendant, ou après l'utilisation ou l'enregistrement d'une mémoire. L'utilisation des piles est developpée dans la section 12.00.



3A Clavier de Fonctions



3B Message d'aide typique



3C Champ de menu typique



3D Touches de curseur



3E Touches +(On) et -(Off)

3.00 Le Syst[•]me de Menus des l'EVENT

Figures 3A et 3B

Toutes les operations faites sur la console, y compris memorisations, editions et configurations sont faites par l'intermédiaire de menus. Le clavier de fonctions utilisé avec les touches flechées et les touches + et permet de gerer l'ensemble des menus et des saisies d'informations.

Du fait que l'Event est basee sur un système de menus, il est conseille de prendre un peu de temps pour se familiariser avec l'ensemble des touches et des raccourcis que l'on peut rencontrer.

Pour tout appui d'une touche de fonction : **Setup**, **Build**, **Clear**, **Stack**, **Page**, **Assign**, **File**, **Memory**, **Edit** ou **Chase**, un menu s'ouvre sur l'ecran LCD adjacent au clavier et deux lignes d'aide s'affichent sur l'ecran suivant.

Certaines fonctions comme **Edit** ou **Assign** s'utilisent avec d'autres touches du clavier (**Edit Chase** ou **Assign Memory**). D'autres comme **Setup** ou **Clear** offrent une serie de sous menus proposant de nouvelles options.

3.10 Champs de Menus

Figure 3C

Chaque menu est compose d'un ensemble de champs dont le nom apparait sur la ligne superieure de l'ecran. La valeur du champ apparait sous son nom. Certains permettent d'ouvrir un sous-menu. Dans ce cas, la ligne du bas affiche [+ to] ce qui signifie "appuyer sur + (On) pour ouvrir le sous menu".

Note : Lorsqu'on se deplace avec les touches flechees, le nom du champ pointe s'affiche en majuscule.

3.20 Touches de curseur

🐨 Figure 3D

Les flèches droite et gauche sont utilisées pour se déplacer dans les divers champs des menus.

3.30 Touches +(On) et -(Off)



Les touches +(On) et -(Off) permettent de changer les valeurs des champs. La touche +(On) permet d'incrementer les valeurs mais aussi de positionner certains champs sur On ou de changer les lettres d'un nom. De la même manière, -(Off) permet de diminuer une valeur, de positionner certains champs sur Off. Ces touches sont aussi utilisées pour choisir une option dans certains menus : la direction d'un chaser par exemple.

Il existe 3 modes d'utilisation de ces touches :

* **Appui simple** : La valeur pointée augmente de 1 avec la touche +(**On**) et diminue de 1 avec -(*Off*).

* Touche maintenue enfonceé : La valeur augmente tant que la touche +(On) est maintenue. Elle diminue de même avec la touche - (Off).

* Double appui rapide : Le champ pointe prend sa valeur maximum



3F Touche de Flash des préparations



3G Touche de Flash des assignations



3H Menu Memoire



3I Touche Exit



3J Touche Record

avec la touche +(On) ou sa valeur minimum avec la touche -(Off). Il se peut que n'arriviez pas du premier coup a presser la touche assez vite pour déclencher cette fonction.

3.40 Saisie directe de nombres avec le clavier

Une fois qu'un menu a été ouvert, le clavier se transforme en clavier numerique. On peut ainsi saisir directement des valeurs numeriques dans les champs comme les numeros de pages, la valeur des canaux etc ...

3.50 Nommer un objet

[™] Figures 3F, 3G et 3H

Mémoires, chasers, pages, dossiers (*File*) et patch disposent tous d'un nom modifiable. La zone cerclee dans la figure 3H montre un exemple de label pour le menu d'edition des mémoires. Ce champ se trouve au même endroit dans tous les autres menus. La console donne automatiquement un nom a` tous les objets mais celui-ci est modifiable en utilisant les caractères imprimés sur les touches de Flash et d'assignation. Il existe un caractère pour chaque touche de Flash.

Exemple :

- * Ouvrez le menu Memory et utilisez les flèches pour vous positionner sur le premier caractère du nom.
- * Entrez Bleu Ciel ou n'importe quel autre nom. En cas d'erreur de frappe, utilisez les touches flechées pour revenir en arrière et remplacez les caractères erronés. Le petit carré □ imprimé sous le 3^{eme} (5^{eme} sur l'Event Plus) fader d'assignation symbolise un espace. Il est également possible d'utiliser le clavier numérique pour saisir des chiffres.

3.60 Touche Exit

🐨 Figure 3I

La touche **Exit** permet de sortir de n'importe quel menu. Si le menu courant est un menu de premier niveau, la touche **Exit** ferme l'arborescence des menus, sinon elle ramene au menu de niveau juste superieur.

Si aucun menu n'est ouvert, la touche **Exit** permet de visualiser la version actuelle du logiciel.

3.70 Touche Record

🐨 Figure 3J

Lorsqu'un menu est ouvert, la touche **Record** permet de valider les modifications qui viennent d'être faites.

Si aucun menu n'est ouvert, **Record** peut être utilisée pour modifier l'affichage des écrans LCD. Ceux-ci affichent alors les numéros des memoires et chașers assignes, a la place de leurs noms. Cela permet de retrouver le numéro des objets assignés mais aussi de retrouver le numéro d'un pas dans un chaser.

Comment Dobuter

4.00 Mise en Place

4.10 Alimentation

Enfoncez la fiche du cordon d'alimentation dans l'embase IEC a`l'arrière de la console. L'autre extremité doit être branchée sur une prise secteur equipée de la terre. La mise a`la terre de l'Event est très importante. En cas de doute, contactez un electricien.

4.20 Connexion de la sortie a'un bloc de puissance

Il existe 2 méthodes de connexion a'un bloc de puissance. La sortie DMX est montée en serie sur toutes les consoles. Une sortie analogique 0-10V optionnelle Socapex peut être également installée.

METHODE 1. Sortie DMX 512

Connectez la sortie DMX de la console a`l'entrée DMX d'un bloc de puissance. Vérifiez a`l'aide de votre documentation l'adressage du bloc et le bouclage vers d'autres blocs.

Il est ainsi possible de controler jusqu'a 512 canaux

METHODE 2. Sortie Analogique (Option)

Connectez la sortie Socapex de la console à l'entrée analogique de votre bloc de puissance. Il est possible de disposer jusqu'à 8 cartes analogiques dans la console de facon à gerer 240 circuits.

4.30 Eclairage de la console

Les flexibles d'éclairage sont disponibles en option. Seuls des flexibles Littlite 12V ou compatibles, avec embases XLR 3 broches peuvent être utilisés. (Voir cablage en Annexe B)

4.40 Connexion de l'ecran

Connectez n'importe quel moniteur au standard CGA, EGA, VGA ou Monochrome sur la carte video optionnelle. 2 types de cartes sont disponibles selon le standard desire. (Voir annexe B).

4.50 Connexion de peripheriques MIDI

Les consoles Event sont équipées d'une entrée MIDI (il n'y pas de connecteur Thru). Utilisez un cable standard MIDI pour connecter vos périphériques sur le port MIDI In, sur le capot arrière. (Voir annexe B).

4.60 Connexion en Maître-Esclave

N'importe quelle console Jands Stage 12, ESP II ou Event peut être liée comme esclave a`votre console. Connectez la sortie DMX de la console esclave sur l'entree MIDI In de la console Maitre. Ce cable doit respecter les specifications données en annexe B.

4.70 Démarrage

Une fois toutes les connexions realisées, allumez la console a' l'aide de l'interrupteur situé sur l'arrière a'coté de l'embase secteur.

5.00 Paramétrage du Logiciel

5.10 Nombre de Canaux de la Console

5.11 Augmenter le nombre de canaux disponibles



Une des plus puissantes options de la serie Event est de pouvoir travailler en préparation unique afin de doubler le nombre de canaux disponibles. Dans les applications ou les changeurs de couleurs et les projecteurs automatisés sont de plus en plus présents, cette possibilité rend la console Event encore plus utile. Une Event 24 peut ainsi controler 48 changeurs de couleur.

Note: L'option Wide doit être mise en place avant toute operation de programmation de memoires ou de chasers. Lorsque l'option Wide est activée, le nombre de memoires disponibles est reduit.

Une fois que la console a été placée en mode Wide, les faders de la préparation 2 sont utilisés pour controler les canaux 49 à 96. Le fader général **Preset 2** ne sert plus à rien.

Un indicateur apparait alors a'l'extremité droite de la serie d'ecrans LCD. W1 indique que la console est en mode Wide avec une préparation unique. W2 indique que la console est en mode Wide avec double préparation.

- Appuyez sur **Setup** pour ouvrir le menu de configuration.
- Deplacez le curseur jusqu'au champ DESK et appuyez sur la touche
 +(On) pour ouvrir le sous menu DESK
- Déplacez le curseur jusqu'au champ WIDE et appuyez sur la touche
 +(On) pour ouvrir le sous menu WIDE.
- Déplacez le curseur jusqu'au champ **WIDE** et appuyez sur **+(On)** pour passer la console en mode Wide.

• Deplacez le curseur jusqu'au champ **CHANS** - celui-ci vaut 120 automatiquement des le passage en mode Wide. Entrez un nombre de canaux quelconque inferieur à 252 (120 sur la serie Event).

Note : Si plus du double des canaux disponibles est selectionne a`l'étape 5, il vous faudra une console supplementaire connectee en mode Esclave (voir section 24.00)

Deplacez le curseur jusqu'au champ **PSETS** et positionnez sa valeur sur **Single** pour travailler en préparation unique. Sur une Event 60, on aura 120 canaux disponibles, la préparation 1 controlant les 60 premiers et la deuxième controlant les 60 derniers.

- Deplacez vous jusqu'au champ CONFIRM et validez avec +(On).
- **8** Appuyez sur **Exit** pour fermer le menu WIDE.
- 9 Appuyez une autre fois sur **Exit** pour fermer le menu **Setup**.







5B Menu Patch

5.20 Patch

🐨 Figure 5B

La serie Event peut controler 512 canaux en mode DMX ou 240 canaux en mode analogique (carte optionnelle). Le menu **Patch** permet de rediriger n'importe quelle voie de sortie sur n'importe quel canal de la console, avec n'importe quel niveau de sortie. Il existe 3 patchs possibles dans la console.

Theoriquement, a'l'allumage, le canal 1 controle le gradateur 1, le canal 2 controle le gradateur 2 et ainsi de suite. Pour modifier cette affectation, utilisez le menu **Patch**.

Rque : Il est possible, par exemple de regler un patch avec tous les gradateurs pour une partie du spectacle, et un autre patch n'incluant pas tous les canaux pour une autre partie du même spectacle. De même, si un projecteur a ete deplace pendant l'execution du show, le patch peut etre utilise pour l'eliminer de la sortie, en positionnant son niveau a 0, pour qu'il ne soit plus visible. Changer le numero du patch courant l'active immediatement. Sovez donc tres prudent lors de l'utilisation de cette option en cours de prestation.

5.21 Patch de gradateurs

Figure 5C

- Appuyez sur **Setup** pour ouvrir le menu de configuration.
- Déplacez le curseur jusqu'au champ PTCH et appuyez sur la touche
 +(On) pour ouvrir le sous menu Patch
- Appuyez sur la touche +(On) ou utilisez le clavier pour saisir le numero du Patch (1,2 ou 3) dans le champ PT.
- Deplacez le curseur jusqu'au champ CH# et choisissez un numero de canal (1 par exemple).
- Note: Les tables de patch 1d/2d/3d affichent les patch 1/2/3 inverses. C'est à dire qu'on specifie un gradateur et le canal correspondant est affiche.
- Deplacez le curseur jusqu'au champ **DIM**: et choisissez un numero de gradateur (1 par exemple).
- Deplacez le curseur jusqu'au champ AT et reglez une valeur d'intensité (en principe FF ou 100%).

5.22 Patch multiple

 Les champs CH#, DIM: et AT sont répétitifs, il est ainsi possible d'affecter plusieurs gradateurs au même canal. Cependant un dimmer ne peut être affecte qu'a un seul canal a la fois.

5.23 Memorisation des changements de patch

- ③ Une fois tous les changements effectués, appuyez sur Record pour mémoriser le nouveau Patch. Si vous sortez du menu par Exit, la console vous demande de confirmer la sauvegarde par l'appui de +(On) ou d'annuler les modifications avec -(Off).
- **9** Appuyez sur **Exit** pour fermer le menu **Patch**
- Appuyez sur **Exit** pour fermer le menu de configuration (*Setup*)

(Pour plus d'information sur l'effacement d'un patch ou la mise en place d'un patch nul, reportez vous a'la section 21.00).



5.30 Nommer un patch

P	Figures
5D+5B	

Le champ de label est utilisé pour nommer un patch. Un nom de 8 caractères peut lui être donné en utilisant les touches de Flash pour les lettres et le clavier pour les chiffres.



5D Nommer un patch

Controle Manuel 6.00

6.10 Les preparations (Presets)



6A Fader de 6B Masters 6C Grand preparation P1 et P2 master



6D Touches de Flash

6E Touche Add/Solo

Figure 6 A

Ð

Les faders des preparations sont utilises pour regler les niveaux des differents canaux pendant le spectacle ou pendant la programmation des memoires et chasers. Realiser un spectacle uniquement ayec les faders des preparations est tout a' fait possible, mais ils sont plutot utilises pour la programmation et pour intervenir a'l'improviste sur les eclairages.

6.20 Les faders generaux de preparation (Presets Masters)

Ð Figure 6A, 6B et 6 C

Il y a deux preparations sur les consoles Event. La preparation du haut est nommee Preparation 1 (Preset 1), celle du bas etant nommee Preparation 2 (Preset 2). Ces faders peuvent etre utilises pour effectuer un changement de reglage en douceur. Le niveau de sortie ainsi regle depend de la valeur des generaux P1 et P2 et du Grand Master.

Exemple :

- * Amenez le Grand Master et le fader P1 Master a 10 (100%)
- Amenez le fader 1 de la préparation 1 a 100% et les projeteurs connectés a ce circuit devraient s'allumer en plein feux.
- Amenez maintenant le canal 2 a 5 (50%). Vérifiez que les projecteurs qui lui sont connectes sont bien a 50% environ de leur puissance.
- Baissez maintenant **P1 Master** puis remontez le pour voir comment il gradue l'ensemble de la préparation.

6.30 Les Touches Flash



Les touches de Flash sont situees sous chaque fader de preparation et d'assignation. Elles proposent les 3 modes suivants :

Flash : Les touches permettent d'allumer de maniere fugitive les canaux qui leurs correspondent a'la valeur reglee sur le fader Add/Solo Master. Le mode des touches de Flash depend de la touche Add/Solo.

Inhibiteurs : Pour supprimer momentanement un canal, maintenez sa touche Flash enfoncee et appuyez sur **DBO**. Recommencez la meme operation pour retablir le canal. En mode inhibition, la LED du canal et la LED de la touche **DBO** clignotent en synchronisation.

Texte : Lorsqu'un menu est ouvert et que le curseur se trouve dans un champ de label, les touches de Flash permettent d'entrer les lettres qui sont imprimees a'leur cote.

