

MANUEL PRONTO

[Version 3.0 - 2002-08-13](#)

www.prontoconsole.com

Bienvenue dans le Pronto! AVAB. L'aide en ligne du pupitre et le manuel papier sont absolument identiques.

Naviguer dans le menu d'aide en ligne du pupitre :

- Presser la touche "?" (F1 sur le clavier PC) et presser n'importe quelle autre touche du pupitre pour ouvrir le chapitre correspondant à la fonction sélectionnée.
- Les liens "hypertexte" en jaune vous font passer directement d'un chapitre à l'autre.
- Les flèches Haut/Bas servent à choisir le prochain lien de la page. Presser la touche MODIFY pour l'activer.
- La roue de navigation, les flèches Haut/Bas & la roue des niveaux vous permettent de faire défiler une page (PAGE UP/PAGE DOWN au clavier PC)
- Les flèches Gauche/Droite servent à passer à l'explication suivante ou précédente du chapitre sélectionné.
- Les touches C/ALT & ? Servent à revenir à la page précédente.

Table des Matières

PART I : MANUEL GENERALITES	Page : 5
Configurer le Système	Page : 5
Initiation à la Programmation	Page : 8
Introduction au Pronto!	Page : 20
La Souris	Page : 49
Le Clavier	Page : 50
Les Moniteurs	Page : 54
Plans de Circuits (3.0)	Page : 58
PART II : MANUEL FONCTIONS	Page : 62
Copier, Couper & Coller (3.0)	Page : 62
Entrer un Texte (3.0)	Page : 63
Circuits	Page : 64
Patch	Page : 86
Groupes	Page : 95
Mémoires	Page : 99
Séquence	Page : 111
Masters	Page : 130
Registres de Transfert	Page : 154
Dynamiques	Page : 166
Appareils Asservis	Page : 191
Templates	Page : 226
Changeurs de Couleurs	Page : 234
La fonction WIZARD	Page : 236
Masques Circuits (3.0)	Page : 238
Set Up Pronto	Page : 240
Modes Opérationnels	Page : 251
Macros	Page : 254
Section Fonctions Spéciales	Page : 257
Sauvegarde et Chargement	Page : 259
Version Programme et Mise à Jour	Page : 265
PART III : ACCESSOIRES	Page : 269
Caractéristiques Réseau (3.0)	Page : 269
Télécommandes	Page : 274
DMX via Ethernet	Page : 279
MIDI & Time Code (3.0)	Page : 280
Fonctions de déclenchement externes	Page : 281
Touches A P N	Page : 285
Imprimante	Page : 287
Connexions	Page : 287
Pronto+! (Pronto Plus)	Page : 290
Pupitre Lynx	Page : 290
Pupitre Presto (3.0)	Page : 290
Sortie Aveugle & Visualisation (3.0)	Page : 291
LightServer	Page : 292
PART IV : APPENDICE	Page : 298
Problèmes rencontrés	Page : 298
FAQ (Questions souvent posées)	Page : 298
Info Version logiciel	Page : 301
Programme Test du matériel	Page : 304
Liste des Raccourcis	Page : 305
Spécifications Techniques	Page : 318
Fusibles & Sécurité	Page : 320

PART I : Manuel Généralités

Généralités dont : Introduction à la console et Programmation rapide

CONFIGURER LE SYSTEME

Ce chapitre vous aidera à configurer le système pour la première fois et va vous permettre de vérifier la bonne communication avec le reste des équipements DMX ou AVAB.

[Mise en route du système](#)

[Remise à zéro \(Reset total\)](#)

[Choix du protocole de sortie](#)

[Envoyer de la lumière sur scène](#)

Mise en route du système :

Ce pupitre est conçu pour contrôler des gradateurs, des changeurs de couleurs, des scanners, des lyres motorisées ainsi que tout autre équipement utilisant le protocole AVAB ou DMX 512.

Équipement nécessaire pour utiliser ce système :

- 1) Console Pronto! & câble d'alimentation
- 2) Moniteur Vidéo & câble d'alimentation
- 3) Câble signal vidéo du moniteur

Connecter le câble vidéo issu du moniteur sur le connecteur Sub-D 15HD à l'arrière de la console, connecter les câbles secteur aux prises de courant 230V et mettez sous tension les 2 unités. Après environ 30 secondes votre moniteur vidéo doit vous afficher la page d'accueil du pupitre.

Si ce n'est pas le cas vérifier :

- Que votre moniteur est bien compatible VGA et qu'il est bien connecté sur la sortie vidéo n°1
- Que le câble secteur du moniteur est bien connecté et alimenté au 220V

NOTE : Les consoles Pronto précédentes possédaient un micro interrupteur Vidéo près de la sortie moniteur, pressé au démarrage il permettait de suivre la procédure de démarrage de l'O S. Cette procédure est cachée jusqu'au chargement du Pronto.

Charger une nouvelle conduite :

Quand vous voulez vider le pupitre pour entrer une nouvelle conduite, utilisez la commande "nouveau" dans le menu Play. Si vous commencer à travailler pour la première fois avec ce système nous vous conseillons d'initialiser totalement la console afin de démarrer avec toutes les mémoires vides et tous les paramètres configurés par défaut.

"Nouveau" restaure les paramètres par défaut depuis les fichiers suivants :

- DYNAMICS.DEF : Effets Dynamiques et tables par défaut.
- PARSETUP.DEF : Affectation des paramètres par défaut des projecteurs motorisés aux roues et curseurs.
- SETUP.DEF : Configuration des paramètres par défaut.

Voir [Configuration des paramètres par défaut.](#)

Vider la mémoire pour une nouvelle conduite :

- 1) Mettre le système sous tension
- 2) Une fois que les menus sont affichés à l'écran, utiliser la flèche Bas de la console pour ouvrir le premier menu.
- 3) Utiliser la flèche Droite pour se positionner sur le menu fichier.
- 4) Presser MODIFY pour sélectionner "Nouveau".

Une fenêtre de dialogue vous demande si vous voulez vider la conduite du pupitre.

5) Presser MODIFY pour confirmer.

Une fenêtre vous propose de sauvegarder d'abord la conduite existante. Si oui, presser MODIFY, sinon choisir ANNULER (Flèche bas). Si vous pressez MODIFY, une fenêtre confirme le chargement des fichiers par défaut.

Choisir un protocole de sortie :

Si votre équipement ne réagit pas du tout aux commandes du pupitre, vérifiez d'abord que vous avez utilisé la bonne sortie à l'arrière de l'appareil. Il y a 2 connecteurs de sortie DMX (XLR 5 broches).

Après avoir ouvert une nouvelle conduite, le protocole de sortie sera en DMX512 sur les 2 sorties. Vous pouvez le changer en AVAB si vous avez d'anciens équipements compatibles AVAB. En fonction de votre configuration et du nombre de sorties de votre Pronto, vous devez vérifier quel est le bon connecteur.

Ces 2 éléments, protocole et adresse, sont définis dans le Set Up Input/Output :

- 1) Ouvrir le Set Up Pronto dans le menu Pronto! (Flèche bas & MODIFY).
- 2) Ouvrir le Set Up Input/Output à la fin du Set Up Pronto (flèche bas & MODIFY).
- 3) Utilisez les flèches ou la Jog Wheel pour placer le curseur sur les différents choix :

Output 1 Début = la première adresse DMX pour ce connecteur. (1-512, et le 1 par défaut)

Output 1 Taille = le nombre d'adresses transmises par ce connecteur (512 par défaut en DMX, 256 en AVAB).

Output 1 Protocole = Presser MODIFY alterne entre "AVAB" ou "DMX 512" (DMX en standard).

4) Presser ESC

La fenêtre est fermée, et les paramètres choisis sont désormais transmis via le connecteur de sortie à l'arrière de la console.

Voir [Les LED à l'arrière de la console](#).

Envoyer de la lumière au plateau :

En mode Direct Circuits toute la partie relative à la mémorisation d'informations de la console est gelée. Vous avez devant vous un pupitre manuel à une préparation. Ce mode est très utile en période d'installation des projecteurs pour vérifier rapidement leurs affectations dans le patch ou pendant une période de répétition ou seulement certains projecteurs basiques sont installés. Vous pouvez à tout moment revenir au "Normal mode" pour enregistrer des états lumineux de circuits réglés dans le mode Direct Circuits.

- 1) Tourner l'inverseur rotatif "Direct circuits" sur la position "ON".
- 2) Vérifier que le potentiomètre du Grand Master est monté à 100% et que la touche rouge "Black-out" est éteinte.
- 3) Vérifier que l'inverseur rotatif "FREEZE" est sur la position ON.
- 4) Les circuits de 1 à 40 sont accessibles directement à partir des 40 potentiomètres. (1-80 sur le Pronto+)

Le déplacement du potentiomètre N°1 contrôlera le circuit N°1. Sur scène et sur le moniteur vidéo vous pourrez suivre l'évolution de ce circuit.

5) Presser la touche "CH RANGE" et déplacer de nouveau le potentiomètre N°1, maintenant vous contrôlez le circuit N° 41, parce que la touche "CH RANGE" a sélectionné la tranche suivante de 40 circuits soit la tranche des circuits de 41 à 80. Chaque fois que vous pressez la touche "CH RANGE" une nouvelle série de 40 circuits est sélectionnée. Le numéro du premier circuit de cette nouvelle série est affiché dans le display du haut près des premiers potentiomètres.

La série de circuits que contrôlent les potentiomètres est aussi affichée sur le moniteur vidéo. La touche "CH RANGE" est la seule touche à utiliser en mode DIRECT CIRCUITS.

Si vous avez des projecteurs connectés :

Déplacer le potentiomètre N°1 pour contrôler le ou les projecteurs connecté(s) au gradateur N°1. Si cela ne fonctionne pas vérifier :

- Que le gradateur est bien sous tension
- Que le gradateur est bien configuré pour le protocole que génère le pupitre
- Que le disjoncteur/fusible est bien en état (Ce qui indiquerait un court circuit sur la ligne, prenez soin de tout déconnecter avant de ré enclencher le disjoncteur ou de remplacer le fusible).
- Que l'adresse du gradateur commence bien par 1
- Qu'il y a bien un projecteur connecté à ce gradateur
- Qu'une lampe en état est bien installée
- Que le connecteur de Data est bien connecté au bon endroit.
 - Que le protocole de DATA généré par la console est bien le bon, voir chapitre précédent.
-

Introduction rapide à la programmation :

Nous vous recommandons vivement de suivre ce chapitre si vous débutez sur le Pronto, vous gagnerez du temps! Quand vous travaillerez sur les exemples relatifs à la programmation, suivez parfaitement les procédures dans l'ordre chronologique, afin de suivre la pédagogie de la manipulation. Cette introduction est conçue pour vous amener progressivement au contrôle des circuits, à l'enregistrement de Mémoires dans les Masters, à la création de Mémoires dans les registres de transferts (Play back) et à la restitution de ceux ci.

Les chapitres suivant décrivent les fonctions d'introduction à la programmation :

[PART 1. LUMIERE TRADITIONNELLE](#)

[PART 2. ASSERVIS](#)

[PART 3. EFFETS DYNAMIQUES](#)

PART 1. LUMIERE TRADITIONNELLE

Généralité

Définir des niveaux avec la roue de niveau

Définir des niveaux avec le clavier

Enregistrer des Circuits et des niveaux dans une mémoire

Transfert entre 2 mémoires avec la touche GOTO

Transfert manuel entre 2 mémoires

Transfert entre 2 mémoires avec la touche GO

Charger une mémoire dans un Master

Qu'est ce que le principe H T P. (Highest Takes Precedence)?

Le "Grand Master" et la touche "Black out"

Généralité :

Quand vous commencez une nouvelle conduite (Menu Play) le Patch est toujours 1=1. En travail avec les lumières traditionnelles, il n'est donc pas nécessaire d'entrer dans le Patch.

NOTE : Si vous parcourez ce chapitre en utilisant un Editeur Off line (sans console), utiliser l'Emulateur Console pour le clavier permet d'obtenir toutes les fonctions.

Voir [Le Clavier](#).

Avant de commencer :

Ouvrez une nouvelle conduite pour commencer l'apprentissage :

- 1) Presser la flèche Bas pour ouvrir les Menus.
- 2) Aller sur le menu Play par la flèche Droite, sélectionner NOUVEAU & presser MODIFY. Un Pop up vous demande de confirmer l'effacement de la conduite actuelle. Répondre Oui en pressant MODIFY.
- 3) Un Pop up propose de sauvegarder la conduite actuelle. Si oui, presser MODIFY et donner un nom à la conduite. Si non, presser ESC.

Assurez vous que la console est configurée correctement :

- 1) Vérifier que l'inverseur rotatif "Direct Circuit" est sur la position "Off".
- 2) Vérifier que le Grand Master est bien à 100%.
- 3) Vérifier que l'inverseur rotatif "FREEZE" est sur la position "ON".
- 4) Vérifier que les 2 potentiomètres de transfert A/B soient bien en position extrême (vous pouvez en pressant la touche GO être certain que le transfert est bien verrouillé).

Définir des niveaux avec la roue de niveau

Vous êtes dans le "Mode Opérationnel Complet", depuis que vous avez initialisé la console et que vous vous êtes assuré que l'inverseur rotatif "Direct Circuit" est bien sur la position "OFF". Les niveaux de circuits peuvent être défini par le clavier numérique et/ou par la roue des niveaux.

La méthode la plus simple pour contrôler un circuit est de saisir son numéro sur le clavier et de bouger la roue de niveau afin d'obtenir la valeur désirée.

Exemple : Sélectionner des circuits et leurs affecter des niveaux

- 1) Sélection du circuit 1 et définition d'un niveau

[1] [Roue de niveau]

Une indication apparaît sous le numéro du circuit 1 dans laquelle vous voyez évoluer un chiffre qui correspond à la valeur restituée par la roue de niveau.

- 2) Sélection du circuit 2 et définition d'un niveau

[2] [Roue de niveau]

Le circuit 2 est sélectionné, au lieu du circuit 1, et son niveau évolue en fonction du déplacement de la roue de niveau.

3) Sélectionner les deux circuits et définir le niveau

La touche "ALL" sélectionnera tous les circuits ayant un niveau dans le registre actif (le 1 & 2 dans ce cas). Le déplacement de la roue de niveau modifiera les valeurs de ce groupe de circuits proportionnellement en fonction de son déplacement.

[ALL] [Roue de niveau]

Les deux circuits sont sélectionnés et leurs niveaux évoluent proportionnellement en fonction du déplacement de la roue de niveau.

Définir des niveaux avec le Clavier :

Par défaut le clavier est en "mode R P N" (Reverse Polish Notation) c'est à dire chiffre/fonction. C'est la syntaxe traditionnelle des consoles AVAB. Cette syntaxe est extrêmement simple et naturelle : vous saisissez toujours en premier un chiffre et vous choisissez en suite la fonction.

Exemple : Sélectionner le Circuit N°1 et l'activer à 50%

[1] [CH] [5] [0] [@_LEVEL]

(Nombre fonction nombre fonction)

NOTE : Si vous êtes habitué à utiliser la syntaxe "At Mode" (parfois appelé Entrée Directe) vous avez la possibilité de sélectionner cette syntaxe dans le SET UP DES PARAMETRES. Voir la section "[Reverse Polish Notation ou At Mode](#)" pour plus d'information à ce propos.

Exemples de mise à niveau de circuits au clavier (RPN) :

1) Définir le circuit 1 à 75%

[1] [CH] [7] [5] [@_LEVEL]

2) Définir les circuits 2 et 3 à 50%

[2] [CH] [3] [+] [5] [0] [@_LEVEL]

3) Définir les circuits de 5 jusque 9 à 70 %

(Si aucun chiffre n'est saisi avant de presser la touche @ LEVEL vous obtiendrez la valeur de 70%, qui est la valeur par défaut de cette fonction. Cette valeur peut être changée dans le Set Up des Paramètres).

[5] [CH] [9] [THRU] [@_LEVEL]

4) Descendre tous les circuits de 5%

[ALL] [-%]

Conservez ces valeurs, maintenant nous allons enregistrer cet état lumineux dans une Mémoire. Votre moniteur vidéo vous affiche sur la partie de droite la page des circuits avec les valeurs suivantes pour les neufs premiers circuits :

1/70%, 2/45%, 3/45%, 5/65%, 6/65%, 7/65%, 8/65%, 9/65%

Enregistrer des circuits et des niveaux dans une Mémoire :

Une fois que vous avez défini les circuits et leurs niveaux vous pouvez enregistrer cet état lumineux afin de charger rapidement cette ambiance lumineuse et de la restituer. Un enregistrement de circuits et de valeurs est appelé une "Mémoire". Ce système peut en enregistrer 9000 différentes. Une Mémoire est toujours enregistrée de la même façon sans ce soucier du mode de restitution. Les mémoires 900-999 sont réservées aux groupes type Expert. Elles fonctionnent comme des mémoires normales, mais ne sont pas automatiquement structurées en séquence.

Exemple : Enregistrer une mémoire

Les circuits et les niveaux utilisés dans notre exemple seront enregistrés dans la Mémoire 1

[1] [RECORD]

Une fenêtre de dialogue apparaît vous confirmant le numéro de mémoire que vous allez utiliser ainsi que le numéro de la première mémoire vierge disponible. Si vous pressez de nouveau sur la touche RECORD vous entendrez un bip de confirmation qui annoncera que l'ensemble des circuits et valeurs sur scène est bien enregistré dans la Mémoire 1. Cette Mémoire apparaîtra dans la fenêtre de Séquence du play-back A/B (nous expliquerons plus tard cette fonction).

Maintenant réalisons quelques petites modifications de notre état lumineux afin d'enregistrer une seconde mémoire.

Exemple : créer et enregistrer une seconde mémoire

1) Ajouter les circuits 10 et 12 à 40%

[1] [0] [CH] [1] [2] [+] [4] [0] [@_LEVEL]

2) Enlever le circuit 1

[1] [Roue de niveau] vers le bas

3) Enregistrement de la Mémoire 2

[2] [RECORD]

Vous avez enregistré les Mémoires 1 & 2. Maintenant nous allons les restituer mais avant tout nous allons amener tous les circuits actifs à 0% :

Exemple : Effacer tous les niveaux d'un registre

Maintenez la touche C/ALT, et pressez la touche CH

Tous les circuits actifs sont à 0%.

Transfert entre 2 Mémoires avec la touche GOTO :

Faire disparaître sur scène une mémoire et apparaître simultanément une autre mémoire s'appelle un Transfert. Vous pouvez réaliser un transfert entre deux mémoires en utilisant les 2 potentiomètres du play-back A/B (ou du play-back C/D). Vous pouvez aussi facilement réaliser ce transfert en utilisant la fonction GOTO, ou avec les fonctions GO, PAUSE, GO BACK (ce qui sera décrit plus loin).

Exemples d'utilisation de GOTO pour exécuter un transfert entre 2 mémoires

1) Réaliser un transfert vers la mémoire 1

[1] [GOTO]

La console utilise 5 secondes pour réaliser ce transfert vers la mémoire 1, ce qui est la valeur de temps par défaut.

2) Transfert vers la mémoire 2

[2] [GOTO]

La console utilise 5 secondes pour réaliser le transfert vers la mémoire 2,

3) Transfert de nouveau vers la mémoire 1

[1] [GOTO]

La console utilise 5 secondes pour réaliser le transfert vers la mémoire 1.

4) Transfert vers la Mémoire 0, qui est aussi une mémoire de "NOIR" car il est impossible d'enregistrer des circuits et des niveaux sous cette adresse.

[0] [GOTO]

La console utilise 5 secondes pour réaliser le transfert vers la mémoire 0.

Transfert manuel entre 2 Mémoires :

Le potentiomètre A contrôle la Mémoire "disparaissant", actuellement sur scène, et le potentiomètre B contrôle la Mémoire "apparaissant". Ces deux potentiomètres A/B sont synchronisés pour que le transfert ne soit terminé qu'une fois que les deux potentiomètres soient montés complètement. Après la fin de ce transfert vous devez déplacer les deux potentiomètres vers le bas afin d'être prêt à réaliser le prochain transfert (modifiable dans le Set Up par Transfert "dans les deux sens").

Exemples d'exécution d'un transfert manuel

La Mémoire 0 est sur scène après notre dernier exemple. Charger la Mémoire 2 dans le registre de play-back B et réalisez un transfert manuellement.

1) Chargement de la Mémoire 2 dans le registre B

[2] [PRESET] & [B]

Vous pouvez maintenant réaliser le transfert entre la mémoire 0 et la mémoire 2

2) Déplacez simultanément les deux potentiomètres de transfert A/B et regardez sur scène (ou votre écran vidéo).

Quand le transfert est complètement réalisé vous entendez un petit bip de confirmation. La Mémoire 2 est maintenant dans le play-back A et le play-back B peut être chargé avec une autre mémoire.

3) Maintenant chargez la mémoire 1 et réalisez un nouveau transfert.

[1] [PRESET] & [B]

4) Déplacez simultanément les deux potentiomètres de transfert A/B et regardez sur scène (ou votre écran vidéo).

Quand le transfert est complètement réalisé vous entendez un petit bip de confirmation. La Mémoire 1 est maintenant dans le play-back A et le play-back B peut être chargé avec la mémoire 2 qui est dans le séquentiel.

5) Finalement chargez un Noir, qui sera la Mémoire 0 dans le Play-back B.

[0] [PRESET] & [B]

6) Déplacez simultanément les deux potentiomètres de transfert A/B et regardez sur scène (ou votre écran vidéo).

Quand le transfert est complètement réalisé vous entendez un petit bip de confirmation. La mémoire 0 est maintenant dans le play-back A et le play-back B peut être chargé avec la mémoire 1 qui est dans le séquentiel.

Transfert entre 2 mémoires avec la touche GO

Vous pouvez aussi réaliser un transfert en utilisant la touche GO le temps de transfert sera de 5 secondes (valeur par défaut pour le transfert qui peut être modifiée dans le Setup des Paramètres). Vous pouvez aussi programmer un temps de transfert individuel pour chaque mémoire (non abordé dans cette introduction)

Exemples de fonctions de transferts

Si vous avez suivi les exemples précédents vous avez la mémoire 0 sur scène (si non pressez 0 + GOTO pour être dans cette configuration).

Nous allons réaliser un transfert vers la mémoire 1, qui appellera automatiquement la mémoire 2 dans le registre de transfert B , actuellement vous avez la Mémoire 0 dans le registre de transfert A.

1) Déclenchez le Transfert

[GO]

Quand vous pressez sur la touche GO le transfert débute et ce réalise en 5 secondes. Pendant que le transfert entre A/B ce déroule la barre horizontale qui correspond au registre A/B sur l'écran passe sur un fond rouge pour vous indiquer que le transfert est en cours. L'émission du "bip" et le changement de la couleur sur l'écran vous indiqueront la fin du transfert.

2) Déclencher le second transfert vers la mémoire 2, et pressez la touche PAUSE immédiatement après avoir appuyé sur la touche GO

[GO] [PAUSE]

Dés que vous pressez la touche PAUSE le transfert est arrêté, pressez à nouveau la touche GO pour reprendre le transfert.

3) Redémarrez le transfert

[GO]

4) Vous pouvez revenir au transfert précédent en pressant la touche GO BACK. Dès que la mémoire 2 est dans le registre A vous pouvez revenir à l'effet précédent c'est à dire la mémoire 1.

[GO_BACK]

Quand le transfert est entièrement terminé vous entendez le "bip". (La fonction GO BACK utilise un temps par défaut de 2 secondes. Ce temps peut être changé dans le Setup des Paramètres, (nous verrons cela plus tard.)

5) Utilisez la fonction GOTO pour réaliser un transfert vers un Noir.

[0] [GOTO]

Vous ne devez plus avoir de circuit actif sur scène et sur votre écran vidéo.

Charger une mémoire dans un Master :

La console Pronto! Possède 40 Masters (80 dans le Pronto+) qui peuvent être utilisés pour restituer une combinaison de circuits et niveaux. Vous pouvez avoir le nombre de circuits que vous voulez dans chaque Master. Quand vous utilisez plusieurs Masters en même temps vous additionnez leurs contenus simultanément mais avec la priorité de la valeur la plus forte l'emporte pour un même circuit (en anglais H T P)

Vous pouvez réutiliser les mémoires enregistrées ou créer d'autres mémoires à partir des Masters.

Exemple de chargement de la mémoire 1 directement dans le Master 2

Entrer le chiffre 1, maintenez enfoncée la touche PRESET et pressez la touche du Master 2

[1] [PRESET] & [Touche Master_2]

Vous venez de charger directement la Mémoire 1 dans le Master 2. Vous pouvez vérifier que la manipulation est réussie en déplaçant le potentiomètre du Master 2, tous les circuits et les niveaux de la mémoire 1 doivent apparaître sur scène et sur la page circuits de votre moniteur vidéo.

Qu'est ce que le principe "H.T.P"? (Highest Takes Precedence = le plus fort l'emporte)

Vous pouvez restituer les 40 Masters, et les registres de transferts des play-back A/B et C/D en même temps. Que se passe t-il si vous restituez la mémoire 1 depuis le registre A et en même temps depuis le Master 1? La réponse est que la règle de la valeur la plus forte d'un même circuit l'emporte. Les circuits de la mémoire 1 ne seront jamais à une valeur supérieure à la valeur enregistrée dans cette mémoire.

Si la valeur restituée la plus forte est générée par un Master la valeur représentée sur la page circuit du moniteur vidéo sera en jaune. Si la valeur la plus forte est générée par l'un des registres de transfert la valeur sera affichée en blanc.

Exemple : Tester le H.T.P. (Highest Takes Precedence)

Si vous avez suivi nos précédents exemples vous avez maintenant la mémoire 0 sur scène, la mémoire 2 chargée dans le Master 1 et la mémoire 1 chargée dans le Master 2.

1) Montez le Master 2 à 50%.

Les niveaux générés par le Master sont affichés en jaune, ce qui veut dire que ce sont les valeurs les plus fortes de ces circuits pour le moment.

NOTE :Si vous sélectionnez un circuit, vous verrez le numéro du master ou du Play back duquel il est issu

2) Démarrez manuellement le transfert de la mémoire 1. Que ce passe t'il quand vous êtes à 50% de transfert :

La couleur des niveaux de circuits passe en Blanc, ce qui veut dire que les registres de transfert A/B génèrent la valeur la plus forte pour ces circuits en ce moment. Maintenant montez un peu le niveau du Master, comme le Master génère le niveau le plus fort les valeurs des circuits sont maintenant en jaune.

Ceci est le mode "HTP" : Si un circuit est restitué depuis plusieurs registres la valeur la plus forte sera toujours visible sur scène.

Le "Grand Master" et la touche "Black out" :

Le Grand Master est comme le dernier filtre de tous les circuits avant la restitution sur scène. Ceci est très utile si vous avez un état lumineux sur scène provenant de plusieurs registres et que vous voulez par exemple faire "une pause café" en soulageant les gélatines (qui chauffent). L'utilisation du Grand Master permettra de tout mettre à 0% (sans changer les réglages des Masters et des registres de Playback) puis de revenir à l'état initial simplement en remettant ce Grand Master à 100%.

- Pour activer la touche Black out relevez le petit capot de protection et pressez le bouton. Vous réaliserez un noir sec sur scène. Si vous maintenez pressé ce bouton tout en tournant la roue horizontale vous descendrez progressivement l'état lumineux comme avec un potentiomètre

Le bouton clignotera tant que le niveau du Grand Master sera en dessous de 100%

NOTE : Les circuits qui sont affectés par les Fonctions Spéciales en mode "Exclusif" ou un circuit en mode "Niveau Constant" ne seront pas concernés par le BLACK OUT ou le Grand Master.

Exemple : Utilisation du Grand Master et de la fonction Black out

Si vous avez suivi nos précédents Exemples vous avez maintenant la mémoire 1 sur scène, la mémoire 2 chargée dans le Master 1 et la mémoire 1 chargée dans le Master 2. Vérifiez que les potentiomètres de transfert sont dans la bonne position.

1) Montez à 100% les Masters 1 & 2 et ajoutez les circuits de 14 jusque 20 à 80% vous avez maintenant un nouvel état lumineux non enregistré!

2) Pressez sur la touche BLACK OUT et utilisez simultanément la roue horizontale pour tout descendre à 0%

Tous les circuits maintenant sont à 0%.

3) Remettez de la même façon le Grand Master à 100%

Tous les circuits retrouvent leurs valeurs initiales.

4) Pressez la touche BLACK OUT

Maintenant tous les circuits sont à 0%.

5) Désactivez la fonction BLACK OUT en pressant une nouvelle fois sur la touche BLACK OUT.

Tous les circuits retrouvent leurs valeurs initiales.

PART 2. APPAREILS ASSERVIS

[Généralité](#)

[Connecter un Scroller](#)

[Connecter un Appareil Asservi](#)

[Modes d'enregistrement pour les Asservis](#)

[Enregistrer un Asservi dans un Master](#)

[Enregistrer un Asservi en Play back 1](#)

Généralité :

Tout type d'appareil n'étant pas un gradateur, tel un scanner, une lyre ou un scroller, est appelé Asservi (Moving Device) et configuré comme tel. Vérifiez l'adresse DMX utilisée par l'appareil avant de commencer à essayer de le contrôler à partir du Pronto. Voici quelques exemples basiques pour vous permettre de démarrer avec Asservi et Scroller.

Connecter un Scroller :

Un changeur de couleur est configuré comme Scroller avec un rouleau de couleurs spécifique pour les filtres. Ce rouleau peut être remplacé plus tard par un autre rouleau.

Connecter le hardware :

- 1) Vérifier l'adresse DMX du changeur (affichée sur le scroller).
- 2) Connecter le câble DMX à partir du port 1 du Pronto.

Si le changeur est alimenté, vous pouvez voir qu'il reçoit le DMX issu du Pronto par des LED allumées sur le changeur (voir le manuel du changeur). Essayez le circuit correspondant à l'adresse DMX du scroller :

[#] [CH] [Roue de niveau]

Les couleurs doivent changer quand vous tournez la roue de niveau. Si ce n'est pas le cas, vérifiez l'adresse DMX, le câble etc...

Définir un Rouleau de scroller :

Vous devez d'abord définir un rouleau de couleurs.

- 1) Ouvrir le menu Pronto (presser flèche Bas).
- 2) Sélectionner Éditer un rouleau de scroller et presser MODIFY.
- 3) Presser INSERT pour créer un nouveau rouleau. Donner un nom dans la colonne TEXTE ("rouleau 1" par exemple). Presser MODIFY.
- 4) Se placer sur la première colonne ("roll") et presser MODIFY. L'éditeur de rouleau est ouvert, et un WIZARD de création de rouleau apparaît.
- 5) Enter le nombre de couleurs du rouleau dans le Wizard.
- 6) Se placer sur EXECUTE et presser MODIFY. Le rouleau et la position des couleurs sont créés automatiquement.
- 7) Nommer chaque couleur si vous le désirez (dans la colonne Texte), ou fermer la fenêtre en pressant ESC.

Patcher le Scroller :

Maintenant, vous pouvez patcher le Scroller aux contrôles du Pronto :

- 1) Ouvrir le Set Up circuits (Menu Pronto). Un Pop up propose de travailler en Blind (aveugle) ou en Live (en scène). Presser MODIFY pour accepter Blind.
- 2) Se placer sur la colonne Device du circuit qui contrôle l'appareil auquel vous voulez assigner le Scroller, et presser MODIFY. Ceci ouvre le Wizard Patch dans lequel vous pouvez définir le Scroller et le Rouleau pour plusieurs appareils en même temps.
- 3) Presser MODIFY ouvre un Pop up Template. Sélectionner Scroller et presser MODIFY de nouveau.
- 4) Entrer le Port Output (1) et l'adresse du Scroller, puis presser MODIFY dans la case Rouleau ouvre un Pop up pour sélectionner Rouleau 1, confirmer par MODIFY.

5) Aller sur EXECUTE et presser MODIFY. Un pop up vous rappelle que ces adresses doivent correspondre à l'univers DMX, sinon elles seront automatiquement traduites.

Le Scroller est configuré comme un asservi à ce circuit, et le Rouleau assigné au scroller. Fermer la fenêtre en pressant ESC.

Tester le Scroller en sélectionnant une couleur

Maintenant vous pouvez contrôler le scroller et voir la couleur actuelle (et son nom) dans la fenêtre circuit :

- 1) Sélectionner le circuit auquel le Scroller est assigné, et donnez lui un niveau.
- 2) Presser COLOR dans la section asservis, près de l'écran L C D, affecte la fonction COLOR sur une roue.
- 3) Entrer un N° de couleur et presser la touche roue correspondante. Le Scroller se déplace sur la couleur choisie en un temps d'attribut de 3" par défaut.
- 4) Maintenir la touche Roue ouvre une liste de toutes les couleurs du rouleau sur l'écran LCD. Les noms donnés aux couleurs apparaissent, sinon "Aucun nom" est affiché.
- 5) Sélectionner une couleur en tournant la roue et presser la touche roue pour activer cette couleur.

Si vous ne voulez pas configurer un asservi, sautez le prochain chapitre et allez sur Enregistrer un Asservi dans une mémoire.

Connecter un Asservi :

Les appareils Asservis sont configurés dans le Set Up Circuits (menu Pronto) et sont contrôlés très facilement à partir de la section Asservis de la console, et dans le mode Device des Masters.

Un Template (modèle) permet de connecter les fonctions de l'Asservi aux commandes de contrôle du Pronto. La plupart des modèles d'Asservis sont fournis avec le Pronto, et si l'un n'est pas fourni, vous pouvez le créer simplement vous même, ou contacter votre agent local Transtechnik/Avab ou le télécharger.

Connecter le hardware :

- 1) Vérifier l'adresse DMX de l'appareil (sur l'asservi).
- 2) Connecter le DMX sur le Port 1 du Pronto.

Si l'Asservi est alimenté, vous pouvez voir qu'il reçoit le DMX issu du Pronto par des LED allumées sur l'appareil (voir le manuel de l'appareil). Essayez le circuit correspondant à l'adresse DMX de contrôle du TILT pour vérifier s'il fonctionne :

[#] [CH] [Roue de niveau]

L'appareil doit bouger quand vous utilisez la roue de niveau. Si non, vérifiez l'adresse, le câble DMX etc... La lampe peut ne pas être allumée, il est d'abord peut d'abord nécessaire d'activer un circuit de Strobe etc... Ceci est indiqué dans le manuel de l'appareil asservi.

Patcher l'Appareil Asservi :

Vous pouvez maintenant patcher l'asservi aux commandes de contrôle du Pronto :

- 1) Ouvrir le Set Up circuits (Menu Pronto). Un Pop up propose de travailler en Blind (aveugle) ou en Live (en scène). Presser MODIFY pour accepter Blind.
- 2) Se placer sur la colonne Device du circuit qui contrôle l'appareil désiré (ce circuit ne doit pas être le même que l'adresse DMX de l'asservi) et presser MODIFY. Ceci ouvre le Wizard Patch dans lequel vous pouvez définir le modèle (Template) pour plusieurs appareils en même temps.
- 3) Presser MODIFY dans la case TEMPLATE. Ceci ouvre une liste de tous les modèles d'asservis disponibles. Vous devez trouver un modèle correspondant à votre appareil, et au mode de fonctionnement utilisé par la machine. Ce mode sert habituellement à sélectionner le mode 16 bits (haute résolution) ou non pour les paramètres Pan/Tilt (voir manuel de l'asservi)

- 4) Entrer le Port DMX et l'adresse de l'appareil dans le Wizard (entrer le nombre et presser MODIFY à chaque fois).
- 5) Aller sur EXECUTE et presser MODIFY. Un pop up vous rappelle que ces adresses doivent correspondre à l'univers DMX, sinon elles seront automatiquement traduites.

L'appareil asservi devient la machine assignée à ce circuit. Fermer la fenêtre en pressant ESC.

Tester l'appareil :

Maintenant vous pouvez contrôler l'asservi par la section de contrôle des asservis de la console (ou le mode Device des Masters) :

- 1) Sélectionner le circuit auquel est assigné l'asservi et donnez lui un niveau. Si l'appareil ne s'allume pas sur scène, vous devez éventuellement activer le paramètre Strobe à 12% ou commander le contrôle de l'allumage de la lampe, ou activer Cyan, Magenta et Yellow à 100%. Ceci dépend de chaque type d'asservi et vous devez vérifier ceci sur le manuel de chaque machine. Vous devez, par contre pouvoir contrôler les Pan/Tilt, si ceux-ci ont été configurés correctement.
- 2) Presser FOCUS dans la section de contrôle des asservis près du LCD, pour faire apparaître les fonctions Pan et Tilt sur les roues de contrôle (sous le LCD).
- 3) Bouger les roues Pan et Tilt et regardez si la machine réagit. Si oui, continuez cet exemple. Si non, vérifiez de nouveau le set up, et consultez le fournisseur de l'asservi.

Essayer le mode Device :

Vous pouvez aussi tester le contrôle de l'appareil dans les Masters à partir du mode Device :

- 1) Activer le mode Device en pressant DEVICE. Vous devez alors avoir le Scroller de l'exemple précédent dans le Master 1, et l'asservi dans le Master 2. Presser la touche Master 2 pour sélectionner la machine. Les fonctions de base de la machine apparaissent maintenant dans les Masters 21-40. Vous pouvez visualiser ces paramètres dans la Vue des Masters (utiliser la touche VIEW pour choisir la vue Master désirée).
- 2) Utiliser les Masters 21-40 ayant un paramètre assigné (pan, tilt, color etc...) pour tester la machine en déplaçant les curseurs des Masters. Si cela ne fonctionne pas du tout, vérifiez de nouveau le set up de la machine (appareil et console).
- 3) Sortez du mode Device en pressant DEVICE.

Modes d'enregistrement des asservis :

Les asservis (et les Scrollers) sont enregistrés automatiquement dès qu'un paramètre est modifié, si vous travaillez dans la Séquence. Quand vous les enregistrez dans un Master, tous les paramètres sont enregistrés.

Vérifier le Mode d'Enregistrement

Vous devez vérifier que le mode d'enregistrement des asservis est activé sur enregistrement automatique des asservis (c'est le set up par défaut).

- 1) Maintenir SETUP et presser RECORD.
- 2) Vérifiez que le mode d'enregistrement des attributs est sur AUTOMATIQUE (MODIFY permet de choisir).
- 3) Presser ESC pour fermer ce Set Up.

Enregistrer un asservi dans un Master :

- 1) Sélectionner le circuit de contrôle d'un asservi et donner des valeurs aux paramètres pour obtenir les positions et l'image voulue pour cette machine à enregistrer dans un Master.
- 2) Maintenir RECORD et presser la touche Master. Un pop up vous indique le numéro de la prochaine mémoire libre qui sera utilisée (sauf si vous avez entré un nombre au préalable) et vous demande de confirmer.
- 3) Presser MODIFY pour confirmer.

Vous avez enregistré les positions dans le Master. Testez le en modifiant les positions de l'appareil, et ouvrez le Master entre 0- 100%. Alors, la position enregistrée apparaît sur scène. Les attributs de l'appareil ne suivent pas le retour à 0% du Master.

Enregistrer un asservi en Playback 1 :

1) Sélectionner le circuit de contrôle d'un asservi et donnez des valeurs aux paramètres pour obtenir les positions et l'image voulue pour cette machine à enregistrer en mémoire dans la séquence du Play back 1. Notez qu'il est important de modifier les valeurs des paramètres souhaités, car seuls les paramètres modifiés sont enregistrés en Séquence.

2) Presser RECORD. Un pop up précise le numéro de la prochaine mémoire libre, et vous propose d'entrer un texte pour la mémoire, et de choisir entre différents types de restitution (Move, Lock or Cross fade). A voir dans la partie Fonctions plus loin dans le manuel.

3) Presser MODIFY pour confirmer.

Vous avez enregistré les dernières modifications des paramètres dans cette mémoire.

NOTE : Si aucun paramètre n'est modifié, rien n'est enregistré. Vous pouvez forcer l'enregistrement de tous les paramètres (attributs) en sélectionnant les circuits des asservis, maintenir RECORD et presser ATTRIBUTS.

Testez le en modifiant les positions de l'appareil (par exemple en utilisant le Master enregistré plus tôt) et restituez la mémoire en entrant son n° et en pressant GOTO. L'image enregistrée est alors activée sur scène.

PART 3. EFFETS DYNAMIQUES

[Généralité](#)

[Créer un Effet Dynamique d'intensité](#)

[Créer un Effet Dynamique d'Asservi](#)

Généralité :

Un Effet Dynamique permet de connecter une Table (sinus, aléatoire etc...) à une intensité ou un paramètre d'asservi pour créer un effet (déplacement aller/retour ou en cercle). C'est une manière amusante et efficace de créer un effet.

Créer un Effet Dynamique d'intensité :

Ceci est juste une introduction de base aux Effets Dynamiques pour les intensités. Lisez le chapitre DYNAMIQUES dans la section Fonctions du manuel pour des explications plus détaillées.

- 1) Sélectionner plusieurs circuits et leurs attribuer 50%.
- 2) Presser DYNAMICS pour ouvrir la bibliothèque des DYNAMICS.
- 3) Utiliser la Jog Wheel pour sélectionner "smooth" et presser MODIFY pour l'attribuer aux circuits sélectionnés. L'effet se déclenche immédiatement, faisant varier les niveaux des circuits.
- 4) Presser DYNAMICS sur l'écran LCD, pour ouvrir la Page des touches Soft permettant d'activer les fonctions des Effets Dynamiques.
- 5) Essayer de modifier Taille (Size) et Vitesse (Rate) avec les roues.
- 6) Enregistrer ceci dans un Master en maintenant RECORD et en pressant la touche Master.
- 7) Arrêter l'Effet en pressant DELETE DYNAM sur l'écran LCD.
- 8) Ouvrir le Master utilisé. La taille de l'Effet Dynamique suit le niveau du Master proportionnellement.
- 9) Pour l'arrêter, sélectionner les circuits, maintenir C/ALT et presser DYNAMICS.

Créer un Effet Dynamique d'asservi :

Ceci est juste une introduction de base aux Effets Dynamiques pour les paramètres d'asservis. Lisez le chapitre DYNAMIQUES dans la section Fonctions du manuel pour des explications plus détaillées.

- 1) Sélectionner un circuit de contrôle d'asservi et l'activer à 100%, ainsi vous pourrez voir l'effet.
- 2) Presser DYNAMICS pour ouvrir la bibliothèque des DYNAMICS.
- 3) Utiliser la Jog Wheel pour sélectionner "cercle" et presser MODIFY pour l'activer. L'effet déclenche immédiatement le mouvement de l'appareil en cercle. Si c'est une lyre et que Pan et Tilt sont à 50%, Vous obtenez un 8.
- 4) Presser DYNAMICS sur l'écran LCD, pour ouvrir la Page des touches Soft permettant d'activer les fonctions des Effets Dynamiques.
- 5) Essayer de modifier Taille (Size) et Vitesse (Rate) avec les roues.
- 6) Enregistrer ceci dans un Master en maintenant RECORD et en pressant la touche Master.
- 7) Arrêter l'effet en pressant DELETE DYNAM sur l'écran LCD.
- 8) Ouvrir le Master utilisé. La taille de l'Effet Dynamique suit le niveau du Master proportionnellement.
- 9) Pour l'arrêter, sélectionner les circuits, maintenir C/ALT et presser DYNAMICS.

L'introduction à la programmation rapide est terminée. Voir la [section Fonctions](#) du manuel pour plus d'informations.

INTRODUCTION AU PRONTO !

Ceci est une introduction sur le concept général du Pronto! Si vous découvrez pour la première fois cette console nous vous conseillons de lire les chapitres suivants qui vous feront gagner beaucoup plus de temps que celui que vous prendrez à les lire.

[Introduction au Pronto!](#)

[Terminologie](#)

[Les touches de fonctions](#)

[Les Menus](#)

[Les Touches et les roues importantes](#)

[Les LED à l'arrière de la console Bouton Reset sur le panneau arrière](#)

Introduction au Pronto !

Le Pronto! est une console de commande d'éclairage pour des projecteurs conventionnels, des scanners, des lyres motorisées et des scrollers. Il peut contrôler au minimum 256 circuits et 512 adresses DMX. Il peut être étendu pour contrôler jusqu'à 1536 circuits et 3072 adresses DMX. Toutes les sorties DMX peuvent être utilisées pour contrôler des attributs comme les paramètres des projecteurs motorisés. Il y a deux Ports DMX contrôlant jusqu'à 1024 sorties depuis la console, et il y a une sortie Ethernet par laquelle toutes les infos DMX sont transmises, jusqu'à 3072 adresses.

Sous le menu du Pronto! Vous trouverez une fenêtre d'information qui vous indiquera le N° la version du logiciel que vous utilisez en ce moment. Les nouvelles versions de logiciel peuvent être téléchargées depuis le site Internet d'Avab en utilisant l'adresse suivante : www.avab.se (voir téléchargement) et installées directement dans la console via une simple disquette. Dès qu'une conduite est enregistrée, elle peut être archivée sur disquette ou sur le disque dur interne. Les informations sont enregistrées au format ASCII Light Cues et peuvent être exportées facilement vers une autre console utilisant ce standard.

Voici une description rapide des différentes sections décrivant le Pronto!

Les Potentiomètres :

Vous trouverez 40 potentiomètres (80 dans le Pronto +) qui peuvent être utilisés de trois façons différentes :

1. Comme des Potentiomètres circuits (mode Circuits Directs)
2. Comme des Potentiomètres Masters
3. Comme des Potentiomètres pour contrôler des Projecteurs Motorisés (Mode Device)
4. Pour un accès direct pour tout type de contenus tels Palettes, Macros, Groupes, Touches, etc...

Deux petits afficheurs LED près des Masters vous donneront plusieurs types d'informations. L'afficheur du haut vous donnera le N° du circuit contrôlé par le potentiomètre que vous utilisez. L'afficheur du bas vous affichera la valeur du circuit que vous contrôlez. Voici une description rapide des différentes sections décrivant le Pronto!

Les Registres de Transferts :

Deux registres de transferts indépendants équipent le Pronto! Chaque registre contrôle une séquence. Vous pouvez réaliser des transferts de mémoires en entrant le N° de la mémoire et la fonction GOTO.

Voir [Les Registres de Transferts](#)

Les fonctions de programmation :

Toutes les touches de la section programmation vous permettront de créer des états lumineux en enregistrant les circuits et leurs niveaux, les paramètres des projecteurs motorisés, les valeurs de temporisations de toutes ces informations et cela de la façon la plus logique et rapide que possible. Sur la partie de droite du pavé numérique vous avez un ensemble de fonctions pour sélectionner des groupes de circuits, la roue sert à leur affecter des niveaux et aussi à naviguer dans les différentes pages vidéos éditables en maintenant une des flèches appuyée. Les deux touches ESC et MODIFY sont très importantes. Elles vous permettent de valider ou de libérer toutes les demandes de confirmations d'ordre.

La section des Projecteurs Motorisés :

L'afficheur LCD et l'ensemble des 4 roues créent une section dédiée pour le contrôle des projecteurs motorisés. Les roues permettent de positionner les paramètres (comme avec un TrackBall ou une souris). Les différents paramètres des projecteurs motorisés peuvent être enregistrés dans une librairie de positions que nous appelons Palette. Différentes familles de positions peuvent être enregistrées comme : F = Focus, position du pan/tilt, C = Color, roue de couleurs, mélange de filtres dichroïques etc... B = Beam, focus, zoom, iris, shutters, etc.... Il est possible d'enregistrer tout ou partie de ces paramètres dans une bibliothèque générale que nous appelons PALETTE simplement en utilisant les touches RECORD PALETTE. Voir [La section des Projecteurs Motorisés](#)

Les fonctions Spéciales :

Les fonctions spéciales sont liées simplement aux 4 potentiomètres rotatifs en haut à droite du Pronto! Ils peuvent être utilisés pour contrôler les éclairages de services sur le plateau, l'éclairage du public dans la salle, un éclairage de répétition etc.... Il y a aussi le bouton Black-out combiné avec la roue horizontale et l'inverseur rotatif FREEZE qui gèle l'état lumineux restitué sur scène pour vous permettre de continuer votre programmation en aveugle sans gêner les autres corps de métiers qui travaillent sur le plateau. Voir [Les fonctions Spéciales](#)

Le Clavier Alphanumérique :

Un clavier alphanumérique peut être connecté au Pronto! pour saisir des textes. Le clavier simule la majorité des touches importantes de la console ce qui vous permet de programmer vos états lumineux directement depuis ce clavier. Voir [Le Clavier Alphanumérique](#)

Terminologie :

Pour comprendre facilement les chapitres suivants vous devez vous familiariser avec quelques nouveaux termes décrits si dessous.

Le Hardware :

Le système est composé d'une console (AVAB Pronto! ou Pronto!+) et de 1 ou 2 moniteurs Vidéo VGA (compatible IBM)

Capacité Circuits et Outputs :

Ce pupitre à mémoires de commande d'éclairage peut contrôler un maximum de 1536 Circuits individuels qui peuvent être patchés à un maximum de 3072 adresses DMX 512. 2 lignes de Data DMX 512 ou 2x256 adresses AVAB via les connecteurs DMX de la console et via la sortie Ethernet. Toutes les adresses de Data non utilisés pour les gradateurs peuvent être utilisées pour contrôler les attributs des projecteurs motorisés et des changeurs de couleurs.

Ouvrez le sous-menu "A propos du Pronto!" dans le menu "Pronto!" pour connaître la configuration de votre console.

Le Patch :

Le patch permet de regrouper plusieurs adresses de data sous le contrôle d'un circuit. Il permet aussi de réorganiser la distribution des circuits en fonction des adresses de gradateurs utilisées. C'est un "Patch Proportionnel" ce qui veut dire que vous pouvez affecter de niveaux (0-100%) aux adresses utilisées. Toutes les adresses sont accessibles directement par la fonction "OUTPUT" quelles soient connectées ou non à un circuit.

Voir [Patch](#) & [La touche OUTPUT](#)

Les Protocoles de Data :

Le Système peut générer soit le protocole DMX 512 soit le protocole AVAB avec un maximum de deux liaisons digitales sur les 2 embases femelles XLR 5 broches ou le connecteur Ethernet installés sur le panneau arrière de la console. Vous devez définir le protocole Data utilisé dans le Set Up Input/Output (menu Pronto).

Voir [Setup des Paramètres](#)

Le Contrôle des circuits :

Les niveaux de circuits peuvent être définis par le déplacement des potentiomètres en mode Circuits Directs, par l'utilisation de la roue de niveau et par la saisie numérique de la valeur désirée sur le clavier numérique en utilisant la syntaxe "RPN" ou "At mode" définissable dans les paramètres du SETUP. La syntaxe "RPN" est affectée par défaut après une procédure d'initialisation (reset total).

Voir [Circuits](#)

Les Transferts et Registres A/B et C/D :

Les registres de transferts A/B & C/D sont deux registres indépendants de PLAYBACKS, qui fonctionnent entre eux ainsi qu'avec les Masters selon le mode "HTP" (la valeur la plus forte l'emporte). Ils peuvent être utilisés de façon aléatoire avec la fonction GOTO ou pour restituer des Séquences de mémoires prédéfinies. Le système peut enregistrer jusqu'à 999 séquences différentes, composées chacune de 1000 PAS avec pour chaque PAS de séquence des temps, de disparition, d'apparition, de délai et d'attente. Les transferts peuvent être réalisés manuellement ou automatiquement en utilisant les temporisations. Ils peuvent être à tout moment accélérés, ralentis, repris manuellement, ou inversés.

Voir [Les Registres de Transferts](#)

Groupes :

Les combinaisons de circuits les plus utilisées peuvent être enregistrées dans jusqu' 999 groupes, permettant un rappel rapide du clavier ou de la télécommande IR/Radio. Vous pouvez aussi utiliser les mémoires 900 de type Expert. Les mémoires 900—999 sont réservées pour cette fonction de groupe.

Voir [Groupes](#)

Mémoires :

C'est un concept spécifique à AVAB : la combinaison de circuits et de valeurs est enregistrée dans une mémoire. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 9000 Mémoires différentes (0.1 - 899.9), qui pourront être restituées indifféremment dans les Masters ou dans les registres de playback. La combinaison d'une mémoire et d'un Pas de séquence est l'équivalent des "Cues" dans d'autres systèmes. L'intérêt ici est que la mémoire peut être réutilisée dans n'importe quelle séquence ou Pas de séquence avec des temps différents

Voir [Mémoires](#)

Séquences :

Les Listes de mémoires sont appelées Séquences, qui peuvent être restituées en cross fade, move fade ou lock fade les unes après les autres dans un Master ou un Transfert. Une Séquence peut comporter jusqu'à 1000 mémoires avec des temps d'apparition, disparition, délai, attente et des textes.

Chaque Pas de séquence peut avoir un temps différent ainsi qu'un temps et délai par circuit (Time Groupe), des paramètres de projecteurs motorisés (attributs) et des effets Dynamiques (Dynamics). Chaque Pas de séquence peut posséder également un lien vers des Masters, une Macro ou une Page de Masters. Jusqu'à 999 Séquences peuvent être enregistrées. Elles peuvent être restituées indifféremment par les registres de transferts (A/B C/D) ou les Masters. Chaque Séquence peut être restituée comme un Chaser ou comme une séquence normale dans les Masters.

Voir [Séquences](#)

Masters :

Le Système possède 40 Masters (80 dans le Pronto+) qui peuvent contrôler n'importe quelle info concernant un spectacle telle que Circuits, Groupes, Palettes, Devices, Dynamics, Macros, Touches, Mémoires ou Séquences. 1000 Pages de Masters peuvent être enregistrées et restituées de façon aléatoire. Chaque Master peut être affecté d'un temps indépendant (In/Wait/Out). Chaque Masters peut être restitué en Mode Flash de plusieurs façons différentes. Les Masters fonctionnent aussi en mode "HTP" (la valeur la plus forte l'emporte). Les Masters peuvent être basculés en mode "Device Control" pour contrôler les attributs des projecteurs motorisés. Dans cette configuration le fonctionnement des Masters passe en mode LTP (la dernière action l'emporte).

Voir [Masters](#)

Projecteurs Motorisés et Changeurs de couleurs :

Toutes les adresses de Data des circuits qui ne sont pas utilisées pour contrôler des gradateurs peuvent être utilisées pour contrôler les paramètres des projecteurs motorisés. Dans cette configuration le fonctionnement de ces adresses passe en mode LTP (la dernière action l'emporte). Chaque "Device" (projecteur motorisé) peut être choisis parmi une liste d'appareils motorisés de la "liste des Devices" (sous le menu Pronto!) ou du Set Up Circuits. Chaque "Device" à sa propre configuration que nous appelons "Template" (modèle). Les Templates sont expliqués dans un chapitre spécifique. Un générateur d'effets Dynamiques permet de créer rapidement des figures complexes telles que cercles, boucles etc....

Les fonctions Scroller incluent un certain nombre de particularités telles la possibilité de créer une bibliothèque de rouleaux, de programmer une ventilation par couleur, de sur-piloter les valeurs de ventilation du Set Up Pronto, d'ajuster les ventilations aux intensités etc....

Voir [Asservis](#) et [Scroller](#)

Macros :

Une Macro est le résultat d'un enregistrement d'une suite de manipulation de touches. Vous pouvez enregistrer des Macros par exemple pour ouvrir le Patch, le Setup des Paramètres qui nécessite plusieurs manipulations, ou encore sélectionner un certain groupe de Scrollers et les passer en rouge par exemple. Vous pouvez enregistrer 999 Macros composées chacune de la manipulation de 20 touches. Ces Macros peuvent être liées à une Séquence. Les Macro peuvent être aussi contrôlées par des ordres MIDI et les Commandes Externes. Les 40 premières Macros peuvent être accessibles directement par les touches Masters dans le mode Direct Macros

Voir [Macros](#)

Les Effets "Dynamiques" :

Les effets Dynamiques sont des effets spéciaux (tables de formes d'ondes) qui utilisent les paramètres des projecteurs motorisés (effet de spirale, de cercle, d'essuie-glace etc....). Ces effets sont appliqués à des intensités ou à des paramètres d'attributs pour une sélection de circuits donnée afin de créer un effet Dynamique. La Matrice qui les gère se trouve dans la table des effets Dynamiques. Ces effets peuvent être enregistrés dans une mémoire et restitués depuis les Masters ou les Registres de Transfert.

Voir [Dynamics](#)

MIDI :

Vous pouvez contrôler les touches et potentiomètres de la console depuis un générateur de notes Midi comme un séquenceur, un synthétiseur etc.... Le pupitre Pronto! est au standard " AVAB MIDI " afin de générer ou recevoir des codes Midi (appelés aussi notes Midi) par ces connecteurs spécialisés MIDI IN/OUT. L'implémentation de toutes les touches et potentiomètres de la console vous permet de travailler en temps réel avec un Séquenceur Midi standard ou de vous synchroniser avec un Time Code Midi. Le standard Midi permet aussi de Synchroniser économiquement deux consoles ou de déclencher des Macros
Voir [MIDI](#)

Les Commandes Externes :

La console possède 2 connecteurs de commandes externes. Il s'agit en réalité de circuits de 2 contacts secs libres de tout potentiel qui déclencheront une action programmée dans le cas d'une mise en court-circuit de ceux ci. Ce dispositif très simple à utiliser et vous permettra par exemple de synchroniser la manipulation d'un interrupteur par un acteur et l'allumage d'une lampe de bureau ou encore de lancer les effets à distance avec un simple bouton poussoir.

Voir [Les Commandes Externes](#)

Télécommande H. F. et Infrarouge :

Vous pouvez depuis les interfaces sans fil, IR ou HF contrôler des circuits ou des groupes (Groupes 900).Ce système supporte les interfaces AVAB UR-1, et Télécommande HF de Transtechnik.

Voir [Télécommande H. F. et Infrarouge](#)

Le Mode "Direct Circuit" :

Le mode "Direct Circuit" ou circuit Direct inhibe toutes les fonctions des autres modes pour transformer votre console en pupitre manuel à une préparation. Chacun des 40 Masters est alors transformé en potentiomètre de contrôle d'un circuit. Votre potentiomètre 1 contrôle maintenant le circuit N°1. Si vous avez plus de 40 circuits à contrôler en mode manuel vous devez utiliser la touche de fonction "CH RANGE" pour changer de tranche. Seule la fonction du potentiomètre "Grand Master" est activée. Pour revenir au mode de fonctionnement précédent il vous suffit de modifier la position de l'inverseur rotatif " Direct Circuit".

Voir [Modes Opérationnels](#)

Le bouton "FREEZE" :

L'inverseur rotatif "FREEZE" au dessus du bouton Black-out possède 2 positions; ON & FREEZE. Dans la position ON le fonctionnement de la console est normal. Dans le mode FREEZE vous gelez l'état lumineux qui est sur scène (gradateurs et positions de projecteurs motorisés) pour fonctionner en mode "aveugle" c'est à dire que tout les éléments de programmation des états lumineux ne pourront être contrôlés que sur votre écran vidéo. Aucun changement d'éclairage ne sera effectué sur scène tant que la fonction FREEZE sera active. Toute fois vous pouvez sans aucun problème enregistrer ces nouveaux états lumineux préparés en aveugle. Cette fonction peut être utilisée par exemple lors d'un filage de spectacle afin que les comédiens prennent leurs repères alors que vous pendant ce temps vous terminez les modifications de votre conduite.

Voir [Fonctions Spéciales](#)

Modes Opérationnels Spéciaux :

Ce système peut être configuré selon plusieurs modes opératoires depuis le SETUP des PARAMÈTRES (sous-menu Pronto!) :

Voir [Modes Opérationnels](#)

Mode 1 - Deux Préparations de Circuits :

Dans ce mode vous transformez votre système en pupitre à 2 préparations avec un accès direct sur les circuits par tranches de 20 potentiomètres. La rangée supérieure est commandée par le registre A, la rangée inférieure est commandée par le registre B.

Mode 2 - Circuits et Masters :

Ce mode n'est pas effectif sur le Pronto! Il existe seulement sur le pupitre Presto (petit frère du Pronto!).

Mode 3 - Deux Préparations de Masters :

Dans ce mode vous transformez votre pupitre en pupitre à 2 préparations de 20 Masters. Vous réalisez des transferts avec les potentiomètres A/B les Masters du haut son contrôlés par le potentiomètre (A), les Masters du bas par le potentiomètre (B).

NOTE : Les touches des 20 Masters sont ceux de la rangée inférieure 21-40. Les touches de la rangée supérieure (1-20) ne sont pas utilisées dans ce mode.

Mode 4 - Masters, Devices et Séquences :

Ce mode est décrit dans ce manuel et correspond au mode complet de votre machine.

Set Up des paramètres du Système :

De nombreux paramètres du Set Up sont configurés par défaut après un Reset total de la console. Il vous est possible à tout moment de changer la configuration de ces fonctions particulières du Set Up comme par exemple de changer la valeur de temps par défaut du transfert, la valeur de +% & - % etc.... Le Set Up des Paramètres est situé sous le menu Pronto! Vous pouvez aussi accéder à cette fonction en utilisant la touche SET UP.

Voir [Set Up des Paramètres](#)

Imprimer un Spectacle :

Vous pouvez imprimer plusieurs types d'informations de votre spectacle comme : le contenu des Mémoires, le contenu d'une Séquence, le contenu des Pages de Masters, le Patch etc.... en utilisant une imprimante parallèle compatible ASCII raccordée au connecteur SUB-D 25 situé à l'arrière de la console.

Voir [imprimante](#)

Enregistrer un Spectacle :

L'ensemble des informations d'un spectacle peut être enregistré sur le disque dur interne ou sur une disquette HD 3.5". Vous pouvez formater cette disquette directement depuis la page d'accueil, l'ensemble des informations de votre spectacle peut être enregistré soit au format ASCII Light Cues MS/DOS ou au format AVAB Expert. Lors d'un reset total de votre système, si une disquette est présente dans le lecteur, l'ensemble des informations présent sur cette disquette sera lu et chargé automatiquement. Si votre console est équipée d'un disque dur le temps utilisé pour la sauvegarde de vos informations sera d'une durée plus courte.

Vous pourrez sauvegarder plusieurs milliers de spectacles. Cependant n'oubliez jamais de faire des sauvegardes de secours sur disquette (cela peut toujours servir au cas ou...).

Voir [sauver et Charger une conduite](#)

Les Touches de Fonctions :

Il y a principalement deux types de touches sur la console : les touches de fonctions fixes, et les touches "soft" autour du LCD, pouvant activer différentes fonctions. Les fonctions des touches "soft" dépendent de l'affichage sélectionné.

Chaque touche de la console possède un lien avec l'assistance en ligne du Pronto! (HELP texte). Cette assistance en ligne vous donne accès à l'explication de la touche sélectionnée et à l'ensemble du manuel intégré.

Il vous suffit, pour activer cette assistance, de presser la touche "? " (HELP) tout en maintenant enfoncée la touche dont vous désirez connaître l'explication.

Une touche peut avoir plusieurs niveaux de fonctions

1. Les fonctions directes :

Ces touches activent une fonction unique et d'accès direct comme par exemple les touches GO ou GO BACK pour activer un transfert.

2. Les fonctions précédées d'un préfixe numérique (0-9)

Ces touches nécessitent la saisie d'une information numérique (saisie d'un nombre) avant d'être enclenchées comme par exemple les touches GOTO pour restituer une mémoire spécifique, ou RECORD pour enregistrer un état lumineux sous un numéro de Mémoire entre 0- 899.9...

3. Les fonctions préfixes

Une fonction préfixe est une fonction qui change la fonction initiale d'une touche si elle est utilisée en même temps que celle ci comme par exemple la touche C/ALT du pavé numérique qui change la fonction de la touche +% si elles sont utilisées ensembles.

Quelques touches peuvent avoir trois niveaux d'utilisations comme par exemple la touche PRESET :

- Presser la touche PRESET sans saisir de valeur numérique ouvre la liste des mémoires enregistrées.
- Entrer un nombre (0-9) et presser la touche PRESET ouvre l'éditeur de la mémoire correspondant au nombre saisi.
- Entrer un nombre (0-9) maintenir la touche PRESET enfoncée et activer la touche d'affectation d'un master charge le contenu de la mémoire correspondante au numéro saisi dans le master désigné.

Les Menus

Les menus du Pronto! doublent parfois certaines fonctions de la console, ce qui permet de piloter le logiciel de plusieurs manières : de la console, du clavier alphanumérique ou de la souris.

Les menus s'ouvrent à partir de la console en pressant la flèche Bas. Les choix dans les menus se sélectionnent en pressant MODIFY. Si vous voulez ouvrir un menu quand une fenêtre est ouverte, maintenir C/ALT & presser la flèche Bas.

Les menus sont les suivants :

[Pronto!](#)
[Fichiers](#)
[Conduite](#)
[Playback](#)
[Réseau](#)
[Editeur](#)

LE MENU PRONTO !

C'est l'équivalent du menu "système". Vous trouverez dans ce menu les sous-menus de Set Up du système et des informations à propos du logiciel.

NOTE : Vous pouvez choisir toute option du menu et presser HELP (? or F1) pour obtenir directement l'aide pour cette option.

A propos du Pronto !...

Ce sous-menu, activé depuis le menu Pronto! ouvre la fenêtre "A propos du Pronto!". Vous y trouverez la version actuelle du logiciel, le nombre de circuits contrôlés, le nombre de sorties data actives et le niveau de mémoire utilisée, le type et la version de la carte I/O principale et des informations générales à propos du logiciel.

Voici les informations que l'on peut trouver dans ce menu :

- Version du Programme
- Date de mise à jour du programme
- Statuts du Programme (Démon/Editeur ou normal)
- Circuits
- Sorties
- Statuts de l'option Multi Vidéo (on/off)

-
- Version programme de la carte I/O 2
 - Version Ethernet DLL
 - Date de la bibliothèque des Templates

-
- Mémoire
 - Espace disque dur
-

NOTE : "Aucun driver de réseau chargé" est affiché quand le réseau n'est pas initialisé.

NOTE : IO2 "Erreur=" n'est maintenant affiché que s'il y a des erreurs.

Pronto Set Up...

Ce sous-menu, activé depuis le menu Pronto! ouvre la fenêtre de paramétrage du Set Up. Elle vous permet de configurer de façon personnelle votre pupitre comme par exemple le sens d'utilisation des potentiomètres de transfert, la couleur de votre affichage vidéo, la valeur par défaut du temps de transfert etc.... Vous pouvez aussi trouver les fonctions Set Up Input/Output, MIDI, Panel et Attributs dans ce sous-menu. Dans le Set Up Input/Output vous pouvez paramétrer le N° du premier circuit, la taille et le protocole pour les sorties DMX, et activer/désactiver l'entrée DMX In.

Voir [Fonctions Set Up Pronto](#).

Fonctions Spéciales ...

Ce sous-menu, activé depuis le menu Pronto! ouvre la fenêtre des Fonctions Spéciales. Elle vous permet de configurer les 4 registres spéciaux contrôlés par les 4 potentiomètres rotatifs situés sur la partie supérieure droite de la console Pronto! Vous pouvez leur affecter un groupe de circuits qui seront contrôlés de façon indépendante des autres circuits de la console.

Exemple : contrôler les circuits d'éclairage de service plateau, les circuits d'éclairage de la salle, poursuites, machines à fumée...

Mode Opérationnel ...

Ce sous-menu ouvre la fenêtre des modes Opérationnels (menu Pronto!). Ce système permet différents modes opérationnels, selon les besoins. vous pouvez passer d'un mode à un autre en toute circonstance.

- Mode Circuits en Directs
- Mode 1 : Deux préparations de circuits
- Mode 2 : Circuits & Masters (seulement Presto)
- Mode 3 : Deux préparations de Masters
- Mode 4 : Masters, Séquences, Devices (par défaut)

Voir [Modes Opérationnels...](#)

Set Up Circuit ...

Ce sous-menu permet de configurer toutes les adresses Gradateurs et toutes les adresses Asservis. Le patch par défaut est 1=1. Cette fenêtre s'utilise uniquement avec les touches CH et OUTPUT pour programmer.

C'est aussi dans cette fenêtre que vous pouvez visualiser et éditer le facteur de Scale et le niveau Constant pour chaque circuit. La valeur du facteur de Scale permet d'ajuster entre 0 et 200% le niveau restitué de chaque circuit enregistré à la façon d'un filtre ou d'un sur pilotage. Le niveau constant permet de verrouiller des circuits sur des valeurs particulières.

Voir [Patch](#)

Set Up Output...

Ce sous-menu ouvre le Set Up Output (menu Pronto!), dans lequel vous pouvez visualiser et programmer toutes les adresses gradateurs. Vous pouvez aussi visualiser les N° de circuits, les noms, textes et Paramètres d'asservis. Le patch par défaut est 1=1. Une version non éditable de cette fenêtre apparaît dans le menu Play-back (Outputs...).

Voir [Patcher dans le Set Up Output](#)

Devices...

Ce sous-menu ouvre la Liste des Devices (appareils), avec laquelle vous pouvez configurer des appareils asservis. Vous pouvez visualiser et éditer le Template (modèle), le N° de circuit et les configurations de sortie pour chaque asservi. Un Template est un modèle spécifique qui permet d'accorder les caractéristiques d'un asservi avec les contrôles d'asservis du Pronto! Vous pouvez Inverser et swaper les paramètres pan/tilt pour chaque appareil séparément dans cette liste.

Voir [Asservis](#)

Voir [Patch](#)

Templates...

Ce sous-menu ouvre la Liste des Templates (menu Pronto!), avec laquelle vous pouvez visualiser et éditer les modèles de chaque type d'asservi. Un Template est un modèle spécifique qui permet d'accorder les caractéristiques d'un asservi avec les contrôles d'asservis du Pronto!

Voir [Liste des Templates.](#)

Voir [Patch](#)

Définitions de Paramètres ...

Ce sous-menu ouvre la Liste des Définitions Paramètres (menu Pronto!), avec laquelle vous pouvez visualiser et éditer les définitions de paramètres utilisées par les Templates, Palettes et fonctions d'asservi. C'est une caractéristique puissante de programmation.

Voir [Définitions de Paramètres](#)

Rouleaux de Scroller ...

Ce sous-menu ouvre l'éditeur des rouleaux de changeurs de couleurs (menu Pronto!), avec lequel vous pouvez créer et éditer des rouleaux de couleurs pouvant être utilisés par les fonctions des Scrollers.

Voir [Scroller](#)

Courbes circuits...

Ce sous-menu ouvre la fenêtre des courbes circuits (menu Pronto!), dans laquelle vous pouvez créer et éditer jusqu'à 999 courbes qui modifient la réponse des circuits en sortie (identiques à une courbe gradateur, mais affectées aux circuits). Les courbes circuits sont affectées aux circuits dans la Liste des circuits.

Voir [Courbes Circuits](#)

Plans de circuits...

Ce sous-menu ouvre la fenêtre des Plans de circuits (menu Pronto!), dans laquelle vous pouvez créer et éditer jusqu'à 999 plans de circuits permettant un affichage topographique des circuits, groupes, mémoires, macros ou tout autre type de contenu. Vous pouvez assigner des plans aux touches des Masters (flashes) et vous pouvez les lier à un Masque circuits.

Voir [Plans de circuits](#).

Masques Circuits...

Ce sous-menu ouvre la fenêtre des Masques Circuits (menu Pronto!), dans laquelle vous pouvez créer et éditer jusqu'à 999 Masques circuits permettant de choisir quels circuits sont contrôlés par la console en combinant plusieurs masques, ou en mode SOLO. Vous pouvez assigner des Masques aux touches des Masters (flashes) et vous pouvez assigner des plans de circuits aux masques.

Voir [Masques Circuits](#)

Utilitaires...

Ce sous-menu ouvre des outils fonctionnels (menu Pronto!) :

Calendrier = Calendrier mensuel.

Utiliser les touches Gauche/Droite pour sélectionner un mois.

Calculatrice = Calculatrice simple.

Utilisable uniquement à partir du clavier numérique du clavier Alpha/Num :

C ou DELETE = Clear.

Date et heure...

Ce sous-menu ouvre un popup permettant de programmer ou modifier l'heure ou la date de l'horloge et du calendrier, à partir du clavier.

LE MENU FICHIERS

Ce menu offre toutes les fonctions de gestion des conduites dans la console ou en export. Vers une disquette, vers l'imprimante etc....

NOTE : Vous pouvez choisir toute option du menu et presser HELP (? or F1) pour obtenir directement l'aide pour cette option.

Nouveau...

Cette fonction efface la conduite active en surface dans le Pronto! Et ouvre une nouvelle conduite (vide). Les Masters sont vidés simultanément. Les configurations du Set Up sont aussi réinitialisées aux valeurs par défaut.

Voir [Charger une Nouvelle Conduite](#).

Ouvrir...

Cette fonction permet d'ouvrir (charger) une conduite dans le Pronto!

NOTE : La conduite actuelle et les Masters sont effacés, mais les états dans les registres de transferts sont conservés.

Enregistrer...

Cette fonction permet de sauvegarder la conduite actuelle dans le disque dur interne ou une disquette. Si la conduite existe déjà (sauvegardée précédemment), ce fichier sera réenregistré.

NOTE : L'information de position de la séquence actuelle est stockée dans les fichiers conduites et la position est restaurée quand la conduite est chargée.

NOTE : Utiliser cette commande sans qu'un nom n'ait été défini, ouvre "Enregistrer sous...".

Enregistrer sous...

Cette fonction permet de sauvegarder une conduite dans le disque dur interne ou sur une disquette sous un nouveau nom.

Effacer Conduite...

Cette fonction permet d'effacer une conduite du disque dur ou d'une disquette.

Importer une conduite d'une disquette...

Cette fonction permet d'importer directement une conduite à partir d'une disquette.

Exporter une Conduite vers une disquette...

Cette fonction permet d'exporter directement une conduite sur une disquette.

Wizard Import...

Vous pouvez importer toute partie de conduite venant d'un Pronto, d'un VLC (3.0) ou d'une conduite Expert dans ce Wizard.

Voir [Wizard Import](#)

Exporter vers Expert :

Cette fonction permet d'exporter directement une conduite Pronto! Au format Expert sur une disquette.

Cette fonction permet d'exporter la séquence actuelle chargée dans le play-back A/B. Ceci vous permet de choisir quelle séquence exporter.

NOTE : Les consoles Expert ne contrôlant ni attributs ni asservis, ces circuits seront "perdus". Ceci s'applique aussi aux effets Dynamiques, aux effets spéciaux (séquences en 'Chase') et aux séquences multiples. Les seules données récupérées dans l'Expert sont :

- Les mémoires
- Les groupes -900
- La Séquence 1 avec les temps (aucun Time Groupe)
- Le Patch

Imprimante :

Cette fonction permet d'imprimer les données d'une conduite par une imprimante standard parallèle (DOS) connectée au port parallèle à l'arrière de la console.

Vous pouvez choisir d'imprimer :

La Séquence
Les mémoires
Séquence & mémoires
Les Master Pages
Le Set Up Circuit
Le Patch
La fenêtre actuelle
Vous pouvez choisir les début et fin d'impression par :

Start at :

Stop at :

Vous pouvez choisir le nombre de lignes par page :

Lignes/Page (par défaut : 66).

Eteindre :

Cette fonction doit TOUJOURS être utilisée pour éteindre le système.
La conduite actuelle et les configurations sont automatiquement sauvegardées dans une conduite par défaut (SAVED.ASC) qui sera chargée au prochain redémarrage du système.

Le raccourci utilisé pour cette commande est :
Maintenir ALT & Presser X sur le clavier Alpha/Num.

NOTE : Vous pouvez 'sauter' le fichier Saved.asc (et ne pas le charger) pendant le démarrage en Maintenant CTRL sur le clavier.

NOTE : La position de la séquence en cours est sauvegardée dans les fichiers conduites et restaurée au chargement.

NOTE : Après un démarrage, la sortie est activée quand une conduite (ou les fichiers par défaut) a été chargée.

LE MENU CONDUITE

Toutes les données créées dans une conduite sont groupées dans les fonctions de ce menu.

NOTE : Vous pouvez choisir toute option du menu et presser HELP (? or F1) pour obtenir directement l'aide pour cette option.

Séquences...

Ce sous-menu ouvre la Liste des Séquences, qui permet de voir, éditer et charger les séquences. Une séquence est une liste de mémoires avec des temps pouvant être restituée manuellement ou comme un effet spécial.

Voir [Séquence](#)

Mémoires...

Ce sous-menu ouvre la Liste des mémoires, qui permet de voir et d'éditer contenu et textes de toutes les mémoires. Une mémoire est un ensemble de circuits, niveaux, attributs d'asservis (avec les temps des paramètres). Les mémoires peuvent être restituées en séquence ou dans les Masters.

Voir [Mémoires](#)

Groupes...

Ce sous-menu ouvre la Liste des Groupes, qui permet de voir et d'éditer contenu et textes de tous les groupes. Un groupe est un ensemble de circuits pouvant être rappelé très rapidement.

Voir [Groupes](#)

Master Pages...

Ce sous-menu ouvre la Liste des Master Page, qui permet de voir, éditer, et charger des pages de Masters. Une Page de Master est une mémoire de chargement des masters pouvant être rappelée instantanément.

Voir [Masters](#)

Palettes Focus ...

Ce sous-menu ouvre la Liste des Palettes Focus, qui permet de voir, éditer, et charger des Palettes Focus. Une Palette Focus est une mémoire de référence pour tous les paramètres de déplacement (pan, tilt etc....) d'un asservi. Les Palettes Focus permettent de charger les paramètres de déplacement très rapidement, ou de les charger comme référence dans les mémoires.

Voir [Appareils Asservis](#)

Palettes Couleurs ...

Ce sous-menu ouvre la Liste des Palettes couleurs, qui permet de voir, éditer, et charger des palettes de couleurs. Une Palette Couleur est une mémoire de référence pour tous les paramètres de couleur (CMY, RGB, roues de couleurs, etc....) d'un asservi. Les Palettes Couleur permettent d'activer les paramètres de couleur très rapidement, ou de les charger comme référence dans les mémoires.

Voir [Appareils Asservis](#)

Palettes Beam ...

Ce sous-menu ouvre la Liste des Palettes de Beam, qui permet de voir, éditer, et charger des palettes de faisceau. Une palette de Beam est une mémoire de référence pour tous les paramètres de faisceau (focus, iris, gobos etc....) d'un asservi. Les Palettes de Beam permettent de charger les paramètres de faisceau très rapidement, ou de les charger comme référence dans les mémoires.

Voir [Appareils Asservis](#)

Palettes All...

Ce sous-menu ouvre la Liste des Palettes All, qui permet de voir, éditer, et charger des Palettes All.

Une Palette All est une mémoire de référence pour tous les paramètres d'un asservi.

Ces palettes permettent de charger les paramètres très rapidement, ou de les charger comme référence dans les mémoires.

Voir [Appareils Asservis](#)

Templates Dynamiques...

Ce sous-menu ouvre la bibliothèque des modèles d'Effets Dynamiques, qui permet de voir, éditer, et charger des Effets dynamiques.

Un modèle de Dynamiques et une sélection d'effets prédéfinis qui peuvent être utilisés pour créer des effets dynamiques à la fois pour les appareils traditionnels (Chase, fader etc....) et les appareils asservis (cercles, Huit, Cancan etc....).

Voir [Dynamiques](#)

Macros...

Ce sous-menu ouvre la Liste des Macros, qui permet de voir, renommer et exécuter des Macros.

Une macro est un raccourci pour un ensemble de fonctions ou d'actions prédéfinies et pouvant être activée par une simple touche (MACRO).

Voir [Macros](#)

Playlist...

Ce sous-menu ouvre la Liste des Playlist, qui permet de visualiser et activer la Playlist.

Une Playlist est une liste qui permet d'organiser l'ordre de restitution des séquences dans les registres de transfert, ces séquences sont restituées automatiquement dans l'ordre de la Playlist quand celle ci est active.

Voir [La Playlist](#).

LE MENU PLAYBACK

Le menu Playback permet de trouver les fenêtres de restitution pour le contrôle des asservis, et les options de format de visualisation de circuits.

NOTE : Vous pouvez choisir toute option du menu et presser HELP (? or F1) pour obtenir directement l'aide pour cette option.

Choix du format circuit :

Cette fonction permet de choisir le format d'affichage des circuits dans les fenêtres circuits :

- Tous les circuits (par défaut)
- Tous les circuits actifs
- Les circuits sélectionnés

NOTE : Vous pouvez choisir le format directement par : Maintenir CH & Presser VIEW.

NOTE : La fenêtre circuit se place automatiquement sur les derniers circuits sélectionnés.

Masters...

Ce sous-menu ouvre la fenêtre des Masters, qui permet de visualiser et d'éditer les contenus de tous les Masters. Cette fenêtre s'ouvre aussi par : Maintenir MODIFY & Presser une touche Master, ou simplement maintenir une touche Master pendant 2 secondes.

Voir [Masters](#)

Registres Playback ...

Ce sous-menu ouvre la fenêtre des registres de restitution, qui permet de voir et d'éditer les contenus des registres de restitution. Cette fenêtre s'ouvre aussi par : Maintenir MODIFY & Presser une des touches de registres (A, B, C ou D), ou simplement maintenir une des touches pendant 2 secondes.

Voir [Registres de Transfert](#)

Fenêtre des effets Dynamiques actifs...

Ce sous-menu vous permet d'ouvrir la fenêtre des effets dynamiques actifs qui liste tous les circuits pour lesquels des effets Dynamiques sont assignés et actifs. Un effet dynamique est un enregistrement pré défini dans une table de Dynamiques, de paramètres particuliers utilisables à la fois pour les appareils traditionnels (chaser, fader) et les projecteurs motorisés (cercles, huit, spirale, va et vient etc....).

Voir [Dynamiques](#)

Attributs...

Ce sous-menu vous permet d'ouvrir la fenêtre des attributs qui liste tous les attributs pour les circuits de Devices sélectionnés. Un attribut est un paramètre d'appareil asservi tel que pan, tilt, focus, couleur etc.... Vous pouvez éditer ces attributs directement "live" depuis cette Fenêtre des Attributs.

Voir [Appareils Asservis](#)

Outputs...

Ce sous-menu ouvre la fenêtre des Outputs [sorties], qui affiche toutes les sorties ayant un niveau, avec valeurs, circuit, nom & texte. Les sorties associées à un asservi affichent le nom du paramètre correspondant à l'emplacement du Texte.

Editeur de Dynamiques...

Ce sous-menu vous permet d'ouvrir la fenêtre d'édition des effets dynamiques. A partir de cette fenêtre vous pouvez créer vos propres effets dynamiques en utilisant les paramètres spéciaux d'animation disponible dans cette fenêtre. Vous pouvez aussi éditer en mode "Live" vos effets dynamiques.

Voir [Dynamiques](#)

Editeur d'Attributs...

Ce sous-menu vous permet d'ouvrir la fenêtre d'édition des Attributs afin de visualiser et éditer tous les paramètres (et leurs temps individuels par attribut) des projecteurs motorisés enregistrés dans la mémoire que vous avez sélectionnée. Un attribut est un paramètre spécifique utilisé par un projecteur motorisé comme : le Pan, le Tilt, la roue de Couleurs, la roue de Gobos etc....

Voir [Appareils Asservis](#)

Mode Focusing

Ce sous-menu permet de choisir le Mode Focusing on/off pour les Palettes. Cette fonction existe en touche Soft dans la page des touches Soft des Asservis.

Voir [Mode Focusing](#).

"Updater" le Playback

Ce menu active la fonction de rafraîchissement du Playback. La machine va revenir en arrière dans la séquence occupant le Playback A/B et mettre toutes les intensités et les paramètres des asservis aux valeurs auxquelles elles auraient dû être, si la séquence avait été exécutée normalement.

Cette fonction est disponible directement par une touche Soft du LCD, et peut être utilisée également pour une sélection de circuits.

NOTE : Un rafraîchissement des Attributs est automatiquement effectué chaque fois qu'un Saut est fait dans la Séquence, mais les asservis qui sont envoyés au plateau ne seront pas rafraîchis avant le prochain transfert. (Aucun changement ne sera fait au plateau avant le prochain effet). La fonction Update Playback permet de le forcer et de réaliser les changements en direct live.

Voir [Appareils Asservis](#)

Track List...

Cette fonction vous permet de sélectionner des circuits et d'ouvrir une fenêtre affichant le niveau de chacun des circuits sélectionné dans la Séquence chargée dans le Playback 1. L'affichage comporte 2 colonnes pour chaque circuit : Le niveau et une indication si des attributs sont enregistrés ou non pour ce circuit. Vous éditer directement dans cette liste.

Voir [Track List](#).

Simulateur d'Ecran :

Cette fonction ouvre une fenêtre qui simule toutes les fonctions des asservis & de l'écran LCD du Pronto. Très pratique à utiliser en mode off line, avec une console Presto en MIDI & un back up LightServer.

- Toutes les fonctions sont identiques à celles de la console.
- Les sélections se font par un clic gauche à la souris sur les touches.
- Maintenir le clic droit souris sur une roue et déplacer la souris équivaut à utiliser la roue.

Toutes les touches fonctionnent comme leurs correspondantes sur la console. Les touches console et les touches virtuelles du simulateur sont combinables entre elles. Il est possible de cliquer directement sur le texte de la touche Soft à l'écran pour activer la fonction correspondante. Il est aussi possible de cliquer sur le texte de la roue virtuelle à l'écran pour activer cette roue.

Les LED de toutes les touches sont simulées par des couleurs de touches spécifiques.

Maintenir & déplacer la souris par le bouton droit sur une touche de roue, simule la roue correspondante. Maintenir & déplacer la souris par le bouton droit sur la touche SELECT, simule la Jog Wheel. A la place de la Jog Wheel, vous trouvez 4 petits boutons : Page down, down, up, page up.

LE MENU RESEAU

Le menu Réseau fournit les fonctions nécessaires à 2 consoles Pronto câblées en réseau.

NOTE : Vous pouvez choisir toute option du menu et presser HELP (? or F1) pour obtenir directement l'aide pour cette option.

Fenêtre Chat :

Ce sous-menu ouvre la fenêtre des Chat qui permet de communiquer par texte aux autres consoles connectées, ou d'écrire vos propres notes.

Voir [Fonction Chat](#).

Set Up Double Opérateur :

Ce sous-menu ouvre le Set Up Double opérateur (uniquement utilisable avec 2 systèmes connectés). Vous pouvez assigner des circuits spécifiques à la console A & à la console B permettant à 2 pupitreurs de travailler simultanément, sachant que toutes les sorties sont actives sur le DMX issu de la console A.

Voir [Set Up Double Opérateur](#).

Backup :

Ce sous-menu ouvre les fonctions de Backup permettant d'activer un Lien vers une console back up, convertir une console en A ou B et recevoir/envoyer une conduite d'une console à l'autre. Ces fonctions ne sont accessibles que lorsque deux consoles sont connectées.

Voir [Caractéristiques de Réseau](#)

Patch :

Ce sous-menu ouvre les fonctions permettant de créer un second patch, l'envoyer vers l'autre console, et l'essayer. Ceci n'est accessible que lorsque deux consoles sont connectées.

Voir [Caractéristiques de Réseau](#)

LE MENU EDITEUR

Ce menu n'apparaît que lorsque le système fonctionne en mode Off line. Il propose les deux fonctions Blackout & Freeze qui sinon ne pourraient pas être activées.

NOTE : Vous pouvez choisir toute option du menu et presser HELP (? or F1) pour obtenir directement l'aide pour cette option.

B.O. (Blackout) :

Ce sous-menu permet de choisir le Blackout on/off. Un Blackout est un noir général (tous les circuits à 0% en sortie). Cette fonction (accessible aussi par la touche BLACKOUT) permet un noir général immédiat. Quand la fonction est active, une LED est allumée sur la touche BLACKOUT et l'information est affichée en bas de l'écran à droite [écran conduite/masters] (menu Editeur).

Freeze :

Ce sous-menu vous permet d'activer ou de désactiver la fonction Freeze. Quand la fonction Freeze est activée vous gelez la sortie DMX/AVAB. Ce qui vous permet de continuer votre travail de programmation et de conduite en conservant le dernier état lumineux au plateau. En sortant de la fonction FREEZE, l'état lumineux est chargé directement en A et vous pourrez ainsi réaliser un transfert vers une autre mémoire (avec la touche GOTO par exemple).

Les Touches et Roues les plus importantes :

La console Pronto! possède huit touches de fonction et une roue qui vous permettent d'éditer directement les plus importantes informations de la conduite lumière d'un spectacle. Elles sont situées au dessus de la roue de niveaux des circuits qui est la roue la plus importante de la console Pronto! Les touches flèche Haut, Bas, Droite et Gauche vous permettent d'ouvrir et de vous déplacer dans les menus et sous menus du logiciel. Les touches INSERT et DELETE complètent les fonctions d'édition. La touche MODIFY est sûrement la touche de fonction la plus utilisée pour ouvrir une "fenêtre éditable" et pour valider un choix. La touche ESC est la fonction la plus simple et rapide pour fermer une "fenêtre d'édition".

Voici la liste des Touches & Roues importantes :

[Flèches de navigation](#)

[Roue de niveaux](#)

[MODIFY](#)

[ESC](#)

[INSERT](#)

[DELETE](#)

La touche Flèche "HAUT" :

Les touches Flèches sont utilisées pour un grand nombre de fonctions essentielles. Presser une flèche quand aucune fenêtre n'est ouverte, active la ligne des Menus, après quoi, toutes les flèches peuvent être utilisées pour ouvrir les sous menus et se déplacer dans les listes. Maintenu, elle permet de faire défiler une liste rapidement avec la Roue de Niveaux. Utilisées en combinaison avec d'autres touches, telles que CH pour se déplacer dans la fenêtre des circuits. et peut être utilisée avec la touche Ctrl du clavier alpha numérique pour simuler la Roue de Niveaux.

Activer les Menus :

[Flèche Haut]

La barre de menu est activée et le dernier menu utilisé est sélectionné. Pressez de nouveau sur cette touche et vous déplacerez vers le haut dans ce menu.

Naviguer dans les listes :

[Flèche Haut] & [Roue Niveau]

Dans toutes les fenêtres d'édition les flèches de navigation vous permettent de vous déplacer dans celles ci. Si vous maintenez enfoncée une flèche de navigation la roue de niveau vous permet de vous déplacer de haut en bas dans le sous-menu ou la fenêtre d'édition sélectionnée.

Défiler la fenêtre circuits :

[CH/ID] & [Flèche Haut]

Maintenez enfoncé la touche CH/ID et pressez la touche flèche haut pour faire défiler vers le haut la fenêtre des circuits.

NOTE : La fenêtre circuit se place directement sur le dernier circuit sélectionné.
Simuler la roue de niveau (clavier Alpha/Num seulement)

[Ctrl] & [Flèche Haut]

Maintenez la touche CTRL du clavier alphanumérique et presser la touche flèche Haut pour faire augmenter la valeur du circuit ou du groupe sélectionné comme avec la roue de niveau de la console.

Déplacer une fenêtre vers le second écran :

[C/ALT] & [Flèche Haut]

Maintenir C/ALT & presser la touche flèche Haut déplace la fenêtre actuelle sélectionnée vers le second écran (si multiple vidéos ou écrans virtuels sont activés).
La touche Flèche "BAS"

La touche de navigation "Flèche Bas" est utilisée pour vous déplacer vers le bas dans les différentes fenêtres d'édition et aussi pour activer la barre de menus en haut de l'écran vidéo du Pronto! Si vous l'utilisez sans qu'aucune fenêtre d'édition ne soit ouverte vous activez la barre de menus. Après l'ouverture de celle ci vous déplacerez dans le menu actif vers les sous menus du bas. Vous pouvez aussi utiliser cette fonction en combinaison avec la touche de fonction CH/ID pour déplacer le secteur d'affichage de la page circuits. Vous pouvez aussi utiliser cette fonction en combinaison avec la touche Ctrl du clavier alphanumérique pour simuler la roue de niveaux.

Activer les Menus

[Flèche Bas]

La barre de menu est activée et le premier menu est sélectionné. Pressez de nouveau sur cette touche et vous déplacerez vers le bas dans ce menu.

Activer les Menus quand une fenêtre est ouverte :

[C/ALT] & [Flèche Bas]

La barre de menu est activée et le premier menu est sélectionné. Pressez de nouveau sur cette touche et vous déplacerez vers le bas dans ce menu.

Se déplacer dans les Listes :

[Flèche Bas] & [Roue Niveau]

Dans toutes les fenêtres d'édition les flèches de navigation vous permettent de vous déplacer dans celles ci. Si vous maintenez enfoncé une flèche de navigation la roue de Niveau vous permet de vous déplacer de haut en bas dans le sous-menu ou la fenêtre d'édition sélectionné.

Faire défiler la fenêtre circuits :

[CH/ID] & [Flèche Bas]

Maintenir CH/ID et presser flèche Bas pour faire défiler vers le bas la fenêtre des circuits.

NOTE : La fenêtre circuit se place directement sur le dernier circuit sélectionné. [CH/ID] & [Flèche Bas]

Simuler la roue de niveau :

[Ctrl] & [Flèche Bas]

Maintenir la touche CTRL & Presser la touche flèche Bas pour faire diminuer la valeur du circuit ou du groupe sélectionné (simule la roue de niveau de la console).

La touche Flèche GAUCHE :

Les touches Flèches sont utilisées pour un grand nombre de fonctions essentielles. Presser une flèche quand aucune fenêtre n'est ouverte, active la ligne des Menus, après quoi, toutes les flèches peuvent être utilisées pour ouvrir les sous menus et se déplacer dans les listes.

Maintenue, elle permet de faire défiler une liste rapidement avec la roue de Niveaux.

Utilisées en combinaison avec d'autres touches, telles que CH pour se déplacer dans la fenêtre des circuits. et peut être utilisée avec la touche Ctrl du clavier alpha numérique pour simuler la roue de Niveaux.

Activer les Menus

[Flèche Gauche]

La barre de menu est activée et le dernier menu utilisé est sélectionné. Pressez de nouveau sur cette touche et vous déplacerez vers le menu de gauche.

Naviguer dans les sous menus :

[Flèche Gauche] & [Roue Niveau]

Dans toutes les fenêtres d'édition les flèches de navigation vous permettent de vous déplacer dans celles ci. Si vous maintenez enfoncée une flèche de navigation la roue de niveau vous permet de vous déplacer de droite à gauche dans le sous-menu ou la fenêtre d'édition sélectionnée.

Simuler la touche CH- :

[Ctrl] & [Flèche Gauche]

Maintenir CTRL & Presser la flèche Gauche simule la touche CH-. Vous pouvez donc sélectionner n'importe quel circuit et lui donner un niveau par Ctrl et les flèche Haut/Bas, puis passer au circuit précédent avec [Flèche Gauche].

La touche flèche DROITE :

Les touches Flèches sont utilisées pour un grand nombre de fonctions essentielles. Presser une flèche quand aucune fenêtre n'est ouverte, active la ligne des Menus, après quoi, toutes les flèches peuvent être utilisées pour ouvrir les sous menus et se déplacer dans les listes.

Maintenue, elle permet de faire défiler une liste rapidement avec la Roue de Niveaux.

Utilisées en combinaison avec d'autres touches, telles que CH pour se déplacer dans la fenêtre des circuits. et peut être utilisée avec la touche Ctrl du clavier alpha numérique pour simuler la roue de Niveaux.

Activer les Menus

[Flèche Droite]

La barre des menus est activée et le premier menu est sélectionné. Les touches flèches permettent de se déplacer dans les menus.

Naviguer dans les Listes :

[Flèche Droite] & [Roue Niveau]

Dans toutes les fenêtres d'édition les flèches de navigation vous permettent de vous déplacer dans celles ci. Si vous maintenez enfoncée une flèche de navigation la roue de niveau vous permet de vous déplacer de gauche à droite dans le sous-menu ou la fenêtre d'édition sélectionnée.

Simuler la touche CH+ :

[Ctrl] & [Flèche Droite]

Maintenir CTRL & Presser la flèche Droite simule la touche CH+. Vous pouvez donc sélectionner n'importe quel circuit et lui donner un niveau par Ctrl et les flèche Haut/Bas, puis passer au circuit suivant avec [Flèche Droite].

La roue de Niveau :

La roue de Niveau est à tout moment accessible pour définir un niveau à un circuit ou à un groupe de circuits dans le registre sélectionné. Il peut aussi avec une combinaison de touches changer de mode de travail comme par exemple simuler la commande de déplacement horizontale ou verticale dans une fenêtre d'édition en combinaison avec les touches Flèches.

Donner un niveau à un circuit :

[1-1536] [Roue Niveau]

Si un circuit ou un groupe est sélectionné, le niveau à la roue leur sera attribué.

Naviguer horizontalement dans une fenêtre :

[Flèche Droite] & [Roue Niveau]

La flèche Gauche peut être aussi utilisée, la direction de la roue donne le sens du défilement.

Naviguer verticalement dans une fenêtre :

[Flèche Bas] & [Roue Niveau]

La flèche Haut peut être aussi utilisée, la direction de la roue donne le sens du défilement.

La touche "MODIFY" :

C'est l'une des touches les plus importantes quand vous ouvrez une fenêtre ou un pop up. Elle fonctionne comme une touche ENTER d'un ordinateur, et permet d'entrer des valeurs ou de choisir entre différentes options (telles on/off par exemple). Elle est aussi utilisée en combinaison avec d'autres touches pour des fonctions spéciales. Par exemple MODIFY & CH ouvre le Set Up circuits.

Changer une valeur dans une fenêtre :

Entrer une valeur et presser la touche MODIFY. Pour basculer entre un mode On/Off ou Oui/Non d'un paramètre, Presser seulement la touche MODIFY.

Ouvrir la Liste circuits :

[MODIFY] & [CH/ID]

Ouvre la liste des circuits qui permet de paramétrer les niveaux de Scale ou les niveaux Constants.

Sélectionner le "Set Up circuit" pour un circuit spécifique :

[1-1536] [MODIFY] & [CH]

Ouvre la fenêtre de dialogue de Set Up du circuit sélectionné.

Ouvrir l'éditeur des registres Master/Séquence :

[MODIFY] & [Touche Master]

Ouvre une fenêtre d'édition des registres permettant de modifier des paramètres ou des niveaux dans le registre sélectionné.

La touche ESC :

Une touche essentielle! Permet de quitter et de fermer la plupart des fenêtres.

La touche INSERT

Cette touche est utilisée pour insérer des éléments dans l'une des fenêtres (Liste Mémoire, Liste Séquence, Liste des Device etc....).

Insérer un élément dans une liste

Utiliser les flèches de navigation ou le curseur de la souris pour choisir l'endroit où doit se faire l'insertion et presser seulement la touche INSERT. Attention il n'y a pas actuellement de fonction UNDO pour annuler l'insertion qui vient d'être effectuée.

Exemple : Insérer une mémoire dans la Liste Séquence

1) Ouvrir l'éditeur de la Séquence 1

[1] [SEQ]

2) Insérer la Mémoire 5 après le premier Pas de Séquence.

[5][INSERT]

Un nouveau Pas de Séquence est inséré après le premier Pas de Séquence. La Mémoire 5 n'a pas besoin d'être enregistrée pour réaliser cet exemple.

La touche DELETE :

Cette touche permet d'effacer des éléments ou des informations dans différentes situations, par exemple effacer un pas dans une des listes (Liste Mémoire, Liste Séquence, Liste des Device etc....).

Effacer un élément dans une liste :

Utiliser les touches flèches ou la souris pour placer le curseur sur le pas à effacer, et presser DELETE. Attention il n'y a pas actuellement de fonction UNDO pour annuler l'insertion qui vient d'être effectuée.

Les petits écrans :

Le Pronto! est équipé de plusieurs écrans fournissant des informations sur le système. Ces informations sont fournies aussi par le(s) moniteur(s). L'utilité de ces écrans est de rendre plus simple et plus rapide l'accès à l'information dont vous avez besoin, et de visualiser les informations basiques nécessaires même si le moniteur vient à manquer.

L'écran du clavier numérique :

Cet écran permet d'afficher les n° et nombres saisis par le clavier numérique.

Ecrans des Masters :

Ces deux afficheurs situés à coté des rangées de potentiomètres vous donnent soit des informations sur le contenu des masters soit des informations de temporisation des registres de transfert A/B.

Contenu des Masters et Master Page :

Cet afficheur vous donne le numéro de la Page de Masters chargée ainsi que le numéro de chaque Mémoire présente dans un Master dès que vous déplacez le potentiomètre.

Exemple d'affichage d'une Page de Master sur le display du Haut

P :120 = Page Masters 120 chargée

Exemple d'affichage du contenu d'un Master sur le display du bas

3.0 = Mémoire 3 présente dans le Master que vous venez de déplacer.
S : 5.0 = Séquence 5 présente dans le Master que vous venez de déplacer.

Afficher le N° d'un circuit et sa valeur en Mode Direct Circuit :

Cet afficheur vous donne le numéro du premier circuit qui est contrôlé par les potentiomètres dans la tranche sélectionnée. Il vous indique aussi le numéro du circuit que vous contrôlez, et sa valeur.

Exemple d'affichage du N° d'un circuit sur le display du Haut

- = Tranche de circuits comprise entre 1-20.
4 - = Tranche de circuits comprise entre 41-60.
59 = Le circuit contrôlé par ce potentiomètre est le 59.

Exemple d'affichage du niveau d'un circuit sur le display du Bas

2 - = Tranche de circuits comprise entre 21-40
6 - = Tranche de circuits comprise entre 61-80
30 = Le potentiomètre de ce circuit est à 30%
-30- = Ce circuit est actuellement à 30%. Il faut déplacer le potentiomètre pour atteindre cette valeur, dans ce cas le signe "-" disparaît, si vous voulez modifier la valeur de ce circuit.

L'écran LCD, les touches Soft et les Roues :

L'afficheur LCD dispose d'un grand nombre de fonctions et d'informations qui vont accélérer votre travail. Il combine les possibilités d'affichages de textes d'un écran tactile avec les qualités mécaniques des touches qui l'entourent. Il sert d'afficheur sous DOS (au cas où aucun moniteur n'est connecté).

La touche DISP MODE est utilisée pour basculer les infos sur cet afficheur.

La touche DISP MODE :

Cette touche contrôle la plupart des fonctions de cet afficheur. Appuyer sur DISP MODE va vous reculer d'une page à chaque fois, jusqu'à trouver la page principale. Elle est utilisée en combinaison avec d'autres touches pour choisir une liste, ou sauter à l'affichage principal.

Voici les fonctions contrôlées par cette touche :

Liste de toutes les Listes :

DISP MODE & ALL = Ouvre à l'écran une liste de toutes les listes utilisées. Sélectionner la liste désirée par la Jog Wheel & Presser SELECT pour l'activer.

Vider l'écran LCD :

C/ALT & DISP MODE = vide le contenu de l'écran LCD.

La Liste des circuits/noms :

DISP MODE & CH = permet de choisir entre la Liste des circuits par Noms et la liste des circuits. Dans la liste des circuits/noms, vous affichez les noms des circuits si un nom a été donné aux circuits et les templates comme groupes auto- créés.

Voir [Textes Circuits et Auto Groupes](#)

Ecran Liste circuits :

DISP MODE & CH = permet de choisir entre la Liste des circuits par Noms et la liste des circuits. L'écran de la Liste circuits affiche les circuits sélectionnés avec leur nom. Sélectionner un circuit dans la liste et presser SELECT, sélectionne ce circuit.

Ecran de listes de palettes :

DISP MODE & FOCUS, COLOR, BEAM ou PALETTE ouvre la liste des palettes correspondantes sur le LCD. Sélectionner la palette désirée par la Jog Wheel & presser SELECT pour l'activer.

Ecran de liste des Master Page :

DISP MODE & MASTER PAGE ouvre une liste des Master Page sur le LCD. Sélectionner la Page désirée par la Jog Wheel & presser SELECT pour la charger.

Ecran de liste des Masters :

DISP MODE & MASTER ouvre la liste des Masters sur le LCD. Le contenu de chaque Master est affiché et associé à son nom ou texte.

Ecran de liste des Playbacks :

DISP MODE & PLAYBACK ouvre un affichage du Playback sur le LCD et montre l'état actuel. M & L est affiché pour les Move/Lock fades. Sélectionner un pas par la Jog Wheel et presser SELECT pour l'exécuter.

Ecran de Playlist :

DISP MODE & PLAY LIST (touche Soft de l'affichage Playback) ouvre une liste affichant l'état actuel de la Playlist. Sélectionner la séquence désirée avec la Jog Wheel & presser SELECT pour la charger.

Ecran de listes de Dynamiques :

DISP MODE & DYNAMICS = Permet de choisir l'affichage sur le LCD entre trois listes :
Templates de Dynamiques
Effets Dynamiques actifs [en cours]
Tables de Dynamiques
Voir [Dynamiques](#)

Ecran de liste des Masques :

DISP MODE & MASK = Ouvre une liste des masques circuits. Si un élément n'a pas de nom défini, son N° s'affiche à la place du nom.

Ecran de liste des Plans de circuits :

DISP MODE & VIEW = Ouvre une liste des plans de circuits. Si un élément n'a pas de nom défini, son N° s'affiche à la place du nom.

Ecran de liste des fondus en cours :

DISP MODE & TIME = Format affichant une liste des move fades, lock fades et Channel Times en cours. Si l'écran Playback est sélectionné, il est automatiquement remplacé par la liste des Part Time si des fondus supplémentaires sont déclenchés. Quand tous les fondus particuliers sont terminés, l'écran revient à l'affichage précédent.

Si vous naviguez dans cette liste par la Jog Wheel, le fondu en cours et les trois suivants sont chargés dans les roues pour un contrôle direct.

Si un nom a été donné aux move/lock fade ou à un Channel time, il sera alors affiché.

Ecran de liste des Positions/Ranges de paramètres :

DISP MODE & Touche roue = Ceci affiche toutes les positions/ranges d'une roue de paramètre. Cette liste restera jusqu'à la sélection d'un nouvel écran. Il est possible de sélectionner des positions par la Jog Wheel et de les activer par la touche SELECT. Les roues de paramètres contrôlent les paramètres normalement.

Set Up console :

MODIFY & DISP MODE charge des réglages consoles sur les roues (LED, Litlites, Contraste etc....). Presser DISP MODE de nouveau pour sortir des réglages.

NOTE : Dans les versions précédant la 2.0, maintenir la touche DISP MODE pour accéder aux réglages.

La configuration de l'afficheur LCD :

L'afficheur LCD est divisé en 4 sections principales :

1. Le milieu peut être utilisé pour afficher les différentes listes Palettes, Dynamiques, Groupes, Master Pages etc.... Ces listes sont sélectionnées avec la touche [DISP MODE](#). Vous pouvez les faire défiler avec la Jog Wheel et les sélectionner avec la touche SELECT.

2. Sous le milieu, une visualisation sur 2 lignes des différents modes et des circuits(C) ou groupes (G) sélectionnés est affichée. Quand plusieurs circuits sont sélectionnés, "G :" et le Nbre de circuits dans le groupe sont affichés.

Le circuit sélectionné est affiché avec son texte ou le nom de l'appareil asservi associé si c'est le cas. Il affiche <All> si les circuits sont sélectionnés avec la fonction SELECT ALL ou <One> si NEXT ou LAST ont été utilisés. Les messages qui sont affichés au bas de l'écran sont aussi affichés ici.

Les modes qui sont indiqués sont : "Modify", "Build", "Highlight", "Balance" et "Playlist".

3. Il y a 3 touches de chaque côté de l'afficheur, et celui-ci indique en face leurs fonctions. Une flèche indique que le mode est ON. Une flèche "-->" indique que la touche bascule vers un nouvel affichage.

Voir [Les touches de l'afficheur](#).

4. Il y a 4 roues Paramètres avec les touches associées sous l'afficheur. Leur contenu est affiché au dessus de chaque roue. Quand une roue de Paramètres contrôle des données définies dans un template (modèle) d'asservi, la touche s'allume. Si vous pressez cette touche, les données s'affichent. Défilez avec la roue, puis sélectionnez en relâchant la touche. Voir [L'éditeur des paramètres de Template](#).

La touche SELECT :

En naviguant dans les listes par la Jog Wheel, vous pouvez activer l'élément sélectionné par la touche SELECT. Maintenir SELECT & tourner la roue permet de naviguer dans l'ensemble des pages.

La Jog Wheel :

La Jog Wheel est essentiellement conçue pour naviguer dans les listes du LCD, les menus et les fenêtres. En naviguant dans les listes par la Jog Wheel, vous pouvez activer l'élément sélectionné par la touche SELECT. Maintenir SELECT & tourner la roue permet de naviguer dans l'ensemble des pages.

DISP MODE est utilisé en combinaison avec d'autres touches pour charger une liste dans l'afficheur.

Voir [DISP MODE](#).

Les touches SOFT (généralités) :

Ces touches autour de l'afficheur LCD ont des fonctions différentes selon les modes utilisés. Le texte affiché sur le LCD près de chaque touche indique la fonction des touches pour chaque mode utilisé.

Pages des touches Soft :

Sur la page principale des touches, vous avez des liens vers d'autres pages (indiqués avec -- -->). Chacune de ces pages dispose d'un nombre de touches et des fonctions qui leurs sont associées :

Temps = Touches d'accès direct pour tout les temps. Voir [Affichage des temps](#).

Dynamiques = Touches d'accès direct et roues pour les Dynamiques. Voir [Affichage des Dynamiques](#).

Device = Fonctions Device. Voir [Affichage des Devices](#).

Sélections = Sélection Paire, Impaire, le 3eme etc.... Voir [Affichage des Sélections](#).

Contrôle = Fonctions de contrôle des Devices. Voir [Affichage des Contrôles](#).

Playback = modes Playback. Voir [Affichage des Playbacks](#).

Les touches des roues :

Ces touches au-dessus des roues permettent proposer différentes fonctions liées aux roues de paramètres :

- Choisir pour un paramètre 100% ou 0 %
- Assigner un paramètre différent aux touche Masters [mode Device] ou à l'une des banques de paramètres utilisateur (U1- U3)
- Attribuer directement une valeur à un paramètre.

Choisir pour un paramètre 100% ou 0 %

Presser simplement la touche. Si la valeur est > 50% le paramètre va à 0 %, < 50% il va à 100%.

Assigner un paramètre différent :

- 3) Maintenir MODIFY & Presser la touche roue. Vous ouvrez une fenêtre qui permet de sélectionner le paramètre.
- 2) Presser MODIFY ouvre un pop up
- 3) Sélectionner un paramètre différent et valider en pressant MODIFY de nouveau.

Assigner un paramètre différent en Mode Device :

1) Maintenir la touche Master (21-40) & Presser la touche roue correspondant au paramètre désiré.

Les LED à l'arrière de la console

A l'arrière de la console vous trouverez des LED très utiles pour vous indiquer l'état du signal dans les entrées et les sorties :

DMX Out (1 & 2) = Ces LED sont allumées en permanence quand un signal DMX est transmis.

DMX In = Cette LED est allumée en permanence quand un signal DMX est reçu.

Remote = Cette LED clignote quand un signal est reçu.

MIDI In = Cette LED clignote quand un signal est reçu.

MIDI Out = Cette LED clignote quand un signal est transmis.

APN receive = Cette LED clignote quand un signal est reçu.

APN transmit = Cette LED clignote quand un signal est transmis.

Ethernet Active = Cette LED indique qu'un signal est transmis ou reçu.

Ethernet Link = Cette LED indique que la carte Ethernet de la console à établi une connexion avec la carte Ethernet d'une autre console, ou un Hub Ethernet.

Boutons Reset sur le panneau arrière :

Dans les versions précédentes des consoles Pronto deux micro interrupteurs étaient placés sur le panneau arrière et appelés Reset & Soft Reset. Ils n'ont aucune fonction, et n'apparaissent plus sur les derniers modèles de console.

Quelques Données rapides

Voici rapidement quelques caractéristiques du Pronto! qui vous donneront un aperçu général des hautes performances de cette console.

Ce système est conçu pour fonctionner comme un pupitre à mémoires avec plusieurs niveaux d'utilisation. Il est configuré par défaut pour fonctionner avec la totalité de ses fonctions.

Vous pouvez à tout moment changer de niveau d'utilisation.

Voir [Modes Opérationnels](#).

- Simple à utiliser.
- Extensible à 1536 circuits.
- Extensible à 3072 sorties.
- Toutes les adresses de sorties peuvent contrôler des attributs de projecteurs motorisés ou scrollers.
- 40 Masters pour 1000 Pages de Masters, avec temps individuels de montée/de maintien/de descente.
- Master en mode Inhibition.
- 4 potentiomètres configurables par l'utilisateur.
- 2 Playbacks de transfert indépendants.
- Switch avec la fonction FREEZE.
- Touche B.O. avec fonction Grand Master.
- Jog wheel pour édition rapide dans toutes les fenêtres.
- 999 Séquences, jusqu'à 10 simultanément en restitution.
- 1 000 Macros utilisateur.
- 1 000 groupes pour accès rapide aux circuits fréquemment utilisés.
- 9 000 Mémoires pour Playback en Séquences & Masters.
- Affichage vidéo clair et rationnel (1 moniteur par défaut).
- Grand afficheur LCD et plusieurs petits afficheurs.
- Interface conviviale pour utilisation des projecteurs motorisés et scrollers.
- Templates éditables directement pour les projecteurs motorisés.

- Mode Device pour accès direct aux paramètres des projecteurs motorisés.
- Mode Direct Circuit.
- Peut être utilisé en mode 2 préparations de circuits.
- Peut être utilisé en mode 2 préparations de 20 Masters.
- Copie de niveaux utilisés dans une Mémoire.
- Mode Séquentiel théâtre AVAB
- Effets Dynamiques et Chasers multiples.
- Set Up utilisateur pour configuration personnalisée du Pronto!
- Mode Avab NPI ou AT mode pour la sélection des circuits.
- Niveau de circuit définissable de 0 à 255 "bit".
- Télécommande Infrarouge ou HF en option.
- Impression des informations sur imprimante standard.
- Interface MIDI, MIDI SHOW CONTROL et le simplissime AVAB MIDI.
- Check mode des circuits.
- Commandes externes
- Floppy et/ou Disque Dur pour archive des informations (ASCII Light Cue ou Expert)
- Mémoire de Power Fail avec Flash Disk.
- Utilisation d'une Souris ou TrackBall avec accès aux différentes fenêtres d'édition.
- Support multi vidéo pour 2 moniteurs

LA SOURIS :

La souris est utilisée principalement pour sélectionner un sous menu, sélectionner un zone modifiable dans une fenêtre d'édition. Elle peut être utilisée en complément des touches de la console pour sélectionner un circuit, lui donner un niveau, positionner un projecteur motorisé etc....

NOTE : La souris n'est indispensable pour aucune fonction sauf la création de plans de circuits. C'est une option.

Sélectionner des circuits :

Positionner le curseur de la souris sur un circuit, sélectionner le par un clic gauche de la souris.

Définir un niveau :

Dès que votre circuit est sélectionné, maintenir enfoncée la touche de droite de la souris et déplacer celle ci en avant ou en arrière pour augmenter ou diminuer le niveau du circuit.

Ouvrir les éditeurs et les Menus :

Cliquer sur un menu, un master ou un des registres de restitution pour ouvrir la liste des sous menus ou la fenêtre d'édition du registre sélectionné.

Éditer les Masters :

Un double clic gauche sur les information d'un Master sur tout affichage des moniteurs, équivaut à presser la touche Master (touche Flash) du Master correspondant. Maintenir START, PRESET ou TIME & un clic sur le Master exécute la fonction correspondante. Un simple clic sur un Master sélectionne les circuits contenus dans le Master. Un double clic ouvre l'Editeur de Master.

Déplacer une Fenêtre :

Vous pouvez déplacer une fenêtre d'édition : cliquer sur le titre de la fenêtre et déplacer la souris tout en maintenant la touche de gauche enfoncée.

Positionner les appareils asservis :

Vous pouvez activer souris/TrackBall pour positionner les motorisés en pan/tilt : Maintenir C/ALT (console) & Clic droit.

Le Clavier Alphanumérique :

Le clavier à deux fonctions :

- Saisir des textes dans les "champs texte" des fenêtres d'édition.
- Emuler toutes les touches de la console pour la version Off line ou piloter la console à partir du clavier. Choisir par : SCROLL LOCK.

[Fonctions normales du clavier](#)

[Aide clavier](#)

[Entrer un texte](#)

[Emulation console](#)

Fonctions normales du clavier :

Les fonctions standard du clavier utilisables dans toutes les situations :

ESC	= Échappe, ferme les fenêtres & sortie des propositions.
TAB	= Se déplacer dans les propositions des fenêtres.
INSERT	= Insérer des données dans les listes.
DELETE	= (SUPPR), efface des données dans les listes.
RETURN	= Modify, utilisé comme ENTREE pour terminer les commandes.
BACKSPACE	= C/ALT, surtout utilisé pour effacer les nombres saisis.
NOMBRES (pavé num)	= entrées numériques.
HOME	= DEBUT. Ramène à la première ligne de la liste ou de l'éditeur.
END	= FIN renvoie à la dernière ligne de la liste ou de l'éditeur.
PAGE UP	= Remonte dans les listes.
PAGE DOWN	= Descend dans les listes.
TOUCHES FLECHES	= Touches Flèches.

Aide et description pour ces touches

La touche END (clavier alpha/num) :

Cette touche n'existe que sur le clavier. Elle permet de se positionner sur la dernière ligne d'une liste/fenêtre ouverte.

La touche HOME (clavier alpha/num) :

Cette touche n'existe que sur le clavier. Elle permet de se positionner sur la première ligne d'une liste/fenêtre ouverte.

La touche PAGE DOWN (clavier alpha/num) :

Cette touche n'existe que sur le clavier. Permet de descendre dans les listes/fenêtres ouvertes.

La touche PAGE UP (clavier alpha/num) :

Cette touche n'existe que sur le clavier. Permet de remonter dans les listes/fenêtres ouvertes.

La touche SHIFT (clavier alpha/num) :

Cette touche n'a actuellement aucune fonction particulière dans l'éditeur Off Line.

La touche CTRL (clavier alpha/num) :

Si cette touche est maintenue avant et pendant le démarrage du programme, le chargement de la dernière conduite est annulé. Cette touche se combine avec la souris et les Flèches pour les fonctions suivantes :

THRU avec la souris :

- 1) Cliquer sur le 1er circuit
- 2) Maintenir CTRL & Cliquer sur le dernier circuit.

Circuit suivant/circuit précédent :

Maintenir CTRL & Presser flèche Gauche/Droite, pour passer au circuit précédent/suivant.

Simulateur de roue de Niveau :

Maintenir CTRL & Presser flèche Haut/Bas, pour monter ou descendre le niveau de circuit.

La touche TAB (clavier alpha/num) :

Cette touche a les mêmes fonctions que dans les programmes PC : Presser TAB permet d'avancer sur les différentes options d'un pop up. Shift & TAB permet de reculer dans ces différentes options.

Exemple :

- 1) Sélectionner "Enregistrer sous..." dans le menu Fichiers
- 2) Presser TAB. Le curseur se déplace entre : nom, répertoire, Enregistre & annule.
- 3) Maintenir SHIFT & Presser TAB. Le curseur remonte sur les différentes options.

La touche MENU (F10 sur le clavier alpha/num) :

Cette touche sélectionne les menus, équivaut à presser flèche Bas.

Aide au clavier alpha/num :

Vous pouvez utiliser aussi la fonction HELP pour explorer le clavier, sachant que l'émulation console est active (choisir par Scroll Lock). Maintenir F1, & Presser toute touche ou combinaison de touches pour obtenir l'aide.

NOTE : Les touches du clavier sont positionnées en accord avec le clavier anglais (QWERTY), indépendamment du langage utilisé. Ceci parce que les fonctions sont adressées aux touches "physiques" du clavier, et non aux lettres ou symboles qui leurs sont affectés. Ce n'est pas un problème, parce qu'en pressant la touche F1 et toute touche du clavier, vous obtenez une description de la fonction affectée à la touche pressée.

NOTE : Les touches de nombres 1-9 & 0, au-dessus des touches textes du clavier sont essentiellement utilisées comme touches Masters. Utilisées seules, ce sont les touches Master 1-10. Utilisées avec Shift, touches Master 21-30. Vous pouvez utiliser Ctrl et les touches 1-0 pour entrer des nombres. Sur un portable sans pavé numérique, maintenir la touche Fn crée un pavé numérique temporaire démarrant par les touches 7, 8 & 9.

Entrer un Texte :

En mode texte : Placer le curseur sur une colonne texte. Taper le texte & Presser MODIFY pour confirmer.

En mode Emulation console : Placer le curseur sur une colonne texte. Presser MODIFY, taper le texte & Presser MODIFY de nouveau pour confirmer.

NOTE : Presser SCROLL LOCK sur le clavier permet de choisir l'émulation console on/off.

Emulation Console :

Toutes les touches consoles peuvent être retrouvées quand le clavier est configuré comme émulateur de console. A choisir par la touche SCROLL LOCK du clavier alpha/num. Voir le tableau de correspondance d'émulation ci-dessous.

C'est d'une extrême simplicité, le clavier fonctionne exactement comme la console. Par exemple, presser R est identique à presser RECORD, et presser 1 équivaut à presser la touche Master 1.

NOTE : Si vous avez besoin d'accéder à l'écran LCD et aux touches Soft, utilisez le simulateur d'écran (Menu Playback).

Emulation de la roue de Niveau :

Maintenir CTRL & Presser les flèches Haut/Bas émule la roue de Niveau.

Emulation CH +, CH- :

Maintenir CTRL & Presser les flèches Gauche/Droite équivaut à CH+ et CH-.

Console Emulation Table :

Touches console	Touches Clavier
*	Shift *
*	Ctrl Flèche Gauche
+	*
+	Ctrl Flèche Droite
A	Q
ALL	Shift *
AT LEVEL	+
B	I
BEAM (B)	B
B.O.	F4
C/ALT	Seulement dans le menu Editeur
COLOR	Retour
CH	F3
CH RANGE	*
Roue de Niveau	C
D	Ctrl Up/Down
DELAY	Pas de fonction
DELETE	Ctrl T
DEVICE	DELETE
DISP MODE	Ctrl V
DYNAMIQUES	E
ESC	ESC
FOCUS (F)	F2
FETCH/UNDO	Shift +
FLASH MODE	F
GO	Ctrl G
GO BACK	Ctrl B
GOTO	G
HELP (?)	F1
HOME ATTR (touche soft)	Ctrl Home

INSERT	INSERT
LAST	L
MACRO	A
MASK	K
MAST PAGE	M
MASTER	J
Touches Master 1-10	1-0
Touches Master 21-30	Shift & 1-0
*%	Ctrl Down
MODIFY	ENTER
NEXT	N
OUTPUT	O
PALETTE	F8
PAUSE	Ctrl P
PLAY BACK 1	X
PLAY BACK 2	Y
+ '%	Ctrl Up
PRESET	Pas de fonction
RATE	Z
RECORD	Retour
SCALE	H
SELECT ALL	U
Select Play back 1	X/Y
Select Play back 2	X/Y
SEQ	S
SEQ*	X (Y) & Ctrl Down
SEQ+	X (Y) & Ctrl Up
SET UP	F12
START	F11
THRU	/
TIME	Touches Clavier
U1	F5
U2	F6
U3	F7
UPDATE PALETTE (touche Soft)	F9
VIEW	V
WIZARD	W

LES MONITEURS

Le Pronto peut fonctionner avec un ou deux moniteurs physiques (parfois en option). Avec un seul moniteur il est possible d'activer deux écrans virtuels.

[Introduction aux moniteurs](#)

[La touche VIEW](#)

[Les Ecrans des moniteurs](#)

[Support multi vidéo](#)

[Ecrans virtuels \(3.0\)](#)

Introduction aux moniteurs :

Un moniteur vous aide à visualiser tous les aspects de la conduite pendant la programmation. Aux côtés du moniteur, qui fournit toutes les visualisations nécessaires, plusieurs afficheurs sur la console fournissent des informations à propos des états du système. Il est possible d'utiliser le système sans moniteurs, mais ce n'est pas pratique. Un moniteur est efficace parce qu'il affiche clairement les informations, et a l'avantage d'utiliser des couleurs d'affichage spécifiques aux informations à visualiser.

NOTE : Il y a un micro interrupteur à l'arrière de la console, près des connecteurs de sorties des moniteurs. Presser le bouton (avec un stylo par exemple) pendant le démarrage active immédiatement le moniteur, montrant la procédure de démarrage du système opérationnel (DOS).

Vous devez connaître le sens de certains mots pour comprendre le fonctionnement des moniteurs :

Bureau :

Le bureau est la vue du moniteur quand toutes les fenêtres sont fermées. Les différents affichages du bureau sont activés avec la touche VIEW.

Écran :

Chaque moniteur à un écran. Le moniteur est l'objet physique, et l'écran est l'image en surface.

Écrans virtuels (3.0) :

Vous pouvez activer deux écrans virtuels pour afficher deux "bureaux" avec un seul moniteur. A activer dans le Set Up (Menu Pronto). Le système doit être redémarré pour prendre en compte ces changements.

Voir [Ecrans virtuels](#).

Fenêtre :

Quand vous ouvrez une boîte de dialogue sur l'écran d'un moniteur, celle-ci s'ouvre dans une "fenêtre". Cette fenêtre peut être déplacée et sa taille modifiée en utilisant la touche VIEW et les touches Flèches.

Liste :

Une liste est un regroupement d'informations affichées dans un certain ordre. Cela peut être une liste Circuits, une liste Patch, une liste Device, une liste Palette etc.... Une liste peut être affichée dans une fenêtre, sur le bureau ou même sur l'afficheur LCD de la console.

Afficheur :

Dans ce manuel, nous désignons par "afficheur" l'afficheur LCD de la console, et par "moniteur" ou "écran" les moniteurs.

Vues :

Dans ce manuel, nous désignons par "vues" les différentes présentations du bureau. On peut ainsi se référer à la "Vue Master "ou la " Vue Séquence ".

La touche VIEW :

Cette touche est utilisée pour passer entre différents modes de vue du moniteur, et aussi en combinaison avec d'autres touches. Dans le mode opérationnel 4 (Séquences, Masters et Devices) permet d'afficher les différentes vues à l'écran :

Un moniteur, pas d'écran virtuel :

- Playback 1 & Masters + circuits
- Playback 1 & 2 + circuits
- Masters étendus + circuits
- Playback 1 & Playback 2 étendus + Masters
- Playback 1 & Masters étendus
- Playback 1 & 2 + Masters étendus

Deux moniteurs ou écrans virtuels :

- Playback 1 & Playback 2 étendus + Masters
- Playback 1 étendu & Masters étendus
- Playback 1 & 2 + Masters étendus

Ces affichages sont décrits dans les chapitres Séquence et Masters

NOTE : VIEW peut être aussi utilisé avec un N° (1-5) pour sélectionner directement chaque écran.

Navigation :

Vous pouvez changer à la fois la taille et la position d'une fenêtre depuis la console ou le clavier.

- Utiliser VIEW & les flèches Haut/Bas pour basculer entre Plein écran, Demi écran et Quart d'écran pour la fenêtre active.

- Utiliser VIEW & les flèches Gauche/Droite pour changer la position d'une fenêtre active sans modifier sa taille.

NOTE : Chaque type de fenêtre se rappelle sa taille et position lorsqu'elle est activée de nouveau. Cependant, ces paramètres ne sont pas sauvegardés lorsque l'on éteint le pupitre. Certaines fenêtres telles que Wizard ne sont pas concernées par ces changements.

NOTE : Toutes les fenêtres d'édition gardent la première colonne visible quand on navigue vers la droite. Une double ligne indique que les colonnes du milieu sont cachées.

Raccourcis :

La touche VIEW peut être utilisée en combinaison avec les touches suivantes :

- | | |
|--------------------|--|
| - CH & VIEW | = Bascule l'affichage circuit à l'écran |
| - VIEW & PALETTE | = Bascule dans le mode de sélection directe des Palettes |
| - VIEW & FOCUS | = Bascule dans le mode de sélection directe des Focus |
| - VIEW & COLOR | = Bascule dans le mode de sélection directe des Couleurs |
| - VIEW & BEAM | = Bascule dans le mode de sélection directe des Beams |
| - VIEW & MACRO | = Bascule dans le mode de sélection directe des Macros |
| - VIEW | = Désactive tous les modes de sélection directe |
| - VIEW & DYNAMICS | = Ouvre la fenêtre des Dynamiques actifs |
| - VIEW & PLAY-BACK | = Bascule vers les Textes ou Temps, affichés dans la vue Séquence condensée. |
| - VIEW & OUTPUT | = Permet de visualiser les Sorties (adresses..). |

- VIEW & MASTERS = Choisit l'affichage texte ou temps pour les Masters.
- SETUP & VIEW = Ouvre une fenêtre pour sélectionner les textes dans les Vues Masters et Séquences.

Raccourcis fenêtres :

- Quand une fenêtre est ouverte, elle reçoit un n° de 1 à 9. Vous pouvez utiliser C/ALT & 1-9 pour sélectionner n'importe quelle fenêtre ouverte avec son n° correspondant. La commande clavier est Alt. & 1-9.

Vous pouvez utiliser C/ALT & 0 pour basculer alternativement entre les deux dernières fenêtres ouvertes.

Vous pouvez utiliser C/ALT & la flèche Haut pour déplacer une fenêtre vers un autre écran.

Les écrans de moniteur :

Il existe plusieurs affichages de bureau pour les moniteurs. Vous pouvez choisir ces bureaux par la touche VIEW. Les informations dans les différentes vues sont décrites dans l'introduction des chapitres concernés (Séquences, Masters et Circuits).

Voir [La touche VIEW](#)

Indications d'état :

Le coin inférieur droit de l'écran conduite affiche le mode opérationnel actuel et les statuts des paramètres du système, tels les contenus des Playbacks A, B, C, D et l'état du Grand Master (qui s'affiche en rouge dès qu'un niveau différent de 100% est utilisé). Sur la même ligne, vers la droite, l'état du bouton FREEZE est indiqué, en rouge dès que la fonction "Freeze" est active. Quand une Macro est en enregistrement "Learning" est affiché. Quand le Black out est activé, "B.O." est affiché.

Heure, Date et nom de conduite sont toujours affichés en haut à droite de l'écran principal.

Multi vidéo :

Vous pouvez utiliser deux moniteurs (option) en activant "Moniteurs Multiples " dans le Set Up (Menu Pronto). Le système doit être redémarré pour que la fonction soit activée.

Le second moniteur peut travailler exactement comme le premier. Déplacer la souris en dehors d'un écran l'active sur le deuxième. C/ALT & flèche Gauche/Droite peuvent aussi servir à passer sur l'autre écran. La barre des menus est toujours placée sur l'écran principal. Quand vous ouvrez des fenêtres, elles s'ouvrent toujours sur l'écran actif. Les fenêtres peuvent être déplacées entre les écrans par la souris, ou par : Maintenir C/ALT & Presser la flèche Haut.

Le second écran peut afficher les circuits en deux formats :

1. Plein écran
2. 2 demis écrans, l'état en scène à gauche et les circuits du registre B à droite.

Choisir entre les deux formats par : C/ALT & VIEW. La vue circuits du registre B est assujettie à la vue principale. Si vous naviguez ou changez pour le format condensé, la vue de B fera de même.

NOTE : Ces fonctions de configurations de Pronto remplacent les paramètres de démarrage dans le fichier p.bat : /MULTIPLESCREENS & /VIRTUALSCREENS.

NOTE : Il y a un support pour les cartes Astra multi vidéo si vous utilisez l'éditeur Off Line dans un PC standard et désirez des écrans multiples. Démarrer avec /up (QDA.EXE doit être exécuté avant le démarrage du PRONTO)

Écrans Virtuels (3.0) :

Vous pouvez utiliser l'affichage de deux moniteurs sur un seul moniteur en activant la fonction Écrans Virtuels dans le Set Up (Menu Pronto). Le système doit être redémarré pour que la fonction prenne effet.

Quand la fonction est active, deux écrans virtuels émulent les deux moniteurs. En déplaçant la souris à l'extérieur de l'écran, l'autre écran apparaît. Les deux écrans fonctionnent comme un système à deux moniteurs. Vous pouvez bien sûr déplacer les fenêtres d'un écran à l'autre avec la souris.

NOTE : Ces fonctions de configurations de Pronto remplacent les paramètres de démarrage dans le fichier p.bat : /MULTIPLESCREENS & /VIRTUALSCREENS.

PLANS DE CIRCUITS (3.0)

Vous pouvez créer des plans de circuits complexes dans lesquels les circuits (et tout autre contenu, tels mémoires, groupes, palettes, séquences, macros etc....) sont placés topographiquement sur l'écran. Les plans de circuits peuvent aussi inclure lignes et éléments rectangulaires de différentes formes et couleurs.

[Introduction aux Plans de Circuits](#)

[La Liste des Plans de Circuits](#)

[L'éditeur de Plans de Circuits](#)

[Créer un Plan de Circuits](#)

[Placer les Circuits](#)

[Contenus des Plans](#)

[Effacer des objets](#)

[Éditer des objets](#)

[Dessiner des lignes et des boîtes](#)

[Couleurs et Textes](#)

[La Grille](#)

[Assigner un Plan de circuit à un Masque](#)

[Charger un Plan de Circuits dans un Master](#)

[Sélectionner un Plan directement](#)

[Choix rapide des Vues Circuits](#)

[Import Wizard](#)

[Auto sélection des objets dans les lignes/boîtes](#)

[Auto navigation](#)

[Auto sélection des plans](#)

Introduction aux Plans de Circuits :

Les plans de circuits permettent de positionner les circuits graphiquement, de les organiser pour ressembler au plan d'éclairage, ou de les structurer en groupes logiques (appareils asservis, faces salle etc....). Vous pouvez créer jusqu'à 999 plans, et ils peuvent tous contenir les mêmes circuits. Il peuvent s'afficher automatiquement en sélectionnant un des circuits du Plan, vous pouvez les charger dans les Masters ou les assigner à des Masques circuits pour les sélectionner rapidement. Des outils de dessin basiques sont fournis pour vous permettre de créer lignes et cases avec leurs contenus et différentes couleurs de fond et de formes.

Vous pouvez donner un nom à tous les objets. Vous pouvez charger tout type de données de conduite dans un plan, tels mémoires, groupes, macros etc....

La Liste des Plans de Circuits :

Le sous-menu Plans de circuits (menu Pronto) ouvre la liste des Plans de circuits. Entrer un N° et utiliser INSERT pour créer un nouveau plan de circuits, et DELETE pour supprimer les plans existants. Chaque plan peut avoir un nom. Presser MODIFY dans la 1ère colonne pour ouvrir l'éditeur de plans.

Voici les fonctions de la Liste des plans de circuits :

Plan de Circuit :

C'est le N° du plan

Texte :

Vous pouvez entrer un texte dans cette case.

Auto Sélection :

Quand vous sélectionnez un circuit qui n'appartient pas au plan en cours, tous les Plans, marqués comme "Auto sélectionnable" sont analysés. si le circuit est trouvé dans un autre plan que celui en cours, cet autre plan sera affiché.

Voir [Auto sélection des plans](#).

L'éditeur des Plans de circuits :

C'est là que vous créez ou éditez un plan de circuits. Une souris ou un TrackBall sont nécessaires pour créer ou modifier un Plan de circuits. La zone de placement des circuits est plus grande qu'un écran. Utiliser la barre de défilement pour se déplacer Haut/Bas. Toutes les fonctions de l'éditeur de plans sont décrites dans la suite de ce chapitre.

Créer un Plan de circuits :

- 1) Ouvrir la liste des Plans (menu Pronto).
- 2) Entrer un N° et presser INSERT pour créer un nouveau plan.
- 3) Presser MODIFY pour ouvrir l'éditeur de plans.
- 4) Placer circuits et contenus, lignes et boîtes comme décrits dans la suite du chapitre. Un pop up proposant de sauvegarder le plan s'affiche quand vous sortez de l'éditeur.

Placer les Circuits :

- 1) Entrer le N° de circuit & clic gauche souris.
- 2) Placer le circuit suivant par un clic gauche sans N°, ou entrer un nouveau N°.

Contenus des Plans :

Il est possible de placer tout type de contenu (mémoire, groupe, macro etc....) dans un Plan. Vous placez un contenu de la même manière que vous chargez un contenu dans un Master.

# PRESET & Click :	Place une mémoire là où vous cliquez.
# FOCUS/BEAM/COLOR/PALETTE :	Place une palette.
# MACRO :	Place une macro.
# DYNAMICS :	Place un élément de la bibliothèque de dynamiques.
# DEVICE :	Place un asservi
# MASK :	Place un masque circuit.
# GROUP (.) & PRESET :	Place un groupe.

Les configurations en cours de couleurs de fond et de surface sont utilisées pour l'objet suivant.

Pour activer, cliquer sur l'objet du plan correspondant.

NOTE : En fonction d'un changement dans le format ASCII Light Cues pour les plans de circuits, les textes des objets des anciennes conduites n'apparaissent pas.

Effacer des objets :

Maintenir DELETE & clic gauche sur l'objet à supprimer.

Éditer des objets :

Vous pouvez modifier les données d'un objet dessiner : Maintenir MODIFY & clic gauche sur l'objet à éditer.

Déplacer un circuit ou un dessin : Clic gauche maintenu sur l'objet et déplacer la souris. si vous déplacez un dessin qui contient des circuits, vous déplacez aussi ces circuits.

Dessiner Lignes et Boîtes :

Dessiner une ligne ou un rectangle : Clic gauche maintenu et déplacer la souris. L'aspect est automatiquement un rectangle, une ligne verticale ou une ligne horizontale selon la manière de dessiner. Le type de bordure, les couleurs de fond/surface et le nom sont proposés à partir du panneau de contrôle.

Chaque objet dessiné peut avoir ses propres couleurs, un type de bordure (trait, ligne simple, double ou étoiles) et un nom. Il est possible de redimensionner un objet existant en déplaçant son coin inférieur droit.

Les nouveaux objets créés héritent de l'aspect du précédent objet sélectionné.

Couleurs et textes :

Toutes les couleurs et les textes sont accessibles par le panneau de contrôle. La fenêtre du panneau de contrôle est choisie on/off par le clic droit souris. Quand le panneau de contrôle est ouvert, vous pouvez cliquer sur les objets et les modifier sans avoir à fermer et ré-ouvrir le panneau. Le type de cadre est affiché avec les combinaisons de couleurs en cours.

Le panneau de contrôle est composé des éléments suivants (de gauche à droite) :

- Type de ligne. Cliquer sur : Fill pour choisir un objet plein.
- Sélection de couleur de fond.
- Sélection de couleur de surface.
- Prévisualisation/exemple de forme (invisible quand le panneau de contrôle est ouvert pour modifier un objet existant).
- Sous la zone de couleur de fond, une zone texte permet de donner un nom/titre à l'objet.

La Grille :

Une grille permet de vous aider à positionner les objets.

Dans la fenêtre, dans le coin inférieur gauche, vous trouvez un petit panneau permettant de gérer la grille. Cliquer sur "Grid" permet de choisir la grille on/off. Cliquer sur "<<" pour réduire la taille des mailles et ">>" pour l'agrandir.

Une ligne verticale détermine l'axe milieu. Cette ligne détermine le côté droit de la fenêtre circuits standard quand on n'utilise qu'un seul écran (sans écran virtuel). La grille est centrée pour vous permettre de placer les objets en symétrie.

Assigner un Plan de circuits à un Masque circuits :

Vous pouvez assigner un plan à un Masque circuits, qui sera automatiquement affiché à l'activation du Masque. A préciser dans une colonne de l'éditeur de Masques (menu Pronto). Voir [Masques Circuits](#).

Charger un Plan dans un Master :

Vous pouvez charger un plan de circuits comme contenu de Master. Vous pouvez afficher ce plan en pressant la touche Master (flash).

- 1) Entrer le N° du plan
- 2) Maintenir VIEW & Presser la touche Master

Charger le plan 0 (ou un plan inexistant) permet de retourner très rapidement au format étendu des circuits (Unpacked).

Sélectionner un plan directement :

Pour ceci :

- 1) Entrer le N° du plan.
- 2) Maintenir CH & Presser VIEW

Choix rapide des vues circuits :

Utiliser CH & VIEW, vous pouvez choisir les formats entre étendu (Unpacked), condensé (Packed), sélectionnés (Selected) et Plan circuits. Par défaut, le premier plan de circuits défini est affiché.

Wizard Import et Plans :

Il est possible d'importer des plans de circuits par le Wizard Import.
Voir [Wizard Import](#)

Auto Sélection dans les Lignes/Boites :

Quand un plan de circuits est utilisé, un clic sur la ligne traversant les circuits sélectionne ces circuits. Cliquer sur le périmètre d'un rectangle permet de sélectionner tous les circuits placés dans le rectangle. Un double clic sur la ligne ou la boite désélectionne tous les circuits précédents d'abord.

Si vous cliquer sur le périmètre d'une boite ou sur une ligne, tous les objets contenus seront activés ou exécutés. Un double clic à l'extérieur des cases désélectionne tous les circuits.

Auto Position :

Sélectionner un circuit en dehors de la vue courante positionne la fenêtre automatiquement.

Plans auto sélectionnables :

Il est maintenant possible de laisser le Pronto trouver et sélectionner un Plan dans lequel un circuit spécifique est inclus. En sélectionnant un circuit non inclus dans le Plan en cours, tous les plans, marqués "Auto sélectionnables" (nouveau paramètre dans la Liste des plans) sont scrutés. Si le circuit est trouvé dans un autre plan, celui ci est alors activé.

PART II : Manuel des Fonctions

Voici le manuel des fonctions, qui décrit toutes les fonctions en détail, avec des exemples dans certains cas.

COPIER, COUPER & COLLER (3.0) :

Il est possible de couper, copier et coller des textes, des Pas de séquence et des mémoires. Fonctionne pour toutes les zones de textes, tels textes mémoires, textes séquences et textes circuits.

NOTE : Quand vous collez un pas de séquence dans l'éditeur de séquence, il est inséré avant le pas de séquence sélectionné dans la liste.

NOTE : Quand vous copiez une mémoire dans l'éditeur de mémoire, vous écrasez le contenu de la mémoire sélectionnée dans la liste.

A partir de la console :

Coller = C/Alt. & INSERT

Copier = C/Alt. & DELETE

Couper = Faire un Copier suivi par DELETE

A partir du clavier Alpha/Num :

Couper = Ctrl X

Copier = Ctrl C

Coller = Ctrl V

ENTRER UN TEXTE (3.0)

La plupart des éléments d'une conduite peuvent être titrés. Circuits, Groupes, Mémoires, Pas de Séquence, Séquences, Palettes etc.... Les textes sont entrés à partir du clavier alpha, et une touche spéciale TEXT permet d'éditer rapidement le texte d'un pas de séquence, ou d'une Mémoire/Groupe dans un Master. Chaque circuit peut avoir jusqu'à 4 textes, qui créent automatiquement des "groupes" pouvant être sélectionnés dans des listes sur l'écran LCD.

La touche TEXTE :

Une touche directe pour saisir les textes est située dans la page Playback des touches Soft. Maintenir TEXT & Presser l'une des touches suivantes ouvre un pop up de texte pour l'élément associé à cette touche. Si un texte existe déjà, il est affiché dans le pop up.

[TEXT] & [A]

[TEXT] & [B]

[TEXT] & [Touche Master]

NOTE : Presser TEXT seul, ouvre un pop up pour modifier le texte du Pas de séquence du registre A.

NOTE : Les contenus de Masters qui acceptent la commande TEXT sont Mémoires et Groupes.

Textes à partir du clavier alpha :

Le clavier permet de saisir les textes. Celui ci fonctionne sur deux modes : mode texte et mode Emulation Console. Le choix est effectué par la touche SCROLL LOCK du clavier. Si vous êtes en mode Texte, vous pouvez entrer un texte pour tout élément d'une fenêtre, en commençant tout simplement à écrire. En mode Emulation Console, vous devez presser MODIFY d'abord, parce que dans ce mode les touches du clavier simulent les fonctions console.

Textes Circuits & Auto Groupes :

Chaque circuit peut avoir jusqu'à 4 textes différents qui apparaissent automatiquement en groupes virtuels sur le LCD et permettent de sélectionner les circuits.

Voir [Textes Circuits](#) et Auto Groupes

CIRCUITS

Dans ce système, tous les gradateurs et les appareils robotisés sont contrôlés par des circuits. Le patch par défaut après avoir ouvert une conduite "nouveau" est 1=1 pour toutes les sorties. Les appareils asservis doivent être patchés pour être reconnus par la console. Voir [Patch](#).

En voici les fonctions :

[Introduction aux Circuits](#)
[Vues Circuits](#)
[Mode Circuit Direct](#)
[NPI ou AT Mode](#)
[Sélectionner des Circuits et définir des Niveaux](#)
[Sélectionner des Circuits dans un Master/Playback](#)
[Effacer des circuits dans un Master/Playback](#)
[Définir des niveaux sur 255 Bit](#)
[Identifier un Circuit /Sortie sur Scène](#)
[Check Mode des Circuits](#)
[Supprimer un circuit sur Scène](#)
[Geler un circuit à un niveau constant](#)
[Etalonner un circuit dans un spectacle](#)
[La fenêtre " liste des circuits"](#)
[Courbes circuits](#)
[Fan Intensités](#)
[Trouver la plus forte valeur](#)
[Mode Compare](#)
[Mode Balance](#)
[Fonctions Next/Last](#)
[Capture \(3.0\)](#)
[Pages circuits du LCD \(3.0\)](#)
[Highlight Pour les circuits \(3.0\)](#)
[Sélection aléatoire de circuits \(3.0\)](#)
[Le Wizard de sélection de circuits \(3.0\)](#)
[Textes circuits & Auto Groupes \(3.0\)](#)

Introduction aux Circuits :

Les circuits d'une console d'éclairage sont les plus petits éléments de contrôle auxquels vous donnez des valeurs et que vous enregistrez pour la restitution. Ce système peut contrôler jusqu'à 1536 circuits pouvant piloter jusqu' 3072 sorties DMX512 (ou 2x256 sorties AVAB). Toute sortie DMX non utilisée pour un gradateur peut servir à contrôler paramètres d'asservis ou changeur de couleurs. Toutes les sorties gradateurs sont réparties au travers du Patch. Asservis et changeurs sont patchés comme appareils dans le Set Up circuits (menu Pronto!).

Contrôles circuits :

Circuits et niveaux peuvent être contrôlés par les potentiomètres en mode Direct Channel, et à partir du clavier Num, par la syntaxe AVAB NPI, ou la syntaxe sélectionnable mode à choisir dans le Set Up, la NPI est active par défaut.

Niveaux de circuits :

Les valeurs des circuits vont de 0—100%. Les valeurs 0% ne sont pas affichées sur les écrans et les valeurs 100% sont affichées par un F, pour "Full". La résolution des valeurs de sorties en DMX 512 est supérieure à 100 pas, en fait de 256 pas appelés bits. Il existe par conséquent des fonctions permettant d'incrémenter les niveaux par bits (0—255).

Registre :

Un registre est une zone qui permet de restituer ou d'affecter des circuits et niveaux dans le système. Chaque Master est un registre, et chaque transfert utilise deux registres (A/B & C/D).

Sortie :

Chaque circuit contrôle de 1 à plusieurs sorties dans le Set Up Circuits. Une sortie est une unité DMX512 ou AVAB envoyée par les sorties numériques à l'arrière de la console. Une fonction spéciale d'identification ID sur la touche OUTPUT permet de flasher ou de donner un niveau de test directement à chaque sortie, quelle soit patchée ou non.

Set Up Circuits :

Le patch par défaut dans le Set Up circuits est 1=1, chaque circuit contrôle la sortie d'un N° correspondant. Plusieurs sorties peuvent être contrôlées par un même circuit. Aucune sortie ne peut être contrôlée par plus d'un circuit. Il est possible de patcher une série de sorties sur une série de circuits par une fonction spéciale. Voir le chapitre [Patch](#) pour plus d'informations.

Fenêtres circuits :

La fenêtre principale des circuits apparaît sur toute la moitié gauche du moniteur par défaut. Vous pouvez visualiser jusqu'à 120 circuits simultanément. Vous pouvez faire défiler la vue des circuits par : Maintenir CH & Tourner la roue de Niveau.

Choix du format d'affichage :

Vous pouvez choisir parmi les formats par : CH & VIEW :

- Tous les circuits.
- Seuls les circuits ayant un niveau ou sélectionnés.
- Plans de circuits (s'il y en a un de sélectionné).

Voir [Format circuit](#) dans le menu Play back.

Information circuits :

Sous chaque circuit, vous pouvez visualiser de quel registre il est issu à sa plus forte valeur, si le circuit est sélectionné. Pour les Masters, 1-40, les registres de transfert, AB ou CD, et les registres spéciaux, "S".

Quand un circuit utilise un Channel Time ou un Delay Time dans un transfert, ces données sont affichées et se décompte sous l'affichage de niveau du circuit. Move fades et Lock fades sont indiqués par M & L pour les différencier des CH Times.

Les flèches affichées à côté des circuits indiquent que les circuits vont apparaître/disparaître au prochain transfert.

Un "/" précise qu'une courbe est assignée au circuit.

Certaines informations de circuits sont fournies par des couleurs :

Un carré brun autour du niveau :

Indique que le circuit est sélectionné par les fonctions circuits du clavier et contrôlé par les touches et la roue de niveau.

Niveau en Blanc :

Indique que la plus forte valeur de circuit actuelle est restituée en sortie (HTP) par le registre de restitution A

Niveau en Jaune :

Indique que la plus forte valeur de circuit actuelle est restituée en sortie (HTP) depuis l'un des Masters.

Niveau en Bleu :

Indique qu'un niveau Constant a été assigné au circuit (à partir du set up circuits du menu Pronto!) OU que le circuit est assigné à l'une des Fonctions Spéciales en mode Exclusif. Dans les deux cas il n'est plus assujéti à aucune fonction de contrôle, Grand Master inclus.

Niveau en Rouge :

Indique que le circuit est contrôlé par l'une des Fonctions Spéciales en mode Inhibit.

Fond Rouge sur les N° de circuits :

Mode Direct Channel seulement. Indique que ces circuits sont contrôlés par les circuits. C'est la sélection actuelle des circuits et se sélectionne par la touche CH RANGE.

N° de circuits en Rouge :

Indique que le circuit est étalonné (Scale).

N° de circuits en Orange :

Indique que le circuit contrôle un asservi, avec des paramètres actifs en cours de positionnement.

N° de circuits en Jaune :

Indique que ce circuit contrôle un appareil asservi.

N° de circuits en Vert :

Indique que le circuit contrôle un asservi qui à changé de position.

N° de circuit en Rose :

Uniquement affiché pendant un transfert, indique que ce circuit utilise un CH Time.

Mode Direct Circuit :

L'idée du mode Direct Circuit est née quand les systèmes de contrôle ont commencé à être géré par des ordinateurs quand un professionnel utilise le système un jour et que le jour suivant, c'est un débutant qui n'a besoin que de piloter quelques circuits directement. Le bouton mode Direct Circuit les 40 Masters en potentiomètres de circuits, en transformant la console en jeu manuel 1 préparation. Pour éviter les confusions, les sorties des Masters et le transfert B sont coupées et ne laissent que le registre A actif ainsi que le Grand Master.

Voici quelques exemples de l'utilité de cette fonction :

- Lorsque vous voulez utiliser une grande quantité de circuits réglés manuellement pour créer ou modifier une mémoire (vous pouvez ensuite revenir en position normale et l'état créé en mode Direct reste actif dans le registre A).
- Lorsque vous désirez activer un état sur scène pour une répétition ou travailler sans avoir à réinitialiser les Masters et autres contrôles.
- Pendant un montage où vous n'avez besoin que d'une console manuelle sans moniteur avec circuits et Grand Master et toutes les autres fonctions coupées.
- Quand quelqu'un qui n'est pas familiarisé du tout avec le système a besoin d'utiliser la console pour des lumières simples différentes de la programmation actuelle en place.

NOTE : Le mode Direct Circuits et le mode opérationnel 1 acceptent un second moniteur. Avec un seul moniteur, l'ensemble de l'écran affiche les circuits. La vue des circuits du second moniteur n'est pas liée à celle du premier.

NOTE : Le mode Direct Circuits fonctionne un peu différemment dans le Pronto+. Le bouton de mode Direct Circuits de gauche fonctionne normalement, et celui de droite n'active que les 40 potentiomètres.

La touche CH RANGE :

Cette touche permet de sélectionner quelle rangée de circuit est active en mode Direct Channel. La sélection actuelle est surlignée par une couleur différente. Vous pouvez aussi utiliser cette touche pour sélectionner directement la bonne rangée d'un circuit spécifique.

Sélection de la prochaine rangée :

[CH_RANGE] or [CH_RANGE] & [+]

Sélection de la rangée précédente :

[CH_RANGE] & [-]

Sélection d'une rangée contenant un circuit spécifique :

[0-1536] [CH_RANGE]

Exemple : Utilisation du mode Direct Circuits

- 1) Assurez vous que le Grand Master est > à 0%.
- 2) Assurez vous que le bouton FREEZE est sur OFF.
- 3) Amener le bouton de mode Direct sur "Direct Channel Mode"

Les circuits 1—40 sont maintenant accessibles par les potentiomètres. En déplaçant le potentiomètre 1 vous visualisez la valeur du circuit 1 à l'écran. Si la valeur est affichée à l'écran, le circuit est actif aussi sur scène.

Presser CH RANGE & déplacez le potentiomètre 1 de nouveau, vous contrôler maintenant le circuit 41, parce que la touche CH RANGE sélectionne la prochaine rangée (41—80 dans ce cas) quand elle est pressée. A chaque pression sur CH RANGE la rangée suivante est sélectionnée et le N° du premier circuit de la rangée est affiché sur l'écran à gauche des potentiomètres. La rangée active est affichée en rouge sur l'écran circuits. Les touches de fonction circuits sont actives en mode Direct Circuits.

Exemple : Donner des niveaux en mode DC et les utiliser en mode "normal".

- 1) Donner des niveaux avec les potentiomètres 1—40 en mode Direct Circuits.
- 2) Revenir en mode Normal en tournant le bouton Direct Circuit.

L'état lumineux reste dans le Registre A et peut être enregistré en mémoire etc....

Exemple : Utiliser les fonctions clavier en même temps que le mode Direct.

- 1) Donner des niveaux avec les potentiomètres 1—40 en mode Direct Circuits.
- 2) Sélectionner ALL & donner +5%

[ALL] [+%]

- 3) Ajouter le circuit 5 à 90%

[5] [CH] [9] [0] [@_LEVEL]

- 4) Effacer tous les circuits

[C/ALT] & [CH]

NPI ou sélectionnable Mode

Le mode de commande par défaut du système est le mode NPI Avab. Très simple à apprendre, il ne nécessite que quelques touches clés et s'applique à toutes les fonctions du système. Il n'y a qu'une seule règle : entrer d'abord le N° & Presser la touche de fonction ensuite! sélectionnable Mode est différent dans le sens où le N° de circuits est entré directement, suivi par une fonction (@ LEVEL par exemple) et la valeur de la fonction. Dans certains cas c'est plus rapide, mais l'information sur les moniteurs a toujours un temps de retard puisque les valeurs numériques sont entrées en dernier.

Exemple de mode de commande NPI :

Sélectionner le circuit 1 @ 50% sera :

[1] [CH] [50] [@_LEVEL]

Nombre fonction :

Exemple de commande sélectionnable Mode :

Sélectionner le circuit 1 @ 50% sera :

[1] [@_LEVEL] [50]

(Fonction) nombre; fonction nombre

Sélectionner des Circuits et donner des Niveaux :

Ce chapitre décrit les fonctions relatives à la sélection de circuits et à l'affectation de niveaux. Avant de définir un niveau à un circuit vous devez indiquer au système le numéro de circuit que vous voulez contrôler. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle combinaison de circuits et définir des niveaux tant avec les fonctions de niveau que le tambour de niveau.

Les fonctions de sélection de circuit sont situées sur la première rangée verticale de touches à la droite du pavé numérique :

[Pavé numérique](#)

[Point Décimal](#)

[C/ALT](#)

[CH](#)

[CH+](#)

[THRU & INVERT GROUP](#)

[CH-](#)

[ALL](#)

Les fonctions de sélection de niveau sont situées sur la deuxième rangée verticale de touches à la droite du pavé numérique :

[@ LEVEL](#)

[+ %](#)

[- %](#)

[FETCH/UNDO](#)

NOTE : La sélection de circuit et la définition de niveau peut se faire en utilisant deux syntaxes différentes; [NPI](#) (RPN) et [sélectionnable Mode](#) (Entrée directe). Le choix se fait dans la fonction "[sélectionnable Mode](#)" du Set Up des Paramètres (menu Pronto!).

Pavé Numérique :

Le pavé numérique est équipé des touches de fonctions chiffre 0-9, de la touche de fonction C/ALT qui annule la dernière saisie, cette fonction peut aussi, en combinaison avec d'autres touches, être utilisée pour activer des fonctions spéciales.

Touche "POINT Décimal" :

Permet d'entrer un point décimal. Cette touche permet aussi de travailler sur les 255 bits en ajoutant le point après la valeur et avant de presser @ LEVEL, de changer la fonction des touches +%/-%. Cette touche permet aussi d'enregistrer des groupes en ajoutant le point à la fin du N° de groupe désiré.

Modifier un niveau par % :

[0-100] [.] [%] or [-%]

Les circuits sélectionnés prendront une valeur # % en plus ou en moins.

Modifier un niveau d'1 bit :

[.] & [%] or [-%]

Augmente ou diminue les niveaux des circuits sélectionnés d'1 bit.

La Touche "C/ALT" :

Cette touche annule le dernier chiffre saisi ou en combinaison avec d'autres touches active des fonctions spéciales.

Voir [Raccourcis](#) pour une liste complète.

Effacer tous les circuits et niveaux d'un registre :

[C/ALT] & [CH/ID]

Efface tous les niveaux des circuits sélectionnés dans le registre actif.

Mettre tous les circuits sélectionnés à FULL :

[C/ALT] & [%]

Mettre tous les circuits sélectionnés à zéro :

[C/ALT] & [-%]

Mode Check :

[C/ALT] & [+] or [-]

Sélectionne le circuit Suivant/précédent à un niveau donné. Pratique pour tester les lampes du système rapidement.

Vider les registres de transfert :

[C/ALT] & [PLAYBACK]

Vide les deux registres de transfert de leur contenu. La séquence est toujours chargée dans le Play back.

Vider un Master :

[C/ALT] & [Touche Master]

Vide le contenu du Master.

Aligner les attributs pour un groupe de paramètres de circuits sélectionnés

[C/ALT] & [FOCUS]

[C/ALT] & [COLOR]

[C/ALT] & [BEAM]

NOTE : Précédemment (2.0), utilisé par HOME ATTRIBUTES. Ce n'est plus le cas.

Ramener tous les attributs à une position "HOME" :

[C/ALT] & [ATTRIBUTE]

C'est la même fonction que la touche Soft HOME ATTRIB dans la page Device du LCD.

Sélectionner une fenêtre ouverte spécifique :

[C/ALT] & [1-9]

Choisir entre les deux dernières fenêtres ouvertes :

[C/ALT] & [0]

La touche CH :

Cette touche a plusieurs fonctions :

- Sélectionner un circuit.
- A utiliser en combinaison avec d'autres touches, telles OUTPUT pour le Patch et les flèches Haut/Bas pour faire défiler les vues circuits, les touches Masters pour assigner des circuits aux Masters et avec TIME & DELAY pour enregistrer les Time Groupes (temps par circuit). Elle est utilisée en combinaison avec la touche @ LEVEL pour flasher et identifier un circuit ou un groupe.

NOTE : La fenêtre circuits se positionne automatiquement sur le dernier circuit sélectionné.

Exemple (NPI) : Sélection du circuit 1 et verrouiller tous les circuits sélectionnés précédemment

[1] [CH]

Exemple (sélectionnable Mode) : Sélection du circuit 1 et verrouiller tous les circuits sélectionnés précédemment

[1] [toute fonction circuit]

La touche CH n'est pas nécessaire pour sélectionner un nouveau en sélectionnable Mode. A la place, toute fonction entrée après le N° valide la fonction circuit.

Identifier (FLASH) la sélection de circuit actuelle

[CH] & [@_LEVEL]

Maintenir CH & Presser @ LEVEL. La sélection actuelle de circuits flashe entre 0- 100% tant que les touches ne sont pas relâchées.

Défiler dans les fenêtres circuits :

Maintenir CH & Presser les flèches Haut/Bas.

Pour patcher les sorties sur les circuits, voir [Patch](#)

Choisir le format circuits :

Maintenir CH & Presser VIEW. Ceci permet de choisir le format entre "packed" (en scène/sélectionnés) et "unpacked" (tous circuits affichés).

Chargement rapide de plusieurs circuits dans une série de Masters :

- 1) Sélectionner un groupe de circuits
- 2) leur donner des niveaux.
- 3) Maintenir CH, & Presser une touche Master. Les circuits sélectionnés sont chargés un par un dans les Masters, en commençant dans le premier Master pressé

NOTE : Le contenu précédent des Masters est vidé.

Attribuer des Temps et des Délais individuels à des circuits dans les pas de séquence :

- 1) Sélectionner un groupe de circuits.
- 2) Entrer un temps ou un délai.
- 3) Maintenir CH & Presser TIME ou DELAY.

Pour visualiser ou modifier ces temps, ouvrir l'éditeur de CH Times en pressant MODIFY dans la colonne CH Time de l'éditeur de séquence.

La touche CH+ :

Cette touche permet d'ajouter un circuit à une sélection précédente de circuits, de passer au circuit suivant, ou elle peut être combinée à d'autres touches pour des fonctions spécifiques (Mode Check).

NOTE : La fenêtre circuits se positionne automatiquement sur le dernier circuit sélectionné.

Exemple (NPI) : sélection des circuits 2 et 5

[2] [CH] [5] [+]

Exemple (sélectionnable Mode) : sélection des circuits 2 et 5

[2] [+] [5]

Passer au circuit suivant :

[+]

Mode check circuit suivant :

Maintenir C/ALT & Presser +. Vous testez le circuit suivant à un niveau courant. Gardez C/ALT pressée et utilisez CH+ & line pour tester les circuits suivants/précédents. Vous pouvez ainsi tester rapidement des séries d'appareils par cette méthode.

Ajouter ou soustraire des circuits des Masters à la sélection actuelle :

[+] & [Touche Master]

[-] & [Touche Master]

Vous pouvez utiliser + & - combinées avec les touches Masters pour ajouter ou ôter les circuits des Masters de l'état actuel.

Les touches THRU & Invert Group :

La touche THRU est utilisée quand un (des) circuit(s) est (sont) déjà sélectionné(s), à prendre sous contrôle une série de circuits. La série se fait indifféremment en N° montants ou descendants.

Combinée avec C/ALT elle permet de sélectionner tous les circuits actifs, à la place des précédents sélectionnés (Invert Group).

NOTE : La fenêtre circuits se positionne automatiquement sur le dernier circuit sélectionné.

Exemple (NPI) : Sélectionner du circuit 5 au circuit 1

[5] [CH/ID] [1] [THRU]

Exemple (sélectionnable Mode) : Sélectionner du circuit 5 au circuit 1

[5] [THRU] [1]

Invert Group :

[C/ALT] [THRU]

Sélectionne tous les circuits ayant un niveau en A, à l'exception de ceux qui sont déjà sélectionnés.

La touche "line" :

Cette touche de fonction permet de désactiver un circuit d'un groupe temporairement sélectionné, de passer au circuit précédent ou en combinaison avec d'autres touches d'activer des fonctions spéciales (Check Mode).

Exemple (NPI) : Sélectionner du circuit 1 au circuit 5 moins le 3

[1] [CH/ID] [5] [THRU] [3] [-]

Exemple (sélectionnable Mode) : Sélectionner du circuit 1 au circuit 5 moins le 3

[1] [THRU] [5] [3] [-]

Revenir au circuit précédent :

[-]

Mode Check circuit précédent :

Maintenir C/ALT & Presser [-]. vous testez le circuit précédent au niveau courant. Maintenir C/ALT pressée et utiliser CH+ & line pour tester les circuits suivants/précédents. Vous pouvez ainsi tester rapidement des séries d'appareils par cette méthode.

Ajouter ou soustraire des circuits des Masters à la sélection actuelle :

[+] & [Touche Master]

[-] & [Touche Master]

Vous pouvez utiliser + & - combinées avec les touches Masters pour ajouter ou ôter les circuits des Masters de l'état actuel.

La touche "ALL" :

Cette touche de fonction permet de sélectionner tous les circuits actifs d'un registre. Par défaut vous travaillez dans le Play back 1 et le registre A.

Sélectionner tous les circuits ayant un niveau (dans le registre) :

[ALL]

Exemple : Définir différents niveaux de circuits et utiliser ALL pour modifier l'ensemble

1) Affecter le circuit 1 à 50%

[1] [Roue niveau]

2) Affecter le circuit 2 à 75%

[2] [Roue niveau]

3) Utilisez la fonctions ALL pour contrôler ensemble ces circuits avec le tambour de niveau.

[ALL] [Roue niveau]

Sélectionner tous les circuits avec un niveau à l'intérieur d'un groupe dans un Master :

[ALL] [Touche Master]

La touche "@ LEVEL" :

Cette touche de fonction permet d'affecter un niveau par défaut (qui peut être changé dans le Set Up des paramètres), de valider le Nbre saisi comme un niveau pour le circuit/groupe sélectionné ou d'affecter une valeur sur 1- 255 bit.

(NPI) : Définir un niveau spécifique

[0-100] [@_LEVEL]

Affecte une valeur de (0-100) au circuit/groupe sélectionné.

(sélectionnable Mode) : Définir un niveau spécifique

[@_LEVEL] [0-100]

Affecte une valeur de (0-100) au circuit/groupe sélectionné.

Définir le niveau par défaut :

[@_LEVEL]

Affecte la valeur par défaut au circuit/groupe sélectionné. Cette valeur est par défaut de 70% et peut être changée par la combinaison de touches SET UP & @ LEVEL ou dans le Set Up des paramètres.

Activer directement à 100% (3.0) :

[@_LEVEL] [@_LEVEL]

Active le ou les circuit(s) sélectionné(s) à 100%.

Définir un niveau entre 1-255 bit :

[0-255] [.] & [@_LEVEL]

Affecte une valeur de (0-255) bits au circuit/groupe sélectionné.

La touche "-%" :

Cette touche de fonction permet de réduire un niveau de 5% (valeur qui peut être changée dans le SET UP), d'un pourcentage spécifique, ou d' 1 bit. Cette touche peut être utilisée en combinaison avec la touche C pour passer directement à 0%. [C] & [-%]

Réduire un niveau de 5% :

[-%]

Réduit de 5% la valeur du circuit/groupe sélectionné (maintenez enfoncée la touche SET UP et pressez la touche % pour changer cette valeur par défaut).

Mettre un circuit sélectionné à 0% :

[C/ALT] & [-%]

Sélectionner un circuit et réduire son niveau :

[0-1536] [-%]

Sélectionne les circuits (0-1536) et réduit leurs niveaux.

Réduire un niveau par pas de 1 bit :

[.] & [-%]

Réduit le circuit sélectionné d'un bit

Réduire un niveau d'un pourcentage spécifique

[0-100] [.] [-%]

Réduit le niveau de [0-100] %

La touche " +% " :

Cette touche de fonction permet d'augmenter un niveau de 5% (valeur qui peut être changée dans le SET UP), d'un pourcentage spécifique, ou d'1 bit. Cette touche peut être utilisée en combinaison avec la touche C pour passer directement à 100%. [C] & [%]

Augmenter un niveau de 5% :

[+%]

Augmente de 5% le niveau du circuit/groupe sélectionné (maintenez enfoncée la touche SET UP et pressez la touche % pour changer cette valeur par défaut).

Mettre des circuits sélectionnés à 100% :

[C/ALT] & [%]

Sélectionner des circuits directement et augmenter leurs niveaux :

[0-1536] [%]

Sélectionne le(s) circuit(s) (0-1536) et augmente leurs niveaux.

Augmenter un niveau par pas de 1 bit :

[.] & [%]

Augmente le circuit sélectionné d'un bit.

Augmenter un niveau d'un pourcentage spécifique :

[0-100] [.] [%]

Augmente le niveau de [0-100] %.

La touche "FETCH/UNDO" :

Cette touche a plusieurs fonctions. Soit la copie du niveau des circuits/groupe sélectionnés venant d'une autre mémoire, soit pour revenir aux niveau précédant les dernières modifications effectuées.

Annuler un changement de niveau :

[FETCH/UNDO]

Annule le dernier changement de niveau effectué sur les circuits/groupe sélectionnés.

Ramener un niveau spécifique de circuits d'une mémoire :

[1-999.9] [FETCH/UNDO]

Copie le niveau des circuits/groupe sélectionnés d'une mémoire donnée.

Exemple : Atteindre (copier) un niveau dans une mémoire

1) Créer la mémoire 10 avec le circuit 1 à 43%

[1] [CH/ID] [4] [3] [@_LEVEL] [1] [0] [RECORD]

2) Effacer tous les niveaux et les circuits

[C/ALT] & [CH/ID]

3) Sélectionner CH 1

[1] [CH/ID]

4) Copier son niveau dans la Mémoire 10

[1] [0] [FETCH/UNDO]

Le circuit 1 sera mis à 43%, comme dans la Mémoire 1

Note : Cette fonction est valable pour plusieurs circuits et mémoires. Vous pouvez donc par exemple copier les niveaux des circuits 1, 4 et 10 de la Mémoire 3, et des circuits 2, 5 et 7 de la Mémoire 8.

Exemple : Annuler le dernier changement de niveau :

1) CH 1 à 56%

[1] [CH] [Roue Niveau]

2) Changer le niveau à 70% avec @ LEVEL (Fonction Step Level)

[@_LEVEL]

3) Revenir au niveau initial à 56%.

[FETCH/UNDO]

Récupérer les attributs d'une Mémoire :

[1-999.9] [FETCH/UNDO] & [FOCUS]

[1-999.9] [FETCH/UNDO] & [COLOR]

[1-999.9] [FETCH/UNDO] & [BEAM]

[1-999.9] [FETCH/UNDO] & [ATTRIBUTE]

[1-999.9] [FETCH/UNDO] & [Roue Paramètre]

Récupère les attributs des circuits sélectionnés dans la mémoire désirée.

Sélectionner des circuits dans un Master/Playback :

Chaque potentiomètre de master à une touche d'affectation (appelée Touche Master dans ce manuel) ainsi que chaque potentiomètre de transfert A/B/C/D. Vous pouvez sélectionner tous les circuits ayant un niveau dans n'importe lequel de ces registres en tant que groupe, en appuyant fugitivement sur la touche de ce registre (à la différence d'une pression de quelques secondes, qui est une autre fonction). Cette action revient à sélectionner un registre pour l'éditer et utiliser la touche ALL pour sélectionner les circuits ayant déjà un niveau dans ce registre.

Cette fonction est utile dans plusieurs cas :

- Vous pouvez l'utiliser pour trouver rapidement quels circuits sont contrôlés par un master sans bouger le potentiomètre.
- Vous pouvez rapidement vérifier quels circuits sont contenus dans la mémoire entrante, chargée dans le registre de transfert B ou D
- Vous pouvez rapidement vérifier quels circuits sont contenus dans la mémoire sortante, chargée dans le registre de transfert A ou C
- Vous pouvez choisir des combinaisons de circuits fréquemment utilisés dans les Masters, utiliser les Touches Masters pour sélectionner des groupes et les mélanger pour créer de nouvelles mémoires, ou éditer des mémoires déjà créées.

Exemple : Utiliser le fugitif d'un Master pour sélectionner un groupe

1) Sélectionner le registre du Master 3 en pressant la Touche Master 3 pendant 3 secondes

2) Sélectionner les circuits 3 à 10 à 25% dans le Master 3

[3] [CH] [1] [0] [THRU] [2] [5] [@_LEVEL]

3) Sortir du registre du Master 3

[ESC]

4) Désélectionner tous les circuits

[C/ALT] & [CH]

5) Sélectionner tous les circuits du Master 3 comme groupe en pressant fugitivement la Touche Master 3.

[Touche Master_3]

Les circuits sont sélectionnés comme un groupe.

Effacer les circuits dans un Master/Playback :

Maintenir C/ALT & Presser la touche Master ou Play Back.

Un raccourci permet de sélectionner tous les circuits actifs d'un registre, de les mettre à zéro puis de les désélectionner. Il suffit de : Maintenir C/ALT et Presser CH/ID. Une autre méthode consiste à charger une Mémoire 0 dans ce registre.

Exemple : Effacer les circuits et leurs niveaux

1) Sélectionner les circuits 1 à 5 à 50% et le circuit 9 à 60% (NPI ci-dessous)

[1] [CH] [5] [THRU] [5] [0] [@_LEVEL] [9] [CH] [6] [0] [@_LEVEL]

2) Effacer tous les circuits et leurs niveaux

[C/ALT] & [CH]

Définir des niveaux sur 255 Bit :

Le niveau des circuits utilisés pour le contrôle des gradateurs est traditionnellement de 0-100%. La résolution du DMX 512 est en fait pratiquement 2,5 fois plus élevée. Une sortie DMX génère de 0 à 255 pas par adresses appelés bits. Vous pouvez utiliser cette précision accrue pour donner des valeurs plus précises à l'utilisation de volets mécaniques, de projecteurs asservis ou de changeurs de couleurs pilotés en DMX.

Il faut diviser la valeur d'un bit par 2,55 pour obtenir la valeur en pourcentage. Le pupitre affichera le pourcentage arrondi le plus proche (1.4% sera affiché 1% et 1.6% sera affiché 2%).

Voici les commandes utilisées pour définir les niveaux en 255 bits :

[@_LEVEL]; [+%]; [-%]

Pour avoir la correspondance entre un niveau 0-100% et un niveau 0-255 bit, diviser le niveau exprimé en pourcentage par 0.39 (100/255=0.39).
Par exemple : 50% / 0.39 = 128 bits (en fait 128.21!)

Pour avoir la correspondance entre un niveau 0-255 bits et un niveau 0-100%, multiplier par le même facteur 0.39.

Exemple : 129 x 0.39 = 50,31%

NOTE : Les niveaux 255 bits ne peuvent pas être affichés sur la page circuits mais sont enregistrés dans la conduite et exportés au format ASCII Light Cues.

Exemple : Définir des niveaux sur 255 bits

1) Sélectionner le circuit 1 et le mettre à un niveau de 128 bits

[1] [CH] [1] [2] [8] [.] & [@_LEVEL]

(128 / 2.55= 50,2%, affiché 50%)

2) Mettre maintenant à un niveau de 129 bits

[1] [2] [9] [.] & [@_LEVEL]

(129 / 2.55= 50,6%, affiché 51%)

3) Augmenter le niveau d'un bit

[.] & [+%]

4) Baisser le niveau d'un bit

[.] & [-%]

Identifier un Circuit ou une sortie sur scène

Ces fonctions permettent l'identification rapide d'un circuit ou d'une adresse DMX directement au plateau.

NOTE : Vous pouvez choisir le niveau de la touche CH/ID dans le menu des paramètres. Voir "[ID Level](#)".

Identifier un circuit :

[1-1536] [CH] & [@ LEVEL]

Sélectionner un circuit et presser la touche CH/ID & @LEVEL

Vous pouvez utiliser cette fonction pour identifier tout un groupe de circuits aussi bien qu'un circuit isolé.

Exemple : Utiliser la fonction ID

1) Identifier le circuit 4

[4] Maintenir [CH] & Presser [@ LEVEL]

2) identifier un groupe de circuits sélectionnés

Maintenir [CH] & Presser [@ LEVEL]

La touche "OUTPUT/ID" :

Permet de contrôler ou identifier une sortie directement quelque soit le patch, ou l'affectation à un appareil asservi. Cette touche est aussi utilisée dans le Patch (menu Pronto!). Maintenir VIEW ou MODIFY & Presser OUTPUT, ouvre la fenêtre des Sorties et le Set Up Sorties. Voir [Set Up Output](#).

Contrôler une sortie :

[0-3072] [OUTPUT] [Roue Niveau]

Entrez le numéro de la sortie (adresse DMX) que vous voulez contrôler et presser OUTPUT. La roue niveau contrôle maintenant cette sortie. Pour revenir au contrôle des circuits, sélectionnez un circuit avec la touche CH/ID.

Pour l'utilisation de la touche OUTPUT pour le patch, voir [Patch](#).

Check mode pour les circuits :

Cette fonction permet de faire défiler une série de circuits pas à pas à un niveau sélectionné au préalable. C'est pratique pour la localisation rapide d'un circuit ou pour tester les lampes à faible intensité. Si un circuit est déjà à un niveau donné, il passera au niveau de test puis reviendra à sa valeur initial après passage au circuit suivant.

Utiliser le "check mode" pour les circuits :

- 1) Sélectionner un circuit et lui donner un niveau (celui-ci sera utilisé pendant tout le "Check Mode").
- 2) Presser C/ALT & CH+ pour passer au circuit suivant, au niveau établi.
- 3) Presser C/ALT & line pour passer au circuit précédent, au niveau établi.

Supprimer un circuit sur scène :

Il y a plusieurs moyens pour supprimer un circuit du plateau sans faire de modifications dans toutes les mémoires qui le contiennent. Voici les différentes méthodes, avec les liens aux chapitres qui décrivent ces différentes fonctions.

1. Limiter (Scale) un circuit = solution rapide :

Vous pouvez limiter le niveau de sortie d'un circuit jusqu'à 0% par la fonction Scale C'est la meilleure solution pour supprimer la sortie d'un circuit rapidement. Voir [Touche SCALE](#).

2. Parquer un circuit à 0% = solution temporaire :

Vous pouvez parquer un circuit à un niveau constant et celui-ci ne pourra plus être affecté par aucune autre fonction du système. Utile en cas de défaut temporaire d'un appareil nécessitant la coupure du signal. Le problème étant résolu, il suffit de remettre en service ce circuit qui retrouvera toute ses fonctionnalités.

Voir [Geler un circuit à un niveau constant](#)

3. 3. Dépatcher un circuit = solution à long terme :

Un circuit dépatché va toujours apparaître à l'écran mais ne concernera plus aucune sortie DMX correspondante. Cette solution est la plus efficace dans les cas d'équipement en défaut ou il y a impossibilité physique de dé câbler l'appareil, afin d'être certain qu'aucun signal ne lui parvienne.

Voir [Patch](#).

4. Utiliser le Master d'inhibition = solution en restitution :

Pour pouvoir supprimer des circuits seulement à certains moments du spectacle, la meilleure formule est d'utiliser le Master d'inhibition pour ce circuit (ou groupe de circuits). Un Master d'inhibition fonctionne comme un général (Grand Master) pour les circuits spécifiés. C'est une fonction intéressante pour définir un Grand Master séparé pour les circuits de face par exemple. Les [Fonctions spéciales](#) peuvent être utilisées comme Master d'inhibition.

Parquer un circuit à un niveau constant :

Vous pouvez geler un circuit à un niveau constant et celui-ci ne pourra plus être concerné par aucune autre fonction du système, y compris le Grand Master. Parquer un circuit à un niveau constant revient à l'affecter à un registre virtuel totalement indépendant des autres informations contenues dans le pupitre.

Parquer un circuit à un niveau constant :

1) Ouvrir la liste Circuit au circuit désiré :
[1-1536] [MODIFY] & [CH]

Ouverture de la Liste Circuit

2) Utiliser la flèche Droite pour se placer sur la colonne "Constant Level"
3) Entrer le niveau désiré, pressez MODIFY puis ESC pour sortir.

[0-100] [MODIFY] [ESC]

Le niveau constant que vous avez entré est maintenant affiché en bleu sur la page circuit. Sélectionnez un niveau constant de 0% pour "dégeler" un circuit.

Étalonner un circuit :

Vous pouvez diminuer (ou augmenter) le niveau d'un circuit de 0-200% dans une conduite. Cela permet de modifier les valeurs d'un circuit proportionnellement à son niveau sans avoir à réenregistrer les niveaux dans chaque mémoire. Cette fonction sert aussi à supprimer rapidement un circuit en sortie de pupitre en le filtrant à 0%.

Il y a 2 méthodes utilisables : Soit entrer un numéro de circuit/groupe en maintenant la touche SCALE appuyée tout en manipulant la Roue Niveau ou la touche @ LEVEL. Soit en ouvrant la liste Circuit en pressant la touche MODIFY & CH/ID. Le niveau de filtrage de tous les circuits est affiché en maintenant pressée la touche SCALE (SCALE & C permet de garder cet affichage actif).

La touche "SCALE" :

Permet de filtrer le niveau de sortie des circuits. Cette touche permet de supprimer rapidement un circuit, ou de diminuer (ou augmenter) le niveau d'un circuit de 0-200% dans une conduite. La touche SCALE peut être utilisée pour étalonner directement un circuit, ou entrer dans le mode Scale pour filtrer plusieurs circuits. Vous pouvez aussi travailler directement dans [la liste des circuits](#).

Étalonner un circuit directement :

[0-1536] [CH/ID] presser [SCALE] & [Roue _niveau] au niveau désiré, puis relâcher [SCALE].