Croer des Momoires et des Chasers

7.00 Mémoires

Cette section développe les méthodes d'enregistrement d'une mémoire. La section suivante concerne les chasers, bien que les procédures soient tres similaires.

Pour essayer ces méthodes, verifiez que votre console est bien patchée (Voir section 5.00) et que vous savez utiliser les préparations P1 et P2 (*Presets 1* et *Presets 2*).

7.10 Enregistrer des mémoires

Une mémoire est un enregistrement des valeurs de tous les canaux de la console (certaines marques utilisent plutot le terme de *scene* ou *cue* pour designer les mémoires). L'EVENT propose deux méthodes pour créer une mémoire.

7.11 Methode 1 : memoriser et assigner

en e	Figure
7 A	

• Utilisez les faders des préparations (*Presets Faders*) (ainsi que les autres controles) pour régler vos éclairages

2 Maintenez la touche **Record** enfoncée.

- Note : L'écran LCD au dessus des faders d'assignation (Assign Masters) indique le numero des mémoires qu'ils controlent.
- B En maintenant **Record**, appuyez sur la touche **Assign Flash** (touche de Flash) de la memoire a`enregistrer.
- Un message apparait alors sur l'écran LCD, indiquant le pourcentage de mémoire utilisée, et la quantité restant disponible.
- **S** Relachez la touche **Record**.



7A Creer une memoire - Methode : Enregistrer - Assigner

Figure • Appuyez sur **Memory**. **2** Utilisez les faders des préparations (ainsi que les autres controles) pour regler vos eclairages numerique ou bien les touches +(On) et -(Off) pour ajuster le numero de la memoire affichee. Note : Le curseur passe automatiquement au champ de label de la memoire si un nombre de 3 chiffres est saisi. indiquant le pourcentage de memoire utilisee, et la quantite restant disponible) **6** Une nouvelle mémoire peut alors être enregistrée en répétant les pas **2**. **3** et **4**. 6 Appuyez sur **Exit** une fois toutes les mémoires enregistrées.

Note : Le numero de memoire affiche est automatiquement incremente de 1 a chaque appui sur la touche Record. Cela permet de memoriser plusieurs reglages à la suite sans avoir a quitter le menu Memory.

7.12 Methode 2 : Utiliser les menus



- S Entrez le numéro de la mémoire (0-999) à enregistrer avec le clavier
- Appuyez sur **Record** (Un message apparait alors sur l'ecran LCD,



7B Creer une memoire - Methode des menus.

7.20 Nommer une mémoire

P	Figure	7C	et	
7 I)			

Les mémoires peuvent être nommées pour faciliter leur identification. Par exemple : BLEU 119 ou BATTEUR. A chaque chargement des mémoires sur les faders d'assignation (*Assign Masters*), leurs noms sont rappelés sur les écrans LCD correspondants.

• Appuyez sur Memory.

Entrez le numero de la mémoire (0-999) a nommer avec le clavier numerique ou bien les touches +(On) et -(Off) pour ajuster le numero de la mémoire affichée.

Note : Le curseur passe automatiquement au champ de label de la mémoire si un nombre de 3 chiffres est saisi.

• Utilisez les touches flèchées pour vous positionner sur le champ de label.

• Entrez un nom de 8 caractères en utilisant les touches de Flash.

- Note : Un caractère est imprimé à coté de chaque touche de Flash. L'appui sur les Flash pendant un changement de nom ne provoque pas l'allumage des projecteurs.
- **S** Appuyez sur **Exit** une fois le nom ajusté.
- **6** Ne surtout pas appuyer sur **Record** si vous ne faites qu'une modification du nom.
- Rque : Il est possible de nommer une mémoire pendant la phase d'enregistrement (méthode des menus) ou après enregistrement en utilisant le menu Memory.



7C Nommer une memoire

7.30 Restituer une mémoire

Pour voir ce que vous avez enregistre jusqu'à maintenant, suivez les instructions ci dessous :

- Baissez tous les faders des préparations à 0 de facon à laisser apparaître vos mémoires.
- Vérifiez que les noms des mémoires a`visualiser apparaissent sur les écrans LCD de la console.

B Montez le fader de la mémoire qui vous intéresse à 100%.

Si rien ne se produit, verifiez que le Grand Master est au maximum. Si le resultat ne correspond pas a vos attentes, recommencez en respectant scrupuleusement les procedures. (Pour plus d'informations sur les restitutions, voir Section 13.00)

7.40 Editer une mémoire

Il existe 2 methodes pour changer les valeur des canaux :

Rque: Une memoire peut etre editee pour changer les valeurs d'un ou plusieurs canaux. Ceci peut etre realise en aveugle, c'est a dire sans influence sur les eclairages en cours, ou bien en direct, si cette memoire est actuellement active en sortie (avec un fader d'assignation). Lorsque le menu EDIT MEMORY est ouvert, les faders des preparations n'agissent plus sur la sortie. Ils peuvent neanmoins etre utilises pour regler le niveau des canaux en cours d'edition.

7.41 Methode 1 : memoriser et assigner

	Figure
7 D	

- Appuyez sur Edit.
- 2 Appuyez sur la touche de Flash du fader controlant l'objet a éditer.
- 3 Utilisez la préparation 1 (*Preset 1*) pour régler la nouvelle valeur des canaux à modifier. Pour cela, le fader doit d'abord être amené à une valeur supérieure à celle qu'il a déjà, pour être ensuite ajusté à la valeur qu'on veut lui donner. Le plus simple est encore de pousser le fader à fond, puis de le ramener à la valeur voulue.
- Appuyez sur **Record**. L'écran LCD affiche le pourcentage de mémoire occupée et la quantité restante disponible, puis revient a l'affichage normal.



7D Editer une mémoire : Enregistrer - Assigner

7.42 Methode 2 : Utiliser les menus



- Appuyez sur Edit.
- Appuyez sur **Memory**. Entrez le numero de la mémoire (0-999) a' editer.
- Déplacez le curseur sur le champ CH# (canal). Utilisez les touches
 +(On) et -(Off) ou le clavier numérique pour choisir un canal.
- Déplacez le curseur sur le champ TO#. Utilisez les touches +(On) et (Off) ou le clavier numérique pour choisir un intervalle de canaux.
- Déplacez le curseur sur le champ AT (valeur). Utilisez les touches
 +(On) et -(Off) ou le clavier numérique pour ajuster une nouvelle valeur.

Exemple :

Sur la figure 7E, les canaux 10 a 15 recoivent la valeur 50%.

- Rque : Pendant les éditions des canaux, les changements sont sauvegardes temporairement. Il n'est donc pas nécessaire d'appuyer sur Record a chaque changement.
- G Appuyez sur **Record**. L'écran LCD affiche le pourcentage de mémoire occupée et la quantité restante disponible, puis revient a l'affichage normal.





8.00 Chasers

Les chasers sont crées et enregistres de la même manière que les mémoires.

8.10 Memorisation d'un chaser par les menus

P	Figure
8 A	C

- Appuyez sur Chase.
- 2 Utilisez les faders des préparations (ainsi que les autres contrôles) pour régler les lumières pour le premier pas du chaser.
- **3** Entrez le numéro du chaser a mémoriser.

• Appuyez sur **Record**

Une fois le premier pas du chaser mémorisé, le champ **Step** (Pas) s'incrémente automatiquement.

- Utilisez les faders des préparations (ainsi que les autres controles) pour régler les lumières pour le pas suivant.
- **6** Appuyez sur **Record**.

Continuez a'enregistrer les pas de votre chaser (Maximum : 99)

• Appuyez sur **Exit** si vous n'avez plus de chaser a mémoriser.


8A Enregistrer un chaser

8.20 Nommer un chaser



Les chasers peuvent être nommes pour faciliter leur identification. Par exemple : ACL ou CONTRE. A chaque chargement des chasers sur les faders d'assignation (*Assign Masters*), leurs noms sont rappeles sur les ecrans LCD correspondants. Les chasers peuvent être nommes pendant ou après l'enregistrement.

- **1** Déplacez le curseur jusqu'au champ de label.
- 2 Entrez un nom de 8 caractères en utilisant les touches de Flash

3 Appuyez sur **Exit** une fois le nom ajuste.

Note: Ne surtout pas appuyer sur **Record** si vous ne faites qu'une modification du nom.



8B Nommer un chaser

8.30 Choix de la direction du chaser



- Utilisez les touches flèchées pour déplacer le curseur sur le champs DR (Direction)
- Appuyez sur +(On) pour changer la valeur du champ. Chaque appui sur cette touche donne une nouvelle valeur. Les valeurs possibles sont :
 - * >> : dans l'ordre des pas : du premier au dernier
 - * <> : allez-retour du premier au dernier
 - * << : ordre inverse des pas
 - * **Rn** : mode aleatoire, la console choisit les pas au hasard.

• Appuyez sur **Exit**.

Note: Ne surtout pas appuyer sur **Record** si vous ne faites qu'une modification du sens d'execution du chaser.



8C Choix de la direction du chaser

8.40 Choix de la vitesse



- Utilisez les touches flèchées pour déplacer le curseur sur le champ BPM (*Beat Per Minute* ou battement par minute)
- Entrez un nombre avec le clavier numérique ou ajustez la valeur existante avec les touches +(On) et -(Off). La vitesse maximum est 999. A la vitesse 0, le chaser est stoppe et on peut l'exécuter en mode Pas a'Pas avec la touche de Flash de son fader.
- **B** Appuyez sur **Exit**.

Note: Ne surtout pas appuyer sur **Record** si vous ne faites qu'une modification du sens d'execution du chaser.

Rque : La vitesse des chasers peut etre ajustee avec le potentiometre Rate Control pendant leur restitution.



8D Reglage de la vitesse du chaser

8.50 Ajouter un temps d'attaque / de declin



- Utilisez les touches flechées pour déplacer le curseur sur le champ / (Attaque, *Attack*).
- Appuyez sur +(On) pour enclencher le mode Attaque (I). Appuyez sur -(Off) pour désactiver ce mode (0).
- \bullet Utilisez les touches flèchées pour déplacer le curseur sur le champ (Déclin, *Decay*).
- Appuyez sur +(On) pour enclencher le mode Déclin (I). Appuyez sur -(Off) pour désactiver ce mode (0).
- **6** Appuyez sur **Exit**.

Note: Ne surtout pas appuyer sur **Record** si vous ne faites qu'une modification des champs / et \.



8E Ajouter de l'attaque / du declin a un chaser

8.60 Temps de fondu symétrique entre les pas



- Utilisez les touches fléchées pour déplacer le curseur sur le champ x (Fondu Symétrique, *Crossfade*). Appuyez sur +(On) pour enclencher ce mode.
- En mode Fondu Symetrique, les champs attaque et déclin sont désactivés et remplacés par le pourcentage a`appliquer au fondu. Ce pourcentage indique la proportion de temps de fondu pendant lequel le chaser reste sur le pas.

Exemple :

- 1 réglez la vitesse sur 6 BPM (1 pas toutes les 10 secondes)
- 2 Choisissez 50% pour le champ X.
- Le chaser s'exécutera ainsi :
- 2,5 secondes pour le temps de montée de chaque pas
- 5 secondes sur le pas du chaser
- 2,5 secondes pour le temps de descente

• Appuyez sur **Exit**.

- Note: Ne surtout pas appuyer sur **Record** si vous ne faites qu'une modification du champ X.
- Rque : Le champ de fondu est desactive automatiquement si la vitesse est superieure à 300 BPM.



8F Ajouter un temps de fondu symétrique (X)



8G Principe du fondu dans un chaser

8.70 Restitution d'un chaser

Pour restituer le contenu d'un chaser, suivez la procédure ci-dessous :

- D Baissez tous les faders de manière a voir ce que vous avez mémorise.
- Vérifiez que le nom du chaser apparaît sur les écrans LCD au dessus des faders d'assignation.
- **3** Montez le fader assigné a`100%

(Pour plus de détail voir la section 13.00) Note : Si rien ne se produit, verifiez que le Grand Master est au maximum. Si rien ne se passe, et que vous ne retrouvez pas ce que vous avez memorise, essavez a nouveau en scrupuleusement les suivant instructions des paragraphes precedents.

8.80 Rappeler un chaser - Introduction aux assignations

Si vous ne trouvez ni le nom ni le numéro de votre chaser sur les écrans LCD au dessus des faders d'assignation, il est probable que vous avez utilisé un chaser qui n'est pas dans la page actuellement assignée. Il existe 2 méthodes pour assigner le chaser que vous cherchez :

8.81 Methode 1 : Changement de page



L'Event dispose de pages d'assignation préréglées en usine de manière à avoir le chaser 1 sur la page 1, le chaser 2 sur la page 2 et ainsi de suite. Si vous venez de travailler sur le chaser 10, il vous faudra charger (*load*) la page 10.

- Appuyez sur Page.
- 2 Entrez le numero de page désire.
- Utilisez les touches flèchées pour déplacer le curseur sur le champ Load.

• Appuyez sur +(On).





8H Changer de page (Methode 1)

8.82	2 Methode 2 : Assigner le chaser
Ċ	Figure
8 I	
0	Appuyez sur Assign .
0	Appuyez sur Chase.
€	Entrez le numéro du chaser - L'Event garde en mémoire le dernier chaser mémorise, ce sera donc celui-ci que vous trouverez sur l'écran.
4	Appuyez sur la touche de Flash du fader ou vous voulez assigner votre chaser.
6	Poussez le fader pour lancer le chaser.
Not	te : Si rien ne se produit, verifiez que le Grand Master est au maximum. Si rien ne se passe, et que vous ne retrouvez pas ce que vous avez memorise, essayez a nouveau en suivant scrupuleusement les instructions ci-dessus.



8I Assigner un chaser (Methode 2)

8.90 Editer un chaser

Un chaser peut être édité pour changer le niveau des canaux ou d'un groupe de canaux. Cette operation peut se faire en mode aveugle (*Blind*), c'est-a-dire sans rien changer aux sorties en cours, ou bien en direct. C'est le cas si le chaser édité est envoyé en sortie (c'est a dire si le fader qui le controle est monté).

Deux methodes sont possibles :

8.91 Methode 1 : Utiliser les menus

🐨 Figure 8J

- Appuyez sur Edit.
- Appuyez sur **Chase**. Entrez le numero du chaser (0-999) avec le clavier numerique ou a'l'aide des touches **+(On)** et **-(Off)** a'editer.
- Déplacez le curseur sur le champ ST# (pas ou Step). Utilisez les touches +(On) et -(Off) ou le clavier numérique pour choisir le pas a' éditer.
- Déplacez le curseur sur le champ CH# (canal). Utilisez les touches
 +(On) et -(Off) ou le clavier numérique pour choisir le canal a éditer.
- Déplacez le curseur sur le champ TO#. Utilisez les touches +(On) et -(Off) ou le clavier numérique pour choisir un intervalle de canaux.
- Déplacez le curseur sur le champ AT (valeur). Utilisez les touches
 +(On) et -(Off) ou le clavier numérique pour ajuster une nouvelle valeur.
- Appuyez sur **Record**. L'ecran LCD affiche le pourcentage de memoire occupée et la quantité restant disponible, puis revient a l'affichage normal.