Le circuit filtré apparaît maintenant sur fond rouge.

Exemple : Le projecteur contrôlé par le circuit 2 est dérégulé, vous devez rapidement le supprimer de la conduite pour cette représentation :

Sélectionner le circuit 2 et mettre le niveau à 0% avec la roue

[2] & [SCALE] [Roue niveau] à 0%

Exemple : Les projecteurs de 1200W des circuits 4 et 10 ont été remplacés par des projecteurs de 1000W, vous devez booster leurs valeurs à 120%. (action inactive dans les mémoires où ils sont à 100%, mais active dans les autres mémoires où ils seront augmentés de 20% de leurs valeurs enregistrées)

Sélectionner les circuits 4 & 10 et les pousser à 120%

[4] [CH] [1] [0] [+] [SCALE] & [1] [2] [0] [@ LEVEL]

Ramener un étalonnage individuel à 100% :

Même manipulation en remettant le niveau à 100%.

Ramener tous les circuits sous Scale à 100% :

[C/ALT] & [SCALE]

Activer le Mode Scale :

[MODIFY] & [SCALE]

Vous restez dans ce mode jusqu'à ce que vous pressiez de nouveau la touche SCALE. Dans ce mode, les commandes sont les mêmes que pour la gestion des circuits et de leurs niveaux.
Exemple : Etalonner les circuits 1 & 4 à 90%

1) Activer le mode Scale

[MODIFY] & [SCALE]

2) Amener les circuits 1 & 4 à 90%

[1] [CH] [4] [THRU] [9] [0] [@_LEVEL]

3) Sortir du mode Scale

[SCALE]

Courbes Circuits :

Vous pouvez assigner une courbe à chaque circuit du système. Vous pouvez créer jusqu'à 999 courbes circuits qui modifient la réponse des sorties liées au circuit. Lorsque une courbe a été créée, vous pouvez l'utiliser pour tous les circuits désirés. Une courbe doit se terminer à 100%. Si vous voulez qu'une ou des sorties stoppent à 50% utilisez alors la fonction SCALE. Voir [Scale](#)

Les courbes circuits sont assignées dans la Liste Circuits.
Voir [Liste Circuits](#).

Créer une Courbe circuit :

1) Ouvrir la liste des Courbes (menu Pronto!).

C'est la liste de toutes les Courbes de la conduite. Si aucune courbe n'a été définie, "vide" sera affiché.

2) Presser INSERT.

Une nouvelle courbe est insérée. Vous pouvez lui donner un nom dans la colonne nom, ou vous pouvez presser directement MODIFY pour ouvrir l'éditeur de cette courbe.

- 3) Presser MODIFY pour ouvrir l'éditeur de cette courbe.
- 4) Presser INSERT pour insérer niveau défini (utilisez DELETE pour l'enlever).
- 5) Entrez le niveau (1-100%) de ce paramètre. Presser MODIFY.
- 6) Entrez le niveau de sortie (1-100%) de ce paramètre. Presser MODIFY.
- 7) Sélectionnez l'interpolation On/Off (en pressant MODIFY dans la colonne).

Sur On, la courbe calcule la valeur avant et après la position la plus "lissée" possible. Sur Off, la courbe sautera directement à la valeur du point.

- 8) Répéter depuis le pas 4 pour insérer autant de points d'interpolation que nécessaire.

Si vous entrez des valeurs de pourcentage égales à 0 ou 100, elles seront supprimées. Si vous entrez des valeurs de pourcentage non exactes, elles seront triées automatiquement. Sortir avec ESC.

Vous pouvez assigner cette courbe à n'importe quel circuit.
Voir [Assigner une Courbe à un circuit](#)

Exemple 1 : Une courbe On/Off qui déclenche à 50%

- 1) Insérer un point avec Pourcentage= 50% et Sortie = 100%.
- 2) Positionner l'interpolation sur Off.

Exemple 2 : Une courbe fluorescent

Cette courbe crée un saut au démarrage à 10% puis gradue dès ce niveau.

- 1) Insérer un point avec Pourcentage= 1% et Sortie = 10%.
- 2) Mettre l'interpolation sur On.

Assigner une Courbe de sortie à un circuit

Les courbes sont assignées à un circuit dans la liste Circuit. Celle ci peut être ouverte dans le menu Pronto! ou Maintenir MODIFY et Presser line

- 1) Ouvrir la liste Circuit (menu Pronto!).
C'est la liste de tous les circuits de la conduite. Si vous naviguez avec les flèches vers la colonne complètement à droite, vous trouverez l'affectation des courbes de sortie. Si aucune courbe n'est assignée "Pas de courbe" est affiché.
- 2) Placez vous dans la colonne des courbes sur le circuit à assigner puis presser MODIFY. Un menu déroulant s'affiche dans lequel vous pouvez choisir une des courbes définie dans cette conduite. Si aucune courbe n'a été définie, le seul choix proposé sera "Pas de courbe".
- 3) Sélectionner une courbe puis presser MODIFY. Un "/" apparaît à gauche du n° de circuit dans la fenêtre de visualisation des circuits sur le moniteur.
- 4) Répéter depuis le pas 2 pour assigner autant de courbes que nécessaire. Pour enlever une courbe, sélectionner "Pas de courbe". Sortir avec ESC.
Voir [Créer une Courbe circuit](#)
Voir [L'affichage de la Liste circuits](#)

Niveaux "FAN" :

Maintenir C/ALT & Tourner une Roue de paramètre, permet de créer un éventail de valeurs de paramètres pour une sélection de circuits, les valeurs se répartissent en fonction du circuit du milieu du groupe.

Cette fonction est très utile pour modifier un certain nombre de valeurs (positions) en symétrie. Par exemple, si vous sélectionnez une série d'asservis et leur paramètre CYAN, par le FAN, vous répartissez les valeurs de CYAN, la plus intense à une extrémité et le blanc à l'autre extrémité.

NOTE : Cette extension peut être utilisée pour tous les paramètres tels que, pan, tilt, intensités etc.... Maintenir C/ALT & tourner la roue du paramètre concerné.

Vous pouvez modifier le "profil" de la fonction Fan.
Voir [Fan Attributs](#)

Trouver le plus haut niveau d'un circuit :

Un circuit peut provenir de tous les Masters, d'un registre de transfert (Playbacks) et d'un potentiomètre rotatif (fonctions spéciales) en même temps sur la base HTP (Le plus fort l'emporte). Si vous voulez agir sur ce circuit, vous devez disposer d'une fonction qui vous permet de savoir rapidement d'où provient le niveau le plus fort.

Trouver le plus haut niveau d'un circuit :

[#] [CH] & [?]

Trouve le registre d'où provient le plus haut niveau du circuit #. Si c'est un Master, l'éditeur de master s'ouvre. Si c'est un Playback, l'éditeur de Playback s'ouvre.

NOTE : Les 2 registres Playback sont dans ce cas considérés comme un seul registre (A+B, C+D) puisque le circuit peut sortir des deux à la fois et éventuellement en cours de transfert. Pour les registres Playback, le registre en scène (A, C) est toujours ouvert.

Le mode Compare

La fonction Compare vous permet de comparer l'état envoyé au plateau (et ses modifications) via le registre actif avec l'état initialement chargé dans celui-ci.

Tapez un nombre avant, COMPARE balance entre l'état envoyé au plateau et la mémoire dont le n° a été saisi.

Cette fonction se trouve dans [Affichage touches Soft Playback](#). Elle n'est affichée que lorsqu'elle est active.

Comparer l'état lumineux dans le registre actif avec la mémoire originale

[COMPARE]

Le contenu de la mémoire originale est envoyé. Presser COMPARE de nouveau pour sortir du mode Compare.

Comparer l'état lumineux dans le registre actif avec une Mémoire ou un Groupe

[0.1-999.9] [COMPARE]

Le contenu de la mémoire saisie sera envoyé. Presser COMPARE de nouveau pour sortir du mode Compare.

Le mode Balance :

Le mode Balance vous permet de mettre temporairement à 0% tous les circuits sauf ceux que vous avez sélectionnés. Une fois votre travail effectué sur ces circuits isolés, vous retrouvez le niveau des autres circuits en sortant du mode Balance.

NOTE : Il n'est pas possible d'utiliser RECORD quand le mode balance est actif, pour éviter de détruire une mémoire.

Cette fonction est dans [Page des touches Soft Circuits](#).

Utiliser le mode Balance :

- 1) Sélectionner un groupe de circuits sur lesquels vous voulez travailler.
- 2) Presser BALANCE. Tous les autres circuits passent temporairement à 0%.
- 3) Vous pouvez travailler sur les circuits sélectionnés.
- 4) Presser BALANCE de nouveau pour retrouver le niveau des autres circuits.

La fonction Next & Last :

Vous pouvez conserver et rappeler les circuits dans l'ordre de leur sélection avant verrouillage.

Voir [NEXT, LAST & SELECT ALL](#)

Capture (3.0) :

Il est possible de capturer un circuit et tous ses attributs à partir de l'état en scène par un registre spécifique.

Capturer un circuit :

- 1) Sélectionner le(s) circuit(s).
- 2) Presser CAPTURE (Page Circuit sur le LCD) ou CH & MODIFY.

Une fenêtre de Capture est ouverte et les circuits capturés sont affichés avec leurs niveaux respectifs. Vous pouvez modifier les niveaux des circuits capturés par les commandes de niveau habituelles. Les circuits capturés sont indiqués par un fond Magenta autour du niveau de circuit.

Relâcher un circuit :

- 1) Sélectionner le ou les circuit(s).
- 2) Presser C/ALT deux fois. Les circuits réapparaissent à leur valeur en scène en 3 secondes.

La fenêtre de Capture ne peut pas être fermée manuellement. Elle reste ouverte jusqu'à ce que tous les circuits capturés soient relâchés. Si vous sélectionnez un circuit non capturé, vous basculez automatiquement sur la fenêtre circuits. Si vous sélectionnez un circuit capturé, vous basculez automatiquement sur la fenêtre Capture.

Page des touches Soft Circuits (3.0) :

Il existe une page de touche Soft "Circuits" sur le LCD.

Cette page inclut les fonctions : Invert Group, Capture, Balance, Compare et Track List.

Compare (touche Soft) :

La fonction Compare vous permet de comparer l'état envoyé au plateau (et ses modifications) via le registre actif avec l'état initialement chargé dans celui-ci.

Entrer un nombre d'abord, COMPARE balance entre l'état envoyé au plateau et la mémoire dont le n° a été saisi.

Une flèche près de la touche à l'écran LCD indique que le mode Compare est actif.

Voir [Mode Compare](#).

Balance (touche Soft) :

Le mode Balance vous permet de mettre temporairement à 0% tous les circuits sauf ceux que vous avez sélectionnés. Une fois votre travail effectué sur ces circuits isolés, vous retrouvez le niveau des autres circuits en sortant du mode Balance.

Une flèche près de la touche à l'écran LCD indique que le mode est actif.

Voir [Mode Balance](#).

Invert Group (touche Soft) :

Cette touche permet d'inverser la sélection actuelle pour tous les circuits ayant un niveau en A. Identique à Maintenir C/ALT & Presser THRU.
Voir [THRU & INVERT GROUP](#)

Track List (touche Soft) :

Cette touche permet d'activer la fenêtre de Track List pour les circuits sélectionnés, dans laquelle vous pouvez visualiser et éditer les niveaux dans la séquence chargée dans le Play Back 1.
Voir [Track List](#)

Capture (touche Soft) :

Il est possible de capturer un circuit et tous ses attributs à partir de l'état en scène par un registre spécifique. Identique à Maintenir CH & Presser MODIFY.
Voir [Mode Capture](#)

Highlight Circuits (3.0) :

La fonction Highlight (Page des touches Soft des Devices) fonctionne aussi pour les niveaux de circuits traditionnels, sauf qu'ils utilisent la valeur de Step Level dans le Set Up Pronto (menu Pronto). Sinon, la fonction est similaire au Highlight des asservis : quand le mode est actif, tous les circuits sélectionnés prennent la valeur HIGHLIGHT (Step Level). En utilisant NEXT/LAST, seuls les circuits sélectionnés prendront la valeur Highlight. Les circuits en valeur Highlight sont indiqués par "Hi" sur la vue circuits, quand ils sont sélectionnés.
Voir [Highlight](#).

Sélection Aléatoire de Circuits (3.0) :

Vous pouvez sélectionner un groupe de circuits, et presser la touche Soft Random (dans la page des touches Soft SELECT), pour rendre aléatoire l'ordre de sélection des circuits du groupe.

- 1) Sélectionner un groupe de circuits.
- 2) Presser SELECT (touche Soft).
- 3) Presser RANDOM.

En utilisant Next/Last pour sélectionner les circuits du groupe, vous voyez qu'ils sont sélectionnés de manière aléatoire. Ceci permet d'avoir un ordre aléatoire dans un chaser ou un effet Dynamique.

Wizard de Sélection de Circuits (3.0) :

Ce Wizard fonctionne de manière identique au Wizard Editeur de Circuits mais au lieu de modifier les niveaux, ce Wizard permet de sélectionner des circuits basés sur des critères différents. Pour l'instant, vous pouvez sélectionner "Circuits utilisés" or "Circuits inutilisés" (dans l'élément "Sélectionner quoi?").

- 1) Ouvrir le Wizard : Maintenir WIZARD & Presser CH.
- 2) Choisir la sélection des circuits basés sur la Séquence ou sur les Mémoires.
- 3) Choisir les limites début et fin de sélection.
- 4) Utiliser "Execute" pour afficher la sélection dans la fenêtre circuits actuelle.

Textes Circuits & Auto Groupes (3.0) :

Il existe une base de données de textes circuits qui permet de créer des "auto groupes". Vous pouvez donner pour chaque circuit jusqu'à 4 noms (A B C D) par un Wizard texte pour donner un nom aux circuits sélectionnés. A partir de ces noms, les groupes sont créés automatiquement et utilisables à partir de la nouvelle Liste Noms sur le LCD (DISP MODE & CH).

NOTE : Tout asservi patché est affiché automatiquement dans la Liste Noms, vous permettant de sélectionner tous les "Stage Zooms" ou "Scrollers" sans créer de groupe spécifique.

Exemple : Utilisation des Textes Circuits

- 1) Ouvrir la Liste Circuits (MODIFY & CH)
- 2) Sélectionner la colonne texte A.
- 3) Sélectionner les circuits de 1-10.
- 4) ouvrir le Wizard texte (WIZARD).
- 5) Ecrire "Faces Salle" & Presser MODIFY.
Le nom "Faces Salle" est assigné aux circuits 1-10.
- 6) Ouvrir la Liste Noms (DISP MODE & CH) sur le LCD.
Le texte "Faces Salle" est utilisable dans cette Liste.
- 7) Sélectionner par la Jog Wheel & Presser SELECT. Le groupe est sélectionné.

Vous pouvez continuer et donner des noms dans les colonnes B C D tels que "Fresnel" ou "Bleu" etc.... Ces groupes seront utilisables aussi à partir de la Liste Noms.

La Liste Noms du LCD :

Sélectionner par DISP MODE & CH. Une liste de tous les Templates et les Noms de circuits définis est affichée. Les noms de circuits identiques sont rassemblés. En assignant le même nom de circuit à plusieurs circuits, ils sont regroupés dans cet écran. Utiliser la Jog wheel pour choisir et presser SELECT pour activer les circuits correspondants.

Ouvrir la Liste Name :

[DISP_MODE] & [CH] [CH]

La liste apparaît sur le LCD.

Sélectionner un groupe à partir de la Liste :

Sélectionner par la Jog Wheel et presser SELECT.

Ajouter un groupe à partir de la Liste :

Sélectionner par la Jog Wheel, Maintenir + & Presser SELECT.

Soustraire un groupe à partir de la Liste :

Sélectionner par la Jog Wheel, Maintenir - & Presser SELECT.

PATCH (3.0)

Dans le système, le patch par défaut à l'ouverture d'une conduite "nouveau" est 1=1 pour toutes les sorties. Si vous voulez contrôler des asservis, ou utiliser un patch différent de 1=1 vous devez lire ce chapitre.

En voici les fonctions :

[Introduction au Patch](#)

[Le Set Up circuits](#)

[Patcher dans le Set Up circuits](#)

[Patch proportionnel](#)

[Remplacer, modifier ou supprimer un asservi](#)

[Renommer les circuits](#)

[Le Set Up Output](#)

[Patcher dans le Set Up Output](#)

[Vider le Patch ou retour 1=1](#)

[La Liste des totalement](#)

Introduction au Patch :

Le Patch par défaut du Pronto! est 1=1 pour toutes les sorties. Patcher les sorties ou les asservis est fait en scène ou en aveugle dans le Set Up Circuits, et les sorties peuvent aussi bien être patchées dans le Set Up Output. Il y a des fonctions pour visualiser à la fois gradateurs et asservis dans les deux fenêtres.

Vous pouvez éditer le patch des asservis dans la Liste des totalement qui additionne tous les asservis utilisés. Il y a un grand Nbre de Wizards, et de fonctions directes d'incréméntation pour couvrir la plupart des situations le plus directement possible. Il y a aussi une fonction rapide de patch de plusieurs asservis de même modèle, (Wizard Patch Multiple totalement).

NOTE : Vous pouvez imprimer le Patch.

Voir [Impression](#).

Le Set Up Circuits :

A ouvrir par le menu Pronto! c'est ici que l'on peut tout patcher, entrer les noms dans la base de donnée des Textes Circuits et éditer les niveaux de Scale, Niveaux Constants, Rename Circuits et Courbes circuits pour chaque circuit. Vous pouvez patcher sorties et asservis un par un ou plusieurs simultanément.

Il y a deux manières d'ouvrir la fenêtre :

- A partir du menu Pronto! (Set Up Circuits...)
- Maintenir MODIFY & Presser CH (Vous pouvez spécifier un N° de circuit d'abord).

Un pop up propose le choix entre Scène ou Aveugle :

Scène ou aveugle :

En entrant dans le Set Up circuits, un pop up propose le choix scène ou aveugle. En mode Scène, les circuits sélectionnés sont actifs sur scène. La valeur de Step Level est utilisée pour les niveaux. Pour l'intensité des circuits des asservis, la valeur de Highlight du Template est utilisée. Vous pouvez donc visualiser immédiatement votre patch. Scène ou Aveugle est affiché en haut de la fenêtre.

Auto Sélection des Circuits :

La sélection des circuits est toujours remise à jour dans la colonne circuit. En sélectionnant un circuit par # CH, la colonne sélectionnée est conservée, la liste circuit est repositionnée sur le circuit concerné.

Voici les paramètres de la Liste Circuit :

Circuit :

Ce sont les N° de circuits, vous ne pouvez pas modifier cette colonne. Vous pouvez sauter à un circuit spécifique en entrant le N° de ce circuit avant d'ouvrir la fenêtre.

Port :

C'est le Port DMX (ou sélectionnable) par lequel les informations de ce circuit sont transmises. Entrer un Nbre et presser MODIFY pour modifier, ou presser MODIFY pour ouvrir l'éditeur de Sortie dans lequel vous pouvez modifier le Port, les Sorties et les Niveaux. Vous pouvez changer de Port sans changer la Sortie, ce qui permet de changer de port pour une série d'asservis sans avoir à changer de n° d'adresse. On ne peut pas assigner de port tant que la colonne Sortie est vide.

Sortie :

C'est le N° d'adresse DMX (ou sélectionnable) de ce circuit. Entrer un N° et presser MODIFY pour changer, ou presser MODIFY pour ouvrir l'Editeur de Sortie où vous pouvez modifier Port, Sortie et Niveau.

Les N° de Sortie au format [sortie port) peuvent être saisis dans cette colonne.

NOTE : Presser C & MODIFY dans la colonne Sortie affiche un pop up de Patch (Vide ou 1=1).

L'éditeur de Sortie :

Si vous voulez patcher plusieurs sorties sur le même circuit, presser MODIFY dans la colonne Sortie et un pop up s'affiche. Dans ce pop up, vous pouvez INSERT/DELETE à volonté (aussi dans le format : sortie port). Vous pouvez donner un niveau de sortie spécifique pour chaque sortie. Si plusieurs sorties sont patchées sur le même circuit, le premier n° de sortie est suivi d'un " * ".

Nom :

Vous pouvez par cette fonction modifier le N° interne d'un circuit, sans modifier le patch. Cette fonction est identique à la fonction RENAME des systèmes AVAB précédents.

Vous disposez des N° de 1-4999. Quand plus de 3 digits sont utilisés, La fenêtre circuit se re-calibre automatiquement pour afficher 4 digits, ce qui signifie que vous lisez 8 circuits par ligne au lieu de 10. Pour éviter ça, les circuits supérieur à 999 sont à renommer = 0 (si inutilisés).

Voir [Renommer les Circuits](#)

Device :

C'est le modèle de Device par lequel seront transmises les informations de ce circuit. Presser MODIFY pour ouvrir la Liste des Devices pour une liste existante, ou presser MODIFY pour ouvrir le Wizard de Patch de sorties et en créer une nouvelle.

Port :

C'est le Port DMX (ou sélectionnable), par lequel les informations de ce circuit sont transmises. Entrer un Nbre et Presser MODIFY pour modifier, ou presser WIZARD pour ouvrir le Wizard de patch des sorties où vous pouvez modifier Modèle, Port, Adresse & Rouleaux de couleurs. vous pouvez changer de Port sans changer la Sortie, ce qui permet de changer de port pour une série d'asservis sans avoir à changer de n° d'adresse.

Adresse :

C'est l'adresse DMX de l'asservi assigné à ce circuit. Entre un N° & Presser MODIFY pour en changer. La colonne affiche le N° de port et l'adresse (Début Fin) des asservis. On ne peut pas assigner de port tant que la colonne Sortie est vide.

Test des ports et offset pour les devices :

Le port et les paramètres d'offset n'acceptent pas les N° non valides ou qui se chevauchent. Ainsi, les asservis ne peuvent être positionnés en dehors des limites de 512 adresses.

ScrRoll :

C'est ici qu'un rouleau de couleur peut être assigné à un changeur pour ce circuit. Presser MODIFY ouvre un pop up où vous pouvez sélectionner un rouleau de couleur, ou presser WIZARD pour ouvrir un Wizard de rouleau pour changer de rouleau pour tous les circuits sélectionnés.

Textes A B C D :

4 textes Titres peuvent être donnés à chaque circuit. C'est l'ensemble des données des Textes circuits et du système Auto Groupe.

Presser MODIFY, entrer un texte et presser MODIFY de nouveau pour valider, ou presser WIZARD pour ouvrir un Wizard de Texte pour tous les circuits sélectionnés.

Voir [Textes Circuits & Auto- Groupes](#)

NOTE : Si un Texte A est défini pour un AVAB, il est affiché à la place du nom du modèle dans toutes les vues, exceptée la Liste des Pour

Facteur de Scale :

C'est le facteur d'étalonnage que vous attribuez à chaque circuit individuellement. Il permet de régler la sortie de chaque circuit de 0-200%. Un circuit peut être étalonné par le Scale en dehors de la Liste des Circuits par la touche SCALE.

Voir [Etalonner un Circuit](#)

Niveau Constant :

Un niveau constant peut être attribué à chaque circuit. Il permet de verrouiller le niveau de chaque circuit à un niveau de 0-100%. Le niveau constant est prioritaire sur toutes les autres fonctions (Scale et Grand Master inclus).

NOTE : Les circuits "personnalisés" par les Masters de Fonctions Spéciales sur "Exclusif", ou le mode circuit "Niveau Constant " ne sont pas concernés par le BLACKOUT ou le Grand Master.

Voir [Parquer un circuit à un Niveau Constant](#)

Courbes circuits :

Vous pouvez assigner une courbe à chaque circuit du système. Vous pouvez créer jusqu'à 999 courbes circuits qui modifient la réponse des sorties liées au circuit.

Voir [Courbes Circuits](#)

Patcher dans le Set Up circuits :

Vous pouvez exécuter toutes les fonctions de patch dans le Set Up circuits. Vous pouvez patcher les Sorties, les Asservis et les Rouleaux de couleurs. Vous pouvez ramener le Patch 1=1 ou le vider. Vous pouvez changer de modèle pendant un spectacle. Vous pouvez renommer les circuits. Voici les fonctions utilisables :

Vider toutes les Sorties (& Ports) :

Maintenir C/ALT & Presser MODIFY dans la colonne OUTPUT. Un pop up propose de

vider le patch (et tous les Ports) ou de le ramener 1=1.

Patcher une Sortie sur un circuit sélectionner :

- 1) Se placer sur la colonne Output.
- 2) Entrer le N° de Sortie et le Port (output port) et presser MODIFY.

Patcher sur plusieurs circuits :

- 1) Sélectionner plusieurs circuits.
- 2) Entrer un N° dans la colonne Output, puis presser MODIFY. Un pop up demande si les Sorties consécutives doivent être assignées à la série de circuits sélectionnés.

Dépatcher un ou des circuit(s) :

- 1) Sélectionner les circuits
- 2) Se placer sur la colonne Output.
- 3) Entrer 0 et presser MODIFY. Un popup propose de vider les Sorties des circuits sélectionnés.
- 4) Presser MODIFY, et les circuits sont vidés.

Aller au Patch et Rename suivant :

Entrer des nouvelles valeurs dans les colonnes Sorties et Rename fait descendre automatiquement à la ligne suivante.

Voir [Rename Circuits](#)

Patcher des Asservis :

Si vous patchez plusieurs appareils asservis de même type, il est certainement plus rapide d'utiliser le Wizard Patch Multiple d'Asservis, dans le Set Up Circuits.

- 1) Ouvrir le Set Up Circuits (menu Pronto!).
- 2) Sélectionner les circuits de contrôle des asservis.
- 3) Se placer sur la colonne DEVICE, et presser WIZARD. Ceci ouvre le Wizard Patch Multiple d'Asservis dans lequel vous entrez les données requises.
- 4) Presser MODIFY sur "Use Template". Sélectionner le modèle à partir du Pop up affiché. Utiliser les Flèches ou la Jog Wheel pour se positionner & MODIFY pour sélectionner le modèle. Le curseur se place alors sur la colonne suivante.
- 5) Sélectionner le Port DMX (1-4) & presser MODIFY.
- 6) Sélectionner l'adresse de départ (1-512) ainsi que le port de la première machine adressée : entrer le N° & Presser MODIFY.
- 7) Sauter Scroller Roll sauf si vous assignez un changeur de couleurs.
- 8) Aller sur "Execute" et Presser MODIFY. Un pop up vous prévient que certaines adresses ont été ajustées pour mieux gérer l'espace adresses. Presser MODIFY pour accepter (c'est un message standard). Les appareils Asservis sont patchés, ceci est confirmé par un message et un bip.

Presser ESC pour sortir du Wizard, et une fois de plus pour sortir du Set Up circuits.

Patch Proportionnel :

Un facteur de proportion peut être assigné à chaque Sortie dans l'éditeur de Sortie du Set Up circuits.

- 1) Ouvrir le Set Up circuits (Menu Pronto!).

- 2) Se positionner sur la colonne Output & Presser MODIFY. L'éditeur de sortie est ouvert.
- 3) Se positionner sur la colonne LEVEL.
- 4) Entrer un niveau proportionnel pour cette sortie & Presser MODIFY.
- 5) Presser ESC pour sortir et sauvegarder.

Remplacer, Modifier ou Supprimer un Appareil Asservi :

Vous pouvez remplacer un type d'asservi par un autre à tout moment. Vous pouvez modifier le N° d'un asservi à tout moment. Vous pouvez supprimer un asservi et toutes les données qui en sont issues à tout moment.

Remplacer un Asservi :

Toute information de conduite qui peut être lue par l'asservi remplaçant sera utilisée. Vous pouvez revenir à l'asservi de départ quand vous voulez. Ceci est très pratique pour un remplacement de machine temporaire.

Supprimer un appareil :

Supprimer un asservi utilisé en mémoires ou en palettes efface les données à la fois dans les mémoires et les palettes.

- 1) Ouvrir la fenêtre des asservis (menu Pronto!).
- 2) Sélectionner l'appareil et presser DELETE. Un pop up demande confirmation. Presser MODIFY de nouveau.

Modifier le circuit de contrôle d'un asservi :

Le changement de circuit de contrôle d'un asservi met à jour toutes les mémoires et palettes qui prennent en compte le nouveau N°.

- 1) Ouvrir la fenêtre des Asservis (menu Pronto!).
- 2) Se positionner sur la colonne port Channel.
- 3) Entrer un nouveau N° de circuit et presser MODIFY.

Renommer les Circuits :

La fonction Rename vous permet de modifier la numérotation des appareils, sans modifier le Patch. C'est très pratique quand vous voulez conserver les adresses et gradateurs assignés, mais modifier la numérotation des machines pour les regrouper. Tous les Rename se font dans le Set Up (menu Pronto!).

Modifier le nom d'un circuit :

Placer le curseur sur la colonne Nom, entrer un nouveau nombre entre 1-4999 et presser MODIFY. Si ce nombre est déjà utilisé, un message apparaît, et le N° devient 0.

Modifier une série de noms de circuits :

Vous pouvez sélectionner plusieurs circuits simultanément et entrer un N° dans la colonne Nom. Un pop up demande si les N° suivants le premier entré peuvent être attribués aux circuits sélectionnés.

Supprimer un circuit des fenêtres circuits :

Pour supprimer un circuit, il suffit d'entrer 0 dans la colonne Nom.

Ramener tous les noms 1 a 1 :

Presse C & MODIFY dans la colonne Nom ouvre un pop up de réinitialisation de tous les noms de circuits.

Le Set Up Output

C'est le Set Up des sorties (menu Pronto!). Cette fenêtre vous permet de visualiser toutes les sorties et niveaux de sorties, incluant celles des appareils asservis. Ce Set Up Output permet dans la plupart des cas de vérifier seulement ce que la console transmet. Vous pouvez patcher les sorties gradateurs dans ce set up aussi bien que dans le Set Up circuit.

NOTE : Les appareils asservis sont patchés dans le Set Up circuits.

NOTE : Il existe une fenêtre identique, permettant seulement de visualiser, appelée "Outputs" (menu Playback).

Deux manières d'ouvrir cette fenêtre :

- A partir du menu Pronto! (Set Up Output...)
- Maintenir MODIFY et presser OUTPUT.

Généralité :

Les sorties liées à un attribut sont affichées en jaune. Pour les sorties d'attributs, le nom du paramètre correspondant est affiché sur la troisième ligne. Pour les sorties traditionnelles, le N° de circuit apparaît sur la troisième ligne. La commande "Choix du format d'affichage" (Menu Playback) permet de choisir le format étendu ou condensé (si la fenêtre est active).

La Jog wheel permet de se déplacer dans la fenêtre. Les menus peuvent être ouvert par C/Alt. & touches Flèches.

NOTE : En haut des fenêtres Output/Modify Output, Défaut ou Alternate est affiché selon quel patch est sélectionné par la commande Essayer Patch.

Voir [Caractéristiques Réseau](#).

Sélection des circuits :

Sélectionner un circuit sélectionne automatiquement la sortie patchée à ce circuit, incluant les attributs d'asservis. Les attributs d'asservis ou de changeurs sont affichés avec leur propre noms de paramètres. Si aucune sortie n'est connectée au circuit, aucune sortie n'est affichée.

Sélection des sorties :

Sélectionner une sortie (# OUTPUT) affiche automatiquement sorties et niveaux. Vous pouvez utiliser +, - & THRU pour ajouter ou soustraire des sorties à une sélection. Il est possible d'utiliser 0 OUTPUT pour désélectionner toutes sorties.

Les attributs d'asservis ou de changeurs sont affichés avec leur propre noms de paramètres. Les N° de sorties sont affichés comme suit : Offset Port. 512.2 signifie sortie 512 sur port 2 = sortie 1024. Il est possible d'utiliser cette syntaxe (offset port) pour entrer les N° de sorties.

Exemple : Pour entrer la sortie 32 de la seconde ligne DMX line, entrer 32.2. La commande # OUTPUT accepte cette syntaxe.

NOTE : La valeur Step Level est utilisée quand une sortie est concernée par la fonction Highlight.

Patcher dans le Set Up Output :

Il est possible de patcher tous les appareils conventionnels ainsi que les asservis dans le Set Up circuits. Par contre, certaines situations font qu'il est peut être plus pratique de travailler dans le Set Up Output si vous patchez uniquement des appareils traditionnels. En voici les caractéristiques :

Patcher une sortie sur un circuit :

1) Sélectionner la sortie.

[1-3072] [OUTPUT]

2) L'assigner à un circuit

[1-1536] [MODIFY]

Si ce circuit est déjà utilisé, un pop up propose d'ajouter la sortie à celle déjà existante, ou de remplacer la sortie existante par celle ci.

La sortie suivante est sélectionnée automatiquement.

AVAB les sorties :

1) Sélectionner la ou les sortie(s).

[1-3072] [OUTPUT] [1-3072] [THRU] [1-3072] [+] [1-3072] [-]

2) AVAB de tous les circuits

[0] [MODIFY]

Un pop up demande confirmation.

Attribuer un circuit à une sortie :

Les sorties sont patchées aux circuits dans les Set Up circuits ou Output.

Voir [Le Set Up Circuits](#).

Réinitialiser le patch 1=1 :

[C/ALT] & [OUTPUT]

Un pop up demande si vous voulez remettre le patch droit 1=1, ou si vous voulez le vider (supprimer toutes les sorties).

Patcher une série, ou une sélection de sorties sur un circuit :

Vous pouvez utiliser les touches de sélection des circuits pour créer des sélections de sorties, et ensuite de patcher la sélection complète sur un certain circuit. Il suffit juste de sélectionner la première sortie (N° & presser OUTPUT) et ensuite d'ajouter ou de soustraire les autres sorties par les touches suivantes :

[+] [-] [THRU]

Pour finir sélectionner le circuit sur lequel patcher, & presser Fin

Un pop up demande si la sélection de sorties doit être patchée sur "Un Circuit" (ce circuit) ou sur une série "Range commençant à ce circuit" ce qui signifie que vous patchez ces sorties à partir de ce circuit.

Patch avec Next & Last :

Vous pouvez sélectionner une série de sorties, et rappeler chaque sortie de cette sélection avec les touches NEXT/LAST. Presser SELECT ALL pour rappeler l'ensemble de la sélection. En rappelant les sorties ainsi, chaque sortie s'allume quand vous pressez NEXT la première fois. Sinon, si le mode Highlight est On, elle s'allume directement.

Si vous patchez une sortie par NEXT/LAST, vous passez automatiquement à la sortie suivante.

Vider le Patch ou Patch droit 1=1 :

Dans le Set Up Output ou le Set Up Circuits : Maintenir C/Alt. et presser OUTPUT ouvre un pop up permettant de choisir entre :

Patch 1=1 :
Vider le Patch

NOTE : Ceci ne concerne pas les asservis (uniquement les sorties traditionnelles).

La Liste des port :

Cette liste des asservis (menu Pronto!) est celle de tous les asservis patchés. Vous pouvez visualiser et éditer le Template (modèle), le N° de circuit et l'adresse pour chaque asservi. Vous pouvez inverser et échanger (invert & swap) les pan/tilt pour chaque appareil individuellement dans cette liste.

Un Template est un modèle spécifique qui permet aux paramètres des asservis de répondre aux systèmes de contrôles du Pronto! Pour en savoir plus sur les Templates, voir [Template List](#).

Voici plusieurs manières d'ouvrir cette fenêtre :

- A partir du menu Pronto! (port...).
- Maintenir MODIFY & Presser DEVICE.
- Presser MODIFY dans la colonne Device du Set Up circuits (menu Pronto!).

Se déplacer dans la liste par les Flèches ou la souris.

Voici les paramètres de la fenêtre des port :

Device :

C'est l'ensemble de tous les appareils asservis listés en ordre numérique. Cette colonne n'est pas éditable.

Circuit :

C'est le N° de circuit du Pronto! qui contrôle un asservi. Entrer un N° (1-1536) & presser MODIFY pour changer de N° de circuit.

Template :

C'est le modèle correspondant à l'appareil que vous voulez contrôler. Presser MODIFY ouvre un pop up contenant tous les modèles de robotisés contrôlables. Un Template permet d'accorder un asservi avec les systèmes de contrôle du Pronto!

NOTE : La bibliothèque complète des templates n'est pas recopiée dans chaque conduite. Seuls les modèles utilisés sont inclus. Par la fonction Insert dans la Liste des port ou par le Wizard, vous visualisez les modèles utilisés par la conduite et la bibliothèque par défaut. Si vous sélectionnez un modèle non utilisé, il est automatiquement "importé" dans votre conduite.

En savoir plus sur les Templates [Liste des Templates](#).

Port :

Le Pronto utilise 4 ports DMX. Deux accessibles par les connecteurs DMX, et deux par Ethernet. Cette colonne définit quel port DMX est utilisé par l'appareil robotisé. La configuration des ports est définie dans le Set Up Input/Output (menu Pronto!). Voir [Set Up Input/Output](#).

Adresse :

C'est le N° de sortie DMX512 pour le port (1-512) qui correspond à l'adresse de départ de l'appareil robotisé.

Inv. Pan :

Ceci permet d'inverser le Pan pour cet appareil. Ceci permet, selon l'accroche des machines de travailler dans le même sens le Pan quand plusieurs machines sont sélectionnées ensemble.

Inv. Tilt :

Ceci permet d'inverser le Tilt pour cet appareil. Ceci permet, selon l'accroche des machines de travailler dans le même sens le Tilt quand plusieurs machines sont sélectionnées ensemble.

Swap Pan/Tilt (P/T) :

Ceci permet d'échanger Pan/Tilt pour cet appareil. Ceci permet, selon l'accroche des machines de travailler dans le même sens les Pan/Tilt quand plusieurs machines sont sélectionnées ensemble.

Scroller Roll :

C'est le rouleau de couleurs assigné au changeur de cette machine. Presser MODIFY pour ouvrir un pop up des rouleaux de couleurs définis. Chaque rouleau est calibré dans la colonne suivante (Calibration).

Voir [Support Scroller](#)

Calibration :

C'est ici que les rouleaux sont calibrés, c'est à dire que chaque position de couleur peut être réglée.

- 1) Presser MODIFY pour ouvrir le "Calibration".
- 2) Utiliser la roue de Niveau pour calibrer directement chaque position.
- 3) Presser ESC pour sortir.

Voir [Support Scroller](#)

GROUPES (3.0)

Dans ce système l'utilisation des groupes peut vous faire gagner du temps. Mais ils ne sont pas nécessaires pour créer une conduite.

En voici les fonctions :

[Introduction aux Groupes \(3.0\)](#)

[Enregistrer les groupes](#)

[La Liste des groupes \(3.0\)](#)

[Utiliser les groupes](#)

[Liste des groupes sur le LCD \(3.0\)](#)

[Les groupes dans les Plans circuits \(3.0\)](#)

Introduction aux Groupes :

Vous pouvez enregistrer des combinaisons de circuits sous forme de groupes. La différence entre groupes et mémoires est que les groupes ne nécessitent pas de niveaux pour les circuits qu'ils contiennent, seuls les circuits sélectionnés sont enregistrés sans tenir compte des autres circuits actifs.

Il y a deux types de groupes :

- Le système de Groupes du Pronto.
- Les groupes type Mémoires 900 de l'Expert.

Les deux types sont accessibles par la télécommande I R ou H F.

Voir [Télécommande](#).

Caractéristiques des Groupes :

- Seuls les circuits sélectionnés sont enregistrés dans les groupes, qu'ils aient des niveaux ou non.
- Chaque groupe se "souvient" de l'ordre de sélection des circuits à la création du groupe.
- Les groupes ne s'installent pas automatiquement en séquence.
- Chaque groupe peut avoir un nom.
- Un groupe peut fonctionner comme un circuit, entrer le N° du groupe et tourner la roue de Niveau, ou utiliser les fonctions de contrôle des circuits.
- Les niveaux sont conservés et peuvent rappelés par FETCH/UNDO.
- Un groupe peut être chargé dans un Master, exactement comme une mémoire.
- Les N° de mémoires de 900—999 sont réservées aux groupes style Expert.

NOTE : Si votre système utilise plus de 899 circuits, vous devez renommer les circuits 900-999 pour utiliser les groupes 900.

NOTE : Les groupes 900 fonctionnent aussi en sélectionnables mode.

Enregistrer les Groupes :

Vous enregistrer un groupe en sélectionnant les circuits dans un ordre spécifique, et en utilisant les groupes 900 type Expert ou les groupes Pronto. Les circuits sélectionnés ne nécessitent pas de niveau.

NOTE : Si votre système utilise plus de 899 circuits, vous devez renommer les circuits 900-999 pour utiliser les groupes 900.

Enregistrer un groupe :

[1.-999.] [RECORD]

Vous pouvez lui donner un nom. Le groupe apparaît dans la Liste des Groupes (menu conduite). S'il existe déjà, un message d'alerte s'affiche.

Enregistrer un groupe 900 :

[900-999] [RECORD]

Le groupe est ajouté à la Liste des Mémoires (menu conduite).

Exemple : Enregistrer les circuits 1-3 comme groupe 901

1) Sélectionner les circuits 1-3 (NPI)

[1] [CH] [3] [THRU]

2) Enregistrer en 901

[9] [0] [1] [RECORD]

NOTE : Il n'est pas nécessaire d'avoir des niveaux pour enregistrer un groupe. Vous pouvez enregistrer des niveaux quand même dans les groupes si vous le désirez.

NOTE : Quelques soient les circuits actifs, les groupes n'enregistrent que les circuits sélectionnés. Par exemple si les circuits 1—10 sont actifs vous pouvez enregistrer un groupe avec les circuits 5—15 en les sélectionnant.

La Liste des Groupes :

Quand un nouveau groupe est enregistré, il apparaît dans cette Liste (menu conduite). Vous pouvez visualiser, éditer et créer des Groupes directement dans cette fenêtre :

Visualiser les groupes enregistrés :

1) Ouvrir "Groupes" dans le menu Conduite (ou : Maintenir [.] & PRESET).
La moitié supérieure est un éditeur de circuits permettant de vérifier le contenu des groupes sélectionnés dans la moitié inférieure.

Deux colonnes apparaissent dans la moitié inférieure :

- Grp = C'est le N° du groupe.

- Texte = Vous pouvez donner un nom au groupe dans cette colonne.

Éditer un groupe :

- 1) Sélectionner le groupe dans la liste.
- 2) Modifier les circuits contenus.
- 3) Presser RECORD.
- 4) Presser ESC pour sortir, ou donner un nom dans la colonne TEXT.

Insérer un groupe :

- 1) Presser INSERT (vous pouvez entrer un N° d'abord ou utiliser le prochain N° libre).
- 2) Sélectionner les circuits et donner les niveaux (si des niveaux sont nécessaires).
- 3) Presser RECORD.
- 4) Presser ESC pour sortir, ou donner un nom dans la colonne TEXT.

Effacer un groupe

- 1) Sélectionner le groupe dans la liste.
- 2) Presser DELETE. Un pop up demande confirmation.
- 3) Presser MODIFY pour confirmer.
- 4) Presser ESC pour sortir.

Utiliser les groupes :

Toutes les fonctions circuits peuvent servir à contrôler les groupes (entrer un N° de groupe d'abord) :

Fonction	Description
Roue de niveau	Entrer un n° de groupe et tourner la roue
CH	sélectionner les circuits dans un groupe
+	Ajoute les circuits du groupe dans une sélection de circuits
-	Soustrait les circuits d'un groupe d'une sélection de circuits
THRU	sélectionne les circuits d'une série de groupes
FETCH/UNDO	Ramène les niveaux du groupe des circuits sélectionnés

NOTE : Si votre système utilise plus de 899 circuits, vous devez renommer les circuits 900-999 pour utiliser les groupes 900.

NOTE : Les groupes 900 fonctionnent aussi en sélectionnables mode.

Utiliser un groupe :

[1. - 999.] [CH] or [Roue Niveau]

Utiliser un groupe 900 style Expert :

[900 - 999] [CH] or [Roue Niveau]

Exemple : Utiliser le groupe 901 enregistré dans l'exemple précédent

1) Sélectionner les circuits 1-3 par le groupe 901

[9] [0] [1] [CH] or [Roue Niveau]

NOTE : Les fonctions NEXT & LAST peuvent être utilisées pour se déplacer dans un groupe dans l'ordre dans lesquels les circuits ont été sélectionnés à l'enregistrement du groupe.

Voir [Mode Focusing](#)

Liste des Groupes sur le LCD (3.0) :

Il est possible d'activer une liste des groupes sur le LCD par DISP MODE & [.] (en plus de DISP MODE & PRESET qui permet de choisir entre liste des mémoires et liste des Groupes).

Vous pouvez utiliser cette liste pour visualiser, sélectionner, ajouter et soustraire des groupes.

Activer la liste des groupes sur l'afficheur LCD :

[DISP_MODE] & [.] ou [DISP_MODE] & [PRESET]

Les 10 premiers groupes et leurs noms sont affichés. La Jog Wheel permet de se déplacer et SELECT d'activer le groupe.

Activer un groupe de la liste sur le LCD :

- 1) Utiliser la Jog Wheel pour sélectionner le groupe.
- 2) Presser SELECT pour l'activer

Ajouter un groupe à partir de la liste :

- 1) Utiliser la Jog Wheel pour sélectionner le groupe.
- 2) Maintenir [+] & Presser SELECT pour ajouter le groupe à la sélection de circuits en cours.

Soustraire un groupe à partir de la liste :

- 1) Utiliser la Jog Wheel pour sélectionner le groupe.
- 2) Maintenir [-] & Presser SELECT pour soustraire le groupe de la sélection de circuits en cours.

Les Groupes dans les Plans de circuits (3.0) :

Vous pouvez assigner des groupes comme contenus dans les Plans de Circuits. Quand vous cliquez sur le symbole du groupe, les circuits sont sélectionnés.

Voir [Plans de Circuits](#)

Mémoires

Dans ce système vous enregistrez une mémoire pour conserver les intensités, les attributs et leurs temps pour une restitution en Séquence, transfert ou Master.

Voici toutes les fonctions mémoires :

[Introduction aux mémoires](#)
[Les touches PRESET/RECORD](#)
[La Liste mémoires](#)
[Enregistrer une mémoire](#)
[Enregistrer seulement les circuits sélectionnés \(3.0\)](#)
[Enregistrer seulement le contenu du registre A \(3.0\)](#)
[Sauvegarde automatique à l'enregistrement \(3.0\)](#)
[Visualiser et restituer des mémoires](#)
[Modifier une mémoire en Scène](#)
[Modifier une mémoire en Aveugle](#)
[Copier une mémoire](#)
[Effacer une mémoire](#)
[Sélectionner les circuits d'une mémoire \(3.0\)](#)
[Copier les intensités d'une mémoire](#)
[Wizard éditeur de circuits](#)
[Liste des mémoires sur le LCD](#)

Introduction aux mémoires :

Circuits, niveaux, attributs et effets dynamiques sont enregistrés dans les mémoires. Les mémoires peuvent être chargées dans les Masters pour être restituées, ou transférées par les registres de transfert. Vous pouvez enregistrer 9000 mémoires en utilisant les N° de 0.1 – 999.9. Les mémoires peuvent être organisées dans une liste séquentielle, avec des temps définis. Une séquence peut être restituée dans les registres de transfert aussi bien que dans les Masters.

Les mémoires peuvent être modifiées sur scène ou en aveugle, et peuvent être copiées. Les mémoires peuvent être ajoutées les unes aux autres pour en créer des nouvelles, et vous pouvez rappeler les valeurs de circuits individuels à partir des mémoires.

Quand une mémoire est enregistrée dans le registre A, elle se place automatiquement en ordre numérique dans un pas de séquence du Playback 1.

Une liste de toutes les mémoires enregistrées permet de sélectionner toute mémoire pour être modifiée, visualisée ou chargée dans un Master ou un registre de transfert.

Les touches PRESET/RECORD :

Voici les deux touches essentielles pour enregistrer et restituer les mémoires :

[PRESET](#)
[RECORD](#)

La touche PRESET :

Permet d'ouvrir la liste mémoires. Elle sert aussi à charger les mémoires (ou les circuits) directement dans les Masters, ou un éditeur.

Éditer une mémoire :

[0.1-999.9] [PRESET]

Ouvre l'éditeur de mémoire aveugle à cette mémoire.

Charger une mémoire ou un groupe de circuits dans un Master :

[0.1-999.9] [PRESET] & [Touche Master] ou [1.-999.] [PRESET] & [Touche Master]

Charger une mémoire ou un groupe de circuits dans un registre de transfert :

[0.1-999.9] [PRESET] & [A] ou [B] ou [C] ou [D] [1.-999.] [PRESET] & [A] ou [B]
ou [C] ou [D]

Charger des circuits sélectionnés et leurs niveaux dans un Master :

[PRESET] & [Touche Master]

La sélection de circuits et leurs niveaux sont chargés dans ce Master.

La touche RECORD :

La touche RECORD permet d'enregistrer les mémoires et en combinaison avec d'autres touches, d'enregistrer un grand nombre de type de données. Elle peut être configurée en différents modes d'enregistrement pour les mémoires et attributs par la fonction SETUP.

Modes d'enregistrement

[SETUP] [RECORD] :

Il existe deux modes importants pour la touche RECORD : Enregistrement des mémoires, et enregistrement des attributs. Maintenir SETUP & Presser RECORD ouvre un pop up des modes. MODIFY permet de passer d'un mode à un autre.

- Mode Record Nouveau : Si aucun N° n'est entré, RECORD sélectionne le prochain N° de mémoire libre et enregistre une nouvelle mémoire (après l'affichage d'un pop up).
 - Mode Record Modifié : Si aucun N° n'est entré, RECORD réenregistre la mémoire active dans le registre A.
 - Mode Record Automatique des attributs : Les attributs modifiés sont enregistrés automatiquement.
 - Mode Record Pop up des attributs : les attributs modifiés sont signalés dans un pop up et peuvent être enregistrés manuellement.
 - Mode Record Manuel des attributs : Les attributs ne sont enregistrés que manuellement.
- Sauvegarde automatique après RECORD : Quand la fonction est ON la conduite est sauvegardée à chaque fois que l'on presse RECORD.
Voir [Appareils Asservis](#).

NOTE : Le mode d'enregistrement des attribut peut aussi être configuré dans le [Set Up Pronto](#).

Enregistrer une mémoire spécifique :

[0.1-999.9] [RECORD]

Enregistre l'état du registre courant en mémoire de 0.1-899.9 et crée un nouveau Pas de séquence dans le registre de transfert avec cette mémoire. (le "registre courant" est habituellement le registre A de la restitution A/B du Playback 1). Les mémoires 900-999 sont enregistrées dans la liste des mémoires mais ne créent pas de Pas de séquence, puisqu'elles sont réservées au groupes 900.

Ré enregistrer une mémoire :

[0.1-999.9] [RECORD] [RECORD]

Si la mémoire existe déjà, un pop up d'alerte s'affiche. Presser RECORD de nouveau pour confirmer.

NOTE : Presser RECORD deux fois fonctionne seulement si l'émulateur console du clavier est OFF. Pour choisir ceci, presser SCROLL LOCK sur le clavier Alpha.

Enregistrer les attributs dans la mémoire en A :

- 1) Sélectionner les circuits
- 2) Enregistrer dans la mémoire en A.

[RECORD] & [ATTRIBUTES]

Pour en savoir plus [Touche RECORD](#) et [Appareils asservis](#), parce que différents modes d'enregistrement existent (automatique, manuel et pop up).

Enregistrer les attributs dans une mémoire spécifique :

- 1) Sélectionner les circuits
- 2) Enregistrer dans une mémoire spécifique

[0.1-999.9] [RECORD] & [ATTRIBUTES]

Pour en savoir plus [Touche RECORD](#) et [Appareils asservis](#), parce que différents modes d'enregistrement existent (automatique, manuel et pop up) ainsi qu'une touche Soft pour cette fonction.

Enregistrer les dynamiques :

Sélectionner les circuits, puis [RECORD] & [DYNAMICS]
Pour en savoir plus [Effets Dynamiques](#).

Enregistrer les attributs dans une palette :

Sélectionner les circuits, puis [RECORD] & [PALETTE] ou [FOCUS] ou [COLOR] ou [BEAM]
Pour en savoir plus [Appareils Asservis](#).

Enregistrer un Master Page :

[1-999] [RECORD] & [MASTER PAGE]
Pour en savoir plus [Master Pages](#).

Enregistrer une Macro :

[RECORD] & [MACRO]

Ceci active le mode "Learning" (apprentissage) pour les Macros, dans lesquelles toutes les touches sont enregistrées (maximum 20). Enregistrer par MACRO de nouveau.
Pour en savoir plus [Macros](#).

La Liste mémoires :

La Liste mémoires permet de visualiser, masquer et éditer les contenus et les noms de toutes les mémoires. Une mémoire est un ensemble de circuits et niveaux enregistrés pour être restitués en séquence dans un Playback ou un Master. Cette liste s'ouvre sur un double éditeur (identique à ceux du AVAB VLC/Safari) avec un éditeur de circuits dans la partie supérieure et une liste de toutes les mémoires et paramètres dans la partie inférieure.

Il existe trois manières d'ouvrir cette fenêtre :

- A partir du menu Conduite (Liste des mémoires...)
- Presser PRESET
- Entrer le N° d'une mémoire spécifique et presser PRESET

Vous pouvez éditer et enregistrer les contenus dans la partie supérieure par les fonctions circuits/niveaux. RECORD permet d'enregistrer les modifications sur la mémoire sélectionnée, et un N° (1-999.9) suivi par RECORD enregistre une nouvelle sous ce N°. Vous pouvez charger (dans les Masters/Registres de transfert) éditer, et enregistrer les modifications. Déplacez-vous dans la fenêtre par les Flèches ou la souris.

Copier/Coller dans la liste Mémoire :

Maintenir Ctrl & C sur le clavier pour copier une mémoire. Entrer un N° de mémoire et Maintenir Ctrl & V pour coller sur une autre mémoire. A partir de la console Maintenir C & DELETE pour copier et C & INSERT pour coller.

Insérer des mémoires directement dans la liste :

Par la fonction INSERT, il est possible de créer des nouvelles mémoire dans la liste. Presser INSERT sans N°, insère le prochain N° libre. Entrer un N° et INSERT, crée une mémoire sous ce N°.

Voici les paramètres des colonnes inférieure :

Prs :

C'est le N° de la Mémoire, vous ne pouvez pas le modifier.

Texte :

C'est le nom ou texte qui peut être donné à chaque mémoire.

Si l'émulation Clavier/console est ON, presser MODIFY, entrer un texte et presser MODIFY de nouveau pour confirmer. Si l'émulation est OFF, écrire le texte directement. L'émulation console est activée/désactivée par la touche SCROLL LOCK sur le clavier. NOTE : Ce texte est affiché dans la séquence avec "P :" s'il n'y a pas de texte assigné au Pas de séquence.

Circuits :

Il s'agit d'une simple indication du nombre de circuits utilisés dans les mémoires. Cette information n'est pas éditable.

Attr :

Ceci indique le nombre d'appareils robotisés (Attributs) enregistrés en mémoire.

Presser MODIFY pour ouvrir l'éditeur d'attributs (ne fonctionne que si des attributs sont enregistrés dans la mémoire).

NOTE : Vous pouvez aussi presser ATTRIBUTE, quelque soit la colonne dans laquelle vous êtes.

Port :

Ceci indique le nombre de dynamiques utilisés dans la mémoire.

Presser MODIFY Pour ouvrir l'éditeur de dynamiques

NOTE : Vous pouvez aussi presser DYNAMICS, quelque soit la colonne dans laquelle vous êtes.

Mask :

C'est l'état des Masques de cette mémoire.

Presser MODIFY pour ouvrir l'Editeur de masques.

F-time, C-Time, B-time :

Ce sont les temps d'attributs F, C et B de cette mémoire. Ces temps sont éditables.

Entrer un nouveau temps et presser MODIFY.

F-delay, C-delay, B-delay :

Ce sont les temps de délai d'attributs F, C et B de cette mémoire. Ces temps sont éditables.

Entrer un nouveau temps et presser MODIFY.

Enregistrer une mémoire :

Vous pouvez construire un état lumineux par les fonctions circuits/niveaux et les Masters et enregistrer ceci dans une mémoire en pressant simplement RECORD. Le prochain N° de mémoire libre est utilisé si aucun N° n'est entré avant.

Attributs d'asservis et effets dynamiques peuvent être aussi enregistrés, selon les différents modes d'enregistrement (automatique, manuel ou pop up).

Voir [Appareils Asservis](#) .

NOTE : Les fonctions NEXT & LAST peuvent être utilisée pour se déplacer dans une mémoire dans l'ordre dans lesquels les circuits ont été sélectionnés à l'enregistrement de la mémoire.

Voir [Mode Focusing](#).

Le pop up d'enregistrement (3.0) :

Le pop up d'enregistrement affiche plusieurs paramètres relatifs aux mémoire, tels que les textes et les types de restitution (transferts/move fade/lockfade) dans la même fenêtre, déplacez vous dans le pop up par les Flèches, Haut/Bas pour sélectionner une case, et Gauche/Droite pour choisir une option de la case.

Vous pouvez presser RECORD aussi bien que MODIFY pour fermer la fenêtre et enregistrer la mémoire. MAIS, ce n'est possible que si le mode émulation console Off (choisir avec SCROLL LOCK sur le clavier).

NOTE : Le type de restitution (XML) n'est affiché que si vous enregistrez une nouvelle mémoire en séquence, sinon il n'y a pas de Pas de séquence où placer le paramètre de restitution.

NOTE : Quand vous réenregistrez une mémoire ou une palette dans lesquelles des attributs existent déjà, vous pouvez choisir de rajouter aux attributs déjà existant ou de les remplacer. Voir [Cross fade, Move Fade & Lock Fade](#) dans le chapitre Séquence.

Enregistrer la prochaine mémoire libre :

[RECORD]

NOTE : Si le mode d'enregistrement est configuré sur MODIFIE, presser RECORD réenregistre la mémoire courante dans le registre A. Le mode d'enregistrement est choisi par : Maintenir SETUP & Presser RECORD.

Enregistrer l'état en sortie en mémoire :

[0.1-999.9] [RECORD]

Enregistrer l'état en sortie et le charger dans un Master :

[RECORD] & [Touche Master]

Une mémoire est créée en utilisant le prochain N° libre, et chargée dans le Master. seuls les circuits sélectionnés sont enregistrés.

[0.1-999.9] [RECORD] & [Touche Master]

La mémoire est créée et tous les circuits ayant un niveau en A sont enregistrés.

Enregistrer les attributs des circuits sélectionnés :

[RECORD] & [ATTRIBUTES]

Enregistre les attributs des circuits sélectionnés dans la mémoire chargée en A. Si le mode d'enregistrement des attributs est sur automatique, les attributs modifiés sont enregistrés automatiquement. Si le mode d'enregistrement est sur pop up, un pop up d'avertissement est affiché.

Enregistrer les attributs des circuits sélectionnés dans une mémoire donnée :

[0.1-999.9] [RECORD] & [ATTRIBUTES]

Enregistre les attributs des circuits sélectionnés dans une mémoire spécifique. Si la mémoire n'existe pas, elle est créée.

Enregistrer les effets dynamiques en cours pour les circuits sélectionnés :

[RECORD] & [DYNAMICS]

Enregistre les effets dynamiques en cours dans la mémoire présente en A.

Enregistrer les effets dynamiques en cours pour les circuits sélectionnés dans une mémoire donnée :

[0.1-999.9] [RECORD] & [DYNAMICS]

Enregistre les effets dynamiques en cours dans une mémoire spécifique. Si la mémoire n'existe pas, elle est créée.

Exemple : Enregistrer une mémoire

1) Amener le circuit 1 à 50%

[1] [CH] [5] [0] [@ LEVEL]

2) Enregistrer l'état dans la prochaine mémoire libre

[RECORD]

Un pop up affiche le prochain N° de mémoire libre, et le choix du type de restitution dans le pop up d'enregistrement. Presser MODIFY ou RECORD enregistre. Vous pouvez maintenant modifier cette mémoire ou en créer une autre :

3) Enregistrer le même état en mémoire 2

[2] [RECORD]

Spécifier un N° avant de presser RECORD, le pop up d'enregistrement normal s'affiche.

NOTE : Si vous enregistrez une mémoire [.] elle se placera dans un pas de séquence entre les N° de mémoire "entiers" correspondants dans l'ordre numérique croissant. Enregistrer la mémoire 1.5 maintenant, crée un pas de séquence entre les mémoires 1 & 2.

Enregistrer seulement les circuits sélectionnés (3.0) :

C'est une commande générale qui permet d'enregistrer seulement les circuits sélectionnés, avec attributs et effets dynamiques, dans la mémoire spécifiée. Tous les attributs des circuits sélectionnés sont enregistrés (tous les attributs et pas seulement ceux modifiés).

[0.1-999.9] [CH] & [RECORD]

OU

[CH] & [RECORD]

Enregistrer uniquement le contenu du registre A (3.0) :

Cette commande n'enregistre que les circuits, avec attributs et dynamiques, qui ont un niveau en A (Playback 1). Aucune sortie issue des Masters ne sera enregistrée.

[0.1-999.9] [RECORD] & [A]

Sauvegarde automatique à l'enregistrement (3.0) :

C'est un paramètre du Set Up (Menu Pronto!). S'il est ON, la conduite actuelle est updatée dès que l'on presse RECORD pour enregistrer une mémoire ou un groupe (dans un fichier : "Auto Save").

Visualisation et Restitution des mémoires :

Dès qu'une mémoire à été enregistrée, on peut la retrouver dans la liste mémoire. Vous pouvez utiliser cette liste mémoire pour sélectionner une mémoire pour visualiser son contenu, la modifier ou encore la charger dans un registre Master ou Playback (voir [Liste mémoires](#)). Il y a aussi des fonctions plus rapides pour charger une mémoire dans un Master ou un Playback.

Visualiser le contenu d'une mémoire :

[0.1-999.9] [PRESET]

Cela va ouvrir la liste mémoires sur la mémoire sélectionnée au clavier et donc afficher son contenu.

Voir [Liste Mémoires](#).

Restituer une mémoire en transfert :

[0.1-899.9] [GOTO]

Cela va effectuer la restitution en scène de la mémoire sélectionnée

Charger une mémoire dans un registre de transfert :

[0.1-999.9] [A] ou [B] ou [C] ou [D]

Cela va charger la mémoire sélectionnée dans le registre de scène ou le registre en attente d'un des 2 séquentiel.

NOTE : La séquence n'est pas modifiée.

Charger une mémoire dans un Master :

[0.1-999.9] [PRESET] & [Touche Master]

Cela va charger la mémoire sélectionnée dans le master choisi.

Chargement rapide de mémoires dans les Masters :

Les fonctions directes vous permettent de charger une suite de mémoires dans une série de Masters. Ce chargement rapide s'effectue simplement en sélectionnant le premier n° de mémoire de la série puis en appuyant sur la touche PRESET tout en pressant du doigt les Masters désirés.

Modifier une mémoire active sur scène :

Vous pouvez modifier une mémoire existante soit directement sur scène soit en aveugle. Pour une modification à vue, il faut charger la mémoire dans un registre de restitution (Master ou séquentiel). Une fois la mémoire modifiée et réenregistrée, ces modifications seront prises en compte dans tous les endroits où cette mémoire est utilisée; en l'occurrence les Master Pages et la Séquence.

ATTENTION : Une mémoire chargée dans un Master ne sera pas rafraîchie tant qu'elle n'y sera pas rechargée.

Modifier une mémoire dans le registre de transfert A (défaut) :

1) Charger la mémoire dans le séquentiel A/B.

[0.1-999.9] [GOTO]

2) Réaliser les modifications.

3) Enregistrer les changements en appelant le n° de mémoire et pressant RECORD

NOTE : La touche RECORD agira dans ce cas selon les réglages dans le set up des paramètres dans la rubrique "[Mode d'Enregistrement](#)". Sur Nouvelle, vous devez entrer un N° de mémoire avant d'enregistrer. Sur Changée, vous pouvez presser RECORD sans entrer de N°.

Modifier une mémoire dans un Master :

1) Charger la mémoire dans le Master

[0.1-899.9] [PRESET] & [Touche Master]

2) Sélectionner l'éditeur de Master

Presser la touche Master (sélectionnables) pendant 2 secondes pour ouvrir la fenêtre des Masters pour visualiser et éditer les masters.

3) Effectuer les modifications

NOTE : La modification sera faite en aveugle si le potentiomètre est à zéro et en Scène si il est monté.

4) Enregistrer les changements en pressant RECORD

NOTE : Vous pouvez enregistrer les changements dans une mémoire différente en entrant un n° avant de presser RECORD.

Modifier une Mémoire en aveugle :

Si vous voulez modifier une Mémoire déjà enregistrée, vous pouvez travailler soit en aveugle soit en scène Pour travailler en aveugle, opérer directement dans la Liste mémoires.

1) Ouvrir la Liste mémoires pour une mémoire donnée

[0.1-999.9] [PRESET]

Vous travaillez en aveugle sur cette mémoire. Vous pouvez toujours utiliser Masters, et registres de transferts, mais toutes les fonctions des circuits et d'édition sont maintenant opérationnelles pour cet éditeur seul.

2) Modifier la mémoire en utilisant les fonctions circuits

3) Réenregistrer la mémoire

[RECORD]

Copier une mémoire :

Vous pouvez copier n'importe quelle mémoire simplement en l'enregistrant sous un nouveau n°. Cela peut être fait dans les registres de transferts, un Master, ou directement dans la Liste mémoires.

Voir [Liste Mémoire](#)

Copier une mémoire dans le registre de transfert A

Charger la mémoire dans le registre de transfert A

[0.1-999.9] [GOTO]

2) La copier comme une mémoire différente

[0.1-999.9] [RECORD]

Copier une mémoire dans un Master :

1) Ouvrir l'éditeur du Master en pressant la touche 2 secondes.

2) La copier comme une mémoire différente

[0.1-999.9] [RECORD]

Copier une mémoire dans la Liste des mémoires :

1) Ouvrir la liste mémoires pour une mémoire donnée

[0.1-999.9] [PRESET]

2) La copier comme une mémoire différente

[0.1-999.9] [RECORD]

OU

A partir de la console, maintenir C & DELETE pour copier et C & INSERT pour coller.

Effacer une mémoire :

Vous pouvez effacer complètement le contenu d'une mémoire. Dans ce cas, le numéro de mémoire NE DISPARAÎTRA PAS de la séquence ou des Masters. Mais ce sera alors une mémoire vide sans circuits ni niveaux enregistrés. Ce numéro de mémoire sera reconnu comme mémoire libre par le système et elle disparaîtra donc de la liste mémoire qui n'affiche que les mémoires enregistrées.

1) Ouvrir la Liste mémoire au numéro sélectionné.

[0.1-999.9] [PRESET]

2) Effacer la mémoire

[DELETE]

Combiner plusieurs mémoires :

Une fois qu'une mémoire est enregistrée, plusieurs fonctions permettent d'additionner et mélanger des mémoires entre elles, sélectionner seulement certains circuits/niveaux d'une mémoire, additionner une série de mémoires, etc.... Voici la liste de ces fonctions :

NOTE : Vous pouvez déterminer les niveaux avec les fonctions de niveau, utiliser la touche FETCH/UNDO pour aller chercher les niveaux de circuits d'une autre mémoire ou ajouter directement une mémoire et ses niveaux.

Sélectionner les circuits d'une mémoire :

[0.1-999.9] [PRESET] & [CH]

Sélectionner les circuits ayant un niveau d'une mémoire :

[0.1-999.9] [PRESET] & [ALL]

Sélectionne les circuits d'une mémoire # de ceux qui ont un niveau sur scène.

Ajouter les circuits d'une mémoire à une sélection de circuits :

[0.1-999.9] [PRESET] & [+]

Soustraire les circuits d'une mémoire à une sélection de circuits :

[0.1-999.9] [PRESET] & [-]

Sélectionner les circuits d'une série de mémoires :

[0.1-999.9] [PRESET] & [CH] [0.1-999.9] [PRESET] & [THRU]

Sélectionner ET mettre à leurs niveaux tous les circuits d'une mémoire.

[0.1-999.9] [PRESET] & [@_LEVEL]

Copier les intensités d'une mémoire :

Vous pouvez copier l'intensité d'un circuit (ou d'un groupe de circuits) à partir de n'importe quelle mémoire en utilisant la fonction FETCH/UNDO. Cette fonction, comme toutes les fonctions circuits, concernera les circuits contenu dans le Playback A (registre actif par défaut) à moins d'avoir sélectionné un Master ou un éditeur aveugle. Ceci est vrai aussi pour les valeurs d'attributs.

Voir [Ramener les Attributs d'une mémoire](#).

Copier le niveau d'un circuit dans une mémoire :

1) Sélectionner les circuits à copier en utilisant les fonctions circuits.

[1-1536] [CH] etc....

2) Entrer le numéro de mémoire à partir de laquelle on copiera les niveaux des circuits sélectionnés.

[0.1-999.9] [FETCH/UNDO]

NOTE : Vous pouvez continuer à copier les niveaux des circuits sélectionnés à partir d'autres mémoires.

L'éditeur Wizard de circuits & mémoires :

C'est le moyen le plus rapide pour modifier des circuits dans plusieurs mémoires à la fois. L'éditeur Wizard de circuits & mémoires est identique à celui des Expert Sélection

Presser WIZARD sans aucune autre fenêtre ouverte active directement l'éditeur de circuits.

ATTENTION : Vous ne pouvez pas annuler des changements réalisés par le Wizard. Nous vous recommandons vivement de faire une sauvegarde sur disque avant toute manipulation!

Vous pouvez réaliser les changements suivants dans une suite de mémoires ou de Pas de Séquence dans la séquence se trouvant chargée en Playback AB :

- Mettre un niveau aux circuits sélectionnés
- Ajouter une valeur absolue aux circuits sélectionnés
- Retirer une valeur absolue aux circuits sélectionnés
- Augmenter tous les niveaux d'un pourcentage choisi pour tous les circuits sélectionnés
- Diminuer tous les niveaux d'un pourcentage choisi pour tous les circuits sélectionnés
- Permuter les niveaux de 2 circuits
- Copier tous les niveaux d'un circuit
- Mettre à un niveau minimum les circuits sélectionnés
- Mettre à un niveau maximum les circuits sélectionnés

Comment fonctionne L'éditeur Wizard de circuits & mémoires :

- 1) Sélectionner les circuits que vous voulez modifier.
- 2) Sélectionner quelle type de modification vous voulez appliquer avec MODIFY dans "Type de changement" pour ouvrir le menu déroulant. Utiliser les flèches ou la Jog wheel pour vous déplacer et MODIFY pour valider (le curseur se place automatiquement à la ligne suivante).

Définir un niveau = Met à ce niveau tous les circuits sélectionnés sans tenir compte de leur niveau précédent.

Ajouter une valeur absolue = Ajoute la valeur spécifiée aux niveaux des circuits sélectionnés

Retirer une valeur absolue = Retire la valeur spécifiée aux niveaux des circuits sélectionnés

Augmente en pourcentage = Augmente du pourcentage choisi les niveaux des circuits sélectionnés

Diminue en pourcentage = Diminue du pourcentage choisi les niveaux des circuits sélectionnés

Permuter 2 circuits = Permute les niveaux entre le circuit sélectionné et celui défini dans "Valeur"

Copier un circuit = Copie tous les niveaux d'un circuit défini dans "Valeur"

Mettre à un niveau minimum = Met un niveau minimum un circuit si il a une valeur égale à 0%.

Mettre à un niveau maximum = Met un niveau maximum un circuit dans toutes les mémoires.

- 3) Définir quelle valeur (0-100%) utiliser pour ce changement. Presser MODIFY pour sélectionner, le curseur passe à la prochaine position.
- 4) Définir si vous voulez appliquer ces changements dans la Liste Mémoire ou la Liste Séquence (MODIFY vous ouvre le choix).
- 5) Définir la mémoire ou le Pas de Séquence de début de la modification, puis presser MODIFY.
- 6) Définir la mémoire ou le Pas de Séquence de fin de la modification, puis presser MODIFY.
- 7) Déterminez si vous voulez inclure ou non les circuits à 0%.
- 8) Positionnez vous sur "Exécuter" (Flèche Bas).
- 9) Presser MODIFY pour exécuter les choix définis dans le Wizard. Les changements sont faits dans toutes les mémoires immédiatement, et confirmés après un message d'avertissement et un bip.

Presser ESC pour quitter le Wizard.

NOTE : Quand "Séquence" est sélectionné, c'est la séquence chargée en A/B qui sera modifiée.

Exemple : Soustraire un circuit de toutes les mémoires

Dans cet exemple le circuit 1 va être supprimé de tous les mémoires du 1er acte (jusqu'à la mémoire 200).

- 1) Sélectionner le circuit 1
- [1] [CH]
- 2) Activer l'éditeur de circuits en pressant WIZARD.
- 3) Choisir la fonction "Mettre un niveau" & presser MODIFY.
- 4) Sélectionner 0%, & presser MODIFY.
- 5) Choisir la modification dans la Liste mémoire, en pressant MODIFY.
- 6) Démarrer à la mémoire 0.1 (presser MODIFY).
- 7) Arrêter à la mémoire 200 (presser MODIFY).
- 8) Ignorer le paramètre "circuits à 0%" (c'est l'action désirée).
- 9) Aller sur "Execute" (Flèche BAS).
- 10) Presser MODIFY pour exécuter les choix du Wizard. Les modifications sont exécutées immédiatement dans toutes les mémoires sélectionnées.

Presser ESC pour sortir du Wizard.

Liste des mémoires sur le LCD (3.0) :

Il est possible d'afficher une Liste Mémoire sur le LCD par : DISP MODE & PRESET.

Cette liste permet d'ajouter, de soustraire, de visualiser et de sélectionner des circuits à partir des mémoires.

Afficher la liste sur le LCD :

[DISP_MODE] & [PRESET]

Les 10 premières mémoires et leurs noms sont affichés. La Jog Wheel permet de naviguer dans la liste et SELECT de sélectionner les circuits des mémoires.

Activer les circuits d'une mémoire :

- 1) Utiliser la Jog Wheel pour sélectionner la mémoire dans la liste.
- 2) Presser SELECT pour sélectionner les circuits.

Additionner les circuits d'une mémoire de la liste :

- 1) Utiliser la Jog Wheel pour sélectionner la mémoire dans la liste.
- 2) Maintenir [+] & Presser SELECT pour ajouter les circuits de la mémoire à la sélection courante.

Soustraire les circuits d'une mémoire de la liste :

- 1) Utiliser la Jog Wheel pour sélectionner la mémoire dans la liste.
- 2) Maintenir [-] & Presser SELECT pour soustraire les circuits de la mémoire à la sélection courante.

SEQUENCE

Dans ce système, la seule manière de restituer une suite d'états lumineux est de les enregistrer dans des mémoires et de créer une Séquence (une liste de mémoires) permettant de les restituer par un Master ou un registre de transfert (Playback). Les Séquences peuvent être restituées en manuel, en automatique ou en mode chenillard (chaser).

Voici les différents chapitres :

[Introduction aux Séquences](#)

[Les touches séquences](#)

[La liste séquence](#)

[L'éditeur de séquence](#)

[Cross fade, Move Fade & Lock Fade \(3.0\)](#)

[Temps des séquences](#)

[L'éditeur des temps \(3.0\)](#)

[Programmer des temps IN/OUT](#)

[Programmer des temps de délais IN/OUT](#)

[Programmer des temps d'Attente \(wait\) ou de Suivi \(Followon\)](#)

[Insérer un pas de séquence](#)

[Supprimer un pas de séquence](#)

[Lier un Master](#)

[Lier un Master Page](#)

[Lier une Macro](#)

[Le Go On Go pour les asservis](#)

[Charger une séquence](#)

[Le Mode chenillard \(chaser\)](#)

[Définir des temps spécifiques par circuits](#)

[Le Wizard des chenillards](#)

[la Track List](#)

[Page des touches Soft de temps](#)

[Transferts manuels avec Attributs \(3.0\)](#)

[Commande de Time Code \(3.0\)](#)

[B P M & Tap Tempo \(3.0\)](#)

Introduction aux Séquences :

Une séquence est une liste de mémoires et de temps de transferts qui seront envoyées sur scène en manuel ou en automatique soit par l'un des deux registres de transferts (PLAYBACK), soit par l'un des MASTERS. Elle peut être également déclenchée par un signal MIDI ou par une entrée externe (trig Externe). Une séquence peut être configurée en mode chaser afin d'être restituée automatiquement en boucle. Chaque séquence peut comprendre 1000 pas au maximum et un maximum de 999 séquences différentes peuvent être stockées. De 5 à 10 séquences peuvent tourner simultanément dans les différents registres selon leur complexité.

Un Wizard d'effets permet de créer des effets spéciaux très rapidement. Une séquence en mode Chase peut être rythmée par les B P M/Tap tempo. Une séquence peut être restituée en mode Chase, et devient alors totalement automatisée.

NOTE : Au démarrage du Pronto! (ou si "Nouveau" est exécuté), le Playback 2 est vide.

Les Pas de séquence :

La séquence est composée de deux éléments principaux. Le Pas de séquence qui est toujours dans l'ordre numérique et la mémoire qui est liée à ce Pas de séquence. Pour simplifier, on peut dire que tous les états lumineux et ceux concernant les asservis (port) sont stockés dans des mémoires et tous les temps de transfert et les liens sont stockés dans les Pas de séquence :

Mémoires = Intensités, Effets Dynamiques, Attributs et Temps d'attributs.

Pas de séquence = Temps de transfert, Temps d'Attentes, Textes, Liens Masters, Liens Master Page, Liens Macros, Go On Go pour les attributs.

Quand une mémoire est enregistrée dans le Playback 1 (registre par défaut), elle est automatiquement placée dans l'ordre numérique dans la séquence chargée dans ce Playback. Par défaut, une séquence va donc être automatiquement créée quand vous enregistrez des mémoires. Enregistrer par exemple une mémoire 1.5 après avoir enregistré les mémoires 1,2 et 3 la placera automatiquement sur le pas de séquence entre 1 et 2 :

Mémoire :

1
1.5
2
3

Vous pouvez réorganiser l'ordre dans lequel les mémoires apparaissent dans la séquence à tout moment. Vous disposez de fonctions pour insérer ou supprimer chaque pas individuellement dans l'ordre désiré. Avec ce principe de différenciation de la mémoire et du Pas de séquence, vous pouvez bien sûr utiliser une même mémoire plusieurs fois dans les Séquences pour renvoyer le même état lumineux sur scène tout en lui donnant des temps de transferts différents à chaque fois puisque les temps concernent les Pas de séquence et pas les mémoires.

NOTE : Vous pouvez copier une mémoire pour retrouver le même état lumineux à un autre moment.

NOTE : Les mémoires de 900-999.9 ne sont pas enregistrées automatiquement en séquence, Elles sont réservées aux groupes 900 type Expert.

Temps de la Séquence :

Tous les temps peuvent être modifiés dans [L'éditeur de Séquence](#) (ouvrir depuis la liste Séquence dans le menu Conduite, ou maintenir la touche PLAY BACK pendant 2 secondes) mais il est bien plus simple d'utiliser directement les touches TIME et DELAY ou la [Page des touches Soft des temps](#).

Chaque pas de séquence peut avoir un temps de Out et de In différents et un délai (retard à l'apparition OU à la disparition). Vous pouvez aussi avoir un temps d'attente qui fera partir le prochain transfert automatiquement "x" secondes après la fin du précédent. Les temps utilisables vont de 0.1sec-49 : 59min (0.1-4959).

Le temps total d'un Pas séquence est affiché dans la [Vue étendue de la Séquence Playback](#) (presser VIEW pour basculer dans cette vue). C'est le total de tous les temps du pas de séquence et des temps d'attributs (F C B).

Les temps d'attributs peuvent être réglés pour suivre les temps de la séquence, ou pour des groupes de paramètres (F C B) ou des paramètres individuels. Voir [Temps d'Attributs](#).

NOTE : Le temps le plus court utilisable pour toute la console est 0.1 secondes. Donner un temps de 0 à un pas de séquence activera le [temps de Transfert par défaut](#), qui peut être paramétré en appuyant sur SET UP & GO.

NOTE : Les temps concernent le Pas de séquence et pas la mémoire occupant ce pas de séquence. Vous pouvez donc utiliser une même mémoire plusieurs fois dans les Séquences ou dans les Masters pour renvoyer le même état lumineux sur scène tout en lui donnant des temps de transferts différents à chaque fois.

Voici les différents temps concernant les transferts :

Délai à la Disparition/Delay Out :

Un délai pour le départ de l'état sortant. (Notez que vous pouvez avoir deux temps de délai différents pour chaque pas, un pour l'état entrant et un autre pour l'état sortant. C'est utile si vous voulez démarrer un transfert (et celui des Asservis) avant d'opérer tout changement de lumière au plateau.

Disparition/Out :

C'est le temps de disparition de l'état lumineux se trouvant au plateau (état sortant).

Délai à l'Apparition/Delay In :

Délai (retard) avant le départ de l'état entrant.

Apparition / In :

C'est le temps d'apparition de l'état à venir (la mémoire sur ce pas de séquence).

Attente et Suivi (Wait/Follow on) :

Démarre le transfert suivant # secondes après que le précédent soit arrivé. Le Wait time peut être réglé sur Follow on time (Set Up), sert à démarrer le transfert suivant # seconds après que le précédent ait commencé (décompte du temps au départ de l'effet et non à la fin).

Liens Master Page & Macro :

Vous pouvez lier Masters, Macro et Master Page à chaque pas de séquence. Ils seront exécutés simultanément au départ de l'effet.

Paramètre Go On Go :

Permet de décider si les Attributs pour les Asservis seront exécuté quand le GO sera pressé (GoOnGo = au départ de l'effet) ou quand le pas de séquence suivant est chargé en B (ou D) pour le prochain transfert (GoInB = Au chargement de l'effet).

Visualisation de la séquence sur les moniteurs

Une visualisation condensée et une visualisation étendue sont affichables sur le moniteur. La vue compacte par défaut des transferts vous montre jusqu'à 16 pas de séquence en même temps et progresse automatiquement en même temps que le spectacle se déroule. La partie supérieure vous montre le Pas précédent, et juste en dessous le Pas dans le registre A puis le Pas dans le registre B et en dessous les Pas suivants. La vue peut être activée pour afficher des textes ou des temps.

Voir [Visualisation de la Séquence](#)

Les touches Séquence ;

En dehors de ces touches, les [Touches et Roues les plus importantes](#) sont très utilisées pour travailler dans les Séquences. Voici les principales touches Séquence :

[SEQ](#)
[TIME](#)
[DELAY](#)

Ouvre la Liste Séquence contenant toutes les séquences enregistrées. Cette touche sert aussi à charger directement une séquence dans un séquentiel de restitution (PLAY BACK), un Master, ou un éditeur.

éditer une séquence :

[1-999] [SEQ]

Ouvre l'éditeur pour cette Séquence.

Charger une séquence dans un registre de Transfert :

[1-999] [SEQ] & [PLAYBACK]

Charger une séquence dans un Master :

[1-999] [SEQ] & [Touche Master]

La touche TIME :

Cette touche est utilisée pour définir directement un temps de balance croisée au prochain pas de séquence en A/B. Elle peut être également combinée avec les touches A/B/C/D pour définir des temps de apparition/disparition individuels, de même avec les touches Master pour affecter des temps aux Masters. D'autres temps plus complexes peuvent être définis dans la Liste Séquence et la liste Master (Sous le menu Conduite).

Un grand nombre de fonctions combinées avec la touche TIME sont accessibles en touches directes dans la [Page des touches Soft de temps](#).

NOTE : Les temps peuvent être programmés en secondes ou en % des temps de In et de Delay pour chaque pas de séquence. Les temps en % sont choisis actifs ou non par défaut dans le Set Up des temps (Maintenir SETUP & Presser TIME).

NOTE : Tous les temps sont attribués dans les Pas de séquence en A ou B, dépendant du choix du paramètre "[Attribuer les temps dans le registre](#)" du Set Up Pronto!

NOTE : Le temps le plus court utilisable pour toute la console est 0.1 secondes. Un temps de 0 donné à un pas de séquence active le [Temps de GO par défaut](#), obtenu avec [SET UP & GO].

Définir un temps croisé (in/out) pour un transfert :

[0.1-4959] [TIME]

Définit un temps croisé pour le pas de séquence dans le registre B (en attente). Les temps possibles vont de 0.1 sec à 49:59 minutes (entrer "4959").

Définir un temps d'apparition / In :

[0.1-4959] [TIME] & [B]

Définit uniquement le temps d'apparition/In pour l'état à venir dans le registre B

Définir un temps de disparition / Out :

[0.1-4959] [TIME] & [A]

Définit uniquement le temps de disparition pour l'état du registre A

Définir un temps pour un Master :

[0.1-4959] [TIME] & [Touche Master]

Définit un temps pour le Master concerné.

Définir un "Channel time" :

[0.1-4959] [CH] & [TIME]

NOTE : Le Channel time est enregistré dans le pas de séquence.

Quand un circuit à un temps ou un délai de transfert individuel, la visualisation et le décompte s'affichent sous le niveau du circuit concerné.

Définir un temps d'Attribut :

[0.1-4959] [TIME] & [FOCUS]

[0.1-4959] [TIME] & [COLOR]

[0.1-4959] [TIME] & [BEAM]

Le temps est donné à tous les attributs de la mémoire du Pas de séquence en cours (chargé en Playback AB).

Voir [Définir les temps d'Attributs](#).

Ouvrir l'éditeur de Temps :

[MODIFY] & [TIME]

Voir [Temps de la Séquence](#).

La touche DELAY :

Cette touche est utilisée en combinaison avec les touches A/B et C/D pour définir des délais individuels pour les prochains transferts dans un des 2 séquentiels. D'autres temps plus complexes peuvent être définis dans la Liste Séquence (Sous le menu Play). Les temps possibles vont de 0.1 sec à 49:59 minutes (entrer "4959").

Raccourci clavier pour le Délai = Ctrl-T

Définir un Délai à l'apparition (Delay In) :

[0.1-4959] [DELAY] & [B]

Définit un délai à l'apparition pour le pas de séquence dans le registre B (en attente)

Définir un Délai à la disparition (Delay Out) :

[0.1-4959] [DELAY] & [A]

Définit un délai à la disparition pour l'état du registre A

Définir un Channel Delay :

[0.1-4959] [CH] & [DELAY]

NOTE : Le Channel Delay est enregistré dans le pas de séquence.

Quand un circuit à un temps ou un délai de transfert individuel, la visualisation et le décompte s'affichent sous le niveau du circuit concerné.

Voir [Définir les temps d'Attributs](#).

[0.1-4959] [DELAY] & [FOCUS]

[0.1-4959] [DELAY] & [COLOR]

[0.1-4959] [DELAY] & [BEAM]

Le temps est donné à tous les attributs de la mémoire du pas de séquence en cours (chargé en Playback AB).

Voir [Définir les temps d'Attributs](#).

La Liste Séquence :

C'est la liste Séquence (menu Conduite), dans laquelle vous pouvez visualiser, éditer et charger les Séquences. Une Séquence est une suite de mémoires (États lumineux = mémoires) avec des temps qui peuvent être restituées manuellement, ou en boucle comme un chaser (chenillard).

Il y a 2 manières pour ouvrir cette fenêtre :

Depuis le menu Play (Liste des Séquences...)

- ou en pressant la touche SEQ

Vous pouvez charger (vers Masters/Séquentiels), éditer, et enregistrer les changements. Vous pouvez également renommer ou passer en mode Chase chaque Séquence directement dans la fenêtre d'édition, et vous pouvez ouvrir directement l'éditeur d'une séquence en sélectionnant un n° de Séquence puis presser MODIFY. Déplacez vous ensuite dans la fenêtre avec les flèches de navigation ou la souris.

Voici les paramètres de la Liste Séquence :

Séquence :

C'est le n° de la Séquence. Cette colonne n'est pas éditable mais, mais vous pouvez charger une Séquence directement dans un Master ou un Séquentiel (A/B C/D) quand vous êtes dans cette colonne (Il suffit de presser la touche du Master/Playback désiré).

Vous pouvez ouvrir [L'éditeur Séquence](#) pour une Séquence donnée en pressant MODIFY quand vous êtes dans cette colonne.

Texte :

C'est le nom que vous donnez à chaque Séquence.

Presser MODIFY, entrer un texte et presser MODIFY de nouveau pour enregistrer.

Le texte peut être visualisé de plusieurs manières :

- Vue Séquence compressée (1/4 écran) : Quand un pas est chargé dans un des registre B ou du Playback, il est affiché en bas de la vue Séquence.

- Vue Séquence compressée (1/4 écran) : Maintenir VIEW et presser PLAY BACK pour afficher les textes au lieu des temps.

- Vue Séquence élargie (1/2 écran) : Le texte est affiché après le n° de Séquence.

Mode :

Vous pouvez choisir si la Séquence est restituée en mode Chase ou Normal (Séquentiel classique de type théâtre). En mode Chase, la séquence enchaînera automatiquement les pas les uns après les autres et en boucle (Chase), sans noir entre le dernier et le premier Pas de la Séquence.

Presser MODIFY pour passer d'un mode à l'autre.

Rate (vitesse) :

Vous pouvez définir l'échelle relative (0-999%) du Chase. Ce paramètre modifie proportionnellement tous les temps afin d'augmenter ou ralentir la vitesse globale. Vous pouvez également modifier cette échelle en chargeant un chaser sur un Playback et utiliser la roue des temps.

Voir [Contrôle des temps des Séquences](#).

Aller / Retour :

Vous pouvez définir si le Chase tourne toujours dans le même sens ou effectue un Aller/Retour, pendant son transfert. Vous ne pouvez pas combiner avec Inverse ou Une fois...

Inverse :

Vous pouvez définir si le Chase tourne dans un sens ou dans l'autre. Vous ne pouvez pas combiner avec Aller/Retour ou Une fois.

Une fois :

Vous pouvez définir si le Chase tourne de manière continue ou n'effectue qu'une seule rotation. Vous ne pouvez pas combiner avec Aller/Retour ou Inverse.

Presser GO de nouveau pour le redémarrer.

BPM (3.0) :

C'est ici que vous pouvez déterminer un Battement Par Minute pour chaque effet spécial. Vous pouvez donner une valeur numérique, ou utiliser la fonction Tap Tempo pour modifier le rythme du Chase
Voir [BPM & Tap Tempo](#).

L'éditeur de Séquence

C'est l'éditeur de Séquence, où vous pouvez visualiser et modifier tous les temps de la Séquence. Une Séquence est une liste de mémoires (des états lumineux) avec des temps pouvant être restitués manuellement ou par un automatisme. En ouvrant cette fenêtre, vous disposez d'un double éditeur (identique à celui du VLC/Safari AVAB) avec un éditeur de circuits dans la partie supérieure et une liste de tous les Pas de séquence et les paramètres associés dans la partie inférieure.

Vous pouvez modifier les contenus de la moitié supérieure par les fonctions habituelles de circuits/niveaux. RECORD réenregistre sous le N° de la mémoire sélectionnée, et un N° (1-999.9) suivi par RECORD enregistre une nouvelle mémoire sous ce N°.

Voici cinq manières d'ouvrir cette fenêtre :

- Entrer un N° puis presser la touche SEQUENCE (ou S au clavier PC)
- Depuis la Liste Séquence, presser MODIFY dans la première colonne.
- Cliquer avec la souris sur l'affichage Séquence du moniteur
- Maintenir la touche PLAYBACK pendant 2 secondes pour une Séquence dans l'un des play-backs
- Maintenir une touche Master 2 secondes pour une Séquence dans un Master

Déplacez vous avec les flèches ou la souris.

Voici les paramètres de l'éditeur de Séquence :

Step (Pas) :

C'est le N° du pas dans cette Séquence. Il n'est pas modifiable, mais vous pouvez directement lancer un transfert vers ce pas en pressant GOTO. Tous les paramètres de cet éditeur sont liés à un pas de séquence. Vous pouvez insérer ou supprimer de nouveaux pas avec les touches INSERT et DELETE.

Prs (mémoire) :

C'est la mémoire affectée à ce pas. Vous pouvez modifier la mémoire dans la fenêtre circuits puis enregistrer avec RECORD, vous pouvez insérer un nouveau pas contenant une mémoire différente, ou supprimer complètement un pas. (Avec les touches INSERT & DELETE).

Del Out :

C'est le temps de délai à la disparition lié à ce pas. Entrer un temps (0.1s- 49 :59min) & presser MODIFY.

Out :

C'est le temps de disparition lié à ce pas. Entrer un temps (0.1s- 49 :59min) & presser MODIFY.

Del In :

C'est le temps de délai à l'apparition lié à ce pas. Entrer un temps (0.1s- 49 :59min) & presser MODIFY.

In :

C'est le temps d'apparition lié à ce pas. Entrer un temps (0.1s- 49 :59min) & presser MODIFY.

Wait :

C'est le temps d'attente lié à ce pas. Entrer un temps (0.1s- 49 :59min) & presser MODIFY. Ce temps déclenchera le transfert de ce pas, de 0.1s à 49 :59 min après la fin du transfert précédent.

NOTE : Dans le Set Up des paramètres, vous pouvez changer la manière de lancer le décompte, afin qu'il commence non pas à la fin de l'effet mais dès le départ (Dès le GO). pour cela, activer la fonction Follow On sur ON. Le nom affiché devient Followon à la place de Wait.

Mode (3.0) :

Vous pouvez choisir le type de restitution pour chaque pas de Séquence :

Cross fade (X)

Move Fade (M)

Lock Fade (L)

Voir [Cross fades, Move Fade & Lock Fade](#)

Texte :

C'est le nom que vous pouvez donner à chaque pas. Presser MODIFY, entrer un texte, puis presser MODIFY de nouveau pour l'enregistrer.

Ce texte peut être visualisé de différentes manières :

- Vue Séquence compressée (1/4 écran) : Quand un pas est chargé dans un des registre B ou du Playback, il est affiché en bas de la vue Séquence.

- Vue Séquence compressée (1/4 écran) : Maintenir VIEW et presser PLAYBACK les textes au lieu des temps.

- Vue Séquence élargie (1/2 écran) : Le texte est affiché après le n° de Séquence.

NOTE :Si vous entrez un texte à la mémoire et non au pas de séquence, le texte de la mémoire est affiché à la place du nom du pas de séquence, précédé d'un "P :".

Go On Go :

Ce paramètre définit si les Attributs des Motorisés seront exécutés au départ de l'effet (GoOnGo= au moment du GO) ou quand le pas est chargé dans le registre de préparation (GoInB = à l'arrivée de l'effet précédent). Permet de positionner les motorisés AVANT le départ de l'effet.

CH Time :

Chaque circuit peut avoir ses propres temps et délais dans un transfert. Presser MODIFY dans cette colonne pour ouvrir l'éditeur de CH Time. un Ne, suivi par INSERT attribue un nouveau temps pour ce circuit. Les CH Times peuvent être aussi programmés directement.

Mast Link :

Vous pouvez lier un Master (contenant un groupe, une Mémoire ou une Séquence) à un Pas de Séquence, de manière à ce qu'il soit chargé et qu'il démarre automatiquement quand ce Pas sera envoyé. Ouvrir l'éditeur avec MODIFY dans cette colonne.

Voir [L'éditeur de Master Link](#).

Mast Page :

Vous pouvez lier un Master Page à un pas de séquence pour qu'il soit chargée automatiquement quand ce pas sera en préparation (B ou D). Ouvrir l'éditeur avec MODIFY dans cette colonne.

Voir [Lier un Master Page](#).

Macro :

Vous pouvez lier une macro à chaque pas. Une macro est un raccourci qui enregistre les manipulations d'une combinaison de touches (20 maxi).

Voir [Macros](#).

Lier à (3.0) :

Vous pouvez lier un pas de séquence à un autre dans la même séquence

Voir [Lier à un autre Pas](#)

Time Code (3.0) :

Dans cette colonne, vous pouvez entrer un Time Code pour chaque Pas de séquence. Si et comment ce pas de séquence sera déclenché par le Time Code MIDI est programmable dans le Set Up MIDI (Set Up dans le menu Pronto!).

Voir [Commande Time Code MIDI](#)

Cross fade, Move Fade & Lock Fade (3.0) :

A l'enregistrement d'une nouvelle mémoire en séquence, vous pouvez choisir le type de restitution : un Cross fade, un Move fade ou un Lock fade. Ces modes de restitution peuvent être changés dans l'Editeur de Séquence. Chacun de ces modes détermine la manière dont vont être restitués les circuits au prochain transfert.

Un pas de séquence en Move fade ou en Lock fade ne concerne que les circuits ayant un niveau dans la mémoire correspondante. Les circuits non enregistrés resteront à leur valeur dans le registre A. Un M ou un L est affiché sur le pas de séquence si vous utilisez un Move fade/Lock fade.

NOTE : Le type de restitution (XML) ne s'affiche que si vous enregistrez une nouvelle mémoire en séquence.

Cross fade (Fade) :

Si vous sélectionnez Fade, tous les circuits/niveaux seront enregistrés en mémoire. Au déclenchement d'un Cross fade, toutes les valeurs de circuits iront directement aux valeurs de la mémoire. Sauf les circuits concernés par un Lock fade.

Move Fade (Fade) :

Si vous sélectionnez Fade, seuls les circuits dont le niveau est modifié sont enregistrés. Au départ d'un Move Fade, seuls les circuits de cette mémoire changeront de niveau. Sauf s'ils sont concernés par un Lock fade.

Raccourci :

[+] & [RECORD]

Réenregistrer une mémoire en Move fade n'enregistre que les circuits qui ont été modifiés par rapport à la mémoire précédente. Réenregistrer Move/Lock fade tient compte du type de restitution. Il n'est donc pas nécessaire de presser + & RECORD au réenregistrement.

Lock Fade (Fade) :

Si vous sélectionnez Fade, Seuls les niveaux des circuits sélectionnés sont enregistrés. Au départ d'un Lock fade, Les circuits de cette mémoire continueront d'être restitués jusqu'au bout, indépendamment des restitutions suivantes. Se déplacer dans les pas de séquence arrête les Lock fade.

Raccourci :

[-] & [RECORD]

Réenregistrer une mémoire en Move/Lock fade reconnaît le type de restitution et n'enregistre que les circuits sélectionnés. Il n'est donc pas nécessaire de presser - & RECORD au réenregistrement.

Restitution des Cross fade, Move fade & Lock fade :

Quand vous sautez dans la séquence par la fonction GOTO, tous les "fades" sont exécutés pour obtenir l'état exact au pas de séquence restitué. GOTO & B update l'état actuel. Pour un Lock fade, les touches PAUSE ou GO BACK ne sont pas actives, puisque le principe est de verrouiller la restitution indépendamment des autres contrôles de restitution. Se déplacer dans la séquence par SEQ+/SEQ- ou GOTO stoppe les Lock fade en cours.

Si vous démarrez Lock ou Move fade au début d'un transfert, celui ci se continue de manière sous jacente et ses temps peuvent être contrôlés à l'écran.

Les CH Times héritent du type de restitution de l'effet qui les déclenche. Ils fonctionnent aussi bien en Move fade qu'en Lock fade selon le type de restitution.

Il est possible de modifier les niveaux sur scène des circuits contenus dans les Move/Lock fades tant que la restitution n'est pas commencée.

Move & Lock fades par un M et un L dans la fenêtre circuits, pour les distinguer des CH Times.

Temps des Séquences :

La plupart des temps dans ce système sont relatif aux temps d'apparition ou aux temps de délai du même pas de séquence en pourcentage de ces temps (par défaut = 100%) ou par des temps absolus (0.1-49 :59).

Les restitutions en cours sont affichées sur le LCD par : Maintenir DISP MODE & Presser TIME. Si vous utilisez des temps très longs, le temps en cours peut différer légèrement du temps spécifique (quelques secondes). Ceci est du à la résolution interne des temps. Quand une restitution est démarrée, le rappel des temps affiche le temps réel.

Compréhension des temps

Il vous faut au moins 2 mémoires en Séquence pour comprendre les fonctions de temps. Enregistrer les 2 mémoires suivantes à moins d'avoir déjà 2 mémoires en Séquence :

1) Enregistrer la mémoire 1 avec le circuit 1 à 70%

[1] [CH] [@_LEVEL] [1] [RECORD]

2) Désélectionner le circuit 1

[C/ALT] & [CH]

3) Enregistrer la mémoire avec les circuits de 1 à 4 à 70%.

[2] [CH] [4] [THRU] [@_LEVEL] [2] [RECORD]

4) Lancer la Mémoire 1 au plateau (en A, la Mémoire 2 sera en B)

[1] [GOTO]

L'éditeur de Temps (3.0) :

Presser MODIFY & TIME, ouvre l'Editeur de Temps dans lequel tous les temps du Pas de séquence actuel peuvent être édités. Dans cette fenêtre, vous pouvez aussi modifier les temps de F C B de la mémoire. Ils sont liés à l'éditeur de temps et à l'éditeur d'attributs.

L'éditeur de temps suit la configuration "Temps en A/B" dans le Set Up Pronto (menu Pronto!). Si la configuration est sur A il édite les temps pour le pas de séquence en A, et si la configuration est sur B il édite les temps pour le pas de séquence en B.

Voici les fonctions de l'éditeur de Temps :

Wait = Temps d'attente

Del Out = Temps de délai à la disparition

Out = Temps de disparition

Del In = Temps de délai à l'apparition

In = Temps d'apparition

port = Délai Focus

C-Del = Délai Color

B-Del = Délai Beam

F-Time = Temps totalement

C-Time = Temps Color

B-Time = Temps Beam

Editeur de Channel Time = Ouvre l'éditeur de CH Time

Editeur d'Attributs = Ouvre l'éditeur d'attributs avec les Temps présélectionnés. Utiliser VIEW pour choisir entre DELAY, KEEP DYNAMICS & VALEURS.

Programmer des Temps :

Vous pouvez programmer des temps in/out sur le pas de séquence en B directement par la touche TIME seule (voir la NOTE ci-dessous), ou en combinaison avec les touches A/B (C/D). La touche A (C) représente l'état sortant (temps out) et la B (D) représente l'état entrant (temps in) pour le pas de séquence en B (D).

Vous pouvez aussi programmer des temps individuels pour chaque circuit.

NOTE : Dans le Set Up Pronto, vous pouvez choisir dans quel registre (A ou B) les temps sont programmés. c'est le paramètre "[Temps dans Registre](#)". Tous les temps peuvent être édités dans l' [Editeur de Séquence](#) aussi.

Temps croisé direct :

[0.1-4959] [TIME]

Temps d'apparition direct :

[0.1-4959] [TIME] & [B] ou [D]

Temps de disparition direct :

[0.1-4959] [TIME] & [A] ou [C]

CH Time direct :

[0.1-4959] [CH] & [TIME]

Programmer des temps de Délais :

Vous pouvez retarder le déclenchement des temps d'apparition et de disparition. Cette fonction est programmée par DELAY en combinaison avec les touches A/B C/D. La touche A (C) représente l'état sortant (temps out) et la B (D) représente l'état entrant (temps in) pour le pas de séquence en B (D).

Vous pouvez aussi donner des temps de délais individuels à chaque circuit.

NOTE : Dans le Set Up Pronto, vous pouvez choisir dans quel registre (A ou B) les temps sont programmés. c'est le paramètre "[Temps dans Registre](#)". Tous les temps peuvent être édités dans l' [Editeur de Séquence](#) aussi.

Délai à l'apparition direct :

[0.1-4959] [DELAY] & [B] ou [D]

Délai à la disparition direct :

[0.1-4959] [DELAY] & [A] ou [C]

CH Delay direct :

[0.1-4959] [DELAY] & [CH]

Programmer des temps d'attente ou de suivi (Wait/Followon) :

Un temps d'attente Wait ou de suivi Followon sera automatiquement enchaîné au pas ou il est affecté. La différence tient dans le fait que le décompte du Wait est effectué à la fin du transfert (à l'arrivée de l'effet) alors que le Followon commence le décompte au moment du GO. Le Wait est la fonction par défaut habituellement utilisée dans les pupitres Sélection Cette fonction peut être modifiée dans [l'éditeur de Séquence](#).

NOTE : Wait ou Followon est un mode général, défini dans le Set Up des Paramètres Voir [Mode Followon](#)).

Définir un temps de Wait / Followon :

- 1) Ouvrir l'éditeur de Séquence en pressant la touche PLAYBACK pendant 2 secondes, ou en entrant le n° de Séquence puis en pressant SEQ.
- 2) Placer le curseur dans la colonne Wait, entrer un temps au clavier puis presser MODIFY.

Si vous faites un transfert au pas précédent avec GOTO vous verrez le décompte s'effectuer dans la fenêtre Séquence du moniteur. Après le décompte, le transfert vers le pas suivant s'effectuera automatiquement après le temps d'attente (Wait).

NOTE : La touche PAUSE effectue une pause sur les Wait en cours.

Insérer un PAS de Séquence :

Vous pouvez insérer n'importe quelle mémoire dans un nouveau pas de séquence entre 2 mémoires existantes. Cela vous permet de réorganiser l'ordre dans lequel les mémoires seront restituées sur scène (la Séquence), et vous permet de réutiliser une même mémoire plusieurs fois avec des temps de transfert différents à chaque fois. C'est la "Séquence libre" classique des pupitres AVAB Cette fonction peut être modifiée dans [L'éditeur de Séquence](#).

- 1) Ouvrir l'éditeur de Séquence en pressant la touche PLAYBACK pendant 2 secondes, ou en entrant le n° de Séquence puis en pressant SEQ
- 2) Placer le curseur sur le pas après lequel vous voulez insérer une mémoire, en utilisant les flèches ou la souris.
- 3) Entrer le n° de mémoire que vous voulez insérer, puis presser INSERT.

Supprimer un PAS de Séquence :

Un pas de séquence et toutes les informations le concernant peut être effacé de la séquence. La mémoire (PRESET) sera par contre sauvegardée en tant que telle et pourra être utilisée de nouveau (INSERT, MODIFY, etc....) Voir "[Insérer un Pas de Séquence](#)". Cette fonction peut être modifiée dans [L'éditeur de Séquence](#).

- 1) Ouvrir l'éditeur de Séquence en pressant la touche PLAYBACK pendant 2 secondes, ou en entrant le n° de Séquence puis en pressant SEQ
- 2) Placer le curseur sur le pas que vous voulez supprimer, en utilisant les flèches ou la souris.
- 3) Entrer le n° de Mémoire que vous voulez supprimer, puis presser DELETE.

Lier un Master :

Vous pouvez lier un ou plusieurs Masters, avec ou sans départ automatique, à chacun des pas de séquence. Voir [L'éditeur de Master Link](#).

Lier un Master Page :

Vous pouvez lier un Master Page à un pas de séquence. Ce Master Page sera chargé quand ce pas de séquence sera lui même chargé dans le registre de préparation B (D) (prêt pour le prochain transfert). Cette fonction peut être modifiée dans [L'éditeur de Séquence](#).

- 1) Ouvrir l'éditeur de Séquence en pressant la touche PLAYBACK pendant 2 secondes, ou en entrant le n° de Séquence puis en pressant SEQ.
- 2) Placer le curseur sur le pas sur lequel vous voulez lier un Master Page, en utilisant les flèches ou la souris.
- 3) Entrer le N° de MASTER PAGE que vous voulez lier puis presser MODIFY.

Soyez sûr que le Master page existe sinon il ne pourra pas être chargé.

Lier une Macro :

Vous pouvez lier une Macro à un pas de séquence. Cette Macro sera exécutée quand le pas de séquence sera chargé en B (D) (prêt pour le prochain transfert). Cette fonction peut être modifiée dans le [L'éditeur de Séquence](#).

- 1) Ouvrir l'éditeur de Séquence en pressant la touche PLAYBACK pendant 2 secondes, ou en entrant le n° de Séquence puis en pressant SEQ.
- 2) Placer le curseur sur le pas ou vous voulez lier la Macro, en utilisant les flèches ou la souris.
- 3) Entrer le N° de la MACRO que vous voulez lier puis presser MODIFY.

Cette Macro sera exécutée quand le pas de séquence sera chargé en B (D) (prêt pour le prochain transfert).

Lier un pas à un autre (3.0) :

Vous pouvez lier un Pas de séquence à tout autre pas de la même séquence. Si un N° de pas est donné, un saut se fera à ce pas. Cette fonction ne peut être éditée que dans l'[Editeur de Séquence](#).

- 1) Ouvrir l'éditeur de Séquence en pressant la touche PLAYBACK pendant 2 secondes, ou en entrant le n° de Séquence puis en pressant SEQ.
- 2) Placer le curseur sur la colonne "Lier à" du pas que vous désirez lier, par les Flèches ou la souris.
- 3) Entrer le N° du pas auquel vous voulez sauter, et presser MODIFY.

Go On Go pour les Asservis :

Ce paramètre définit si les Attributs des Motorisés seront exécutés quand le pas de séquence est envoyé (Go On Go) ou quand le pas est chargé en préparation (Go In B). La position [Go In B] est utile pour positionner les motorisés avant l'envoi de l'effet. Cette fonction peut être modifiée dans [L'éditeur de Séquence](#).

- 1) Ouvrir l'éditeur de Séquence en pressant la touche PLAYBACK pendant 2 secondes, ou en entrant le n° de Séquence puis en pressant SEQ
- 2) Placer le curseur sur le pas ou vous voulez modifier la position du Go On Go, en utilisant les flèches ou la souris.
- 3) Presser MODIFY pour passer de Go On Go à Go In B

Charger une Séquence :

Une Séquence peut être chargée soit dans un registre de Transfert (Playback 1 ou 2), soit dans un Master, pour être restituée. Pour des informations concernant le contrôle de la séquence une fois qu'elle est chargée, voir [Cross fade Playbacks](#) et [Masters](#).

Charger une Séquence dans un registre de Transfert :

[0-999] [SEQ] & [PLAYBACK]

NOTE : Charger la Séquence 0 dans un Playback effacera toutes les Séquences de celui-ci.
NOTE : Charger une Séquence inexistante dans un Playback vous affichera un message vous demandant si vous voulez créer cette Séquence.

Charger une Séquence dans un Master :

[0-999] [SEQ] & [Touche Master]

NOTE : Charger la Séquence 0 dans un Playback effacera toutes les Séquences de celui-ci.
NOTE : Vous pouvez également charger une séquence dans un Master depuis la Liste des Séquences. Ouvrir la Liste Séquence (en pressant SEQ ou S ou par le menu Conduite) et presser le Master que vous voulez charger.

Chase Mode :

Une séquence peut travailler en mode Chase. Cette séquence tournera en boucle avec des temps prédéfinis. Pour les différents paramètres modifiables dans le mode CHASE, voir [Liste Séquence](#) et [Wizard Chase](#).

CH Times :

Vous pouvez attribuer des temps et délais individuels à chaque circuits en mémoire dans une séquence. Les circuits utilisant les mêmes temps et délais sont regroupés dans des Times Groupes. Quand un Time Groupe est contrôlé par une roue (par exemple), l'ensemble du groupe est concerné.

Si vous utilisez les temps en %, les temps dépendront des temps de In et de délai In du pas de séquence en B.

Un pas de Séquence avec des Channel Times est signalé par la lettre T dans l'affichage condensé de la conduite, et par une * dans l'affichage étendu. Quand le pas est chargé en B, le temps total de tous les circuits des Times Groupes est affiché. S'il y a des CH Times, Le temps et délai les plus longs apparaissent sur une ligne supplémentaire des registres A/B (identique aux informations F C B). Une * indique qu'il existe différents et délais pour différents circuits (comme pour les temps F C B).

Quand un circuit a un temps ou un délai individuel dans un transfert, celui-ci est affiché et décompté sous le niveau du circuit quand le pas est chargé pour le prochain transfert. Le niveau d'un circuit utilisant un CH Time/Délai est affiché en rose quand le CH Time est en cours.

NOTE : Dans le Set Up des Paramètres, vous pouvez définir que les temps sont automatiquement affectés au registre A. Voir "[Temps dans les registres](#)". Tous les temps peuvent être aussi saisis et modifiés directement dans [L'éditeur de Séquence](#)

Enregistrer/modifier directement un CH time :

[0.1-4959] [CH] & [TIME]

Un pas de Séquence avec des Channel Times est signalé par la lettre T. Un nouveau groupe est créé avec les circuits sélectionnés en cours. Si vous donnez les mêmes circuits qu'un groupe existant aucun nouveau groupe n'est ajouté, seules les temps sont actualisés.

Enregistrer/modifier directement un CH délai :

[0.1-4959] [CH] & [DELAY]

Un pas de Séquence avec des Channel Times est signalé par la lettre T. Un nouveau groupe est créé avec les circuits sélectionnés en cours. Si vous donnez les mêmes circuits qu'un groupe existant aucun nouveau groupe n'est ajouté, seules les temps sont actualisés.

L'éditeur de CH Times (3.0) :

Les CH Times peuvent être modifiés dans l'Editeur de CH Times. Pour l'ouvrir, presser MODIFY dans la colonne ChTime de l'éditeur de séquence (maintenir 2 secondes PLAYBACK).

- 1) Ouvrir l'Editeur de séquence (maintenir PLAYBACK 2 secondes)
- 2) Aller sur la colonne ChTime et presser MODIFY

L'éditeur possède un affichage circuits en haut et une liste en dessous. Dans la liste, presser INSERT pour insérer un nouveau groupe, ou sélectionner le groupe à éditer. Dans la fenêtre circuits, vous pouvez changer les circuits concernés par le Time Groupe. Presser RECORD pour enregistrer les modifications. Si vous enregistrez des circuits appartenant à d'autres groupes, ils sont automatiquement retirés de ces groupes, pour éviter les conflits.

Vous pouvez donner un nom à chaque Time Groupe. Le nom apparaît dans l'affichage quand un Time Groupe est en cours.

Affichage et Contrôle des CH Times (3.0) :

Quand les CH Times sont activés, les 4 premiers sont affichés sur le LCD au dessus des 4 roues. L'état de chaque CH Time est affiché au-dessus de chaque roue. La vitesse peut être modifiée en bougeant les roues et les CH Times peuvent être démarrés/stoppés par la touche correspondante de chaque roue. Pour chaque CH Time, les informations apparaissent :

- C : N° de circuit
- X/M/L selon le type de restitution (Cross fade, Move fade or Lock fade)
- Rappel des temps ou délais ou "Pause" s'il est arrêté
- Vitesse en %.

Le Wizard Chase

C'est la manière la plus rapide pour créer une séquence en Chase (chenillard).

Presser WIZARD dans la Liste séquence (menu Conduite) ouvre le Wizard Chase.

Attention : Vous ne pouvez pas inverser ou annuler les modifications faites par ce Wizard. Nous vous recommandons de sauvegarder la conduite avant d'utiliser ce Wizard.

Voici comment il fonctionne :

- 1) Sélectionner les circuits/niveaux à inclure dans le Chase (chenillard).
- 2) Entrer le "nombre de pas" utilisés par le Chase, et presser MODIFY.
- 3) Entrer le nombre de circuits désirés dans chaque pas. Presser MODIFY.
- 4) Entrer le temps par défaut désiré pour les pas (ceci peut être modifié plus tard dans la séquence). Presser MODIFY.
- 5) Sélectionner le N° de séquence que vous désirez pour ce Chase (le prochain N° libre est proposé). Aller sur "Start at Preset" (flèche Bas).
- 6) Entrer le 1er N° de mémoire désiré pour enregistrer les pas.
- 7) Entrer l'incrément désiré pour les mémoires du Chase. Presser MODIFY.
- 8) Utiliser MODIFY si vous désirez que les pas suivant ajoute les nouveaux circuits aux précédents (Oui), ou si vous préférez que les pas n'incluent que les nouveaux circuits (Non).
- 9) Aller sur "Execute" (flèche Bas).
- 10) Presser MODIFY pour exécuter le Wizard. La nouvelle séquence est créée immédiatement.

Presser ESC pour sortir du Wizard.

NOTE : Si vous voulez apporter des modifications à la séquence en Chase que vous venez de créer, utiliser les Editeurs de Séquence et de Mémoires. La séquence créée par ce Wizard est une séquence "normale".

Exemple d'une Séquence réalisé par le Wizard

1) Sélectionner les circuits de 1 à 10 à 100%

[1] [CH] [1] [0] [THRU] [@_LEVEL] [@_LEVEL]

2) Ouvrir la Liste Séquence (menu Conduite) et presser WIZARD

3) Donnez un nombre de pas de 5, presser MODIFY.

4) Donnez un nombre de circuits par pas de 2, presser MODIFY.

5) Laissez le temps par pas à 0.1, presser MODIFY.

6) Acceptez la prochaine Séquence libre en passant à la ligne suivante.

7) Choisissez un n° de Mémoire élevé qui ne sera pas utilisé dans la conduite normale, 300 par Exemple. Presser MODIFY.

8) Laissez ajouter des pas sur "No" en passant à la ligne suivante.

9) Presser MODIFY su "Exécute" pour réaliser les choix fait dans le Wizard. La nouvelle Séquence est créée immédiatement.

10) Presser ESC pour sortir du Wizard.

Vous avez maintenant une nouvelle Séquence en mode Chase avec 5 pas, constituée par les Mémoires 300-304. Essayez la en la chargeant sur un [Registre de transfert](#) ou un Master. Voir [Charger une Séquence sur un Master](#)

Track List (3.0)

Cette fonction permet de sélectionner jusqu'à 20 circuits et d'ouvrir une fenêtre affichant les niveaux des circuits sélectionnés dans la séquence chargée dans le Playback 1.

Cet Editeur peut être ouvert à partir du menu Restitution ou à partir de la touche Soft TRACK LIST dans la page des touches Soft Playback. Il est automatiquement positionné sur le pas de séquence en A (Playback 1).

En voici les colonnes :

Step :

C'est le Pas de séquence. Presser MODIFY ouvre l'Editeur de Pas.

Preset :

C'est la mémoire. Presser MODIFY ouvre l'Editeur de Mémoire.

Fade Type :

C'est le type de restitution. Presser MODIFY ouvre l'Editeur de Mémoire.

Attributs :

Si une mémoire contient des attributs, c'est affiché ici. Presser MODIFY ouvre l'Editeur d'attributs, si des attributs sont enregistrés.

Channels & Levels

Ce sont les circuits sélectionnés en cours (max 20 à la fois). Vous pouvez modifier les niveaux directement par # & MODIFY.

Wizard Tracked to :

Presser WIZARD sur un niveau dans un pas de séquence, ouvre un pop up qui permet de sélectionner le pas de séquence sur lequel le même niveau devra être copié (= Tracked To).

La Page des touches Soft des Temps :

La plupart des fonctions de temps du Pronto sont programmées avec les touches TIME et DELAY en combinaison avec d'autres touches. Pour aller encore plus vite dans la programmation, vous disposez de touches Soft des temps sur le LCD avec des touches dédiées à toutes les fonctions.

Ces touches Soft de Temps sont affichées par la touche Soft TIME sur le LCD. Cette touche apparaît sur le LCD quand vous pressez DISP MODE, près du LCD.

Voici les touches Soft proposées :

CH TIME (touche Soft) :

Cette touche permet de donner les temps individuels aux circuits sélectionnés.
Voir [CH Times](#).

CH Delay (touche Soft) :

Cette touche permet de donner des temps de délais individuels aux circuits sélectionnés.
Voir [CH Times](#).

Wait (touche Soft) :

Cette touche permet d'attribuer un temps d'attente, de # secondes après la fin du transfert précédent.
Voir [Temps d'attente ou de suivi \(Wait/Followon\)](#).

Out (touche Soft) :

Cette touche permet d'attribuer un temps de disparition au pas de séquence en A ou B selon le choix de "Temps au registre" du Set Up Pronto (menu Pronto).
Voir [Programmer des Temps](#).

Delay Out (touche Soft) :

Cette touche permet d'attribuer un temps de délai à la disparition au pas de séquence en A ou B selon le choix de "Temps au registre" du Set Up Pronto (menu Pronto).
Voir [Programmer des temps de délais](#).

Delay In (touche Soft) :

Cette touche permet d'attribuer un temps de délai à l'apparition au pas de séquence en A ou B selon le choix de "Temps au registre" du Set Up Pronto (menu Pronto).
Voir [Programmer des temps de délais](#).

In (touche Soft) :

Cette touche permet d'attribuer un temps d'apparition au pas de séquence en A ou B selon le choix de "Temps au registre" du Set Up Pronto (menu Pronto).
Voir [Programmer des Temps](#).

Attribute Time (touche Soft) :

Cette touche permet de définir un temps d'attribut pour les circuits sélectionnés du pas de séquence en A ou B selon le choix de "Temps au registre" du Set Up Pronto (menu Pronto). Elle peut être utilisée en combinaison avec FOCUS, COLOR & BEAM ou des touches de paramètres pour programmer des temps d'attributs à ces groupes de paramètres. Voir [Temps d'Attributs](#).

Attribute Delay (touche Soft) :

Cette touche permet de définir un temps d'attribut pour les circuits sélectionnés du pas de séquence en A ou B selon le choix de "Temps au registre" du Set Up Pronto (menu Pronto). Elle peut être utilisée en combinaison avec FOCUS, COLOR & BEAM ou des touches de paramètres pour programmer des temps d'attributs à ces groupes de paramètres. Voir [Temps d'Attributs](#).

Transfert Manuel avec Attributs (3.0) :

Quand vous effectuez un transfert manuel pour un pas contenant des attributs, les attributs en Go On Go suivent le mouvement du curseur du registre B. Voir [Attributs suivent les curseurs](#) (3.0)

Commande Time Code (3.0) :

Vous pouvez programmer un Time Code (HH.MM.SS.FF) à tout Pas de séquence. En supposant que vous ayez ouvert le Set Up MIDI pour les Time Code entrant, le Pas de séquence sera commandé par le Time Code correspondant quand le Pas sera en préparation (registre B du Playback 1). Vous pouvez décider que le Passera commandé même s'il est déjà passé ou s'il n'est pas encore en B. Vous pouvez reprendre la commande en manuel à n'importe quel moment, bien sûr. Voir [Commande MIDI Time Code](#)

B P M & Tap Tempo (3.0) :

Vous pouvez modifier Tempo/Vitesse des effets spéciaux en Battements Par Seconde (B P M). Vous pouvez le faire numériquement par la fenêtre Séquence (menu Conduite) ou utiliser la fonction Tap Tempo.

Programmer des B P M numériquement :

- 1) Ouvrir la fenêtre Séquence (menu Conduite).
- 2) Vérifiez que la séquence est en mode Chase.
- 3) Entrer la valeur de B P M dans la colonne B P M et presser MODIFY.

Les B P M ne fonctionnent que pour les Séquences en mode Chase. Le paramètre B P M est prioritaire sur tous les temps programmés. Les temps de In & Out sont de 0 s & le temps de Wait s'accorde au paramètre B P M.

Programmer les B P M par le Tap Tempo :

- 1) Assigner la séquence en Chase à un Master (# SEQUENCE & Touche Master).
- 2) Maintenir RATE et frapper la Touche Master au moins deux fois.

Pour un Chase sur un Master, maintenir RATE & Frapper sur la touche Master pour donner le rythme. Vous devez taper au minimum deux fois pour que le battement soit pris en compte. La vitesse est transmise, et stockée sous le B P M dans la Liste Séquence. Vous pouvez le modifier facilement après coup.

MASTERS

Dans ce système, il existe 40 Masters (80 dans le Pronto Plus). Un Master peut restituer tout type de contenu tel que Groupe, Mémoire, Séquence, Macro, Palette, Device etc....

En voici les fonctions :

[Introduction aux Masters](#)
[Les Touches Masters](#)
[La fenêtre des Masters](#)
[Modifier l'état lumineux dans un Master](#)
[Charger un groupe de circuits dans un Master](#)
[Chargement rapide de circuits uniques dans les Masters](#)
[Enregistrer directement dans un Master \(3.0\)](#)
[Charger une mémoire dans un Master](#)
[Charger une séquence dans un Master](#)
[Temps des Masters](#)
[Déclencher un Master avec START](#)
[Déclencher un Master par la séquence](#)
[Master Pages](#)
[Liste des Master Page](#)
[Editeur de Master Page](#)
[Temps des Master Page \(3.0\)](#)
[Mode mise à jour automatique des Master Page](#)
[Vider tous les Masters et les ramener à 0%](#)
[Flasher un Master](#)
[Séquences dans les Masters](#)
[Vider un Master](#)
[Charger les Macro dans les Masters](#)
[Charger des Dynamiques dans un Master](#)
[Charger des Palettes avec les Groupes dans les Masters](#)
[Charger un Appareil Asservi dans un Master](#)
[Charger des Masques dans les Masters](#)
[Charger une touche Console dans un Master](#)
[Charger des Groupes dans les Masters \(3.0\)](#)
[Charger des Plans de circuits dans les Masters](#)
[Charger des paramètres d'asservis dans les Masters](#)
[Sélection des circuits dans les Masters](#)
[Tap Tempo et Vitesse pour un Chase en Master](#)
[Contrôle de vitesse de tous les Masters](#)
[Mode Solo pour les Masters \(3.0\)](#)
[Suivi des attributs par les curseurs de Masters](#)

Introduction aux Masters :

Le système est équipé de 40 Masters (80 dans le Pronto Plus). Chaque master peut recevoir et restituer tout type de contenu, tel Groupe, Mémoire, Séquence, Effets Dynamiques, Appareils asservis, Attributs ou Macros. Ils peuvent permettre de mixer des mémoires existantes, pour créer de nouvelles mémoires. Vous pouvez assigner tous groupes de circuits aux Masters. Vous pouvez enregistrer toutes données de Masters en Master Pages.

Chaque Master possède une touche Master (ou touche d'assignation) servant aussi de Flash, et permettant de déclencher les départs automatiques et permettant aussi de programmer le Master correspondant.

Tous les Masters apparaissent sur les moniteurs. Vous pouvez afficher une vue étendue des Masters pour les temps différenciés et les fonctions de Flash pour chaque Master en choisissant l'affichage par la touche VIEW.

Tout restituer à partir d'un Master :

Simplement, tout type de donnée peut être assigné à un Master (Mémoire, Groupe, Palette, Macro, Dynamique, Asservi, Paramètre d'asservi, Séquence, etc.....) incluant aussi toute fonction de touche console.

Chaque Master peut aussi recevoir toute combinaison de Circuits/Niveaux qui peuvent être restitués par le curseur du Master et additionnés à la sortie générale des Play back 1/2 et des autres Masters selon le mode HTP. Mémoires et Effets Dynamiques peuvent être restitués, ainsi que les Séquences. Des temps d'ouverture/maintien/fermeture peuvent être attribués aux Masters commandés par la fonction START ou la fonction Flash On Time (flash selon Temps).

Vous pouvez enregistrer Effets Dynamiques et Attributs directement sur les Masters, ou autres mémoires. La fonction "attributs suivent les curseurs" permet d'amener les attributs selon la position du curseur du Master. La taille des Effets Dynamiques varie selon la position du curseur de Master.

Charger des circuits individuels rapidement :

Vous pouvez sélectionner tous groupes de circuits et les charger un par un dans les Masters par : Maintenir CH & Presser la première touche Master désirée. C'est la fonction de chargement la plus rapide pour contrôler manuellement 40 circuits.

Voir [Chargement rapide de circuits individuels dans les Masters](#)

Master Pages :

Les contenus individuels des 40 Masters (80 dans le Pronto+) peuvent être enregistrés dans un Master Page pour un rappel instantané selon le besoin. Ces contenus incluent des groupes, Mémoires, et séquences, et temps etc.... Vous pouvez enregistrer 1000 Master Pages.

Les Masters Pages peuvent être "opaques" ou "transparentes", ce qui signifie que vous pouvez recharger une page par dessus une autre et que seul les Masters avec de nouvelles informations seront rechargés. Cette option est disponible pour chaque page séparément.

Aucun Master n'est rechargé tant que le potentiomètre n'est pas à 0%. Tous les Master Pages sont affichés dans la Liste Master Page. Vous pouvez choisir n'importe quel Master Page directement dans cette liste pour le charger ou le visualiser.

Un mode permet de mettre à jour un Master page automatiquement. Vitesse et temps B P M peuvent être assignés aux Master Pages et concernent alors l'ensemble des Masters de la Page.

Voir [Master Pages](#)

Restitution automatique par la Séquence :

Les Masters peuvent être liés à la séquence pour une restitution automatique, par la fonction Master Link. Un Master lié à la séquence peut recevoir des temps d'ouverture/maintien/fermeture préprogrammés.

Affichage des Masters sur le moniteur :

Plusieurs affichages des Masters sont disponible sur le moniteur et permettent de visualiser les 40 Masters, leurs niveaux courants, leurs contenus (Preset/Séquence) et temps. La touche VIEW permet de choisir entre les affichages, étendus ou condensés des Masters. Un double click sur toute ligne d'un affichage Master ouvre l'Editeur du Master correspondant. Un simple click est identique à presser une touche Master.

Textes :

Maintenir VIEW & Presser MASTER permet de passer de l'affichage TIME, ou TEXT étendu dans les affichages Masters. Un clic souris En haut de la fenêtre des vues Masters permet de passer de l'affichage Temps à celui des Textes étendus.

Voici les colonnes des Vues Masters :

"Mst"

Numéro de Master. Un fond rouge indique que c'est une Mémoire ou une Séquence qui est chargée sur ce Master. Un "+" Indique qu'une nouvelle Mémoire est en "attente " de chargement depuis une Master Page.

"%"

Niveau du potentiomètre du Master.

"Cont."

N° de Mémoire ou Séquence ou tout autre contenu chargé sur ce Master, ou juste un "Grp" (groupe informel). Si des circuits de Palette ou de Paramètre sont assignés au Master, un "+" l'indique.

"Time" ou "Texte" (vue condensée)

Indique les temps d'ouverture/maintien/Fermeture en cours d'exécution, ou un texte pour chaque contenu.

"Up" (vue étendue)

Temps d'ouverture

"Wait" (vue étendue)

Temps de maintien

"Down" (vue étendue)

Temps de fermeture

La dernière colonne de la vue étendue montre 2 choses :

- Le texte du contenu (quand le mode flash n'est pas actif)
- Le niveau de Flash et le mode Flash / Solo

Les Touches Master

Voici les principales touches utilisées pour les fonctions Masters :

[Touches Masters](#)
[MASTER PAGE](#)
[MASTER PAGE +/-](#)
[START](#)
[FLASH MODE](#)
[MASTER](#)

Touches Masters :

La touche située sous chaque Master permet d'ouvrir l'Editeur de ce Master, ou peut être utilisée comme touche Flash de chaque Master. Elle peut être utilisée en combinaison avec d'autres touches telle la touche START, pour déclencher le Master, ou la touche TIME pour attribuer un temps au Master correspondant. Ces touches sont aussi appelées touches d'assignation.

Ouvrir l'Editeur de Master :

Maintenir la touche Master pendant quelques secondes

Sélectionner les circuits d'un Master :

[Touche Master]

Une pression unique, sans maintien d'une touche Master permet de sélectionner les circuits du Master comme un groupe. Ceci ne fonctionne évidemment que pour les Masters contenant mémoire, groupe, ou circuits individuels.

Maintenir ALL & Presser la touche Master permet de ne sélectionner que les circuits ayant un niveau en A.

Touche Master en Flash :

[FLASH_MODE]

Permet de passer du mode normal au mode FLASH ou SOLO.
Voir aussi [Flasher un Master](#).

Charger une mémoire dans un Master :

[1-999.9] [Preset] & [Touche Master]

Charger une séquence dans un Master :

[1-999] [SEQ] & [Touche Master]

Charger une palette dans un Master :

[1-999] [FOCUS] & [Touche Master]

[1-999] [COLOR] & [Touche Master]

[1-999] [BEAM] & [Touche Master]

[1-999] [PALETTE] & [Touche Master]

Charger une macro dans un Master :

[1-999] [MACRO] & [Touche Master]

Charger un device dans un Master :

[1-1536] [DEVICE] & [Touche Master]

Charger un effet Dynamique dans un Master :

[1-999] [DYNAMICS] & [Touche Master]

Charger le groupe sélectionné dans un Master :

[PRESET] & [Touche Master]

Charger le ou les circuits sélectionnés dans un Masters :

[CH] & [Touche Master]

Vider un Master :

[0] [PRESET] & [Touche Master]

Donner un temps à un Master :

[0.1-4959] [TIME] & [Touche Master]

Affecte un temps au Master :

Déclencher un Master (ouverture / fermeture) :

[START] & [Touche Master]

Démarre le Master, il s'ouvre s'il est fermé et réciproquement. Si une Séquence est chargée dans ce Master, ceci lance le prochain transfert.

Déclencher un Master à un niveau spécifique :

[0-100] [START] & [Touche Master]

Démarre un Master à un niveau choisi (0-100).

Tap Tempo pour un Chase dans un Master :

[RATE] & [Touche Master] [Touche Master]

Voir [Vitesse sur Séquence & Chase](#).

La touche MAST PAGE :

Les paramètres individuels des 40 Masters peuvent être enregistrés dans une Page Master pour un rechargement rapide en spectacle. Cette touche est aussi utilisée pour régler les paramètres de Master (Maintenir SETUP & Presser MAST PAGE).

Enregistrer tous les contenus Master en Master Page :

[1-999] [RECORD] & [MAST_PAGE]

Enregistre le contenu des Master dans le n° de Master Page choisi. Pour réenregistrer un Master Page, il suffit de répéter la procédure en entrant le n° de Master Page que vous voulez écraser.

NOTE : Un Master doit avoir un contenu pour être enregistré en Master Page.

Charger un Master Page :

[1-999] [MAST_PAGE]

Charge le Master Page désiré

NOTE : Dans le Pronto+ les Masters Pages sont chargés individuellement dans chaque section de Masters [1-40 /41-80].

Ouvrir la liste des Pages de Masters :

[MAST_PAGE]

Ouvre la Liste des Master Pages. Plusieurs choix sont possibles. Sélectionner un Master Page & Presser MODIFY, pour démarrer le chargement à partir d'un Master spécifique (voir paragraphe suivant) ou simplement charger la page sélectionnée.

Charger une Page de Master à partir d'un Master spécifique :

[1-999] [MAST_PAGE] [&] [Touche Master]

Vider tous les Masters :

[C/ALT] & [MAST_PAGE]

Vide tous les Masters et ramène leur niveau à 0%.

Inclure les Masters dans la conduite :

[SETUP] & [MAST_PAGE]

Inclut les Masters dans la conduite (on/off). Sur ON (par défaut) tous les paramètres de Masters seront sauvegardés et rechargés avec la conduite, depuis/vers le disque. Sur OFF, les Masters ne seront pas chargés ou sauvegardés automatiquement.

Les touches MASTER PAGE +/- (3.0) :

Ces deux touches ne sont accessibles que si elles sont assignées à des Masters dans la Fenêtre Masters (menu Restitution). Elles permettent de passer d'une Page à l'autre.

Passer d'une Page à l'autre :

[MAST_PAGE+]

[MAST_PAGE-]

Charge les Master Pages de la même manière que la touche MASTER PAGE.

La touche START :

Cette touche vous permet d'envoyer un Master à un niveau spécifique (ouverture/fermeture).

Déclencher un Master :

[START] & [Touche Master] or [1-40] [START]

Déclenche le Master, il s'ouvre s'il est fermé et se referme s'il est ouvert. Si des temps d'Ouverture/Maintien/Fermeture sont attribués le Master effectue le cycle complet de manière autonome.

Déclencher un Master à un niveau spécifique :

[0-100] [START] & [Touche Master]

Déclenche un Master à un niveau spécifique (#).

La touche FLASH MODE :

La touche FLASH est utilisée pour sélectionner les différents mode de Flash et affecter des niveaux de flash individuels, ou autoriser ou non le flash (on/off) pour chaque Master.

Sélectionner le Mode Flash :

[FLASH_MODE]

presser successivement pour passer les 3 modes :

- Off = Pas de flash (fonctions d'affectation).
- Flash = mode Flash Normal. Presser la touche Master va flasher le contenu du Master au niveau de Flash défini (réglage individuel possible).
- Solo = mode Flash Solo. Presser la touche Master va flasher le contenu du Master au niveau de Flash défini ET mettre tous les autres Masters à 0%.

Définir un niveau de Flash :

[0-100] [FLASH_MODE] [Touche Master]

Donne un niveau de flash spécifique à un Master #%.

Mode Flash individuel :

[FLASH_MODE] [Touche Master]

Permet de choisir le mode Flash On/Off pour chaque Master.

La touche MASTER :

La touche MASTER est utilisée pour ouvrir la fenêtre Masters rapidement (Vous pouvez également l'ouvrir en maintenant la touche du Master voulu pendant 2 secondes).

Ouvrir la fenêtre Masters :

[MASTER]

Ouvrir la fenêtre d'un Master spécifique :

[1-40] [MASTER]

La fenêtre d'affichage des Masters :

La fenêtre d'affichage des Masters (menu Restitution) vous permet de visualiser et d'éditer le contenu de n'importe quel Master. Un double éditeur s'affiche dans cette fenêtre (du type AVAB VLC/Safari) avec l'éditeur des circuits dans la partie supérieure et une liste de tous les Masters et leurs paramètres dans la partie inférieure.

Il y a 4 manières d'ouvrir cette fenêtre :

- depuis le menu Restitution (Vue des Masters...)
- en pressant MASTER
- En pressant une touche Master plus de 2 secondes
- Maintenir la touche MODIFY et presser une touche Master ouvre l'éditeur de Séquence si une séquence y est chargée

Vous pouvez modifier directement le contenu d'un Master puis l'enregistrer. Déplacez vous avec les flèches ou la souris.

En voici les possibilités :

Master :

Le Master sélectionné est celui qui est affiché dans la vue circuit en haut. Changez de sélection avec les flèches ou la souris.

Type :

C'est le type de contenu qui peut être chargé dans un Master. Les options sont :

Prs (Mémoire)
Grp (groupe informel)
Seq (Séquence)
Focus (Palette Focus)
Color (Palette Color)
Beam (Palette Beam)
Pal. (Palette complète)
Macro
Dev (touche directe d'asservi)
up (Dynamiques)
Masque (Masque circuits)
Touche (touche console)
Groupe (Groupe de circuits enregistré)
Plan (Plan de circuits)
Paramètre (Paramètre d'asservi)

La plupart de ces choix sont exécutés quand la touche du Master correspondant est pressée. Groupe, Séquence, Palette, Device, Paramètre et Mémoire (par exemple) utilisent les curseurs aussi.

Numéro :

C'est le N° du contenu chargé dans le Master. Un groupe informel (non enregistré) est indiqué par "Grp".

Entrer un nouveau N° et presser MODIFY pour modifier le contenu.

In :

C'est le temps d'apparition du contenu du Master. Il est utilisé pour plusieurs fonctions telles que START, FLASH avec temps, temps sur les Masters etc.... Si seul le temps IN est défini, il agira également comme temps disparition par défaut. On peut définir directement ce temps, sans ouvrir la fenêtre par : Entrer le temps au clavier, maintenir TIME & presser la touche Master désirée.

Entrer un temps (0.1sec-49 :59min) puis presser MODIFY.

Wait :

C'est le temps de maintien du contenu du Master. Si un temps IN et OUT ont été spécifiés, c'est le temps que le Master restera au plateau avant de se refermer automatiquement dans le temps de fermeture (OUT)

Entrer un temps (0.1sec-49 :59min) et presser MODIFY.

Out :

C'est le temps de disparition du contenu du Master. Il est utilisé pour plusieurs fonctions telles que START, FLASH avec temps, temps sur les Masters etc....

Entrer un temps (0.1sec-49 :59min) et presser MODIFY.

Flash Mode :

Vous pouvez configurer le mode Flash On/Off individuellement pour chaque Master (Sélectionner la colonne et presser MODIFY). En mode Flash OFF, la touche Master garde son utilisation normale.

Vous pouvez aussi : Maintenir FLASH & Presser la touche Master désirée.
Voir [Flasher un Master](#)

Port :

Vous pouvez définir un niveau de flash individuel (0-100) pour chaque Master (Sélectionner la colonne, définir le niveau au clavier et presser MODIFY)

Vous pouvez aussi : Maintenir FLASH & Presser la touche Master désirée.
Voir [Flasher un Master](#)

Modifier le contenu d'un Master (l'état lumineux) :

Presser pendant 2 secondes la touche du Master que vous voulez modifier. La fenêtre d'édition de ce Master s'ouvre.

Toutes les fonctions circuits sont désormais actives dans ce Master (mais plus dans les autres registres!). Vous pouvez modifier toute combinaison de Circuits/Niveaux. Ces changements sont pris en compte dans le Master, mais ne sont pas enregistrés dans la mémoire chargée dans le Master (s'il y en a une). Presser RECORD pour enregistrer les modifications dans la mémoire chargée, ou pour enregistrer une nouvelle mémoire si aucune mémoire n'est chargée.

Vous pouvez aussi ouvrir la fenêtre depuis le menu Restitution, sélectionner un Master depuis la liste et le modifier.

Charger un groupe de circuits dans un Master :

Vous pouvez charger un groupe de circuits/niveaux sélectionnés depuis le registre A (par défaut) vers un Master choisi

- 1) Sélectionner les circuits (Ils doivent avoir un niveau dans le registre A)
- 2) Maintenir la touche PRESET et presser la touche du Master désiré.

NOTE : Si vous entrez un n° au clavier avant de taper PRESET, c'est la mémoire qui sera chargée à la place.

Chargement rapide de Circuits individuels dans les Masters :

Vous pouvez sélectionner jusqu'à 40 circuits avec des niveaux dans n'importe quel ordre, puis chargez les chacun dans un Master. Cela vous donne le contrôle manuel direct de 40 circuits.

- 1) Sélectionner les circuits (Ils doivent avoir un niveau dans le registre A)
- 2) Maintenir la touche CH et presser la touche du premier Master que vous voulez charger

Enregistrer directement dans un Master (3.0) :

Vous pouvez enregistrer les circuits sélectionnés, ou tous les circuits ayant un niveau en scène dans un Master. Une mémoire est créée automatiquement si aucune n'est précisée. Si le mode d'enregistrement des attributs est en Automatique, les attributs sont alors aussi enregistrés.

- 1) Sélectionner les circuits, Maintenir RECORD & Presser la touche Master. Si vous entrez un n° de mémoire avant, ce n° est utilisé, sinon, le prochain n° de mémoire libre est suggéré dans un pop up.

2) Presser RECORD de nouveau pour confirmer (si un pop up est affiché). Tous les attributs et niveaux des circuits sélectionnés sont enregistrés. Si aucun circuit n'est sélectionné, tous les circuits (et leurs attributs) ayant un niveau en A sont enregistrés.

NOTE : Pour un Master contenant une séquence ou un Chase, une nouvelle mémoire est enregistrée dans cette Séquence ou ce Chase.

NOTE : Tous les attributs sont enregistrés, sauf ceux concernés par un Masque Global.

Enregistrer l'état en scène dans un Master (aucun circuit sélectionné) :

[RECORD] & [Touche Master]

Le prochain N° de mémoire libre est proposé. Si le mode d'enregistrement des attributs est en Automatique, les attributs sont alors aussi enregistrés.

Enregistrer l'état en scène dans un Master sous la mémoire N° # :

[0.1-999.9] [RECORD] & [Touche Master]

La sortie est enregistrée dans ce Master sous le n° de mémoire spécifié. Si le mode d'enregistrement des attributs est en Automatique, les attributs sont alors aussi enregistrés.

Enregistrer les circuits/niveaux sélectionnés dans un Master :

[RECORD] & [Touche Master]

Le prochain N° de mémoire libre est proposé. Si le mode d'enregistrement des attributs est en Automatique, les attributs sont alors aussi enregistrés.

Enregistrer les circuits/niveaux sélectionnés dans un Master sous la mémoire N° # :

[0.1-999.9] [RECORD] & [Touche Master]

La sortie des circuits sélectionnés est enregistrée dans ce Master sous le N° de mémoire spécifié. Si le mode d'enregistrement des attributs est en Automatique, les attributs sont alors aussi enregistrés.

Charger une mémoire dans un Master :

Vous pouvez charger n'importe quelle mémoire dans un Master. soit en entrant directement le n° de mémoire soit en choisissant dans la Liste mémoires.

Charger une mémoire directement dans un Master :

[0.1-999.9] [PRESET] & [Touche Master]

Charger une série mémoires dans des Masters :

[0.1-999.9] [PRESET] & [Touche Master_1] & [Touche Master_2] etc....

Charger une Séquence dans un Master :

Vous pouvez charger n'importe quelle Séquence dans un Master. Soit en entrant directement le n° de Séquence soit en choisissant dans la Liste séquence

Appuyer sur la touche START et presser la touche Master désirée lancera le transfert dans cette séquence (GO). Ce Master deviendra le "général" pour cette séquence. Jusqu'à 5-10 Séquences peuvent tourner simultanément selon les spécifications de votre machine (à tester!).

Charger une Séquence directement dans un Master :

[1-999] [SEQ] & [Touche Master]

Charger une Séquence depuis la Liste des Séquences :

1) Ouvrir la Liste Séquence

[SEQ]

2) Placer le curseur sur la Séquence désirée et presser la touche du Master que vous voulez charger.

[Touche Master]

Temps dans les Masters :

Vous pouvez programmer différents temps, Ouverture, Maintien, Fermeture (0.1s-49:59min) à chaque Master (et enregistrer le tout en Master Pages). Ces temps sont activés en déplaçant le général du Master, ou quand le Master est déclenché FLASH MODE ou START. La manière dont les temps affectent les fonctions Master est configurée dans le Set Up Pronto par [Flash sur Temps](#), et [Temps sur Masters](#).

Les temps sont enregistrés pour chaque Master en même temps que les contenus quand vous enregistrez en Master Page.

Programmer un temps d'ouverture/fermeture dans un Master

[0.1-4959] [TIME] & [Touche Master]

NOTE : Si le Set Up Pronto est configuré sur "Temps sur Masters=On" Déplacer le curseur du Master à 100% et visualiser le Master à l'écran (VIEW permet de gérer l'affichage des Masters), le niveau du Master n'arrive à 100% qu'après le temps indiqué.

Utiliser START pour ramener le Master à 0% :

[START] & [Touche Master] ou [1-40] [START]

Programmer des temps de Maintien & Fermeture dans un Master :

Vous pouvez différencier les temps d'ouverture, maintien et fermeture pour chaque Master. Ceci n'est possible que par la fenêtre de visualisation des Masters. Ouvrir la fenêtre et utiliser le curseur pour choisir les colonnes et programmer les temps de chaque Master.

Déclencher les Masters avec START :

Les Masters peuvent être déclenchés avec leurs temps par la touche START. Si aucun temps n'est enregistré, le Master se positionne directement sur 100% ou 0% à partir de sa position de départ. Vous pouvez utiliser START pour positionner un Master à un niveau donné.

Ouvrir/fermer un Master :

[START] & [Touche Master] ou [1-40] [START]

Déclenche le Master, il s'ouvre s'il est fermé et se ferme s'il est ouvert. S'il a des temps d'ouverture, maintien et fermeture, il effectue un cycle complet.

NOTE : Maintenir START converti les touches Master 1—40 en touches GO pour chaque Master. vous pouvez démarrer plusieurs Master tant que la touche START est maintenue. Ceci signifie aussi que vous pouvez créer une Macro qui déclenche plusieurs Masters simultanément (par exemple).

Positionner un Master à un niveau donné :

[0-100] [START] & [Touche Master]

Déclenche le Master au niveau spécifié (#).

Déclencher un Master à partir de la séquence (Master Links) :

Vous pouvez lier tout Master à tout Pas de séquence pour une restitution automatique en même temps que la mémoire du Pas de séquence. C'est ainsi que l'on peut déclencher un Master en parallèle avec la restitution séquentielle.

Tous les liens Masters (Master Link) sont chargés quand le Pas de séquence est chargé dans le registre B. Le Master est déclenché quand le GO est pressé ou que les curseurs de transfert sont déplacés. Le résultat dépend du type de contenu assigné au Master.

NOTE : Le Master Link est chargé, mais non déclenché, si le paramètre "Modify Séquence" est sur "on". Maintenir SETUP & Presser PLAYBACK modifie le paramètre.

Les Masters sont liés à partir de l'Editeur de liens "Master Link Editor".

L'éditeur de Master Link :

L'éditeur de Master Link permet de visualiser, éditer, créer les contenus et temps des Master Links. Un Master Link est un lien pour Charger/Déclencher un Master à partir d'un Pas de séquence.

Il n'y a qu'une seule manière d'ouvrir cet Editeur :

- A partir de l' [Editeur de Séquence](#) (Maintenir PLAYBACK pendant 2 secondes), et presser MODIFY dans la colonne Master Link.

Vous pouvez insérer et éditer directement et enregistrer les modifications. Se déplacer avec Flèches et Souris.

Voici les paramètres éditables :

Master :

C'est le n° de Master que vous liez.

Entrez le n° puis presser INSERT.

Type :

C'est le type de contenu qui peut être chargé dans un Master. Les options sont :

- Prs (Mémoire)
- Grp (groupe informel)
- Seq (Séquence)
- Focus (Palette Focus)
- Color (Palette Color)
- Beam (Palette Beam)
- Pal. (Palette complète)
- Macro
- Port (touche directe d'asservi)
- Dynam (Dynamiques)
- Masque (Masque circuits)
- Touche (touche console)
- Groupe (Groupe de circuits enregistré)
- Plan (Plan de circuits)
- Paramètre (Paramètre d'asservi)

Numéro :

C'est le n° du contenu chargé dans le Master. Un groupe informel (non enregistré) est indiqué par "Grp".

Entrer un nouveau N° et presser MODIFY pour modifier le contenu.

In :

C'est le temps d'apparition du contenu du Master. Il est utilisé pour plusieurs fonctions telles que START, FLASH avec Temps, Temps sur les Masters etc.... Si seul le temps IN est défini, il agira également comme temps disparition par défaut. On peut définir directement ce temps, sans ouvrir la fenêtre par : Entrer le temps au clavier, maintenir TIME & presser la touche Master désirée.

Entrer un temps (0.1sec-49 :59min) puis presser MODIFY.

Wait :

C'est le temps de maintien du contenu du Master. Si un temps IN et OUT ont été spécifiés, c'est le temps que le Master restera au plateau avant de se refermer automatiquement dans le temps de fermeture (OUT)

Entrer un temps (0.1sec-49 :59min) et presser MODIFY.

Out :

C'est le temps de disparition du contenu du Master. Il est utilisé pour plusieurs fonctions telles que START, FLASH avec temps, temps sur les Masters etc....

Entrer un temps (0.1sec-49 :59min) et presser MODIFY.

Target :

C'est le niveau atteint par le Master. Pour charger un Master qui sera déclenché en manuel, programmer le niveau de Target à 0%.

Entrer un niveau (1-100) et presser MODIFY.

NOTE : Le Master Link est chargé, mais non déclenché, si le paramètre "Modify Séquence" est sur "On". Maintenir SETUP & Presser PLAYBACK modifie le paramètre.

Flash Mode :

Vous pouvez programmer un mode Flash On/Off individuel pour chaque Master (sélectionner la colonne et presser MODIFY). En mode Flash Off la touche Master fonctionne normalement pour mémoires et séquences. En mode Flash On la touche Master flashe le contenu du Master.

Voir [Flasher un Master](#)

Port :

Vous pouvez définir un niveau de flash individuel (0-100) pour chaque Master (Sélectionner la colonne, définir le niveau au clavier et presser MODIFY) Vous pouvez aussi : Maintenir FLASH & Presser la touche Master désirée.

Voir [Flasher un Master](#)

Master Pages :

Les paramètres individuels des 40 Masters (80 dans le Pronto +) peuvent être enregistrés dans une Page Master pour un rechargement rapide en spectacle. Jusqu'à 1000 Pages Master peuvent être enregistrées! Le Master Page 1 est chargé automatiquement quand la conduite est initialisée.

Les Master Pages peuvent être "opaques" ou "transparentes", ce qui signifie que vous pouvez recharger une page par dessus une autre et que seul les Masters avec de nouvelles informations seront rafraîchis. Cette option est disponible pour chaque page séparément.

Tous les Master Pages sont réunis dans la liste des Master Pages. Vous pouvez sélectionner tout Master Page directement à partir de cette liste pour le visualiser ou le charger.

Les Master Pages peuvent charger des Masters à partir d'un Master spécifique autre que le Master 1. La Page 0 sert à vider tous les Masters.

NOTE : Charger un nouveau Master Page place les contenus en attente (indiqué par [+]) si le Master est >0%. Quand le Master est ramené à 0%, le nouveau contenu est chargé.

NOTE : Si "Auto update Master Page" est On et qu'un Master Page inexistant est sélectionné, un pop up propose de créer le Master Page.

NOTE : Si Masters dans Conduite est sur ON dans le Set Up Pronto (menu Pronto) le Master Page courant est rechargé quand la conduite est rechargée ..

Enregistrer le statut actuel des Masters dans le Master Page en cours :

[RECORD] & [MAST_PAGE]

Enregistrer le statut actuel des Masters dans un autre Master Page :

[1-999] [RECORD] & [MAST_PAGE]

Charger une Page de Masters directement :

[1-999] [MAST_PAGE]

Charger une Page de Masters depuis un Master spécifique :

[1-999] [MAST_PAGE] & [Touche Master]

Le Master Page est chargé à partir du Master choisi.

Charger un Master Page à partir de la Liste des Master Pages :

[MAST_PAGE]

Sélectionner la page désirée et Presser MASTER PAGE

Charger une page sélectionnée à partir d'un Master spécifique :

[MAST_PAGE]

Placez vous sur la Page à charger et pressez une touche Master. Le Master Page est chargé à partir du Master choisi.

Charger un Master Page à partir de la Liste LCD :

[DISP_MODE] & [MAST_PAGE]

Une liste des Master Pages s'affiche sur le LCD. Sélectionner la page désirée par la Jog Wheel, et presser SELECT pour charger la page.

NOTE : Charger un nouveau Master Page place les contenus en attente (indiqué par [+]) si le Master est >0%.

La Liste des Master Page :

La Liste des Master Pages (menu Conduite) permet de visualiser, d'éditer, et de charger les Master Pages.

Deux manières d'ouvrir la Liste :

- Du menu Conduite (Master Pages...)
- Presser la touche MASTER PAGE

Vous pouvez charger ou éditer directement et enregistrer les modifications. Flèches et souris permettent de se déplacer dans la fenêtre.

Paramètres de la Liste :

Page :

C'est le N° du Master Page sauvegardé. Cette colonne a 3 fonctions : Vous chargez directement en pressant la touche MASTER PAGE, Vous chargez à partir d'un Master spécifique en pressant une des touches Master (sélectionnables) ou vous ouvrez l'éditeur de cette page en pressant MODIFY.

Ouvrir l'éditeur de Page de Masters :

[MODIFY]

Charger la Page de Masters sélectionnée :

[MAST_PAGE]

NOTE : Vous pouvez charger directement une Page Master en tapant son N° puis en pressant MAST PAGE, sans avoir à ouvrir la fenêtre.

Charger la Page de Masters sélectionnée depuis un Master spécifique :

[Touche Master_1-40]

La Page Master est chargée à partir du Master dont vous avez pressé la touche (sélectionnables).

Texte :

C'est le nom que vous pouvez donner à chaque Master Page. Presser MODIFY, entrer le texte et presser MODIFY de nouveau.

Transparent :

C'est la manière dont chaque Page Master est chargé :

ON = Tous les Masters non inclus dans cette page gardent leur contenu (Transparent).

Off (par défaut) = Tous les Masters sont concernés au chargement de la Page, ils reçoivent un nouveau contenu ou ils sont vidés

Time :

C'est le temps affecté au Master Page entier, programmé, ce temps affecte tous les temps en % de cette Page (Palettes, Mémoire etc....).

Voir [Temps des Master Pages](#)

B P M :

C'est le nombre de battement par minute (B P M) qui peut être programmé pour toutes les vitesses de Chase de la Page.

Voir [Temps des Master Pages](#)

L'éditeur de Master Page :

Cet éditeur permet de visualiser et d'éditer contenus et temps des Master Pages.

L'éditeur peut être ouvert par : Presser MODIFY dans la colonne Page de la Liste des Masters Pages, ouverte, elle, par le menu Conduite (Master Pages).

Vous pouvez charger ou éditer directement et enregistrer les modifications. Flèches et souris permettent de se déplacer dans la fenêtre.

En voici les paramètres :

Master :

Ce sont les Masters. Cette colonne n'est pas modifiable.

Type :

C'est le type de contenu qui peut être chargé dans un Master. Les options sont :

Prs (Mémoire)
Grp (groupe informel)
Seq (Séquence)
Pour (Palette Pour)
Color (Palette Color)
Beam (Palette Beam)
Pal. (Palette complète)
Macro
Dev (touche directe d'asservi)
Port (Dynamiques)
Masque (Masque circuits)
Touche (touche console)
Groupe (Groupe de circuits enregistré)
Plan (Plan de circuits)
Paramètre (Paramètre d'asservi)
La plupart de ces choix sont exécutés quand la touche du Master correspondant est pressée. Groupe, Séquence, Palette, line, Paramètre et Mémoire (par exemple) utilisent les curseurs aussi.

Numéro :

C'est le n° du contenu chargé dans le Master. Un groupe informel (non enregistré) est indiqué par "Grp".

Entrer un nouveau n° et presser MODIFY pour modifier le contenu.

In :

C'est le temps d'apparition du contenu du Master. Il est utilisé pour plusieurs fonctions telles que START, FLASH avec Temps, Temps sur les Masters etc.... Si seul le temps IN est défini, il agira également comme temps disparition par défaut. On peut définir directement ce temps, sans ouvrir la fenêtre par : Entrer le temps au clavier, maintenir TIME & presser la touche Master désirée.

Entrer un temps (0.1sec-49 :59min) puis presser MODIFY.

Wait :

C'est le temps de maintien du contenu du Master. Si un temps IN et OUT ont été spécifiés, c'est le temps que le Master restera au plateau avant de se refermer automatiquement dans le temps de fermeture (OUT)

Entrer un temps (0.1sec-49 :59min) et presser MODIFY.

Out :

C'est le temps de disparition du contenu du Master. Il est utilisé pour plusieurs fonctions telles que START, FLASH avec temps, Temps sur les Masters etc....

Entrer un temps (0.1sec-49 :59min) et presser MODIFY.

Flash Mode :

Vous pouvez programmer un mode Flash On/Off individuel pour chaque Master (sélectionner la colonne et presser MODIFY). En mode Flash Off la touche Master fonctionne normalement pour mémoires et séquences. En mode Flash On la touche Master flashe le contenu du Master.

Voir [Flasher un Master](#)

Port :

Vous pouvez définir un niveau de flash individuel (0-100) pour chaque Master (sélectionner la colonne, définir le niveau au clavier et presser MODIFY) Vous pouvez aussi : Maintenir FLASH & Presser la touche Master désirée.

Voir [Flasher un Master](#)

Master Page Times (3.0) :

Les Master pages peuvent avoir un temps de base pour l'ensemble des contenus de la page, concernés par des temps ou des B P M, tels que mémoires, Palettes et Chases.

La colonne des temps de Master Pages est la dernière à droite dans la fenêtre des Masters (menu Restitution), en référence. Ce temps ne peut être édité, mais l'affichage peut aider à la programmation des temps en % pour les Masters.

Temps de base des Master Pages :

Chaque Master Page possède son propre temps de base. Ce temps de base peut être utilisé pour activer la Palette chargée dans un Master. Il est aussi possible de programmer des temps en % sur les Masters. Si un temps en % est attribué, le temps de base est utilisé en proportion du temps en % du Master. Ainsi, le temps d'activation de la Palette peut être donné en % du temps de base de la page.

NOTE : Seuls les temps d'ouverture (d'apparition) peuvent être en %, ce qui n'a pas d'intérêt pour les temps de Maintien et de fermeture.

NOTE : Un raccourci : # TIME & MASTER PAGE permet de programmer le temps du Master page.

Master Page "B P M" :

Chaque Master Page possède son propre B P M. Si le B P M est > 0, il devient la base pour tous les Chases chargés sur les Masters. Le facteur de vitesse de chaque séquence permet d'utiliser une proportion du temps de B P M. Utiliser RATE & MASTER PAGE pour structurer le Tempo du Master Page actuel.

NOTE : Charger un contenu dans un Master amène le temps à 100%, si "Auto Update Master Page" est On. Ceci permet d'utiliser directement les temps des Master Pages.

Mode de mise à jour automatique des Master Page (3.0) :

Ce mode (auto update) peut être activé à partir du Set Up des paramètres ou par : SETUP & MASTER PAGE. S'il est On, les modifications sont automatiquement enregistrées dans la Page dès qu'un nouveau contenu est chargé dans un Master. S'il est Off, le Master Page doit être enregistré manuellement.

Si vous modifiez le contenu d'un Master alors que "Auto update master page" est On, la modification est automatiquement enregistrée dans le Master Page en cours.

Charger un Master Page inexistant dans ce mode crée automatiquement un nouveau Master Page (sous ce n°).

Vider tous les Masters et les ramener à 0 :

Vider les Masters en chargeant la page 0 ne supprime pas les contenus des Master Pages. Ceci ne vide que les masters de leur contenu et ramène le curseur à 0%.

Vider tous les Masters :

[C/ALT] & [MAST_PAGE]

Flasher un Master :

Les contenus d'un Master peuvent être flashé en deux modes différents : NORMAL, et SOLO. En mode Normal, le flash ajoute la sortie du Master à celles des autres registres ouverts, et en mode SOLO tous les autres Masters sont ramenés à 0% et remplacés par le contenu du Master flashé. Vous pouvez programmer un niveau de flash individuel à tous les Masters et vous pouvez désactiver le mode flash des Masters individuellement.

NOTE : Flasher un Master déclenche les attributs et effets Dynamiques d'une mémoire dans ce Master.

Choisir les modes Flash :

La touche FLASH MODE permet de passer aux différents modes de Flash et de les désactiver :

- 1) Sélectionner le mode Flash pour les Masters 1—40

[FLASH_MODE]

La LED de la touche Flash est allumée

- 2) Sélectionner le mode SOLO pour les Masters 1—40

[FLASH_MODE]

La LED Solo est allumée. Quand vous flashez un Master en mode Solo, tous les autres Masters > 0% sont ramenés à 0% tant que la touche Master est maintenue.

- 3) Désactiver le mode Flash

[FLASH_MODE]

Les deux LED sont éteintes

Programmer des niveaux de Flash individuels :

[0-100] [FLASH_MODE] & [Touche Master]

NOTE : Le mode Flash doit être actif.

Exemple : Attribuer un niveau de Flash de 50% au Master 1

[5] [0] [FLASH_MODE] & [Touche Master_1]

Le niveau de Flash 50% apparaît (en modes Flash) sur l'affichage étendu des Masters à choisir par VIEW.

NOTE : Le mode Flash ne doit pas nécessairement être actif.

Désactiver le mode Flash individuellement :

[FLASH_MODE] & [Touche Master]

Les Masters concernés fonctionnent alors comme si le mode Flash était désactivé. le mode Off apparaît sur l'affichage étendu des Masters à choisir par VIEW.

NOTE : Le mode Flash doit être actif.

Flash sur Temps :

Vous pouvez configurer la fonction Flash pour utiliser le temps attribué au Master quand celui ci est flashé, similaire à Maintenir START et presser la Touche Master, ceci n'est actif qu'en mode Flash. A configurer dans le [Set Up Pronto](#) ou directement.

Activer le mode Flash sur Temps directement :

[SETUP] & [FLASH_MODE]

Ceci ouvre un pop up permettant d'activer le mode.

Séquences dans les Masters :

Une séquence peut être chargée dans un Master puis restituée par ce même Master. La manière de restituer dépend du type de séquence, mode Normal ou mode Chase (dans [Liste Séquence](#)). Le niveau du Master contrôle le niveau de sortie de la séquence chargée dans ce Master.

Quand une séquence en mode Chase est chargée dans un Master, la touche Master devient une touche GO/PAUSE. Maintenir la touche Master ouvre l'Editeur de séquence

Charger une séquence dans un Master :

[1-999] [SEQ] & [Touche Master]

Déclencher une séquence en mode Normal :

[Touche Master]

NOTE : Si la touche Master est pressée pendant un transfert, le transfert suivant est déclenché immédiatement (Go Ahead).

Go / Pause d'une séquence en mode Chase :

[Touche Master]

Vider un Master :

La touche C/ALT permet de vider Masters, Playbacks et Master Pages.

NOTE : Un Master peut aussi être vidé en chargeant [0] dans ce Master.

Vider un Master :

[C/ALT] & [Touche Master]

Charger une Macro dans un Master :

Toute Macro peut être chargée dans un Master. La Macro est exécutée en pressant la touche Master (pas en mode Flash). Les Macros peuvent être enregistrées en Master Page.

Charger une Macro directement dans un Master :

[1-999] [MACRO] & [Touche Master]

Charger des Effets dynamiques dans un Master :

Tout effet dynamique peut être chargé en Master. L'effet dynamique est exécuté en pressant la touche Master (pas en mode Flash). Les effets dynamiques peuvent être enregistrés en Master Page.

Si vous enregistrez une mémoire avec Dynamiques dans un Master, la taille du dynamique est proportionnelle à la position du général du Master. Quand le Master est à 0%, le dynamique est stoppé. A 100%, le dynamique est restitué à la taille enregistrée en mémoire.

Charger un dynamique directement dans un Master :

[1-999] [DYNAMIC] & [Touche Master]

Charger des Palettes (avec groupes) dans un Master (3.0) :

Toute palette peut être chargée dans un Master. La Palette est exécutée pour les circuits sélectionnés en pressant la touche Master (PAS en mode Flash). Le général du Master active les attributs des circuits sélectionnés aux valeurs de la Palette en fonction des données de la fonction "Rubber band" (les attributs suivent les curseurs) dans le Set Up Master (SETUP & touche Master). Les Palettes peuvent être enregistrées en Master Page.

Il est possible d'attribuer un groupe de circuits temporaire au Master, seuls ces circuits sont affectés par la Palette. Très pratique si on utilise les Palettes plutôt que les mémoires pour des improvisations, mais vous devez changer de groupes plusieurs fois. Il n'est possible de sélectionner les circuits directement que dans la fenêtre d'affichage des Masters.

NOTE : Le groupe de circuits assigné n'est ni chargé, ni sauvegardé avec le Master.

Charger une Palette directement dans un Master :

[1-999] [FOCUS] & [Touche Master]

[1-999] [COLOR] & [Touche Master]

[1-999] [BEAM] & [Touche Master]

[1-999] [PALETTE] & [Touche Master]

Assigner un groupe de circuits à un Master (3.0) :

Un Master contenant à la fois une Palette et un groupe de circuits assigné est indiqué par un [+] après le nom du contenu. quand des circuits sont assignés ainsi à un Master, seuls ces circuits sont concernés par la Palette indépendamment de la sélection en cours.

- 1) Ouvrir la fenêtre des Masters en maintenant la touche Master pendant 2 secondes (ou à partir du menu Restitution).
- 2) Assurez vous d'avoir sélectionné le Master dans la Liste.
- 3) Sélectionner les circuits à tous niveaux. Vous pouvez enregistrer les circuits, mais ce n'est pas nécessaire.
- 4) Sortir avec Esc.

En pressant la touche Master, seuls les circuits assignés à ce Master sont concernés par les valeurs de la Palette.

Charger des Asservis dans un Master :

Tout appareil asservi peut être chargé en Master. La touche Master permet de sélectionner ou désélectionner cet appareil exactement comme en mode pour Le curseur commande l'intensité de cet appareil. Les asservis peuvent être enregistrés en Master Page.

Charger un Asservi directement dans un Master :

[1-1536] [DEVICE] & [Touche Master]

Charger un Masque dans un Master (3.0) :

Tout Masque circuits peut être chargé en Master. La touche Master permet de choisir le Masque On/Off. Les Masques peuvent être enregistrés en Master Page.

Charger un Masque directement dans un Master :

[1-1536] [MASK] & [Touche Master]

Charger des touches Console dans un Master (3.0) :

Toute touche Console (y compris les touches Soft) peut être chargée en Master. Choisir Touche comme contenu dans la colonne TYPE de l'Editeur de Master. Presser MODIFY dans la colonne Numéro affiche un pop up des noms des touches à choisir. Les touches non utilisables sont indiquées "Not used".

La touche réagit exactement comme la touche console, pouvant aussi travailler en combinaison avec d'autres touches. Ceci peut être enregistré en Master Page ou en Master Link.

Quand une touche console est assignée à un Master, celui ci ne peut pas être vidé par : C/ALT & Touche Master, puisque la touche Master EST la touche console. Aller dans la fenêtre d'affichage des Masters (menu Restitution) pour vider la touche console du Master, dans la colonne TYPE.

NOTE : Le pop up des touches les affiche en ordre interne des touches consoles, et non en ordre alphabétique.

NOTE : Le contenu affiché dans le Master est toujours un numéro, le nom des touches console ne peut pas être affiché dans les Masters. les noms des touches sont affichés dans la Vue Etendue des Masters.

Charger un Groupe dans un Master (3.0) :

Tout Groupe (1.-999.) peut être chargé en Master. La touche Master permet de sélectionner les circuits du Groupe. Le Groupe peut être enregistré en Master Page.

Charger un Groupe directement dans un Master :

[1.-999.] [PRESET] & [Touche Master]

Charger un Plan de circuits dans un Master (3.0) :

Tout plan de circuit (1-999) peut être chargé dans un Master. La touche Master permet d'afficher le plan de circuits. Les plans de circuits peuvent être chargés en Master Pages.

NOTE : Charger le plan 0 permet de sélectionner directement le format circuits étendu par la touche Master.

Charger un Plan de circuits directement dans un Master :

[0-999] [VIEW] & [Touche Master]

Charger des Paramètres d'Asservis dans les Masters (3.0) :

Tout paramètre d'asservi (pan, tilt, cyan, strobe etc....) peut être chargé dans un Master. Le général du Master contrôle ce Paramètre pour tous les appareils asservis sélectionnés, exactement comme en mode pour Les paramètres d'asservis peuvent être enregistrés en Master Page.

Il est possible d'assigner des circuits spécifiques aux Masters (similaire à Contenu = Palette). Si des circuits sont assignés, ceux ci sont toujours utilisés indépendamment des circuits sélectionnés en cours.

Charger un paramètre d'asservi directement dans un Master :

Sélectionner la page LCD qui affiche le paramètre désiré dans une roue.

[1-1536] [Touche Roue] & [Touche Master]

Assigner un groupe de circuits au même Master (3.0) :

Quand des circuits sont assignés, ceux ci sont toujours utilisés indépendamment des circuits sélectionnés en cours. Un Master contenant à la fois un paramètre d'asservi et un groupe de circuits assigné est indiqué par un [+] après le nom du contenu.

- 1) Ouvrir la fenêtre des Masters en maintenant la touche Master pendant 2 secondes (ou à partir du menu Restitution).
- 2) Assurez vous d'avoir sélectionné le Master dans la Liste.
- 3) Sélectionner les circuits à tous niveaux. Vous pouvez enregistrer les circuits, mais ce n'est pas nécessaire.
- 4) Sortir avec Esc.

En pressant la touche Master, seuls les circuits assignés à ce Master sont concernés par les valeurs du paramètre.

NOTE : Les circuits ne sont ni chargés ni sauvegarder par le Master Page.

Sélectionner les circuits d'un Master :

C'est une convention AVAB, une simple pression sur une touche Master sélectionne les circuits chargés dans le Master. Ceci permet un accès rapide à 40 groupes de circuits.

NOTE : Ceci s'applique quand un groupe, une mémoire ou un groupe de circuits informels est chargé dans un Master.

Sélectionner tous les circuits d'un Master :

[Touche Master]

Sélectionner uniquement les circuits ayant un Niveau en A :

[ALL] & [Touche Master]

Maintenir ALL & presser la touche Master, ne sélectionne que les circuits ayant un niveau en A.

Ajouter ou soustraire les circuits d'un Master dans une sélection courante de circuits :

[+] & [Touche Master] [-] & [Touche Master]

Les touches [+] et [-] combinées à une touche Master permettent d'ajouter ou de soustraire les circuits des Masters à la sélection actuelle de circuits.

Tap Tempo et Vitesse pour un Chase en Master (3.0) :

Il y a deux manières de contrôler la vitesse d'un Chase dans un Master. Modifier la vitesse par la roue de Vitesse, utiliser la fonction Tap Tempo pour attribuer un B P M. Ceci est très pratique en improvisation et qu'il est nécessaire d'adapter le rythme du Chase immédiatement à ce qui se passe sur scène.

Attribuer un Tap Tempo :

Maintenir RATE & et taper le tempo sur la touche Master. Deux frappes sont suffisantes pour donner un Tempo.

Les temps B P M sont visualisés et éditer dans la fenêtre Séquence (menu Conduite).

NOTE : Les B P M des Master Pages sont prioritaires sur les B P M individuels des séquences quand celles ci sont chargées dans les Masters.

Modifier la Vitesse (Rate) :

Quand une séquence est chargée dans un Master, vous pouvez contrôler sa vitesse à partir de la Liste séquence. Vous pouvez aussi contrôler la séquence dans ce Master par le Playback 2. Ceci permet de contrôler toutes la séquence, RATE, GO, GO BACK, PAUSE, SEQ+ et SEQ-. Le général du Master continue de contrôler le niveau de restitution de la séquence.

La vitesse (Rate) est visualisée et éditée dans la Liste séquence (menu Conduite).

Assigner un Master aux contrôles du Playback 2 :

1) Maintenir PLAYBACK (du play-back 2) et Presser la touche Master.

La vue du Playback 2 affiche alors la séquence chargée dans le Master (indiqué par M & le N° du Master).

La LED sur la touche PLAYBACK (2) clignote pour indiquer qu'un Master est contrôlé. Dans les Vues Masters, une [*] est affichée devant le n° de Master.

2) Utiliser la roue des Temps ou d'autres contrôles pour ajuster la vitesse, ou contrôler la séquence ou le Chase en direct dans ce Master.

3) Presser PLAYBACK (du Playback 2) pour revenir au contrôle du Playback 2. Modifier ou effacer un contenu d'un Master contrôlé par le Playback 2, ramène le Playback 2 à la normale.

Contrôle de vitesse de tous les Masters :

Vous pouvez activer un contrôle de vitesse à l'ensemble des Masters (sauf pour la vitesse des Séquences en Master).

Utiliser le contrôle de vitesse :

1) Maintenir RATE & Presser MASTER. Tous les temps de Masters apparaissent en vert à l'écran.

2) La roue de Temps peut être utilisée pour accélérer/ralentir les temps des Masters.

3) Presser RATE de nouveau pour sortir du contrôle de vitesse.

Mode Solo pour les Masters (3.0) :

Le mode Solo permet de ramener tous les Masters sauf un au Black out. Ce mode peut être activé pour chaque Master dans l'éditeur de Masters. quand un Master est en mode Solo, il fait refermer tous les autres Masters en mode normal (avec mode Solo = Off).

Quand un Master en Solo passe à 100%, tous les Masters en mode normal passent à 0%. Si plusieurs Masters sont en mode Solo = On, le dernier Master en Solo qui quitte la position 0% est prioritaire sur tous les autres Masters en mode Solo. Pour prendre le contrôle par un autre Master en Solo, il faut le ramener à 0% et l'ouvrir de nouveau. Si plusieurs Masters en Solo s'ouvrent en même temps, les Masters en mode normal sont contrôlés en proportion du Master Solo qui à la plus forte valeur.

Activer un Master en mode Solo :

1) Ouvrir la fenêtre des Masters (menu Restitution).

2) Sélectionner le Master et se positionner sur la colonne "Solo Fade".

3) Choisir ON (par un clic).

Exemple : Test du mode Solo :

1) Activer le Master 5 en mode SOLO, vérifier que le Master est à 0%.

2) Ouvrir plusieurs Masters entre 10-100%

3) Ouvrir le Master 5 à 100% et visualisez comment les autres Masters sont ramener simultanément à 0%.

Suivi des Attributs par les curseurs de Master (3.0) :

Ce mode permet à tous les attributs d'un Master de suivre la position du général du Master selon les données du Set Up Master (SETUP & Touche Master) ou du Set Up Pronto (menu Pronto).

Voir [Les Attributs suivent les Curseurs](#) (3.0)

REGISTRES DE TRANSFERTS

Le système possède deux couples de registres de Transferts. Ils servent à restituer les séquences de type "Théâtre" les séquences en Chase. Les Masters peuvent aussi être utilisés pour ceci.

Description des fonctions :

[Introduction aux Registres de Transfert](#)
[Touches des Registres de Transfert](#)
[La fenêtre d'affichage des registres de transfert](#)
[Transfert à tout Pas de séquence ou mémoire](#)
[Transferts manuels](#)
[Transfert par GO, PAUSE, GO BACK](#)
[RATE \(vitesse\) sur Séquences & Fin](#)
[Modifier l'état lumineux directement dans un des registres Playbacks](#)
[Vider les Registres de Transfert](#)
[Playlist](#)
[Visualisation des Séquences en Restitution](#)
[La Page des touches Soft de Playback](#)
[Contrôle des transfert en cours \(3.0\)](#)

Introduction Registres de Transfert :

Les registres de transfert sont les registres de restitution pour les séquences. Le système possède deux couples de registres de transferts indépendants. Ils permettent d'exécuter un transfert entre deux mémoires quelconques, ou de restituer une séquence. La séquence peut être restituée en manuel, en utilisant les temps par défaut, ou en utilisant des temps spécifiques. Même si des temps de transfert sont enregistrés, la séquence peut toujours être restituée manuellement, mise en PAUSE, ou inversée par la fonction GO BACK. Certaines fonctions permettent de restituer des Pas de séquence de manière aléatoire (GOTO) et une roue de Temps permet d'accélérer /ralentir des effets en cours. Des flèches Haut et Bas sont affichées dans la fenêtre principale des circuits pour indiquer les circuits qui apparaissent et ceux qui disparaissent au prochain transfert dans le Playback 1.

NOTE : Les attributs sont exécutés en L T P, quel que soit le Playback qui les restitue. Ce qui signifie qu'il n'est pas possible d'utiliser par exemple, PAUSE pour stopper les attributs.

Les touches des Registres de Transfert :

Ces touches sont les plus importantes pour utiliser les registres de transfert :

[GOTO](#)
[GO](#)
[PAUSE](#)
[GO BACK](#)
[A \(C\)](#)
[B \(D\)](#)
[PLAYBACK](#)
[SEQ-](#)
[SEQ+](#)
[RATE](#)

La touche GOTO :

Cette touche permet d'exécuter des transferts de tout Pas de séquence ou mémoire à tout autre pas de séquence ou mémoire, avec le temps de GO par défaut. Dans le Set Up Pronto (menu Pronto!) vous pouvez configurer la touche GOTO pour transférer des pas de séquences spécifiques au lieu des mémoires. Utiliser le paramètre "[GOTO saute vers =](#)", ou directement (voir ci dessous). Touche clavier : G.

Passer à une mémoire spécifique ou un groupe :

[1-999.9] [GOTO]

exécute un transfert vers cette mémoire.

Ouvrir la liste des Pas/Mémoires :

[GOTO]

Ouvre une fenêtre, à partir de laquelle vous pouvez sélectionner tout Pas de séquence et presser GOTO de nouveau pour envoyer ce Pas.

Changer la configuration de la fonction GOTO :

[SETUP] & [GOTO]

Ouvre une fenêtre permettant de sélectionner si GOTO permet de sauter à un Pas de séquence ou à une mémoire (MODIFY passe de l'un à l'autre). Cette fonction concerne le GOTO pour les deux Playbacks.

La touche GO :

Déclenche un transfert au prochain de séquence. Déclenche aussi le transfert suivant si la touche est pressée avant que le transfert en cours ne soit terminé. Raccourci clavier : Ctrl- G.

Modifier le temps de GO par défaut :

[SETUP] & [GO]

Ouvre le Set Up permettant de modifier le temps de GO par défaut (entrer un nouveau temps et presser MODIFY).

La touche PAUSE :

Stoppe tous les temps de transfert. Presser PAUSE pour redémarrer.

Raccourci clavier : Ctrl P.

NOTE : Le transfert manuel est aussi prioritaire sur la fonction PAUSE.

La touche GO BACK :

Inverse le transfert en cours. Si aucun transfert n'est en cours, transfère le Pas précédent dans le temps par défaut.

Raccourci clavier : Ctrl B.

Modifier le temps de GO BACK par défaut :

[SETUP] & [GO_BACK]

Ouvre le Set Up permettant de modifier le temps de GO BACK par défaut (entrer un nouveau temps et presser MODIFY).

La touche A (& C) :

Cette touche est celle du registre de restitution contenant l'état qui va disparaître (Registre A/C) du Playback (1/2). Cette touche permet d'ouvrir l'éditeur de ce registre, ou combiné avec d'autres touches, de charger/éditer/effacer les contenus de ce registre. La touche C fonctionne de manière identique pour le Playback 2 (C/D).

Éditer le Pas de séquence en A :

Maintenir A. Ceci ouvre la fenêtre d'affichage des registres A/B C/D.

Charger une mémoire ou un Groupe en A :

[1-999.9] [Preset] & [A]

Attribuer un temps de disparition (Out) au Pas de séquence :

[0.1-4959] [TIME] & [A]

Enregistre un temps de disparition au pas de séquence présent en A ou B, selon le Set Up des Temps sur Registres dans le Set Up Pronto.