Exemple : Sur la figure 8J, les canaux 10 a 15 recoivent la valeur 50%.

- * Nommer un chaser : voir section 8.20
- * Effacer un pas : voir section 8.100
- * Ajouter un pas : voir section 8.110

.



8J Editer un chaser avec les menus (Methode 1)

8.92 Methode 2 : Touches de Flash
ී Figure 8K
• Appuyez sur Edit.
Appuyez sur la touche de Flash du fader controlant l'objet a éditer.
• Utilisez la préparation 1 (<i>Preset I</i>) pour régler la nouvelle valeur des canaux a'modifier. Pour cela, le fader doit d'abord être amené a'une valeur supérieure a' celle qu'il a déja, pour être ensuite ajusté a' la valeur qu'on veut lui donner. Le plus simple est encore de pousser le fader a'fond, puis de le ramener a'la valeur voulue.
Rque : Trouver le pas a éditer : Vous souhaitez éditer un pas mais vous n'etes pas sur de son numéro. Il existe une solution simple : lancez le chaser avec son fader et reglez la vitesse à zero pour l'arrêter. Utilisez la touche de Flash pour faire defiler les pas un par un jusqu'à celui que vous voulez éditer. Enfin, appuyez sur Edit suivie de la touche de Flash du fader. Le menu s'ouvre sur le pas que vous voulez éditer.
Note : Pendant les éditions des canaux, les changements sont sauvegardes temporairement. Il n'est donc pas nécessaire d'appuyer sur Record à chaque changement.
Appuyez sur Record . L'ecran LCD affiche le pourcentage de mémoire occupée et la quantité restante disponible, puis revient a l'affichage normal.



8K Editer un chaser avec les touches de Flash (Methode 2)

8.100 Effacer un pas

þ	Figure
8L+8J	

Pour effacer un pas de chaser, suivez les instructions ci-dessous :

- **1** Réglez le champ **ST** (*step*) sur le numero du pas a effacer.
- Deplacez le curseur jusqu'au champ DEL (delete).

• Appuyez sur +(On).

Note: Les champs Add et Delete n'apparaissent pas a l'ouverture du menu. Déplacez le curseur sur le mot More, sur la droite de l'écran, pour faire apparaître ces nouveaux champs.



8L Effacer un pas

8.110 Ajouter un pas

(P)	Figure
8M+8J	

Pour ajouter un pas de chaser, suivez les instructions ci-dessous :

- Reglez le champ **ST** (*step*) sur le numero du pas a inserer.
- **2** Déplacez le curseur jusqu'au champ **ADD** (ajouter).

• Appuyez sur +(On).

Note : Lorsqu'on ajoute un pas, les suivants sont décales vers l'avant dans le chaser. Par exemple, pour inserer un nouveau pas n°1, réglez la valeur de ST à 1. L'ancien pas n°1 devient le 2, l'ancien 2 devient le 3 etc ... Ajouter un pas ne mémorise pas les niveaux. Après l'ajout du pas, il est nécessaire de positionner les valeurs des canaux avec les champs CH# ou les faders et d'appuyer sur **Record**.

8.120 Memoriser les changements lors de l'edition

Pour memoriser les changements effectues dans le menu **Edit**, appuyez sur **Record**, mais cela n'est pas nécessaire après chaque changement de valeur de canal.



8M Ajouter un pas

Gestion des Memoires et des Chasers

9.00 Pages

En utilisant la méthode du Mémoriser-Assigner, vous aurez bientot rempli l'ensemble des faders d'assignation (*Assign Masters*). Pour disposer d'une nouvelle serie de mémoires et de chasers, il vous faut charger une nouvelle page.

Les pages permettent de grouper mémoires et chasers a`votre guise. Il est commode de composer une page par chanson par exemple.

L'Event dispose de 99 pages mais la quantité de mémoire interne de la console limite le nombre de chasers et de mémoires pour chaque page utilisée.

9.10 Constitution des pages

Sur une console Event Plus, une page est théoriquement constituée de 20 mémoires et 1 chaser. Remarquez que les faders 23 et 24 (sur l'Event Plus seulement) sont inclus dans les pages mais sont reserves pour des mémoires fixes ou pour la gestion d'une pile (*Stack*). Pour modifier la structure d'une page, voyez la section 15.00.

9.20 Chargement d'une nouvelle page

Figure

• Appuyez sur **Page** pour ouvrir le menu correspondant..

2 Entrez un numero de page.

Rque: Entrez le numero de page en utilisant deux chiffres. Le curseur passera automatiquement sur le champ LOAD une fois le numero saisi.

3 Déplacez vous avec les flèches jusqu'au champ **LOAD**.

• Appuyez sur +(On). Le menu se ferme et la nouvelle page est chargee.

Note: Si l'option Gel (Freeze) est activee, tous les faders d'assignation regles à plus de 0% continueront à controler les memoires et chasers de l'ancienne page juşqu'à ce qu'ils soient ramenes à 0. Ils sont alors reaffectes aux objets de la nouvelle page. Les noms des objets "geles" clignotent de facon à les identifier clairement.





9.30 Gel (Freeze)

Ĩ	Figure
9 B	e

Pour activer ou désactiver le mode Gel :

- Appuyez sur Setup.
- **2** Déplacez le curseur jusqu'à **PREF** (préférences)
- **3** Appuyez sur **+(On)** pour ouvrir ce sous menu.
- Deplacez vous jusqu'a l'option Freeze
- S Appuyez sur +(On) pour activer ce mode. Appuyez sur -(Off) pour le desactiver.
- 6 Appuyez sur **Exit** pour fermer le menu Préférences. Appuyez a' nouveau pour fermer le menu Setup.
- Note: Si l'option Gel (*Freeze*) est activee, tous les faders d'assignation regles à plus de 0% continueront à controler les memoires et chasers de l'ancienne page jusqu'à ce qu'ils soient ramenés à 0. Ils sont alors reaffectes aux objets de la nouvelle page. Les noms des objets "geles" clignotent de facon à les identifier clairement.



9b Gel (Freeze)

9.40 Nommer une page



Les pages peuvent être nommées pour faciliter l'identification de leur contenu:

• Déplacez le curseur jusqu'au champ de label (a' droite du numéro de page).

• Entrez un nom de 8 caractères maximum a' l'aide des touches de Flash.

Appuyez sur **Exit** une fois que vous avez nomme les pages choisies.



9C Nommer une page

10.00 Assignation

Si vous avez mémorisé vos objets avec la méthode des menus, vous avez probablement enregistre un bon nombre de mémoires et chasers qui ne sont pas affectés à des faders d'assignation (*Assign Faders*). Il se peut aussi qu'ils ne soient pas mémorisés dans un ordre qui vous intéresse. Pour les affecter à des faders d'assignation, vous aurez besoin d'utiliser les menus **Assign** et **File** de l'Event.

L'assignation est très facile a'utiliser et se gere comme suit :

Ð	Figure
10A	

- Utilisez le menu **Assign** pour choisir la mémoire, le chaser ou la pile (*Stack*) a'assigner.
- Appuyez sur la touche de Flash du fader qui doit recevoir le controle de l'objet choisi.
- Note : Seuls les mémoires / chasers / piles enregistres peuvent etre assignés. Si l'objet choisi n'a pas été creé, la console propose de l'enregistrer au moment de l'assignation (voir figure 10A).



10A Ecran de menu

10.10 Assigner une mémoire



• Appuyez sur Assign.

Q Appuyez sur **Memory** pour ouvrir le menu d'assignation des memoires.

3 Utilisez +(On), -(Off) ou le clavier numérique pour saisir le numéro de la mémoire a assigner.

• Appuyez sur la touche de Flash du fader qui doit recevoir l'assignation.

Une fois la touche de Flash pressée, le menu d'assignation se ferme et la memoire choisie remplace l'objet precedemment controle par le fader, quel que soit son type.



10B Assigner une mémoire

10.20 Assigner un chaser

Ĩ	Figure
10C	U

• Appuyez sur **Assign**.

- **2** Appuyez sur **Chase** pour ouvrir le menu d'assignation des chasers.
- Utilisez +(On), -(Off) ou le clavier numérique pour saisir le numéro du chaser a assigner.

• Appuyez sur la touche de Flash du fader qui doit recevoir l'assignation.

Une fois la touche de Flash pressée, le menu d'assignation se ferme et le chaser choisi remplace l'objet precedemment controle par le fader, quel que soit son type.



10C Assigner un chaser

10.30 Assigner une pile (*Stack*)

🖙 Figure 10D

Lorsqu'on assigne une pile, il faut reserver deux faders pour la controler. Les paires de faders possibles sont 1&2, 3&4 ... 23&24.

Le fader de gauche controle le temps de montée et celui de droite le temps de descente.

Les touches de Flash occupent les fonction Go et Back.

Les LED des touches de Flash s'allument pour signaler l'assignation d'une pile.

• Appuyez sur **Assign**.

Appuyez sur **Stack** pour ouvrir le menu d'assignation des piles.

• Utilisez +(On), -(Off) ou le clavier numérique pour saisir le numéro de la première mémoire ou du premier chaser de la pile.

Note : Ce n'est pas obligatoirement le plus petit numero, mais celui de l'objet qui commence la pile.

• Appuyez sur la touche de Flash du fader qui doit recevoir l'assignation.

Note : Deux faders sont necessaires. La console assigne automatiquement le fader adjacent.

Une fois la touche de Flash pressee, le menu d'assignation se ferme et la pile choisie remplace les objets precedemment controles par les faders, quels que soient leurs types.

10.40 Option Speciale : Assignation de l'Edition

Si vous utilisez d'habitude une console de theaîre, vous aurez certainement envie d'utiliser une syntaxe de type "Canal - Intervalle - Valeurs" (*Chanel - Thru - At Value*). L'Event le permet pour ses assignations, mais si la memoire n'est pas enregistree, vous ne pourrez pas ni l'affecter ni visualiser ce que vous faites.

Pour contourner ce problème, il est possible d'assigner la sortie en cours d'édition sur un fader.

- * Appuyez sur **Assign** puis sur **Edit**.
- * Appuyez sur la touche de Flash du fader a`affecter a`la sortie.

Une fois la touche de Flash pressée, le menu d'assignation se ferme et la sortie de l'editeur remplace l'objet precedemment controle par le fader, quel que soit son type.



10D Assigner un pile

11.00 Dossiers (File)

La section précédente décrivait les méthodes d'assignation d'un objet : mémoire, chaser ou pile, sur les faders d'assignation. Néanmoins, la procédure d'assignation est assez longue, et une fois vos faders assignés pour une chanson, vous aurez besoin de sauvegarder cette configuration pour la rappeler plus tard.

Les dossiers sont une forme spéciale de pages au détail près que la configuration d'une page est inamovible et mise en place en usine, alors que les dossiers peuvent contenir n'importe quelle combinaison de mémoires, chasers et piles.

Les operations necessaires a'la manipulation des dossiers sont decrites ci dessous :

11.10 Sauvegarder un dossier



Verifiez que les faders d'assignation (Assign Faders) sont configures et assignés comme vous le désirez.

- Appuyez sur File.
- Utilisez +(On), -(Off) ou le clavier numérique pour saisir le numéro du dossier (0-25).
- **3** Utilisez les flèches pour vous placer sur le champs **SAVE** (sauvegarde)
- Appuyez sur +(On) pour effectuer la sauvegarde.

11.20 Chargement d'un dossier

Ĩ	Figure
11B	

- Appuyez sur File.
- Utilisez +(On), -(Off) ou le clavier numérique pour saisir le numéro du dossier (0-25).
- Utilisez les flèches pour vous placer sur le champ LOAD (chargement)
- Appuyez sur +(On).

Les faders d'assignation recoivent alors les chasers, memoires et piles qui ont été sauvegardes dans le dossier.

Rque: Si le mode Gel (Freeze) a été active, les faders regles à plus de 0% lors du chargement du nouveau dossier continuent de controler les objets qui leur étaient assignés dans l'ancienne configuration jusqu'à ce qu'ils aient été ramenés à 0. Ils recoivent alors les objets du nouveau dossier.









11.30 Nommer un dossier



Les dossiers peuvent être nommes de facon a'faciliter leur identification. Pour nommer un dossier

• Déplacez le curseur jusqu'au champ de label (a' droite du numéro de dossier).

• Entrez un nom de 8 caractères maximum a' l'aide des touches de Flash.

3 Appuyez sur **Exit** une fois que vous avez nomme les dossiers desirés.



11C Nommer un dossier

12.00 Piles (Stack)

La section 10 expliquait comment controler les memoires et les chasers avec les faders d'assignation. Beaucoup de spectacles sont realisés ainsi, l'operateur controlant les enchainements manuellement tout au long du spectacle.

Une approche alternative, utilisée très souvent en théaîre, consiste à automatiser le procédé de controle des temps de montée et de descente pour chaque memoire et chaser. Il suffit alors d'appuyer sur la touche **Go** pour envoyer un nouvel éclairage pendant que la console éteint progressivement les anciens réglages.

L'Event offre cette approche theatrale par l'intermediaire des piles. Le nom vient de l'idée d'empiler des mémoires qui défilent alors l'une après l'autre.

Parfois, les techniciens prevoient d'utiliser des piles et planifient donc leur memorisation des eclairages dans l'ordre du spectacle, mais ceci n'est pas nécessaire avec l'Event car les memoires et les chasers peuvent être enchaines dans n'importe quel ordre. Attention, chaque memoire ou chaser n'est utilisable que dans une seule pile.

En general, l'envoi d'une memoire se fait par l'appui sur la touche **Go**. Cependant, il est parfois utile d'avoir plusieurs memoires qui s'enchainent automatiquement en un temps donné. Quelques spectacles d'envergure, qui ont besoin d'être executés avec precision sont programmés sur ce principe. L'Event permet aussi cette utilisation.

12.10 Champs de controle

Mémoires et Chasers comprennent des champs de controle pour leur utilisation en piles.

12.11 Champ : Suivant (Next)



Ce champ permet de selectionner l'objet, memoire ou chaser, qui suivra dans la pile. Ce champ est preregle en usine dans l'ordre numerique croissant.

12.12 Champ : Temps de montée / Temps de descente

	eτ
12C	

Le champ **INFADE** ou "temps de montée" permet de controler le temps que mettra la mémoire pour aller de 0% à 100% du réglage mémorisé. Exemple : **0:10.5** obligera la mémoire ou le chaser a venir à 100% de ses valeurs en 10 secondes et 5 dixièmes.

Le champ **OUTFDE** (*outfade*) ou "temps de descente" permet de controler le temps que mettra la memoire pour aller de 100% a 0% lors du changement d'un nouvel element de la pile. Exemple : **0:10.5** obligera la memoire ou le chaser a disparaıtre en 10 secondes et 5 dixiemes.

M 10	M 11-0:00.0	145 A.T.	· 如白.
	12A Champ	Next	

tem:	10	INFADE 0:0位-0	Outide 0:00.0 Mo	ore
------	----	------------------	---------------------	-----

12B Champ Infade



12C Champ Outfade

Mem:	Next	DELAY	
M 10	M 11	0:000-0	

12D Champ Delay

12.13 Champ : Delai ou Temps de Tenue



Ce champ controle le temps pendant lequel la memoire ou le chaser est actif, c'est a`dire depuis la fin de la montee jusqu'au debut de la descente de la puissance envoyée en sortie.