Attribuer un temps de délai à la disparition au pas de séquence :

[0.1-4959] [DELAY] & [A]

Enregistre un temps de délai à la disparition au pas de séquence présent en A ou B, selon le Set Up des Temps sur Registres dans le Set Up Pronto.

La touche B (et D) :

Cette touche est celle du registre de préparation (B) du Playback 1. Cette touche permet d'ouvrir l'éditeur de ce registre, ou combiné avec d'autres touches, de charger/éditer/effacer les contenus de ce registre. La touche D fonctionne de manière identique pour le Playback 2 (C/D).

Éditer le Pas de séquence en B :

Maintenir B. Ceci ouvre la fenêtre d'affichage des registres A/B C/D.

Charger une mémoire ou un Groupe en B :

[1-999.9] [Preset] & [B]

Attribuer un temps d'apparition au Pas de séquence :

[0.1-4959] [TIME] & [B]

Enregistre un temps d'apparition au pas de séquence présent en A ou B, selon le Set Up des Temps sur Registres dans le Set Up Pronto.

Attribuer un temps de délai à l'apparition au Pas de séquence :

[0.1-4959] [DELAY] & [B]

Enregistre un temps de délai à l'apparition au pas de séquence présent en A ou B, selon le Set Up des Temps sur Registres dans le Set Up Pronto.

La touche PLAYBACK :

Cette touche possède plusieurs fonctions.

- Pressée, elle permet de passer de l'affichage Scène au contenu de B (Pas suivant)
- Maintenu plus de deux secondes, elle ouvre l'Éditeur de séquence pour ce Playback.
- Utilisée en combinaison avec la touche SEQ, elle permet d'assigner une séquence au Playback.
- Utilisée en combinaison avec une touche Master, elle permet de contrôler la séquence dans le Master par ce Playback (2).

NOTE : Il existe plusieurs paramètres différents pour la touche PLAYBACK. Maintenir SETUP et presser PLAYBACK ouvre la fenêtre des paramètres. Il sont décrits dans le chapitre [Configurer les paramètres](#).

Passer à la vue de A ou B (3.0) :

[PLAYBACK]

La fenêtre des circuits passe de la vue de l'état en A affichant la sortie en Scène à la vue de l'état en B affichant le contenu du prochain Pas (Playback 1).

Dans la visualisation des statuts en bas à droite de l'écran principal, la vue active est indiquée par un carré rouge en couleur de fond de "A" ou "B".

Activer l'éditeur de séquence :

Maintenir [PLAYBACK]

Après environ deux secondes, l'[éditeur de Séquence](#) s'ouvre pour la séquence chargée dans ce Playback. L'éditeur est pré positionné sur le Pas de séquence en cours.

Charger une séquence dans un Playback :

[1-999] [SEQ] & [PLAYBACK] (1 ou 2)

NOTE : Charger la séquence 0 vide la séquence de ce Playback.

NOTE : Charger une séquence inexistante dans un Playback ouvre une fenêtre vous proposant de créer cette séquence.

Vider les contenus des registres d'un Playback :

[C/ALT] & [PLAYBACK]

Les deux registres du Playback sont vidés.

Mode Rate pour un Chase dans un Playback :

[RATE] & [PLAYBACK]

Presser RATE de nouveau pour sortir.

Voir [Vitesse sur Séquences & Chases](#).

Contrôle d'une Séquence dans un Master :

[PLAYBACK] & [Touche Master]

Presser PLAYBACK de nouveau pour sortir.

Voir [Tap Tempo et Vitesse pour un Master](#)

La touche SEQ [-]

Cette touche (flèche vers le haut) permet de revenir au Pas de séquence précédent. Cette action ne tient compte d'aucun temps. Tous les attributs sont mis à jour immédiatement.

NOTE : Quand un Chase est en cours, cette touche le stoppe et ramène le Pas précédent.

Revenir au Pas précédent :

[SEQ [-]]

La touche SEQ [+]

Cette touche (flèche vers le bas) permet de passer au Pas de séquence suivant. Cette action ne tient compte d'aucun temps. Tous les attributs sont mis à jour immédiatement.

NOTE : Quand un Chase est en cours, cette touche le stoppe et passe au Pas suivant.

Passer au Pas de séquence suivant :

[SEQ [+]]

La touche RATE et la Roue des temps :

Cette touche permet de choisir la fonction de contrôle des temps (RATE) de la Roue des temps On/Off. Quand RATE est active, la roue des temps peut accélérer ou ralentir le transfert en cours. Le facteur de vitesse est automatiquement réinitialisé quand le transfert est terminé. Ceci rend la fonction RATE quasiment similaire à l'ancien Joystick AVAB, avec l'avantage de pouvoir revenir d'une valeur de "Rate" à une valeur "neutre" en pressant RATE. Ce n'était pas possible avec le joystick.

La valeur de vitesse en bas de l'écran est affichée "--- --" quand le contrôle de vitesse est inactif.

Activer RATE :

[RATE]

La roue des temps peut alors accélérer/ralentir le transfert en cours.

Blocage du contrôle de vitesse On/Off :

Maintenir [SETUP] & Presser [RATE]

Un Set Up permet de choisir le paramètre on/off. Quand On est choisi, la roue de vitesse est bloquée à partir de la position neutre (100%) vers l'accélération ou vers le ralenti. Ce blocage empêche de passer de l'accélération au ralenti sans avoir attendu quelques secondes d'abord.

Mode Rate pour les Masters :

[RATE] & [MASTER]

Presser RATE de nouveau pour sortir.
Voir [Contrôle de vitesse pour tous les Masters](#).

Tap Tempo pour un Chase dans un Master :

[RATE] & [Touche Master] [Touche Master]
Voir [Vitesse sur Séquences & Chases](#).

Mode Rate pour un Chase dans un Playback :

[RATE] & [PLAYBACK]

Presser RATE de nouveau pour sortir.
Voir [Vitesse sur Séquences & Chases](#).

La fenêtre des Registres de Playback :

Cette fenêtre permet de visualiser et d'éditer les contenus de tous les registres transfert. Cette fenêtre affiche un double éditeur (identique à ceux des VLC/Safari AVAB) avec un éditeur de circuits dans la partie supérieure et une liste de tous les registres de restitution et leurs paramètres dans la partie inférieure.

Les trois manières d'ouvrir cette fenêtre :

- A partir du menu Restitution (Vue des Registres...)
- Maintenir une des touches (A, B, C, D) pendant deux secondes
- Maintenir MODIFY & Presser une des touches (A, B, C, D)

Vous pouvez éditer les contenus directement et enregistrer les modifications. Se déplacer par les Flèches ou la souris.

Voici les paramètres de cette fenêtre :

Registre :

Le registre sélectionné est celui qui est affiché dans la vues des circuits en partie supérieure. Modifier les circuits Scène/Aveugle dépend du registre sélectionné et de sa position. Les modifications sont directes. Changer de registres avec les Flèches ou la souris.

Mémoire :

C'est le n° de la mémoire chargée dans le registre.

Entrer un nouveau n° et presser MODIFY pour changer de mémoire. La modification est directe, si vous chargez une mémoire en A elle est active en sortie immédiatement.

Transfert à tout Pas ou Mémoire :

La fonction GOTO permet d'effectuer un transfert à tout Pas de séquence ou à toute mémoire dans les temps du Pas correspondant. Si aucun temps n'est assigné au Pas, le temps de GO par défaut est utilisé. La fonction GOTO est utilisable directement ou à partir de la Liste séquence.

Voir [La touche GOTO](#).

Transferts manuels :

Un transfert manuel est possible en permanence, même si des temps de transferts ont été assignés à un Pas de séquence. Déplacer les curseurs de transfert du bas vers le haut simultanément exécute un transfert manuel. Après un transfert manuel vous devez ramener les curseurs en bas pour exécuter un nouveau transfert manuel. Vous pouvez exécuter des transfert manuels dans les deux sens par la fonction "[Transfert dans les deux sens](#)", dans le Set Up Pronto.

NOTE : La position des curseurs n'a aucune importance si vous exécutez un transfert automatique par les touches GO ou GOTO.

Prendre le contrôle manuel d'un transfert en cours :

Il est possible de prendre le contrôle manuel d'un transfert en cours, soit en rattrapant directement le niveau du transfert avec les curseurs manuels, ou en pressant PAUSE et en positionnant les curseurs manuels au niveau du transfert.

Finir un transfert manuel en automatique :

Il suffit de presser GO à tout moment du transfert manuel, celui-ci continue en automatique dans des temps proportionnels aux temps de départ par rapport à la position au moment du GO.

Transfert avec GO, PAUSE, GO BACK :

Il est toujours possible d'utiliser les touches GO, PAUSE & GO BACK pour les transferts. Les temps par défaut (modifiables) sont utilisés si aucun temps n'est assigné.

Utiliser le GO :

La touche GO déclenche le prochain transfert dès qu'elle est pressée. Sans temps spécifiques assignés au Pas de séquence, le temps de GO par défaut est utilisé.

Presser GO avant la fin d'un transfert stoppe le transfert en cours et déclenche le transfert suivant entre l'état en scène et le Pas suivant (action appelée "Go Ahead").

Un transfert en cours déclenché par le GO peut être repris sous contrôle en manuel en récupérant le niveau du transfert avec les curseurs.

Modifier le temps de GO par défaut :

[SETUP] & [GO]

Un pop up s'affiche et permet de modifier le temps de Go par défaut. Presser MODIFY pour confirmer.

Utiliser PAUSE :

La touche PAUSE permet de stopper un transfert en cours. Pour redémarrer, il suffit de presser GO, PAUSE ou GO BACK, ou de prendre le contrôle du transfert en manuel.

Utiliser GO BACK :

La touche GO BACK permet d'exécuter un transfert vers le Pas précédent en utilisant le temps de Go Back par défaut, paramétré dans le Set Up Pronto. Presser GO BACK pendant un transfert inverse celui-ci dans les temps assignés à ce Pas.

Modifier le temps de GO BACK par défaut :

[SETUP] & [GO_BACK]

Un pop up s'affiche et permet de modifier le temps de Go Back. Presser MODIFY pour confirmer.

Vitesse sur Séquences & Chases :

Vous pouvez contrôler les temps de transfert en cours, ainsi que le temps total d'une séquence en mode Chase. Ceci est valable pour une séquence dans un Playback ou un Master.

Contrôles de vitesse des transferts :

Dès qu'un transfert est déclenché par GO ou GO BACK, les temps de transfert peuvent être accélérés en pressant RATE et en tournant la roue des temps vers le Haut. Ils peuvent être ralentis en tournant la roue vers le bas. Un blocage axial de la roue empêche de passer d'une accélération à un ralentissement sans pause (voir ci-dessous). Dès que le transfert est terminé, les données de la roue des temps reviennent à la normale.

Le contrôle de vitesse fonctionne en %, comme tous les facteurs de vitesse du système. Un tour de roue permet de passer de 100%-0. un autre tour de 100-1000%. Ceci rend similaires accéléré et ralenti. Un contrôle de vitesse à 1000% rend le transfert instantané ("cut"). Voir [Touche RATE](#).

Contrôle de vitesse des séquences en Chase dans les Playbacks :

1) Maintenir RATE & Presser PLAYBACK.

Ajuster la vitesse par la roue des temps. La vitesse est indiquée dans la Liste des séquences (menu Conduite), et sur le nom de la Séquence au dessus de la Vue des séquences.

2) Presser RATE de nouveau pour sortir.

Contrôle de vitesse des séquences en Chase dans les Masters :

1) Maintenir RATE & Presser la touche Master.

Ajuster la vitesse par la roue des temps. La vitesse est indiquée dans la Liste des séquences (menu Conduite).

2) Presser RATE de nouveau pour sortir.

Choisir le blocage axial On/Off :

Maintenir [SETUP] & Presser [RATE]

Un pop up permet de choisir le paramètre on/off. Quand "On" est choisi, la roue de vitesse est bloquée à partir de la position neutre (100%) vers l'accélération ou vers le ralenti. Ce blocage empêche de passer de l'accélération au ralenti sans avoir attendu quelques secondes d'abord.

Modifier l'état directement dans un des registres Playback :

Il est possible de modifier directement les contenus de tous les registres de transfert par la vue circuits de la fenêtre des Registres des Playbacks (menu Playback).

Modifier l'état directement dans un des registres Playback :

- 1) Ouvrir la fenêtre des registres de transfert par : Maintenir A (or B, C, D), ou à partir du menu Playback.
- 2) Sélectionner le registre à éditer.
- 3) Éditer les circuits directement ou assigner une nouvelle mémoire.
- 4) Pour sortir presser Esc.

Vider un Registre de Transfert :

La touche C/ALT permet de vider les Masters, les Registres de Transfert et les Master Pages.

NOTE : Un registre Playback peut aussi être vidé en lui assignant la mémoire "0".

NOTE : La séquence entière peut être vidée en assignant la Séquence "0" au Playback.

Vider un Playback :

[C/ALT] & [PLAYBACK]

La Playlist :

La Playlist (menu Conduite) permet d'organiser et simplifier la restitution de plusieurs séquences dans un ordre particulier. Par exemple dans un évènement musical dans lequel chaque morceau possède sa propre séquence. Il est très simple de passer à toute séquence par la Playlist et de l'abandonner pour une improvisation.

Simplement, une liste de séquences est structurée dans la Playlist. Puis, cette Playlist est activée par la touche Soft [Playlist] du LCD. La Playlist utilise par défaut le Playback 1 (A/B), mais elle peut être paramétrée pour affecter le Playback 2 (C/D) dans le Set Up Pronto (Menu Pronto).

NOTE : Vous pouvez créer une macro pour démarrer la Playlist dans un système sans console.

Créer une Playlist :

- 1) Ouvrir la Playlist (menu Conduite).
- 2) Insérer une séquence dans la Playlist par : Entrer le n° de la séquence & presser INSERT.

NOTE : La Playlist affiche le nom des Séquences. Quand une nouvelle séquence est chargée, le nom de la séquence est indiqué dans la vue Message (en bas à gauche du moniteur 1).

- 3) Continuer d'insérer des séquences (la même séquence peut être répétée dans la Playlist).

Naviguer dans la Playlist :

- 1) Ouvrir la Playlist (menu Conduite).

2) Sélectionner une séquence par les Flèches & Presser GOTO. Le premier Pas de cette séquence est positionné en B.

NOTE : Cette fonction peut être très pratique pour improviser des sauts de séquences à partir de cette Playlist.

Éditer la Playlist :

1) Ouvrir la Playlist (menu Conduite).

- Sélectionner une séquence à effacer par les Flèches, & presser Fin Un pop up de confirmation s'affiche.
- Sélectionner la séquence après laquelle vous désirez en insérer une nouvelle, entrer le N° et presser INSERT.

Utiliser le mode Playlist :

Le mode Playlist est activé par la touche Soft PLAYLIST, dans la page des touches du Playback. Quand elle est active, toutes les séquences de la Playlist sont chargées dès que la précédente est terminée, jusqu'à la fin de la liste. Chaque fois qu'une nouvelle séquence est chargée, l'information est affichée par un message sur l'écran principal.

1) Sélectionner la touche Soft PLAYBACK sur le LCD de la console.

2) Presser PLAYLIST. Cette touche permet de passer en mode Playlist On/Off. Le mode Playlist actif est indiqué par une Flèche qui apparaît dans la touche Soft.

Presser MODIFY & PLAYLIST ouvre l'Editeur de Playlist.

L'affichage du LCD indique les modes "Modify", "Build", "Highlight", "Playlist" au milieu de l'écran.

Activer l'affichage de la Playlist :

1) Sélectionner l'affichage de la Playlist sur le LCD de la console par : Maintenir DISP MODE & PLAYLIST. La Playlist est affichée et indique son état en cours.

2) Il est possible de se déplacer dans la Playlist par la Jog Wheel et de sauter à une autre position en pressant SELECT.

Visualisation des Séquences en Restitution :

Il existe deux types de visualisation des séquences en restitution dans les registres de transfert. L'affichage normal "condensé" et l'affichage "étendu" pour le Playback 1 (A/B). Les séquences en cours dans les Masters affichent temps et état dans la visualisation des Masters.

Lignes des A/B en Gris : indique qu'aucun transfert n'est en cours.

Lignes des A/B en Rouge : indique qu'un transfert est en cours (manuel ou automatique). L'état du système, affiché en bas de l'écran affiche un état additionnel de A/B affichant le niveau des registres A/B qui passent aussi en rouge pendant un transfert.

Les textes des Pas de séquences sont affichés en bas de chaque visualisation des séquences dès que le Pas de séquence est chargé pour le transfert suivant. Si aucun texte de Pas de séquence n'est défini, le texte de la mémoire correspondante est affiché ainsi : "P : texte". Vous pouvez passer alternativement de Temps à Texte Time pour les deux Playbacks par : Maintenir VIEW & presser PLAYBACK.

Les temps par défaut sont affichés en Vert, alors que les temps programmés sont affichés en Jaune.

Vous pouvez alterner les différentes visualisations par la touche VIEW ou : Entrer un n° d'écran (1-5) & presser VIEW.
Voir [La touche VIEW](#).

NOTE : Le Pronto peut utiliser un ou deux moniteurs. Dans tous les cas, les visualisations séquences sont sur le moniteur principal (1er). Selon que vous ayez un système Pronto ou Pronto+ (Plus) et un ou deux moniteurs, vous disposez de différents types d'affichages correspondant aux situations spécifiques.

Visualisations Condensées :

Ces vues permettent d'afficher jusqu'à 19 Pas de séquence avec les données suivantes :

Pas Mémoire
Temps Out
temps Delay
Temps In
Temps Wait
T = CH Times dans ce Pas
* = Masters, Master Page ou Macro liés à ce Pas
D = Dynamiques dans cette mémoire
A = Attributs dans cette mémoire

Vous pouvez alterner les affichages Temps/Textes par : Maintenir VIEW & Presser PLAYBACK. Si aucun texte de Pas de séquence n'est défini, le texte de la mémoire correspondante est affiché ainsi : "P : text".

Visualisation Etendue (Playback A/B seulement) :

Dans cette vue, jusqu'à 20 Pas de séquence peuvent être affichés avec toutes les données importantes de chaque Pas de séquence. Le raccourci de cette visualisation est : "5 VIEW".

Pas
Mémoire
Texte (Si aucun texte de Pas de séquence n'est défini, le texte de la mémoire correspondante est affiché ainsi : "P : text".)
Total Time = Le temps total de ce Pas, incluant temps du Pas & temps d'attributs FOCUS, COLOR & sélectionnable
Temps Out
temps Delay
Temps In
ChT = * indique les CH Times dans ce Pas
Temps Wait
Att = # Attributs dans cette mémoire
Dyn = # Dynamiques dans cette mémoire
ML = # Masters liés à ce Pas
MP = # Master Page lié à ce Pas
Ma = # Macro liée à ce Pas

Quand un Pas de séquence avec Attributs est chargé en B les temps de FOCUS, COLOR & BEAM sont aussi affichés. Un "*" apparaît après les temps/délais de FOCUS, COLOR & BEAM si des temps individuels de paramètres sont assignés.

Quand un Pas avec attributs est chargé en B, les CH Times sont affichés pour ou Txx sous le niveau du circuit dans la fenêtre circuits. Les temps sont affichés en secondes. Les temps supérieurs à 59 secondes sont indiqués par **.

NOTE : Si le "Temps sur Registre" est sur "A", le registre A est étendu avec les données F C B à la place du registre B. Les données de temps F C B n'apparaissent en A ou en B que si elles existent ou si des temps individuels de paramètres sont assignés.

NOTE : S'il existe des CH Times, les temps et délais les plus long sont indiqués sur une ligne supplémentaire en A ou en B (comme pour les temps F C B). Un * indique que plusieurs temps ou délais différents existent pour différents circuits (comme pour les temps F C B).

Visualisation des séquences dans les Masters :

Dans la vue normale des Masters, sont affichées les données suivantes :

Dans la colonne "Cont." le n° de séquence ou de Chase apparaît, par exemple "S1" ou "C3".

dans la colonne "Temps" apparaît le n° du Pas de séquence, par exemple "S :2".

PAUSE est indiqué sur fond rouge, et GO sur fond vert.

Visualisation étendue des séquences dans les Masters

Dans la vue étendue des Masters apparaissent les Pas et les mémoires dans les colonnes Up, Wait & Down, ainsi que plus à droite le nom de la séquence ou du Chase.

PAUSE est indiqué sur fond rouge, et GO sur fond vert.

La page des touches Soft de Playback :

Cette page affiche sur le LCD les fonctions concernant la restitution.

La touche Soft PLAYBACK sur le LCD fait apparaître les fonctions. Cette touche Soft s'affiche par : Presser la touche DISP MODE, près de l'afficheur LCD.

Voici les fonctions accessibles sur le LCD par cette touche :

TEXT (touche Soft) :

Cette touche permet de programmer/modifier le texte d'une mémoire, d'un groupe ou d'un Pas de séquence dans un Master ou un Playback. Maintenir TEXT & presser la touche Master ou l'une des touches du Playback (A/B).

Voir [Entrer un Texte](#)

Track List (touche Soft) :

Cette fonction ouvre la liste des suivi des circuits pour la sélection de circuits en cours et la séquence chargée en Playback 1.

Voir [Track List](#)

Update Playback (touche Soft) :

Cette fonction permet de mettre à jour tous les attributs et les intensités dans le Playback principal.

Voir [Touche Soft Update Playback](#).

Playlist (touche Soft) :

La Playlist (menu Conduite) permet d'organiser et simplifier la restitution de plusieurs séquences dans un ordre particulier. Par exemple dans un événement musical dans lequel chaque morceau possède sa propre séquence.

Voir [La Playlist](#).

Build Seq (touche Soft) :

Cette touche permet de choisir le mode Build Seq On/Off. Quand le mode est On, toutes les nouvelles mémoires enregistrées à partir de A sont structurée dans la séquence active en Playback 1. Une flèche près de la touche indique que le mode est actif.

Voir [Mode Build Séquence](#) dans le Set Up Pronto.

Modify Seq (touche Soft) :

Cette touche permet de choisir le mode Modify On/Off. Quand le mode est On, et tant qu'il le reste, tous les automatismes liés aux Pas de séquences (links, attributs, wait etc....) sont désactivés. Une flèche près de la touche indique que le mode est actif. Voir [Mode Modify Séquence](#) dans le Set Up Pronto.

Contrôle des Fondus en cours (3.0) :

Quand un groupe de CH Times, un Move Fade ou un Lock Fade est déclenché, les temps de Part sont assignés aux roues. Quand un temps de Part est terminé, toutes les autres Part situées à droite de celle ci se décalent d'un cran vers la gauche (sur les roues). Si des textes ont été définis, ils sont indiqués sur les roues de contrôle de chaque Part.

Sélection de l'affichage des fondus en cours :

[DISP MODE] & [TIME]

Contrôle des temps de Part :

Si de fondus sont en cours et que des paramètres ou des dynamiques sont assignés sur les roues, vous pouvez revenir à l'affichage des Parts sur les roues en pressant DISP MODE.

Sélection des circuits des fondus en cours :

Maintenir CH & Presser la touche roue d'une Part, permet de sélectionner rapidement les circuits de la Part. Maintenir ALL & Presser une touche roue, permet de ne sélectionner que les circuits ayant un niveau en Scène.

DYNAMICS (3.0)

Dans ce système, il existe un générateur d'effets ondulatoire (tables) assignable aux circuits traditionnels et aux paramètres d'asservis. Ce sont les Dynamiques.

En voici les fonctions :

[Introduction aux Dynamiques](#)
[Les touches de Dynamiques](#)
[La bibliothèque des modèles de Dynamiques](#)
[L'éditeur de modèles de Dynamiques](#)
[La fenêtre des Dynamiques en cours](#)
["l'ancienne" fenêtre des Dynamiques en cours](#)
[Le moniteur des déplacements de Pan & Tilt](#)
[Créer, Éditer, Copier des bibliothèques de Dynamiques](#)
[Activer un modèle de Dynamiques](#)
[Éditer des Dynamiques en cours](#)
[Contrôle de Taille & Vitesse des Dynamiques](#)
[Relations entre les circuits dans les effets Dynamiques](#)
[Fondu des effets Dynamiques](#)
[Boucles d'effets Dynamiques](#)
[Modifier la forme des Dynamiques Pan &Tilt](#)
[Stopper les Dynamiques](#)
[Enregistrer les Dynamiques en mémoires](#)
[Enregistrer les "Keep VIEW" en mémoires](#)
[Éditer les Dynamiques en mémoire](#)
[Ramener les Dynamiques à partir d'une mémoire](#)
[Restituer les Dynamiques en mémoire](#)
[Vider tous les Dynamiques en cours](#)
[La Page des touches Soft de Dynamiques](#)
[Enregistrer les Dynamiques en cours dans un modèle](#)
[Assigner directement les Tables de Dynamiques](#)
[Paramètres de "Fan " des Dynamiques](#)
[Assigner des Modèles de Dynamiques sur les touches Masters](#)
[Importer des modèles de Dynamiques d'une autre Conduite](#)
[Exemple d'utilisation de Dynamiques](#)

Introduction aux Dynamiques :

Les Dynamiques sont des effets permettant d'assigner des formes ondulatoires (sinus, dents de scies etc....) aux intensités, couleurs, mouvements ou à tout autre paramètre. Les formes ondulatoires "activent" le paramètre qui leur est assigné, mais vous pouvez toujours modifier la "valeur de base" du paramètre.

Les tables de formes ondulatoires sont préparées dans les Modèles de Dynamiques, qui peuvent être appliqués directement aux appareils, pour gagner du temps. Pour créer un mouvement tel qu'un "cercle" par exemple, deux ondes sinusoïdales sont utilisées pour les Pan & Tilt, et l'une d'elles utilise un "offset" de 25% par rapport à l'autre. Plusieurs modèles de Dynamiques tels que celui ci sont inclus dans le programme, et peuvent être utilisés ou modifiés.

L'idée est de déclencher un effet en utilisant un modèle de Dynamiques (circle, cancan etc....) et ensuite d'éditer taille et vitesse, sur un niveau "général" appelé effet Dynamique. Cet effet, et les circuits correspondants, est enregistré dans une mémoire. Vous pouvez ensuite ajouter ou soustraire des circuits.

Les effets Dynamiques utilisent les modèles de Dynamiques comme référence quand ils sont chargés. Aussi, les effets Dynamiques sont stoppés quand une nouvelle valeur d'attribut est activée à partir d'une mémoire dans une séquence ou un Master. De nouvelles fonctions de stop pour contrôler les Dynamiques sont : les Relations (all, conditionnelles, 1 :2 etc....), les relations Offset, les relations Délais, Formes, Boucles etc....

NOTE : Les Dynamiques sont contrôlés de manière différente selon l'usage HTP ou LTP. Un dynamique en cours "conserve" le contrôle de ses paramètres et circuits jusqu'à ce qu'il soit relâché. Les attributs en LTP sont relâchés quand une nouvelle position est activée à partir d'un Playback, ou, comme les intensités en HTP quand le circuit est sélectionné et que l'on presse C/ALT & DYNAMICS. Il est aussi possible d'utiliser DELETE DYNAM dans la Liste des Dynamiques en cours sur le LCD. La fenêtre des Dynamiques en cours affiche tous les effets Dynamiques actuellement actifs.

Voici plusieurs choses utiles à comprendre :

Tables de Dynamiques :

La base des effets dynamiques de tout type est une forme ondulatoire, ou "table", qui est assignée à l'intensité ou à tout autre paramètre d'attribut d'un circuit. Il existe plusieurs "formes ondulatoires" qui s'appliquent à un paramètre pour créer un effet. Une ondulation sinusoïdale, par exemple, va moduler un paramètre en montée et descente en continuité au dessus et au dessous de la valeur courante. En changeant Vitesse et Taille de cette ondulation, on change les valeurs en résultant. La notion des tables est très technique, ceci requiert une compréhension technique minimale : la plupart des concepteurs préfèrent expérimenter plusieurs tables pour comprendre - l'effet d'une ondulation sinusoïdale est trop différente sur un paramètre de couleur, comparée au pan ou à l'intensité, pour l'expliquer en détail ici.

Tables de Dynamiques

Voici les différentes tables :

Table	Description
Stop	Une table "Stop Dynamiques"
Sine	Ondulation sinusoïdale normale
Step	Ondulation " On/Off "
Sawtooth	Ondulation linéaire en " dent de scie "
Ramp	Ondulation " fondu/sec"
Ramp Inv	Ondulation " sec/fondu "
MarkOn	"On-plug long que Off" utilisé pour "fly-in" ou "fly-out"
MarkOff	"Off-plug long que-on" utilisé pour "fly-in" ou "fly-out"
Spiral	Onde sinusoïdale à variation d'amplitude (spirale)
Tangent	Onde sinusoïdale avec "sharp top"
Random1	Courbe aléatoire 1
Random2	Courbe aléatoire 2
Random3	Courbe aléatoire 3

NOTE : Si vous travaillez habituellement sur des Tables WholeHog (TM), une Sine + 90 degrés est ici une Sine avec un offset de 25%.

Paramètres :

Quand vous déclenchez un Dynamique, vous assignez une forme ondulatoire à partir d'une table, ou à partir d'une bibliothèque de Dynamiques à l'intensité, ou à tout autre paramètre d'attribut d'un circuit.

Voici la liste des paramètres :

Paramètre	Groupe du Paramètre
Intensité	
Pan	F = line
Tilt	F = line
Line Speed	F = line
Line Time	F = line
Cyan	C = Color
Magenta	C = Color
Yellow	C = Color
Update	C = Color
White	C = Color
Red	C = Color
Green	C = Color
Blue	C = Color
Col 1 hue	C = Color
Col 2 sat	C = Color
Col 2 hue	C = Color
Col 2 sat	C = Color
Color	C = Color
Color	C = Color
Color 2	C = Color
Color 2	C = Color
Color Mode	C = Color
Color speed	C = Color
Color time	C = Color
Fan	C = Color
Control	Aux 1
Shape 1	B = update
Shape 1a	B = update
Shape 1b	B = update
Shape 2a	B = update
Shape 2b	B = update
Shape 3a	B = update
Shape 3b	B = update
Shape 4a	B = update
Shape 4b	B = update
Shape	B = update
Line	B = update
Iris	B = update
Iris/gob	B = update
Zoom	B = update
Strobe	B = update
Port	B = update

Port	B = update
Port rot	B = update
Port mode	B = update
Port shake	B = update
Port 2	B = update
Port 2	B = update
Port 2 rot	B = update
Port 2 mode	B = update
Port 2 shake	B = update
Frost	B = update
Fx/Prism	B = update
Fx/Prism	B = update
Prism	B = update
Prism	B = update
Macro	B = update
Speed	B = update
Update Speed	B = update
Update Time	B = update
Aux 1	B = update
Aux 2	B = update

Valeurs de Base :

Quand un Effet Dynamique est activé, il s'applique autour de la position actuelle de l'attribut correspondant. Si vous modifiez un paramètre, le Dynamique suit. Ceci permet facilement d'ajuster le point de base même si l'effet est encours. Par exemple, si vous désirez qu'une intensité dynamique varie entre 0- 100% vous pouvez utiliser une table sinusoïdale sur une intensité de 50%. Autre exemple, vous désirez qu'un asservi décrive un cercle autour d'un acteur, il vous suffit de sélectionner une palette de position correspondant à la place de l'acteur avant d'activer l'effet Dynamique.

NOTE : Les effets Dynamiques avec des Valeurs de Bases issus des versions systèmes antérieures V1.2 sont convertis automatiquement. Les Attributs sont automatiquement créés avec une Valeur de Base.

Modèles de Dynamiques :

Un modèle de Dynamiques est une combinaison prédéfinie de Tables, tailles, vitesses et temps pour un effet Dynamique (similaire à une macro, pour le départ de l'effet Dynamique). La Liste des modèles de Dynamiques (menu Conduite) est une bibliothèque dans laquelle vous pouvez les éditer et les charger. Les modèles de Dynamiques "d'usine" sont, par exemple des mouvements de pan/tilt, tels des cercles, ballyhoo or "smooth" qui est un type d'effet d'intensité qui peut être utilisé pour faire "respirer" les états. Plusieurs modèles sont inclus, mais vous pouvez en créer jusqu'à 999 en tout.

Effets Dynamiques :

Un effet Dynamique est un groupe de circuits et d'attributs qui tournent ensemble, déclenchés par un modèle de Dynamiques. Les effets Dynamiques sont enregistrés dans les mémoires, et les tailles, vitesses, offset, relations etc.... sont éditables L'effet Dynamique charge toujours le modèle de Dynamiques original quand il est activé. En d'autres termes, si le modèle est modifié, l'effet est aussi modifié.

Dynamiques dans les mémoires :

Toutes les combinaisons d'effets Dynamiques ou de Tables sont enregistrées quand vous enregistrez une mémoire si la fonction d'enregistrement des attributs est sur AUTOMATIC, (Sinon, Maintenir RECORD & Presser DYNAMICS). Les Dynamiques sont indiqués par un petit "D" tout à droite de la vue des restitution de séquence quand la mémoire est en séquence. Les Dynamiques sont restitués quand la mémoire est restituée par un Master ou un Playback.

Compatibilité avec les anciennes conduites :

Les anciennes conduites avec des effets dynamiques précédents tournent normalement.

VIEW & DYNAMICS : si seuls "d'anciens" effets Dynamiques sont en cours, "l'ancien" Editeur est affiché, sinon la nouvelle fenêtre des dynamiques en cours est affichée.

Les touches de Dynamiques :

Il n'y a principalement qu'une seule touche nécessaire :

DYNAMICS

Voir aussi les touches Soft dans [La Page des touches Soft de Dynamiques.](#)

La touche DYNAMICS :

Cette touche à plusieurs fonctions :

- Elle permet de charger un effet Dynamique directement à toute sélection de circuits
- Elle ouvre la bibliothèque de modèles de Dynamiques, à partir de laquelle vous pouvez activer ou éditer un effet Dynamique.
- Maintenir RECORD & Presser DYNAMICS permet d'enregistrer tous les effets Dynamiques en cours dans une mémoire.
- Maintenir C/ALT & Presser DYNAMICS permet d'effacer les effets Dynamiques en cours pour les circuits sélectionnés.
- Maintenir VIEW & Presser DYNAMICS pour afficher tous les effets Dynamiques actifs.
- Maintenir CH & Presser DYNAMICS pour sélectionner tous les circuits concernés par les effets

Dynamiques actifs :

- Maintenir PRESET & Presser DYNAMICS pour ouvrir l'éditeur de Dynamiques pour une mémoire.
- Maintenir DISP MODE & Presser DYNAMICS permet de choisir entre Tables, Modèles & Dynamiques en cours sur le LCD.
- Maintenir DYNAMICS permet de charger les 40 1ers modèles de Dynamiques directement sur les touches Masters, et de les activer pour les circuits sélectionnés.
- Entrer un n°, Maintenir DYNAMICS & Presser une touche Master permet de charger un modèle de Dynamiques dans ce Master.

Charger un modèle de Dynamiques directement :

[1-999] [DYNAMICS]

Pour les circuits sélectionnés, le modèle de Dynamique choisi est chargé et déclenché directement.

Ouvrir la fenêtre des modèles de Dynamiques :

[DYNAMICS]

Il est possible d'activer un modèle de Dynamiques directement pour les circuits sélectionnés en sélectionnant l'effet et en pressant MODIFY. Les paramètres de tout modèle de Dynamiques peuvent être édités en se positionnant sur la colonne Paramètre et en pressant MODIFY (ceci ouvre l'Editeur de Dynamiques).

Enregistrer les Dynamiques en cours dans une mémoire :

[RECORD] & [DYNAMICS]

Les Dynamiques en cours pour les circuits sélectionnés sont enregistrés dans la mémoire en A du Playback 1 (registre par défaut). Un "D" apparaît en bout de ligne du Pas de Séquence sur le moniteur principal.

Effacer les Dynamiques en cours pour les circuits sélectionnés :

[C/ALT] & [DYNAMICS]

NOTE : Tous les Dynamiques des circuits sélectionnés sont supprimés. Ils sont encore présents dans la fenêtre des Dynamiques en cours jusqu'à ce qu'elle soit refermée, puis réouverte. Ceci permet de stopper un Dynamique, et de le redémarrer par cette fenêtre, si vous le désirez.

Ouvrir la fenêtre des Dynamiques en cours :

[VIEW] & [DYNAMICS]

Vous pouvez visualiser, éditer ou effacer tous les Dynamiques en cours dans cette fenêtre.

Sélectionner tous les circuits concernés par les Dynamiques en cours :

[CH] & [DYNAMICS]

Ouvrir l'Editeur de Dynamiques pour une mémoire :

[0.1-999.9] [PRESET] & [DYNAMICS]

Choisir les Listes de Dynamiques dans la page Soft des Dynamiques

[DISP_MODE] & [DYNAMICS]

Ceci permet de passer successivement aux listes des Tables, des Modèles et des Dynamiques en cours sur l'affichage LCD.

Voir [La Page des touches Soft de Dynamiques](#).

Mode Direct pour les Dynamiques :

Maintenir DYNAMICS permet de sélectionner les 40 premiers Dynamiques directement sur les touches Masters.

Charger un Dynamique directement dans un Master :

[0.1-999] [DYNAMICS] & [Touche Master]

Ceci charge un Dynamique spécifique dans un Master. Le curseur du Master contrôle la taille du Dynamique. Celui ci peut être déclenché pour les circuits sélectionnés en pressant la touche Master correspondante. Les Dynamiques peuvent être enregistrés dans les Master Pages.

La bibliothèque des modèles de Dynamiques :

La liste des Dynamiques (menu Conduite) est la bibliothèque des modèles de Dynamiques à partir de laquelle il est possible de visualiser, d'éditer et de charger des modèles de Dynamiques à la fois pour les appareils traditionnels (V, niveaux..) et les appareils asservis (cercles, huit, update etc....).

Deux manières d'ouvrir cette fenêtre :

- Par le menu Conduite (liste des Dynamiques...)
- Presser la touche DYNAMICS

Vous pouvez insérer un nouveau modèle n'importe où dans la liste par INSERT. Se déplacer par les Flèches ou la souris.

Voici les paramètres de la bibliothèque de Dynamiques

Effet :

C'est le numéro du modèle de Dynamique. Il ne peut pas être modifié, Mais ce modèle peut être déclenché pour les circuits sélectionnés en pressant MODIFY.

Texte :

C'est le nom qui peut être attribué au modèle. Presser MODIFY, entrer un texte et presser MODIFY de nouveau pour confirmer.

NOTE : Si l'émulation console sur le clavier est OFF (choisir par SCROLL LOCK) il n'est pas nécessaire de presser MODIFY pour entrer un texte.

Paramètres :

C'est l'indication du type d'attribut concerné par le Dynamique. L'éditeur de dynamique peut être ouvert en pressant MODIFY dans cette colonne.

OffsRel (Relation Offset) :

Les Relations Offset spécifient comment les paramètres contrôlés par les Dynamiques se comportent entre eux.

Voir [Relations Dynamiques](#).

fade (Relation Délai) :

Les Relations délais concernent les relations entre les Wait et les Délais. Ces paramètres peuvent créer des effets séquentiels dans lesquels les appareils se déplacent les uns après les autres.

Voir [Relations Dynamiques](#).

Dist. (intervalle) :

C'est un facteur de "sur pilotage" des relations délais qui peut être pré indiqué dans les bibliothèques.

Voir [Relations Dynamiques](#).

L'éditeur de modèles de Dynamiques :

C'est l'éditeur pour les modèles de Dynamiques prédéfinis. Les composants de chaque Dynamique peuvent être créés et édités ici. Les modifications peuvent être enregistrées dans cette conduite.

Une seule manière d'ouvrir cette fenêtre :

- Ouvrir la liste des Dynamiques (DYNAMICS) & presser MODIFY (dans la colonne Paramètres).

Il est possible d'insérer, d'effacer et d'éditer les composants d'un modèle de Dynamique. Presser INSERT affiche la possibilité de créer un modèle du Dynamique en cours (pour les circuits sélectionnés).

Se déplacer avec les Flèches ou la souris.

Voici les paramètres de l'Editeur de modèles de Dynamiques :

Ch. Index :

Un modèle de Dynamique accepte de gérer les entrées pour plusieurs circuits différents. Les circuits définis dans cette colonne détermine une référence de comportement des Dynamiques pour les circuits sélectionnés quand le modèle est activé.

Entrer 0 dans la colonne index circuit, active le dynamique pour tous les circuits sélectionnés. Entrer un $N^{\circ} > 0$, n'active que les circuits concernés par ce N° index. Par exemple "2" signifie que seuls les seconds circuits (des circuits sélectionnés) sont concernés par le Dynamique.

Presser INSERT pour insérer un nouveau composant. Presser DELETE pour effacer un composant.

Exemple : Modèle de Dynamique à trois positions de circuits :

Si un Dynamique est créé pour des circuits 1-3 et activé pour une sélection de circuits 10-15 :

Le Dynamique 1 est assigné aux circuits 10 et 13,
Le Dynamique 2 est assigné aux circuits 11 et 14,
Le Dynamique 3 est assigné aux circuits 12 et 15.

NOTE : Les Dynamiques sont assignés aux circuits dans le même ordre que celui de la sélection de circuits. Ceci implique que le résultat sera différent, en fonction de l'ordre de sélection des circuits.

Paramètre :

C'est le paramètre concerné par la Table du Dynamique. Presser MODIFY ouvre un pop up de tous les paramètres utilisables, presser MODIFY pour en choisir un nouveau.

Presser INSERT pour insérer un nouveau composant. Presser DELETE pour effacer un composant.

Table :

C'est la Table de Dynamiques (forme ondulatoire) utilisée pour créer un effet Dynamique pour les attributs des circuits sélectionnés.

Presser MODIFY affiche un pop up des tables utilisables, presser MODIFY pour en choisir une nouvelle.

Délai (3.0) :

Ceci spécifie un délai avant que le paramètre ne soit déclenché. Il permet de retarder les mouvements les uns par rapports aux autres pour créer des effets séquentiels. Il est utilisé par la fonction Relation Délai dans l'Editeur d'Effets Dynamiques en cours.

Offset :

C'est un "offset" des tables de Dynamiques pour des paramètres utilisant l'effet Dynamique en cours en même temps. Un offset est équivalent à assigner des positions de départ différentes à des appareils fonctionnant en même temps.

Entrer un nouvel Offset (0-1000%) et presser MODIFY avec la même forme ondulatoire.

Taille :

C'est la "taille" résultant de la Table de Dynamique. Une plus grande taille crée un plus grand "mouvement" du paramètre sélectionné.

Entrer une nouvelle taille (0-100%) & presser MODIFY.

Vitesse :

C'est la "vitesse" résultant de la Table de Dynamique. Une vitesse plus rapide accélère le "déplacement" sur Scène.

Entrer une nouvelle vitesse (0-1000%) & presser MODIFY.

Wait :

C'est un temps d'attente, en % (1- 1000%) dans une position avant que la table de Dynamique ne soit répétée. Le temps de Wait peut être équivalent à un temps de Délai en relation avec tous les autres pas d'un même Effet Dynamique.

Entrer un nouveau Wait (0-1000%) & presser MODIFY.

La fenêtre des Effets Dynamiques en cours (3.0) :

Un effet Dynamique est un ensemble de Dynamiques individuels activés à partir d'un modèle de Dynamiques. Pour modifier l'apparence d'un effet Dynamique en cours, il suffit d'ajuster les réglages de l'effet Dynamique à la place des paramètres individuels.

Presser VIEW & DYNAMICS ouvre l'éditeur, qui est une liste, avec une ligne pour chaque effet Dynamique déclenché.

Généralité :

Il est possible d'entrer directement taille et vitesse par un nbre et la touche roue. Modifier un composant qui change l'aspect de l'effet redémarre celui-ci.

Un message d'alerte s'affiche quand vous essayez d'effacer un effet Dynamique.

Quand les effets Dynamiques sont vidés (aucun circuit), ils sont supprimés automatiquement quand la fenêtre est fermée.

Pour sélectionner les circuits d'un effet, ouvrir la fenêtre circuits, en pressant MODIFY dans la colonne circuits. La fenêtre des circuits des effets fonctionne directement en A. Vous pouvez donc donner directement la valeur des circuits dans l'effet Dynamique. Utiliser INSERT dans cette fenêtre permet d'insérer un nouvel effet Dynamique "blanc". Quand un nouvel effet est inséré, sa taille est de = 0% pour éviter qu'il se déclenche immédiatement sur Scène.

Effet :

Sélectionne/modifie le modèle source à partir de la bibliothèque de Dynamiques.

Presser MODIFY affiche un pop up de tous les Dynamiques utilisables, presser MODIFY pour en choisir un autre.

Statut :

Affiche l'état actuel de l'effet, en cours, en pause ou stoppé.

Cette colonne ne peut être modifiée. Tous les contrôles de Dynamiques sont dans la page des touches Soft du LCD.

Circuits :

Affiche le nombre de circuits concernés par l'Effet en cours. Presser MODIFY pour ouvrir l'éditeur de circuits.

Taille :

Modifie la taille de tous les "mouvements" d'attributs concernés par l'effet.

Ce paramètre peut aussi être modifié par la 1ère roue de paramètre dans la page des touches Soft de Dynamiques (presser DYNAMICS dans la page index du LCD).

S-Ch (Circuit/taille) :

Tout circuit (1-1536) peut être assigné au contrôle de la taille de cet effet Dynamique. Ce circuit est contrôlable comme n'importe quel autre circuit, sachant qu'il contrôle en plus la taille de l'effet spécifique quand celui-ci est en cours.

Un effet Dynamique accepte des tailles jusqu'à 1000% permettant de générer des tailles supérieures à la taille enregistrée en mémoire. Quand le circuit est à 50% la taille de l'effet n'est pas modifiée.

Ceci permet de modifier un effet en direct sur Scène. Tout nombre de contrôle de taille peut être assigné au même circuit, et le circuit peut être chargé dans un Master ou enregistré en mémoire avec des temps etc.... Quand un circuit est utilisé pour un contrôle de taille il est marqué par un " * " rose dans la fenêtre circuits.

Vitesse :

Modifie le paramètre de vitesse pour tous les Dynamiques individuels inclus.

Ce paramètre de vitesse peut être aussi modifié par la seconde roue de paramètre dans la page des touches Soft des Dynamiques sur le LCD (presser DYNAMICS dans la page Index).

R-Ch (Circuit/vitesse) :

Tout circuit (1-1536) peut être assigné au contrôle de la vitesse de cet Effet Dynamique. Ce circuit est contrôlable comme n'importe quel autre circuit, sachant qu'il contrôle en plus la vitesse de l'effet spécifique quand celui-ci est en cours.

Un effet Dynamique accepte des vitesses jusqu'à 1000% permettant d'assigner des vitesses supérieures à celle enregistrées en mémoire. Quand le circuit est à 50% la vitesse de l'effet n'est pas modifiée.

Ceci permet de modifier un effet en direct sur Scène. Tout nombre de contrôle de vitesse peut être assigné au même circuit, et le circuit peut être chargé dans un Master ou enregistré en mémoire avec des temps etc.... Quand un circuit est utilisé pour un contrôle de taille il est marqué par un " * " rose dans la fenêtre circuits.

OffsRel (Relation Offset) :

Les Relations Offset spécifient comment les paramètres contrôlés par les Dynamiques se comportent entre eux.

All = Tous les appareils démarre au même point dans la table (même offset).

Evenly Spread = Les points de départ (offset) des appareils sont enchaînés régulièrement les uns après les autres.

1 :2 = Les appareils sont divisés en deux groupes. Tous les 1ers appareils fonctionnent ensemble et tous les 2nds fonctionnent ensemble.

1 :3 = Les appareils sont divisés en trois groupes.

1 :4-1 :9 = Les appareils sont divisés en 4-9 groupes.

NOTE : Si plus de 30 appareils fonctionnent en Evenly spread en même temps, le système peut calculer un enchaînement plus court.

fade (Relation Délai) :

Les Relations délais concernent les relations entre les Wait et les Délais. Ces paramètres peuvent des effets séquentiels dans lesquels les appareils se déplacent les uns après les autres.

All = Tous les appareils démarre au même point dans la table (même offset).

Evenly Spread = Les points de départ (offset) des appareils sont enchaînés régulièrement les uns après les autres.

1 :2 = Les appareils sont divisés en deux groupes. Tous les 1ers appareils fonctionnent ensemble et tous les 2nds fonctionnent ensemble.

1 :3 = Les appareils sont divisés en trois groupes.

1 :4-1 :9 = Les appareils sont divisés en 4-9 groupes.

NOTE : Si plus de 30 appareils fonctionnent en Evenly spread en même temps, le système peut calculer un enchaînement plus court

Dist. (intervalle) :

Spécifie l'écart (en %) entre chaque appareil quand la Relation Délai est utilisée.

Texte :

Il est possible d'attribuer un nom à chaque effet dans la colonne Texte.

Fade :

Il est possible de contrôler comment apparaît (et disparaît) un effet Dynamique. En amenant en fondu le paramètre de taille et/ou de vitesse, il est possible de déclencher et de stopper un effet en douceur. Une colonne "Fade" dans l'Editeur d'effets dynamiques contrôle cela :

None = Si rien n'est spécifié, les effets fonctionnent comme avant. Activer une nouvelle valeur d'attribut stoppe le dynamique correspondant directement.

Size = Le paramètre Taille utilise le temps d'attribut du paramètre correspondant pour apparaître (et disparaître). La logique est la même que pour les attributs pour les temps en % et en FCB etc....

Rate = Le paramètre Vitesse utilise le temps d'attribut du paramètre d'attribut correspondant pour apparaître (et disparaître). La logique est la même que pour les attributs pour les temps en % et en FCB etc....

S + R = Les paramètres Taille et vitesse utilisent simultanément un temps de fondu en apparition et en disparition.

Quand vous activez un attribut qui stoppe un Dynamique, celui-ci diminue la taille jusqu'à 0%. Puis, le Dynamique est effacé automatiquement. Quand la taille 0 est atteinte, la valeur de sortie correspond à la valeur de l'attribut et il n'y a aucun saut quand le Dynamique est effacé. Le temps de l'attribut qui remplace le Dynamique est utilisé pour être sûr que Dynamique et attribut disparaissent/apparaissent dans le même temps.

NOTE : Ces fondus automatiques n'apparaissent pour le Dynamique que si le paramètre "Fade" est activé en "Size", "Rate" ou "S + R" au moment de l'enregistrement.

Boucles :

Spécifie le nombre de boucles effectuées par le Dynamique avant de s'arrêter. si 0 est indiqué, l'effet tourne en permanence.

Forme :

Ce paramètre contrôle le résultat des combinaisons de Pan/Tilt comme par exemple le Cercle.

Forme spécifie la relation entre les tailles des Pan et Tilt. La valeur normale est 100 (affiché "F :F") qui signifie que les deux paramètres sont de tailles égales.

Entrer une valeur entre 0 & 99, affiche une valeur pour la taille du Tilt affichée de "0 :F" à "99 :F".

Entrer une valeur entre 101 & 200, affiche une valeur pour la taille du Pan affichée "F :99" to "F :0".

Il faut penser ceci comme un étalonnage d'un mouvement continu vertical en passant par le cercle plein jusqu'à un mouvement horizontal (ovalisation, par exemple).

"L'ancienne" fenêtre des Dynamiques en cours :

Si une conduite issue du Pronto 2.0, ou si des Tables ont été enregistrées directement aux circuits, La fenêtre des Dynamiques peut avoir une autre apparence. Elle liste tous les circuits ayant des Dynamiques assignés. Il est possible d'insérer ou d'effacer directement des dynamiques dans cette fenêtre.

Cette fenêtre ne peut être ouverte que si aucun Dynamique issu du Pronto 3.0 n'est en cours, et que si "d'anciens" Dynamiques sont restitués :

- A partir du menu Playback (liste des Dynamiques actifs...)
- Maintenir VIEW & Presser DYNAMICS

Vous pouvez créer ou éditer un Dynamique en cours pour un circuit ou un attribut. Déplacez vous avec les flèches ou la souris.

Les paramètres de cette fenêtre :

Circuit :

C'est le circuit affecté par un Dynamique.

Presser DELETE pour supprimer un Dynamique pour un circuit.

Paramètres :

Ce sont les paramètres de ce circuit qui sont affectés par une table de Dynamiques.

Presser MODIFY affiche un pop up de tous les paramètres disponibles, puis presser MODIFY pour en choisir un autre.

Table :

C'est la Table de Dynamiques utilisée pour créer un Effet Dynamique pour les circuits d'attributs sélectionnés.

Presser MODIFY pour obtenir un pop up de tous les paramètres disponibles, puis presser MODIFY pour en choisir un autre.

Delay :

C'est le "délai" avant le démarrage de chaque circuit par rapport aux autres circuits concernés par le Dynamique. A expérimenter pour se faire une idée juste, différente selon les paramètres (intensités et Pan ou Couleurs).

Entrer un nouveau délai (0-1000%) & presser MODIFY.

Offset :

C'est "l'offset" entre les circuits résultant de l'effet. A expérimenter pour se faire une idée juste, différente selon les paramètres (intensités et Pan ou Couleurs).

Entrer un nouvel Offset (0-1000%) & presser MODIFY.

Taille :

C'est la "taille" résultant d'une Table Dynamique. Il faut expérimenter pour en comprendre le fonctionnement, le résultat étant différent si cette "taille" est appliquée à des intensités, au pan ou tilt, ou à des couleurs.

Entrez une nouvelle valeur (0-1000%) et presser MODIFY.

Rate :

C'est "la vitesse" résultant d'une Table Dynamique. Il faut expérimenter pour en comprendre le fonctionnement, le résultat étant différent si cette "vitesse" est appliquée à des intensités, au pan ou tilt, ou à des couleurs.

Entrez une nouvelle valeur (0-1000%) et presser MODIFY.

Wait :

C'est un temps d'attente, en % (1- 1000%) dans une position avant que la table de Dynamique ne soit répétée. Le temps de Wait peut être équivalent à un temps de Délai en relation avec tous les autres pas d'un même effet Dynamique. Ce paramètre ne peut être édité qu'en "Scène" quand un effet Dynamique est en cours. Il ne peut être enregistré dans un effet Dynamique prédéfini. Il faut expérimenter pour en comprendre le fonctionnement, le résultat étant différent si cette "vitesse" est appliquée à des intensités, au pan ou tilt, ou à des couleurs.

Entrer un nouveau Wait (0-1000%) & presser MODIFY.

Le Moniteur Pan & Tilt (3.0) :

Dans la fenêtre des effets Dynamiques en cours, presser VIEW ouvre la fenêtre du Moniteur Pan &Tilt. Cette fenêtre est très utile pour comprendre les modifications dues aux fonctions Relations et Distance.

Sur le Moniteur Pan/Tilt, les Pan & Tilt des 7 premiers appareils sélectionnés sont affichés actifs 7 en axes X /Y.

- Chaque appareil à sa propre couleur.
- Le " * " indique la position actuelle.
- Les «. " affichent la trace des positions antérieures.

Créer, Éditer ou Copier un modèle de Dynamique :

Une combinaison de paramètres, de Tables de Dynamiques et de réglages sont enregistrés dans un Effet Dynamique, pour créer rapidement un mouvement (cercle, balayage) en assignant un Dynamique à un appareil asservi, ou à un circuit (action sur l'intensité). Il y a environ 18 effets Dynamiques prédéfinis dans le Pronto, et vous pouvez les éditer ou en créer de nouveaux. Vous pouvez copier des effets Dynamiques en cours.

Les effets Dynamiques sont stockés dans la Liste des effets dynamiques. Cette liste s'obtient depuis le menu Play, ou en pressant DYNAMICS.

NOTE : Il est possible de charger les modèles de Dynamiques par défaut (DYNAMICS.DEF) par le Wizard Import (menu Fichiers).

Les Effets Dynamiques en cours peuvent être édités en Scène à partir de la page des touches Soft des Dynamiques sur le LCD pour

Voir [La Page des touches Soft de Dynamiques](#).

Utiliser un modèle de Dynamique :

Voir [Activer un modèle de Dynamique](#).

Créer un nouveau modèle de Dynamique :

1) Ouvrir la bibliothèque de modèles en pressant DYNAMICS, ou à partir du menu Conduite.

2) Presser INSERT pour créer un nouveau modèle n'importe où dans la liste. Si des Dynamiques sont en cours, un message "Enregistrer les Dynamiques comme modèle?" s'affiche. Vous pouvez répondre OK (MODIFY) ou ANNULER (ESC).

3) Entrer un nom dans la colonne Texte.

4) Presser MODIFY dans la colonne Paramètre. Ceci ouvre l'éditeur de modèles de Dynamiques, qui est vide, tant que vous n'enregistrez pas les Dynamiques en cours dans ce Modèle.

5) Utiliser INSERT pour insérer et éditer des nouveaux paramètres. Utiliser DELETE pour effacer un paramètre.

Voir [L'éditeur de modèles de Dynamiques](#)

6) Pour sortir, presser Esc.

Éditer un modèle de Dynamique dans la bibliothèque :

Voir [L'éditeur de modèles de Dynamiques](#) pour les détails de chaque étape.

- 1) Ouvrir la bibliothèque de modèles en pressant DYNAMICS, ou à partir du menu Conduite.
- 2) Sélectionner le modèle à éditer et presser MODIFY dans la colonne Paramètre. Ceci ouvre l'éditeur de modèles de Dynamiques.
- 3) La 1ère colonne est Ch. Index. Entrer un offset circuit si vous créez un effet avec différentes positions de circuits, ou laisser la valeur à 0 pour traiter tous les circuits en égalité.
- 4) La seconde colonne est Paramètre. Presser MODIFY affiche un pop up des paramètres, sélectionner le paramètre souhaité.
- 5) Aller sur la colonne Table, et presser MODIFY affiche un pop up des Tables. Sélectionner le type de Table désiré.
- 6) Programmer Délai, Offset, Taille, Vitesse et Wait aux valeurs souhaitées.
- 7) Pour sortir, presser Esc.

NOTE : Presser DELETE pour effacer tout composant inutile.

Voir [La Page des touches Soft de Dynamiques](#).

Copier un modèle de Dynamique :

- 1) Ouvrir la bibliothèque de modèles en pressant DYNAMICS, ou à partir du menu Conduite.
- 2) Activer le modèle à copier en sélectionnant un circuit et en pressant MODIFY dans la colonne Effet.
- 3) Presser INSERT. un message "Enregistrer les Dynamiques comme modèle?" s'affiche. Si la réponse est OK, les Dynamiques pour les circuits actuellement sélectionnés (dans l'ordre de la sélection) sont utilisés comme base pour un nouveau modèle de Dynamique dans la bibliothèque.
- 4) Entrer un nom dans la colonne Texte (presser MODIFY pour l'activer, puis entrer le nom puis presser MODIFY pour confirmer).
- 5) Éditer le modèle copié, ou sortir par Esc.

Activer un Modèle de Dynamique :

Activer un modèle de Dynamique "capture" capture les attributs des circuits sélectionnés dans le générateur d'effets Dynamiques, et les garde jusqu'à ce que de nouvelles valeurs d'attributs soient données. Les circuits "d'intensités" sont "conservés" jusqu'à ce que l'effet soit stoppé, effacé ou vidé de la liste des Dynamiques actifs.

Voir [Vider tous les Dynamiques en cours](#).

Activer un modèle de Dynamique :

[1-999] [DYNAMICS]

Activer un modèle de Dynamique en mode Direct :

Maintenir [DYNAMICS]

Les 40 premiers modèles de Dynamiques sont chargés dans les touches Masters et sont déclenchés pour les circuits sélectionnés en pressant les touches Master.

NOTE : Le moniteur affiche les modèles de Dynamiques sur les touches Master uniquement en mode vue des Masters condensée.

Activer un modèle de Dynamique à partir de la bibliothèque de modèles :

- 1) Ouvrir la bibliothèque de modèles de Dynamiques en pressant DYNAMICS, ou à partir de menu Conduite.
- 2) Placer le curseur sur le modèle désiré, en utilisant les Flèches ou la souris.
- 3) Presser MODIFY (avec une sélection de circuits).

NOTE : Les Dynamiques utilisent les valeurs actuelles des Paramètres/intensités comme "valeur de base".

Activer un modèle de Dynamique par la liste des modèles sur le LCD :

- 1) Maintenir DISP MODE & Presser DYNAMICS. Ceci affiche la liste des modèles sur le LCD.
- 2) Presser SELECT pour activer le modèle sélectionné pour les circuits sélectionnés.

Voici les modèles de Dynamiques par défaut :

Effets
>Circle
<Circle
>Step square
<Step square
Figure 8
Can Can
Ballyhoo 1
Ballyhoo 2
Fly in
Fly out
On Mark
Out Mark
Smooth
Color step 1
Color step 2
Color step 3
Color fade 1
Color fade 2

NOTE : Si vous désorganisez ou effacez tout ou partie de cette liste, vous pouvez charger le fichier par défaut (DYNAMICS.DEF) en utilisant le Wizard import (menu Fichiers). Il est conseillé de supprimer tous les modèles existants d'abord, pour éviter de mélanger les modèles ou de les doubler.

Éditer les effets Dynamiques en cours :

Dès qu'un modèle de Dynamique est activé, il est converti en effet Dynamique dans lequel peuvent être additionnés ou soustraits des circuits et où il est possible d'éditer Taille et Vitesse etc.... à partir de la liste des effets Dynamiques actifs. Les fonctions de contrôle Pause, Resume, Stop, Taille et Vitesse sont accessible par la page des touches Soft sur le LCD.

Voir [La fenêtre des Dynamiques en cours.](#)

Voir [La Page des touches Soft de Dynamiques.](#)

Déclencher les effets Dynamiques :

Les effets Dynamiques en cours sont déclenchés en assignant un modèle de Dynamique à une sélection de circuits de différentes manières :

- A partir de la bibliothèque de modèles (menu Conduite ou la touche DYNAMICS).
- Entrer un N° de modèle et presser DYNAMICS.
- Maintenir DYNAMICS et presser la touche Master du modèle désiré.

Liste des effets Dynamiques actifs :

Cette fenêtre (menu Playback) affiche les effets Dynamiques en cours. Il est possible d'éditer et d'effacer à partir de cette liste.

Voir [La fenêtre des Dynamiques en cours](#).

Éditer les Effets Dynamiques :

Vous pouvez modifier l'apparence d'un effet Dynamique en changeant taille, vitesse, offset et wait des formes ondulatoires. Ceci s'effectue dans l'éditeur d'effets Dynamiques, ou en Scène dans la liste des effets Dynamiques actifs (menu Playback), ou à partir des touches Soft de Dynamiques sur le LCD.

Taille : c'est l'amplitude des formes ondulatoires. Si c'est un mouvement, ceci change la taille du déplacement. Le contrôle de ce paramètre peut être assigné à un circuit dans la colonne S-Ch de la liste des effets Dynamiques actifs.

Vitesse : c'est la vitesse des formes ondulatoires. Elle concerne la vitesse de restitution du déplacement. Le contrôle de ce paramètre peut être assigné à un circuit dans la colonne R-Ch de la liste des effets Dynamiques actifs.

OffsRel : C'est la relation offset (point de départ de la Table) de tous les circuits de l'effet Dynamique. Presser MODIFY affiche un pop up des différentes relations.

DelRel : C'est la relation délai (moment de départ) de tous les circuits de l'effet Dynamique. Presser MODIFY affiche un pop up des différentes relations.

Dist. : C'est l'intervalle (0- 1000%) de la relation délai de tous les circuits de l'effet Dynamique. Entrer une valeur de 0- 1000 et presser MODIFY.

Voir [La fenêtre des Dynamiques en cours](#)

Voir [La Page des touches Soft de Dynamiques](#)

Voir [L'éditeur d'effets Dynamiques](#)

Voir [Créer, Éditer, Copier des bibliothèques de Dynamiques](#)

Contrôle des Effets Dynamiques :

Plusieurs raccourcis permette de simplifier le contrôle des effets Dynamiques. Voici les plus utiles :

CH & DYNAMICS = Sélectionne tous les circuits concernés par les effets en cours

C/ALT & DYNAMICS = Stoppe les effets en cours pour les circuits sélectionnés

DELETE DYNAM (touche Soft) = Efface l'effet Dynamique

Touche Flash Master (contenant un effet Dynamique) = Déclenche l'effet

Curseur de Master contenant un effet en mémoire = Déclenche l'effet

DELETE à partir de la liste des effets en cours = Efface les effets

Page des touches Soft de Dynamiques = Touches de contrôle des effets pour les circuits sélectionnés

NOTE : Les curseurs des Masters contrôle la taille, presser une touche Master déclenche l'effet, mais la taille reste à 0% jusqu'à ce que le curseur soit déplacé.

NOTE : Le curseur de Master contrôle TOUJOURS la taille des Dynamiques dans la mémoire (indépendamment du paramètre Fade dans l'éditeur de Dynamiques).

Contrôle de Taille et Vitesse de Dynamiques (3.0) :

Entrer un n° de circuit dans les colonnes S-Ch et/ou R-Ch de la liste des effets dynamiques actifs (menu Playback), permet d'utiliser ce circuit comme "Master" de contrôle de taille ou vitesse en utilisant son niveau. Ce qui permet d'inclure simplement un contrôle de Dynamiques dans une mémoire normale. Il est possible d'assigner une intensité "dynamique" au circuit de contrôle. Quand un circuit est assigné à un Dynamique, le niveau de circuit est donné à 50% pour éviter de modifier l'effet en cours. Un circuit de contrôle de Dynamique est indiqué par un " * " à côté du niveau dans les fenêtres circuits.

Voir [La fenêtre des Dynamiques en cours](#)

Relations entre circuits dans les effets Dynamiques (3.0) :

Les Relations entre les circuits concernés par un effet Dynamique peuvent être contrôlées dans la liste des effets Dynamiques actifs (menu Playback). Il est possible de définir des Relations Offset, Relations Délai et un intervalle entre celles-ci, pour programmer rapidement tous les appareils à ce déclencher les uns après les autres, ou à entrecroiser les mouvements.

L'intervalle (Dist.) est spécifié en %, pendant qu'Offset et Délai sont défini en mémoire avec les circuits sélectionnés ou en utilisant la fonction Random Select.

Les options de relation sont :

All = Tous les appareils démarre au même point dans la table (même offset).

Evenly Spread = Les points de départ (offset) des appareils sont enchaînés régulièrement les uns après les autres.

1 :2 = Les appareils sont divisés en deux groupes. Tous les 1ers appareils fonctionnent ensemble et tous les 2nds fonctionnent ensemble.

1 :3 = Les appareils sont divisés en trois groupes.

1 :4 -1 :9 = Les appareils sont divisés en 4 - 9 groupes.

NOTE : Si plus de 30 appareils fonctionnent en Evenly spread en même temps, le système peut calculer un enchaînement plus court.

Voir [La fenêtre des Dynamiques en cours](#) pour plus de détails concernant ces relations.

Relations Random :

La fonction circuit Select Random de la page "Selects" sur le LCD fonctionne avec les colonnes Relation Offset et Relation Délai (1 :2 etc....) dans la liste des effets Dynamiques actifs. Si vous voulez rendre aléatoire le contenu de la Relation Offset ou de la Relation Délai, presser simplement Random quand vous êtes dans ces colonnes. Random peut être pressé répétitivement jusqu'à obtenir le contenu les Relations désirées.

Fondu des effets Dynamiques (3.0) :

Un effet Dynamique contrôlé à partir d'un Master, contrôle la taille du Dynamique par le curseur de 0-100%. Les effets Dynamiques dans des mémoires en Séquence peuvent être programmés pour utiliser les temps d'attributs des mémoires correspondantes pour amener en fondu Taille, Vitesse ou Taille & Vitesse (S + R) quand ils sont déclenchés ou stoppés.

Quand une Table Stop est activée pour un paramètre intensité (ou autre), elle ramène en fondu disparition la taille et/ou la vitesse (selon les choix dans la fonction Fade dans l'Effet Dynamique sur les temps du Pas de séquence correspondant). S'il n'y a pas de Pas de séquence, le temps d'attribut par défaut est utilisé.

Voir [La fenêtre des Dynamiques en cours](#)

Boucles des effets Dynamiques (3.0) :

Vous pouvez spécifier un nombre de boucles effectuées par un effet Dynamique avant qu'il s'arrête automatiquement. Programmer le Nbre de boucles dans la colonne Loops de la liste des effets Dynamiques actifs (menu Playback).

Voir [La fenêtre des Dynamiques en cours](#)

Modifier la forme dans un effet Dynamique Pan/Tilt (3.0) :

Vous pouvez modifier la forme dans un effet de mouvement tel un cercle, pour le rendre plus ovale (par exemple). Effectuez la modification dans la colonne Forme de la liste des effets Dynamiques actifs (menu Playback).

Voir [La fenêtre des Dynamiques en cours](#)

Enregistrer les effets Dynamiques en mémoire :

Les effets Dynamiques sont enregistrés en mémoire pour être restitués. La mémoire peut être resituée à partir d'une séquence ou directement dans un Master ou un transfert. Quand une mémoire contenant un effet Dynamique est restituée à partir d'un Master, le curseur du Master contrôle automatiquement la taille de l'effet de 0-100%. Les effets stoppés ou en Pause ne sont pas enregistrés en mémoire.

A l'enregistrement des Dynamiques, seuls les Dynamiques modifiés (comme pour les asservis) ou qui viennent d'être déclenchés sont enregistrés. Les Dynamiques en cours issus des mémoires précédentes ne sont pas concernés.

NOTE : A l'enregistrement des effets en cours, les effets Dynamiques sont enregistrés. Vous pouvez donc éditer les effets Dynamiques dans les mémoires pour les modifier. Le niveau bas sur un paramètre à l'édition d'un Dynamique et le niveau de la Table ne sont nécessaires que pour créer des nouveaux modèles de Dynamiques. Le chargement d'une ancienne conduite avec des dynamiques individuels peuvent être éditer et enregistrés comme précédemment.

NOTE : Pour effacer un Dynamique enregistré pour un circuit, vider le dynamique à partir du circuit et réenregistrer, ou le supprimer de l'éditeur de Dynamiques en mémoire (# PRESET & DYNAMICS).

Enregistrement automatique des effets Dynamiques :

Si le mode d'enregistrement des attributs est configuré sur Pop up ou Automatique, les Effets Dynamiques modifiés ou attribués à de nouveaux circuits sont enregistrés automatiquement à l'enregistrement d'une nouvelle mémoire.

Enregistrer dans une autre mémoire :

[#] [RECORD] & [DYNAMICS]

Il est possible d'enregistrer les effets dans toute mémoire (similaire à : # RECORD & ATTRIBUTE).

Enregistrer dans un Master :

[#] [RECORD] & [Touche Master]

Crée une nouvelle mémoire et enregistre les effets Dynamiques (dans la mesure où le mode d'enregistrement des attributs est sur AUTOMATIC dans le Set Up Pronto du menu Pronto).

Enregistrer les effets Dynamiques en cours pour les circuits sélectionnés :

[RECORD] & [DYNAMICS]

[0.1-999.9] [RECORD] & [DYNAMICS]

Les effets pour les circuits sélectionnés sont enregistrés dans la mémoire spécifiée, ou dans la mémoire présent en A (Playback 1). "Dynamics recorded" est affiché en bas de l'écran.

Stopper les Dynamiques (3.0) :

Les attributs des asservis et les Dynamiques sont stoppés automatiquement quand une nouvelle valeur est restituée à partir des Playbacks ou des Masters. Les Dynamiques "intensités" ne peuvent être stoppés qu'avec les fonctions manuelles "table Stop Dynamics".

Stopper un Dynamique manuellement :

Les Dynamiques sont stoppés manuellement quand l'effet Dynamique est effacé de la liste des Dynamiques en cours, ce qui peut être fait par la touche Soft DELETE DYNAM aussi bien que par DELETE dans la liste des Dynamiques actifs.

Tous les Dynamiques en cours pour les circuits sélectionnés peuvent être stoppés par : Maintenir C/ALT & Presser DYNAMICS.

Stopper les Dynamiques d'attributs :

Si une mémoire est nécessaire pour stopper des Dynamiques quand elle est restituée, il suffit seulement d'enregistrer les valeurs d'attributs pour ces paramètres. Quand la mémoire est restituée, tous les Dynamiques sur les mêmes paramètres sont stoppés.

NOTE : Ceci peut modifier la restitution des anciennes conduites qui permettaient de moduler les valeurs d'attributs pendant un Dynamique en cours. Dans le Pronto 3.0 ceci est effectué par la fonction "Keep Dynamics", de la page des touches Soft de Dynamiques.

Auto-stop des Dynamiques en PB1 :

C'est un paramètre du Set Up Pronto (menu Pronto) : Auto-stop DYNAMICS in PB1. Quand le paramètre est sur ON, charger une nouvelle séquence en Playback 1 (PB1) stoppe tous les Dynamiques en cours au prochain GO. Cette fonction est très utile pour passer d'une séquence à l'autre en direct pendant un show.

Stopper des Dynamiques "intensité" :

Si une mémoire est nécessaire pour stopper des Dynamiques "intensité, il faut enregistrer une table Stop pour intensités dans cette mémoire.

- 1) Sélectionner les circuits pour lesquels une Table Stop est nécessaire.
- 2) Ouvrir la bibliothèque des modèles de Dynamique (DYNAMICS).
- 3) Sélectionner STOP I (habituellement le modèle 20) et presser MODIFY. Ceci charge la table Stop pour les circuits sélectionnés.
- 4) Maintenir RECORD & Presser DYNAMICS pour enregistrer.

Les Dynamiques Stop pour les circuits sélectionnés sont enregistrés dans la mémoire en A (Playback 1).

NOTE : Quand cette mémoire est restituée, les circuits ferment la taille de l'effet dans le temps de IN de cette mémoire.

Voir [Fondu des Effets Dynamiques](#)

Enregistrer des "Keep Dynamics" en mémoire (3.0) :

Les effets Dynamiques stoppent quand une nouvelle valeur est donnée aux attributs. S'il est nécessaire que l'effet continue, alors que les valeurs d'attributs doivent être changées (déplacer le point de base d'un cercle, par exemple) utiliser la fonction KEEP DYNAMICS.

Enregistrer des Keep Dynamics d'attributs :

- 1) Sélectionner les circuits concernés, et donner des valeurs d'attributs.
- 2) Enregistrer la mémoire.
- 3) Presser KEEP DYNAMICS.

[KEEP_DYNAMICS]

Le paramètre "Keep Dynamics" est sur ON pour les attributs dans cette mémoire. Ceci peut être édité dans l'éditeur d'attributs en mémoire.

Si un N° est spécifié, Keep Dynamics et attributs sont enregistrés dans la mémoire #.

[0.1-999.9] [KEEP_DYNAMICS]

Voir [Editeur d'Attribut](#).

Enregistrer des Keep Dynamics d'attributs F, C ou B :

- 1) Sélectionner les circuits concernés, et donner des valeurs d'attributs.
- 2) Enregistrer la mémoire.
- 3) Maintenir KEEP DYNAMICS & Presser F, C ou B.

[KEEP_DYNAMICS] & [F] ou [C] ou [B]

Le paramètre "Keep Dynamics" est sur ON pour les attributs F, C ou B dans cette mémoire. Ceci peut être édité dans l'éditeur d'attributs en mémoire.

Si un N° est spécifié, Keep Dynamics et attributs sont enregistrés dans la mémoire #.

[0.1-999.9] [KEEP_DYNAMICS] & [F] ou [C] ou [B]

Voir [Editeur d'Attribut](#).

Éditer les Keep Dynamics d'attributs :

- 1) Ouvrir l'éditeur d'attributs en mémoire (# PRESET ATTRIBUTES).
- 2) Choisir Keep Dynamics en pressant VIEW.
- 3) Choisir Keep Dynamics On/Off par paramètre ou par colonne.

Voir [Editeur d'Attribut](#).

Éditer les Dynamiques dans une mémoire :

Les Dynamiques sont enregistrés en mémoire pour être restitués. Les effets Dynamiques d'une mémoire peuvent être édités dans l'éditeur de Dynamiques en mémoire. Cet éditeur a les mêmes fonctions que l'éditeur de Dynamiques en cours.

Voir [Dynamiques en cours](#).

Ouvrir l'éditeur de Dynamiques en mémoire :

[0.1-999.9] [PRESET] & [DYNAMICS]

Tous les paramètres peuvent être édités. Pour éditer les circuits presser MODIFY dans la colonne circuits.

NOTE : Si aucun n° n'est entré d'abord l'éditeur s'ouvre pour la mémoire en A.

Ramener les Dynamiques d'une mémoire (3.0) :

Les Dynamiques de toute mémoire peuvent être ramenés à tout moment.

Ramener les Dynamiques :

[0.1-999.9] [FETCH/UNDO] & [DYNAMICS]

Active les Dynamiques de la mémoire sélectionnée.

Restituer les Effets Dynamiques :

Quand une mémoire contenant des Dynamiques est restituée directement dans un transfert ou à partir d'un Master (séquence ou mémoire), vous devez savoir comment différentes fonctions affectent les effets à partir du moment où ils sont déclenchés.

Premièrement : Les Dynamiques intensité se comportent différemment de tous les autres paramètres (pan, tilt, color etc....) puisqu'ils fonctionnent en HTP.

Deuxièmement : Les Dynamiques sont "capturés" par la dernière action et stoppent quand des nouvelles valeurs sont données aux attributs concernés. Enregistrer des Keep Dynamics d'attributs permet de continuer l'effet en cas de changement de valeurs.

Troisièmement : Les Dynamiques tournent jusqu'à ce qu'ils soient effacés, stoppés ou en pause. Toutes ces fonctions sont accessibles par la page des touches Soft de Dynamiques. Voir [La Page des touches Soft de Dynamiques](#).

Restitution d'une mémoire avec des Dynamiques :

L'une ou l'autre de ces manières permet de restituer une mémoire avec effets :

- La mémoire est restituée dans un transfert dans une séquence ou avec GOTO
- Un Master contenant cette mémoire est ouvert (la taille suit toujours le niveau du Master).
- Un Master contenant cette mémoire est flashé

NOTE : Quand ils sont activés, les effets sont amenés jusqu'au valeurs initiales incluant l'Offset.

NOTE : Le Masque mémoire fonctionne aussi sur les Dynamiques. S'il est masqué, le Dynamique ne se déclenche pas.

Notes pour la restitution des Dynamiques intensités

Quand une mémoire contenant des Dynamiques intensités est restituée dans un transfert ou à partir d'un Master, l'effet est déclenché, et les circuits concernés sont "capturés" par l'effet jusqu'à ce qu'on les stoppe par :

- Sélectionner les circuits, Maintenir C/ALT & Presser DYNAMICS
- Ouvrir la liste des effets actifs (menu Playback), et les effacer
- Restituer une table Dynamique "stop".
- Presser DELETE DYNAM (touche Soft).

Notes pour la restitution des autres Dynamiques :

Quand une mémoire contenant des Dynamiques autres que d'intensités est restituée dans un transfert ou à partir d'un Master, l'effet est déclenché, et les circuits concernés sont "capturés" par l'effet jusqu'à ce qu'une nouvelle valeur d'attributs soit donnée ou qu'un nouvel effet soit chargé pour ces paramètres.

Sélectionner ou effacer tous les Dynamiques en cours

Tous les Dynamiques actifs sont visualisés dans la fenêtre des [Dynamiques en cours](#). Vous pouvez utiliser les fonctions décrites ci-dessous, ou les fonctions des touches Soft de Dynamiques.

Voir [La Page des touches Soft de Dynamiques](#).

Sélectionner tous les circuits de Dynamiques actifs :

[CH] & [DYNAMICS]

Effacer les Dynamiques actifs pour tous les circuits (ou sélectionnés) :

[C/ALT] & [DYNAMICS]

Tous les Dynamiques actifs sont effacés pour la sélection de circuits. Ils ne sont pas effacés de la liste des effets actifs (menu Playback) jusqu'à ce que la fenêtre soit fermée et ré ouverte - ce qui permet de relancer les effets tant que la fenêtre n'est pas fermée.

NOTE : Pour effacer tous les Dynamiques actifs, utiliser CH & DYNAMICS pour sélectionner d'abord tous les circuits concernés.

La Page des touches Soft de Dynamiques :

Il existe une page spéciale de touches Soft de Dynamiques proposant des fonctions de contrôle et d'édition des Dynamiques. A partir du LCD, il est possible de contrôler les paramètres tels que taille et vitesse sur les roues, les tables peuvent être assignées directement aux paramètres et les Dynamiques actifs peuvent être mis en Pause, arrêtés et redémarrés.

Les touches de fonction concernent les circuits de l'effet Dynamique sélectionné. Celui-ci est sélectionné à partir du LCD par la Jog Wheel.

La page des Touches Soft est activée par la touche Soft DYNAMICS sur le LCD. Cette touche est dans le menu principal du LCD, qui apparaît en pressant la touche DISP MODE, près de l'afficheur totalement. En activant cette page, la liste des Dynamiques en cours apparaît automatiquement sur le LCD.

Les fonctions utilisables apparaissent en périmètre de l'afficheur. La partie centrale permet d'afficher les listes (liste des Tables, des modèles ou des Dynamiques en cours) utilisables avec la Jog Wheel. Maintenir DISP MODE & Presser DYNAMICS pour passer de l'une à l'autre.

Touches de contrôle de Dynamiques (touches Soft) :

Ces touches agissent sur l'effet Dynamique sélectionné sur l'écran LCD ou dans la fenêtre des effets Dynamiques. Si la liste sur le LCD et la fenêtre sont ouvertes en même temps, ils sont liés et fonctionnent en parallèle, pour qu'il n'y ait pas de conflit dans les contrôles.

Si aucun circuit n'est sélectionné, tous les Dynamiques en cours sont concernés. Si un Masque est actif, il est pris en compte.

DELETE DYNAM = Efface les Dynamiques. Maintenir ALL & presser cette touche efface tous les Dynamiques en cours.

KEEP DYNAM = Enregistre un Keep Dynamiques pour les attributs de la mémoire en A.

SELECT = Presser cette touche affiche les touches Soft Select permettant de répartir les circuits sélectionnés en différents groupes, tels les 2nd, 3rd, 4th, random etc....

NOTE : Les Effets Dynamiques en Pause ou stoppés sont effacés automatiquement de la liste des Dynamiques en cours quand on enregistre des nouveaux attributs dans une mémoire.

NOTE : Le nom d'un effet en cours est affiché sous la valeur du paramètre sur l'afficheur. Si l'effet à un nom, celui-ci apparaît, sinon c'est celui de l'effet en bibliothèque.

Roues (Taille & Vitesse) :

Les deux premières roues permettent de contrôler taille et vitesse de l'effet pour les circuits sélectionnés. Combinés avec la touche C/ALT ces paramètres peuvent aussi être décalés en "Fan".

Voir [La fonction Fan](#).

Les Listes sur le LCD :

Il existe trois listes différentes, pour passer de l'une à l'autre maintenir DISP MODE & Presser DYNAMICS.

- Liste des modèles de Dynamiques
- Liste des Effets Dynamiques actifs
- Liste des Tables de Dynamiques

La liste des modèles :

Cette page affiche tous les modèles de Dynamiques de cette conduite.

Utiliser la Jog Wheel pour se déplacer dans la liste. Presser SELECT pour activer un modèle.

La liste des effets Dynamiques actifs :

Cette page affiche tous les effets en cours. Les touches Soft et les roues permettent de contrôler le Dynamique sélectionné dans cette liste.

La Pour Wheel permet de sélectionner un effet de la liste.

Cette liste est synchronisée automatiquement avec la fenêtre des effets Dynamiques quand elle est ouverte.

La liste des Tables de Dynamiques :

Cette page affiche toutes les Tables de Dynamiques.

La Pour Wheel permet de sélectionner une Table de la liste. Maintenir SELECT & presser une touche Roue de paramètre pour assigner la Table à ce paramètre.

Enregistrer les Dynamiques actifs comme modèle de Dynamiques :

Tout Dynamique en cours peut être enregistré comme modèle pouvant être assigné à d'autres circuits. Les Dynamiques en cours sont affichés dans la fenêtre des [Dynamiques en cours](#).

- 1) Ouvrir la bibliothèque de modèles en pressant DYNAMICS, ou par le menu Conduite.
- 2) Presser INSERT. La question "Enregistrer le Dynamique en cours comme modèle?" s'affiche. Si la réponse est oui (OK), Les Dynamiques pour la sélection de circuits (dans l'ordre de cette sélection) servent de base pour créer un nouveau modèle.
- 3) Entrer un nom dans la colonne Texte (presser MODIFY, entrer le nom & presser MODIFY pour confirmer).
- 4) Pour sortir, presser Esc.

Travailler avec les Tables de Dynamiques :

Normalement, une Table de Dynamique permet de créer des effets. Un modèle est créé à partir des tables, il est aussi possible de travailler directement avec les Tables, pour créer des nouveaux modèles, ou pour travailler avec des conduites importées du Pronto 2.0.

Ceci se fait à partir de la Liste des Tables sur le LCD :

- 1) Maintenir DISP MODE & presser DYNAMICS jusqu'à l'affichage de la liste des Tables. Cette liste permet de sélectionner directement et de les assigner à des paramètres spécifiques.
- 2) se déplacer dans la liste pour choisir une table, maintenir SELECT & presser la touche roue du paramètre désiré (pan/tilt/color) pour attribuer la table.

NOTE : Le contrôle des Dynamiques sur des paramètres individuels n'est possible que si aucun Dynamique n'est actif. Ces tables ne sont pas enregistrables directement en mémoire, un modèle de Dynamique doit d'abord être enregistré, et ce modèle doit être déclenché comme effet Dynamique.

Paramètres Fan de Dynamiques :

Maintenir C/ALT & tourner la roue de contrôle de taille ou de vitesse dans la page des touches Soft, permet de créer un Fan ("éventail") régulier de ces valeurs pour les circuits sélectionnés autour du circuit central.

Cette fonction est utile pour modifier des effets symétriquement. Par exemple, un effet Can Can est en cours sur les Pan de plusieurs "scans", ils se déplacent en va et vient. Par un Fan sur la taille les scans de début et de fin de sélection ont un mouvement plus ample que ceux du milieu.

NOTE : Fan peut être utilisé pour tout paramètre, tels pan, tilt, intensité etc.... Maintenir C/ALT et tourner la roue du paramètre. De plus, il existe quatre différents types de Fan choisis par : maintenir SETUP & C/ALT (ou Fan comme contenu de touche Master).

Types de Fan (3.0) :

Un pop up affiche les choix :

Forme linéaire

Forme S

Forme V

Forme U

Point de départ des Fan (3.0) :

Un circuits choisi dans une sélection de circuits (par NEXT/LAST) sert de point central pour la fonction Fan.

Assigner des modèles de Dynamiques aux Masters :

Il est possible de charger directement des modèles de Dynamiques sur les touches Master et d'utiliser ces touches pour activer les Dynamiques pour les circuits sélectionnés. Ceci peut être enregistré en Master Pages parmi les mémoires, palettes, séquences etc....

- 1) Entrer le n° du modèle désiré.
- 2) Maintenir DYNAMICS & presser la touche Master choisie.

Le Dynamique assigné à la touche Master est activé pour la sélection de circuits par une simple pression sur la touche.

Importer des modèles de Dynamique d'autres conduites

Tous les modèles de Dynamiques d'autres conduites peuvent être importé par la fonction Wizard Import (menu Fichiers).

Voir [Wizard Import](#).

Exemple d'utilisation de Dynamiques :

Cet exemple montre comment utiliser un Dynamique Intensité pour vous donner une idée de toutes les fonctions utilisables et leurs combinaisons.

- 1) Sélectionner les circuits 1-16 et les mettre à 50%.

[1] [CH] [1] [6] [THRU] [5] [0] [@LEVEL]

- 2) Ouvrir la liste des modèles de Dynamiques en pressant DYNAMICS.

[DYNAMICS]

- 3) Sélectionner SMOOTH avec la AVAB Wheel et presser MODIFY. Les circuits commencent à varier de niveau en douceur haut/bas, en utilisant la table Sinus du modèle Smooth en modulant les intensités autour des 50%. Presser ESC pour fermer la liste des Dynamiques.

- 4) Ouvrir la fenêtre des Dynamiques en cours.

[VIEW] & [DYNAMICS]

- 5) Se placer sur la colonne DelRel et sélectionner EVENLY SPREAD dans le pop up (presser MODIFY). Les intensités commencent à moduler une par une.

- 6) programmer la vitesse à 500% dans la colonne Vitesse pour accélérer.

- 7) Se placer sur la colonne intervalle (Dist.) et programmer 20%. C'est un écart entre les Relations Délais, et qui crée un chevauchement de 20% des intensités des circuits.

- 8) Presser SELECT sur le LCD pour afficher la page Selects.

9) Presser RANDOM. Ceci crée un ordre aléatoire des sélections de circuits, et ils commencent à moduler dans cet ordre en se chevauchant.

10) Additionner les circuits 17-32 à cet effet.

[1] [7] [+] [3] [2] [THRU] [5] [0] [@LEVEL]

C'est la fin de l'exemple. Vous pouvez enregistrer cet effet en mémoire maintenant. Ne pas oublier de programmer un modèle STOP INTENSITY dans une mémoire pour stopper l'effet pendant la restitution. Les circuits peuvent aussi être effacés depuis la Fenêtre des effets en cours.

APPAREILS ASSERVIS

Ce chapitre décrit comment sont contrôlés les appareils asservis dans ce système.

En voici les fonctions décrites :

[Introduction aux appareils asservis](#)
[Les touches des appareils asservis](#)
[La Liste des Palettes](#)
[La fenêtre de visualisation des Attributs](#)
[L'éditeur d'attributs](#)
[L'éditeur des Temps d'attributs](#)
[Section de contrôle des asservis](#)
[Programmer un asservi](#)
[Mode Device](#)
[Palettes générales](#)
[Enregistrer une Palette](#)
[Modifier ou Updater une Palette](#)
[Mode "Focusing"](#)
[Utiliser une Palette en Scène](#)
[Enregistrer Palettes/Attributs en mémoire](#)
[Modifier Palettes/Attributs en mémoire](#)
[Temps des attributs](#)
[Restitution des mémoires d'asservis](#)
[Mode Direct pour les Palettes](#)
[Mode "Focusing" NEXT/LAST & ALL](#)
[Fenêtre des paramètres sur les Masters](#)
[Fenêtre des paramètres sur les roues](#)
[La fonction Masque](#)
[La fonction port](#)
[Attributs "Fan"](#)
[Ramener les attributs à partir des mémoires](#)
[Sélectionner les circuits utilisant une Palette](#)
[Copier des paramètres à partir d'un asservi](#)
[La page des touches Soft des asservis](#)
[La Page des touches Soft "Selects"](#)
[La Page des touches Soft "Control"](#)
[Le Wizard Palette](#)
[Sélectionner les circuits des Palettes](#)
[Les Attributs suivent les curseurs](#)
[Mode souris Pan & Tilt \(3.0\)](#)

Introduction aux appareils asservis :

Cette console est conçue pour un contrôle performant des asservis. Il suffit de patcher un modèle d'asservi sur un circuit pour contrôler tous les paramètres de cet appareil par la console.