Note: Dans le menu Memory, seuls les champs Infade et Outfde sont visibles, le champ Next est visible en déplacant le curseur à l'extremité droite du menu. Dans le menu Chasers, les champs Infade, Outfde et Next sont visibles en déplacant le curseur à l'extremité droite du menu.

12.20 Changer le champ Suivant (Next)

Le champ **Next** détermine l'enchainement des mémoires et chasers lors de la restitution de la pile. Il permet aussi d'insérer un élément, mémoire ou chaser, dans une pile existante.

12.21 Changement pour une memoire

	Figur
12E	

• Appuyez sur **Memory**.

- Entrez le numéro de la mémoire voulue (0-999) a`l'aide du clavier numérique, ou bien avec les touches +(On) et -(Off).
- **3** Déplacez le curseur avec les touches flèchées jusqu'au champ **MORE** puis jusqu'au champ **NEXT**.

• Entrez alors le numéro de la mémoire qui doit s'enchainer avec celleci.

6 Appuyez sur **Exit** si vous n'avez plus de modification a`faire.

- Note: Ne pas appuyez sur la touche Record si vous ne faites qu'une modification du champ Next.
- Rque: Si vous desirez enchainer cette memoire avec un chaser, deplacez le curseur jusqu'à la lettre M dans le champ Next et changez-la en C avec la touche + (On) ou avec la touche de Flash reperee C.


12E Changer le champ NEXT pour une mémoire

12.22	Changement	pour	un	chaser
-------	------------	------	----	--------

Ċ	Figure
12F	

- Appuyez sur Chase.
- Entrez le numéro du chaser voulu (0-999) a` l'aide du clavier numérique, ou bien avec les touches +(On) et -(Off).
- **3** Déplacez le curseur avec les touches flèchées jusqu'au champ **MORE** puis jusqu'au champ **NEXT**.
- Entrez alors le numéro du chaser qui doit s'enchainer avec celui-ci.

6 Appuyez sur **Exit** si vous n'avez plus de modification a`faire.

- Note: Ne pas appuyez sur la touche Record si vous ne faites qu'une modification du champ Next.
- Rque: Si vous desirez enchainer ce chaser avec une mémoire, déplacez le curseur jusqu'à la lettre C dans le champ Next et changez-la en M avec la touche +(On) ou avec la touche de Flash repérée M.



12F Changer le champ NEXT pour un chaser

12.30 Ajout de temps de montee et de descente

Des temps de fondu peuvent être ajoutés aux mémoires et chasers de facon a ce qu'ils soient restitués dans une pile de manière automatique.

12.31 Ajout a une memoire

() I	Figure
12G	

- Appuyez sur Memory.
- Entrez le numero de la mémoire voulue (0-999) a`l'aide du clavier numérique, ou bien avec les touches +(On) et -(Off).

• Déplacez le curseur avec les touches fléchées jusqu'au champ INFADE.

- Entrez le temps de montée désiré (max : 99min et 59s) a' l'aide du clavier numérique ou a'l'aide des touches +(On) et -(Off).
- G Deplacez le curseur avec les touches flèchées jusqu'au champ OUTFDE (Outfade).
- Entrez le temps de descente désiré (max : 99min et 59s) a'l'aide du clavier numérique ou a'l'aide des touches +(On) et -(Off).

• Appuyez sur **Exit** une fois les modifications terminées.

- Note: Ne pas appuyez sur la touche Record si vous ne faites qu'une modification des champs Infade et Outfde.
- Rque : Reglez un temps de fondu par defaut dans le champ Setup/Pref/Time.



12G Ajouter des temps de fondu a une mémoire

12.32 Ajout a`un chaser

()	Figure
12H	

- Appuyez sur Chase.
- Entrez le numero du chaser voulu (0-999) a l'aide du clavier numerique, ou bien avec les touches +(On) et -(Off).
- **3** Déplacez le curseur avec les touches flèchées jusqu'au champ **MORE** puis jusqu'au champ **INFADE** dans la deuxième partie du menu.
- Entrez le temps de montée désiré (max : 99min et 59s) a' l'aide du clavier numérique ou a' l'aide des touches +(On) et -(Off).
- Deplacez le curseur avec les touches flèchées jusqu'au champ OUTFDE (Outfade).
- Entrez le temps de descente désiré (max : 99min et 59s) a'l'aide du clavier numérique ou a'l'aide des touches +(On) et -(Off).

• Appuyez sur **Exit** une fois les modifications terminées.

Note: Ne pas appuyez sur la touche Record si vous ne faites qu'une modification des champs Infade et Outfde.





12.40 Ajout d'un temps de delai

Cette fonction peut être utilisée pour automatiser un spectacle de grande envergure en reglant des temps de tenue pour chaque mémoire utilisée.

Des structures de chasers complexes peuvent etre construites a'utilisant des temps de tenue et en bouclant avec **Next** des mémoires (et des chasers).

12.41 Ajout a une memoire

()	Figure
12I	

• Appuyez sur **Memory**.

Entrez le numéro de la mémoire voulue (0-999) a`l'aide du clavier numérique, ou bien avec les touches +(On) et -(Off).

3 Déplacez le curseur avec les touches flèchées jusqu'au champ **MORE** puis jusqu'au champ **DELAY** dans la deuxième partie du menu.

Entrez le temps de tenue désiré (max : 99min et 59s) a l'aide du clavier numérique ou a l'aide des touches +(On) et -(Off).

• Appuyez sur **Exit** une fois les modifications terminées.

(Pour plus de détails sur le controle d'une pile avec les faders d'assignation, voir section 13.00)



12I Ajout d'un temps de delai a`une memoire

12.42 Ajout a un chaser

¢	Figure
12J	_

• Appuyez sur Chase.

- Entrez le numéro du chaser voulu (0-999) a` l'aide du clavier numérique, ou bien avec les touches +(On) et -(Off).
- **3** Déplacez le curseur avec les touches flechées jusqu'au champ **MORE** puis jusqu'au champ **DELAY** dans la deuxième partie du menu.
- Entrez le temps de montée désiré (max : 99min et 59s) a' l'aide du clavier numérique ou a' l'aide des touches +(On) et -(Off).
- **6** Appuyez sur **Exit** une fois les modifications terminées.

(Pour plus de détails sur le controle d'une pile avec les faders d'assignation, voir section 13.00)



12J Ajout d'un temps de delai a`un chaser

Fonctions de Controle & Restitution

13A Faders de préparation Touches de Flash



13B Faders d'assignation Touches de Flash

13.00 Restitution

L'Event offre une multitude de controles de restitution manuels et automatiques qui sont aussi puissants que simples a utiliser :

* 2 groupes de préparations pour l'intervention en direct sur chaque canal.

* 1 serie de faders d'assignation (Assign Masters) pour le controle de chaque mémoire et chaser

* Les faders d'assignation peuvent controler, en les groupant par deux, des piles (*stacks*) contenant autant de chasers et de memoires que l'on veut.

* Chaque fader dispose d'une touche de Flash.

* Le fader **Hold/Smaster** peut être utilisé : comme général d'assignations, comme fader d'assignation supplementaire, pour geler la sortie ou gérer manuellement les fondus.

* Des controles généraux sont disponibles pour les préparations 1 & 2, les touches de Flash, le noir général (**DBO**) et la vitesse des chasers.

13.10 Controle

13.11 Faders de préparation (Presets Faders)



Il ya deux rangées de faders de preparation sur l'Event. La rangée du haut est la préparation 1 et celle du bas la préparation 2. Ces faders sont utilisables pour amener de manière très linéaire un canal à la valeur désirée. La valeur effective envoyée en sortie dépend de la position du fader Grand Master et des faders **P1** et **P2**.

Exemple :

- Amenez le Grand Master et P1 a`10 (100%)
- * Poussez le fader 1 dans la préparation 1 jusqu'à 10 (100%). Vous devez voir les projecteurs connectes à ce canal s'allumer à fond.
- * Montez le fader 2 a 5 (50%) et verifiez que les projecteurs du circuit 2 sont a 50%.
- * Enfin, descendez le fader **P1** a`0 doucement et voyez comment il gradue l'ensemble de la preparation.

13.12 Faders d'assignation (Assign Masters)

Ð	Figure	13B
2		

Les faders d'assignation proposent une foule d'options, très puissantes. Sous chaque fader, on trouve une touche de Flash equipee d'une LED. Au dessus des faders se trouvent des écrans LCD de 2 lignes, avec 4 caractères par ligne pour chaque fader. Ces faders sont utilisables pour :

- * Controler une mémoire
- * Controler un chaser
- * Controler une pile composée de mémoires et chasers

13.13 Touches de Flash

Figure 13B

Ces Flash peuvent être utilisés de 3 manières différentes :

- Add (ajout) : les mémoires montent jusqu'au niveau du fader Add/Solo.
- * **Solo :** mêmes fonctions que Add mais toutes les autres mémoires sont éteintes pendant l'appui sur la touche.
- * Latch (verrou) : un premier appui verrouille la mémoire a' la valeur fixée par le fader Add/Solo. Un deuxième appui sur le Flash éteint la mémoire.

Rque : Fondus temporises

Si vous avez regle un temps de montee (In Fade Time), la montee en intensité de la mémoire se fera en un temps egal à la valeur du champ Infade lorsque vous appuyez sur la touche Flash de son fader. De la même manière, lorsque, vous relachez la touche de Flash, la mémoire disparaitra en un temps egal à la valeur du champ Outfde (Out Fade Time)

13.14 Ecrans LCD

Figure
13C

L'ecran LCD au dessus des faders d'assignation affiche le numero ou le nom des mémoires assignées (pour ajouter un nom a n'importe quel moment, voyez la section 7.00).

Rque: Pour connaitre le numero d'une memoire dont le nom s'affiche sur le LCD, maintenez la touche Record enfoncee. Le LCD affiche alors le numero des memoires affectees aux faders.

13.20 Controler les mémoires

Une fois que les mémoires ont été assignées ou chargées sur un fader depuis une page ou un dossier (File), elles sont prêtes à l'utilisation.

13.21 Faders d'assignation (Assign Masters)



Les faders d'assignation permettent de graduer l'intensite des memoires de 0 a'100 % .

13.22 Ecrans LCD



Les numeros ou les noms des memoires, s'ils sont utilises, apparaissent sur les écrans LCD juste au dessus des faders. (Pour nommer une memoire, a n'importe quel moment, voyez la section 7.00)

Rque: si vous avez donne un nom a`une memoire et que vous voulez connaître son numero, maintenez la touche Record enfoncee. L'ecran LCD affichera le numero de chaque objet assigne sur les faders.



13C Ecran LCD

13.30 Controler les chasers

Les chasers sont controles quasiment de la même manière que les mémoires.

13.31 Faders d'assignation (Assign Masters)



Les faders permettent de graduer l'intensité des chasers de 0 a 100%.

13.32 Touches de Flash



Les touches de Flash peuvent être utilisées de 3 manières différentes, selon la position de la touche Add/Solo (Add/Solo Master Switch) :

- * Add (ajout) : le chaser démarre a`la valeur d'intensité choisie avec le fader général Add/Solo
- * **Solo** (seul) : le chaser demarre a`la valeur d'intensite choisie avec le fader general **Add/Solo** et tous les autres controles (memoire, chasers, piles) disparaissent de la sortie.
- * Latch (verrou) : appuyez une première fois sur la touche Flash pour lancer le chaser à la valeur d'intensité du fader general Add/Solo. Pour l'éteindre, il suffit de rappuyer une deuxième fois sur la touche de Flash.
- Rque: Les touches de Flash peuvent aussi etre configurees dans le menu Setup pour leur assigner le mode normal (ou le chaser tourne aussi longtemps que la touche reste enfoncee) ou un mode simplifie ou le chaser va du premier au dernier pas puis s'arrete.

13.33 Changer le mode des touches de Flash

- Appuyez sur **Setup** pour ouvrir le menu de paramétrage.
- Déplacez le curseur sur le champ CTRL (controle) et appuyez sur +(On) pour ouvrir le menu de controle.
- Deplacez le curseur sur le champ CHS (chaser) et appuyez sur +(On) pour basculer entre le mode NORM (normal) et SNGL (simplifie).
- Appuyez sur Exit pour fermer ce menu (pour revenir a` l'affichage normal, appuyez sur Exit autant de fois que necessaire)

13.34 Ecrans LCD

Figure13C

Les numeros ou les noms des chasers, s'ils sont utilises, apparaissent sur les écrans LCD juste au dessus des faders. (Pour nommer un chaser, a' n'importe quel moment, voyez la section 8.00)

Rque: si vous avez donne un nom a un chaser et que vous voulez connaitre son numero, maintenez la touche Record enfoncee. L'ecran LCD affichera le numero de chaque objet assigne sur les faders.

Lorsqu'un chaser est lance, l'appui sur la touche **Record** indique aussi le numero du pas actuel du chaser.

13.40 Controler les Piles (Stacks)

Les piles necessitent plus de temps et de preparation pour leur mise en place et leur conception mais offrent l'avantage de programmer des temps de fondus symétriques entre memoires et chasers. Un spectacle pourrait être réalise à l'aide d'une seule pile; de même, on peut imaginer de segmenter la restitution en piles selon le nombre de scenes ou de chansons d'un spectacle.

L'Event vous permet aussi d'utiliser plusieurs piles simultanement.

Pour controler une pile, il vous faut deux faders d'assignation adjacents. Pour assigner ces deux faders, il existe 2 methodes. La meilleure depend du spectacle que vous devez gerer :

13.41 Methode 1 : Avec le menu d'assignation des piles

Cette methode est preferable si vous utilisez les piles de maniere occasionnelle ou pour une partie très spécifique d'un spectacle. Voyez pour ceci la section 13.00.

13.42 Methodes 2 : Avec le menu Piles et les faders d'assignation

Ð	Figure
13D	_

Si vous souhaitez avoir une pile disponible a` tout moment, il est preferable d'utiliser le menu Stack pour dedier a` demeure deux faders adjacents a` la restitution d'une pile. Cependant, ceci ne signifie pas que ces deux faders ne peuvent restituer que des memoires dans un ordre specifique. Il est possible de changer l'ordre de restitution, de sauter des elements indesirables, et même de prendre les memoires en controle manuel dans une pile.

Appuyez sur **Stack** pour ouvrir le menu de gestion des piles, 4 champs apparaissent :

* **1ST** : Le premier chaser ou la premiere mémoire.

Le champ 1ST permet de choisir le premier élément de la pile.

Rque : si le champ 1ST indique une memoire et que vous souhaitez demarrer avec un chaser, entrez C (avec la troisieme touche de Flash) puis le numero du chaser desire.

* **Label** : ce champ utilise les deux lignes de l'ecran LCD.

Le nom du premier élément de la pile apparait dans le champs Label. Attention, il n'est pas possible de le modifier ici.

* **Faders** : les faders d'assignation

Ce sont les faders utilisés pour le controle de la pile. Les valeurs possibles pour le champs **Faders** sont 1&2, 3&4 ... 23&24.

* Load & Fix:

Ce champ met la pile en place ou la supprime. Une fois la valeur du champ choisie (**On** ou **Off**), le menu est ferme automatiquement.

13.50 Restitution des Piles (Stacks)

Peu importe la methode d'assignation que vous utilisez, la restitution est controlee de maniere unique. Avant d'aller plus loin, il faut comprendre quelques notions a propos du système des piles.

* Dans une pile, les mémoires et chasers se suivent dans l'ordre établi a` l'aide des champs **Next** dans les menus **Chase** et **Memory**.



13D Menu Pile (Stack)



13E Faders d'assignation Touches de Flash



13F Touches Go / Back

- * Si les champs **Next** n'ont pas été modifies, la mémoire 10 est suivie par la 11 et ainsi de suite jusqu'à 999. La mémoire 999 est alors suivie par le chaser 1, puis par le 2 et ainsi de suite ...
- * Si un numero de mémoire ou de chaser n'est pas enregistre, il sera ignore et le suivant, s'il existe, sera la mémoire juste apres.
- * Comme les mémoires et chasers peuvent être utilisés ensemble dans une pile, on les désignera parfois par "éléments" (*Cues*).

13.51 Controle des piles

Ð	Figure	13E	
1			

Quand on lance une pile, les LED des touches de Flash des faders s'allument. Celles-ci sont marquées **Go** et **Back** et indiquent qu'une pile est en marche.

13.52 Faders d'assignation

	Figure	13E
2		

Les faders ont deux fonctions :

- Pendant un fondu, ils controlent les temps de montée et de descente des éléments. Le fader de gauche (Go) controle le temps de montée. Celui de droite controle le temps de descente.
- Une fois le fondu terminé, le fader de gauche controle l'intensité de l'élément qui vient de se mettre en place.

Théoriquement, les faders doivent être laissés à 100%. Dans cette position, ils n'affectent pas les temporisations de la pile. (Pour prendre la pile en manuel, voyez la section 13.70)

13.53 Touches Go et Back



La touche de Flash sous le fader de gauche porte, la mention **Go**. En appuyant dessus, on iniție la mise en place de l'element suivant dans la pile. A ce moment, l'element en cours commence a`disparaitre.

Le fader de droite se trouve au dessus de la touche **Back**. Celle-ci permet de revenir en arrière d'un élément dans la pile. Il n'est possible de revenir en arrière que d'un seul élément.

13.54 Ecrans LCD



Lorsqu'une pile est en marche, l'écran LCD indique le nom de l'élément en cours au dessus du fader de droite, et le nom de l'élément à venir sur le fader de gauche. Lorsqu'on lance la pile, il n'y a pas de sortie sur les gradateurs, et le fader de droite n'affiche donc rien.

Note : Lorsqu'un élément de pile se met en place ou disparait, l'ecran LCD affiche le pourcentage de fondu effectué et le temps restant en secondes.

13.60 Eliminer une pile de la sortie



13G Touche Clear

Figure 13G

0

• Appuyez sur **Clear**.

Appuyez sur la touche **Go** de la pile a`eliminer.

Eliminer une pile éteint la sortie en cours. Cependant, la pile reste disponible et il suffit d'appuyer sur sa touche **Go** pour la relancer.

13.70 Prendre le controle manuel d'un fondu

Il n'est pas inhabituel de prendre le controle manuel d'un élément pour ajuster les fondus a'un spectacle. Un acteur peut être en retard a' son entrée sur scène, ou même oublier une partie de son role.

- Le fader de gauche controle le temps de montée de l'élément. Pour le gérer manuellement, déplacez le fader pour ajuster le temps de montée a la valeur désirée. L'affichage change et indique alors MAN: / 20% (si 20% de la montée sont effectués).
- Le fader controle maintenant la progression de l'élément en cours de mise en place. Lorsque le fader est à 100%, l'élément est en place.
- Pour prendre toute la progression en manuel, amenez le fader de gauche a`0 avant l'appui sur Go.
- Le fader de droite (au dessus de Back) controle la disparition de la mémoire ou du chaser amené par le fader Go. De la même maniere il est possible de controler manuellement cette disparition. L'écran indique alors MAN: / 20% (si 20% sont effectués).
- Le fader peut alors être déplace vers le haut ou vers le bas pour ajuster la disparition de l'élément en cours. A 100%, la sortie est terminée.
- Note: Laisser le temps de descente en controle manuel implique que tous les elements suivants seront en controle manuel à partir du moment ou le pourcentage de fondu, atteindra la valeur, du fader. Ainsi, si on prend le controle manuel de la memoire 2 à 50% du fondu, elle restera à 50%. Si le fader est laisse à cette valeur lors de l'appui sur Go, la memoire 3 montera jusqu'à 50% de son intensité maximum et la 2 descendra de 50% à 25% (c'est à dire 50% de 50%)

13.71 Controle manuel en fin de fondu

A la fin du fondu, lorsque l'élément sortant a complètement disparu, le fader de droite, qui controle normalement le temps de descente, controle alors l'intensité de l'élément envoyé sur la sortie.

13.80 Modifier l'ordre de restitution

Les éléments défilent normalement dans l'ordre de base ou bien selon les valeurs choisies dans les champs **Next**. Cependant, il est possible de se déplacer rapidement dans la pile pour restituer un élément différent.

Pour executer un autre élément que celui prevu initialement :

- Appuyez sur la touche **Assign** puis sur **Chase** ou **Memory** selon l'élément a exécuter.
- 2 Entrez le numero de l'élément désiré.
- **3** Appuyez sur la touche **Go** de la pile a`modifier.

L'élément désiré est alors placé à la suite de l'élément en cours dans la pile. Un appui sur **Go** initie son apparition.

13.90 Le fader SMaster / Hold

Les faders **SMaster** sur l'Event Plus et **Hold** sur l'Event permettent l'utilisation de nombreuses fonctions :

- * **Master** : le fader gradue l'ensemble des intensités des faders d'assignation.
- * Hold : le fader bloque et gradue l'ensemble des sorties de la console.
- * Xfade : permet de gerer manuellement un fondu.
- * Assign : le fader se comporte alors comme un fader d'assignation supplementaire.

13.91 Réglages des modes du fader Smaster / Hold

Figure
13H

- Appuyez sur **Setup** pour ouvrir le menu de paramétrage.
- **2** Déplacez le curseur sur le champ **CTRL** (Controles).
- **6** Appuyez sur **+(On)** pour ouvrir ce sous menu.
- Deplacez le curseur sur le champ **SMAST**.
- S Choisissez, avec la touche +(On) la valeur du champ : Master / Hold / Xfade / Assign.
- Appuyez sur **Exit** pour fermer ce sous menu (appuyez sur **Exit** une deuxieme fois pour sortir des menus.)



13H Parametrage du fader Hold/Master

13.92 Mode Controle des faders d'assignation

- Verifiez que la LED Assign est allumée.
- Le fader **SMaster** gradue maintenant l'intensité de tous les faders d'assignation

Exemple :

Le fader d'assignation 1 a recu dans la mémoire 1 le controle du canal 1 a 90%. Cette mémoire est montée a 80% et le SMaster est réglé a 50%. L'intensité en sortie de console est donc de 36% :

 $0.9 \ge 0.8 \ge 0.5 = 0.36$ (36%)

13.93 Mode Fader de Tenue (Hold Master)

La fonction de tenue (*Hold*) permet de controler la sortie de la console lors d'un changement de page ou pour mémoriser une programmation utilisée a chaque fin de chanson.

- Verifiez que la LED Hold est allumée. Si la LED de la touche **Sample** est allumée, appuyez sur **Sample** pour l'eteindre.
- **2** Réglez vos éclairages a`l'aide des faders.
- Appuyez sur **Sample** (echantillon). Ceci "photographie" la sortie en cours. La LED de la touche **Sample** s'allume.
- Baissez tous les faders de preparation (*Preset*) et d'assignation a'
 0.
- **6** Montez le **Grand Master** a`100%
- Le fader Smaster/Hold gradue alors la sortie "photographiee" de 0 a`100%

13.94 Mode Fondu Manuel

Permet de faire un fondu manuel entre n'importe quelles memoires assignées sur les faders :

- Vérifiez que le champ **SMAST** du menu **Setup** est bien positionne sur **XFADE**. Vérifiez que le fader **Smaster** est a'0.
- 2 Maintenez la touche au dessus du fader **SMaster** enfoncee.
- **3** Appuyez sur la touche de Flash du fader d'assignation choisi.
- Relachez toutes les touches.
- Montez le **SMaster** a' 100% pour envoyer la mémoire sur la sortie.
- 6 Répétez les étapes de 2 a 4 pour choisir une autre mémoire.
- Déplacez le SMaster vers le bas pour effectuer un fondu symétrique entre les deux mémoires.

13.95 Mode Controle des Mémoires / Chasers

Permet d'utiliser le fader **SMaster** comme un fader d'assignation supplementaire.

- Vérifiez que le champ **SMAST** du menu **Setup** est bien positionne sur **MEM/CH**.
- Appuyez sur Assign puis sur Chase ou Memory.

- B Entrez un numero de chaser ou de mémoire.
- Appuyez sur la touche au dessus du **SMaster**.
- Le SMaster contrôle maintenant l'intensité de la mémoire ou du chaser qui lui a été assigné, comme un fader d'assignation normal.

14.00 Controles Généraux

14.10 Faders P1 et P2

Le fader **P1** gradue l'ensemble des potentiomètres de la préparation 1 (*Preset 1*). De même pour le fader **P2** et la deuxième rangée de faders (*Preset 2*). En déplacant **P1** dans un sens et **P2** dans l'autre, il est possible d'effectuer un fondu entre les réglages des deux préparations.

14.11 Inverser le fader P2



Quelques opérateurs qui utilisent les faders de préparation pendant les spectacles préférent deplacer les masters ensemble, d'une seule main, pour effectuer le fondu. Ceci est possible sur l'Event en inversant le sens du fader **P2**. Ainsi, le haut du fader correspond a'0 et le bas a'100%.

Pour changer le sens du master **P2** :

- Appuyez sur **Setup** pour ouvrir le menu de paramétrage.
- **2** Déplacez le curseur sur **CTRL** (Controles)
- **3** Appuyez sur **+(On)** pour ouvrir ce sous menu.
- Deplacez le curseur sur le champ P1/2.

S Appuyez sur +(On) pour basculer sa valeur sur NORM (Normal) ou REV (*Reverse*, inverse)



Inverser le sens du fader P2

14A



14B Touche Add/Solo Touche DBO

14.20 Bascule Add/Solo



Les touches de Flash peuvent être utilisées de 3 manières différentes mais aussi être supprimées complètement. Pour changer le mode des touches de Flash, appuyez sur la touche **Add/Solo**. A chaque appui, les 2 LED changent pour indiquer le mode sélectionné.

- * Add : *LED Verte allumée* : L'appui sur une touche de Flash provoque l'allumage instantane de l'element selectionne a` la valeur du fader Add/Solo.
- * Add Latch : *LED Verte Çlignotanțe* : Les touches de Flash permettent de verrouiller l'element selectionne soit a la valeur reglee avec le fader Add/Solo, soit a 0. Lorsqu'une touche est verouillee allumee, sa LED clignote en synchronisation avec la LED Add/Solo. Si le mode Add Latch est desactive alors que quelques canaux sont verrouilles, ceux-ci s'eteignent et ne se rallumeront pas automatiquement si on repasse en mode Add Latch.
- * **Solo** : *LED Rouge allumée* : L'appui sur une touche de Flash provoque l'allumage de l'element choisi a la valeur reglée sur le fader d'intensite Add/Solo mais, en même temps, éteint toutes les autres sorties.

* Disabled : Aucune LED allumée : Les touches de Flash sont desactivees.

14.30 Bascule DBO



Cette touche a 2 fonctions :

* Blackout :

Lorsqu'on appuie sur **DBO**, toutes les sorties sont éteintes. Cette fonction est disponible de maniere

Momentanee : la sortie est a`0 le temps de l'appui sur la touche.

Verrouillable :la sortie est verrouillee a` 0 jusqu'auprochain appuisur DBO.

* Inhibit :

Permet_, d'interdire l'utilisation d'un ou plusieurs canaux. Maintenez enfoncee la touche de Flash du canal a`interdire et appuyez sur **DBO**.

14.31 Changer le mode de la touche DBO

- Appuyez sur **Setup** pour ouvrir le menu de paramétrage.
- Deplacez le curseur sur le champ CTRL (Controle) et appuyez sur +(On) pour ouvrir ce sous menu.
- Déplacez le curseur sur le champ DBO et appuyez sur +(On) pour basculer entre les modes MOMT (momentané) et LTCH (*Latching*, verrouillage).
- Appuyez sur **Exit** 2 fois pour revenir a`l'affichage normal.



14.40 Fader Add/Solo

6	Figure	14C
1		

Ce fader controle le niveau des touches de Flash.

14.50 Fader Grand Master



Ce fader controle le niveau général de tous les faders de la console, sauf les touches de Flash.



14.60 Controle de la Vitesse (Speed Rate)

Ð	Figure
14D	

Ce potentiomètre rotatif controle la vitesse de tous les chasers en cours sur la console. Il devrait normalement être positionne a`"12 heures", c'est a`dire que tous les chasers vont a`la vitesse qui est saisie dans le menu Chase. En tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, on augmente leur vitesse. Dans l'autre sens, elle diminue, jusqu'a`0 completement a` gauche.

Options Avancees

15.00 Contreles Avances

15.10 Construire (Build)

Lorsqu'on pilote des automatisés, ou bien pour certaines applications de theaîre, il est pratique d'utiliser les mémoires comme "blocs de construction" (*Building Blocks*). De cette manière, les mémoires baîtes a' base de "blocs mémoires" refleteront tous les changements faits dans ces blocs. Cette option est communément utilisée pour simplifier le repositionnement des automatisés lorsqu'on change de salle pendant une tournée.

Un spectacle peut être constitué d'un certain nombre de mémoires reproduisant un effet de poursuite sur le chanteur par exemple. Lorsqu'on change de salle, le pont d'eclairage n'est plus forcement le même, et ne sera surement pas à la même hauteur. Il se peut aussi que le chanteur soit oblige de se deplacer de maniere differente. Normalement, il faudrait reediter toutes les mémoires qui pointent sur le chanteur pour modifier les positions des automatisés.

Une solution plus simple consiste à enregistrer une mémoire qui pointe sur le chanteur, c'est à dire ne mémoriser que les informations de Pan et Tilt. Après avoir activé l'option d'enregistrement BUILD, toutes les mémoires qui pointent sur le chanteur seront construites (**Build**) à base de ce "bloc mémoire" qui ne contient en fait que les informations de position des automatisés. Ainsi, si la configuration de la salle change, il suffit de réediter ce "bloc mémoire" pour reconfigurer toutes les mémoires qui l'utilisent.

Exemple :

Les opérations qui suivent détaillent un exemple de création de "bloc mémoire", contenant seulement des positions, et un exemple d'utilisation dans une mémoire "construite".