Il existe une interface de contrôle d'asservis utilisant un grand écran LCD et des roues de paramètres, ainsi qu'un mode spécial "Mode Device", qui donne un accès direct à 20 asservis et à 20 paramètres à partir des Masters. Il est possible de créer des groupes de références de paramètres, appelés Palettes, ou bien d'enregistrer directement les valeurs d'attributs dans des mémoires. Un générateur d'effets Dynamiques performant permet de créer des mouvements complexes tels que cercles, carrés etc.... De nouveaux modèles et de nouveaux effets Dynamiques peuvent être créés à tout moment.

NOTE : Les Attributs sont exécutés en LTP, quelle que soit la restitution qui les déclenche. Il n'est donc pas possible, par exemple, d'utiliser PAUSE pour stopper les attributs.

Modèles :

Un asservi peut avoir de 1-255 paramètre(s) de contrôle selon les fonctions qu'il offre. Un modèle est une table qui distribue ces paramètres aux fonctions de contrôle du Pronto! Normalement les modèles sont importés directement à partir de la Liste des "Devices", quand un asservi est programmé. Une fois qu'il est importé, il apparaît dans la Liste des "Templates" (modèles), dans laquelle il est possible de l'éditer. Tout ceci est sauvegardé avec le reste de la Conduite.

Les modèles d'asservis les plus répandus sont fournis avec chaque update du programme, et vous pouvez aussi télécharger un fichier (Templates.def) par www.prontoconsole.com. Voir [Templates](#)

Patcher des asservis :

Les asservis sont patchés un par un dans les Set Up circuits, et plusieurs en même temps dans le Wizard "Patch Multiple Devices". Tous les paramètres d'un asservi sont traités en LTP.

NOTE : Attention à ne pas faire se chevaucher les sorties DMX des asservis.

Section de contrôle des asservis :

La section de contrôle des asservis inclut un grand écran LCD, une "AVAB Wheel" et quatre roues de paramètres. Les paramètres des asservis sont divisés en groupes F (Focus), C (Color), B (update). Un grand nombre de touches de contrôle directes sont réparties autour de l'écran.

Simplement, sélectionner un asservi, et presser FOCUS, COLOR ou BEAM sélectionne ces paramètres sur les roues.

Touches Roues : pour des paramètres possédant des sous paramètres définis, la LED sur la touche Roue correspondante est allumée. Presser la touche Roue affiche une liste des sous paramètres sur le LCD. Utiliser la roue pour choisir le sous paramètre désiré et relâcher la touche.

Pour les paramètres sans sous paramètres définis, cette touche roue peut être utilisée de deux différentes manières :

- Sans nombre : pour passer des valeurs mini aux valeurs maxi directement.
- Avec un nombre : Entrer un niveau entre 0 et 100 comme valeur de paramètre.

Mode Device :

Le mode Device est un mode spécial qui modifie les fonctions de tous les Masters (presser DEVICE). Dans ce mode, les 20 Masters de la rangée supérieure sont des curseurs directs pour contrôler l'intensité de 20 asservis, Et les touches Masters permettent de sélectionner les asservis correspondants. La rangée inférieure de Masters (21-40) offrent un accès direct à 20 paramètres des asservis sélectionnés. Dans le Pronto Plus 60 asservis peuvent être contrôlés ainsi.

NOTE : Si un nom est défini pour un asservi, il est affiché à la place du nom du modèle dans toutes les fenêtres exceptée la Liste des Devices.

Voir [Device Mode](#)

Palettes :

Une Palette est une mémoire de positions de tout ou partie des paramètres d'asservis. Une Palette permet de charger ces paramètres très rapidement, ou d'être enregistrée en référence dans des mémoires pour la restitution. Tous les paramètres peuvent être enregistrés dans une palette, ou une sélection de paramètres dans un des groupes de Palettes up (F), Color (C) ou update (B).

L'intérêt d'utiliser les palettes dans les mémoires est que les valeurs d'attributs modifiées dans les palettes sont automatiquement updatées dans toutes les mémoires utilisant ces palettes.

Les palettes peuvent être chargées dans les Masters et enregistrées en Master Pages. Presser la touche Master active la palette correspondante.

Il existe un mode Direct pour tous les types de palettes, pour l'activer, maintenir la touche palette désirée. Dans ce mode, les 40 premières palettes sont chargées sur les touches Masters et directement accessibles pour les circuits sélectionnés en pressant la touche Master correspondante.

Attributs & Paramètres :

Tous les paramètres d'un asservi (pan, tilt, color, focus, etc....) sont les attributs du circuit de contrôle de cet asservi. Les attributs peuvent être directement enregistrés en mémoires, ou en palettes, elles mêmes enregistrées en mémoires. Normalement, seuls les attributs modifiés sont enregistrés, ce qui permet de garder des éditions simples.

Masques :

Tous les paramètres d'un asservi (pan, tilt, color, focus, etc....) peuvent être masqués à l'enregistrement et à la restitution par la fonction Mask

Voir [Touche MASK](#)

Voir [La fonction Mask](#)

Effets Dynamiques :

Un Effet Dynamique est une sélection de tables prédéfinies qui peuvent être activée et enregistrées pour créer des effets dynamiques pour les appareils traditionnels (Chasers, Fondus etc....)et les asservis (cercles, huit, etc....).

Voir [fade](#)

Les touches des asservis :

Voici les touches les plus importantes pour les appareils asservis :

[DEVICE](#)

[Touches FOCUS, COLOR, BEAM & PALETTE](#)

[RECORD PALETTE TO ALL \(Soft\)](#)

[UPDATE PALETTE \(Soft\)](#)

[ATTRIBUTE](#)

[HOME ATTRIBUTES \(Soft\)](#)

[UPDATE PLAYBACK \(Soft\)](#)

[MASK](#)

[NEXT, LAST et SELECT ALL](#)

[HIGHLIGHT \(Soft\)](#)

[Touches SELECT \(Soft\)](#)

[Touches CONTROL \(Soft\)](#)

La touche DEVICE :

Cette touche possède plusieurs fonctions :

- Elle active le mode Device pour les Masters.
- Elle peut être combinée avec les touches Masters pour assigner un asservi à un Master.
- Elle peut être combinée avec la touche MODIFY pour ouvrir la Liste des Devices, où sont réunis tous les asservis patchés.

Activer le mode Device :

[DEVICE]

La vue Master affiche les asservis dans la rangée supérieure et les paramètres dans la rangée inférieure.

Voir

[Mode Device](#) pour plus de détails.

Charger un asservi dans un Master :

[1-1536] [DEVICE] [Touche Master]

L'appareil asservi est chargé dans un Master, et il peut être sélectionné en pressant la touche Master correspondante, comme en mode Device. Le n° est celui de l'asservi dans la liste des Devices.

NOTE : Pour les n° supérieurs à 999, seuls les trois premiers digits sont affichés.

Ouvrir la Liste des Devices :

[MODIFY] & [DEVICE]

La liste des asservis est ouverte.
Voir [Mode Device](#) pour plus de détails.

Les touches PALETTES :

Une palette est une référence de valeurs d'attributs (pan, tilt, color etc....) d'asservi(s). Une palette peut être utilisée pour positionner directement un asservi, ou enregistrée dans une mémoire (comme référence). L'intérêt d'utiliser les palettes dans les mémoires est que les valeurs d'attributs modifiées dans les palettes sont automatiquement actualisées dans toutes les mémoires utilisant ces palettes.

Les touches Palettes (PALETTE, FOCUS, COLOR, BEAM) ont plusieurs fonctions concernant les trois différents types de paramètres qui peuvent être enregistrés en Palette. Les attributs d'un asservi sont divisés en quatre types de palettes de paramètres :

FOCUS (F) = pan, tilt

COLOR (C) = roues de couleurs, roues de trichromie, rotation de couleurs

BEAM (B) = focus, prisme, roues de gobos, rotation de gobos, stroboscope, effets, iris, Frost, etc....

PALETTE (Pa) = Palette générale, permettant de mixer tous les paramètres Port

NOTE : Le "cinquième" type de paramètre d'un asservi est l'Intensité (I), dans le Pronto!
c'est par défaut un paramètre utilisé en mémoire avec toutes les autres intensités de circuits.

Les touches palettes ont les fonctions suivantes :

- Sélectionner une Palette.
- Enregistrer de nouvelles Palettes, combinées avec la touche RECORD.
- Ouvrir la [Liste des Palettes](#) pour une mémoire ou une palette
- Charger une palette dans un Master
- Activer le mode Direct pour les palettes
- Activer un mode Direct temporaire pour les palettes

Enregistrer une nouvelle palette :

[RECORD] & [FOCUS]

[RECORD] & [COLOR]

[RECORD] & [BEAM]

[RECORD] & [PALETTE]

Enregistre les circuits sélectionnés sous le prochain n° palette libre du type sélectionné. Il est possible d'entrer un nom.

Enregistrer une palette spécifique :

[1-999] [RECORD] & [FOCUS]

[1-999] [RECORD] & [COLOR]

[1-999] [RECORD] & [BEAM]

[1-999] [RECORD] & [PALETTE]

Enregistre les circuits sélectionnés sous un n° de palette spécifique

Sélectionner une palette :

[1-999] & [FOCUS]

[1-999] & [COLOR]

[1-999] & [BEAM]

[1-999] & [PALETTE]

Les contenus de la palette sont assignés aux circuits sélectionnés.

Sélection des paramètres sur les roues de contrôles d'asservis :

Chaque touche (FOCUS, COLOR & BEAM) sélectionne les paramètres correspondants sur les roues de contrôle des asservis sous le Pour Presser une touche de nouveau permet de passer à la suite des paramètres s'il y a plus de quatre paramètres dans un groupe.

Des menus de groupes de paramètres utilisateurs (U1-U3) peuvent aussi être définis. Voir [U1-U3](#) dans la section de contrôle des asservis

NOTE : Pan/Tilt et autres paramètres gérés en résolution 16 bits utilisent une résolution haute selon la configuration du Set Up Attribut (SETUP & ATTRIBUTE). Il faut soit, maintenir la touche Roue pour obtenir une résolution fine, soit vous obtenez une fine résolution quand la Roue de paramètre est tournée lentement, et une résolution basse quand la Roue de paramètre est tournée rapidement.

Charger les listes de palettes FOCUS, COLOR & BEAM sur le LCD :

[DISP_MODE] & [FOCUS]

[DISP_MODE] & [COLOR]

[DISP_MODE] & [BEAM]

[DISP_MODE] & [PALETTE]

La Liste des palettes correspondantes apparaît sur le LCD Display. Sélectionner la palette désirée par la Jog Wheel, et presser SELECT pour l'activer.

Ouvrir les Listes de palettes :

[PALETTE]

[MODIFY] & [FOCUS]

[MODIFY] & [COLOR]

[MODIFY] & [BEAM]

Ouvre les Listes de palettes, à partir desquelles les palettes peuvent être éditées ou activées.

Charger une palette dans un Master :

[1-999] [FOCUS] & [Touche Master]

[1-999] [COLOR] & [Touche Master]

[1-999] [BEAM] & [Touche Master]

[1-999] [PALETTE] & [Touche Master]

Charge la palette spécifiée sur la touche Master. La palette est activée pour les circuits sélectionnés en pressant la touche Master, la palette peut être enregistrée en Master Pages.

Activer le mode Direct Palettes :

[VIEW] & [FOCUS]

[VIEW] & [COLOR]

[VIEW] & [BEAM]

[VIEW] & [PALETTE]

Les palettes 1-40 sont activables par les touches Masters. Elles sont visibles dans les vues Masters. Sortir du mode en pressant VIEW de nouveau.

Activer le mode Direct Palettes temporaire :

Maintenir [FOCUS]

Maintenir [COLOR]

Maintenir [BEAM]

Maintenir [PALETTE]

Les palettes 1-40 sont activables par les touches Masters. Après quelques secondes, elles sont affichées dans la vue Master. Pour sortir du mode, relâcher la touche Palette.

La touche Soft RECORD PALETTE TO ALL :

Cette touche permet d'enregistrer les attributs des circuits sélectionnés (et tous les autres appareils du même type) dans une palette. Ceci pour être certain que les palettes de couleurs et faisceaux sont les mêmes pour les asservis du même type.

- 1) Sélectionner le circuit à partir duquel copier.
- 2) Entrer le n° de la palette à enregistrer.
- 3) Maintenir "Record ATTRIB to all" & presser Focus, Color ou update pour spécifier quel type de palette enregistrer.

La touche Soft UPDATE PALETTE :

Ceci permet d'updater toutes les palettes actuelles utilisées par une seule touche. Quand un appareil est concerné par une palette, il "sait" que cette palette le concerne. C'est très pratique pour updater une palette qui concerne un appareil. Il suffit de modifier les attributs de l'appareil et de presser UPDATE PALETTE. Utilisable aussi en combinaison avec le mode "up" pour updater la palette actuelle.

La dernière palette utilisée est reprogrammée dans les cas suivants :

1. Updater la Palette
 2. Enregistrer la Palette
 3. Enregistrer les Attributs
- Voir [Modifier une Palette](#).

NOTE : Tous les circuits sélectionnés sont testés pour être modifiés. Dans le pop up de confirmation, le nom et le n° des palettes concernée sont affichés. Si aucune palette n'a besoin d'être actualisée, un message d'information s'affiche à la place du pop up.

NOTE : En mode up, UPDATE PALETTE n'update que la palette sélectionnée. Aucun pop up de confirmation ne s'affiche dans ce cas.

La touche *ATTRIBUTE* :

Un attribut est un paramètre d'asservi, tel que pan, tilt, color (etc....). Les attributs/valeurs sont enregistrés dans les [Mémoires](#), ou les Palettes (références enregistrées pour les mémoires).

Cette touche possède les fonctions suivantes :

- Ouvrir la [Fenêtre de visualisation des attributs](#) qui affiche les attributs des circuits sélectionnés.
- Entrer un n°, Maintenir PRESET & Presser ATTRIBUTE pour ouvrir l' [éditeur d'Attributs](#)
- Maintenir SETUP & Presser ATTRIBUTE pour afficher le Set Up d'enregistrement des attributs
- Maintenir RECORD & Presser ATTRIBUTE pour enregistrer les attributs des circuits sélectionnés dans la mémoire en A, ou toute autre mémoire (entrer le n° d'abord).

Ouvrir la fenêtre des attributs :

[ATTRIBUTE]

Enregistrer les attributs des circuits sélectionnés :

[RECORD] & [ATTRIBUTES]

Les attributs des circuits sélectionnés sont enregistrés dans la mémoire en A du Playback 1 (registre par défaut). Un "A" est affiché à la fin du Pas de Séquence sur le moniteur.

[0.1-999.9] [RECORD] & [ATTRIBUTES]

Les attributs des circuits sélectionnés sont enregistrés dans la mémoire spécifiée.

NOTE : Normalement tous les attributs modifiés sont enregistrés automatiquement quand le mode d'enregistrement des attributs est sur "automatique".

Ouvrir l'éditeur d'attributs pour une mémoire :

[0.1-999.9] [PRESET] & [ATTRIBUTE]

Ouvre l'éditeur d'attributs pour la mémoire sélectionnée. Si aucun n° n'est entré, l'éditeur est ouvert pour la mémoire en A. Cet éditeur peut aussi être ouvert en pressant ATTRIBUTE dans [La Liste des mémoires](#) ou la liste des palettes.

Ouvrir le Set Up d'enregistrement des attributs :

[SETUP] & [ATTRIBUTE]

Ce set up permet de définir des temps par défaut, des modes d'enregistrement et autres fonctions.

Voir [Le Set Up des Attributs](#)

Les trois modes d'enregistrement des attributs sont décrits dans [Enregistrement des Palettes/Attributs](#)

La touche Soft HOME ATTRIBUTES :

Cette touche Soft de la page des touches Soft des Devices (Presser la touche Soft DEVICE sur l'affichage principal) permet de positionner tous les asservis sélectionnés à des valeurs par défaut données dans le modèle d'asservi correspondant. Les paramètres en "Snap" On se positionnent instantanément sur la position Home.

Il est possible d'enregistrer les positions actuelles des attributs en "Home" aussi. Maintenir RECORD & Presser HOME Groupes Ces valeurs sont alors utilisées à la place de celles du modèle pour les positions "Home".

Positionner tous les appareils sélectionnés sur Home :

[HOME_ATTRIB]

Raccourci console : C/ALT & ATTRIBUTE

Raccourci clavier : Ctrl Home.

Positionner les groupes de paramètres des appareils sélectionnés sur Home :

[HOME_ATTRIB] & [FOCUS]

[HOME_ATTRIB] & [COLOR]

[HOME_ATTRIB] & [BEAM]

Ces raccourcis permettent de ramener rapidement les groupes de paramètres des circuits sélectionnés sur Home.

NOTE : Dans la version 2.0 il fallait maintenir C/ALT. C/ALT sert maintenant pour la fonction Sélection

Positionner des paramètres d'appareils sélectionnés sur Home :

Presser la touche Soft HOME ATTRIB (page Device du LCD) en combinaison avec une touche Roue ou une touche Paramètre (en mode Device) pour ramener un paramètre individuel en position Home.

Enregistrer les valeurs actuelles sur Home :

[RECORD] & [HOME_ATTRIB]

Ces données sont utilisées en valeurs Home à la place des valeurs par défaut des modèles. Ces valeurs sont activées en pressant HOME ATTRIB dans la page des touches Soft Device du AVAB

La touche Soft UPDATE PLAYBACK :

Cette touche permet de programmer les positions de tous les asservis et les niveaux tels qu'ils devraient être dans le Pas de Séquence.

Raccourci : GOTO & A = Update Playback.

La console scanne en amont les Pas de la séquence en Playback 1 (A/B) et ramène intensités et paramètres des asservis aux valeurs qu'ils devraient avoir si la séquence avait été exécutée normalement. Cette fonction existe aussi comme élément de menu (menu Playback) et peut être utilisée pour une sélection de circuits.

NOTE : Un update est automatiquement exécuté chaque fois qu'un saut est fait dans la séquence les attributs devant être actifs en A le sont. Les attributs en B utilisés en GoInB sont exécutés seulement si leurs intensités sont à 0% (ainsi, aucune modification n'est faite sur scène jusqu'au prochain effet). La fonction Update Playback force ces changements en Scène.

NOTE : Update Playback met à jour les effets Dynamiques aussi. Il y a par contre une limitation : La recherche prend la place des niveaux de circuits jusqu'à ce que le groupe de Dynamiques concerne les circuits. Ce qui signifie que si vous utilisez différentes de paramètres (issus des mêmes circuits) déclenchés dans différentes mémoires avec de nouvelles valeurs d'attributs entre, l'update peut ne pas être correct.

La touche MASK :

Cette touche permet d'activer et d'éditer le Masque Global qui masque des groupes de paramètres (FOCUS, COLOR & BEAM), ou des paramètres individuels (telle que la roue de couleur 1 par exemple). Ce masque est actif pendant l'enregistrement, ainsi que pendant la restitution de tout ce qui concerne les attributs, par exemple les mémoires, les palettes et les Dynamiques.

Quand les attributs sont enregistrés en mémoire avec un MASK actif, toutes les valeurs sont enregistrées et cachées par ce masque. Il est possible de désactiver le Mask de cette mémoire pour restituer les attributs.

Passer le Masque Global ON/OFF :

[MASK]

La LED au dessus de la touche MASK indique quand le Masque Global est actif. Le masque affecte enregistrement et restitution de tout ce qui concerne les paramètres d'asservis.

Le Masque est indiqué sur le LCD de la console, et sur la barre Titre du mode Device sur le moniteur. Dans l'exemple ci dessous, "F" est utilisé, mais c'est la même chose pour les paramètres C & B :

F = Aucun paramètre n'est masqué

F* = Tous les paramètres de ce groupe sont masqués

F+ = Certains paramètres de ce groupe sont masqués (ouvrir l'éditeur de masque pour les visualiser).

Quand un Masque Global est actif il n'est pas possible de voir les valeurs des paramètres masqués dans la fenêtre des attributs (menu Playback).

Éditer le Masque Global dans l'éditeur de Masque :

[MODIFY] & [MASK]

Ceci ouvre l'éditeur de masque. Cet éditeur affiche tous les paramètres qui peuvent être masqués, et leur état (On/Off). Quand un paramètre est ON, il est masqué quand le Masque est activé. Quand un paramètre est OFF il n'est pas concerné par le Masque.

Vous pouvez passer de ON à OFF en positionnant le curseur dans cette colonne puis en pressant MODIFY.

Masquer un groupe de paramètre :

[MASK] & [FOCUS] [COLOR] ou [BEAM]

Maintenir MASK & presser FOCUS, COLOR ou BEAM masque tous les paramètres du groupe.

Masquer un paramètre :

[MASK] & [Touche Roue]

Maintenir MASK & presser la touche Roue d'un paramètre masque celui ci.

Masquer un paramètre (en mode Device) :

[MASK] & [Touche Master]

Maintenir MASK & presser une des touches Masters 21-40 en mode Device masque le paramètre correspondant.

Supprimer un Masque :

[C/ALT] & [MASK]

Maintenir C/ALT & Presser MASK met toutes les données du Masque sur OFF.

Ouvrir l'éditeur de Masque pour une mémoire :

[0.1-999.9] [PRESET] & [MASK]

Ceci ouvre l'éditeur de masque pour la mémoire spécifiée. Cet éditeur affiche tous les paramètres qui peuvent être masqués, et leur état (On/Off). Quand un paramètre est ON, il est masqué quand le Masque est activé. Quand un paramètre est OFF, il n'est pas concerné par le Masque.

Vous pouvez passer de ON à OFF en positionnant le curseur dans cette colonne puis en pressant MODIFY.

Les touches NEXT, LAST et SELECT ALL :

Ces touches sont toujours utilisées ensemble pour se déplacer dans une sélection de circuits ou d'asservis. C'est une fonction de sélection très pratique.

Quand un groupe de circuits est sélectionné l'ordre de sélection ou d'enregistrement des circuits est "conservé". NEXT & LAST passe d'un circuit à l'autre selon cet ordre, et SELECT ALL sort de ce mode.

NOTE : Un groupe de circuits peut être sélectionné directement, à partir d'un groupe ou d'une mémoire (Entrer le n° de la mémoire, Maintenir PRESET & Presser CH).

NEXT :

Quand un groupe de circuit est sélectionné, la touche NEXT passe au prochain circuit de la sélection et le sélectionne pour modifier intensité ou paramètre.

LAST :

Quand un groupe de circuit est sélectionné, la touche LAST passe au précédent circuit de la sélection et le sélectionne pour modifier intensité ou paramètre.

SELECT ALL :

Cette touche permet de reprendre le contrôle du groupe entier après avoir utilisé les touches NEXT & LAST.

La touche HIGHLIGHT (touche Soft) :

Permet de passer au mode Highlight On/Off pour les circuits sélectionnés.
Voir [La fonction Highlight](#).

La touche SELECTS (touche Soft) :

Un page de touche Soft Selects avec plusieurs touche de sélection permet de sélectionner rapidement les premiers, seconds, troisièmes ou aléatoires circuits d'un groupe sélectionné.
Voir [Page des touche Softs Selects](#).

La touche CONTROL (touche Soft) :

Un certain nombre de touches permettent de contrôler les fonctions LAMP ON, LAMP OFF et LAMP RESET.

Voir [La Page des touches Soft Control](#).

Les Listes de Palettes :

Les Listes de palettes (menu conduite) permettent de visualiser, éditer et charger les différentes palettes. Il y a quatre différents types de palettes :

Palettes Focus
Palettes P
Palettes update
Palettes générales

Une palette est une mémoire de référence pour tout ou partie des paramètres d'asservis. Une palette est utilisée pour charger ces paramètres rapidement ou enregistrée comme référence dans les mémoires pour la restitution.

Voici plusieurs manières d'ouvrir ces fenêtres :

- A partir du menu Conduite (Liste des Palettes , Palettes Focus, Palettes P, Palettes update)
- Presser la touche PALETTE
- Maintenir MODIFY & Presser FOCUS
- Maintenir MODIFY & Presser COLOR
- Maintenir MODIFY & Presser BEAM

Il est possible d'activer une palette pour les circuits sélectionnés, d'ouvrir l'éditeur d'attributs pour cette palette et la renommer. Se déplacer par les Flèches ou la Souris.

Voici les paramètres des listes de palettes :

Palette :

C'est le n° de la palette. Ce n° ne peut être modifié, mais cette palette peut être activée pour les circuits sélectionné en pressant MODIFY dans cette colonne.

Texte :

C'est le nom qui peut être donné à chaque palette. Presser MODIFY, entrer un nom & presser MODIFY de nouveau pour confirmer.

Attributs :

C'est juste le nombre d'asservis enregistrés dans cette palette. Ne peut être modifié.

Presser MODIFY dans cette colonne pour ouvrir l'éditeur d'attributs.

La fenêtre de visualisation des attributs :

Cette fenêtre liste tous les attributs des circuits d'asservis sélectionnés. Un attribut est un paramètre d'asservi tel que pan, tilt, couleurs, gobos etc.... Les attributs peuvent être édités en Scène directement depuis cette fenêtre.

NOTE : Si un nom est défini pour un asservi, il est affiché à la place du nom du modèle dans toutes les fenêtres exceptée la Liste des Device.

Il y a deux manières d'ouvrir cette fenêtre :

- A partir du menu Playback (Attributs...)
- Presser ATTRIBUTE (après avoir sélectionner des circuits)

Il est possible d'éditer les valeurs d'attributs ou les valeurs de palettes pour tout paramètre. Se déplacer par les Flèches ou la Souris.

Voici les paramètres de la fenêtre des attributs :

Paramètre :

Ce sont les différents paramètres d'asservis affichés pour chaque appareil avec leurs valeurs actuelles.

Valeurs d'attributs :

Ce sont les valeurs d'attributs en cours, les palettes de références ou les Tables de Dynamiques pour chaque paramètre. Chacune de ces valeurs peut être modifiée par l'une des manières suivantes :

Donner une valeur

[0-100] [C/ALT] & [MODIFY]

Entrer la valeur, maintenir C/ALT & presser MODIFY.

Sélectionner une palette à la place d'une valeur :

[MODIFY]

Un pop up de liste de palettes s'ouvre, choisir la palette désirée pour cet attribut.

NOTE : Un "D" à droite de la valeur indique que des Dynamiques sont assignés à ce paramètre.

L'éditeur d'Attributs :

Cette fenêtre permet de visualiser et d'éditer les attributs et les temps individuels d'attributs enregistrés en mémoires ou en palettes. Un attribut est un paramètre d'asservi tel pan, tilt, focus, color etc....

NOTE : Si un nom est défini pour un asservi, il est affiché à la place du nom du modèle dans toutes les fenêtres exceptée la Liste des Device.

Voici les différentes manières d'ouvrir cette fenêtre :

- A partir du menu Playback (éditeur d'attributs...)
- Presser la touche ATTRIBUTE dans la Liste des mémoires ou la Liste des Palettes.
- Entrer le n° d'une mémoire, maintenir PRESET & presser Groupes
- Presser MODIFY dans la colonne Attributs d'une [Liste de Palettes](#).

Il est possible d'éditer les valeurs d'attributs ou les valeurs de palettes pour tout attribut. Se déplacer par les Flèches ou la Souris.

Voici les paramètres de cet Editeur :

Tout (rangée)

Les valeurs saisies dans la première rangée (All) s'appliquent à tous les circuits sélectionnés. Les valeurs affichées ici sont toujours celles du premier circuit visible.

NOTE : Utiliser DELETE dans cette rangée pour effacer toutes les valeurs d'attributs pour un paramètre spécifique.

Circuit :

C'est le numéro de circuit d'un appareil. Ne peut être modifié.

Template :

C'est le modèle de l'asservi. Ne peut être modifié.

Go On Go :

Dans cette colonne "Go On Go" ou "Go In B" sont choisis pour chaque asservi. Une troisième alternative (vide) indique que les données de GoOnGo saisies à partir du Pas de séquence doivent être utilisées.

Dans la rangée Tout, ce paramètre peut être modifié pour toutes les machines sélectionnées en même temps.

Délai & Temps :

Dans ces deux colonnes temps et délais peuvent être indiqués pour chaque asservi. Un temps spécifique ou un temps en % des temps FCB peuvent être spécifiés. Dans la rangée Tout, ce paramètre peut être modifié pour toutes les machines sélectionnées en même temps. Temps et délais par paramètre peuvent aussi être programmés dans les colonnes Valeurs d'attributs (voir ci-dessous).

Les colonnes Valeurs d'attributs

Ces colonnes permettent d'afficher les valeurs, palettes, temps, délais et l'état de la fonction port Dynamics pour chaque attribut.

La touche VIEW permet de passer alternativement des valeurs aux temps dans ces colonnes pour chaque attribut. A chaque changement par VIEW, (Temps) ou (Délai) ou (port Dynam) s'affiche en haut de la fenêtre.

Saisir une valeur ou une Palette :

Dans le Set Up des attributs (partie de Set Up Pronto, dans le menu Pronto) il est possible de choisir de saisir des valeurs absolues ou des palettes comme choix par défaut pour les attributs dans cet éditeur. La configuration par défaut est : Palettes. Pour sélectionner un choix inverse, maintenir C/ALT avant de presser MODIFY.

Exemple : Saisir des valeurs dans la configuration par défaut (Palettes)

[MODIFY]

Un pop up des Palettes s'affiche, choisir la palette désirée ou entre un n° de palette directement et presser MODIFY.

[0-100] [C/ALT] & [MODIFY]

Ceci permet d'entrer directement une valeur à la place des palettes.

NOTE : Si "Valeur absolue" est choisi comme valeur par défaut dans le Set Up Pronto (menu Pronto!), une valeur ou une préposition (range) à partir du modèle peuvent être entrés (à la place de la palette) & presser MODIFY.

Voir [Editeur d'attributs par défaut](#)

Programmer un temps ou un délai :

Presser VIEW pour afficher (Temps) ou (Délai) affiché dans le haut de la fenêtre.

Dans le Set Up des attributs (partie de Set Up Pronto, dans le menu Pronto) il est possible de choisir si les temps sont programmés en valeur absolue ou en % du temps In du Pas de séquence comme choix par défaut des attributs dans cet éditeur. Le temps par défaut est valeurs absolue (Off). Pour sélectionner un choix inverse, maintenir C/ALT avant de presser MODIFY.

Exemple : Saisir des temps dans la configuration par défaut (valeur absolue)

[0.1-4959] [MODIFY]

Permet de programmer un temps entre 0.1 sec - 49:59 minutes pour l'attribut dans cette colonne.

[0-100] [C/ALT] & [MODIFY]

Permet de programmer un temps en % du temps de In du Pas de séquence au lieu de la valeur absolue.

NOTE : Si "Times : Utiliser Temps en % par défaut" est sélectionné par défaut dans le Set Up des attributs (partie de Set Up Pronto, dans le menu Pronto), entrer une valeur en % directement. Maintenir SETUP & presser ATTRIBUTES pour ouvrir ce Set Up.

Modifier la fonction port Dynamics (On/Off) :

Presser VIEW pour afficher (port Dynam) en tête de fenêtre.

La fonction port Dynamics peut être choisie On/Off pour chaque paramètre, ou pour tous dans la colonne Tout. Cette fonction permet de décider si les Dynamiques de ce paramètre continuent (autour de cette valeur) quand cette valeur est activée, ou si les Dynamiques stoppent et le paramètre se positionne sur cette valeur.

Voir [Dynamics](#)

Filtre d'affichage de l'éditeur d'attribut :

Seuls les circuits sélectionnés sont montrés. en sélectionnant un de ces circuits, l'affichage des autres circuits peut être filtré. L'indication "Filtered" apparaît dans la fenêtre quand les circuits sont sélectionnés.

Le Masque Global ne concerne pas cet éditeur. Par contre, utiliser VIEW combiné avec FCB, une touche Roue ou une touche Paramètre (en mode Device) sélectionne ce qui est affiché. FILTERED apparaît si tous les paramètres ne sont pas affichés. Utiliser VIEW & ALL pour ré afficher tous les paramètres.

Exemple : Utiliser le filtrage :

- 1) Ouvrir l'éditeur d'Attribut pour une mémoire avec au moins des attributs pour plus de deux asservis : entrer le n° de la mémoire maintenir PRESET & presser Groupes
- 2) Sélectionner le circuit d'un seul des asservis. FILTERED est affiché en haut de la fenêtre pour indiquer que plus d'appareils sont enregistrés dans la mémoire.
- 3) Maintenir VIEW & presser FOCUS pour n'afficher que les Pan & Tilt pour cette machine.
- 4) Maintenir VIEW & presser la touche roue de la roue de PAN, pour n'afficher que le Pan pour cette machine.

L'éditeur des Temps d'attributs :

Il suffit de presser VIEW dans l'éditeur d'attributs pour voir et modifier les temps et délais individuels d'attributs (& les port Dynamics).

Plusieurs facteurs liés au temps d'attributs permettent d'accélérer la programmation. Voici comment visualiser, et si nécessaire modifier les temps individuels. Mais il y a des manières plus rapides.

Voir [Temps des Attributs](#).

Presser VIEW affiche les temps d'attributs dans l'éditeur d'attribut de la mémoire :

1) Ouvrir l'éditeur d'attribut de la mémoire (entrer le N° de mémoire, maintenir PRESET & presser ATTRIBUTE).

2) Presser VIEW pour choisir les temps.

Les temps peuvent être modifiés pour chaque paramètre. Se déplacer par les Flèches ou la Souris. Les positions peuvent aussi être modifiées mais ceci est déjà décrit dans l'éditeur d'attributs.

Voir [L'Éditeur d'Attributs](#).

Temps (presser VIEW) :

La colonne des temps sous chaque paramètre, permet d'entrer des temps individuels à chaque paramètre d'un asservi.

- 1) Se déplacer sur la colonne temps pour l'asservi et le paramètre désirés
- 2) entrer un temps de 0.1s-49 :59min (0.1-4959), et presser MODIFY.

Délai (presser VIEW) :

La colonne des délais sous chaque paramètre, permet d'entrer des temps individuels de délais à chaque paramètre d'un asservi.

- 1) Se déplacer sur la colonne délai pour l'asservi et le paramètre désirés
- 2) entrer un temps de 0.1s-49 :59min (0.1-4959), et presser MODIFY.

Programmer un Asservi

Il est évident qu'il faut d'abord choisir le type d'appareil asservi désiré à utiliser dans la conduite. Ce peut être un changeur de couleurs, un scanner, une lyre asservie ou une machine à fumée contrôlée en DMX, etc.... Ensuite elle doit être patchée dans le Set Up circuits ou la Liste des Devices (appareils).

Voici comment patcher un asservi individuel dans la Liste des Devices. Pour patcher plusieurs asservis en même temps, ou pour avoir une visualisation simultanée des sorties et asservis, il vaut mieux utiliser le Set Up circuit plutôt que cette Liste.

Voir [Le Set Up circuits](#)

- 1) Vérifier l'adresse DMX et le mode de l'asservi (Set Up de l'appareil asservi).
- 2) Le connecter à une sortie DMX du Pronto, et s'assurer que la terminaison de la chaîne DMX est correcte. Cette terminaison est habituellement décrite dans le manuel de l'asservi.
- 3) Ouvrir la [Fenêtre des Devices](#) (menu Pronto!).
- 4) Entrer le n° du circuit de contrôle désiré pour cet appareil & presser INSERT.
- 5) Aller sur la colonne Template, presser MODIFY ouvre un pop up de modèles, sélectionner alors le modèle correspondant à l'asservi. Presser MODIFY pour fermer le pop up.

Si le modèle n'existe pas dans la liste, il peut être créé dans la [Liste des Templates](#).

6) Entrer le N° du Port (1-4) & presser MODIFY. Normalement le Port 1 pilote les sorties de 1-512 et correspond au premier connecteur. Les sorties supérieures à 1024 sont transmises par le port Ethernet.

7) Entrer l'adresse DMX (1- 3072) dans la colonne "Start At" & presser MODIFY.

8) Si c'est nécessaire, aller sur les colonnes suivantes pour inverser ou échanger (swap) les paramètres pan/tilt pour cet appareil, permettant d'avoir un contrôle "en phase" des déplacements pan et tilt par rapport aux autres machines (beaucoup de pupitreurs ne s'inquiètent pas de ceci, c'est une affaire de goût personnel).

L'asservi est maintenant prêt à être contrôlé. Pour un débutant, le plus simple est d'essayer le mode "Device Mode". Pour un utilisateur averti, passer à la partie [Section de contrôle des Asservis](#).

Quelques suggestions sur l'utilisation des asservis :

Si vous débutez dans l'utilisation des asservis, quelques suggestions peuvent vous être utiles.

A la base, positionnez un asservi où vous le souhaitez par le mode "Device Mode" ou la section des asservis et enregistrez le en mémoire. Vous pouvez avoir besoin de vérifier le [Mode d'enregistrement des Attributs](#).

Si vous partez en tournée, ou si vous réutilisez les mêmes positions, commencez par enregistrer des [Palettes](#) de positions.

Quand vous voulez ramener des asservis à des positions par défaut "- ni couleurs ni gobos, un simple faisceau blanc" la position s'appelle souvent "[Home](#)". Ces positions sont spécifiées (par défaut) dans le modèle de l'asservi, ou peuvent être enregistrées dans HOME ATTRIB : entrer des valeurs, maintenir RECORD & presser HOME ATTRIB.

NOTE : Ce peut être une bonne idée pour la position HOME des lyres asservies d'incliner légèrement la tête vers la Face au lieu de la position 50/50 (pan/tilt). Ceci facilite la vue du déplacement Pan par rapport à une position verticale.

Vous pouvez aller plus vite en enregistrant des [groupes](#) pour chaque type d'appareils. Vous n'avez pas besoin de groupes "pairs" & "impairs" parce qu'il existe la fonction souple "Selects" dans [La Page des Touches Soft Selects](#).

Souvenez vous que lorsque des palettes sont enregistrées, elles peuvent être [chargées dans les Masters](#) et enregistrées en Pages Master pour un accès rapide.

La Section de contrôle des asservis :

Cette partie de la console est optimisée pour l'utilisation des fonctions d'asservis, mais le LCD et d'autres fonctions sont aussi utilisables pour les éclairages traditionnels.

L'écran LCD

Le LCD est divisé en deux parties essentielles.

1. Le milieu permettant d'afficher les différentes listes de Palettes, Dynamiques, groupes, Pages Master etc.... Déplacez vous par la Jog Wheel & sélectionnez par la touche SELECT. DISP MODE est utilisé en combinaison avec d'autres touches pour charger les listes (FOCUS, COLOR, BEAM, PALETTE, PLAYBACK, MASTER PAGE etc....).

2. Sous cette partie milieu une ligne d'état affiche les différents modes utilisés et les sélections de circuits ou les groupes en cours.

Voir [L'écran LCD](#)

Les touches Softs :

Trois touches Soft sont placées de chaque côté, et l'écran affiche leur fonction. Une flèche indique quand le mode est ON. Une flèche "-->" indique que la touche Soft sélectionne un nouvel affichage.

Voir [L'écran LCD](#)

Les roues de Paramètres :

Quatre roues de paramètres avec chacune une touche sont placées sous le AVAB Leur contenu est affiché sur l'écran LCD. Quand une roue de paramètre contrôle une série de sous paramètres définis dans le modèle d'un asservi, la touche est éclairée (LED rouge). Presser cette touche affiche les sous paramètres sur le AVAB Déplacez vous par la Jog Wheel, sélectionnez en relâchant la touche.

Voir [Editeur de sous paramètres.](#)

NOTE : Après la première sélection d'une page de paramètres, vous devez déplacer légèrement la roue avant de prendre le contrôle du paramètre. ceci pour éviter un mouvement involontaire dû aux vibrations éventuelles.

La Jog Wheel :

Cette roue est principalement utilisée pour naviguer dans les menus, listes, ou fenêtres (si aucune liste n'est ouverte). En naviguant dans les listes sur le LCD, il suffit de presser la touche SELECT pour activer la position choisie.

Voir [L'écranLCD](#)

NEXT - SELECT ALL – LAST :

Ces trois touches sont très pratiques pour sélectionner des asservis individuels dans un groupe d'appareils sélectionnés. Sélectionner d'abord le groupe, puis, les touches NEXT/LAST permettent de passer d'une machine à l'autre dans le groupe (dans l'ordre de la sélection originale). SELECT ALL permet de sélectionner à nouveau l'ensemble du groupe, en sortant du mode Next/Last.

Voir [Mode de sélection Next/Last /Select all.](#)

FOCUS, COLOR & BEAM et les touches U1-U3 :

Tous les paramètres d'un asservi sont regroupés en quatre groupes de paramètres.

Intensity = utilisé dans les mémoires

Focus = Pan & tilt

P = toutes les fonctions couleurs CMY, RVB, roues de couleurs etc....

update = Tout le reste (gobos, iris, etc....)

Les touches FOCUS, COLOR et BEAM permettent d'attribuer ces groupes de paramètres aux roues, d'enregistrer les palettes, etc.... Sous ces touches, 3 touches "utilisateurs" (U1-U3) permettent de mixer des paramètres de groupes différents (GOBO et COLOR par exemple).

Les groupes de paramètres FOCUS, COLOR & BEAM sont créés automatiquement, selon les appareils sélectionnés. Les paramètres des asservis sélectionnés sont assignés au groupes pour chaque type de paramètres séparément (FOCUS, COLOR & BEAM).

Quand il y a plus de quatre paramètres par groupe, il suffit de presser les touches F C ou B pour faire apparaître ces paramètres alternativement. Sur le LCD, chaque type et groupe de paramètres en cours et le nombre de paramètres de chaque groupe sont affichés pour le type sélectionné (FOCUS, COLOR & BEAM).

En passant à différents types de groupes de paramètres, le dernier groupe de chaque type est conservé et réaffiché en pressant les touches F C ou B.

Les touches utilisateur U1-U3 sont entièrement programmable. trois pages pour chacune peuvent être définies, accessibles directement par U1- U3. U1-U3 peuvent combinées avec HOME ATTRIBUTES, FETCH/UNDO & TIME/DELAY (comme les touches FOCUS, COLOR & BEAM).

Pour définir les contenus de U1-U3 :

- 1) Presser l'une des trois touches U1-U3.
- 2) Maintenir MODIFY et presser une touche roue.
- 2) Un pop up s'affiche permettant de sélectionner pour chaque roue le paramètre souhaité. Presser U1-U3 répétitivement pour afficher pour chaque touche U1-U3 l'une des trois pages disponibles.
Voir [Les touches Palettes](#).

DISP MODE :

Cette touche permet d'afficher un grand nombre de données sur le LCD, ainsi que d'afficher le menu principal du Pour DISP MODE s'utilise en combinaison avec d'autres touche pour charger les listes sur le LCD (FOCUS, COLOR, BEAM, PALETTE, PLAYBACK, MASTER PAGE etc....).

Voir [La touche DISP MODE](#).

Mode Device :

Le mode Device est un accès direct à 20 appareils asservis et à 20 paramètres à partir des Masters. La rangée supérieure des Masters contrôle l'intensité des asservis et permet de les sélectionner/désélectionner. La rangée inférieure de Masters contrôle les paramètres de chaque machine. Asservis et paramètres sont affichés sur le moniteur, avec le n° de circuit, quand le mode Device est actif. Les paramètres dans les Masters peuvent être modifiés dans le [Set Up du mode Device](#).

NOTE : Le mode Device ne fonctionne qu'avec la vue condensée des Masters.
NOTE : Dans le Pronto +, 60 appareils peuvent être contrôlés en mode Device.

Insérer/modifier un nouvel asservi

[MODIFY] & [Touche Master]

NOTE : Ceci ne fonctionne qu'en mode Device.
Voir [Programmer un asservi](#).

Sélection/Désélection des asservis :

[Touche Master]

Les paramètres des asservis sélectionnés sont affichés dans la rangée inférieure de Masters (21-40), et dans la section des asservis du Pour Quand un curseur est déplacé, le paramètre passe à la valeur du curseur.

Les touches de sélection des asservis (les touches Masters) travaillent comme les fonctions normales de circuits. Presser une touche de sélection d'asservi est équivalent à presser CH.

- Pour ajouter des machines, maintenir [+] & presser une touche de sélection d'asservi.
- Pour soustraire un asservi, maintenir [-] & presser une touche de sélection d'asservi.
- Pour utiliser une série, maintenir THRU & presser une touche de sélection d'asservi.

Copier des paramètres d'une machine sur d'autres machines :

- 1) Sélectionner les asservis sur lesquels copier.
- 2) Maintenir FETCH/UNDO et presser la touche Master de l'asservi à copier. Pour ne copier que certains paramètres, utiliser la fonction Mask pour masquer les paramètres à ignorer.

NOTE : Les Dynamiques ne sont pas copiés.

Le Set Up du Mode Device :

En mode Device les touches Masters 1-20 sont des touches directes de contrôle et de sélection des asservis. Les touches Masters 21-40 sont des touches de paramètres, pour un contrôle direct des appareils sélectionnés. Il est facile de changer les paramètres sur ces touches :

Assigner un paramètre différent :

NOTE : Ceci n'est possible qu'en mode Device.

- 1) Maintenir MODIFY & presser la touche Master. Une fenêtre permet de sélectionner le paramètre actuel.
- 2) Presser MODIFY affiche un pop up des paramètres disponibles pour cet asservi.
- 3) Sélectionner un autre paramètre est confirmer en pressant MODIFY de nouveau

Palettes Générales (3.0) :

Les Palettes Générales permettent d'enregistrer des palettes pouvant être utilisées pour toute machine du même type. Si des appareils sont ajoutés, la même palette peut être utilisée pour ces nouvelles machines. Si un mixage de couleur en CMY (par exemple) est fait pour un asservi, il peut servir pour tous les asservis du même type.

Chaque asservi ou chaque type d'asservi :

A l'enregistrement d'une palette un pop up propose d'enregistrer pour chaque machine ou pour chaque type de machine. En sélectionnant "Device type", la plus grande sélection de chaque type est enregistrée. En sélectionnant différents types d'asservis en même temps, les palettes générales sont enregistrées pour tous les types d'asservis en une seule opération.

Utiliser 0 comme n° de circuit dans l'éditeur d'attributs pour une palette indique que cette palette concerne tous les appareils du même type, type spécifié dans la colonne Template.

Les palettes générales peuvent être combinées avec les palettes spécifiques. En combinant une palette générale et une palette spécifique, le contenu de la palette spécifique est prioritaire.

Enregistrer une Palette :

Vous pouvez enregistrer tout ou partie des attributs d'une sélection de circuits dans l'un des quatre types de palettes (Palette, Focus, P ou update). Ces palettes peuvent être utilisées en direct, ou enregistrées en mémoires comme références pour les restitutions.

Enregistrer la prochaine palette de tout type libre :

[RECORD] & [FOCUS]

[RECORD] & [COLOR]

[RECORD] & [BEAM]

[RECORD] & [PALETTE]

Un pop up propose le prochain n° libre et demande de confirmer. Un nom de palette peut être entré directement. Un message d'alerte s'affiche si la palette existe déjà.

Dans un pop up le nom de la palette est affiché en même temps que la proposition d'enregistrement pour "chaque Device ou chaque type de Device".

Si vous réenregistrez une palette ou une mémoire contenant déjà des attributs, un pop up offre le choix de remplacer les attributs existants ou de mélanger ceux ci avec les nouveaux.

Enregistrer une palette totale spécifique :

[1-999] [RECORD] & [PALETTE]

Tous les attributs des circuits sélectionnés sont enregistrés dans une palette.

Enregistrer une palette spécifique de type (FOCUS, COLOR ou BEAM) :

[1-999] [RECORD] & [FOCUS]

[1-999] [RECORD] & [COLOR]

[1-999] [RECORD] & [BEAM]

Le groupe d'attributs correspondant (FOCUS, COLOR & BEAM) est enregistré dans le type de palette choisi.

Modifier ou updater une Palette (3.0) :

Une palette peut être modifiée simplement en la ré enregistrement, ou par la touche UPDATE PALETTE, ou en l'éditant dans les listes des Palettes.

Updater toutes palettes pour des appareils modifiés :

- 1) Éditer les attributs des asservis désirés
- 2) Sélectionner les circuits de ces appareils
- 3) Presser UPDATE PALETTE dans la page des touches Soft des Devices.

NOTE : Tous les types de palettes assignées à ces appareils sont updatées, y compris les palettes F, C & B.

Voir [La touche UPDATE PALETTE](#)

Voir [Page des touches Soft des Devices](#).

Modifier une palette en la ré enregistrant :

- 1) Éditer les attributs des asservis désirés
- 2) Sélectionner les circuits de ces appareils
- 3) Entrer le n° de la palette, Maintenir RECORD & Presser PALETTE.

Si vous réenregistrez une palette ou une mémoire contenant déjà des attributs, un pop up offre le choix de remplacer les attributs existants ou de mélanger ceux ci avec les nouveaux.

Modifier une palette dans les listes de palettes :

1) Ouvrir la liste de palettes et sélectionner la palette à éditer, par les Flèches ou la souris.

PALETTE = Ouvre la liste des Palettes totales
MODIFY & FOCUS = Ouvre la liste des palettes Focus
MODIFY & COLOR = Ouvre la liste des palettes P
MODIF & BEAM = Ouvre la liste des palettes update

2) Placer le curseur sur la colonne sélectionnables & presser MODIFY pour ouvrir l'éditeur d'attributs pour cette palette.

3) Modifier les valeurs des paramètres et sortir par ESC.

Mode Focus :

Il existe un mode de sélection global fait spécialement pour sélectionner et updaté rapidement les palettes. Il fonctionne avec la partie liste du Pour Il est activé par la touche Soft FOCUS MODE (page des touches Soft des Home).

Utiliser le mode Focus :

1) Sélectionner la page Soft V

2) Activer le mode Focus en pressant FOCUS MODE. "Focusing mode" s'affiche sur le LCD quand le mode est actif. La liste des Palettes Focus est automatiquement sélectionnée quand le mode est On, mais il est possible de sélectionner tout type de palette :

[DISP_MODE] & [COLOR]

[DISP_MODE] & [BEAM]

[DISP_MODE] & [PALETTE]

2) Positionnez vous sur la palette à sélectionner par la port Wheel et presser SELECT pour l'activer. Les circuits correspondants sont sélectionnés et affichés dans la liste circuit du Pour La palette est activée et le mode Highlight est On.

3) Passer d'un circuit à l'autre par NEXT/LAST (ou la port Wheel & SELECT) et effectuer les corrections.

4) Après les modifications, utiliser la touche soft Update Palette pour enregistrer. Dès que Update Palette est pressé, l'affichage se positionne automatiquement sur la palette suivante.

Utiliser une palette en Scène :

Les palettes permettent de retrouver les positions et autres paramètres d'asservis.

Utiliser les valeurs d'une palette :

[1-999] [FOCUS]

[1-999] [COLOR]

[1-999] [BEAM]

[1-999] [PALETTE]

Active les valeurs des palettes spécifiées pour les circuits sélectionnés.

Mode Palette Direct temporaire :

Maintenir [FOCUS]

Maintenir [COLOR]

Maintenir [BEAM]

Maintenir [PALETTE]

Active le mode d'accès direct aux palettes par les touches Masters pour les groupes de paramètres désirés (FOCUS, COLOR & BEAM) pour les circuits sélectionnés. Relâcher la touche pour sortir.

Passer au Mode Palette Direct :

[VIEW] & [FOCUS]

[VIEW] & [COLOR]

[VIEW] & [BEAM]

[VIEW] & [PALETTE]

Active le mode d'accès direct aux palettes par les touches Masters pour les groupes de paramètres désirés (FOCUS, COLOR & BEAM) pour les circuits sélectionnés. Presser VIEW pour sortir.

Charger les palettes directement dans les Masters :

[1-999] [FOCUS] & [Touche Master]

[1-999] [COLOR] & [Touche Master]

[1-999] [BEAM] & [Touche Master]

[1-999] [PALETTE] & [Touche Master]

La palette est chargée dans le Master et peut être activée en pressant la touche Master. Le curseur du Master contrôle la palette avec la fonction "Rubber band" (quand le curseur est déplacé, la valeur des circuits sélectionnés suit le curseur). Les palettes peuvent être enregistrées en Pages Masters.

NOTE : Il est possible d'assigner temporairement un groupe de circuit à une palette dans un Master - pour s'assurer que le Master ne contrôle que les circuits de ce groupe. Ceci se fait dans la fenêtre des Masters (menu Playback). Cette assignation est temporaire et ne peut pas être enregistrée en Pages Masters.

Voir [Charger des palettes \(avec des groupes\) dans des Masters](#).

NOTE : Ceci est impossible quand les Masters sont en mode Device.

Enregistrer Palettes/Attributs en mémoires :

Il y a trois modes d'enregistrement des attributs/palettes. Choisir le mode dans le Set Up RECORD (Maintenir SETUP & Presser RECORD).

Mode d'enregistrement des attributs :

1. Manuel : Enregistrement manuel.
2. Pop up : Quand une mémoire est enregistrée, un pop up propose d'enregistrer aussi les attributs. Seuls les appareils modifiés sont enregistrés. Si un circuit d'asservi n'a pas d'intensité, un message d'alerte spécifique demande si les attributs doivent quand même être enregistrés.

3. Auto : Enregistrement automatique. Seuls les appareils modifiés sont enregistrés. Si un circuit d'asservi n'a pas d'intensité, un message d'alerte spécifique demande si les attributs doivent quand même être enregistrés. Les circuits des asservis modifiés sont marqués par une couleur spéciale du n° de circuit.
Voir aussi [Touche RECORD](#).

Seules les "Modifications" sont enregistrées :

Les sorties sont "étiquetées" comme modifiées. Seuls les paramètres modifiés sont enregistrés. "Home ATTRIBUTES" marque les appareils comme modifiés aussi. L'indication des appareils modifiés ne disparaît que lors d'un transfert en PB1. Les paramètres masqués ne sont jamais enregistrés.
Voir [La touche Mask](#).

Enregistrer Palettes/attributs pour les circuits sélectionnés :

[RECORD] & [ATTRIBUTES]

Attributs et palettes pour tous les circuits sélectionnés sont enregistrés dans la mémoire présente en A (registre actif par défaut, Playback 1). Un "A" apparaît à la fin du Pas de séquence sur le moniteur.

NOTE : La manière dont sont enregistrés les attributs dépend du choix dans le mode d'enregistrement des attributs décrit plus haut dans ce chapitre, et dans la [Touche RECORD](#).

Enregistrer Palettes/attributs pour les circuits sélectionnés dans une mémoire spécifique :

[1-999.9] [RECORD] & [ATTRIBUTES]

Attributs et palettes pour tous les circuits sélectionnés sont enregistrés dans la mémoire spécifiée.

Enregistrer seulement les circuits sélectionnés, avec tous leurs attributs :

Les attributs et Dynamiques pour les circuits sélectionnés uniquement peuvent être enregistrés en mémoires.
Voir [Enregistrer seulement les circuits sélectionnés](#)

Modifier Palette/Attributs en Mémoires :

Pour modifier une palette, ou une valeur d'attribut dans une mémoire, Ouvrir l'éditeur d'attributs pour cette mémoire :

Modifier une palette dans une mémoire :

1) Ouvrir l'éditeur d'attributs pour cette mémoire

[0.1-999.9] [PRESET] & [ATTRIBUTE]

2) Presser MODIFY Sur le paramètre à modifier, ceci ouvre un pop up de toutes les palettes enregistrées. En choisir une et presser MODIFY.

Modifier une valeur d'attribut dans une mémoire :

1) Ouvrir l'éditeur d'attributs pour cette mémoire

[0.1-999.9] [PRESET] & [ATTRIBUTE]

2) Entrer une valeur (0-100), maintenir C/ALT & Presser MODIFY.

Effacer des attributs dans les mémoires :

- 1) Ouvrir la liste des mémoires (presser PRESET).
- 2) Sélectionner les circuits des attributs à effacer.
- 3) Aller sur la colonne Attributs dans l'éditeur de mémoires & presser Home

Temps d'attributs :

Si aucun temps n'est précisé, toutes les machines dans un Pas de séquence suivent le temps d'apparition In, mais des temps spécifiques peuvent être attribués aux groupes FOCUS, COLOR & BEAM, ou des temps individuels à chaque paramètre de chaque machine en absolu ou en % des temps de In et Délais du Pas de séquence. Des temps par défaut peuvent être définis pour les groupes FOCUS, COLOR & BEAM. Tous les temps d'attributs sont enregistrés dans la mémoire. Il y a un temps par défaut utilisé pour updater les attributs manuellement.

Tous les temps sont attribués dans la mémoire en B ou en A selon la configuration de "[Attribuer les temps dans le registre](#)" du Set Up Pronto.

Temps Absolus ou en Pourcentage :

Pour utiliser des temps en % au lieu des temps normaux, entrer une valeur par C/Alt. & MODIFY au lieu de MODIFY. Dans le Set Up des attributs, un paramètre apparaît "Time : en % par défaut". Si ce paramètre est sur "On", entrer des temps en % par MODIFY et des temps normaux par C/Alt. & MODIFY.

Les temps en % avec une valeur 0 sont affichés *** qui indique qu'ils ne sont pas programmés. Un temps *** hérite du temps d'origine. C'est à dire, un temps *** correspond à un temps de 100%.

Dans la vue étendue des Playbacks, l'information des temps FCB n'est affichée que si des temps/délais de FCB, de machines ou de paramètres sont programmés. Quand rien n'est affiché, les attributs sont contrôlés directement par les temps de In/Délais du Pas de séquence.

Voici les différents temps qui peuvent affecter les asservis :

- Les machines suivent les temps de In du transfert
- Un temps /délai par défaut pour chaque groupe de paramètres (FCB)
- Un temps /délai spécifique pour tous les groupes de paramètres (FC & B)
- Un temps /délai spécifique pour chaque groupe de paramètres (FC ou B)
- Temps individuel pour chaque machine
- Temps individuel pour chaque paramètre
- Un temps par défaut d'update des attributs

Temps par défaut :

Temps par défauts donnés à toutes les machines.

Les machines suivent les temps de In du transfert :

Si aucun temps individuel ou de groupe de paramètres FOCUS, COLOR & BEAM n'est programmé, Toutes les machines de la mémoire suivent le temps de In du Pas de séquence de cette mémoire.

Temps/délais par défaut pour chaque groupe de paramètre (FOCUS, COLOR & BEAM)

Les temps/délais par défaut pour les groupes FOCUS, COLOR & BEAM sont enregistrés chaque fois qu'une nouvelle mémoire avec attributs est enregistrée, et ils peuvent être modifiés pour chaque attribut plus tard.

- 1) Maintenir SETUP & ATTRIBUTE pour ouvrir le Set Up des attributs.
- 2) Aller sur les cases pour & F-Time et entrer les temps et délais par défaut.

Temps par défaut d'update d'attributs :

Les fonctions HOME ATTRIBUTES & UPDATE PLAYBACK utilisent les temps d'attributs par défaut. Maintenir SETUP & ATTRIBUTE pour ouvrir le Set Up des attributs.

- 1) Sélectionner la colonne Temps par défaut des attributs (Default Update Time).
- 2) Entrer un temps 0.1s-49 :59min (0.1-4959) & presser MODIFY.

Temps d'attributs spécifiques :

Les méthodes de programmation des temps d'attributs se font d'une manière claire et logique à tous les niveaux (temps pour les mémoires, les FCB, les appareils et les paramètres individuels) :

Programmer des temps de FC & B

[.1-4999] [TIME] & [ATTRIBUTES]

[.1-4999] [DELAY] & [ATTRIBUTES]

Programme un temps commun pour tous les attributs en FCB dans la mémoire.

Programmer des temps de F ou C ou B :

[.1-4999] [TIME] & [F] ou [C] ou [B]

[.1-4999] [DELAY] & [F] ou [C] ou [B]

Programme des temps aux groupes F, C ou B dans la mémoire à tous les paramètres d'un type spécifique. Un pop up propose "Preset FCB" ou "temps individuels". Sélectionner des temps individuels, permet de n'attribuer des temps qu'aux circuits sélectionnés. Si aucun circuit n'est sélectionné, les temps sont attribués à tous les circuits de la mémoire.

Ces temps apparaissent dans la vue de la séquence étendue. Ils peuvent être aussi visualisés et modifiés dans la Liste des mémoires.

Voir [Liste des Mémoires](#).

Programmer un temps d'appareil :

[.1-4999] [TIME] & [DEVICE]

[.1-4999] [DELAY] & [DEVICE]

Donne un temps d'appareils aux circuits sélectionnés. Si aucun circuit n'est sélectionné, les temps sont attribués à tous les circuits de la mémoire.

Programmer des temps de paramètres :

[.1-4999] [TIME] & [Touche Roue/Touche Paramètre]

[.1-4999] [DELAY] & [Touche Roue/Touche Paramètre]

Programme un temps de paramètre aux attributs des circuits sélectionnés. Si aucun circuit n'est sélectionné, les temps sont attribués à tous les circuits de la mémoire.

Ces temps sont affichés dans [L'éditeur des temps d'attributs](#). Ils sont indiqués par une "*" derrière les temps/délais de FOCUS, COLOR & BEAM de la vue étendue de la restitution des séquences.

Voir [L'éditeur des temps d'attributs](#).

Restitution des mémoires d'asservis :

Les attributs des asservis et les palettes sont enregistrés dans des mémoires, et chaque paramètre peut avoir un temps individuel. Quand une mémoire est restituée dans un transfert, les temps sont déclenchés au départ du transfert. Quand une mémoire est restituée à partir d'un Master, les temps sont déclenchés quand le curseur du Master est > 0%, ou quand le Master est flashé.

Restituer une mémoire avec des attributs :

Quand une mémoire contenant des attributs est restituée par l'une des manières suivantes, les attributs sont activés :

- La mémoire est restituée dans un transfert dans une séquence ou par la fonction GOTO
- Un Master contenant cette mémoire est ouvert
- Un Master contenant cette mémoire est flashé

NOTE : Quand les mémoires contenant des asservis sont restituées, elles le sont en LTP (la dernière action est prioritaire), sachant que les attributs sont structurés selon ce mode. LTP signifie que les paramètres d'asservis gardent leurs positions jusqu'à ce qu'une nouvelle valeur soit restituée (restituée dans un Master ou dans un transfert, ou chargée directement en A(C)).

NOTE : Les effets dynamiques pour tous les paramètres (sauf l'intensité) continuent à tourner, une fois déclenchés jusqu'à ce qu'ils soient "stoppés" Par une table STOP d'effet Dynamique.

Mode direct pour les palettes :

Les palettes (PALETTES, FOCUS, COLOR or BEAM) sont directement accessibles pour les 40 premières par les touches Masters pour chaque type de palettes, le nom des palettes est affiché dans la vue des Masters à l'écran.

Mode Palette Direct :

Maintenir [PALETTE] ou [FOCUS] ou [COLOR] ou [BEAM]

Active le mode d'accès direct aux palettes concernées pour les circuits sélectionnés en appuyant sur la touche Master correspondante. Relâcher la touche pour sortir.

Passer d'un mode direct à un autre :

[VIEW] & [PALETTE] ou [FOCUS] ou [COLOR] ou [BEAM]

Active le mode d'accès direct aux palettes concernées pour les circuits sélectionnés en appuyant sur la touche Master correspondante. Presser VIEW pour sortir.

Mode Focus NEXT/LAST & ALL :

Le mode Focus peut être activé pour chaque sélection de circuits, chaque groupe ou mémoire. Dans ce mode les touches NEXT & LAST servent à sélectionner les circuits du groupe dans l'ordre exact de leur première sélection. Les contrôles d'asservis et d'intensités sont accordés à la sélection de circuits du groupe en cours. Le contrôle du groupe entier est repris en pressant la touche SELECT ALL placée entre les deux touches précédentes.

Ce mode Focus est très pratique pour le contrôle rapide des asservis et appareils traditionnels. Un groupe peut être sélectionné et chaque appareil du groupe est alors sélectionné dans l'ordre spécifié au départ.

Quand un circuit est sélectionné par NEXT/LAST, il est affiché (nom et n°) dans la zone d'information (milieu) du AVAB

Voir aussi [Mode Focus](#).

Exemple 1 : Utilisation d'une sélection de circuits

1) Sélectionner les circuits dans un ordre spécifique :

[3] [CH] [1] [+] [2] [+] [4] [+]

2) Presser NEXT, ceci sélectionne le circuit 3, le premier sélectionné. L'intensité et les paramètres d'asservis concernés peuvent maintenant être contrôlés.

3) Presser NEXT de nouveau. ceci sélectionne le circuit 1, le second sélectionné etc....

4) Presser LAST. Permet de revenir sur le circuit 3.

5) Presser SELECT ALL. Permet de contrôler de nouveau l'ensemble des circuits.

NOTE : Quand les attributs sont enregistrés dans ce mode Next/Last, tous les circuits de la sélection sont enregistrés.

Exemple 2 : Utilisation d'un groupe

1) Sélectionner un groupe déjà enregistré

[900-999] [CH]

2) Suivre les principes de l'[exemple 1](#)

Exemple 3 : Utilisation d'une mémoire

1) Sélectionner les circuits d'une mémoire déjà enregistrée

[0.1-999.9] [PRESET] & [CH]

2) Suivre les principes de l'[exemple 1](#)

La fenêtre des paramètres/Masters :

C'est dans cette fenêtre que les paramètres attribués aux touches Masters en mode Fin peuvent être modifiés.

Maintenir MODIFY & presser une des touches Master 21-40 en Mode Fin permet d'ouvrir la fenêtre.

Se déplacer par les Flèches ou la souris.

Voici les colonnes de cette fenêtre :

Fader :

C'est le N° du Master, ne peut être modifié.

Paramètre :

C'est le paramètre assigné au Master. Pour changer de paramètre, presser MODIFY, sélectionner un autre paramètre dans le pop up, & presser MODIFY de nouveau pour confirmer.

NOTE : Le paramètre intensité ne peut pas être utilisé.

La fenêtre des roues de paramètres :

Cette fenêtre permet de modifier les paramètres affectés aux roues dans les banques utilisateurs : U1-3.

Cette fenêtre ne peut être ouverte que par : maintenir MODIFY & presser l'une des touches Roues.

Se déplacer par les Flèches ou la souris.

Voici les colonnes de cette fenêtre :

Fader :

C'est le n° de la Roue, ne peut être modifié.

Paramètre :

C'est le paramètre attribué à cette roue dans la banque utilisateur choisie (U1-3). Pour changer de paramètre, presser MODIFY, sélectionner un autre paramètre dans le pop up, & presser MODIFY de nouveau pour confirmer.

La fonction Mask :

Cette touche permet d'activer et d'éditer le Masque Global qui masque des groupes de paramètres (FOCUS, COLOR & BEAM), ou des paramètres individuels (telle que la roue de couleur 1 par exemple). Ce masque est actif pendant l'enregistrement, ainsi que pendant la restitution de tout ce qui concerne les attributs, par exemple les mémoires, les palettes et les Dynamiques. La fonction Mask est un outil très pratique pour le travail avec des asservis.

Quand des attributs avec un MASK actif sont enregistrés en mémoire, les valeurs masquées NE SONT PAS enregistrées.

Le masque est affiché sur l'écran LCD de la console, et sur la barre titre du mode Fin sur le moniteur, quand il est actif.

Voir [La touche MASK](#)

La fonction Highlight :

Le mode Highlight permet d'identifier et de sélectionner rapidement appareils traditionnels et asservis. Ce mode est activé par la touche Soft HIGHLIGHT, dans la page des touches Softs Fin (LCD), ou maintenir OUTPUT & presser ATTRIBUTE. Le mode Highlight est indiqué sur l'écran "Highlight". Une flèche apparaît aussi sur la touche quand le mode est actif. Les circuits en mode Highlight sont indiqués par "Hi" sous la valeur du circuit (fenêtre circuits) quand il sont sélectionnés.

Cette fonction positionne tous les paramètres d'un asservi à la valeur Highlight définie dans le modèle de cet asservi (Template). Habituellement la valeur HIGHLIGHT amène tous les paramètres, sauf pan & tilt, de l'asservi sur la position "home" (faisceau blanc ouvert). Cette fonction est souvent combinée avec le mode NEXT/LAST.

Voir aussi [Highlight pour les appareils traditionnels](#).

Activer la fonction Highlight :

[OUTPUT] & [ATTRIBUTE]

OU presser la touche soft HIGHLIGHT dans la page des touches softs Selects et celle des Fin

Highlight combiné avec NEXT/LAST :

Les fonctions NEXT & LAST déplacent les valeurs de Highlight selon la sélection d'appareils utilisée. Ceci permet de vérifier très facilement un groupe d'appareils :

1. Sélectionner le groupe
2. Sélectionner le premier appareil par NEXT.

3. Activer Highlight (Presser HIGHLIGHT, ou maintenir OUTPUT & ATTRIBUTE). L'appareil sélectionné se positionne aux valeurs de Highlight. Presser de nouveau NEXT déplace les valeurs de HIGHLIGHT sur le prochain appareil.

4. Répéter tant que nécessaire.

5. Pour sortir du mode Highlight, presser la touche soft HIGHLIGHT, ou maintenir OUTPUT & ATTRIBUTE.

Modifier les valeurs Highlight dans un modèle :

Les valeurs de paramètres utilisées par la fonction Highlight sont spécifiées individuellement pour chaque type d'asservi, dans le modèle de l'appareil.

Voir [L'éditeur de Templates](#)

Attributs Fan :

Maintenir C/ALT & tourner une roue de paramètre, permet de créer un éventail régulier des paramètres des circuits sélectionnés de par et d'autre du circuit sélectionné central.

C'est une fonction très pratique pour répartir des valeurs en symétrie. Par exemple, il suffit de sélectionner un groupe de circuit et créer un Fan de CYAN, pour dégrader les valeurs de CYAN la plus saturée d'un côté et aucune couleur de CYAN à l'autre extrémité.

NOTE : Le Fan peut être utilisé pour tout paramètre, tel pan, tilt, intensité etc.... Maintenir C/ALT et tourner la roue du paramètre choisi.

Formes de Fan (3.0) :

Presser SETUP & C permet de choisir parmi quatre aspects d'éventail différents.

Un pop up s'affiche avec :

Linéaire

S = Forme S

V = Forme V

U = Forme U

Point de départ du Fan (3.0) :

Un circuit d'une sélection de circuit appelé par NEXT/LAST devient le point central de la fonction Fan.

Ramener les valeurs d'attributs à partir des mémoires :

Les valeurs d'attributs peuvent être ramenées à partir de toute mémoire pour les asservis sélectionnés. C'est une manière rapide de copier des valeurs d'attributs déjà enregistrées.

NOTE : Les intensités peuvent aussi être ramenées par la fonction FETCH/UNDO.

Voir [Copier des intensités à partir d'une mémoire.](#)

Ramener les valeurs d'attributs à partir des groupes FOCUS, COLOR & BEAM :

1) Sélectionner les appareils

2) Entrer le n° de la mémoire à partir de laquelle copier

3) Maintenir FETCH/UNDO & presser FOCUS, COLOR ou BEAM pour ramener les appareils sélectionnés aux positions de cette mémoire #.

Ramener les valeurs d'attributs à partir de paramètres spécifiques :

- 1) Sélectionner les appareils
- 2) Entrer le N° de la mémoire à partir de laquelle copier
- 3) Maintenir FETCH/UNDO & presser la touche roue ou la touche Master en mode Fin pour ramener les appareils sélectionnés aux positions de cette mémoire #.

Sélectionner les circuits utilisant une Palette :

Tous les circuits en cours utilisant une palette spécifique (sauf les palettes générales, qui n'ont aucun circuit assigné) peuvent être sélectionnés. Utiliser les touches Directes pour les Palettes. Maintenir VIEW & presser la touche Palette (PALETTE, FOCUS, COLOR, & BEAM) accède au touches directes (dans les Masters)

Sélectionner tous les circuits utilisant une certaine Palette :

- 1) Entrer en mode Direct pour cette Palette (Maintenir VIEW & presser la touche Palette (PALETTE, FOCUS, COLOR, & BEAM).
- 2) Maintenir CH & presser la touche directe Select (Master) pour la Palette

Sélectionner tous les circuits avec un niveau utilisant une certaine Palette :

- 1) Entrer en mode Direct pour cette Palette (Maintenir VIEW & presser la touche Palette (PALETTE, FOCUS, COLOR, & BEAM).
- 2) Maintenir ALL & presser la touche directe Select (Master) pour la Palette

Copier les paramètres à partir d'un appareil :

Il y a deux manières de copier les paramètres d'un appareil vers un autre. Utiliser soit la fonction ALIGN, soit la touche FETCH en mode Fin

La touche ALIGN :

Cette touche permet de copier les attributs d'un appareil sur un autre. Il n'y a aucune place standard pour cette touche, mais elle peut être assignée facilement à une touche Master dans la colonne Type de l'éditeur de Masters (maintenir la touche Master pendant plus de 2 secondes).

- 1) D'abord, sélectionner les circuits qui seront concernés. Si un circuit est sélectionné en Focus (par NEXT/LAST), il sera la base de l'alignement. Sinon, le premier circuit sélectionné est la base, les autres la destination.
- 2) Maintenir la touche ALIGN & presser la touche roue du paramètre à copier. ALIGN peut aussi être utilisée avec les touches paramètres en mode Fin ALIGN & FCB ou C/ALT & FCB : permet d'aligner tous les paramètres du types correspondant.

Attribuer la touche ALIGN à un Master :

- 1) Maintenir la touche Master pendant 2 secondes pour ouvrir l'éditeur de Master.
- 2) Presser MODIFY dans la colonne TYPE, sélectionner Touche & presser MODIFY.
- 3) Presser MODIFY dans la colonne NUMERO, sélectionner ALIGN & presser MODIFY.

La touche peut être enregistrée en Page Master, elle fonctionnera tant qu'aucune nouvelle page n'est chargée, elle peut être effacée du Master dans l'éditeur de Masters.

Copier dans le mode Fin :

Dans le mode Fin les paramètres peuvent être copiés d'un appareil vers toute sélection d'appareils utilisant les mêmes paramètres.

- 1) Sélectionner les machines vers lesquelles copier.
- 2) Maintenir FETCH/UNDO & presser la touche Master de l'appareil à copier. Pour ne copier que certains paramètres, utiliser la fonction Mask pour ignorer les paramètres non voulus.

Voir Fin

La page des touches Soft des Fin :

La page des touches soft des Fin permet d'activer différentes fonctions pour les appareils sélectionnés. Cette page fournit aussi des sous menus pour plusieurs modes liés aux asservis.

Sélectionner cette page en pressant la touche soft DEVICE sur le AVAB Cette touche appartient au menu principal du LCD activé en pressant la touche DISP MODE, près du LCD.

Voici les fonction de la page :

Home ATTRIBUTES (touche soft) :

Les attributs de toutes les machines sélectionnées sont ramenés sur la position Home. Voir [HOME ATTRIBUTES](#).

Update Palette (touche soft) :

Quand un asservi est concerné par une palette il "sait" que cette palette lui est attribuée. Ce qui est pratique pour updater une palette attribuée à un asservi. Il suffit de modifier les valeurs des attributs de cette machine et de presser UPDATE PALETTE. Voir [UPDATE PALETTE](#)

Focus Mode (touche soft) :

Quand ce mode est actif, Il est très facile d'updater et d'activer les palettes sélectionnées. Ce mode peut aussi être choisi à partir du menu Playback. Voir [Mode Focusing](#).

Control (sous menu) :

Sélectionne la [Page des touches Soft Control](#).

Select (sous menu) :

Sélectionne la [Page des touche Soft Selects](#).

Highlight (touche soft) :

Cette touche active le mode Highlight pour les appareils sélectionnés. Pan & Tilt ne sont pas concernés mais tous les autres appareils se positionnent sur les valeurs Highlight définies dans les modèles.

En pressant NEXT & LAST en mode Highlight, tous les appareils sélectionnés retournent à leurs valeurs en cours exceptés ceux sélectionnés par NEXT/LAST. Ceci permet de voir et sélectionner plusieurs machines plus simplement.

Presser Highlight de nouveau pour sortir du mode. Le mode Highlight actif est indiqué par une flèche près du nom de cette touche.

Voir [La fonction Highlight](#).

La page des touches Soft Selects :

Cette page spéciale de touches Selects permet de sélectionner les circuits en différents groupes. Tous les seconds, troisièmes, cinquièmes (etc....) circuits peuvent être sélectionnés sans avoir à créer des groupes "pairs" ou "impairs".

Presser la touche SELECTS dans la page des touches soft des Fin Cette touche DEVICE appartient au menu principal du LCD activé en pressant la touche DISP MODE, près du LCD.

Voici les fonctions de la page SELECTS :

2 :nd (touche soft) :

Presser cette touche sélectionne chaque deuxième circuit de la sélection de circuits. Les circuits obéissent à l'ordre de leur première sélection. Utiliser NEXT & LAST pour passer d'un circuit à l'autre. <Sel> apparaît à l'écran. SELECT ALL permet de quitter ce mode.

Exemple : Sélectionner chaque second circuit parmi douze circuits

1) Sélectionner les circuits 1-12.

2) Presser "2 :nd".

Chaque second circuit est sélectionné.

3 :rd (touche soft)

Presser cette touche sélectionne chaque troisième circuit de la sélection de circuits. Les circuits obéissent à l'ordre de leur première sélection. Utiliser NEXT & LAST pour passer d'un circuit à l'autre. <Sel> apparaît à l'écran. SELECT ALL permet de quitter ce mode.

Exemple : Sélectionner chaque troisième circuit parmi douze circuits

1) Sélectionner les circuits 1-12.

2) Presser "3 :rd".

Chaque troisième circuit est sélectionné.

N :th (touche soft)

C'est une touche de sélection variable. Entrer le nombre désiré et presser la touche pour sélectionner chaque nième de la sélection de circuits. Les circuits obéissent à l'ordre de leur première sélection. Utiliser NEXT & LAST pour passer d'un circuit à l'autre. <Sel> apparaît à l'écran. SELECT ALL permet de quitter ce mode.

La valeur par défaut est 4, pour tous les quatrièmes circuits. Pressée sans nombre d'abord, la touche propose le nombre précédent.

Exemple : Sélectionner chaque sixième circuit parmi 24 circuits

1) Sélectionner les circuits 1-24.

2) Entrer 6 & presser "N :th".

Maintenant chaque sixième circuit est sélectionné.

Select CHANGED (touche soft) :

Cette touche sélectionne tous les circuits d'asservis qui ont été modifiés depuis que la mémoire actuelle en A a été chargée.

Random (touche soft) :

Cette touche active une sélection complètement aléatoire de groupes de circuits parmi la sélection en cours. Cette touche peut être combinée avec les autres touches de sélection pour sélectionner par exemple chaque quatrième circuit de manière aléatoire. Les circuits obéissent à l'ordre de leur première sélection.

Faire une sélection aléatoire :

- 1) Sélectionner les circuits désirés.
- 2) Maintenir RANDOM et : presser l'une de ces combinaisons

RANDOM propose un ordre de sélection aléatoire

RANDOM & SELECT 2nd propose deux sélections aléatoires.

RANDOM & SELECT 3rd propose trois sélections aléatoires.

RANDOM & SELECT Nth propose de deux à douze sélections aléatoires.

RANDOM & SELECT Nth propose un nombre de sélections aléatoires en fonction du nombre entré d'abord.

Utiliser NEXT & LAST pour passer d'une sélection aléatoire à l'autre. Presser SELECT ALL pour revenir au mode normal. Le mode Random est indiqué sur le LCD par <Rnd>.

Il est possible de proposer 1 comme nombre de sélections aléatoires. Dans ce cas particulier un seul aléatoire est créé.

Wizard (touche soft) :

Cette touche active le mode Wizard pour les asservis sélectionnés. Pan & Tilt ne sont pas concernés mais tous les autres appareils se positionnent sur les valeurs Wizard définies dans les modèles.

En pressant NEXT & LAST en mode Wizard, tous les appareils sélectionnés retournent à leurs valeurs en cours exceptés ceux sélectionnés par NEXT/LAST. Ceci permet de voir et sélectionner plusieurs machines plus simplement.

Presser Wizard de nouveau pour sortir du mode. Le mode Wizard actif est indiqué par une flèche près du nom de cette touche.

Voir Wizard

La Page des touches Soft Control :

La page des touches soft Control permettent de contrôler certaines fonctions d'asservis comme par exemple LAMP ON/OFF par DMX (défini dans le modèle ce la machine sélectionnée).

Cette page se sélectionne dans la page des touches Soft des Devices. Page elle même sélectionnée par DEVICE sur le LCD. Cette touche DEVICE appartient au menu principal du LCD activé en pressant la touche DISP MODE, près du LCD.

Voici les fonctions de la page Control :

ENABLE (touche soft)

Cette touche doit être pressée avec les touches LAMP On/Off/Reset pour les activer (c'est une mesure de sécurité).

LAMP On (touche soft) :

Cette touche doit être pressée avec ENABLE pour activer LAMP On pour les machines permettant ce contrôle par le DMX, et qui ont été définies dans le modèle.

Toutes ces fonctions vont chercher les sous paramètres dans le modèle correspondant par les noms (LAMP on, LAMP off, reset). Si elle est trouvée, la valeur correspondante est activée.

LAMP Off (touche soft) :

Cette touche doit être pressée avec ENABLE pour activer LAMP Off pour les machines permettant ce contrôle par le DMX, et qui ont été définies dans le modèle.

Toutes ces fonctions vont chercher les sous paramètres dans le modèle correspondant par les noms (LAMP on, LAMP off, reset). Si elle est trouvée, la valeur correspondante est activée.

Reset (touche soft) :

Cette touche doit être pressée avec ENABLE pour activer LAMP Reset pour les machines permettant ce contrôle par le DMX, et qui ont été définies dans le modèle.

Toutes ces fonctions vont chercher les sous paramètres dans le modèle correspondant par les noms (LAMP on, LAMP off, reset). Si elle est trouvée, la valeur correspondante est activée.

Le Wizard Palette :

Presser Wizard dans une liste Palette, ouvre un Wizard qui vous aide à créer automatiquement des palettes de scrollers (changeurs), ou tout autre paramètre. Par exemple, pour un changeur avec douze couleurs, vous pouvez créer directement 12 palettes de couleurs.

- 1) Sélectionner les circuits qui peuvent être inclus dans les palettes à créer.
- 2) Spécifier le nombre de couleurs à créer.
- 3) Sélectionner le n° de la première palette à utiliser.
- 4) Presser MODIFY pour ouvrir le pop up des paramètres.
- 5) Sélectionner le paramètre à utiliser, ici B
- 6) Presser Execute pour créer les palettes automatiquement.

Sélectionner les circuits dans les palettes (3.0) :

Il est possible de sélectionner les circuits enregistrés dans les palettes, ou les circuits ayant un niveau sur scène et qui sont dans une palette.

Sélectionner les circuits dans une palette :

Entrer le N° de la Palette, Maintenir CH & presser PALETTE

[1-999] [CH] & [PALETTE] ou

[1-999] [CH] & [FOCUS] ou [1-999] [CH] & [COLOR] ou

[1-999] [CH] & [BEAM]

Sélectionner les circuits d'une Palette ayant un niveau sur scène

Entrer le N° de la Palette, Maintenir ALL & presser PALETTE

[1-999] [ALL] & [PALETTE]

[1-999] [ALL] & [FOCUS]

[1-999] [ALL] & [COLOR]

[1-999] [ALL] & [BEAM]

Les attributs suivent les curseurs (3.0) :

Les attributs suivent les mouvements manuels des Masters ou des transferts quand une mémoire avec des attributs ou une palette est restituée. Les paramètres en Snaps sont concernés aussi. Dans les transferts les attributs suivent aussi les curseurs si vous revenez à la position de départ pendant le transfert. Par les Masters le principe par défaut est de suivre les curseurs en ouverture mais pas en fermeture. Ceci peut être modifié dans le Set Up Pronto (menu Pronto!).

Masters :

Quand un master quitte sa position 0%, les paramètres d'attributs correspondants sont "capturés" par le Master. Quand le Master est déplacé manuellement, les attributs suivent le déplacement du Master.

Si un autre Master chevauchant les paramètres est activé (quittant 0%), il prend le contrôle des attributs correspondants. Pour reprendre le contrôle, un master doit être ramené à 0% puis ouvert à nouveau.

Dans le Set Up Pronto, le paramètre "Rubber band : Return on fade down" permet de choisir la fonction rubber band quand le Master redescend vers 0% :

- Sur "On", ramener un Master à 0% ramène les attributs à leurs positions précédentes.
- Sur "Off", ramener un Master à 0% ne concerne pas les attributs.

En maintenant C/Alt. pressée pendant un retour d'un Master vers 0%, les données précédentes peuvent être inversées temporairement Ceci vous permet de décider du comportement des attributs quand un master est ramené à 0%.

NOTE : Les Masters se comportent pour le contrôle des palettes de la même manière qu'un master normal avec des attributs.

Transferts :

Quand un transfert manuel est exécuté, les positions d'attributs suivent la position du curseur du registre B. Si le curseur est déplacé plus lentement que le temps d'attributs, le curseur prend le contrôle. S'il est déplacé plus rapidement, le temps programmé prend le contrôle pour assouplir le déplacement.

Mode souris Pan & Tilt :

La souris ou le TrackBall (compatible Microsoft) peuvent être utilisés pour contrôler les paramètres Pan & Tilt à la place des contrôles de souris normaux. Maintenir C/Alt. & presser le bouton droit de la souris pour passer le mode Pan/Tilt On/Off.

TEMPLATES (3.0)

Dans ce système, la description des différentes fonctions DMX d'un modèle d'asservi est appelée Template. Le Template accorde les fonctions d'un asservi aux systèmes de contrôles du Pronto! Ce chapitre aborde la création et l'édition de ces Templates (modèles).

Voici les fonctions décrites :

[Introduction aux Templates](#)

[La Liste des Templates](#)

[L'éditeur de Template](#)

[L'éditeur de Templates de séries de positions](#)

[Wizard des séries de positions de Template](#)

[Créer/Modifier un Template](#)

[Affichage des positions de paramètres dans la vue des Circuits](#)

[Tables de modes](#)

[L'éditeur de définitions de paramètres](#)

[Configurer le contrôle 16 bits](#)

[Accès direct aux couleurs et gobos](#)

Introduction aux Templates :

Un appareil asservi peut avoir jusqu'à 255 (1- 256) contrôles selon les fonctions offertes. Un Template est une "grille" qui permet d'adresser ces paramètres à un circuit, et de les accorder avec les fonctions de contrôle d'asservis du Pronto. Les modèles sont normalement importés de la Liste des Devices, quand un asservi est configuré. Dès que le modèle est importé, il apparaît dans la Liste des Templates, qui vous permet de le modifier. Le modèle est sauvegardé avec le reste de la Conduite.

Les caractéristiques spéciales des Templates sont :

- Un Template peut être changé pendant un spectacle, et tous les paramètres similaires continuent de fonctionner.
- Des tables de séries de modes de contrôles peuvent être créées pour des appareils tels que le Xspot High End.
- Les mixages de couleurs peuvent suivre l'intensité pour graduer les asservis de mixage tels que le Nesys Quadra.
- La résolution 16 bit peut être organisée en résolution Fine de contrôle des paramètres 16 bit.
- Une configuration complémentaire de changeurs utilise des bibliothèques de rouleaux et des calibrages individuels par unité.
- Tout paramètre d'asservi peut être assigné à un Master et enregistré dans une Page Master.

Les modèles des asservis les plus connus sont fournis avec chaque update de programme, et peuvent être téléchargés (Templates.def) à partir du site www.prontoconsole.com.

Les Templates peuvent être créés ou modifiés en scène dans l' [éditeur de Templates](#).

La Liste des Templates :

La liste des Templates (menu Pronto!) permet de visualiser, de créer, et de modifier les modèles d'asservis. Un Template est une "grille" qui permet d'adresser ces paramètres à un circuit, et de les accorder avec les fonctions de contrôle d'asservis du Pronto

Normalement les modèles sont importés directement dans le Set Up circuits ou la Liste des Device quand un asservi est configuré. Une fois importé, il apparaît dans la Liste des Templates qui permet de l'éditer. Il est sauvegardé avec le reste de la Conduite.

NOTE : Les Templates, les définitions de paramètres de Templates et les modèles de Dynamiques sont enregistrés sous trois fichiers ASCII différents sous DOS, avec les extensions ".DEF" qui indique que ce sont des fichiers par défaut (DEFAULT). Le fichier Dynamics.DEF est chargé automatiquement quand une nouvelle conduite est chargée (menu fichiers). Les modèles peuvent être importés directement dans la Liste de Devices en utilisant le Wizard Import (menu fichiers). Ces fichiers peuvent être modifiés et visualisés dans un éditeur de texte DOS (comme "edit" par exemple). Les fichiers sont "templates.DEF", "paramdef.DEF" et "Dynamics.DEF".

La fenêtre des "Templates" ne peut être ouverte que par le menu Pronto!

Se déplacer avec les Flèches ou la souris.

Voici les paramètres de cette fenêtre "Templates" :

Template :

Ce sont tous les modèles listés en ordre numérique. Pour modifier un Template presser MODIFY dans cette colonne. Ceci ouvre [La fenêtre d'éditeur de Template](#).

Texte :

C'est le nom qui peut être donné à chaque modèle. Presser MODIFY, entrer un texte & presser MODIFY de nouveau pour confirmer.

Paramètres (Param) :

Il s'agit simplement de l'indication du nombre de paramètres que le Template propose. Pour modifier un Template presser MODIFY dans cette colonne. Ceci ouvre [La fenêtre d'éditeur de Template](#).

Time Stamp :

Cette date est programmée dans la bibliothèque standard et ne peut être modifiée. Elle est affichée quand le Template est désactivé.

Comment :

La zone de commentaire permet d'ajouter des informations complémentaire à propos du modèle. Presser MODIFY pour ouvrir l'éditeur de textes.

L'éditeur de Template :

L'éditeur de Templates (menu Pronto!) permet de créer et de modifier les modèles d'asservis. Le Template accorde les fonctions d'un asservi aux systèmes de contrôles du Pronto.