• Enregistrez, par exemple, une mémoire qui ne contient que les informations de Pan et Tilt pour quelques automatisés.

- Note : Pour ceci, vous aurez bien sur besoin d'ouvrir les iris et les shutter de vos automatises de facon a voir ou vous les positionnez. N'oubliez pas de remettre a zero tous les faders des preparations autres que ceux des Pan et Tilt avant d'appuyer sur **Record**. Ainsi, seules les informations de Pan et Tilt seront enregistrees a un niveau superieur a 0.
 - Ouvrez le menu Build et positionnez le champ Record sur Build.
 - ❸ Vérifiez que la mémoire que vous venez d'enregistrer au pas se trouve sur un fader d'assignation. Montez le fader pour positionner vos automatisés.
 - *Utilisez les préparations pour choisir couleur, intensité et autres paramètres.*
 - **5** Enregistrez votre mémoire.

Cette nouvelle mémoire reproduira maintenant toute modification apportée à la mémoire éditée au pas $\mathbf{0}$.

Note : Les memoires "construites" NE SONT PAS automatiquement mises à jour si elles sont sur les faders d'assignation. Elles DOIVENT etre rechargees sur les

faders en changeant de page ou en les reassignant.

15.20 Visualiser les changements dans une memoire construite

Il existe 2 methodes pour visualiser les changements dans une memoire "construite" :

Methode 1 :

• Editez la memoire qui sert de "bloc de construction" (ici la position sur le chanteur)

2 Assignez la mémoire construite sur un fader d'assignation.

Note : Si la memoire construite est deja sur un fader, reassignez-la au meme fader.

Methode 2 :

• Chargez la page contenant la mémoire construite.

Note : Si la mémoire construite fait partie de la page chargée actuellement, rechargez-la à nouveau.

2 Montez le fader pour voir les changements.

Rque : Apres avoir enregistre quelques memoires de posițion, configurez-les en pile, de facon à pouvoir les faire defiler lorsque vous fabriquez une memoire construite.

Les informations de couleur et de faisceau (gobos, strobe ...) peuvent être memorisées de la même manière.

15.30 Autres options du menu Build

Le menu **Build** propose également un champ **FROM**. Ceci vous permet d'isoler la sortie du général d'assignation (*Assign Master*) du processus d'enregistrement.

Lorsque le champ **FROM** est réglé sur **All**, toute sortie de la console est incluse dans une mémoire. A l'inverse, lorsque **FROM** est positionne sur **Presets**, seules les sorties des faders de préparation sont mémorisées. Ainsi, si un fader d'assignation est monté, il est ignoré lors de la mémorisation.

Cela facilite la creation de memoires de position, comme le montre l'exemple ci-dessous :

Exemple (Automatisés) :

- *Réglez le champ* **FROM** *sur* **All**.
- 2 Réglez le champ **RECORD** sur **Normal**
- 6 Choisissez quelques automatisés qui seront utilisés en groupe.
- Utilisez les faders des préparations pour ouvrir les iris, ouvrir les shutters et faire tout ce qui est nécessaire pour voir les faisceaux, mais laissez a zéro les paramètres de couleur, gobos, Pan et Tilt.
- Mémorisez ces réglages et assignez la mémoire réalisée sur un fader d'assignation.
- **6** Placez le champ **FROM** sur **Preset**.
- Placez le champ **RECORD** sur **Build**.

Cette mémoire peut maintenant être laissée à 100% pour vous permettre la visualisation de vos mémoires de position, sans que les paramètres Iris et Shutter ne soient mémorisés dans les "blocs mémoires".

15.40 Editer une mémoire

15.41 Utilisation theatrale - A l'aide des menus d'edition

Beaucoup de consoles de theaîre n'ont pas de faders individuels pour chaque circuit. Pour enregistrer une memoire, les operateurs utilisent un clavier et saisissent les numeros de canaux et leurs niveaux.

Exemple :

СН#	то#	At	
1	10	50	

(canaux 1 a`10 a`50%)

La serie Event offre cette methode rapide et conviviale grace au menu Edit Memory (ou Edit Chase) :

- Appuyez sur **Edit** puis sur **Memory**.
- 2 Entrez le numero de la memoire a creer.
- Entrez les canaux et leurs niveaux dans les champs CH# -TO# - AT
- Note: Comme chaque canal peut etre edite individuellement, en utilisant la methode des menus, les changements sont stockes temporairement; il n'est donc pas necessaire d'appuyer sur **Record** entre chaque changement.
 - Une fois tous les changements effectues, appuyez sur **Record** pour mémoriser votre travail. Pour annuler toutes les modifications, appuyez sur **Exit**.
 - Un message sur l'ecran LCD indique le nombre de memoires creees et la quantité de memoire encore disponible.
- Rque : Tant que la memoire n'est pas enregistree, vous ne pourrez pas l'assigner sur un fader et visualiser votre travail. Pour contourner ce probleme, il est possible d'assigner le

Pour contourner ce probleme, il est possible d'assigner le mode edition a un fader :

- * Appuyez sur Assign puis sur Edit
- * Appuyez sur la touche de Flash du fader qui doit recevoir la sortie de l'edition.

Une fois la touche de Flash enfoncee, le menu Assign se ferme et la sortie de l'editeur de memoire remplace l'element controle par le fader.

15.50 Edition des pages

15.51 Changer la composition d'une page

()	Figure	15B,	Exemples	1,	2
et 3	3				

Il est possible de changer la composition par défaut d'une page en utilisant le menu **Edit Page**. Ce menu est utilisé pour configurer le nombre de mémoires qui seront incluses dans chaque page, l'increment entre chaque mémoire de début de page et si les chasers seront charges ou pas.

- Appuyez sur Edit
- 2 Appuyez sur Page
- **3** Déplacez le curseur sur le champ **MEMS** (mémoires)
- A l'aide des touches +(On) et -(Off) et du clavier numérique, entrez le nombre de mémoires par page (1-24)
- **b** Déplacez le curseur jusqu'au champ **INCR** (incréments)
- A l'aide des touches +(On) et -(Off) et du clavier numérique, entrez l'incrément entre chaque mémoire de début de page
- **7** Déplacez le curseur sur le champ **CHS** (Chase)
- Utilisez la touche +(On) pour changer le champ de AUTO a`OFF et vice versa. Lorsque Auto est selectionne, un chaser est charge automatiquement sur le fader 21 a`chaque nouvelle page. Le numero de ce chaser correspond au numero de la page.
- **9** Appuyez sur **Exit** pour revenir a`l'affichage standard.



15B Edition d'une page

Exemple 1 :

N° de Page	Faders d'assign.	Controle
0	1-20	Mem. 0-19
	21	Chase 0
1	1-20	Mem 20-39
	21	Chase 1
2	1-20	Mem 40-59
	21	Chase 2
10	1-20	Mem 200-219
	21	Chase 10

Lorsque la console sort d'usine, la composition des pages est la suivante :

Exemple 2 :

Le nombre de mémoires, par page peut être changé de facon a s'adapter a un spectacle particulier. Il serait par exemple nécessaire d'avoir des chases et des piles en permanence sur les faders 12-24. Dans ce cas, l'opérateur configure la console de manière a n'avoir que 10 mémoires et 1 chaser sur les faders 1 a 11. La bascule CHS: est mise sur AUTO, notez que le chaser se charge sur le fader adjacent a la dernière mémoire.

N° de Page	Faders d'assign.	Controle
0	1-10	Mem. 0-9
	11	Chase 0
1	1-10	Mem 10-19
	11	Chase 1
2	1-10	Mem 20-29
	11	Chase 2
10	1-10	Mem 100-119
	11	Chase 10

Exemple 3 :

L'incrément entre chaque mémoire de début de page peut être ajusté pour adapter la console a une organisation particulière de la mémoire. Dans ce cas, le nombre de mémoires par page est de 20 mais l'incrément est de 100. **CHS** est sur Auto.

N° de Page	Faders d'assign.	Controle
0	1-20 21	Mem. 0-19 Chase 0
1	1-20 21	Mem 20-39 Chase 1
2	1-20 21	Mem 40-59 Chase 2
10	1-20 21	Mem 200-219 Chase 10

Note Si le champ CHS est place sur OFF, aucun chaser ne sera charge.

15.52 Restaurer la composition par defaut

Pour restaurer la configuration par défaut des pages de l'Event :

- Appuyez sur Edit
- Appuyez sur Page
- **3** Déplacez le curseur sur **RESTORE**
- Appuyez sur +(On) pour activer la reinitialisation des pages.
- S Appuyez sur **Exit** pour revenir a`l'affichage standard.
15.60 Editer un dossier (File)

15.61 Modifier les paramètres par defaut d'un dossier

Il est possible de changer le mode d'utilisation des dossiers (*File*) en utilisant le menu **Edit File**.

Cependant, cette option releve d'une utilisation avancée de la console et ne sera peut-être pas utile pour tous les opérateurs. Ce menu permet de limiter le nombre de faders d'assignation qui seront chargés dans chaque dossier.

- Note : Lorsqu'un dossier est sauve, tous les paramètres des faders d'assignation sont enregistres. Ce menu n'est utilisable que pour limiter le nombre de faders qui seront modifies au chargement.
 - Appuyez sur Edit puis sur File
 - **2** Dans le champ **FIRST**, entrez le numero du premier fader a` charger depuis le dossier.
 - **3** Déplacez le curseur sur le champ **LAST** et entrez le numéro du dernier fader a charger depuis le dossier
 - Appuyez sur Exit

Exemple :

L'opérateur veut, par exemple, utiliser les 6 premièrs élémentss d'un dossier. Cependant, lorsque ce dossier sera chargé, les 18 derniers faders ne seront pas affectés. Il suffit pour cela d'entrer 1 dans le champ **FIRST** et 6 dans **LAST**.

15.62 Restaurer les options par defaut d'un dossier

Pour restaurer les options par defaut du menu Edit File :

- Appuyez sur Edit puis sur File
- **2** Deplacez le curseur sur **RESTORE**
- Appuyez sur +(On)
- Appuyez sur **Exit**

16.00 Accès Securise aux Menus et Contreles

Il est possible de limiter l'accès des utilisateurs aux controles de l'Event :

- Appuyez sur **Setup**
- 2 Déplacez le curseur jusqu'au champ **DESK** et appuyez sur **+(On)** pour ouvrir le menu de configuration de la console.
- Deplacez le curseur sur MODE et basculez entre REC (*Record*) et
 PLAY avec les touches +(On) et -(Off)

Dans le mode **PLAY**, seuls les menus suivants sont accessibles :

Memory	Edit	Chase
Page Label	Page Chs 1	Page Chs 2
File Save	Patch	Clear
File Label	MCard	

En mode **RECORD**, toutes les menus sont accessibles.

Rque : L'Event dispose aussi d'une protection par mot de passe qui interdit toute bascule entre REC et PLAY si le mot de passe n'est pas correctement saisi.

17.00 Touches de Fonctions

Les touches de fonctions ne sont disponibles que sur les consoles Event Plus. Les touches de Flash du groupe de faders d'assignation de droite deviennent, lors de l'activation de cette option, des touches de fonctions.

Toute opération réclamant la manipulation de nombreuses touches peut être simplifiee par l'utilisation des touches de fonctions (Macros). Ainsi, en appuyant sur un seul bouton, on peut reproduire l'équivalent de l'appui sur 30 touches successives.

- Rque : Utilisez des macros pour accelerer vos memorisations en les utilisant pour nommer vos objets (RAYS, WASH etc ...) ou utilisez une macro pour effectuer vos changements
 - de page pendant les spectacles.

17.10 Memorisation d'une touche de fonction



- Appuyez sur **Setup** puis amenez le curseur sur le champ **CTRL**
- Appuyez sur +(On) pour ouvrir le menu Controle
- B Placez le curseur sur FKEYS (touches de fonctions)
- Appuyez sur +(On) pour ouvrir le menu Touches de Fonctions
- **5** Déplacez le curseur sur le champ **ENABLE**
- Appuyez sur **Exit** pour fermer ce menu (appuyez plusieurs fois pour revenir a`l'affichage standard)
- Assurez vous que la touche Add/Solo est sur Off
- Appuyez sur la touche de Flash correspondant a` la touche de fonction a`creer. Sa LED s'allume
- **9** Exécuter la sequence de touche a'reproduire
- Appuyez a nouveau sur la touche de Flash. La LED s'éteint.

17.20 Restitution du contenu d'une touche de fonction

- Assurez vous que la touche Add/Solo est sur Off
- Appuyez sur la touche de Flash que vous avez programmée comme touche de fonction
- 3 La sequence de touches s'execute



17A Memoriser une touche de fonction

18.00 Contrele Avance des Canaux

18.10 Ignorer les temps de fondus sur certains canaux

Lorsqu'un fondu est temporise, il peut être utile d'avoir une partie des canaux qui ignorent les temporisations. Par exemple, vous pouvez avoir besoin de changer de couleur brusquement alors que l'intensité du projecteur diminue progressivement.

18.11 Ignorer les temporisations sur certains canaux

Ĩ	Figure
18A	-

- Appuyez sur **Setup**
- **2** Placez le curseur sur le champ **UTIL**
- **6** Appuyez sur **+(On)** pour ouvrir le menu Utilitaires
- Deplacez le curseur sur le champ **PREC** (Precedence)
- **6** Appuyez sur **+(On)** pour ouvrir ce menu
- **6** Déplacez le curseur sur le champ **CHAN#** et entrez le numéro du premier canal a affecter
- Déplacez le curseur sur le champ THRU et entrez le numéro du dernier canal du groupe
- Note : Pour n'affecter qu'un seul canal, entrez le même numero que dans CHAN#
- **8** Déplacez le curseur sur le champ **PREC** et positionnez le sur **LAST**
- Répétez les étapes de 2 a 8 tant qu'il est nécessaire d'affecter des canaux
- Appuyez sur **Exit** pour fermer ce menu (appuyez sur **Exit** plusieurs fois pour revenir a`l'affichage standard)



18A Forcer un canal a`ignorer les temporisations

18.20 Programmation systematique d'une prechauffe

Quelques lampes a'grand filament (comme les ACL) sont lentes a'yenir en puissance. La vitesse de reponse de ces lampes peut être amelioree en maintenant une faible intensité en permanence en sortie pour prechauffer le filament.

18.21 Mise en place de la prechauffe des filaments

	Figur
18B	

- 1 Appuyez sur Setup
- 2 Placez le curseur sur le champ UTIL
- 3 Appuyez sur +(On) pour ouvrir le menu Utilitaires
- 4 Deplacez le curseur sur le champ **HEAT** (Prechauffe)
- 5 Appuyez sur +(On) pour ouvrir ce menu
- 6 Deplacez le curseur sur le champ **DIM#**
- 7 Entrez un numero de dimmer
- 8 Deplacez le curseur sur le champ **THRU** et entrez le numéro du dernier dimmer du groupe
- Note : Pour n'affecter qu'un seul dimmer, entrez le meme numero que dans DIM#
- 9 Deplacez le curseur sur le champ **AT**
- **10** Entrez une valeur de prechauffe (0 a 100%)
- 11 Repetez les étapes de 2 a 11 tant qu'il est nécessaire d'affecter des dimmers
- 12 Appuyez sur **Exit** pour fermer ce menu (appuyez sur **Exit** plusieurs fois pour revenir à l'affichage standard)
- Rque : Regler la prechauffe à 5% forcera une tension constante d'environ 10 volts en sortie du dimmer. En général, une préchauffe de 2% n'est pas visible par le public.