NOTE : Un Template est assigné à un circuit du Pronto dans la Liste des Devices. Ce circuit n'a rien à voir avec les adresses de contrôle de l'asservi, ce n'est qu'un "outil" pour accéder à l'appareil. Si vous utilisez un asservi avec un gradateur traditionnel (un VL5 par exemple) vous assignez simplement le modèle au circuit de contrôle de ce gradateur.

NOTE : Les Templates, les définitions de paramètres de Templates et les modèles de Dynamiques sont enregistrés sous trois fichiers ASCII différents sous DOS, avec les extensions ".DEF" qui indique que ce sont des fichiers par défaut (DEFAULT). Le fichier Dynamics.DEF est chargé automatiquement quand une nouvelle conduite est chargée (menu fichiers). Les modèles peuvent être importés directement dans la Liste de Devices en utilisant le Wizard Import (menu fichiers). Ces fichiers peuvent être modifiés et visualisés dans un éditeur de texte DOS (comme "edit" par exemple). Les fichiers sont "templates.DEF", "paramdef.DEF" et "Dynamics.DEF".

Il n'y a qu'une seule manière d'ouvrir cette fenêtre :

- A partir de la liste des Templates (menu Pronto!), presser MODIFY dans la première colonne.

Se déplacer avec les Flèches ou la souris.

Voici les paramètres de l'éditeur de Templates :

Paramètre :

Ce sont les différents paramètres des asservis. Presser MODIFY affiche un pop up des paramètres utilisables. Les paramètres sont classés en ordre alphabétique dans chaque type de paramètre (FOCUS, COLOR & BEAM).

NOTE : Ces paramètres sont placés dans un fichier nommé "paramdef.def" accessible uniquement en DOS. Il est possible de modifier ou d'ajouter d'autres définitions dans ce fichier. Modifier ce fichier est entièrement sous votre responsabilité. Contactez votre agent AVAB pour plus d'informations si nécessaire.

DMX :

C'est l'offset ("ordre numérique") du Template pour chaque paramètre. Le point de départ est 1. les n° accessibles vont de 1- 256.

NOTE : Attention à incrémenter l'offset d'un paramètre de 2, si le paramètre précédent est configuré en résolution 16 bit (Type).

Type :

C'est ici que l'on choisit de sélectionner une résolution 8-bit (LTP8) ou 16-bit (LTP16) pour chaque paramètre. Normalement ceci ne s'applique qu'aux paramètres Pan & Tilt. L'intensité est habituellement configurée en HTP8.

NOTE : Attention à incrémenter l'offset d'un paramètre de 2, si le paramètre précédent est configuré en résolution 16 bit (Type).

NOTE : Pan/Tilt et les autres paramètres configurés en 16 bit sont déplacés en haute résolution quand la roue de paramètre est tournée lentement, et en résolution basse quand la roue est tournée rapidement.

Défaut :

Cette valeur est utilisée pour la position "home" sauf si une "Palette 0" est enregistrée. Les valeurs acceptées sont 0- 255. Pour les paramètres en 16-bit, ces valeurs sont utilisées pour la résolution la plus haute.

Highlight :

Cette valeur est utilisée pour le mode Highlight. Une valeur entre 0- 255 est utilisée quand la fonction Highlight est active. Pan & Tilt ne sont jamais concernés par le mode Highlight (même si une valeur est entrée).

Voir [La fonction Highlight](#)

Snap :

Quand cette fonction est "On" le paramètre se positionne directement sur les nouvelles valeurs. Quand elle est "Off" ce paramètre est en fondu.

Highlight :

Cette fonction permet d'inverser les sorties de tout paramètre. Elle est souvent utilisée pour les paramètres CMY quand ils doivent être à 100% pour obtenir une lumière "blanche".

Ranges :

Cette fonction permet de définir des sous paramètres de positions (pour les couleurs, les gobos etc....). Ceci se fait en ouvrant l'éditeur de sous paramètres (presser MODIFY dans cette colonne).

Tables :

C'est ici que des tables de paramètres peuvent être définies pour des paramètres qui fonctionnent différemment selon un mode défini par un autre paramètre, par exemple une fonction Couleur peut activer des modes pour des tables dans une roue de Couleur.

Pour DMX :

Il est possible de définir des modèles d'asservis pour lesquels les parties Hautes et Basses des paramètres en 16 Bits ne se suivent pas directement l'une l'autre. Dans cette colonne il est possible de spécifier l'Offset de la partie basse du paramètre.

Fine Step :

Ce paramètre spécifie le nombre de points minimum utilisés par le déplacement fin des paramètres en 16 Bits. Ceci permet, par exemple de d'utiliser correctement le Catalyst qui nécessite une résolution 16 Bits maximum (= 1 step). La valeur par défaut est 4 qui a toujours été utilisée.

Fade With Int (intensité) :

Si la fonction est On, le paramètre est alors restitué selon l'intensité du circuit de contrôle de l'appareil. C'est très pratique pour contrôler un appareil avec mixage de couleurs, il est alors possible de moduler l'intensité d'une couleur mixée.

L'éditeur de Templates de séries de positions :

Cet éditeur permet de définir et d'éditer des séries et sous séries de positions (pour les couleurs, les gobos, etc....) dans les Templates. Un Template est une "grille" qui permet d'adresser ces paramètres à un circuit, et de les accorder avec les fonctions de contrôle d'asservis du Pronto

Touches roues : Pour les paramètres avec des séries définies, la LED de la touche roue correspondante est allumée. Presser la touche roue affiche sur le LCD une liste des positions définies dans la série de sous paramètres. Utiliser la roue pour sélectionner une position de la liste et relâcher la touche roue pour activer la position. Pour les paramètres sans séries de positions définies, la touche roue peut être utilisée de deux manières :

- Sans nombre : Passe alternativement des valeurs mini à maxi.
- Avec un nombre : entrer un nombre entre 0 & 100 comme valeur pour le paramètre.

L'éditeur de séries de positions ne peut être ouvert que par l'éditeur de Template, presser MODIFY dans la colonne Range. L'éditeur de Templates est ouvert partir de la liste des Templates (menu Pronto!), presser MODIFY dans la colonne "Param".

Se déplacer avec les Flèches ou la souris.

Voici les colonnes de cet éditeur :

Les valeurs Min & Max peuvent être entrée en bits (0-255) ou en pourcentage (0- 100%).

Min :

C'est la valeur (0-255) de départ d'une sous série ou d'une position (start=stop). Utiliser INSERT pour créer une nouvelle série, et DELETE pour supprimer une série existante. Entrer une valeur et presser MODIFY. Entrer une même valeur dans les colonnes Min & Max, elle est utilisée comme position (pour une couleur ou un gobo par exemple). Une valeur Min en % peut être aussi entrée dans la colonne Min%.

NOTE : Les valeurs entre les positions (start = stop) ne sont pas accessibles par la roue, sauf si elles sont spécifiées en sous séries.

Max :

C'est la valeur finale (0-255) d'une sous série ou d'une position (start = stop). Utiliser INSERT pour créer une nouvelle série, et DELETE pour supprimer une série existante. Entrer une valeur et presser MODIFY. Entrer une même valeur dans les colonnes Min & Max, elle est utilisée comme position (pour une couleur ou un gobo par exemple). Une valeur Max en % peut être aussi entrée dans la colonne Max%.

NOTE : Les valeurs entre les positions (start = stop) ne sont pas accessibles par la roue, sauf si elles sont spécifiées en sous séries.

Min% :

Une valeur Min en % peut être entrée dans cette colonne.

Max% :

Une valeur Max en % peut être entrée dans cette colonne.

Texte :

C'est le nom qui peut être donné à la série, sous série ou position. Ce nom est affiché dans tous les pop up d'attributs de cet appareil, et sur le port

Centrer :

Quand il est On, Sélectionner une série, active la sortie à la valeur milieu de cette série. Les valeurs des paramètres sont affichées relativement à cette position centrale par des +/-.

A utiliser pour les roues de couleurs, ou les couleurs de changeurs. Ceci est aussi très utile pour les paramètres de rotation, vitesse ou index qui ont une position Stop au milieu de la course.

Wizard de séries de positions dans les Templates :

Presser WIZARD quand l'éditeur de séries de positions est ouvert permet d'activer ce Wizard. il permet d'entrer rapidement des nombres de séries régulières, par exemple des couleurs entre 0-255. Ceci simplifie la création de positions de couleur de changeurs et de gobos.

- 1) S'assurer que l'éditeur de séries de positions est ouvert (presser MODIFY dans la colonne Range de l'éditeur de Templates, qui est lui même ouvert en pressant MODIFY dans la colonne Param de la liste des Templates (menu Pronto).
- 2) Presser WIZARD.
- 3) Entrer le nombre de parties à créer et presser MODIFY.
- 4) Choisir CENTRER On/Off par MODIFY.
Voir [CENTRER](#).
- 5) Les positions Snap ON signifie des positions fixes (Start = Stop). OFF signifie des déplacements entre les positions mini/maxi.
- 6) Sélectionner EXECUTE & presser MODIFY. Un pop up permet de choisir d'effacer toute série précédente.

Créer/Éditer un Template :

- 1) Ouvrir la Liste des templates à partir du menu Pronto.
- 2) Presser INSERT pour ajouter un nouveau modèle (vous devriez vous positionner en fin de liste pour ceci). Entrer un nom dans la colonne Texte (presser MODIFY pour activer et à nouveau MODIFY pour confirmer) maintenant ou plus tard.
- 3) Presser MODIFY dans la première colonne. Ceci ouvre l'éditeur de templates, vide pour l'instant.
- 4) Presser INSERT pour ajouter autant de paramètres que la machine requiert.
- 5) Éditer les colonnes de chaque ligne pour construire le modèle.
Voir [L'éditeur de Templates](#).

NOTE : Les Templates sont sauvegardés sur le disque avec la Conduite au format ASCII. Un modèle tout simple de Pin Scan (seulement Pan/Tilt/Intensité) ressemble à ceci en format ASCII :

\$TEMPLATE Pin Scan :

```
$$PARAMETER 0 0 0 Intensity  
$$OFFSET 0  
$$DEFAULT 0  
$$HIGHLIGHT 133  
$$TABLE 140 244 1 strobe  
$$TABLE 255 255 0 open
```

```
$$PARAMETER 1 2 0 Pan  
$$OFFSET 1  
$$DEFAULT 128  
$$HIGHLIGHT 128  
$$RANGE 0 255 1
```

```
$$PARAMETER 2 2 0 Tilt  
$$OFFSET 2  
$$DEFAULT 128  
$$HIGHLIGHT 128  
$$RANGE 0 255 1
```

Affichage des positions des paramètres dans les vues circuits :

Les numéros des couleurs des changeurs sont toujours affichées à côté des niveaux dans les vues des circuits. Cet affichage peut être fait pour tout paramètre : Maintenir VIEW & presser la touche roue du paramètre désiré.

Exemple : Afficher les positions de gobos

Maintenir VIEW & presser GOBO 1 d'une machine. Les gobos en cours de toutes les machines sont affichés.

NOTE : Si aucune série de positions n'est définie pour le paramètre, rien ne s'affiche.

NOTE : Les positions de changeurs et celles des paramètres sont affichées dans des couleurs différentes pour éviter toute confusion.

Tables de Modes (3.0) :

Ces tables permettent de créer des modèles spécifiques pour des appareils à modes multiples tels le X-spot High fade

A la base, plusieurs configurations de tables de séries (=Range Tables) peuvent être créées pour un paramètre. La table utilisée à tout moment dépend de la position d'un autre paramètre. Dans le Xspot High fade les paramètres Mode (mode couleur) affectent les fonctions d'un autre paramètre (roue de couleur). Quand un mode est configuré en sélectionnant une table sur une fonction, la table de série correspondante est assignée à l'autre paramètre. Si plusieurs tables de séries sont définies pour un paramètre, la table est utilisée si une série correspondante existe, sinon la série de base du paramètre est utilisée.

Définir une table de série :

D'abord créer les séries pour les différents "modes" du paramètre mode. Puis créer les tables de séries pour ces modes dans le paramètre de fonction. Les séries sont créées normalement, voici comment créer les tables de séries :

- 1) Presser MODIFY dans la colonne "Tables" de l'éditeur de Templates. ceci ouvre l'éditeur de tables de séries, plus un Wizard de sélection du paramètre pour lesquels les modes doivent être créés.
- 2) Sélectionner un paramètre avec le pop up (MODIFY) & sélectionner EXECUTE. Une table de séries est alors créée pour chaque position du paramètre sélectionné.
- 3) Utiliser INSERT pour créer des tables. Utiliser les options suivantes :

Paramètre = Sélectionne le paramètre "mode" qui active cette table de séries.
Range = Sélectionne la position du paramètre "mode" qui active la table.

Ranges = Ce sont les séries de positions activées quand le paramètre "mode" est placé sur une position définie.

Presser MODIFY dans la colonne "Ranges" ouvre l'éditeur de séries pour la table sélectionnée. Cet éditeur fonctionne à peu près comme l'éditeur de séries de positions avec un Wizard de série etc....

NOTE : En pressant INSERT pour ajouter des tables de séries, le paramètre est copié à partir de la première table de séries définie.

4) Utiliser DELETE pour supprimer des tables.

NOTE : Il est aussi possible d'entrer un nombre et de presser les touches roues pour activer une série spécifique pour les paramètres avec des Tables de séries.

L'éditeur de définitions de paramètres :

Cet éditeur permet de créer des nouveaux paramètres (jusqu'à 250), ou de modifier le nom du groupe de paramètre de paramètres déjà existants (ainsi up peut devenir C par exemple). Les modifications sont validées et sauvegardées dans la Conduite en cours. Si un Template contenant des paramètres non inclus dans la Conduite en cours est importé, les noms manquants sont ajoutés à la fin de la Liste des définitions de paramètres.

Cet éditeur s'ouvre à partir du menu Pronto.

Voici les fonctions de cet éditeur :

INSERT insère des nouveaux paramètres à la fin de la liste pour éviter de corrompre les modèles existants.

DELETE est impossible actuellement car cela pourrait concerner des templates en cours.

Aux1 & Aux2 peuvent être utilisés comme groupes de paramètres additionnels, pour définir des paramètres n'entrant pas dans la structure logique des FCB.

Paramètre :

C'est le n° interne du paramètre. Il est assigné automatiquement et ne peut être modifié.

Nom :

C'est le nom du paramètre. Tout nom peut être assigné, mais le nom est utilisé pour trouver le paramètre, et changer le nom d'un paramètre peut altérer le fonctionnement de toute la machine.

Groupe :

C'est le groupe de paramètres du paramètre. Le Groupe décide de l'appartenance du paramètre au groupe et aux fonctions de Palette. Les choix de groupes sont les suivants :

INT = Intensité

FOCUS = up

COLOR = C

BEAM = sélectionnable

AUX1 = Utilisé pour des paramètres de systèmes et de contrôles qui ne seront jamais enregistrés.

AUX2 = Utilisé pour des paramètres de systèmes et de contrôles qui ne seront jamais enregistrés.

Configurer un contrôle 16-bit :

Il est possible de configurer le fonctionnement 16-bit des paramètres de deux manières différentes dans le Set Up des attributs. Maintenir SETUP & presser ATTRIBUTE pour ouvrir ce set up.

"Course/Fine 16 bit control" peut être configuré.

Quand ce paramètre est ON, la roue contrôle la partie Course "large" du 16-bit. Maintenir la touche roue et tourner la roue contrôle la course "fine" du 16-bit. Si ce paramètre est OFF (par défaut), la roue contrôle la course "large" quand elle est tournée rapidement et la course "fine" quand elle est tournée lentement.

NOTE : Ceci influence le contrôle des paramètres à partir des télécommandes Radio ou IR.

NOTE : Un nombre de points minimum peut être défini pour le contrôle fin du 16 Bits dans le Template, dans la colonne Fine Step. Le vrai contrôle 16 bit, nécessaire pour quelques machines (Catalyst) nécessite une valeur 1 (défaut = 4).

Voir [L'éditeur de Templates](#).

Accès direct aux couleurs et gobos (3.0) :

Il suffit d'entrer le n° de la couleur ou du gobo et de presser sur la touche roue du paramètre pour activer cette couleur/gobo. Maintenir sans entrer de n° affiche un pop up de toutes les séries/positions utilisables.

CHANGEURS DE COULEURS

Il existe une fonction additionnelle spécifique pour les changeurs de couleurs. Ce chapitre en décrit l'utilisation.

[Introduction aux Changeurs de couleurs](#)

[La touche COLOR](#)

[Configurer un rouleau de couleurs](#)

[L'éditeur de rouleau de changeurs](#)

[Assigner un rouleau de couleurs à un changeur](#)

[Calibration individuelle des rouleaux](#)

[Ventilation prioritaire de changeurs](#)

Introduction aux changeurs (scrollers) :

Une bibliothèque de rouleaux de changeurs peut être définie, et ces rouleaux peuvent être assignés à des appareils avec des changeurs. Dans un rouleau, vous pouvez définir le nombre de couleurs, le nom des couleurs, et des propriétés spéciales telles que Auto Move (pour les couleurs sombres) et Auto Fan (ajustement automatique des valeurs de ventilation pour chaque couleur). Ces valeurs sont copiées sur la machine quand vous lui assignez un rouleau. Ces valeurs peuvent ensuite être calibrées pour chaque machine individuellement. Quand un appareil utilise un changeur, le n° de la couleur est son nom sont affichés à côté du n° de circuit dans les vues circuits.

La touche COLOR :

Cette touche n'est accessible que si elle est assignée comme contenu de Master. Elle permet de sélectionner directement une couleur de changeur pour les circuits sélectionnés.

Configurer une touche C dans un Master :

- 1) Maintenir la touche Master pendant 2 secondes pour ouvrir l'éditeur de Master.
- 2) Presser MODIFY dans la colonne TYPE, sélectionner TOUCHE et presser MODIFY.
- 3) Presser MODIFY dans la colonne NUMERO, sélectionner COLOR et presser MODIFY.

La touche peut être enregistrée dans un Master Page, et fonctionne comme touche COLOR tant qu'une nouvelle page de Master n'est pas chargée, elle peut aussi être effacée dans l'éditeur de Master.

Configurer un rouleau de couleur :

Ouvrir la fenêtre Scroller Rolls à partir du menu Pronto.

- 1) Utiliser INSERT & DELETE pour créer des nouveaux rouleaux ou supprimer les rouleaux existants.
- 2) La valeur du paramètre Fan (ventilation) peut être contrôlée par l'intensité du circuit correspondant. Pour ceci, activer Fan=Int.
- 3) Il est possible de déterminer un temps par défaut (actuellement une vitesse) utilisé pour les changements de couleurs en manuel, pour atténuer le bruit du changeur et protéger les gels des déchirures.
- 4) Chaque rouleau peut avoir son propre nom.
- 5) Presser MODIFY dans la première colonne pour ouvrir l'éditeur de rouleaux de changeurs.
Voir [Editeur de rouleaux de changeurs de couleurs](#).

L'éditeur de rouleaux de changeurs de couleurs :

1) Presser MODIFY dans la première colonne de la fenêtre des rouleaux de couleurs (fenêtre Scroller Rolls à partir du menu Pronto) pour ouvrir l'éditeur de rouleaux de changeurs.

2) Un WIZARD est automatiquement ouvert, dans lequel vous pouvez le nombre de couleur à créer et la valeur de Fan par défaut (par défaut 100%). Sélectionner EXECUTE. les positions de couleurs de couleurs correspondantes sont créées dans l'éditeur. Utiliser INSERT & DELETE pour créer des nouveaux rouleaux ou supprimer les rouleaux existants.

Voici les fonctions de cet éditeur :

Position :

C'est le n° de chaque position, il est assigné automatiquement quand la position est créée. Ce n° n'est pas modifiable.

Texte :

Permet de donner un nom à chaque position de couleur. Il est affiché dans les vues circuits et au dessus des roues de paramètres.

Fan :

C'est ici que l'on décide d'une valeur de Fan (ventilateur) pour chaque couleur. Quand une couleur est sélectionnée, la valeur de Fan correspondante est activée.

Auto Move :

Quand une valeur est spécifiée dans cette colonne, le changeur se déplace lentement en va et vient quand la couleur correspondante est sélectionnée. Une limite est donnée pour le déplacement de "l'Auto Move". Par contre, tant que la limite de "l'Auto Move" est dans le rouleau, le calibrage individuel n'est pas pris en compte.

Position :

Pour les couleurs de changeurs, seule la position milieu est utilisée. Cette valeur est calculée par le Wizard et peut être modifiée.

Assigner un rouleau de couleurs :

Un rouleau de couleur peut être assigner à tout circuit de contrôle de changeur n'importe quand.

- 1) Ouvrir le Set Up circuits (menu Pronto).
- 2) Se placer sur la colonne ScrRoll.
- 3) Presser WIZARD pour afficher le Wizard de rouleaux.
- 4) Sélectionner tous les circuits à charger d'un rouleau.
- 5) Sélectionner le rouleau à partir du Pop up Wizard (s'il a été défini d'abord). Les rouleaux sans nom apparaissent sous "No Name".
- 6) Sélectionner EXECUTE pour assigner le rouleau choisi aux circuits sélectionnés.

Calibrage individuel des rouleaux

Le calibrage de chaque rouleau réel se fait individuellement à partir de la fenêtre des Fin (menu Pronto). Presser MODIFY dans la colonne la plus à droite "Calibration".

- 1) Ouvrir la fenêtre des Fin (menu Pronto).

2) Presser MODIFY dans la colonne "Calibration" pour le circuit choisi. un pop up affiche toutes les positions de ce rouleau, et une colonne Position connectée directement "live" à la roue de niveau, utilisée pour régler les positions individuelles. Aucun nom ne peut être modifié dans cette fenêtre.

3) Presser ESC pour sortir. Les modifications sont enregistrées automatiquement.

Ventilation prioritaire des changeurs :

Dans le Set Up des attributs (SETUP & ATTRIBUTE) il est possible de spécifier une valeur de ventilation prioritaire pour tous les changeurs. si une valeur > 0% est programmée, celle ci sera utilisée à la place des valeurs de Fan programmées dans le rouleau. ceci permet d'assigner une valeur de ventilation temporaire prioritaire, par exemple pendant de longues répétitions quand la chaleur est plus forte que pendant le spectacle.

LA FONCTION WIZARD

La fonction Wizard permet d'effectuer des grandes modifications en quelques étapes. Il s'agit plus ou moins de remplir une "structure". Toutes les fonctions Wizard ont pour cible une sélection de circuit en cours. Sauvegardez la conduite avant d'utiliser une fonction Wizard, celle ci peut influencer énormément les contenus d'une Conduite, et il n'y a pas de fonction "undo".

La touche WIZARD :

Cette touche ouvre la fenêtre de l'éditeur Wizard. Le type d'éditeur Wizard ouvert dépend de la fenêtre active au moment où la touche est pressée.

Voici les Wizards disponibles :

Le Wizard éditeur de circuits :

Presser WIZARD sans qu'aucune autre fenêtre ne soit ouverte.

Permet de modifier les niveaux de circuits dans toute la conduite, ou dans une série de mémoires.

Voir [Le Wizard éditeur de circuits](#).

Le Wizard Palette :

Presser WIZARD dans la Liste des Palette ouverte (menu Conduite).

Permet de créer des palettes de couleurs automatiquement pour les appareils. Très utilisé pour les changeurs.

Voir [Le Wizard Palette](#).

Le Wizard de séries de positions de Template

Presser WIZARD dans l'éditeur de séries de positions dans l'éditeur de Templates.

Permet de créer rapidement des séries de positions dans les modèles. Très souvent utilisé pour créer des séries de positions pour les gobos ou les couleurs.

Voir [Editeur de séries de positions de Templates](#).

Les Wizards Patch :

Un certain nombre de Wizards permettent de modifier des informations dans les Set Up Circuits et Sorties, comme par exemple patcher plusieurs asservis en même temps. Presser WIZARD dans les colonnes du Set Up Circuits pour activer le Wizard correspondant.

NOTE : Soyez vigilants ne chevauchez pas plusieurs asservis en entrant des informations erronées. Sauvegardez la conduite avant d'utiliser un Wizard.

Voir [Patcher dans le Set Up circuit](#)

Le Wizard Chase :

Presser WIZARD dans la Liste des Séquence (menu Conduite).

Permet de créer une séquence en mode Chase, avec toute quantité de Pas, en utilisant les circuits sélectionnés et leurs niveaux.

Voir [Le Wizard Chase](#).

Le Wizard Import :

Ce Wizard ne peut être ouvert qu'à partir du menu Fichiers.

Permet d'importer des parties de conduites, telles des palettes, des séquences, des groupes, mémoires, templates (etc....).

Voir [Wizard Import](#).

Le Wizard de sélection de circuits :

Permet de sélectionner les circuits "utilisés" ou "inutilisés" dans une série de Pas de séquence ou de mémoires.

Voir [Wizard de sélection de circuits](#)

Le Wizard de rouleaux de changeurs :

Ce Wizard est ouvert automatiquement en pressant MODIFY sur un nouveau rouleau de changeur dans l'éditeur de rouleaux (menu Pronto). Il permet de définir le nombre de couleurs désirées pour créer le rouleau, et les valeurs de Fan par défaut.

Voir [Editeur de rouleaux de changeurs](#).

Le Wizard Textes circuits :

Ce Wizard est ouvert automatiquement en pressant MODIFY dans les colonnes TEXT (A B C D) d'un circuit dans le Set Up circuits (menu Pronto). Il permet de donner un nom à tous les circuits sélectionnés.

Voir [Textes circuits & auto groupes](#).

MASQUES CIRCUITS

Les masques circuits permettent de désactiver tous les circuits exceptés tous ceux contenus dans le Masque, quand il est activé. Ceci permet de contrôler certaines zones sans risquer de modifier d'autres zones.

En voici les fonctions :

[Introduction aux Masques](#)
[L'éditeur de Masques circuits](#)
[Créer un Masque](#)
[Assigner un Masque à un Master](#)
[Activer les Masques](#)

Introduction aux Masques :

Un Masque est une sélection définie de circuits qui peuvent être contrôlés quand le masque est activé. Les circuits qui n'appartiennent au masque ne peuvent être ni sélectionnés ni contrôlés. Ils sont "masqués" temporairement hors du système.

Les Masques sont créés dans l'éditeur de masques circuits (menu Pronto) et peuvent être activés depuis cet éditeur, ou à partir d'un Master en assignant ce masque au Master et en pressant la touche Master correspondante pour activer/désactiver le masque.

Dans le format circuit étendu, les circuits masqués sont toujours visibles, mais grisés. En format condensé, seuls les circuits actifs dans les masques sont affichés. Les masques peuvent être combinés. Un plan de circuit peut être attaché à un Masque, il est alors sélectionné automatiquement quand le masque est activé.

Voir [Plans de circuits](#)

L'éditeur de Masques Circuits :

Cet éditeur (SETUP & MASK) est une liste standard d'éditeur avec une vue circuit en partie supérieure. Quand un Masque est sélectionné dans la liste, les circuits correspondants sont activés dans la partie supérieure pour permettre une addition/soustraction aisée des circuits.

Utiliser INSERT/DELETE pour insérer/supprimer des masques.

Toute commande de sélection de circuits peut être utilisée pour sélectionner les circuits dans un Masque. RECORD enregistre les circuits sélectionnés dans le masque.

Texte :

Un nom peut être attribué à chaque masque dans cette colonne.

Activé :

Cette colonne indique si le masque est activé. Cette colonne permet d'activer/désactiver le masque. Plusieurs masques peuvent être activés simultanément pour combiner un masque complet.

Pour choisir un masque spécifique On/Off en dehors de cette fenêtre, utiliser la commande # SETUP & MASK, ou assigner le masque comme contenu de Master.

Solo :

Si ce paramètre est actif (YES), tous les autres masques sont désactivés quand celui ci est activé. Ceci permet d'isoler très facilement des circuits pour un contrôle rapide de ceux ci.

Plan de circuits :

Un plan de circuit (s'il a été créé d'abord) peut être lié à un masque par un pop up dans cette colonne. Le plan de circuits est sélectionné quand le masque est activé.

NOTE : Si plusieurs masques avec des plans de circuits assignés sont activés en même temps, le plan de circuit du dernier masque sélectionné est utilisé.

Créer un Masque :

- 1) Ouvrir l'éditeur de masques (menu Pronto).
 - 2) Presser INSERT pour créer un nouveau masque (un n° peut être entré d'abord).
 - 3) Sélectionner les circuits à inclure dans le Masque.
 - 4) Presser RECORD pour enregistrer le Masque.
- Le masque peut alors être activé en pressant MODIFY dans la colonne ACTIVE.
Voir [Editeur de Masques circuits](#) pour les colonnes SOLO et PLANS DE CIRCUITS.

Assigner un Masque à un Master :

- 1) Entrer le n° du Masque.
- 2) Maintenir MASK & presser la touche Master.

La LED du Master indique si le Masque est actif ou non.

Activation des Masques

Il y a deux manières d'activer les masques :

- Choisir Oui/Non dans la colonne ACTIVE de l'éditeur de masque circuits (menu Pronto).
- Assigner le masque à un Master et utiliser la touche Master pour choisir le masque On/Off.

Quand un masque circuit est actif, "Mask" est affiché en haut de la fenêtre circuits.

LE SETUP PRONTO

Dans ce système, beaucoup de fonctions peuvent être personnalisées pour construire votre propre méthode de travail. ceci se fait dans le Set Up Pronto.

En voici les fonctions :

[Introduction au Set Up Pronto](#)

[Les touches du Set Up](#)

[Le menu Set Up Pronto](#)

[Les éléments du Set Up](#)

[Le Setup Input/Output...](#)

[Le Setup MIDI](#)

[Le Setup Update](#)

[Le Setup Panel](#)

[Les configurations par défaut su Set Up Pronto](#)

Introduction au Set Up Pronto :

Le set up permet de personnaliser les configurations de la console. Presser la touche SETUP ouvre le Set Up Pronto avec tous les éléments. les configurations des touches peuvent modifiées aussi directement, en maintenant SETUP et en pressant ces touches.

Le set up Pronto principal (menu Pronto) contient toutes les configurations générales et les trois set up suivants :

- Le set up Input/Output (Setup Pronto) qui contient les protocoles input/output et les configurations d'adresses.
- Le set up MIDI (Setup Pronto) qui contient toutes les configurations MIDI.
- Le set up Update (Setup Pronto) qui contient toutes les configurations d'attributs.

Le set up Pronto est enregistré avec la Conduite. Vous pouvez charger le set up Pronto d'une autre Conduite en utilisant le Wizard Import (menu Fichiers).

Vous pouvez enregistrer les configurations du set up Pronto dans un fichier par défaut (Paramdef) qui active les configurations de ce set up quand une "Nouvelle" conduite est chargée.

Les touches du Setup Pronto :

Une seule touche est utilisée pour ouvrir le Set Up :

[SETUP](#)

La touche SETUP :

Cette touche a deux fonctions :

- Elle ouvre le Setup Pronto (menu Pronto)
- Elle est utilisée pour configurer directement des paramètres en combinaison avec d'autres touches :

Maintenir SETUP & presser les touches :

[@_LEVEL]

[ATTRIBUTE]

[C/ALT]

[FLASH_MODE]

[GO]

[GOTO]
[GO_BACK]
[PLAYBACK]
[A]
[B]
[C]
[D]
[+_%]
[-_%]
[Touches Masters]
[MASTER_PAGE]
[RATE]
[RECORD]
[TIME]
[VIEW]

Le menu Setup Pronto...

Le set up permet de configurer des modes et d'attribuer des valeurs "par défaut" pour différentes fonctions telles la direction des curseurs de transfert, les niveaux de "step port", les temps par défaut, le protocole de sorties (DMX512/AVAB) etc....

NOTE : Tous les paramètres de set up ne sont pas dans ce menu (ils ne seraient pas accessibles). Ils sont locaux = Maintenir SETUP & presser la touche à modifier. Ces touches sont listées dans [La touche SETUP](#).

Les éléments du Set Up Pronto :

Les éléments sont affichés par groupes de cinq pour simplifier la lisibilité. Voici les différents modes et configurations modifiables dans ce Set Up (menu Pronto) :

ID port (Niveau d'identification) :

Les données (0-100%) affectent le niveau utilisé par la [Touche CH](#) pour la fonction "ID" (identification).

NOTE : Cette configuration peut être effectuée dans le Set Up Pronto, ou directement par : Maintenir SETUP & presser CH.

Step port :

Ceci concerne la fonction de la touche @ port Quand cette touche @ LEVEL est pressée sans entrer de valeur, ce niveau (0- 100) est donné automatiquement. Step port est aussi utilisée par la fonction HIGHLIGHT pour les appareils traditionnels.

NOTE : Cette configuration peut être effectuée dans le Set Up Pronto, ou directement par : Maintenir SETUP & presser @ port

Valeur +%/-% :

Ceci concerne la valeur des touches [%] & [-%]. Choisir le niveau en % (0-100) utilisé pour ces touches.

NOTE : Cette configuration peut être effectuée dans le Set Up Pronto, ou directement par : Maintenir SETUP & presser +% ou -%.

At Mode :

At Mode (parfois appelé mode Direct) est une méthode de sélection et de contrôle des circuits et niveaux, différent du mode AVAB "normal", le mode NPI. Les deux méthodes sont décrites dans [NPI ou AT MODE](#).

NOTE : Cette configuration peut être effectuée dans le Set Up Pronto, ou directement par : Maintenir SETUP & presser @ port

Mode d'enregistrement :

Ceci permet de choisir entre deux modes pour la touche RECORD :

Nouveau (par défaut) = Presser RECORD sans entrer de n°, enregistre la prochaine mémoire libre.

Modifiée = Presser RECORD sans entrer de n°, ré enregistre toujours la mémoire en cours.

Temps de Transfert par défaut :

C'est le temps utilisé (0.1s-49 :59m) pour tous les transferts sauf si des temps spécifiques ont été programmés. Ce temps n'est pas enregistré dans la séquence, et peut être modifié à tout moment.

NOTE : Cette configuration peut être effectuée dans le Set Up Pronto, ou directement par : Maintenir SETUP & presser GO.

Temps de GO BACK par défaut :

C'est le temps utilisé (0.1s-49 :59m) en pressant la touche GO BACK pour reculer d'un Pas de séquence dans l'un des Playbacks. Presser GO BACK pendant un transfert en cours utilise le temps de ce transfert.

NOTE : Cette configuration peut être effectuée dans le Set Up Pronto, ou directement par : Maintenir SETUP & presser GO BACK.

A On :

Ceci concerne le mode de fonctionnement des temps d'attente entre deux Pas de séquence. Traditionnellement, le temps WAIT se déclenche à la fin du transfert précédent, alors que le temps de FOLLOWON se déclenche au début du transfert précédent, pour déclencher le suivant.

On = Le temps se déclenche au début du transfert précédent.

Off (par défaut) = Le temps se déclenche à la fin du transfert précédent.

Modifier Séquence :

Ce mode permet de désactiver tous les automatismes, les Master Links et autres Auto start pour la séquence en Playback.

On = Les automatismes sont désactivés.

Off (par défaut) = Les automatismes sont actifs.

Cette configuration peut être effectuée dans le Set Up Pronto, ou directement par : Maintenir SETUP & presser GO.

Ceci est aussi accessible par une touche Soft de [La Page des touches Soft de Playback](#).

Séquence Fixe :

Ce mode permet de choisir si les mémoires sont enregistrées en Liste mémoire ET structurées en Séquence (par défaut) ou seulement enregistrée en Liste mémoire. La Liste mémoire regroupe toutes les mémoires enregistrées, et les séquences ne se réfèrent qu'à la Liste mémoire. Si une mémoire est modifiée dans la liste des mémoires, elle est aussi modifiée dans toutes les séquences.

On (par défaut) = Toute les mémoires enregistrées en A (par défaut) sont automatiquement liées à la séquence en Play-back 1 (A/B). Elles sont toujours enregistrées dans la Liste mémoire.

Off = Les mémoires ne sont enregistrées que dans la liste des mémoires, et non automatiquement en séquence.

Cette configuration peut être effectuée dans le Set Up Pronto, ou directement par : Maintenir SETUP & presser PLAYBACK.

Ceci est aussi accessible par une touche Soft de [La Page des touches Soft de Playback](#).

Transfert dans les deux sens :

Ceci affecte le sens de fonctionnement des curseurs des transferts manuels.

On = Le transfert est effectué dans les deux sens.

Off (par défaut) = Le transfert n'est effectué que par le déplacement des curseurs vers le Haut. Après un transfert, les curseurs doivent être ramenés en position basse pour pouvoir effectuer le transfert suivant.

Définir Temps dans Registres :

Ceci permet de choisir si les temps sont programmés directement sur le Pas de séquence en A ou en B. Ce choix dépend de la méthode de travail utilisée :

- Si vous enregistrez les mémoires et programmez les temps simultanément, utilisez le mode en A
- si vous programmez les temps pour le prochain transfert, utilisez le mode en B

GOTO (sauter vers) :

Ceci concerne le fonctionnement de la touche GOTO. Permet de choisir si GOTO se fait par les n° de mémoires, ou par les n° de Pas de séquences. La configuration est effectuée pour les deux Playbacks (1 & 2).

Mémoires (par défaut) = GOTO permet de sauter à la mémoire spécifiée, même si la mémoire n'est pas en séquence.

Step = GOTO permet de sauter au Pas de séquence spécifié.

NOTE : Cette configuration peut être effectuée dans le Set Up Pronto, ou directement par : Maintenir SETUP & presser GOTO.

Master Page transparents :

Cette fonction est supprimée du Set Up et est localisée dans chaque Page Masters, et éditée dans [La Liste des Masters Pages](#).

Flash avec Temps :

Ceci concerne le fonctionnement des touches Masters en mode Flash.

On = Quand une touche Master est pressée en mode Flash, les temps du Master sont utilisés pour restituer le contenu.

Off (par défaut) = Quand une touche Master est pressée en mode Flash, le temps est "cut" (0").

Masters temporisés :

Ceci concerne l'utilisation des temps par les Masters :

On = Les généraux des Masters utilisent les temps de In du Masters quand ils sont déplacés manuellement.

Off (par défaut) = Les généraux des Masters n'utilisent aucun temps quand ils sont déplacés manuellement.

Auto Update Master Page :

Ceci permet de choisir si les modifications des contenus de Masters sont enregistrées automatiquement dans la Page en cours ou si elles ne sont enregistrées que lorsque la Page Master est enregistrée.

On = Les modifications sont enregistrées automatiquement.

Off (défaut) = Les modifications ne sont enregistrées que manuellement.

Beep :

Quand le Bip est ON (par défaut) la console produit un son d'avertissement "bip" quand les commandes sont exécutées. Ceci peut gêner la représentation, le bip peut être désactivé. Le statut OFF du Bip est indiqué à l'écran.

Il y a deux types de bips :

Court et aigu = OK

Long et grave = ERREUR

NOTE : Quand le Wizard Import est utilisé, la console émet un bip long.

Télécommande IR :

C'est ici que sont activées les réceptions des télécommandes IR & Radio du Pronto!

On = Réception activée.

Off (par défaut) = Réception désactivée.

NOTE : La télécommande Radio ignore les contrôles d'identification ID et reçoit les informations de tout transmetteur.

Langage Écran :

Ceci permet de choisir entre les différentes langues pour l'affichage des textes et menus d'écrans. Presser MODIFY ouvre un pop up proposant les différentes langues. Le système doit être redémarré pour que la nouvelle langue soit prise en compte.

NOTE : Le [Langage Help](#) pour le manuel en ligne et le langage Ecran sont configurés séparément.

Langage Help :

Ceci permet de choisir entre les différentes langues pour la fonction Help. Presser MODIFY ouvre un pop up proposant les différentes langues.

NOTE : Le [Langage Ecran](#) pour les textes et menus et le langage Help sont configurés séparément.

Contrôle de vitesse, blocage axial :

La fonction de contrôle de vitesse (RATE) pour la restitution des séquences possède un blocage axial (ON par défaut) qui oblige à relâcher la roue et à la tourner de nouveau pour passer d'une accélération à un ralentissement (et vice versa). Quand le mode est Off, le blocage est désactivé, il n'est plus nécessaire de relâcher la roue

Inclure les Masters dans la Conduite :

Ceci permet d'assurer que tout ce qui est chargé dans les Masters quand on sauvegarde ou quand on éteint la console est restauré automatiquement quand la conduite est rechargée . Ce paramètre est On par défaut.

Quand "Inclure master dans la Conduite" est OFF, La Page Master en cours est "remémorée", et chargée au démarrage ou au rechargement de la Conduite.

Auto Save après RECORD :

Ceci exécute une sauvegarde automatique de la conduite à chaque utilisation de la touche RECORD. Ce paramètre est OFF par défaut.

Multiple moniteurs :

Quand ce paramètre est On, le système démarre avec deux sorties moniteurs. Ce paramètre est OFF par défaut.

Ecrans virtuels :

Quand ce paramètre est On, le système démarre avec deux écrans virtuels sur un seul moniteur. Ce paramètre est OFF par défaut.

Rubber band :

Ceci permet de décider si les attributs suivent la course des curseurs de Masters en ouverture/fermeture. Ce paramètre est OFF par défaut.

Voir [Les Attributs suivent les curseurs](#).

Affiche texte en vues Master :

Ceci permet de choisir si les vues des Masters affichent les temps ou les textes. Ce paramètre est OFF par défaut.

Show text in Playback View :

Ceci permet de choisir si les vues des Playback affichent les temps ou les textes. Ce paramètre est OFF par défaut.

Auto-stop Dynamics in PB1 :

Ceci permet de choisir si le chargement d'une séquence en Playback 1 stoppe automatiquement les Dynamiques en cours déclenchés par la séquence précédente. C'est très utile quand on utilise la Playlist. Ce paramètre est OFF par défaut.

Playlist utilisées :

Ceci permet de décider si la Playlist est utilisée en Playback 1 ou 2. Ce paramètre est PB1 par défaut.

Le Setup Input/Output...

C'est ici que sont configurés les protocoles DMX/AVAB et les Sorties Ethernet et le connecteur d'Entrée DMX à l'arrière de la console. Cette configuration peut être effectuée dans le Set Up Pronto, ou directement par : Maintenir SETUP & presser OUTPUT.

NOTE : Les deux sorties peuvent transmettre les mêmes adresses et protocoles aussi bien que différentes adresses et différents protocoles.

Sorties :

Les deux ports de sorties peuvent transmettre les protocoles DMX512 ou AVAB. Chaque port est configuré séparément. Les deux peuvent transmettre les mêmes données si nécessaire. Pour plus de 1024 sorties, utiliser la sortie Ethernet.

Début OUTPUT (1 ou 2) = L'adresse de départ qui doit être transmise

Taille OUTPUT (1 ou 2) = Le nombre d'adresses à transmettre (1-512)

Protocole OUTPUT (1 ou 2) = DMX512 ou AVAB

Entrée DMX :

Une ligne DMX peut être raccordée sur le connecteur d'entrée à l'arrière de la console. Le DMX entrant passe par le Master 20, si la fonction est activée (ON) dans le Set Up Input/Output. Les adresses DMX entrantes sont attribuées aux circuits correspondants du Pronto. Utiliser le Master 20 pour ajouter les entrées DMX sur une base HTP.

Indication d'entrée DMX : Le Master 20 affiche "DmxIn" quand l'entrée DMX est activée. Quand une entrée DMX est détectée, une "*" et ajoutée pour afficher "DmxIn*"

NOTE : Quand l'entrée DMX est active, le premier port de sortie doit être en DMX (Raccourci : SETUP & OUTPUT).

NOTE : L'entrée DMX entre des niveaux de circuits, avant les patch gradateurs et attributs, en HTP. On ne peut contrôler que des circuits, alors que les asservis ne peuvent être contrôlés directement qu'à partir du Pronto.

Ethernet Output :

Jusqu'à 3072 sorties DMX peuvent être émises au travers du connecteur Ethernet. Les sorties doivent être reconverties en DMX par un convertisseur Ethernet- vers DMX, comme par exemple le Transtechnik E-Gate. Par défaut = ON.

update Ethernet Output

Tous les contenus des registres de modification en aveugles peuvent être transmis à un outil de visualisation externe tel WYSIWYG ou Transtechnik Show Designer. Toutes les positions d'asservis peuvent être pré visualisées avant de les envoyer. Par défaut = OFF.

Sand Net/Capture port :

Les sorties Ethernet peuvent être activées/désactivées pour un troisième programme pour recevoir le DMX du Pronto dans des fenêtres, comme par exemple Capture ou Sand Net. Celui ci permet de communiquer entre le Pronto et un logiciel de visualisation tel que Capture (directement) Wysiwyg ou Transtechnik Show Designer (par le Sand Net).

Contactez votre agent Transtechnik ou sélectionnables pour plus d'informations.

Le Setup MIDI :

Ce Set Up accessible par le Set Up Pronto, permet de configurer tous les éléments de la fonction MIDI.

Circuit Midi :

Permet de choisir le circuit MIDI 1-16 pour communiquer avec cette console.

Touches :

Ces modes affectent le fonctionnement des touches avec le MIDI :

Off (par défaut) = Pas de fonction MIDI

Transmit = Les touches envoient des data MIDI Note on/Note off.

Receive = Les touches reçoivent des data MIDI Note on/Note off.

Rec/Tra = Les touches reçoivent et envoient des data MIDI Note on/Note off.

Voir [Carte d'implémentation MIDI](#)

VIEW :

Ces modes affectent le fonctionnement des curseurs avec le MIDI :

Off (par défaut) = Pas de fonction MIDI

Transmit = Les curseurs/touches envoient des data MIDI Note on/Note off.

Receive = Les curseurs/touches reçoivent des data MIDI Note on/Note off.

Rec/Tra = Les curseurs/touches reçoivent et envoient des data MIDI Note on/Note off.

Voir [Carte d'implémentation MIDI](#)

Program Change :

Cette configuration décide si les commandes MIDI Program Change peuvent être reconnues pour déclencher les transferts.

On = La console active un transfert vers les Pas 0—127 quand elle reçoit un "Program Change" 0—127.

Off (par défaut) = Le "Program Change" n'est pas reconnu.

Read MIDI Time Code (3.0)

Cette configuration permet de décider si le Time Code MIDI est reconnu pour démarrer les Pas de séquence avec un déclenchement Time Code.

port Mode (3.0) :

Ceci permet d'activer un mode d'apprentissage "port Mode" dans lequel les Time Code sont capturés par les Pas de séquence en pressant GO.

Auto-Locate Step (3.0) :

Ceci permet de décider si le Time Code MIDI déclenche les Pas de séquence qui ne sont pas en B du Playback 1.

Le Setup Update :

Ce Set Up est activé par le Set Up Pronto. C'est ici que le comportement des fonctions d'attributs est configuré, comme les temps de base, le mode d'enregistrement, etc....

Enregistrement synchro des attributs sur :

Ce paramètre permet de programmer tous les attributs pour un déplacement "live" (Go On Go) ou un déplacement quand les positions sont chargées en B pour le prochain transfert (Go In B). Pour les Show le choix est en général GoOnGo, et pour le théâtre, GoInB.

Le choix peut être effectué individuellement pour chaque Pas de séquence dans [L'éditeur de séquence](#).

Mode d'enregistrement des attributs :

Il existe trois modes d'enregistrement différents des attributs.
Voir [Enregistrement des attributs](#).

Editeur d'attributs :

Dans l'éditeur d'attribut, il est possible de sélectionner les configurations par défaut des entrées de données : Palettes ou valeurs (Palette par défaut).

Temps d'attribut par défaut :

C'est le temps utilisé pour le déplacement des paramètres quand aucun temps n'est précisé. Par exemple pour updater une séquence, utiliser une Palette, HOME ATTRIBUTES ou pour sauter à de nouvelles positions.

Time : Use % par défaut :

Les temps sont entrés en %, au lieu de secondes, quand ce paramètre est ON. Ce paramètre est OFF par défaut.

Course/Fine 16 bit control :

Quand ce paramètre est ON le contrôle 16 bit des valeurs pan/tilt s'effectue en tournant lentement les roues pan & tilt. Quand il est Off, le contrôle s'effectue toujours en 8 bit. Ce paramètre est OFF par défaut.

Sur pilotage des ventilateurs :

Une valeur de ventilation prioritaire 0-100% pour tous les changeurs peut être entré. La valeur par défaut est (0).

Temps et délais par défaut de FCB :

Dans, C-Del, B- Del, un délai par défaut peut être entré en secondes ou en %, utilisé à l'enregistrement de chaque mémoire avec des attributs. La valeur par défaut est 100%.

Dans F-Time, C-Time, B-Time, un temps par défaut peut être entré en secondes ou en %, utilisé à l'enregistrement de chaque mémoire avec des attributs. La valeur par défaut est 100%.

Le Setup Panel :

Ce Set Up est activé par le Set Up Pronto. C'est ici que sont configurées les fonctions d'un panneau de commande APN externe, pour l'éclairage salle etc....
Voir [APN Panel](#)

Les configurations par défaut du Set Up Pronto

En sélectionnant la commande "Nouveau..." dans le menu Fichiers, La mémoire de la console est effacée, et tous les paramètres sont ramenés aux données par défaut.

La commande "Nouveau..." restaure les données par défaut des fichiers suivants :

- X : Effets et tables Dynamiques
- PARSETUP.DEF : Assignment des paramètres aux roues et curseurs
- SETUP.DEF : Set Up Pronto

Voir [Fichiers par défaut](#).

Voici les configurations par défaut du Set Up Pronto :

Niveau d'identification = 100
Step port = 70
Valeur des touches +/-% = 5
Sélection Mode = Off
Mode d'enregistrement = Nouveau

Temps de transfert par défaut = 5.0
Temps de Go Back par défaut = 2.0
Followon = Off
Modifier Séquence = Off
Séquence fixe = On

Transfert dans les deux sens = Off
Définir temps dans registres = B
GOTO saute vers = Preset
Flash avec temps = Off
Masters temporisés = Off

Auto-update Master Page = Off
Beep = On
Télécommande IR = Off
Langage écran = ENGLISH
Langage Help = ENGLISH

Contrôle de vitesse : blocage axial = On
Inclure Masters dans la conduite = On
Auto Save après Record = Off
Moniteurs multiples = Off
Ecrans virtuels = Off

Rubber band : Return on fade down = No
Show text in Master View = Off
Show text in Playback View = Off
Auto-stop Dynamiques en PB1 = Off
Playlist uses = PB1

Setup Input/Output :

Début Output 1 = 1
Taille Output 1 = 512
Protocole Output 1 = DMX

Début Output 2 = 513.
Taille Output 2 = 512
Protocole Output 2 = DMX

Entrée DMX = Off

Ethernet Output = On
Blind Ethernet Output = Off
Sand Net/Capture Link = Off

SetupMIDI :

Circuit MIDI = 1
Touches = Off
Faders = Off
Program Change = Off

Read MIDI Time Code = Off
Learn Mode = Off
Auto-locate step = Off

Setup Attributes :

Enregistrement synchro des attributs sur = GoOnGo
Mode d'enregistrement des attributs = Manuel
Editeur d'attributs = Palette
Temps d'attributs par défaut = 3.0
Time : Use % par défaut = Off
Course/Fine 16 bit control = Off
Sur pilotage des valeurs de ventilateur = 0

F-Del = 100%
C-Del = 100%
B-Del = 100%

F-Time = 100%
C-Time = 100%
B-Time = 100%

Modes Opérationnels

Ce système peut tourner dans différents modes opérationnels (avec les mêmes données de conduite), selon le type de spectacle rencontré. Il existe de plus un mode Direct Circuit pour les utilisateurs n'ayant aucune expérience et qui ont besoin de lumière sur scène.

En voici les fonctions :

[Introduction aux modes opérationnels](#)

[Sélectionner un mode opérationnel](#)

[Mode Direct Circuit](#)

[Mode 1 deux préparations de circuits](#)

[Mode 3 deux préparations de Masters](#)

Le Mode 4 est le mode par défaut décrit dans ce manuel.

Introduction aux modes opérationnels :

Ces modes ont été inventés pour trois raisons :

- Pour permettre aux utilisateurs inexpérimentés d'envoyer de la lumière sur scène
- Pour permettre l'accès à différentes méthodes de travail, en fonction du type de rencontre
- Pour les écoles, pour montrer différents principes et méthodes de travail

Vous pouvez passer d'un mode à l'autre à tout moment, sans perdre une seule donnée de conduite.

Mode 4 : Mode opérationnel le plus développé :

C'est le mode par défaut avec toutes les fonctions, incluant les curseurs de circuits, de Masters et la séquence.

Mode 1 :

Deux préparations de circuits :

Ce mode transforme la console en un pupitre manuel à deux préparations. C'est un mode utile pour comprendre la restitution avec une console manuelle à deux préparations pour les écoles, et pour quelqu'un qui n'a pas le temps d'apprendre les fonctions mémoires.

NOTE : En Mode 1, La vue circuits du second moniteur n'est pas liée à celle du premier.

Mode 2 :

Circuits & Masters :

Ce mode n'est utilisé que dans la console d'éclairage AVAB Presto (une petite soeur du Pronto!).

Mode 3 :

Deux préparations de Masters :

C'est un jeu manuel à deux préparations de Masters (2x20) permettant des transferts entre les deux préparations par les registres de transfert. un mode utile pour improviser un spectacle, dans lequel un seul Playback est nécessaire (A/B).

NOTE : En Mode 3, la vue circuits du second moniteur n'est pas liée à celle du premier.

Mode Direct Circuit :

L'interrupteur de mode Direct circuit active ce mode. Il désactive temporairement toutes les fonctions mémoires, et transforme la console en un pupitre à une seule préparation de 512 circuits.

Sélection du mode opérationnel :

Le mode peut être sélectionné par le menu mode opérationnel (menu Pronto!) ou directement, maintenir SETUP et entrer un N° de 1-4 :

Sélection directe du mode opérationnel :

[SETUP] & [1-4]

NOTE : Le mode Direct circuit ne peut être activé que par l'interrupteur sur la console. C'est aussi une option dans le menu Editeur de la version Off line du Pronto.

Mode Direct Circuit :

Dans ce mode, tous les curseurs fonctionnent comme des potentiomètres directs de circuits pour 40 circuits à la fois. Toutes les fonctions avancées sont supprimées tant que ce mode est actif. Vous pouvez activer des niveaux dans ce mode et revenir au mode normal pour les enregistrer en mémoires.

- 1) Tourner l'interrupteur de mode sur On.
- 2) Vérifier que le Grand Master est ouvert.
- 3) Assurez vous que l'interrupteur FREEZE est sur On.
- 4) Les circuits 1-40 sont accessibles par les curseurs.

Déplacer le curseur 1 la valeur du circuit 1 apparaît sur l'écran.

- 5) Presser CH RANGE et déplacer à nouveau le curseur 1, le circuit 41 est contrôlé, La touche CH RANGE sélectionne la prochaine rangée de circuits (41 — 80 dans ce cas) quand elle est pressée.

A chaque fois que CH RANGE est pressée une nouvelle série de circuit est sélectionnée et le premier circuit de la série apparaît sur l'afficheur à gauche des curseurs. La rangée de circuits active est affichée en rouge sur l'écran circuits. Cette touche est la seule utilisée en mode Direct Circuit.

Si des appareils sont connectés

Déplacer le curseur du circuit 1 active le gradateur et allume la source correspondant au circuit 1. S'il ne se passe rien, vérifier :

- si le gradateur est allumé
- si le gradateur est configuré pour recevoir le protocole transmis par la console
- si le disjoncteur est sauté (ce qui signifie un court circuit, déconnecter tous les équipements du gradateur avant de réenclencher)
- si le gradateur est bien sur l'adresse 1
- qu'il y a bien une source d'éclairage connectée au gradateur
- si la lampe est HS

Mode 1 :

Deux préparations de circuits :

Dans ce mode les deux rangées de curseurs fonctionnent comme deux préparations de circuits. Vous pouvez exécuter un transfert entre les deux préparations; A & B. Toutes les autres fonctions sont temporairement "déconnectées".

Ce mode existe principalement pour la formation.

- 1) Vérifier que le Grand Master est ouvert.
- 2) Assurez vous que l'interrupteur FREEZE est sur On.
- 3) Activer les niveaux pour A dans la rangée supérieure et pour B dans la rangée inférieure.

Quand les curseurs A & B sont en position haute, La préparation A est sur scène. Pour exécuter un transfert de A vers B Déplacer A vers 0% pendant que B est déplacé vers Full (100%).

Exemple de fonctionnement en mode 1 :

- 1) Amener les deux curseurs de transfert en bas, A est à 0% & B est à 100%.
- 2) Maintenant préparer une image en aveugle avec les circuits de A.
- 3) Faire un transfert en déplaçant les deux curseurs vers le haut.
- 4) préparer une autre image avec les circuits de B.
- 5) Faire un transfert en déplaçant les deux curseurs vers le bas etc.... NOTE : Le clavier et les fonctions circuits peuvent être combinés avec les curseurs circuits.

Mode 3 :

Deux préparations de Masters :

Dans ce mode, les curseurs de la rangée supérieure correspondent aux Masters 1—20 contrôlés par le registre de transfert A. Les curseurs de la rangée inférieure correspondent aussi aux Masters 1—20 mais contrôlés par le registre B. Le grand Master est actif et le clavier et les fonctions circuits sont actifs. Les fonctions Master Page, Master Flash et effets sont aussi utilisables. Seule la séquence n'est pas active dans ce mode.

Exemple de fonctionnement en mode 3 :

- 1) Utiliser les fonctions circuits pour enregistrer les mémoires et les Pages Masters à utiliser (Voir [Mémoires](#) et [Pages Masters](#)).

Vous travaillez maintenant en deux préparations manuelles sauf que ce sont des préparations de 20 Masters à la place des circuits. Le Master 1 a deux curseurs : un dans la rangée supérieure contrôlée par A et un dans la rangée inférieure contrôlée par B.

Supposons que les mémoires 1-5 sont chargées dans les Masters 1-5. La console peut être utilisée ainsi :

- 2) Amener les deux registres A/B en Bas, La rangée supérieure de Master est à 0% et la rangée inférieure à 100%.
- 3) Amener le Master 1 à 100% et le Master 2 à 50% dans la rangée inférieure. L'état est visible sur scène.
- 4) Maintenant amener le Master 1 à 100% et le Master 3 à 50% en aveugle dans la rangée supérieure.
- 5) Déplacer les registres de transfert vers le haut et un transfert s'exécute entre les masters du bas et ceux du haut...

MACROS

Ce système permet d'enregistrer plusieurs commandes sur une fonction appelée Macro.

En voici les Fonctions :

[Introductions aux Macros](#)

[Les touches Macro](#)

[La touche MACRO](#)

[La liste des Macros](#)

[Enregistrer une Macro](#)

[Restituer une Macro](#)

[Mode Direct Macro](#)

Introduction aux Macros :

Une macro est l'enregistrement d'une combinaison de touche sur une fonction, pour créer un raccourci de commande. Par exemple : enregistrer la combinaison "Sélection des circuits 1 à 10 et les mettre à -5% " ou "vider A et les Masters, charger le Page Master 1 et sauter au premier Pas de la séquence".

Les macros sont enregistrées en activant le "learning mode" et en exécutant les fonctions qui doivent être exécutées. Voir [La touche MACRO](#).

Les macros peuvent être restituées directement à partir des Masters, à partir d'un Pas de séquence ou de Chase, ou en entrant son n° et en pressant MACRO.

CAUTION : Les macros peuvent créer des raccourcis de commandes répétitives très pratique, mais elles peuvent aussi bloquer la console si elles sont créées avec des "commandes impossibles" ou une "commande en boucle". Il est chaudement recommandé de sauvegarder la conduite avant de créer des macros complexes.

Les touches Macro :

La touche MACRO est utilisée en combinaison avec d'autres touche pour enregistrer et restituer les macros :

[MACRO](#)

NOTE : sur le clavier alpha, la touche Macro est la touche A.

La touche MACRO :

Une macro est l'enregistrement d'une combinaison de touche sur une fonction. La touche MACRO est utilisée avec la touche RECORD pour enregistrer les Macros. Elle est utilisée avec la touche VIEW pour le mode Direct Macro.

Enregistrer une Macro :

[1-999] [RECORD] & [MACRO]

Démarre l'enregistrement d'une macro (1-999). Stopper l'enregistrement en pressant MACRO de nouveau.

Exécuter une Macro :

[1-999] [MACRO]

Exécute la macro (1-999).

Ouvrir la Liste Macro :

[MACRO]

Ouvre la liste des macros. Presser MODIFY pour exécuter la Macro sélectionnée.

Mode Direct Macro :

[VIEW] & [MACRO]

Active le mode Direct dans lequel les touches Masters sont des touches directes pour les 40 premières macros. Presser une touche Master pour exécuter la macro correspondante.

La Liste Macro :

Cette liste (menu Conduite), permet de visualiser et d'exécuter les macros.

Il y a deux manières d'ouvrir cette fenêtre :

- A partir du menu conduite (Macro List...)
- Presser la touche MACRO.

Une macro peut être activée ou renommée. Se déplacer avec les Flèches ou la souris.

Voici les paramètres de la liste des macros :

Macro :

C'est le n° de la macro. ceci ne peut être modifié, mais cette macro peut être activée en pressant Pour Les macros ne peuvent pas être éditées.

Texte :

C'est le nom qui peut être donné à chaque macro.

Presser MODIFY, entrer un texte et presser MODIFY de nouveau pour confirmer.

Enregistrer une Macro :

Pour enregistrer une macro, il faut d'abord activer le mode "port" :

1) activer le mode apprentissage

[1-999] [RECORD] & [MACRO]

Un texte "port" apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. toute action à partir de ce moment est enregistrée dans la macro.

2) Exécuter la combinaison de commandes désirée.

3) Sortir du mode par :

[MACRO]

Le texte "learning" disparaît. Si la liste macro est ouverte (presser MACRO) la macro apparaît dans cette liste. Elle peut être activée et renommée à partir de cette liste, Voir [Liste des Macros](#).

NOTE 1 : Les actions dans les menus peuvent être incluses dans une Macro.

NOTE 2 : Les macros nécessitant des entrées numériques peuvent être créées, tel [CH] [+%] si la macro est activée en mode Direct, entrer le nombre avant de presser la touche Master correspondante.

NOTE 3 : Il est possible de créer des macros utilisant les touches Soft du LCD en démarrant la macro en pressant DISP MODE trois fois, et ensuite en utilisant les touches Soft.

Restituer une Macro :

Une macro peut être restituée en entrant son n° et en pressant MACRO, ou par [Le mode Macro Direct](#).

Restituer une macro :

[1-999] [MACRO]

NOTE : Quand une macro est exécutée, vous n'obtenez le même résultat qu'à l'enregistrement seulement si tous les paramètres sont configurés de la même manière. Une Macro est seulement une combinaison de touches.

Mode Macro Direct :

Ce mode permet de charger les 40 premières macros sur les touches Masters. Presser la touche Master pour activer la macro correspondante.

Activer le mode Direct :

[VIEW] & [MACRO]

Sortir de ce mode :

[VIEW] ou [VIEW] & [MACRO]

FONCTIONS SPECIALES

Ces fonctions spéciales sont situées dans le coin supérieur gauche de la console.

En voici la description :

[Introduction aux fonctions spéciales](#)
[Les quatre Masters des fonctions spéciales](#)
[Le bouton FREEZE](#)
[La touche Blackout & Grand Master](#)

Introduction aux fonctions spéciales :

Ces fonctions sont constituées des quatre Masters de fonctions spéciales, du bouton FREEZE, et de la touche Blackout, qui est aussi utilisée pour la fonction Grand Master.

L'idée pour les quatre Masters rotatifs et de pouvoir utiliser des lumières de service, des balisages, des machines à fumée, etc.... en dehors du "système", c'est à dire indépendants du Blackout, des Pages Master etc....

Le bouton FREEZE permet de travailler en "aveugle" sans avoir à modifier les lumières sur scène.

Les fonctions Blackout & Grand Master sont certainement ce qu'on peut en attendre. La touche Black out amène temporairement toutes les intensités à 0%, et le Grand Master contrôle les intensités entre Full et 0%.

Les quatre Masters de fonctions spéciales :

Ces Masters contrôlent tout groupe de circuits de trois manières différentes :

1. Inclusif : Ils fonctionnent comme des Masters normaux, mais les contenus qu'ils restituent directement ne peuvent être enregistrés en mémoires.
2. Inhibit (niveaux en rouge sur l'écran circuits) : ce sont des Masters d'inhibition pour les circuits enregistrés avec un niveau. Si plusieurs fonctions sont configurées en inhibition et ont des circuits qui se chevauchent, le Master le plus Haut exerce le contrôle. Le résultat sur scène peut être enregistré en mémoires.
3. Exclusif (niveaux en bleu sur l'écran circuits) : Un "registre constant variable" pour les circuits qu'il contient. Ceci peut être utilisé pour des circuits à exclure du contrôle normal. Le Blackout, le Grand Master, les CH, le Scale ou toute autre fonction normale de circuits ne les concernent pas.

NOTE : 0% est affiché pour indiquer que ces circuits sont contrôlés par une fonction spéciale.

Utiliser les Masters de fonctions spéciales :

- 1) Maintenir SETUP et tourner le bouton du Master à éditer, un pop up est affiché avec une vue de circuits en partie supérieure.
- 2) Utiliser toutes les fonctions circuits pour créer un groupe dans ce Master. Presser RECORD.
- 3) Sélectionner le mode désiré (Inclusif/Inhibit/Exclusif) en pressant MODIFY dans la colonne.

Tous les attributs liés aux circuits sont enregistrés dans les Masters de fonctions spéciales. Il y a une colonne "Sélection" dans le set up des fonctions spéciales. Si des attributs ont été enregistrés dans une des fonctions spéciales, ils peuvent être éditer en pressant MODIFY dans cette colonne.

NOTE : En mode "exclusive", les attributs sont toujours "capturés" par toute fonction qui les appelle dans le reste de la console, même si l'intensité est "exclusive".

Le bouton FREEZE :

Ce bouton permet de "geler" la sortie de la console, et de travailler en aveugle avec n'importe quelle fonction. Quand vous êtes prêt à "reprenre le contrôle" de la lumière sur scène, tournez simplement le bouton sur ON. L'état en scène est chargé en A, et le Pas de séquence chargé au moment de l'activation de FREEZE est repositionné, et vous pouvez maintenant exécuter tout ce que vous voulez.

Exemple : Utilisation du Freeze :

- 1) Amener un état sur scène par les transferts, les fonctions circuits, et/ou les Masters.
- 2) Tourner le bouton sur VIEW Toutes les valeurs sont maintenant "gelées", les attributs d'asservis inclus (exceptés les effets Dynamiques, les séquence en mode Chase qui ne peuvent être "gelés").
- 3) Travailler en "aveugle" sur tout élément de la conduite. La sortie sur scène est constante.
- 4) Ramener le bouton sur On. L'état en scène est toujours présent. Les sorties "gelées" sont chargées en A du Playback 1, et le Pas de séquence chargé à l'activation du FREEZE est rechargé en B
- 5) Amener un nouvel état par un transfert ou de toute autre manière.

La touche update & Grand Master :

Cette touche a deux fonctions :

- C'est une touche classique de update (noir)
- Maintenir cette touche et tourner la Jog Wheel permet de régler le niveau du Grand Master

Alterner le Blackout On/Off :

[B.O.]

La touche est allumée en rouge quand le update est actif.

Régler le niveau du Grand Master :

- 1) Maintenir la touche update et tourner la Jog Wheel.

La touche clignote pour indiquer que la fonction est active. Le niveau du Grand Master est affiché dans le coin inférieur droit du moniteur.

NOTE : Les circuits "propres" aux Masters de fonctions spéciales configurés sur "Exclusive", ou le mode circuit "Constant" ne sont pas concernés par le BLACKOUT ou le Grand Master.

Sauvegarde et Chargement

Ce système est équipé d'un Disque Dur. Ce chapitre concerne les sauvegardes et chargements à partir du lecteur de disquette (floppy) ou du disque dur, et le fonctionnement de l'Extinction et des fichiers de rétablissement "recovery files".

En voici les descriptions :

[Introduction aux sauvegarde et chargements](#)

[Nouvelle Conduite](#)

[Master](#)

[Disque Dur](#)

[Sauvegarde automatique après RECORD](#)

[Extinction et fichiers "Saved.asc"](#)

[Redémarrage automatique & fichiers "Recovery Files"](#)

[Le Wizard Import](#)

[Fichiers "défaut"](#)

[Importer & Exporter de/vers un Safari sélectionnables](#)

Introduction aux sauvegardes et chargements :

Le Pronto est équipé d'une mémoire RAM pour la Conduite en cours, d'un disque dur pour le Programme et les Conduites, plus un lecteur disquettes (Master) pour exporter les Conduites ou charger une nouvelle version du programme. Il est possible à tout moment de charger ou de sauvegarder une conduite à partir du disque dur ou d'une disquette.

NOTE : Certains Prontos parmi les premiers étaient équipés d'une mémoire RAM Flash. Si "Disk Space" dans le menu A PROPOS (menu Pronto!) est inférieur à 12 MB c'est probablement le cas. Dans ce cas, vous ne pouvez sauvegarder les conduites que sur disquette. Cette RAM Flash peut être remplacée par un disque dur interne. Contactez votre agent Transtechnik/Groupes

NOTE : La position de la séquence en cours est enregistrée dans les fichiers conduite et restaurée au chargement.

NOTE : Après l'allumage, la sortie est activée quand la conduite (ou les fichiers "défaut") a été chargée.

NOTE : Les contenus des Masters sont enregistrés automatiquement dans les fichiers conduites et restaurés au chargement.

Il existe un exemple de Conduite (EXAMPLES.ASC) qui inclut une Page Master prédéfinie Grp + F + C + B. Ce fichier peut être utilisé pour ajouter toute donnée d'exemple.

Nouvelle Conduite :

Charger une nouvelle conduite efface la conduite en cours et les configurations reviennent aux valeurs par défaut. Le Patch est droit 1 :1.

1) Sélectionner "Nouveau" (menu Fichiers) & presser Pour
Un pop up propose d'effacer la conduite actuelle.

2) Presser MODIFY pour confirmer.

Un pop up propose de sauvegarder la conduite en cours. Presser MODIFY pour confirmer, ou ESC pour refuser.

Les fichiers par défaut de conduite sont chargés.

Master (lecteur de disquettes) :

Le lecteur de disquettes placé à l'arrière de la console utilise des disquettes 3.5" HD pour enregistrer les conduites. Le lecteur utilise des disquettes formatées pour PC compatibles IBM et les conduites sont enregistrées au format ASCII Light Cues. Les conduites peuvent donc être chargées directement dans toute autre console d'éclairage compatible ASCII Light P pouvant lire des disquettes au format IBM. Les conduites peuvent aussi être chargées dans un logiciel de Texte ou autre.

Les conduites sont enregistrées sous l'extension ".ASC".

ATTENTION : Une disquette est un support magnétique attention à ne pas laisser les disquettes près d'un moniteur, de hauts parleurs, ou d'un téléphone portable, ce qui pourrait détruire les contenus du disque.

Formater une disquette (sous DOS) :

Pour qu'une disquette soit reconnue par le système, elle doit être formatée. La plupart des disquettes sont maintenant vendues formatées (format PC), si ce n'est pas le cas, vous devez le faire.

- 1) Sortir du système par la fonction "Eteindre" (menu Fichiers), la page d'accueil apparaît
- 2) Insérer la disquette dans le lecteur
- 3) Presser la touche "F" comme demandé sur la ligne correspondant au formatage

Enregistrer une conduite sur disquette :

- 1) Insérer la disquette dans le lecteur
- 2) Sélectionner "Export Play to diskette" (menu Fichiers) & presser Pour
Un pop up affiche "a/ : » dans la partie inférieure de la fenêtre.
- 3) Ecrire le nom du fichier, 8 caractères maximum, lettres, sans accent ni cédilles, et chiffres (.asc est ajouté automatiquement) puis sélectionner SAUVEGARDER (ou presser MODIFY).

Charger une conduite à partir d'une disquette :

- 1) Insérer la disquette dans le lecteur
- 2) Sélectionner "Importer une conduite d'une disquette" (menu Fichiers) & presser Pour
Un pop up affiche les conduites de la disquette.
- 3) Utiliser les flèches Haut/Bas pour choisir la conduite désirée, dans la case inférieure, et sélectionner OUVRIR (ou presser MODIFY).

Un pop up de confirmation apparaît à la fin du chargement.

Disque Dur :

Le Pronto est équipé d'un disque dur interne. Ce qui permet de sauvegarder un grand nombre de conduites directement dans ce disque. Le Pronto! sauvegarde les conduites au format ASCII Light Cues. Les conduites peuvent donc être chargées directement de/dans toute autre console d'éclairage compatible ASCII Light P pouvant lire des disquettes au format IBM. Les conduites peuvent aussi être chargées dans un logiciel de Texte ou autre.

Les conduites sont enregistrées sous l'extension ".ASC".

NOTE : Les nouvelles conduites en ".ASC" & ".DEF" sont enregistrées dans un sous répertoire C :\PRONTOPLAYS. Ceci pour éviter de mélanger les fichiers système et les données. Les fichiers systèmes .DEF (TEMPLATES.DEF, PARSETUP.DEF, PARAMDEF.DEF, DYNAMICS.DEF et SETUP. DEF) sont dans le répertoire C :\PRONTO comme tous les fichiers systèmes.

ATTENTION : Un disque dur est un support magnétique attention à ne pas laisser de hauts parleurs ou un téléphone mobile trop près du disque, ce qui pourrait détruire les contenus du disque.

Sauvegarder une nouvelle conduite sur le disque dur :

- 1) Sélectionner "Enregistrer sous..." (menu Fichiers) et presser MODIFY
- 2) Ecrire le nom du fichier, 8 caractères maximum, lettres, sans accent ni cédilles, et chiffres (.asc est ajouté automatiquement) puis sélectionner SAUVEGARDER (ou presser MODIFY).

NOTE : Les conduites sont enregistrées automatiquement dans le répertoire C :\PRONTOPLAYS.

Sauvegarder la conduite en cours sur le disque dur :

- 1) Sélectionner "Enregistrer..." (menu Fichiers) et presser MODIFY
Un pop up demande si la conduite existante doit être écrasée.
- 2) Sélectionner OK (ou presser MODIFY). Une confirmation apparaît "Conduite enregistrée sur le disque".

Charger une conduite à partir du disque dur :

- 1) Sélectionner "Ouvrir..." (menu Fichiers) & presser MODIFY
Un pop up affiche toutes les conduites du répertoire PLAY sur le disque dur.
- 2) Utiliser les flèches Haut/Bas pour choisir la conduite désirée, dans la case inférieure, et sélectionner OUVRIIR (ou presser MODIFY).
- 3) Un popup demande si la conduite précédente doit d'abord être sauvegardée. Presser MODIFY pour confirmer, ou ESC pour annuler.

Sauvegarde automatique après Record (3.0) :

C'est une configuration dans le set up Pronto (menu Pronto) qui sauvegarde la conduite à chaque fois que vous pressez RECORD. La sauvegarde est effectuée sous un fichier AUTOSAVE.ASC dans le répertoire PLAYS.

Quitter & fichier Saved.asc :

Quand vous sortez du programme par la fonction "Quitter" (menu Fichiers), la conduite en cours est sauvegardée dans un fichier "SAVED.ASC". Ce fichier est rechargé automatiquement à la prochaine utilisation du Pronto! Pour sauter ce fichier, Maintenir CTRL sur le clavier alpha pendant le démarrage (clavier alpha uniquement).

NOTE : Sauvegarder toujours les conduites sur disquettes, qu'il y ait un disque dur ou non. C'est la seule protection contre une panne du disque dur.

Redémarrage automatique & Fichiers "Recovery" :

Le système redémarre automatiquement quand une "Erreur Fatale" (crash) survient. Les données de la conduite sont sauvegardées (si possible) et restaurées à la fin du redémarrage.

Fichiers "Recovery" après un crash :

Si le système s'éteint de lui même après un crash (Erreur Fatale Erreur), la conduite en cours est sauvegardée dans un fichier de rétablissement appelé RECOVER.ASC. Au redémarrage du système, ce fichier RECOVER.ASC est rechargé.

Si vous sortez du système volontairement (commande "Quitter" ou couper à l'interrupteur), la conduite en cours est sauvegardée dans un fichier SAVED.ASC.

Quand le système est redémarré, le fichier SAVED.ASC est chargé. Dès que vous sauvegardez la conduite dans un fichier (Enregistrer sous..., Enregistrer), le fichier SAVED.ASC est effacé. A la place, le dernier nom de fichier de conduite est sauvegardé dans un fichier LASTPLAY.CFG. Si un crash survient, les données du fichier LASTPLAY.CFG permettent de restaurer la dernière version correcte sauvegardée.

NOTE : Restauration de conduite - Un message d'avertissement est affiché si le fichier de restauration est incomplet. De plus, un pop up d'état (similaire à celui de chargement normal de conduite) est affiché.

NOTE : Dans les consoles livrées avec des versions antérieures à la V3.0, le fichier P.BAT à été modifié comme ceci :

```
@echo off
: repeat
pronto %RESTART%
if errorlevel 1 set RESTART=/RESTART
cd \PRONTO
if error level 1 goto repeat
```

La ligne commençant avec Pronto est comme avant, mais avec "RESTART" ajouté à la fin de la ligne.

Le Wizard Import :

Ce Wizard... (menu Fichiers) est un menu permettant d'importer toutes parties d'une autre conduite.

ATTENTION : Il est chaudement recommandé de sauvegarder d'abord la conduite avant d'utiliser le Wizard Import, sinon la conduite peut être très endommagée.

Les données suivantes peuvent être importée de toute conduite :

Mémoires :

Compte tenu de la structure interne des fichiers ASCII Light Cues, il n'est pas possible d'importer toutes les mémoires d'une conduite directement. Il faut choisir parmi trois méthodes :

- Mémoire de la séquence principale = Importe toutes les mémoires de la séquence (1).
- Mémoires des autres séquences = Importe toutes les mémoires des autres séquences
- Mémoires sans séquences = Importe toutes les mémoires qui ne sont pas en séquences

Les effets Dynamiques enregistrés dans ces mémoires sont aussi importés.

LIMITES :

Il n'y aurait aucun sens à importer des mémoires avec attributs sans avoir importer d'abord les Templates et les données de la Liste des Devices auxquels elles se réfèrent.

Master Pages :

Une Page Masters peut être importée avec tout type de contenu. Si la page contient des Palettes, Séquences ou mémoires qui n'existent pas, elles sont quand même assignées à cette page.

Palettes :

Vous pouvez importer des palettes (Palette, Focus, Color, Beam) de tout type, mais elles ne fonctionneront pas sans avoir importer d'abord les Templates et les données de la Liste des Devices auxquels elles se réfèrent.

Templates de Dynamiques :

Les modèles de Dynamiques peuvent être importés de toute conduite. Ils sont ajoutés à la fin de la bibliothèque de Templates.

NOTE : Vérifiez que votre conduite possède les mêmes tables de formes ondulatoires, sinon cela pourrait ne pas fonctionner. Ceci est spécialement important quand vous importez à partir de versions de programmes plus anciennes.

Macros :

Les macros peuvent être importées de toute conduite. Elles sont ajoutées à la fin de la Liste des macros.

Liste des Devices :

Une liste des Devices peut être importée de toute conduite, mais il faut d'abord importer les Templates auxquels la liste se réfère.

Templates :

Les Templates peuvent être importés de toute conduite dans la Liste des Templates, ou directement de la liste des Devices. Si vous essayez d'importer quoi que ce soit concernant les asservis (Liste des Devices, Attributs, Palettes) il faut toujours importer "EN PREMIER" les modèles de référence.

Patch :

Vous pouvez importer le patch de toute conduite. Soyez sûr de ce que vous faites.

Liste des circuits :

La liste complète des circuits peut être importée avec la renumérotation, les niveaux Constants, les n° de courbes circuits et le Scale. Quand une liste circuits est importée, la liste précédente est d'abord effacée.

LIMITATIONS :

- Les courbes circuits (la programmation des courbes) est aussi nécessaire. Elles ne peuvent pas être importées actuellement.

Setup Pronto :

Le Set Up Pronto peut être importé, avec toutes ses configurations.

Utilisation du Wizard Import :

- 1) Sélectionner le type de format à importer, en pressant port Vous pouvez choisir entre line/Safari ou Expert.
- 2) Sélectionner le nom du fichier, en pressant port
- 3) Pour une conduite Pronto, spécifier le type de données à importer, en pressant port

En sélectionnant le type de données, le nom de tous les éléments correspondants au type sont lus et affichés dans les cases Start at et Stop at. Si désiré, sélectionner un autre élément de début et de fin à partir des listes popups. En changeant l'élément de début, celui ci est automatiquement placé en élément de fin.

- 4) Sélectionner "Alerte sur écrasement". Si Oui, la question remplacer un élément déjà existant est posée. Sinon tous les éléments sont remplacés sans avertissement.

NOTE : Le Wizard Import remplace l'ancienne commande "Import Expert Play".

NOTE : Le Wizard Import : affiche un message "Importing..." pendant le processus d'importation.

Importer d'un Expert :

Cette fonction permet d'importer une conduite Expert dans le Pronto (menu Fichiers)

En 1 de l'exemple précédent "utilisation du Wizard Import" sélectionner "Conduite Expert".

NOTE : Les consoles Expert utilisent les fonctions différemment, il n'est pas possible de tout importer. Les données suivantes peuvent être importées d'une conduite Expert :

- Mémoires
- Mémoires 900
- La séquence avec ses temps (mais pas les Time Groupes)
- Patch

Fichiers par défaut :

Si un fichier est sauvegardé avec l'extension .DEF, il est traité comme un fichier par défaut. Un fichier par défaut est une conduite standard qui peut être utilisée pour contenir vos configurations favorites de tout type. Ces fichiers sont des fichiers ASCII normaux et qui peuvent être lus et modifiés dans un éditeur de texte DOS (comme "edit" par exemple).

Les fichiers par défaut sont différents des autres fichiers de conduites : Un fichier par défaut ne peut pas être réenregistré quand il est chargé en utilisant la fonction "Enregistrer" dans le menu Fichiers. Il faut utiliser "Enregistrer sous..." et spécifier le nom complet.

- Le fichier Dynamics.DEF est chargé automatiquement quand "Nouveau" (menu Fichiers) est utilisé pour charger une conduite vide.

- Les modèles du fichier Template. DEF peuvent être importés directement de la Liste des Device en utilisant le Wizard Patch Multiple Device, ou [Wizard Import](#) (menu Fichiers).

- Vous pouvez importer beaucoup de données de conduites (Mémoires, Devices, Palettes) à partir d'un fichier .DEF par [Wizard Import](#) (menu Fichiers).

- Vous pouvez charger un fichier .DEF comme un fichier normal, en précisant l'extension dans la fenêtre de chargement.

NOTE : Les nouvelles conduites en ".ASC" & ".DEF" sont enregistrées dans un sous répertoire C:\PRONTOPLAYS. Ceci pour éviter de mélanger les fichiers système et les données. Les fichiers systèmes .DEF (TEMPLATES.DEF, PARSETUP.DEF, PARAMDEF.DEF, DYNAMICS.DEF et SETUP. DEF) sont dans le répertoire C:\PRONTO comme tous les fichiers systèmes

Sauvegarder un fichier par défaut :

1) Sélectionner "Enregistrer sous..." depuis le menu Fichiers.

2) Taper "Nom de conduite.def" & presser MODIFY.

3) Presser MODIFY pour confirmer.

NOTE : Le nom de la conduite n'est pas chargé. c'est une mesure de sécurité, pour ne pas écraser le fichier .DEF en utilisant la commande "Enregistrer".

Charger un fichier par défaut :

1) Sélectionner "Ouvrir..." depuis le menu Fichiers.

2) Taper "*.def" & presser MODIFY.

3) Sélectionner le fichier .DEF dans la case des fichiers par les flèches Haut/Bas.

4) Presser MODIFY pour confirmer.

NOTE : Le nom de la conduite n'est pas chargé. c'est une mesure de sécurité, pour ne pas écraser le fichier .DEF en utilisant la commande "Enregistrer".

Importer & exporter de/vers un Safari sélectionnables (3.0) :

Il est possible de lire les conduites issues des VLC V3.0 en format ASCII Light Cues. Les séquences et leur contenu, les bibliothèques d'effets, les Templates et les attributs sont reconnus. Il est aussi possible d'importer des conduites de Safari 3.0. Vous pouvez importer des parties de conduites par le Wizard Import (menu Fichiers) ou directement à partir d'une disquette.

Logiciel, Version et Mise à jour

Ce système tourne dans un PC standard sous DOS. Les nouvelles versions peuvent être téléchargées par www.prontoconsole.com, et installées à partir d'une disquette.

NOTE : Pour une mise à jour d'un système de 2.0 à 3.0 un nouveau code dongle est demandé. Contacter votre agent Transtechnik/Groupes

Voici les fonctions décrites :

[Introduction au Logiciel](#)

[Version](#)

[Mise à jour du programme](#)

[Téléchargement du Logiciel par Internet](#)

[Les fichiers utilisés par le Logiciel Pronto](#)

[Les paramètres de démarrage du fichier P.BAT](#)

Introduction au Logiciel :

Le programme Pronto est constamment mis à jour avec de nouvelles caractéristiques, des déboguages et des changements au travers d'Internet. Connectez vous régulièrement sur le site www.prontoconsole.com Web pour vérifier s'il existe une version du Pronto plus récente que celle utilisée.

Les versions de logiciel sont de deux types : Bêta et officielles. Les versions Bêta sont des versions Test, ne devant pas être utilisées en conditions réelles. Une fois les versions Bêta testées et approuvées, elles deviennent des versions officielles.

Le logiciel du Pronto AVAB est conçu et construit par Transtechnik in Holtzkirchen, Germanie. AVAB est une branche de Transtechnik. Le programme tourne sous DOS, pour garantir un fonctionnement en temps réel pour 1536 circuits & 3072 sorties avec appareils asservis. Vous pouvez télécharger des mises à jour gratuites du logiciel par www.prontoconsole.com et les installer à partir d'une disquette. Une clé physique ("dongle") est nécessaire pour que les sorties soient actives. Sans le dongle le programme est un éditeur Off line dans un PC standard, sous DOS (pas un DOS émulé par Windows).

NOTE : Le DOS n'est pas accessible à partir de Windows 2000 (et suivants). Dans ce cas il est nécessaire de créer une partition DOS qui peut être démarrée séparément. Voyez avec votre support informatique.

Il est possible de restituer une conduite à partir d'un portable avec ce logiciel et un dongle, en connectant un convertisseur Ethernet vers DMX sur le connecteur Ethernet du portable. Contactez votre agent AVAB or Transtechnik pour des informations plus complètes sur cette option.

ATTENTION : N'effacez, ne modifiez ou ne réinstallez aucun des fichiers DOS sans consulter un SAV d'abord. Vous pourriez perdre des codes vitaux du système, et la garantie ne serait plus valide.

Version :

La version utilisée apparaît dans la première page de la fonction HELP, et dans le menu A Propos du Pronto (menu Pronto!) le n° de la révision est aussi visible. Consulter [Les Information de version de logiciel](#) pour connaître les changements du nouveau programme.

Comprendre la fenêtre A propos...

1) Ouvrir la fenêtre en sélectionnant A Propos... dans le menu Pronto.

Les informations suivantes sont affichées :

Version Logiciel :

C'est la version actuelle du logiciel et sa révision, par exemple : V1.0 R27

Mémoire % :

Quantité de mémoire disponible dans la RAM et dans le disque dur.

Version :

Ceci indique si c'est une version avec dongle ou une version Démo (Editeur Off line).

Circuits :

Indique le nombre de circuits contrôlables. Minimum 256, maximum 1536.

Sorties :

Indique le nombre de sorties contrôlées. Minimum 512, maximum 3072.

Télécharger la mise à jour par Internet :

Aller sur le site www.prontoconsole.com et télécharger le fichier de la dernière version, ou du dernier fichier Template. Aucun mot de passe n'est nécessaire

Mise à jour du logiciel :

- 1) Pour sortir du système et aller sur le DOS contacter votre agent AVAB
- 2) Insérer une disquette
- 3) Taper a :
- 4) Presser ENTREE
- 5) taper update
- 6) Presser ENTREE et suivre les instructions à l'écran.

Quand c'est terminé, aller sur la fonction A propos du Pronto pour voir le n° de la version de logiciel. Dans le manuel en ligne & la fonction Help, sur la toute première page le n° de la version est un lien Hyper texte. Cliquer dessus pour obtenir les informations sur les changements de cette nouvelle version.

Les fichiers utilisés par le logiciel Pronto !

Le logiciel Pronto utilise un nombre de fichiers différents qui peuvent être listés sous DOS par la commande /dir. Voici la liste des fichiers et leurs différentes fonctions.

ATTENTION : N'effacez, ne modifiez ou ne réinstallez aucun des fichiers DOS sans consulter un SAV d'abord. Vous pourriez perdre des codes vitaux du système, et la garantie ne serait plus valide.

PRONTO.EXE : Logiciel Pronto

32RTM.EXE, 32STUB.EXE and DP32VM.OVL : Mémoire

*.HLP : Fichiers d'aide dans différentes langues

*.RES : Fichiers textes d'écrans en différentes langues

IO2.BIN : Logiciel de la carte IO2. téléchargée par PRONTO.EXE

TEMPLATES.DEF : templates par défaut - ATTENTION - ne pas écraser ce fichier.

DYNAMICS.DEF : Bibliothèque d'effets Dynamiques par défaut - ATTENTION - ne pas écraser ce fichier.

PARAMDEF.DEF : Définitions de paramètres pour les modèles

PARSETUP.DEF : Assignment des paramètres par défaut aux roues et curseurs -
ATTENTION - ne pas écraser ce fichier.

SETUP.DEF : Set Up Pronto par défaut

totalemment : Fichier de démarrage du logiciel

PRONTO.CFG : Fichier et code de configuration. si CE FICHIER EST EFFACE LE
LOGICIEL NE PEUT PAS FONCTIONNER - NE PAS MODIFIER NI EFFACER CE
FICHIER. FAITES UNE COPIE DE CE FICHIER SUR DISQUETTE SI VOUS ETES
UNE ENTREPRISE DE LOCATION.

PRONTO.STP : Les configurations pour les langues Help/écran et pour les écrans
Multiple/Virtuels sont enregistrées dans ce fichier PRONTO.STP.

Exemples de fichiers

Voici quelque exemples de fichiers configurés correctement pour un bon fonctionnement.