18B Régler une prechauffe

18.30 Ignorer la fonction Solo des touches Flash



Appuyer sur une touche de Flash lorsqu'on est en mode Solo provoque l'extinction de tous les autres canaux de la console. Ceci peut provoquer des effets indesirables sur les canaux controlant des changeurs de couleur ou des automatises.

Pour permettre a' certains canaux d'ignorer la fonction Solo :

- 1 Appuyez sur Setup
- 2 Placez le curseur sur le champ UTIL
- 3 Appuyez sur +(On) pour ouvrir le menu Utilitaires
- 4 Deplacez le curseur sur le champ SOLO
- 5 Appuyez sur +(On) pour ouvrir ce menu
- 6 Deplacez le curseur sur le champ CHAN#
- 7 Entrez un numero de canal
- 8 Deplacez le curseur sur le champ **THRU**

9 Entrez le numero du dernier canal du groupe

- Note : Pour n'affecter qu'un seul dimmer, entrez le meme numero que dans CHAN#
- 10 Deplacez le curseur sur le champ SAFETY
- 11 Positionnez-le sur ON
- 12 Repetez les étapes de 2 a 11 tant qu'il est necessaire d'affecter des canaux
- 13 Appuyez sur **Exit** pour fermer ce menu (appuyez sur **Exit** plusieurs fois pour revenir a l'affichage standard)



18C Forcer les canaux a`ignorer la fonction Solo

19.00 Options Avancées de la Console

19.10 Temps de montee et de descente par defaut



Avant d'enregistrer des mémoires qui vont utiliser les temps de fondu dans une pile, il peut être utile de definir des temporisations par defaut, pour eviter d'avoir à regler ces paramètres systematiquement.

Note : Ces valeurs par defaut seront affectees aux memoires creees. Il est possible de les modifier a n'importe quel moment.

- Appuyez sur **Setup**
- **2** Placez le curseur sur le champ **PREF** (Préférences)
- **3** Appuyez sur **+(On)** pour ouvrir le menu Préférences
- Déplacez le curseur sur le champ TIMES (Temporisations) et entrez une valeur au format MM:SS ou M:SS.s (M=Minutes, S = Secondes, s = Dixièmes de Secondes)
- Appuyez sur **Exit** pour fermer ce menu (appuyez sur **Exit** plusieurs fois pour revenir a`l'affichage standard)



19A Reglage des temporisations par defaut

19.20 Changer l'increment lors de la memorisation

Normalement, lorsqu'on enregistre une mémoire, le menu Memory incrémente automatiquement son pointeur de facon à se positionner sur la mémoire suivante. On évite ainsi d'avoir à saisir cette valeur lorsqu'on programme un grand nombre d'elements.

Cependant, il peut être utile de changer l'incrément entre deux mémoires créées successivement :

- Appuyez sur **Setup**
- Déplacez le curseur sur PREF et appuyez sur +(On) pour ouvrir le menu Préférences.
- Placez le curseur sur INCR et entrez un incrément (entre 1 et 10)
- Appuyez sur **Exit** 2 fois pour revenir a`l'affichage standard *Exemple* :

En sortie d'usine, l'incrément est fixé a 1, c'est a dire qu'après avoir enregistré la mémoire 1, le menu se place automatiquement sur la mémoire 2. Mais il vous sera peut être plus intéressant de laisser quelques mémoires libres entre chaque mémorisation de facon a pouvoir en insérer quelques unes si vous devez revenir sur l'ordre d'une pile.

Rque : Si l'increment est fixe à 10, et que la premiere memoire creée est M10, la suivante choisie par le menu sera M20. Il est cependant possible de reajuster ce numero avec le clavier pour intervenir sur la M15 par exemple.

19.30 Affichage de l'aide

L'écran d'aide s'affiche sur la portion d'écran LCD a gauche de celle reservee aux menus. Cet affichage peut être inhibé lorsque l'opérateur est habitué a la console.

- Appuyez sur **Setup**
- Déplacez le curseur sur PREF et appuyez sur +(On) pour ouvrir le menu Préférences
- Placez le curseur sur HELP. Appuyez sur -(Off) pour désactiver l'aide, ou sur +(On) pour la réactiver
- Appuyez sur **Exit** 2 fois pour revenir a`l'affichage standard

20.00 Utilisation de la Micro-Carte Mémoire (MCard)

La micro-carte mémoire de l'Event est un accessoire optionnel qui permet de sauvegarder toutes les informations contenues dans la console sur un RAM disk compact. Nous conseillons vivement a toute personne devant executer le même spectacle plusieurs fois de sauvegarder sur micro-carte sa programmation.

20.10 Ouvrir le menu MCard

- Appuyez sur **Setup**
- Deplacez le curseur sur MCARD et appuyez sur +(On) pour ouvrir le menu Micro Carte

Note : Si la MCARD n'est pas inseree, il est impossible d'ouvrir ce menu.

20.20 Sauvegarde du contenu de la console

- Assurez-vous que la pile de la Micro Carte est en place et verifiez que la protection d'ecriture est desactivee. Inserez la Micro Carte dans le port a l'arriere de la console
- **2** Ouvrez le menu **MCARD** comme precise ci-dessus
- Placez le curseur sur TO MCARD. Appuyez sur +(On) pour sauvegarder
- **4** L'écran affiche la confirmation de la sauvegarde
- Appuyez sur **Exit** 2 fois pour revenir a`l'affichage standard

20.30 Chargement du contenu depuis la Carte

Lorsque les informations sont chargées depuis la micro-carte, toutes les informations contenues dans la console sont effacées et remplacées par le contenu de la micro carte.

Pour recuperer le contenu de la micro-carte :

- Assurez-vous que la pile de la Micro Carte est en place et verifiez que la protection d'ecriture est desactivee. Inserez la Micro Carte dans le port a l'arriere
- **2** Ouvrez le menu **MCARD** comme precise ci-dessus
- B Placez le curseur sur FROM MCARD. Appuyez sur +(On) pour charger le contenu de la carte
- L'écran affiche la confirmation du chargement
- **6** Appuyez sur **Exit** 2 fois pour revenir a`l'affichage standard
- Note: Sortez immediatement la Micro-Carte après la sauvegarde ou le chargement des informations. Laisser la Micro-Carte dans le port lors de la mise en route ou de l'extinction de la console peut altérer son contenu.

21.00 Effacement des Mémoires, Chasers et Patch

Les mémoires et chasers peuvent être effacés pour libérer de la mémoire, ou pour éviter de les utiliser pas erreur. Les Patchs peuvent être reinitialises de facon a recuperer le patch d'origine (1 vers 1, 2 vers 2 etc..) ou bien un patch nul, c'est a'dire aucune connexion.

21.10 Effacer les mémoires

ła w	Figure
21A	

- Appuyez sur Clear pour ouvrir le menu Copy/Clear Note : Déplacez le curseur sur le champ FUNCTION et appuyez sur +(On) pour basculer du mode Copy au mode Clear si necessaire.
- **2** Placez le curseur sur le champ **MEM**
- **6** Appuyez sur **+(On)** pour ouvrir le menu Clear Memory
- **4** Deplacez le curseur sur le champ **MEM**: (Memory)
- **5** Entrez le numero de la première mémoire a effacer
- **6** Déplacez le curseur sur le champ **T0**:
- Entrez le numéro de la dernière mémoire a effacer
- 8 Déplacez le curseur sur le champ CONFIRM
- **9** Appuyez sur **+(On)** pour confirmer l'effacement



21A Effacer une mémoire

21.20 Effacer une pile (Stack)

Cette procédure est détaillée dans la section concernant les piles (section 13.00)

21.30 Effacer un chaser

Figure 21B
 Appuyez sur Clear pour ouvrir le menu Copy/Clear Note : Deplacez le curseur sur le champ FUNCTION et appuyez sur +(On) pour basculer du mode Copy au mode Clear si necessaire.
Placez le curseur sur le champ CHSE (Chasers)
Appuyez sur +(On) pour ouvrir le menu Clear Chasers
• Déplacez le curseur sur le champ CHS : (Chase)
• Entrez le numéro du premier chaser a`effacer
6 Déplacez le curseur sur le champ T0 :
Entrez le numéro du dernier chaser a`effacer
8 Déplacez le curseur sur le champ CONFIRM
Appuyez sur +(On) pour confirmer l'effacement





21.40 Effacer un patch

🖙 Figure 21C

• Appuyez sur **Clear** pour ouvrir le menu Copy/Clear

Note: Deplacez le curseur sur le champ FUNCTION et appuyez sur +(On) pour basculer du mode Copy au mode Clear si nécessaire.

- Placez le curseur sur le champ **PTCH** (Patch)
- **6** Appuyez sur **+(On)** pour ouvrir le menu Clear Patch
- Deplacez le curseur sur le champ **PTCH**: (Patch)
- **5** Entrez le numéro du patch a effacer
- **6** Déplacez le curseur sur le champ **TYPE** et choisissez le type de patch qui remplacera celui que vous effacez; il existe deux options :

1 TO 1: dirige le canal 1 sur le dimmer 1, le 2 sur le dimmer 2 etc ... jusqu'au dernier canal. Sur une Event 48, le canal 48 est envoyé sur le dimmer 48 pour le mode normal, et le 96 est patché sur le dimmer 96 en mode étendu (**Wide**). Au dessus de ce nombre, les dimmers ne sont pas patchés.

NULL : Aucun canal n'est route vers aucun dimmer. Il est parfois plus facile de commencer un patch depuis une configuration "propre".

Déplacez le curseur sur LVLS

S Entrez le niveau de sortie par défaut pour les dimmers du nouveau patch.

Exemple :

Comme il est indiqué sur la figure 21C, si **LVLS** est fixé a 50, tous les dimmers seront patchés à 50%. Cependant, cette valeur peut être changée individuellement sur chaque dimmer.

• Déplacez le curseur sur le champ CONFIRM et appuyez sur +(On) pour confirmer l'effacement du patch



21C Effacer un patch

22.00 Copie de Mémoires, Chasers ou Patch

22.10 Copier une mémoire



• Appuyez sur **Clear** pour ouvrir le menu Copy/Clear

- Note: Deplacez le curseur sur le champ FUNCTION et appuyez sur +(On) pour basculer du mode Clear au mode Copy si nécessaire.
- **2** Placez le curseur sur le champ **MEM**
- **3** Appuyez sur **+(On)** pour ouvrir le menu Copy Memory
- **O** Deplacez le curseur sur le champ **MEM**: (Memory)
- **6** Entrez le numéro de la mémoire a copier
- **6** Déplacez le curseur sur le champ **T0**:
- Entrez le numéro de la mémoire destination de la copie
- 8 Déplacez le curseur sur le champ CONFIRM
- Appuyez sur +(On) pour confirmer la copie
 Exemple : La figure 22A montre la copie de la mémoire 10 sur la mémoire 50



22A Copier une mémoire

22.20 Copier un chaser



• Appuyez sur **Clear** pour ouvrir le menu Copy/Clear

Note: Deplacez le curseur sur le champ FUNCTION et appuyez sur +(On) pour basculer du mode Clear au mode Copy si necessaire.

- Placez le curseur sur le champ CHSE (Chase)
- **3** Appuyez sur **+(On)** pour ouvrir le menu Copy Chase
- Deplacez le curseur sur le champ CHS : (Chase)
- **S** Entrez le numero du chaser a copier
- **6** Déplacez le curseur sur le champ **T0**:
- Dentrez le numero du chaser destination de la copie
- 8 Déplacez le curseur sur le champ CONFIRM
- Appuyez sur +(On) pour confirmer la copie Exemple :

La figure 22B montre la copie du chaser 1 sur le chaser 10





22.30 Copier un patch



• Appuyez sur **Clear** pour ouvrir le menu Copy/Clear

Note: Deplacez le curseur sur le champ FUNCTION et appuyez sur +(On) pour basculer du mode Clear au mode Copy si necessaire.

- **2** Placez le curseur sur le champ **PTCH**
- **3** Appuyez sur **+(On)** pour ouvrir le menu Copy Patch
- Déplacez le curseur sur le champ **FROM** (la table de patch a`copier)

5 Entrez le numero de la table a`copier

Note : Le nombre maximum de tables de patch est 3.

- **6** Déplacez le curseur sur le champ **T0**: (le numéro de la table qui doit recevoir la copie)
- Entrez le numéro de la table destination de la copie
- 8 Déplacez le curseur sur le champ CONFIRM
- Appuyez sur +(On) pour confirmer la copie
 Exemple : La figure 22C montre la copie du patch 1 sur le patch 2



23.00 Initialisation de la Console

L'initialisation permet de remettre a zero le contenu de la console mais aussi de la débloquer en cas d'erreur dans le logiciel. Toutes les données sont effacées, y compris les mémoires, chasers, patch et le mot de passe. Ceci permet aussi de vider la console rapidement.

Note : Il est recommande de faire un reset general chaque fois que vous démarrez un nouveau show.

23.10 Utilisation de la fonction Reset

C)	Figure
23A	

Eteignez la console avant de reinitialiser la console puis suivez les étapes ci-dessous :

- Maintenez les touches DBO, ADD/SOLO et HOLD enfoncées tout en rallumant la console.
- **2** Le menu illustre sur la figure 23A s'affiche sur l'ecran LCD de droite
- **3** Deplacez-vous sur le champ **CONSOLE**
- Appuyez sur +(On)
- 6 Appuyez sur **Record** pour confirmer le reset géneral de la console.
- Si nécessaire, entrez un mot de passe de 6 lettres max en utilisant les touches de Flash.
- Si aucun mot de passe n'est nécessaire, appuyez sur **Exit**. Toutes les données sont éliminées de la console et tous les paramètres par défaut a la sortie d'usine sont retablis.



23A Initialisation de la console

24.00 Connexion en Maître Esclave

Une seconde console (Jands Event, ESP II ou Stage 12/24) peut être connectée pour fournir des faders supplémentaires lorsque la console principale est en mode Wide (Section 5.00)

24.10 Réglage d'une EVENT en Maitre

• Appuyez sur **Setup**

Note : La console Maitre doit être configurée en mode Wide avant toute chose.

- Deplacez le curseur sur le champ DESK et appuyez sur +(On) pour ouvrir ce menu
- Deplacez le curseur jusqu'au champ LINK (lien) et appuyez sur +(On) pour ouvrir ce menu
- Deplacez le curseur jusqu'au champ **MASTER** et appuyez sur **+(On)** pour configurer la console en Maitre
- **5** Le champ **STARTCH**# (*Start Channel Number*, numero du premier canal) apparait. Ce champ controle le numero du canal controle par le premier fader de la console esclave. La valeur par defaut de ce champ est le numero plus un de la derniere touche de Flash des preparations de la console maitre
- Placez le curseur sur le champ CONFIRM et appuyez sur +(On) pour confirmer le lien entre les consoles
- Rque : Si vous desirez controler, avec la console esclave, un groupe de canaux different de la valeur par defaut, changez la valeur du champ StartCh#.
- 24.20 Reglage d'une EVENT en Esclave
- Appuyez sur **Setup**
- Deplacez le curseur sur le champ DESK et appuyez sur +(On) pour ouvrir ce menu
- Deplacez le curseur jusqu'au champ LINK (lien) et appuyez sur +(On) pour ouvrir ce menu
- **4** Deplacez le curseur jusqu'au champ **SLAVE** et appuyez sur **+(On)** pour configurer la console en Esclave

• Appuyez sur **Exit** pour abandonner l'operation

Note : Les LED ne fonctionnent pas lorsqu'on est en mode esclave.

25.00 Les Ecrans LCD de l'Event

25.10 Controle des LCD

Les deux écrans LCD situés sur la face avant de la console peuvent être configurés pour s'adapter aux conditions d'éclairage, mais aussi aux angles de vue utilisés par l'opérateur.

- Appuyez sur **Setup**
- Déplacez le curseur sur le champ DESK et appuyez sur +(On) pour ouvrir ce menu
- **3** Déplacez le curseur jusqu'au champ **DISPLAY** (affichage) et appuyez sur **+(On)** pour ouvrir ce menu
- Openace de curseur jusqu'au champ LCDS et appuyez sur +(On) pour ouvrir le menu de controle des écrans LCD
- **6** Ce menu comprend 3 champs
- * Bright [0-15]

Controle le retroeclairage des LCD (O= Min, 15 = Max)

* Contrast [0 - 15]

Augmenter le contraste permet d'améliorer la lisibilité des écrans pour des angles de vue assez bas.

* Cursor [Block / Line]

Choix du style du curseur : Block : carre noir; Line : tiret. En general, le mode Block est plus lisible.

26.00 Intensité de l'éclairage de la console

Les consoles Event peuvent recevoir des flexibles d'éclairage. L'intensité de ces lampes peut être réglée dans le menu Setup Desk Display :

- Appuyez sur **Setup**
- Déplacez le curseur sur le champ DESK et appuyez sur +(On) pour ouvrir ce menu
- B Déplacez le curseur jusqu'au champ **DISPLAY** (affichage) et appuyez sur **+(On)** pour ouvrir ce menu
- Deplacez le curseur jusqu'au champ LAMP et choisissez une intensité entre 0 et FF avec les touches +(On) et -(Off), ou avec le clavier numérique

• Appuyez sur **Exit** pour sortir de ce menu

Note : Les flexibles ne peuvent pas être éteints.

27.00 Controle MIDI

Le protocole MIDI (Musical Instrument Digital Interface) est un standard conventionnel pour les communications entre systèmes numériques. L'Event est équipée d'une entrée MIDI qui permet de controler une partie de ses fonctions.

27.10 Menu Midi

- Appuyez sur Setup
- Deplacez le curseur sur le champ DESK et appuyez sur +(On) pour ouvrir ce menu
- Déplacez le curseur jusqu'au champ EXTN (external) et appuyez sur +(On) pour ouvrir ce menu
- Déplacez le curseur jusqu'au champ MIDI et appuyez sur +(On) pour ouvrir le menu de configuration de l'interface MIDI. On y trouve 5 champs :
- * **MIDI** : Ce champ doit être mis sur **ON** pour activer l'interface. Vous pouvez configurer l'interface avec les 4 autres champs et l'activer, ou l'éteindre avec celui-ci.
- * **MIDI-Ch (Channel)** : Les informations MIDI sont diffusées sur 16 canaux simultanés. Choisissez ici le canal correspondant aux informations concernant la console.
- * **Prog (MIDI Program Change message)** : L'Event repond au code MIDI de changement de programme. Ce message peut être utilisé pour activer n'importe quelle mémoire entre 1 et 128. Passez ce champ sur **ON** pour activer ce mode.
- Note : Lorsque le mode PROG est sur ON, les faders d'assignation 23 et 24 de l'Event Plus sont reserves pour une pile qui controle les mémoires activées par l'entrée MIDI.

Exemple :

Si le code de changement de programme recu est 25, les faders 23 et 24 controlent les temps de fondu affectés a la mémoire 25 pendant sa restitution.

- * Assign (Nombre de faders d'assignation) : le champ ASSIGN permet de choisir quelles touches de Flash seront activées par les codes NOTE du protocole MIDI. Assign 1 est le fader d'assignation le plus à gauche sur la console. Chaque fader peut être parametre pour repondre a'une note particuliere. Ceci est parametrable avec les champs ASSIGN et NOTE. Comme ils sont automatiquement mis à jour, il n'est donc pas nécessaire d'appuyer sur **Record**.
- * Note (Note MIDI) : Le protocole MIDI permet l'utilisation de 128 notes. Le champ NOTE est utilisé pour choisir la note MIDI associée a chaque fader d'assignation. La reception d'une note specifiée ici correspond a l'appui sur la touche de Flash du fader choisi.
- S Réglez le champ Assign sur 12

6 Choisissez la note correspondante entre 1 et 128 dans **NOTE**

Rque : Si vous voulez eviter qu'un fader particulier ne reagisse aux notes MIDI recues, choisissez son numero dans Assign et entrez la valeur OFF dans le champs NOTE ou double cliquez (double appui rapide) sur la touche -(Off).

28.00 Connexion d'un Moniteur Externe

La carte vidéo optionnelle (VDU) permet de visualiser les données de la console sur un moniteur de type IBM. Cette carte permet aussi la sauvegarde des données sur micro carte. Deux cartes écrans sont utilisables, proposant ainsi les formats de moniteurs les plus répandus :

* EGA / CGA / Monochrome

* VGA

Depuis janvier 1995, les ecrans EGA/CGA/Monochrome ne sont plus disponibles. Par contre, les ecrans VGA le sont toujours, dans n'importe quel magasin d'informatique. De toute facon, quel que soit le type d'ecran, les informations affichees sont les memes.

Les micro-cartes mémoires sont disponibles chez tous les revendeurs JANDS.

La carte MCard/VDU peut être utilisée avec toutes les autres cartes optionnelles, y compris le lecteur de disquette.

28.10 Installation

Suivez les intructions livrées avec le kit de mise a jour et assurez vous que vous respectez les instructions données pour votre console. Gardez précieusement les anciennés cartes de facon a pouvoir relancer votre console si la nouvelle est défectueuse.

Une fois l'installation terminée, vérifiez que votre console fonctionne correctement. Si vous avez mis à jour le logiciel, il est nécessaire de reinitialiser votre console (Section 23).

28.20 Mise en oeuvre

Utilisez le menu **SETUP/DESK/DISPLAY** pour ajuster les options de la carte video a`votre moniteur.

Note : Le moniteur peut-etre gravement endommage si vous n'utilisez pas le bon type de moniteur pour configurer votre carte.

Une fois installe, le moniteur affiche en permanence les données de la console. Lorsque vous n'étes pas dans un menu, utilisez les touches flechées pour basculer entre l'affichage des valeurs des canaux et la liste des mémoires et chasers. L'appui sur une touche de fonction active un ecran spécifique; par exemple : l'appui sur **File** provoque l'affichage sur le moniteur de la liste des dossiers.

28.30 Micro Carte

Voir section 20 pour l'utilisation de la micro carte mémoire.

29.00 Sortie Analogique Optionnelle

La sortie sur prise Socapex peut être installée pour fournir une sortie analogique 0-10V. Ces cartes sont disponibles chez tous les revendeurs JANDS.

8 connecteurs maximum peuvent etre installes pour fournir jusqu'a 240 canaux en sortie.

Chaque prise propose 30 sorties en 0-10V (Maximum 10mA par voies) Note : Voyez les informations d'installation livrées avec la carte.

30.00 Lecteur de Disquette Optionnel

30.10 Introduction

Le lecteur de disquettes optionnel (FDD) permet a l'utilisateur de sauvegarder le contenu de la console sur des disquettes 3.5 pouces formatees IBM PC. Ces disquettes sont disponibles dans n'importe quel magasin d'informatique. La carte FDD peut être utilisée en meme temps que n'importe quelle autre carte optionnelle. Notez cependant qu'une modification est nécessaire sur la carte MCard (Micro Carte Memoire) si elle doit être utilisée en meme temps que la carte FDD.

Note : Lorsque vous installez un lecteur FDD sur une console Event, assurez-vous aupres de votre distributeur qu'il est bien compatible.

30.20 Installation

Suivez les intructions livrées avec la carté de mise a jour et assurez vous que vous respectez les instructions données pour votre console. Gardez précieusement les anciennes cartes de facon a pouvoir relancer votre console si la nouvelle carte est défectueuse.

Une fois l'installation terminee, effectuez une initialisation de la console (voir section 23)

30.30 Mise en oeuvre

La carte FDD est accessible dans le menu SETUP/BKUP. On y trouve 4 options :

* **MCard** : L'ensemble des fonctions disponibles ici est detaille en section 20.00

* **Disk** : Cette option permet de sauvegarder ou de recharger depuis une disquette l'ensemble des informations contenues dans la console. Déplacez le curseur sur **Disk** et appuyez sur **+(On)** pour ouvrir le menu de gestion des disquettes. Vérifiez qu'une disquette est inserée dans le lecteur avant d'ouvrir ce menu. Une fois le lecteur initialisé, un menu similaire au menu de gestion des Micro Cartes apparait.

- Note : S'il n'y a pas de disquette presente dans le lecteur au moment de la selection du menu DISK, un message d'erreur apparait et l'operation est arretée.
 - Déplacez le curseur sur le champ **FILENAME**
 - 2 Entrez le nom du fichier a charger ou a créer sur la disquette
 - Deplacez le curseur sur SAVE ou LOAD selon que vous souhaitez sauvegarder ou recuperer le contenu de la console.
 - Appuyez sur +(On) pour initialiser le transfert. Il faut environ une minute pour transferer toutes les données.

Note : Ne touchez pas a la disquette tant que la LED du lecteur est allumée.

* **Time / Date** (heure et date) : ces options permettent de dater les sauvegardes en règlant l'horloge du lecteur de disquette. Il n'est pas necessaire de regler ces valeurs à chaque fois, l'horloge tourne automatiquement, et ne demande qu'un recalage de temps en temps.

Note : L'heure est affichee en mode 24/24, c'est a dire 13:00 pour 1 heure de l'après-midi. Il est possible de l'ajuster avec les touches +(On) et -(Off) et avec le clavier numérique.

30.40 Maintenance

Le lecteur de disquette contient des mecanismes de haute precision et doit etre manipule avec precaution. Faites attention a`ce qu'aucun liquide ne rentre dans le lecteur et assurez vous qu'une disquette est toujours dedans lors du transport de la console.
Generalites

31.00 Maintenance - Entretien

Si on en prend soin, la console Event ne demande que très peu d'entretien. Cependant, la pile interne doit être changée régulièrement (voir section 33.00)

ATTENTION ! ASSUREZ-VOUS QU'AUCUN LIQUIDE NE PENETRE JAMAIS DANS LE CHASSIS DE LA CONSOLE !

Si la face avant de la console est sale, nettoyez la avec un détergent doux sur un tissu.

Ne projetez ni liquide ni spray sur la console. N'utilisez pas de solvants pour la nettoyer.

32.00 Services Techniques

NOTE :

Contactez votre revendeur agree JANDS pour toute reparation et tout service.

Pour l'Australie, adressez-vous a`un agent technique agree JANDS ou retournez l'unite defectueuse dans un emballage approprie a`:



JANDS ELECTRONICS Service Department Rear, 578 Princes Highway, St Peters, NSW 2044, AUSTRALIA Tel : +61 2 516 3622 Fax : +61 2 517 1045

Pour la France :



ESL 982 Avenue des platanes Boirargues 34970 LATTES France Tel : 00 33 4 99 13 28 28 Fax : 00 33 4 99 13 28 29 E-mail : <u>esl@esl-France.Com</u> Web : http://www.esl-france.com

33.00 Changement des Piles

Les piles internes de l'Event doivent être changées tous les 3 ans, ou lorsque des problemes de perte de mémoire ont été constatés. Pour changer une pile :

ATTENTION

Remplacer la pile efface la memoire de la console. Sauvegardez toutes vos informations sur Micro Carte ou sur disquette avant le remplacement.

-	,	r				
0	Deposez la	partie inferieure de la console.				

- Notez la polarité de la pile et dessoudez ses connexions.
- **3** Installez une nouvelle pile et soudez la.
- **4** Remontez la console.

Annexe A

Structure des Menus de Configuration (Setup)



Annexe B

34.00 Câblage des Connecteurs

Câblage de la sortie DMX

N° de Broche	Signal
1	Blindage
2	Signal -
3	Signal +
4	Libre
5	Libre
Connecteur de ty	pe Cannon 5 broches AXR
Protocole DMX 51	12 Standard USITT RS-485

Câblage du connecteur MIDI

N° de Broche	Signal
1	Libre
2	Libre
3	Libre
4	Midi +
5	Midi Signal
Connecteur de t	ype DIN 5 broches

Connecteurs des lampes

N° de Broche	Signal
1	Libre
2	Masse
3	0-+12 volts
Connecteur de ty	pe Cannon 3 broches AXR

Câblage du lien entre consoles

Le lien entre deux consoles Event se fait a'l'aide d'un cable broché comme indiqué cidessous, branché entre la sortie DMX de la console esclave et l'entrée MIDI de la console maitre.

Cannon 5 broches	Din 5 broches				
Broche	Broche				
3 <u> </u>	_w 5% 5				
2	4				

Câble d'alimentation

Alimentation :	90 -265 Volts AC, 50-60Hz
Consommation :	40 watts (85 watts avec la sortie analogique)
Connexion :	IEC 3 broches, fusible, interrupteur et filtre intégrés.
Fusible :	2 A M205

Table de Notes MIDI

Les NOTE MIDI vont de 0 à 127. Les logiciels Event jusqu'a la version 3.1 les numérotent de 1 à 128. Lorsque vous utilisez la table suivante, ajoutez 1 à chaque numéro de note.

MIDI	Note										
36	C1	48	C2	60	C3	72	C4	84	C5	96	C6
37	C#1	49	C#2	61	C#3	73	C#4	85	C#5	97	C#6
38	D1	50	D2	62	D3	74	D4	86	D5	98	D6
39	D#1	51	D#2	63	D#3	75	D#4	87	D#5	99	D#6
40	E1	52	E2	64	E3	76	E4	88	E5	100	E6
41	F1	53	F2	65	F3	77	F4	89	F5	101	F6
42	F#1	54	F#2	66	F#3	78	F#4	90	F#5	102	F#6
43	G1	55	G2	67	G3	79	G4	91	G5	103	G6
44	G#1	56	G#2	68	G#3	80	G#4	92	G#5	104	G#6
45	A1	57	A2	69	A3	81	A4	93	A5	105	A6
46	A#1	58	A#2	70	A#3	82	A#4	94	A#5	106	A#6
47	B1	59	B2	71	В3	83	B4	95	B5	107	B6