P.BAT :

```
@echo off
: repeat
cd \PRONTO
PRONTO /HARDDISK %RESTART%
if error level 1 set RESTART=/RESTART
if error level 1 goto repeat
```

AUTOEXEC.BAT :

```
Should end with :
CD \PRONTO
CALL \PRONTO\STARTNET.BAT
P
```

CONFIG.SYS :

```
Has to contain this line :
DEVICE=C:\PRONTO\MOUSE.SYS
```

NET.CFG :

```
LINK DRIVER PCIODI
FRAME ETHERNET_802.3
PROTOCOL IPX 0 ETHERNET_802.3 (binds IPX protocol to frame)
LINK DRIVER RTSODI
FRAME ETHERNET_802.3
PROTOCOL IPX 0 ETHERNET_802.3 (binds IPX protocol to frame)
PROTOCOL IPXODI
IPX SOCKETS 150
```

STARTNET.BAT (pour les anciennes consoles) :

```
LSL
PCIODI
IPXODI
```

STARTNET.BAT (pour les nouvelles consoles)

```
LSL
RTSODI
IPXODI
```

Les paramètres de démarrage du fichier DMX :

Le fichier DMX utilisé pour démarrer le logiciel peut avoir différents paramètres de démarrage selon la console et les fonctions désirées pour la console. Normalement rien ne doit être modifié. Voici la liste des paramètres et leurs fonctions respectives.

Paramètres courants :

/HARDDISK = Utilise le disque dur au lieu de la disquette comme support d'enregistrement de conduite par défaut.

/PLUS = Démarre en Pronto+.

/LIGHTSERVER = démarre le logiciel en LightServer

Les paramètres moins courants :

/NET x = Démarre sur un réseau logique spécifique (x = 0-9). Si aucun paramètre /NET est donné, le réseau par défaut est utilisé (0). Si le driver de réseau n'est pas démarré les fonctions de réseau sont désactivées et un message est affiché.

/LYNX = Active la connexion avec une console Lynx.

/PRESTO = Démarre un système Presto compatible.

/BADFADER = Pour les anciennes consoles avec une limitation mécanique des curseurs de transferts.

Utilisation d'un ordinateur externe pour faire fonctionner le Pronto :

/ASTRACARD = Il y a un support pour les cartes Sélection multi vidéo si l'éditeur Off line fonctionne dans un ordinateur standard et que vous voulez des écrans multiples.

NOTE : QDA.EXE doit être exécuté avant de démarrer le PRONTO.

Quand un ordinateur est configuré pour un Pronto, des paramètres de démarrage pour le numéro de la carte IO2 et les IRQ doivent être spécifiés :

/IO2ADDRESS x where x = le n° de carte (1 - 4)

/IO2IRQ y where y = IRQ à utiliser (5, 7, 10, 11, 12 ou 15)

Paramètres de tests - ne jamais utiliser sans une demande des techniciens du SAV (volontairement non traduit) :

/NOPOWERFAIL = Turn off power fail signal from IO2 card.

/NOIO2 = Turn off the IO2 card.

/NOLCD = Turn off LCD display.

/NOAPN = Turn of console input.

/NODMX = Turn off DMX output.

/CONSOLE 0 = For prototype Pronto boards only.

/TESTMODE = Add additional tests.

/EVENTTEST = Add event logging.

/CPUTEST = Shows the CPU load.

Edition du fichier DMX file :

ATTENTION : N'effacez, ne modifiez ou ne réinstallez aucun des fichiers DOS sans consulter un SAV d'abord. Vous pourriez perdre des codes vitaux du système, et la garantie ne serait plus valide.

- 1) Pour sortir du système et aller sur le DOS contacter votre agent Groupes
- 2) Taper "edit p.bat" & presser ENTREE
- 3) Ajouter ou soustraire un ou plusieurs paramètre de démarrage ci dessus
- 4) Enregistrer (menu fichiers) et sortir (menu fichiers).
- 5) Redémarrer le Pronto avec "p" & presser ENTREE

PART III : Accessoires

Ce chapitre concerne les accessoires et les options, tels que Réseau, imprimante, panneaux de contrôle, console Presto etc....

CARACTERISTIQUES DE RESEAU

Deux consoles Pronto peuvent être connectées en réseau par Ethernet pour utiliser un système Principal/secours (back up). La mise en oeuvre du réseau est simple et directe, elle permet de convertir chacune des machines en "Principale", de transférer conduites et patchs et de communiquer par la fonction Chat. Les commandes de sélectionnable et de réseau sont dans le menu Réseau.

Voici les fonctions décrites :

[Introduction au réseau](#)
[Connecter deux Prontos](#)
[Ramener & envoyer des conduites](#)
[Démarrer et stopper des Liens \(synchronisation\)](#)
[Convertir en A ou en B](#)
[Mode View](#)
[Set Up double opérateur](#)
[Patch double opérateur](#)
[la fonction Chat](#)

Introduction au réseau :

Deux consoles Pronto peuvent être connectées en réseau par Ethernet. Une console peut être démarrée comme système principal (A) puis connectée au deuxième système (B) par les options de sélectionnable (menu Réseau).

Une fois les consoles connectées, la conduite peut être transférée à partir de A. Ensuite le Lien peut être démarré, et toutes les fonctions de restitution du système principal (A) sont synchronisées avec le back up (B). Certaines fonctions ne sont utilisées que sur le système principal (A), mais le sélectionnable (B) peut être converti en "A" à tout moment.

Si le système principal tombe en panne, le système sélectionnable prend le relais automatiquement, et affiche un message d'erreur. Si le DMX est aussi transmis par Ethernet (via un HUB) la conversion du sélectionnable en système principal (A) ne se remarque pas sur scène. La conduite peut être continuée sur le sélectionnable

Le système B ne génère pas de sortie X Seul le A en est capable. Quand le système B prend le contrôle, il génère alors des sorties X

Le statut de la console "A" ou "B" est indiqué en haut de l'écran à gauche du nom de la conduite.

NOTE : Des LED indiquent les échanges de données à l'arrière des consoles.
Voir [Led à l'arrière de la console](#).

Connecter deux Prontos :

Deux consoles Prontos peuvent être connectées physiquement ainsi :

Console à console, en utilisant un câble Ethernet "croisé" :

Cette console permet de faire fonctionner une console en principale (A) et l'autre en sélectionnable (B). Le back up est synchronisé et prend automatiquement le contrôle si le système principal lâche. Mais les sorties DMX doivent être basculées ou vous devez utiliser une boîte de mélange DMX pour envoyer le DMX à partir de la console (B).

Deux consoles sur un Hub Ethernet :

Cette connexion offre les mêmes possibilités qu'une connexion Principale (A) / sélectionnable (B). Mais en plus, la transmission Ethernet est faite au travers du même Hub vers un convertisseur E-Gate qui converti en DMX512. Ce setup permet d'utiliser deux consoles et de faire fonctionner gradateurs et asservis sans avoir à enclencher des connecteurs de sorties.

Configurer le Réseau :

- 1) Connecter les consoles éteintes, avec un câble Ethernet croisé, ou par un HUB avec des câbles Ethernet non croisés.
- 2) Ouvrir le Setup Input/Output par : maintenir SETUP & presser OUTPUT (ou à partir du set up Pronto).
- 3) Vérifier que la sortie Ethernet Output dans le set up Input/Output est sur ON.

Quand les consoles sont démarrées, la première démarrée devient (A), et l'autre le back up (B). Un pop up s'affiche sur le système A quand le système B est démarré. Aucune des fonctions Réseau entre machine ne sera exécutée, ni aucun échange, jusqu'à ce qu'une des caractéristiques de réseau soit activée dans le menu Network telle que Chat, sélectionnable, Patch ou Set Up double opérateur.

Affichage des activités de réseau :

Un pop up est affiché sur le système A quand le système B est démarré. Le système converti en B affiche aussi un message.

Un pop up est affiché quand le contact est perdu entre deux Prontos, si le lien réseau est actif ou si la sortie Ethernet est On.

Envoyer & ramener une Conduite :

Pour que la même conduite soit présente sur les deux systèmes avant le spectacle, il existe une commande permettant d'envoyer ou de recevoir la conduite d'un système à l'autre.

- 1) Ouvrir les options sélectionnable (menu Réseau).
- 2) Sélectionner Recevoir ou envoyer Conduite (selon le système). Un pop up de confirmation s'affiche (presser MODIFY).

"en attente de conduite" est affiché après une commande VIEW Play jusqu'à ce que la conduite soit reçue. "en préparation à envoyer" est affiché quand le système prépare les données à envoyer. Ensuite "envoi la conduite" est affiché. Un message accusant la réception de la conduite est affiché à la fin du transfert. La taille du fichier transféré est aussi affichée.

Dès que la conduite est transférée, la même conduite est présente sur les deux systèmes. Le nom de la conduite est transféré, et les registres de transfert du système B sont positionnés sur les mêmes Pas de séquence que le système principal. Si une modification est effectuée sur l'une des consoles, la conduite updatée doit être transférée sur l'autre. Ceci permet de garantir qu'un crash sur un système ne se répercute pas sur l'autre.

Départ & Arrêt des liens (synchronisation) :

Le lien entre deux consoles peut être activé/désactivé à tout moment à partir du menu Réseau. Ceci ne peut être fait qu'à partir du système principal (A). La lettre "S" à côté des indications A/B en haut de l'écran indique quand le lien est actif.

- 1) Ouvrir les options sélectionnable (menu Réseau).
- 2) Sélectionner Démarrer lien (impossible si les consoles ne sont pas en réseau). Un popup propose de synchroniser avec l'autre console. Presser MODIFY pour répondre oui (ESC pour non).

Le lien est démarré. Le spectacle peut être restitué par le système A, et le système B suit. La conduite doit d'abord être transférée.

3) Sélectionner stopper lien.

Le lien est stoppé. Les deux consoles sont séparées.

Pour garder le système simple, et pour permettre aux opérateurs de visualiser et exécuter l'information sur le sélectionnable (B) sans affecter le système principal (A) la synchronisation ne transmet que les informations de restitution importantes. La synchronisation est uni directionnelle, seulement du système principal vers le système back up. Ceci minimise les risques de désynchronisation et améliore la sécurité quand les deux systèmes ne font pas exactement la même chose, (ce qui pourrait amener un crash simultané des deux systèmes).

Les actions suivantes sont synchronisées :

- Charger un nouveau contenu dans un Master.
- Activer le contenu d'un Master par la touche Master.
- Changer le niveau d'un curseur de Master.
- Charger un nouveau contenu en Playback 1 ou 2.
- Déclencher un Playback par les touches GO, GOTO, GO BACK & PAUSE. Les commandes GO incluent la séquence en cours et sa position pour être certain que les Playbacks sont à la même position.
- Sauter dans la séquence par SEQ+/- ou # up
- Activer un nouveau Master Page.
- Transferts manuels : quand un transfert manuel est déclenché, un GO est envoyé au sélectionnable pour être certain que les données relatives au transfert sont déclenchées.

Convertir en A ou B :

Le système A est celui qui transmet le X Le système B peut aussi transmettre le DMX s'il est converti en A en cas de crash, ou si il est converti manuellement. Cette conversion se fait dans les options sélectionnable (menu Réseau). "A" ou "B" est indiqué en haut de l'écran à gauche du nom de la Conduite.

- 1) Ouvrir les options sélectionnable (menu Réseau).
- 2) Sélectionner Convertir en A ou B (selon la console). Un pop up de confirmation s'affiche, presser MODIFY pour confirmer, ou ESC pour sortir.

Un message indique que le système est converti.

Mode View :

Le système peut être exécuter dans le mode View dans lequel un éclairagiste peut suivre la conduite, mais aucune modification n'est permise. Ce mode est utilisé pour deux consoles connectées et synchronisées mais les fonctions INSERT, DELETE, RÉCORD, MODIFY & WIZARD sont inactives. Le mode View est indiqué dans le coin inférieur droit du moniteur 1.

- 1) Ouvrir les options sélectionnable (menu Network).
- 2) Choisir le mode View On/Off (clic ou Modify sur la ligne).

Un message indique le mode.

NOTE : Ne pas oublier de sortir du mode pour pouvoir éditer de nouveau sur cette console.

Set Up double opérateur :

Cette fonction permet à deux opérateurs de travailler sur une console chacun, sur des parties différentes du système d'éclairage. Deux Prontos sont connectés en réseau, et les Sorties réparties entre les consoles. Deux opérateurs peuvent travailler sur des parties distinctes. Les données sont enregistrées dans chaque système. Le résultat des sorties DMX est combiné et transmis par la console principale (A).

Quand chaque partie est exécutée par chaque console, le lien réseau peut être utilisé pour exécuter les deux actions à partir de la console principale.

Configurer deux systèmes :

D'abord assurez vous que les deux systèmes sont connectés et que le réseau fonctionne (essayer par la fonction Chat sur une console, si la fenêtre s'ouvre sur la deuxième, la connexion).

Le système A est celui qui envoie les sorties par DMX ou Ethernet. Les sorties des deux systèmes sont combinées au travers du "Set Up double opérateur", et les sorties résultantes sont transmises.

Le set up double opérateur ne peut être contrôlé que par la console principale (A). L'opérateur du système A peut assigner toute combinaison de circuits au système B (et aussi au A). Des masques circuits spécifiques peuvent être assignés à chaque système, ou, comme dans cet exemple, les circuits peuvent être assignés directement.

- 1) Ouvrir le "Set Up double opérateur" (menu Réseau).
- 2) Dans le set up, il y a un paramètre général On/Off pour le mode double opérateur. Choisir ON.
- 3) Aller sur "Assigner les circuits à B".
- 4) Sélectionner les circuits par les fonctions normales et presser port

Quand des circuits sont assignés au système B un masque circuits temporaire est créé et envoyé au système B.

- 5) Aller sur "Assigner les circuits à A".
- 6) Sélectionner les circuits par les fonctions normales et presser port

Les circuits sont assignés au système A, et un masque circuits temporaire est créé. Le nombre de circuits affectés à chaque masque est affiché.

NOTE : La sélection "Assigner des circuits à A (B)" sans circuits sélectionnés désactive les masques et le "mode double opérateur".

NOTE : Un popup permet de copier les circuits d'un masque existant vers le masque A ou B.

Les fenêtres circuits sont directement updatées quand les circuits sont assignés ou que le mode double opérateur est choisi On/Off.

Patch double opérateur :

Un patch de sorties alternatif (n'incluant pas les asservis) peut être préparé et échangé entre deux Prontos en réseau par les commandes Envoyer ou Recevoir Patch dans le nouveau menu Patch. Cette une fonction permet (par exemple) à un "Bloqueur" de travailler avec un système B près du plateau, et d'envoyer le patch à l'opérateur principal pour le tester.

Un patch reçu par le réseau et enregistré dans une mémoire tampon de patch alternatif spécifique. Pour passer du Patch normal au Patch alternatif, utiliser la commande Try patch dans le menu Patch.

Actuellement, Seul le Patch sorties gradateur est transféré, mais la fonction va éventuellement être développée dans le futur avec la Liste des Devices et les Templates (Envoyez un Mail si vous pensez que c'est essentiel).

Les commandes de Patch en réseau ne sont actives que lorsqu'une seconde console est connectée.

Envoyer & Recevoir un Patch :

- 1) D'abord, préparer le patch dans le Set Up Circuits ou le Set Up Sorties (menu Pronto!).
- 2) Ouvrir les options Patch (menu Réseau).
- 3) Sélectionner Envoyer (ou Recevoir) Patch (cette option n'est possible que lorsque deux consoles sont connectées).
- 4) Le Patch peut maintenant être essayé "Try Patch" (exemple suivant).

Essayer un Patch :

- 1) D'abord, un patch doit être reçu d'une autre console (voir exemple précédent).
- 2) Ouvrir les options Patch (menu Réseau).
- 3) Sélectionner "Try Patch" (cette option n'est possible que lorsque deux consoles sont connectées). Le patch reçu est activé, et peut devenir le Patch actif.
- 4) Pour repasser au Patch original, sélectionner de nouveau "Try Patch".

Le patch actif en cours peut être visualisé, il est indiqué en en-tête de la fenêtre des Sorties "Outputs"(menu Playback) par :

Fin (original)
Alternative (reçu)

La fonction Chat :

Quand deux consoles Pronto sont en réseau, une fenêtre "Chat" peut être ouverte par le menu Network.

Dans cette fenêtre Chat, des messages peuvent être échangés entre deux opérateurs. Tout ce qui est écrit dans la zone "Type here :" est visible sur les deux systèmes. Si un message est envoyé à l'autre système, sa fenêtre de "Chat" est ouverte automatiquement.

Les messages Chat sont sauvegardés dans un fichier CHAT.TXT et restaurés quand la fenêtre est ouverte à nouveau.

Il est possible d'ouvrir et de lire les informations d'une fenêtre Chat même quand aucun autre système n'est connecté.

Navigation :

Il est possible de circuler dans la Liste Chat par les flèches Haut/Bas.

Les touches Flèches permettent de déplacer la sélection de "Type here :", vers le bouton "Home" & la zone de texte. Il est possible de circuler dans la zone de texte par les flèches Gauche/Droite ou la barre de défilement.

Si le bouton "Home" est sélectionné, MODIFY permet de vider la liste et VIEW & les touches Flèches modifient taille et position comme d'habitude. Ceci n'est pas possible si "Type here :" est sélectionné à cause du décodage clavier. A l'effacement "Home", un popup de confirmation est affiché.

TÉLÉCOMMANDES

Ce système accepte une télécommande optionnelle, infra rouge ou radio.

En voici les fonctions :

[Introduction à la télécommande](#)

[La télécommande IR AVAB](#)

[La télécommande Radio Transtechnik](#)

Introduction à la télécommande :

Une télécommande permet d'exécuter un certain nombre de fonctions du Pronto! à distance, d'un échafaudage ou depuis la scène. Il y a deux types de télécommandes sans fil.

- Groupes UR-1 : une télécommande infra rouge
- La télécommande Transtechnik : télécommande radio

Les deux se connectent à l'arrière de la console. Des LED indiquent les échanges de données. Voir [Les LED à l'arrière de la console](#).

Infra rouge :

- + Il peut y avoir plusieurs émetteurs et plusieurs récepteurs simultanément
- + Il n'y a aucun risque de trouble des équipements de sonorisation
- L'espace doit être libre entre l'émetteur et le récepteur

Radio :

- + Pas besoin d'espace libre entre émetteur et récepteur
- Peut créer des troubles avec les équipements de sonorisation
- Plus grande que la télécommande infra rouge
- Vérifier que la fréquence radio est légale

La télécommande IR AVAB :

Il existe deux télécommandes infra rouge AVAB :

- La télécommande récente UR-1, avec un afficheur vert multi fonctions et qui communique directement en APN par un câble, ou par un récepteur IR connecté sur le port APN de la console.
- L'ancienne télécommande IR-6, avec un afficheur à LED rouges et qui nécessite un convertisseur IR APN pour communiquer avec le Pronto.

L'UR-1 :

Les fonctions suivantes de l'émetteur UR-1 sont utilisables dans le Pronto! (voir le manuel de l'UR-1 pour plus d'informations) :

Sélectionner un circuit et modifier son niveau :

- 1) Entrer le n° du circuit et presser 100%, +%, -% ou 0%

NOTE : Entrer des n° de 900 à 990 combinés avec les fonctions niveau (100%, +%, -%, 0%) sélectionne les circuits du groupe correspondant.

Modifier le niveau des circuits sélectionnés :

- 2) Presser 100%, +%, -% ou 0%

Vider circuits et niveaux dans le registre sélectionné .

[CLEAR]

Sélectionner un circuit.

[1-1536] [CH]

Sélectionner un groupe.

[1-999] [.] [CH]

Additionner un circuit.

[1-1536] [CH+]

Additionner un groupe.

[1-999] [.] [CH+]

Soustraire un circuit.

[1-1536] [CH-]

Soustraire un groupe.

[1-999] [.] [CH-]

Sélectionner ou additionner une série de circuits.

[1-1536] [.] [THRU]

Sélectionner ou additionner une série de groupes .

[1-999] [THRU]

Donner un niveau aux circuits sélectionnés.

[0-100] [@_LEVEL]

Ajouter les circuits d'une mémoire.

[0.1-999.9] [Groupes]

Sélectionner tous les circuits > 0%.

[All]

Undo/VIEW :

[Revert]

Charger une mémoire.

[0.1-999.9] [Preset]

Enregistrer une mémoire.

[0.1-999.9] [Record]

GO.

[Go]

GOTO.

[0.1-999.9] [Jump]

Contrôler un appareil asservi.

1. Les touches Flèches contrôlent les Pan/Tilt des appareils sélectionnés.
2. # FOCUS/COLOR/BEAM sélectionne les palettes # de chaque type.

L'IR-6.

L'ancienne télécommande IR-6 possède moins de fonctions que la récente UR-1.

NOTE : Un convertisseur entre le récepteur et le connecteur APN standard du Pronto est nécessaire pour utiliser cette télécommande. Contacter votre agent sélectionnables pour plus de détails.

Sélectionner un circuit et modifier le niveau.

- 1) Entrer le n° du circuit et presser F, ^, v ou 0.

NOTE : Les n° de 900 à 999 sélectionnent les circuits du groupe correspondant.

Modifier le niveau des circuits sélectionnés.

- 2) Presser F, ^, v ou 0.

Vider circuits et niveaux dans le registre sélectionné.

[995] [.]

Sélectionner tous les circuits avec un niveau > 0%.

[999] [.]

Charger une mémoire.

[0.1-999.9] [.]

Enregistrer les modifications dans la mémoire en cours.

[991] [.]

GO

[996] [.]

La télécommande radio Transtechnik.

La télécommande radio est connectée à l'arrière de la console sur le connecteur "Remote Radio". Les fonctions en texte Blanc sont pressées directement pour être activées, maintenir la touche rouge SHIFT et presser les fonctions en texte Jaune pour activer celles ci.

NOTE : La télécommande radio ignore l'Id de l'émetteur et reçoit les données de tout émetteur.

Certaines fonctions de la télécommande ne s'appliquent pas à cette console, parce que cette télécommande est utilisée pour une grande quantité de produits différents.

Voici les fonctions utilisables :

Enregistrer l'état en cours.

[0.1-999.9] [REC]

Charger une mémoire.

[0.1-999.9] [PRS]

GOTO vers une mémoire.

[0.1-999.9] [GOTO]

GO.

[Go]

Sélectionner des circuits.

[1-1536] [CH] et [+] et [THRU]

NOTE : Les groupes sont sélectionnés par : Entrer un [.] après le n° du groupe, et utiliser les fonctions normales de circuits.

Donner des niveaux.

[1-100] [@_LEVEL]

Ramener les niveaux des circuits sélectionnés à partir d'une mémoire.

[0.1-999.9] [FTCH]

Sélectionner une palette pour les circuits sélectionnés.

[1-999] [FOCUS] ou [COLOR] ou [BEAM]

Pan/Tilt pour les circuits sélectionnés.

Les flèches Haut/Bas/Gauche/Droite

Programmer 100% aux circuits sélectionnés.

[1-1536] [ON]

Amener les circuits sélectionnés à 0%.

[1-1536] [OFF]

Augmenter/Diminuer les niveaux des circuits sélectionnés.

[1-1536] [+%] et/ou [-%]

Mode Check.

[CHECK+] et [CHECK-]

Vider circuits et niveaux dans le registre sélectionné.

[CLEAR]

Sélectionner les circuits d'une mémoire.

[0.1-999.9] [ADDP]

Controler un appareil asservi.

1. Les touches Flèches contrôlent les Pan/Tilt des appareils sélectionnés.
2. # FOCUS/COLOR/BEAM sélectionne les palettes # de chaque type.

FONCTIONS TRIG EXTERNES

Deux connecteurs à l'arrière de la console peuvent être utilisés avec un simple interrupteur, une pédale, un bouton poussoir ou un relais pour télécommander le Pronto. Un fonctionnement par défaut est installé, et ces connecteurs peuvent être configurés pour le contrôle de tout contenu de Master à partir du set up APN Panel.

Configuration par défaut des Trigs.

INPUT 1 = C'est le GO du Playback principal A/B.

INPUT 2 = C'est la Macro 1, si elle existe. Si non ceci permet de choisir le Master 1 on/off.

Ainsi, vous vous voulez par exemple un GO et un GO BACK enregistrez une "Macro 1" avec GO BACK.

Comportement du Trig dans le Panel APN (3.0).

Les entrées Trigs externes peuvent utiliser le fonctionnement du set up APN Panel. Les entrées Trigs utilisent le n° 255 du set up APN Panel et les touches n° 1 & 2. Quand le set up est ouvert, il suffit de presser l'entrée Trig désirée pour créer automatiquement une configuration d'entrée. Si rien n'est configuré pour le Panel 255, le fonctionnement par défaut du Trig est utilisé.

Voir [Panneaux de touches APN](#)

DMX via Ethernet

Le Pronto peut transmettre jusqu'à 3072 adresses DMX par la Sortie Ethernet. Un E-gate est nécessaire pour convertir l'Ethernet en DMX512. Contactez votre agent sélectionnables/Transtechnik pour plus de détails.

L'Ethernet est configuré automatiquement dans les systèmes livrés depuis Mars 2001. Si vous possédez un système plus ancien la sortie Ethernet doit être activée dans le fichier p.bat.

NOTE : Des LED indique les transferts de données à l'arrière de la console.
Voir [Les LED à l'arrière de la console](#).

Les console livrées avant Mars 2001 :

Dans ces consoles la commande CALL STARTNET.BAT doit être ajoutée à la fin du fichier sélectionnables avant la ligne totalement

Ne faites rien si vous n'avez aucune notion du DOS. Le clavier alpha/num est nécessaire.
Contactez le SAV AVAB

- 1) Aller sur le DOS en sortant du programme (voir avec le SAV).
- 2) Taper "cd.." et presser ENTREE.
- 3) Ouvrir le fichier sélectionnables par "edit autoexec.bat" et presser ENTREE. Ceci ouvre l'éditeur.
- 4) Se placer à la fin (PAGE DOWN ou flèches).
- 5) Placer le curseur sur la ligne "totalement".
- 6) Ecrire "call startnet.bat" et presser ENTREE.
- 7) Ouvrir le menu fichier et sauvegarder le fichier.
- 8) Sortir par le menu Fichier.
- 9) Redémarrer le système.

La sortie Ethernet DMX est utilisable. La sortie Ethernet doit être activée dans le [Setup Input/Output](#) de la console.

MIDI & TIME CODE (3.0)

Ce système peut recevoir et/ou transmettre des données en MIDI pour/par les touches et curseurs. Des commandes MIDI Program Change peuvent être reçues pour télécommander des transferts dans une séquence. Tout Pas de séquence peut aussi être déclenché par un Time Code.

Voici les fonctions :

[Introduction au MIDI](#)
[Configurer en MIDI](#)
[Piloter deux consoles en parallèle](#)
[Déclenchement de transferts par "Program Change"](#)
[Utilisation d'un séquenceur MIDI](#)
[Trig MIDI Time Code \(3.0\)](#)
[Carte d'implémentation MIDI](#)

Introduction au MIDI :

Le MIDI est utilisé comme interface d'instruments de musique numériques (Musical Instrument Digital Interface). Trouver cette fonction dans cette console est dû à une utilisation beaucoup plus large du MIDI de nos jours qu'au début de son utilisation.

Le MIDI est un standard de transmission de notes 0—127 (on/off) avec une rapidité (selon comment elles sont jouées) et des contrôleurs continus comme des curseurs (volume par exemple). Ce sont les paramètres de base, mais il y en a beaucoup plus. Dans le Pronto! toutes les touches correspondent à une note et tous les curseurs à un contrôleur.

Le MIDI est transmis en série à jusqu'à 16 circuits MIDI individuels par un câble trois conducteurs. La communication est unidirectionnelle, ce qui signifie qu'il n'y a aucun retour d'information ni de contact bi directionnel "intelligent" entre les unités MIDI.

NOTE : Le DMX512 est aussi unidirectionnel, alors que des talkies walkie (par exemple) sont bidirectionnels, ce qui permet une communication dans les deux sens.

Plusieurs termes doivent être connus pour comprendre le MIDI :

Un séquenceur MIDI :

Un séquenceur est un enregistreur numériques pour des informations MIDI. Un Pronto! peut être relié à un séquenceur et toutes les touches pressées et les curseurs déplacés sont enregistrés en temps réel dans le séquenceur, puis restitués, modifiés ou synchronisés à un autre équipement MIDI compatible à partir du séquenceur et au travers du Pronto!.

Synchronisation de pupitres :

Sachant que le Pronto! envoie toutes touches et curseurs via le MIDI deux pupitres Pronto! peuvent être synchronisés permettant d'avoir un Backup en temps réel. Ceci permet aussi de synchroniser un pupitre d'asservi avec le Pronto! dans la mesure où ce système est compatible MIDI.

Configurer en MIDI :

Dès qu'un appareil MIDI est connecté au Pronto! par les connecteurs MIDI à l'arrière de la console, celle ci doit être configurée pour recevoir et/ou transmettre en MIDI, et savoir quelles commandes MIDI seront reconnues.

Le set up MIDI permet de configurer la console (menu Pronto!)
Voir [Setup Pronto](#)

Piloter deux consoles en parallèle :

Si vous voulez piloter deux consoles Pronto! en parallèle via le MIDI pour avoir un back up ou une station de pilotage pour un concepteur il faut deux câbles MIDI. L'un connecté à partir du MIDI In dans le Pronto! 1 vers le MIDI Out dans le Pronto! 2 et l'autre du MIDI Out dans le Pronto! 1 vers le MIDI In dans le Pronto! 2. Ainsi, toute touche pressée dans l'un des Pronto! est envoyées dans l'autre Pronto! et la fonction exécutée. C'est identique pour les curseurs.

NOTE : Voir aussi [Caractéristiques de Réseau](#)

IMPORTANT : Configurer les [Paramètres MIDI](#) dans chaque console séparément avant de connecter les câbles MIDI ainsi :

MIDI Channel = 1
Touches = Rec/Tra
VIEW = Rec/Tra
Program Change = Off

Connecter alors les câbles MIDI et presser GO sur le Pronto! 1, un transfert doit démarrer dans les deux consoles. Puis presser GO sur le Pronto! 2, un transfert doit démarrer dans les deux consoles.

Puis déplacer le Grand Master du Pronto! 1 et regarder ce qui survient sur le Pronto! 2, et vice versa.

Si le résultat n'est pas comme décrit, tester les câbles et les connecteurs MIDI, revenir en arrière et tester les set up Midi sur les deux machines.

Départ des transferts par "Program Change" :

Le Pronto peut être configuré pour activer un transfert spécifique quand il reçoit une commande "Program Change" par le MIDI. c'est une version "non standard" du "Midi Show Control" dans laquelle le transferts sont spécifiés avec une commande particulière. Beaucoup d'équipements MIDI ne transmettent pas le "Midi Show Control", mais quasiment tous les équipements MIDI transmettent des commandes "Program Change".

Quand le [Paramètre "Program Change"](#) est sur "On" la console active un transfert au Pas 0-127 quand elle reçoit une commande "Program Change" 0-127.

NOTE : Un Pas de séquence doit être enregistré sur la console pour exécuter un transfert.

Utilisation d'un séquenceur MIDI :

Un séquenceur MIDI peut être configuré pour enregistrer touches et curseurs activés en temps réel, puis restitués au travers de la console comme si un "opérateur fantôme" exécutait de nouveau les mêmes actions dans les mêmes temps. C'est très pratique pour enregistrer des effets de flashes et de niveaux de Masters aléatoires, ou pour synchroniser tout ou partie d'un spectacle avec la musique.

IMPORTANT : Configurer les [Paramètres MIDI](#) avant de connecter les câbles MIDI ainsi :

MIDI Channel = 1
Touches = Rec/Tra
VIEW = Rec/Tra
Program Change = Off

Enregistrer touches et curseurs en temps réel dans un séquenceur :

Configurer le séquenceur pour l'enregistrement des entrées de données MIDI, et commencer à exécuter les actions désirées à recréer au travers du MIDI. Les transferts peuvent être déclenchés par le [GO] ou en manuel mes touches flash peuvent être pressées, les niveaux de Masters modulés....

Stopper l'enregistrement dans le séquenceur quand c'est terminé et voir page suivante du manuel ("Restituer touches...")

Restituer touches et curseurs en temps réel par un séquenceur :

Ceci est basé sur l'exemple précédent "Enregistrer touches et curseurs...".

Configurer le séquenceur sur totalement Les données restituent les mêmes actions sur la console que celles enregistrées comme si l'on pressait les touches et poussait les curseurs.

C'est pourquoi touches et curseurs doivent être configurés sur les paramètres Receive ET Transmit dans le Set Up MIDI. D'abord la transmission pour l'enregistrement, puis la réception pour la restitution.

NOTE : Le MIDI enregistre ce qui est FAIT en un certain temps, PAS ce qui se passe sur Scène. Par exemple, si la restitution du GO par le séquenceur doit continuer et envoyer le Pas 2 ceci nécessite que la séquence doit être ramenée sur le Pas 1 au préalable.

Pour éviter ce genre de problème, utiliser des fonctions absolues. Par exemple presser 1 GOTO au lieu de GO permet de passer toujours au pas 1 quand l'ordre MIDI est reçu.

Trig MIDI Time Code (3.0) :

Chaque Pas de séquence peut être déclenché à la fois manuellement, et par un Time Code MIDI spécifique par le port MIDI.

Dans l'éditeur de séquence, ce temps peut être programmé ou modifié dans la dernière colonne de la liste. Ce type de donnée ne peut être modifiée que par le clavier alpha/num.

Dans l'afficheur Time Code, les temps sont affichés en HH.MM.SS.DD.

Si un Time Code MIDI arrive sur le système, le temps en cours est affiché en haut du moniteur à la place des heures et date habituelles. En mode Learn, standard est affiché à la place du MIDI TIME CODE.

Si un temps de Time Code est défini pour un Pas de séquence, il est affiché à la place du texte dans la Vue de la conduite étendue. Aucun Time Code est affiché par "---".

Commandes manuelles et Time code :

Les Pas de séquence en Time Code peuvent être combinés avec les transferts manuels ou automatiques. Le temps de Time Code est juste une commande additionnelle qui active un Pas de séquence. S'il y a un problème avec l'entrée MIDI Time Code, le transfert peut toujours être démarré en pressant GO.

Time Code On/Off :

Dans le Set Up MIDI (Setup Pronto dans le menu Pronto!), un paramètre prioritaire "Read MIDI Time Code" qui commute on ou off les Time Code.

Commande en B ou Auto Mode :

Normalement, seuls les Pas de séquence en B sont déclenchés par un Time Code MIDI. Les autres ne sont pas déclenchés, même si le temps est arrivé.

Il est aussi possible de décider que tous les Pas de séquence en Time Code sont déclenchés au moment du passage du temps qu'ils soient en B ou non. Ceci se configure dans le Set Up MIDI du Set Up Pronto (menu Pronto!). Si le paramètre "Auto-locate step" est sur "On", tout pas de séquence recevant un Time Code est déclenché au passage de son temps.

Capture des Time Code (mode Learn) :

Un mode "Learn Mode" peut être activé dans le Set Up MIDI il suffit alors de presser GO pour capturer automatiquement les temps de Time Code entrant pour chaque Pas de séquence.

Carte d'implémentation MIDI :

Tous les messages MIDI décrits ci dessous peuvent être envoyés ou reçus sur tout circuit MIDI entre 1 & 16.

Les valeurs affichées entre parenthèses (comme = 144) se réfèrent toutes au circuit MIDI 1. Pour pouvoir utiliser les autres circuits MIDI, Il faut additionner le N° de circuit et soustraire 1.

Exemple : NOTE ON sur le circuit 4 = 144 + 4 - 1 = 147.

Touches :

Toutes les touches sont transmises en messages Note On & Note Off.

Quand une touche est pressée, le message MIDI suivant est transmis :

NOTE ON (=144), n° de touche, 64

Quand une touche est relâchée, le message MIDI suivant est transmis :

NOTE OFF (=128), n° de touche, 64

En envoyant la commande correspondante par le port MID In, le Pronto! exécute la touche.

L'implémentation MIDI des touches et curseurs est indiqué dans la grille ci dessous.

-%	3C	60	Sélection level	22	34
+%	3D	61	B	23	35
Point décimal	3E	62	C	24	36
0	1	1	CH	25	37
1	2	2	(-)	26	38
2	3	3	(+)	27	39
3	4	4	CH Range	28	40
4	5	5	Color	29	41
5	6	6	Effect	2B	43
6	7	7	ESC	2C	44
7	8	8	ExtTrig1	2D	45
8	9	9	ExtTrig2	2E	46
9	0A	10	VIEW	2F	47
A	0B	11	Flash Mode	30	48
All	0C	12	GO	31	49
Touche Master1	0E	14	Go Back	32	50
Touche Master2	0F	15	GOTO	33	51
Touche Master3	10	16	Help	34	52
Touche Master4	11	17	Macro	35	53
Touche Master5	12	18	port	36	54
Touche Master6	13	19	Modify	37	55
Touche Master7	14	20	Output	38	56
Touche Master8	15	21	Pause	3B	59
Touche Master9	16	22	PRESET	3F	63
Touche Master10	17	23	Record	40	64
Touche Master11	18	24	Scale	43	67
Touche Master12	19	25	Seq	44	68
Touche Master13	1A	26	START	45	69
Touche Master14	1B	27	Setup	46	70
Touche Master15	1C	28	Thru	47	71
Touche Master16	1D	29	Time	48	72
Touche Master17	1E	30	View	49	73
Touche Master18	1F	31			
Touche Master19	20	32			
Touche Master20	21	33			

Courseurs	Midi code(hex)	Midi code(dec)
Supérieur_1	41	65
Supérieur_2	42	66
Supérieur_3	43	67
Supérieur_4	44	68
Supérieur_5	45	69
Supérieur_6	46	70
Supérieur_7	47	71
Supérieur_8	48	72
Supérieur_9	49	73
Supérieur_10	4A	74
Supérieur_11	4B	75
Supérieur_12	4C	76
Supérieur_13	4D	77
Supérieur_14	4E	78
Supérieur_15	4F	79
Supérieur_16	50	80
Supérieur_17	51	81
Supérieur_18	52	82
Supérieur_19	53	83
Supérieur_20	54	84
Inférieur_1	55	85
Inférieur_2	56	86
Inférieur_3	57	87
Inférieur_4	58	88
Inférieur_5	59	89
Inférieur_6	5A	90
Inférieur_7	5B	91
Inférieur_8	5C	92
Inférieur_9	5D	93
Inférieur_10	5E	94
Inférieur_11	5F	95
Inférieur_12	60	96
Inférieur_13	61	97
Inférieur_14	62	98
Inférieur_15	63	99
Inférieur_16	64	100
Inférieur_17	65	101
Inférieur_18	66	102
Inférieur_19	67	103
Inférieur_20	68	104
A	69	105
B	6A	106
GrandMaster	6C	108

PANELS DE TOUCHES APN (3.0)

Ce système accepte jusqu'à 255 panneaux de touches externes allant de 4-16 touches et permettant de commander les éclairages salle, ou la télécommande de tout type de fonction dans un Master. Presser une touche sur un panneau est identique à presser la touche Master correspondante sur le Pronto. La LED de la touche Panneau est esclave de celle de la touche Master correspondante.

[Introduction aux Panels de touches APN](#)

[Le Set Up Panel](#)

[Insérer une nouvelle fonction de tableau](#)

[Auto insertion d'une nouvelle fonction de tableau](#)

[Supprimer une fonction de tableau](#)

[Configuration du comportement des touches](#)

Introduction aux Panels de touches APN :

Chaque touche est reliée à une touche Master et le contenu du Master peut être défini ainsi que le temps utilisé pour ce contenu.

Quand une touche est pressée sur un panneau, la touche Master correspondante est pressée sur le Pronto. La LED de la touche Panneau est esclave de celle de la touche Master correspondante.

Le panneau est connecté sur le port APN (Avab Peripheral Network) et est habituellement utilisé pour les éclairages salle, lumière de service, de répétition (etc....), contrôlés par le Pronto.

NOTE : Des LEDs indique l'échange de données APN à l'arrière de la console.

Voir [Les LED à l'arrière de la console](#).

Le Set Up Panel :

Le Set Up Panel (menu Pronto/Set Up) est dynamique. Il est possible d'insérer des éléments pour tout Panel et tout bouton par la touche INSERT. Les n° de Panel sont entrés de 1-255, et les n° de touches de 1- 16. Tout Panel et touche peut être lié à toute touche Master. Ce qui implique qu'il n'y a aucune limite en regard du nombre de Panels et de boutons sur chaque Panel.

Voici les fonctions du Set Up Panel :

Panel :

C'est le n° d'identité du Panel (1-255).

Key :

C'est le n° de la touche dans ce Panel. Si le n° n'est pas connu, celui ci peut être auto créé en pressant la touche correspondante sur le Panel une fois qu'il est connecté.

NOTE : Plusieurs touches peuvent se référer au même Master. Ce qui signifie (si le contenu spécifié est le même) qu'une touche peut être assignée Up et une autre Down pour contrôler le même Master.

Master :

C'est le n° du Master contrôlé par la touche.

Type :

C'est ici que le type de contenu du Master est précisé (mémoire, groupe, touche, macro etc....).

Numéro :

C'est ici qu'est spécifié le n° du type de contenu choisi dans Type.

Temps :

C'est le temps utilisé pour mémoire et groupe.

Texte :

Un texte expliquant la fonction de la touche peut être entré ici.

Panel Mode :

Il est possible de définir le comportement des touches dans cette colonne. Les choix sont toggle ou up ou down.

Voir [APN- Panel](#).

Insérer une nouvelle fonction Panel :

- 1) Ouvrir le Set Up Panel (menu Pronto/Set Up..).
- 2) Presser Insert.
- 3) Définir l'identité du Panel 1-255.
- 4) Définir la touche 1-16.
- 5) Définir le Master à contrôler (1-40/80).
- 6) Définir le type de contenu (mémoire, groupe etc....).
- 7) Définir le numéro du type de contenu sélectionné (mémoire 5, par exemple).
- 8) Définir un temps si le contenu est une mémoire ou un groupe.
- 9) Ecrire le nom de la fonction.
- 10) Sélectionner le mode Panel (up, down or toggle).

Auto insertion d'une nouvelle fonction Panel :

En pressant un bouton non configuré quand le Set Up Panel est ouvert, un pop up demande s'il faut le créer. Si Oui, l'entrée est créée avec le n° de Panel et le n° bouton correspondants.

Supprimer une fonction Panel :

- 1) Ouvrir le Set Up Panel.
- 2) Sélectionner la touche dans la Liste.
- 3) Presser P

Configurer le comportement d'une touche :

Dans le Set Up Panel, la colonne "Panel Mode" permet de définir le comportement des touches. le mode peut être configuré sur Up, Down ou Toggle. Si une touche est configurée sur Up ou Down, elle module le contenu entre 0-100%/100-0% tant que la touche est pressée.

Si la touche est configurée Toggle, elle passe alternativement à 0% & 100% chaque fois que la touche est pressée. Dans les deux cas, le temps est utilisé.

NOTE : Le mode Panel ne concerne que les contenus de type mémoire ou groupe. Tous les autres contenus sont activés quand la touche est pressée.

IMPRIMANTE

Ce système accepte une imprimante standard compatible DOS connectée sur le port Imprimante.

NOTE : La console ne détecte pas si l'imprimante est connectée ou allumée. S'en assurer d'abord.

Impression d'une conduite :

1) Ouvrir la fenêtre Imprimante (menu Fichiers).

Sélectionner l'une des options suivantes par les flèches Haut/Bas :

Séquence chargée en Playback 1 (incluant CH times & liens Masters)

Mémoires (incluant Attributs & informations)

Séquence & Mémoires

Master Pages

Setup circuits

Patch

Fenêtre actuelle : imprime le contenu de la fenêtre d'édition en cours. Seules les colonnes choisies par le "printout" sont imprimées. L'impression démarre à partir de la première colonne sélectionnée par la position du curseur horizontalement avant le début de l'impression, toute colonne peut être imprimée.

2) Lignes/Page = Le nombre de ligne imprimées avant de démarrer une autre page d'impression.

3) Presser MODIFY pour démarrer l'impression. Une fenêtre affiche l'état du processus d'impression effectué en %. ESC (console ou clavier) annule la procédure d'impression en cours.

Connecteurs :

Ce sont les connecteurs à l'arrière de la console :

NOTE : Des LED indique les échanges de données à l'arrière de la console.
Voir [Les LED à l'arrière de la console.](#)

XLR DMX512/AVAB Entrée & Sorties

Pin 1 Gnd

Pin 2 Data—

Pin 3 Data+

Vidéo :

Pin 1 Red

Pin 2 Green

Pin 3 Blue

Pin 5 Gnd

Pin 6 Red Gnd

Pin 7 Green Gnd

Pin 8 Blue Gnd

Pin 10 Sync Gnd

Pin 13 Horizontal

Pin 14 Vertical

Télécommande IR :

Pin 1 Gnd
Pin 2 +12V
Pin 3 IR_OK_LED
Pin 4 Receive_Signal

MIDI in :

Pin 4 Data +
Pin 5 Data -

MIDI out, Thru :

Pin 2 Gnd
Pin 4 +5V
Pin 5 Data

APN :

Pin 4 Data+
Pin 5 Data -

Trig externes 1 & 2 :

Pin 1 Signal
Pin 2 Gnd

Imprimante :

Pin 1 Strobe
Pin 2 D0
Pin 3 D1
Pin 4 D2
Pin 5 D3
Pin 6 D4
Pin 7 D5
Pin 8 D6
Pin 9 D7
Pin 10 Ack
Pin 11 Busy
Pin 12 PE
Pin 13 Select
Pin 14 Auto Feed
Pin 15 Error
Pin 16 Init
Pin 17 Select In
Pin 18-25 Gnd

Télécommande Radio :

Pin 1 CD
Pin 2 RD
Pin 3 TD
Pin 4 DTR
Pin 5 Gnd
Pin 6 DSR
Pin 7 RTS
Pin 8 CTS
Pin 9 RI

Moniteurs 1 & 2 :

Pin 1 R
Pin 2 G
Pin 3 B
Pin 4 ID2
Pin 5 NC
Pin 6 R Gnd
Pin 7 G Gnd
Pin 8 B Gnd
Pin 9 NC
Pin 10 Sync Gnd
Pin 11 ID1
Pin 12 ID0
Pin 13 H Sync
Pin 14 V Sync
Pin 15 NC

Ethernet :

Pin 1 TX+
Pin 2 TX-
Pin 3 RX+
Pin 4 NC
Pin 5 NC
Pin 6 RX-
Pin 7 NC
Pin 8 NC

Clavier & Souris :

Pin 1 Data
Pin 2 NC
Pin 3 Gnd
Pin 4 +5V
Pin 5 Clock
Pin 6 NC

Pronto+! (Pronto Plus)

Il existe actuellement deux consoles Pronto. Le Pronto et le Pronto Plus. Le Pronto+! (Pronto Plus) est une console Pronto avec une section de Masters étendue avec 40 Masters supplémentaires située à droite des Playbacks. Toutes les fonctions de base sont les mêmes. La plus grande concerne la manière dont les curseurs supplémentaires peuvent être utilisés pour un accès plus rapide aux gradateurs individuels, aux asservis, aux groupes, aux mémoires et aux séquences.

Mode Circuits direct côté gauche = active les deux sections de curseurs, fournissant 80 circuits.

Mode Circuits direct côté droit = active le côté droit, fournissant 40 circuits.

Mode Device = Peut être sélectionné individuellement d'un côté ou de l'autre

Flash Mode = Peut être activé indépendamment d'un côté ou de l'autre

Master Pages = sont enregistrés pour 40 Masters et peuvent être enregistrés à partir/chargés dans l'une ou l'autre des sections, indépendamment

Modes Direct = Ne sont activés que pour la partie gauche.

NOTE : Les LED affichées sur le côté droit offrent les mêmes informations que celles du côté gauche.

NOTE : Quand le mode Device est utilisé des deux côtés, il fournit 60 touches d'appareils (Master 1-60). Dans ce cas les paramètres apparaissent uniquement dans la série des 20 curseurs inférieurs côté droit.

Pupitre Lynx :

Ce système accepte une console de curseurs externe. Le pupitre Lynx possède 24 curseurs et un Playback. Il est connecté sur le port APN à l'arrière de la console et peut servir de commande externe pour le contrôle de 24 Masters, le Playback de transfert A/B, et cinq touches (de gauche à droite) :

Choisit le mode Flash pour les Masters

Start = Déclenche un Master

Nothing

Seq- = Recule au Pas de séquence précédent

Seq+ = Avance au Pas de séquence suivant

NOTE : Le joystick n'a pas de fonction actuellement

NOTE : Le paramètre "/LYNX" doit être présent dans le fichier p.bat en DOS pour activer le pupitre.

Voir [Paramètres de démarrage](#).

NOTE : Des LED indique les échanges de données à l'arrière de la console.

Voir [Les LED à l'arrière de la console](#).

Pupitre Presto comme terminal (3.0) :

La console sélectionnables Presto peut être utilisée comme pupitre de contrôle du Logiciel Pronto via le MIDI. Démarrer le Pronto avec /PRESTO pour activer le mode Presto. Dans ce mode, plusieurs choses fonctionnent différemment. Sachant que le Presto ne possède que 20 touches Masters, il est possible de commuter entre les Masters 1-20 et 21-40 par la touche CH RANGE. La rangée sélectionnée est indiquée par une ligne rouge à gauche des n° de Masters à l'écran.

Si le Presto connecté fonctionne avec un logiciel Presto normal et le MIDI, Les touches du Presto contrôlent les mêmes fonctions dans le Pronto. Si vous désirez que les LED et affichages du Presto suivent les fonctions du Pronto, le logiciel du Presto doit être changé. Contactez votre agent Transtechnik/sélectionnables pour ceci.

Sortie aveugle & Visualisation (3.0) :

Par Ethernet, il est possible de communiquer la Sortie du Pronto à un outil de visualisation externe tel que par exemple WYSIWYG, Transtechnik Showdesigner ou Capture. WYSIWYG et Showdesigner requièrent un logiciel de Patch Ethernet tel que SandNet sur l'ordinateur de visualisation, alors que Capture fonctionne directement.

Une caractéristique spécifique permet d'envoyer la sortie à partir de tout éditeur aveugle ouvert vers le logiciel de visualisation, ainsi il est possible de travailler avec d'autres effets que ceux sur scène.

Voici les caractéristiques liées au Set Up Input/Output :

1) Ouvrir le Set Up Input/Output dans le Set Up Pronto (menu Pronto!).

2) Activer Ethernet Output sur On.

3) Activer update Ethernet Output sur On.

Simon, l'outil de visualisation affiche toujours la sortie en Scène.

4) Quand la sortie aveugle est sur On, ouvrir les Vues des Masters, la Liste mémoire, la Liste Séquence ou la liste des Playback envoie le contenu de la mémoire sélectionnée sur la ligne aveugle. Ceci peut être utilisé par les logiciels de visualisation tels que Capture, ou vers Showdesigner/ WYSIWYG connectés via SandNet sans affecter la sortie sur scène en cours envoyée par E/Gates etc...

5) Activer le lien "SandNet Link" si SandNet est utilisé dans l'ordinateur de visualisation. La ligne update Ethernet Output est disponible à partir du SandNet version 0.5.1.0 et suivantes.

NOTES :- La Liste séquence trouve les états des attributs et Dynamiques en cours en Scannant la séquence. Par contre, elle ne peut pas recréer l'état en cours d'une série de move fades dans le registre aveugle.

- Pour les paramètres qui ne sont pas inclus dans la mémoire ou le registre pré visualisé, la valeur par défaut dans le Template est utilisée.

- La Liste des registres Playback envoie aussi la sortie en aveugle quand un registre est sélectionné. Une commande implicite d'update Playback est exécutée pour mettre à jour tous les attributs qui ne sont pas dans la mémoire à leurs positions correctes.

Mode Freeze :

Il est possible de visualiser et de travailler dans la sortie aveugle pendant que ce mode est actif.

LIGHTSERVER

Le LightServer Transtechnik/sélectionnables est un système Pronto complet dans un rack. Il est identique au composants électroniques et au logiciel d'un Pronto normal, moins la console et le système interne UPS (batterie).

Ce chapitre concerne spécialement le LightServer, avec des liens vers le reste du manuel pour des explications spécifiques dans la mesure où le programme est exactement le même.

Voir aussi [Table des matières](#)

[Généralités](#)

[L'afficheur](#)

[Les touches \(généralités\)](#)

[Charger \(ou sauvegarder\) une conduite](#)

[Le clavier numérique](#)

[Les fonctions circuits](#)

[Les touches d'édition](#)

[Les touches de fonction](#)

[La section des registres de transfert](#)

[La section des Masters](#)

[Le Display Simulator](#)

Généralités :

Le LightServer peut fonctionner comme système sélectionnable d'une console Pronto principale, ou comme système individuel en rack. Le panneau de façade du LightServer est conçue pour charger et restituer une conduite existante sans avoir à connecter d'équipements externes. 5 curseurs de Masters permettent d'accéder à tous les Masters par séries de 10. Une section Playback propose les touches Go, Pause, GO_BACK et Seq +/- plus une roue de vitesse. Des touches d'édition des circuits et niveaux, permettent de créer entièrement un spectacle, uniquement par cette façade. Des petits afficheurs restituent la plupart des informations essentielles. Dans le menu Playback une option " Display Simulator", permet le contrôle des asservis et de la section LCD de la console Pronto si une souris est raccordée.

Clavier et moniteur (et souris) peuvent être raccordés pour plus de confort de restitution et de modifications d'un spectacle.

Un pupitre Lynx peut être raccordé, ou même une console Pronto pour la programmation, fournissant un fonctionnement complet dans tous les cas.

OBSERVE : La batterie (UPS) n'est pas présente, toutes les données sont perdues si la puissance principale est déconnectée. Sauvegarder la conduite par une Sortie correcte du programme "Quitter" (menu Fichiers) avant d'éteindre l'unité.

Utilisation du LightServer en sélectionnable :

Si le LightServer est utilisé en sélectionnable d'une console Pronto, suivre les instructions dans le chapitre à propos du Réseau.

Voir [Caractéristiques de Réseau](#)

L'afficheur :

Un petit afficheur LCD fournit la plupart des informations essentielles quand aucun moniteur n'est connecté.

Sont visualisés dans une page : les niveaux de 5 Masters à la fois, et le registre de restitution (PB 1/2) sélectionné. La dernière entrée numérique est aussi visible à droite dans l'afficheur Master. Quand un circuit ou un groupe est sélectionné, l'indication est visible. La roue de niveau est automatiquement connectée à toute sélection de circuit.

La mémoire, les temps et une partie du texte du prochain Pas de séquence sont visibles. Quand un transfert est en cours, les décomptes des temps et les n° des mémoires en apparition/disparition sont affichés.

Une conduite peut être chargée à partir du lecteur floppy ou du disque dur, une conduite peut être sauvegardée sur le disque dur dans un menu système.

Les messages d'avertissement et de confirmation du Pronto sont affichés quand nécessaire.

Chaque affichage est décrit dans la partie qui décrit la fonction correspondante.

Exemple d'affichage Master

```
-----  
M21-30 PB1 123  
66 50 75 80 FF  
-----
```

Les touches (généralités) :

Un certain nombre de touches permettent de charger, modifier, et restituer un spectacle sans aucun équipement externe tel que clavier, souris ou moniteur, l'accès à toutes les touches de la console est possible en mode Emulation Console.

La plupart des touches en façades ont des doubles fonctions :

- Une fonction principale, indiquée en blanc.
- Une seconde fonction (avec SHIFT) indiquée en jaune.

La touche SHIFT permet de commuter entre les deux fonctions des touches. SHIFT peut être utilisé temporairement (maintenir SHIFT et presser une touche) ou choisie par "Shift Lock", qui s'active par une pression courte sur la touche SHIFT. La LED indique quand "Shift Lock" est On.

Le fonctionnement de la touche Shift est conçu pour pouvoir travailler avec le clavier numérique et les fonctions circuits en "Shift Lock", et avec les fonctions de restitution des Masters et des Playbacks en mode normal.

Toutes les fonctions des touches sont décrites dans le manuel principal du Pronto, si elles existent sur la console Pronto. Une touche est spécifique au LightServer. la touche OPEN (SAVE) qui permet de charger ou de sauvegarder une conduite sans moniteur. Voir [Charger \(ou sauvegarder\) une conduite](#)

Charger (ou sauvegarder) une conduite :

Une touche spéciale permet de charger ou sauvegarder une conduite sans moniteur ni clavier. Elle est située près du lecteur disquettes.

NOTE : Une conduite peut être chargée ou sauvegardée par le menu Fichiers, en utilisant les Flèches et MODIFY comme dans un Pronto normal. Voir [Sauvegarde et chargement](#) dans le manuel principal.

Charger une conduite (sans moniteur) :

1) Maintenir OPEN.

Une ligne sur l'afficheur permet de choisir une conduite à partir d'une disquette (si elle est insérée) ou à partir du disque dur (sans disquette insérée). Sélectionner avec la roue, les noms des conduites sont affichées.

2) Presser OPEN pour sélectionner la conduite affichée.

Un menu de confirmation apparaît sur l'afficheur.

3) Choisir entre YES et NO avec la roue. Presser MODIFY pour confirmer.

4) L'afficheur indique "Conduite chargée" quand la conduite est chargée.

Sauvegarder une conduite (sans moniteur) :

1) Presser Save (maintenir SHIFT).

Un menu sur l'afficheur confirme la sauvegarde de la conduite en cours sous "Saved.asc" sur le disque dur. C'est la seule possibilité de nom si aucun clavier n'est connecté.

2) Choisir entre YES et NO avec la roue. Presser MODIFY pour confirmer.

3) L'afficheur indique "Conduite enregistrée" quand la conduite est sauvegardée.

Le clavier numérique :

Les touches Masters en "Shift" deviennent les chiffres de 0-9 u clavier numérique. La touche REC devient le "point décimal" et la touche C "Home". L'afficheur indique la dernière entrée numérique à droite des affichages Masters.

Le fonctionnement de ces touches est le même que dans la console Pronto. En activant "Shift Lock" (presser SHIFT pour choisir, la LED s'allume) vous avez accès au clavier et aux fonctions circuits en même temps.

Voir [Circuits](#) dans le manuel principal.

Les fonctions circuits :

Les Flèches ainsi que ESC/MODIFY en "Shift" deviennent les fonctions de sélection des circuits. La roue devient la roue de niveau dès qu'un circuit est sélectionné.

Le fonctionnement de ces touches est le même que dans la console Pronto. En activant "Shift Lock" (presser SHIFT pour choisir, la LED s'allume) vous avez accès au clavier et aux fonctions circuits en même temps.

# CH	= Sélectionne un circuit
# +	= ajoute un circuit à la sélection en cours
# -	= Soustrait un circuit à la sélection en cours
# THRU	= additionne une série de circuits à la sélection en cours
ALL	= Sélectionne tous les circuits du registre ayant un niveau
# @ LEVEL	= donne un niveau aux circuits sélectionnés

Voir [Circuits](#) dans le manuel principal.

Voir [Raccourcis](#) dans le manuel principal.

Les touches d'édition :

Le fonctionnement de ces touches est le même que dans la console Pronto. Elles sont utilisées quand un moniteur est raccordé, mais pas de clavier (il est plus facile d'utiliser un clavier).

Ces touches, combinées avec le clavier numérique, permettent de modifier la plupart des données du système. Dans chaque fenêtre ouverte, le contenu de l'élément sélectionné apparaît sur l'afficheur. La roue, combinée avec les flèches, permet de naviguer comme dans un Pronto normal.

ESC = Permet de sortir de la plupart des fenêtres ou choix sans modification

MODIFY = Confirme la plupart des choix

INSERT = Insère un nouvel élément dans la plupart des éditeurs

DELETE = Supprime un élément dans la plupart des éditeurs

Touches Flèches = Ouvrent les menus, permettent de naviguer dans les fenêtres et offrent des raccourcis pour changer d'écran.

Voir [Les touches et roues les plus importantes](#) dans le manuel principal.

Les touches de fonctions :

A côté des fonctions de Masters et Playbacks, sont implémentées trois des fonctions les plus importantes, quand on utilise un LightServer sans clavier. Toutes les touches de fonctions du Pronto sont disponibles sur le clavier alpha en mode Emulation Console. Le fonctionnement de ces touches est le même que dans la console Pronto.

SEQ = Permet d'ouvrir la Liste des séquences, l'éditeur de séquences et permet d'assigner les séquences aux Masters et aux Playbacks.

Voir [Séquence](#) dans le manuel principal.

PRESET = Permet d'ouvrir la Liste des mémoires et permet d'assigner mémoires ou circuits à un Master ou un Playback.

Voir [Mémoires](#) dans le manuel principal.

RECORD = Permet d'enregistrer mémoires et Pas de séquences dans tout Playback ou Master. Permet aussi de ré enregistrer les mémoires dans tout éditeur.

Voir [Mémoires](#) dans le manuel principal.

La section des registres de transferts :

Cette section est conçue pour exécuter une conduite directement à partir de la façade, sans équipements externes connectés. Si un clavier et un moniteur sont connectés, vous avez accès à beaucoup plus de fonctions et d'informations, mais pour terminer un spectacle préprogrammé en séquence, cela suffit dans la plupart des cas.

Les touches des registres de transferts :

Le fonctionnement de ces touches est le même que dans la console Pronto.

GO	= Déclenche le prochain transfert
PAUSE	= Pause un transfert en cours
Master (GO BACK)	= Ramène au Pas précédent
GOTO	= Envoie tout Pas de séquence spécifié
RATE	= Maintenir RATE et tourner la roue pour un contrôle de la vitesse d'un transfert en cours, ou choisir "Rate Lock" (LED allumée).
SEQ +	= Saute au Pas de séquence suivant.
SEQ -	= Saute au Pas de séquence précédent
A	= Charge une mémoire en A
B	= Charge une mémoire en B
SePB (SELECT PLAYBACK)	= Cette touche est un peu différente dans le LightServer. Sachant qu'il y a deux Playbacks dans le Pronto, cette touche a deux fonctions :

- Sélection d'un Playback (maintenir la touche et tourner la roue)
- Le fonctionnement normal de la touche PLAYBACK (assigner une séquence à un Playback, ouvrir l'éditeur de séquence passer de A/B).

Voir [Registres de transferts](#) dans le manuel principal.

L'affichage des registres de transferts :

L'affichage peut toujours être sélectionné par : maintenir C/ALT & tourner la roue. Il y a deux affichages, l'un de base, et l'autre pendant un transfert en cours.

Le premier (de base) affiche le Playback, le n° de la prochaine mémoire et le temps sur la ligne supérieure, et la première partie du texte (s'il existe) sur la ligne inférieure.

PB1 1.0 3.0
Hamlet cries hard

Dès qu'un transfert est déclenché, l'afficheur indique le Playback, le n° des mémoires entrante et sortante sur la ligne supérieure, et décompte les temps sur la ligne inférieure. Le statut du transfert (GO, PAUSE, GO BACK) est affiché à gauche sur la ligne inférieure.

PB1 1.0 2.0
Go 3.0 3.0

La section Master :

Cette partie est conçue pour contrôler les Masters par 10, ou les 4 curseurs de fonctions Spéciales directement à partir de la façade, sans équipements externes connectés. Si un clavier et un moniteur sont connectés, vous avez accès à beaucoup plus de fonctions et d'informations, mais pour terminer un spectacle préprogrammé en séquence, cela suffit dans la plupart des cas. Connecter un pupitre Lynx, ou un pupitre de contrôle en MIDI permet de contrôler plus de Masters en même temps.

Les touches de la section Masters :

Le fonctionnement de ces touches est le même que dans la console Pronto.

PAGE = Sélectionne ou enregistre un Master Page. Ouvre la Liste des Pages Masters.

FLASH = Passe du mode Flash au mode Flash Solo et désactive les modes Flash.

M1- M10 = Les touches Masters des 10 Masters sélectionnés.

Voir [Masters](#) dans le manuel principal

MAST = Cette touche est un peu différente dans le LightServer. Sachant qu'il y a 40/80 Masters dans une console Pronto/Pronto Plus, cette touche sert principalement à sélectionner les séries de 10 Masters à contrôler par les touches et curseurs.

Cette sélection se fait de deux manières :

1. Entrer un N° quelconque de Master & presser MAST. La série de 10 Masters incluant ce Master est sélectionnée automatiquement.

2. Presser MAST pour choisir par groupes de 10, entre tous les Masters possibles Masters. Les fonctions spéciales sont sélectionnées à la fin de la liste. Pour programmer celles ci, il faut ouvrir l'option Fonctions Spéciales dans le menu Pronto.

Les cinq curseurs de Masters :

Cinq curseurs rotatifs permettent de contrôler les niveaux des 10 Masters sélectionnés, cinq à la fois.

Master 1-5 = tourner les curseurs

Master 6-10 = Maintenir C & tourner les curseurs

L'afficheur indique le niveau des Masters correspondants.

L'affichage de Masters :

L'affichage peut toujours être sélectionné par : maintenir C/ALT & tourner la roue. Il n'y a qu'un affichage Master. Il indique la sélection en cours, le Playback et le niveau de cinq Masters sur la ligne inférieure. Les cinq premiers Masters sont affichés normalement et les cinq derniers quand C/ALT est pressée. La dernière entrée numérique est indiquée à droite sur la ligne supérieure.

M21-30 PB1 123
66 50 75 80 FF

Le "Display Simulator" :

La fonction simulateur d'écran "Display Simulator" (menu Playback) permet d'accéder à toutes les fonctions du LCD et de la section des asservis de la console Pronto en utilisant une souris.

NOTE : Les touches roues et les touches Soft du LCD peuvent être assignées comme contenu de Master dans une Page Master du LightServer.
Voir [Le Display Simulator](#) dans le manuel principal

PART IV : Appendices

Cette partie est un appendice à propos des dépannages, des modifications de logiciel, des rapports sur les bugs etc....

Dépannage :

Lorsque vous rencontrez un problème dans ce système il y a plusieurs manières d'obtenir de l'aide :

[Quand vous ne comprenez pas une fonction](#)

[Le comportement de la console est étrange](#)

[Crashes & Bugs](#)

Quand vous ne comprenez pas une fonction :

Parcourez le manuel. Nous avons utilisé un certain nombre d'exemple à essayer pour le rendre le plus complet possible.

Aide directe :

Presser [?] et presser toute touche de la console (ou du clavier) pour afficher une explication à propos de cette touche. La page HELP en cours est une page du manuel, dans laquelle la fonction est décrite. Pour aller sur la page suivante/précédente, utiliser les Flèches.

Table des matières :

Dans la table des matières, vous devez savoir plus ou moins ce que vous cherchez. Si vous cherchez des explications par rapport au clavier par exemple, vous devez chercher dans "[Introduction au Pronto](#)".

FAQ :

La partie [Questions les plus fréquemment posées](#) est en évolution constante en fonction de vos nouvelles questions.

Version Info :

Pour tout update du logiciel, la partie Version Info doit être consultée. De nouvelles fonctions sont peut être ajoutées et d'anciennes modifiées. Il y a trois catégories :

Bugs = Ce sont les bugs découverts et corrigés.

Changes = Ce sont les caractéristiques modifiées par rapport au logiciel précédent.

dans = Ce sont les nouvelles caractéristiques ajoutées dans cette version.

La console se comporte étrangement :

ça peut être un problème de matériel, un problème de programme, ou un problème de compréhension d'une fonction. Allez voir la partie Questions les plus fréquemment posées pour un problème que vous pouvez cerner vous même. Si vous ne comprenez pas le problème, contacter votre agent ou envoyer un Email à pronto@avabscand.com.

Crashes & Bugs :

Tout produit logiciel peut se crasher en différents endroits. Notre travail permanent d'amélioration du programme dépend de vos informations en retour si quelque chose vous arrive. Un Bugs et un comportement différent d'une fonction dans plusieurs cas de figure, ou un crash. Aidez nous à éliminer ces problèmes de crashes et bugs en nous informant de vos problèmes.

Si la console crash, le programme peut soit faire :

1. Un crash contrôlé vers le DOS avec un message d'erreur. SVP, écrivez nous le nom du fichier qui apparaît après "File :"
et le N° de la ligne indiqué après "Line :".
2. Un blocage incontrôlé sans message
3. Un crash incontrôlé vers le DOS sans message
4. Un crash incontrôlé avec des lignes de textes à l'écran. SVP, écrivez nous les 8 digits (chiffres et/ou lettres) affichés
après "Offset :" au milieu de l'écran.

Unhandled Exceptions Log :

Nous avons trouver une manière de piéger ces erreurs, sauvegarder la conduite et Quitter, si cela arrive. L'information à propos de l'erreur est enregistrée dans un fichier PRONTO.LOG qui peut être renvoyé à Transtechnik/Groupes

Que faire :

Votre rapport est essentiel pour corriger crashes et bugs. Si vous en avez le temps, SVP envoyez nous le message s'il y en a un et ce que vous faisiez à ce moment. Voir l'exemple d'un crash et le rapport de bug ci dessous. Si vous êtes pressés de redémarrer le spectacle :

1) Redémarrer la console en commutant l'interrupteur Off, puis On.

Si le problème persiste, essayer en éliminant le fichier "Saved.asc" avant de redémarrer. Maintenir CTRL sur le clavier pendant le démarrage. Ceci démarre la console sans conduite, il suffit de recharger la conduite à partir du disque. Voici pourquoi la conduite doit toujours être sauvegardée sur disque.

NOTE : Le clavier est nécessaire pour démarrer sans le fichier Saved.asc.

Faire un rapport de crash ou bug :

Si vous avez le temps, essayez de reproduire le problème en répétant vos actions. Si vous pouvez nous envoyer une description du problème qui se répète, nous pourrions résoudre ce problème plus rapidement :

Rapport de Crash ou bug

Date =

Votre nom =

Tél./fax/mail =

Version de programme Pronto = "1.1 R0" (dans le menu Pronto! sous About Pronto!)

Version du logiciel IO2 = "1.50" (dans le menu Pronto! sous About Pronto!)

Description (exemple) :

1. J'essayais de modifier une mémoire sur Scène.
2. J'ai déclenché un transfert dans les deux Playbacks
3. Il y a eu un crash avec un message = "FILE main.cpp LINE 37" or "Offset : 12345678"
4. Il se répète en suivant les actions 1 & 2.

SVP, faxer le rapport de bug à PRONTO BUG REPORT at +49 8024 990-300 ou de préférence par email à pronto@avabscond.com

Questions les plus fréquemment posées

En préparation, en attente d'informations.

Q : Comment puis je utiliser un clavier numérique quand je travaille en éditeur Off line sur un ordinateur portable?

R : Dans la plus part des portables, maintenir la touche Fn, active un clavier numérique temporaire qui permet de piloter les chiffres à la place des touches lettres (7, 8, 9 sur les chiffres correspondants et les autres chiffres situés en dessous. Ce clavier peut être activé par "num lock" aussi, mais c'est un peu laborieux de sauter de ce mode au mode normal en permanence, sachant que les fonctions sont accessibles en mode normal.

U.S. 00-02-08

Q : Puis je importer une conduite d'un système AVAB VLC/Safari system tel le Panther, ou le Tiger?

R : Oui. Une conduite peut être importée de tout système exportant en ASCII Light Cues (les consoles Safari incluses). Il existe par malgré tout quelques limites en ASCII Light Cues :

- Vous importez les effets (mémoires) avec circuits, niveaux et temps. La séquence et les textes. Le Patch.

- Vous n'importez aucune donnée d'attributs ou de changeurs de couleurs. Le effets ne sont pas compatibles. Les Time Groupes ne sont pas compatibles.

U.S. 00-02-08

Touches en dehors des chapitres :

Ces touches n'appartiennent pas à un chapitre spécifique, mais doivent être expliquées, ce qui est fait dans l'aide en ligne. Indication :

NO CONTEXT :

Pour certaines raisons, il n'y a pas d'aide (Help) pour cette fonction. SVP, prévenez AVAB par email à pronto@avabs cand.com ou votre agent.

Info version logicielle

C'est un résumé très court de la version du logiciel en cours.

[V3.0 - Une nouvelle génération de Pronto](#)

[Mettre à jour une console en V3.0](#)

[Un résumé des nouvelles caractéristiques](#)

[Clarifications](#)

[Limites](#)

[Bugs connus](#)

[Problèmes de matériel ou limites](#)

[Infos nouvelle version logicielle](#)

V3.0 - Une nouvelle génération de Pronto :

La version 3.0 du Pronto est prête. Complète avec un manuel mis à jour à la fois en ligne avec le logiciel et sur papier ou dans un document informatique en html avec des liens hyper textes.

C'est une nouvelle génération

Elle est en compétition avec les consoles dédiées aux asservis qui coûtent trois fois plus cher, et elle a été testée en version Bêta avec plus de 3000 sorties (avec plus de 150 asservis) pour la tournée Roxette "Room Service", et le concours de l'Eurovision. Elle a été utilisée pour la télévision, le théâtre et les "Light show" musicaux.

Certaines fonctions sont exclusives, telles les Plans de circuits, les Auto Groupes et la philosophie des Contenus de Masters, les écrans virtuels et beaucoup plus encore.

S'il existe un meilleur compromis entre console dédiées aux robotisés et vraie console traditionnelle de théâtre ou de télévision, dans cette gamme de prix - SVP dites le nous!

Avec les meilleures considérations, de l'équipe de développement du Pronto

Anders Ekvall - Concept & Software

Ulf Sandström - Concept & Manuels

Bullen Lagerbielke - Concept & Test

Beta-testeurs & et vérificateurs du manuel du Pronto 3.0 :

Anja Myung	(Germany)
Dieter Gawer	(Transtechnik)
Frank-M. Kasch	(Eclairagiste, Opérateur)
Jussi Kaatrasalo	(Finland)
Lennart Knauf	(Transtechnik)
Oskar Krogell	(Finland)
Sören Durango	(LD/Operator, Sweden)
Thijs Wiessing	(Sweden)
Tobias Löffler	(Germany)

Logiciels additionnels multi-vidéo & réseau :
Yngve Sandboe AS.

Nous recherchons plus de Bêta- testeurs pour nos produits : Si vous ou une de vos connaissances veut devenir Beta-testeur, contacter Anders Ekvall à anders.ekvall@avabs cand.com.

Mettre à jour une console en V3.0 :

NOTE : Les conduites issues du Pronto 2.0 sont compatibles avec la V3.0. Il peut y avoir des problèmes si vous chargez des conduites issues d'une v3.0 dans un Pronto 2.0.

Pour mettre à jour une console, vous avez besoin de trois éléments :

1. Un nouveau dongle :

A obtenir de votre agent local AVAB/Transtechnik. C'est un coût relativement bas lié à l'upgrade, pour financer le développement continu du produit.

2. Un disque d'installation du logiciel (une disquette).

A obtenir de votre agent local AVAB/Transtechnik, ou en téléchargeant le programme par Internet <http://www.prontoconsole.com>

Si vous téléchargez, copiez juste le fichier UPDATE.EXE sur une disquette.

Insérer la disquette dans la console. Sortir sur DOS (contacter un technicien SAV AVAB) et tapez "A :" puis presser ENTREE.

Tapez "UPDATE" puis presser ENTREE. Redémarrer la console quand c'est terminé.

3. Documentation

Le manuel complet est mis à jour et présent en ligne sur le logiciel. Ce document est en première ligne dans la fonction HELP (Version 3.0).

Vous pouvez aussi téléchargement ce document sous Word et l'imprimer. Ou aussi le visualiser dans tout logiciel html utilisant les liens Hypertextes et des fonctions de recherche pour trouver les informations.

HINT : Si vous ouvrez le manuel sous Word ou tout logiciel html chercher "3.0" permet de trouver rapidement les nouvelles caractéristiques.

Un résumé des nouveautés de la V3.0 :

- Gestion des changeurs de couleurs par rouleaux "Scroller Rolls"
- Base de donnée par noms de circuits & Auto groupes
- Groupes de Dynamiques avec relations avancées
- Réseau avec fonction Chat & et fonction Envoi/Réception de Patch
- Templates améliorés
- Masques circuits
- Fenêtre d'édition des temps.
- Nouvelle fenêtre OUTPUT.
- Nouveaux Plans de circuits, avec informations asservis/Gradateurs.
- Nouveau PATCH avec modes de programmation Scène/Aveugle.
- Nouvelles Palettes, générales ou spécifiques.
- Nouvelle fonction Rubber band pour tous les asservis sur Masters.
- Nouvelle fonction d'enregistrement rapide des asservis sur les Masters.
- Nouveau mode "Auto record" pour les Master Pages
- Visualisation des Playbacks améliorée.
- Set Up des paramètres amélioré.
- Port par asservi.
- Sortie aveugle "sélectionnable Output" pour piloter les logiciels de simulation.
- Export des conduites vers le Safari V3.0.
- Capture et relâche de tout circuit.
- Fonctions de Copier, Couper & Coller.
- Groupes 1-999 avec noms.
- Wizard Fade & Lock fade.
- TAP & BPM tempo dans les Chasers.
- Set UpSet UpSet Up APN Panel avec fonction Capture des touches connectées.
- Les CONTENUS peuvent être chargés dans tout Master ou tout Plan de circuits.
- Nouvelle colonne ALL dans certains éditeurs pour des modifications plus rapides.
- Temps en pourcentage pour les asservis
- Et plus...

Clarifications

Sortie DMX : Certains appareils ont du mal à lire la sortie DMX correctement. Le pupitre envoie un signal DMX512-1990 parfaitement valide, mais certains appareils robotisés ont des problèmes de vitesse de réception, Le processeur de sortie du pupitre ne peut pas émettre en sortie plus lentement.

Pour le gradateur AVAB PDD, une légère modification du temps de protocole a résolu le problème. Le nouveau programme des cartes I/O 2 qui travaillent avec le PDD est fourni avec les pupitres version 1.1 R10 et plus récentes.

Pour les gradateurs ou équipements qui nécessitent un signal plus lent, une solution est d'utiliser un convertisseur tel que le "Gray Interfaces Ultimate Converter" pour ralentir la sortie DMX.

Limites :

Fenêtre des Dynamiques en cours : INSERT n'est pas possible.

Pas de répétition sur les touches Flèches.

Wizard Fin : Si vous changez le nombre de paramètres dans un Template, le nombre de paramètres utilisé comme incrément par le Wizard n'est pas actualisé tant que la console n'est pas redémarrée.

La position des niveaux de Masters n'est pas enregistrée, ni restituée quand la console est redémarrée.

Pronto+ : Les modes opérationnels 1 & 3 ne fonctionnent pas côté droit.

A cause des limites du standard ASCII Light Cues, il peut y avoir un problème si la même mémoire est utilisée plusieurs fois dans la séquence, mais avec des temps de transferts différents (ou d'autres attributs de Pas de séquence). Dans ce cas, les paramètres des Pas de séquence utilisant la même mémoire peuvent être mélangés.

En mode Direct Channel, le mode Flash Solo n'est pas utilisable.

Le formatage des disquettes n'est pas possible dans le logiciel Pronto. Mais la page d'accueil à l'allumage de la console permet de le faire, sinon utiliser des disquettes pré-formatées.

Bugs connus :

?????

Problèmes de matériel ou limites :

Les cinq premiers prototypes de console Pronto avaient une limite mécanique sur les curseurs de transferts. Les curseurs n'allaient pas exactement à leurs positions extrêmes. Ils s'arrêtaient environ à 2% & 98%. Démarrer avec /BADFADER pour compenser le problème. Par contre, à la fin du transfert, il peut y avoir des retours de lumière, le transfert devant être terminé avant que le curseur atteigne 100%.

Info nouvelle version de logiciel :

Pour tout update du logiciel, la partie Version Info doit être consultée. De nouvelles fonctions sont peut être ajoutées et d'anciennes modifiées. Il y a trois catégories :

Bugs = Ce sont les bugs découverts et corrigés.

Changes = Ce sont les caractéristiques modifiées par rapport au logiciel précédent.

Features = Ce sont les nouvelles caractéristiques ajoutées dans cette version.

Les versions de logiciel sont de deux types : Bêta et officielles. Les versions Bêta sont des versions Test, ne devant pas être utilisées en conditions réelles. Une fois les versions Bêta testées et approuvées, elles deviennent des versions officielles.

Si des informations sont présentes, c'est à propos de modifications du programme après la réalisation de ce manuel :

Programme de test de matériel :

Un programme, IO2TEST.EXE, est utilisé pour le test interne du DMX & et des cartes de communication pour des objectifs de service et réservé aux techniciens du SAV insertion

Le programme affiche les évènements du bus APN (appelé CAN en interne). Aucun Setup spécifique n'est nécessaire. Démarrer simplement le programme et tout ce qui est reçu sur une carte IO2 est affiché.

Vous pouvez aussi vérifier sur cette console si l'émetteur de télécommande UR-1 fonctionne correctement.

Affichage d'écran :

Le programme affiche les évènements du bus APN (appelé CAN en interne). Aucun Setup spécifique n'est nécessaire. Démarrer simplement le programme et tout ce qui est reçu sur une carte IO1 ou APN est affiché.

Démarrer le programme en tapant IO2TEST et presser ENTER.

Ceci active les fonctions de contrôle des cartes IO1 ou APN card. Vous pouvez aussi vérifier sur cette console si l'émetteur de télécommande UR-1 ou la carte d'interface IR/APN fonctionne correctement sans être concerné par un package logiciel VLC.

Une ligne est affichée pour chaque message APN reçu comme ceci :

```
IO : 90 01 13 38 20 20 20 20 B. 8 . . . . : 8 -Display
```

Chaque message contient jusqu'à 8 valeurs de données, suivant immédiatement IO : Toutes les valeurs sont en Hexadécimal. Après les 8 valeurs, chaque valeur est affichée en texte ASCII. Un point décimal est affiché pour tous les codes ASCII non affichables. Certains messages n'affichent pas les 8 valeurs de données possibles. -- ou - est affiché pour les valeurs non incluses dans le message. En fin de ligne, le programme de test essaie d'afficher le type de message, tel Display, Bars, Fader.

Voici dessous un exemple de programme de test.

```
IO : 90 01 13 38 20 20 20 20 B. 8..... 8 -Display
IO : 9F 14 00 06 ..... 4 -Fader
IO : 9F 14 00 07 ..... 4 -Fader
IO : 9F 14 00 08 ..... 4 -Fader
IO : 9F 14 00 09 ..... 4 -Fader
IO : 9F 14 00 0A ..... 4 -Fader
IO : 91 06 00 01 00 ..... 5 -Bar
IO : 91 06 00 0A 00 ..... 5 -Bar
IO : 9E 14 0B 01 ..... 4 -Key
IO : 9E 14 0B 00 ..... 4 -Key
IO : 9E 14 1D 01 ..... 4 -Key
IO : 9E 14 1D 00 ..... 4 -Key
```

Sauvegarde sur disque :

Presser 2.

Toutes les données affichées peuvent être enregistrées dans un fichier CANFIL.TXT pour une analyse ultérieure.

Quitter :

Presser [q] pour quitter.

RACCOURCIS

CATÉGORIE	DESCRIPTION	SYNTAXE
Circuit	Sélection de circuits	
	Activer la liste par nom ou activer l'écran circuits (LCD)	DISP MODE & CH
	Sélectionner un circuit	# & CH
	Ajouter un circuit à une sélection	# & +
	Soustraire un circuit à une sélection	# & -
	Sélectionner une série de circuits	# & THRU
	Sauter au circuit suivant	+
	Sauter au circuit précédent	-
	Sélectionner tous les circuits d'un registre avec un niveau	ALL
	Vider circuits et niveaux dans le registre sélectionné	C/ALT & CH
	Inverser la sélection de circuits	C/ALT & THRU
	Inverser la sélection de circuits	INVERT GROUP touche soft
	Entrer en mode Next/Last pour le prochain circuit de la sélection	NEXT
	Entrer en mode Next/Last pour le précédent circuit de la sélection	LAST
	Quitter le mode Next/Last et sélectionner tous les circuits	ALL CHANNELS
	Sélectionner les circuits actifs en A	A
	Sélectionner les circuits actifs en B	B
	Sélectionner les circuits actifs en C	C
	Sélectionner les circuits actifs en D	D
	Trouver la plus forte valeur d'un circuit sélectionné dans les registres	CH & ?
	Ouvrir le Wizard de sélection de circuit	WIZARD & CH
	Niveau de circuit	Programmer et modifier les niveaux des circuits sélectionnés
Programmer les circuits à 70% ou à 100% si pressée 2 fois		AT LEVEL
Donner un niveau aux circuits sélectionnés		# & AT LEVEL
Programmer 100%		C/ALT & +%
Programmer 0%		C/ALT & -%
Augmenter le niveau des circuits sélectionnés de 5%		+1%
Diminuer le niveau des circuits sélectionnés de 5%		-1%
Augmenter le circuit d'un niveau spécifique		# & +%
Diminuer le circuit d'un niveau spécifique		# & -%
Donner un niveau en points (0-255)		# .& AT LEVEL
Ramener les valeurs d'une mémoire des circuits sélectionnés		# & FETCH/UNDO
Augmenter le niveau d'un point		. & +%
Annuler les modifications faites avec la roue		FETCH/UNDO
Diminuer le niveau d'un point		. & -%
Faire clignoter les circuits sélectionnés		CH & AT LEVEL pressées ensembles

Masque les circuits	Les masques circuits empêchent le contrôle de certains circuits	
	Activer la liste des masques circuits (LCD)	DIP MODE & MASK
	Charger un masque circuit dans un master	# MASK & touche Master
	Choisir un masque circuit On/Off	# SETUP & MASK
Mode circuit	fonction circuits Capture, Scale et Compare	
	Sélectionné la page Soft des circuits	CHANNELS touche soft
	Capture des circuits sélectionnés	CAPTURE touche soft
	Capture des circuits sélectionnés	CH & MODIFY
	Sélectionner un circuit et le capturer	# CAPTURE touche soft
	Relâcher les circuits en mode capture	C/ALT C/ALT
	Entrer en mode Scale	MOIFY & SCALE
	Entrer temporairement en mode Scale	SCALE (maintenu)
	effacer toutes les valeurs de Scale	C/ALT & SCALE
	Comparer l'état dans le registre actif avec une autre mémoire	# COMPARE touche soft
	Choisir le mode balance On/Off	BALANCE
	Sauter en mode Check au circuit suivant	C/ALT & +
	Sauter en mode Check au circuit précédent	C/ALT & -
	Comparer l'état dans le registre actif avec sa version enregistrée	COMPARE touche soft
Page des sélections de circuits	Fonctions de sélections de circuits par différentes combinaisons	
	Sélectionner la page des touches soft	SELECT sur le select touche soft LCD
	Sélectionner chaque énième circuit d'une sélection	# Nth touche soft
	Sélectionner chaque 2nd circuit d'une sélection	2nd touche soft
	Sélectionner chaque 3rd circuit d'une sélection	3rd touche soft
	Sélectionner les circuits ayant des attributs modifiés	CHANGED touche soft
	Sélection aléatoire des circuits d'une sélection	RANDOM touche soft
	Sélectionner chaque 2nd circuit aléatoirement dans une sélection	RANDOM & 2nd touche soft
	Sélectionner chaque 3rd circuit aléatoirement dans une sélection	RANDOM & 3rd touche soft
	Sélectionner chaque énième circuit aléatoirement dans une sélection	RANDOM & SELECT Nth

Vues circuits	Contrôle des vues circuits	
	Remonter dans la vue des circuit actif	CH & ↑
	Descendre dans la vue de circuits active	CH & ↓
	Choisir les formats d'affichage d'une vue circuit ou sortie	CH & VIEW
	Activer l'affichage des plans de circuits	DISPLAY MODE & VIEW
Mode Direct chanel	Un mode de contrôle des circuits uniquement en manuel	
	Trouver la série d'un circuit spécifique en mode direct circuits	#CH RANGE
	Passer à la prochaine série de circuits	CH RANGE
	Passer à la prochaine série de circuits	CH RANGE & +
	Passer à la série de circuits précédente	CH RANGE & -
	Commuter le mode Direct On/Off	Bouton Direct CH
Dynamiques	Les fonctions Dynamiques pour démarrer/stopper les effets dynamiques	
	Sélectionner la page des touches softs des Dynamiques	DYNAMICS touche soft
	Afficher la liste des template de dynamiques ou la Liste des table de dynamiques (LCD)	DISPLAY MODE & DYNAMICS
	Ouvrir la liste des templates de dynamiques	DYNAMICS
	Activer un modèle de dynamique pour les circuits sélectionnés	# DYNAMICS
	Annuler les dynamiques en cours pour les circuits sélectionnés	C/ALT & DYNAMICS
	Charger un modèle de Dynamique dans un Master	DYNAMICS & Master Key
	Charger le modèle de Dynamique suivant dans un Master	DYNAMICS & touche Master
	Ouvrir l'éditeur de Dynamiques pour une mémoire	# PRESET & DYNAMICS
	Effacer tous les groupes de Dynamiques	ALL & DELETE DYNAMICS
	Sélectionner les circuits avec des dynamiques en cour	CH & DYNAMICS
	Activer le mode de sélection direct des Dynamiques	DYNAMICS (maintenu)
	Ramener les Dynamiques pour les circuits sélectionnés à partir d'une mémoire	FECTH/UNDO & DYNAMICS
	Ouvrir l'éditeur de Dynamiques pour la mémoire en cour	PRESET & DYNAMICS
	Ouvrir la fenêtre des Dynamiques en cours	VIEW & DYNAMICS

Touches Générales	Ces touches sont utilisées en combinaison avec beaucoup d'autres touches	
	Insérer une entrée spécifique dans la plupart des listes	# INSERT
	Vider une entrée numérique , et touche ALT avec d'autres touches	C/ALT
	Supprimer l'entrée sélectionnée dans la plupart des listes	DELETE
	Insérer une nouvelle entée dans la plupart des listes	INSERT
HELP	Fonction d'aide du manuel en ligne	
	Ouvre les index d'aides si un menu ou une liste est ouvert, ouvre l'aide correspondante	?
	Ouvre l'aide pour une touche	? & "toute touche de fonction"
	Se placer sur le prochain lien Hypertexte	↓ (dans l'aide)
	Sauter à la page d'aide précédente	← (dans l'aide)
	Sauter au lien Hypertexte sélectionné	→ (dans l'aide)
	Se placer sur le lien Hyper texte précédent	↑ (dans l'aide)
Écran LCD	Fonction générales du LCD	
	Revenir a la page soft précédente puis en haut	DISPLAY MODE
	Vider le LCD	C/ALT & DISPLAY MODE
	Ouvrir une liste des formats d'affichage disponibles	DISPLAY MODE & ALL
	Modifier les paramètres de la console (luminosité, contraste, Luminosité des LED, Littlite)	MODIFY DISPLAY MODE
Macro	Fonction d'enregistrement et de restitution des Macros	
	Ouvrir la liste des macros	MACRO
	Démarrer l'enregistrement d'une macro	# RECORD & MACRO
	Exécuter une macro	# MACRO
	Charger une macro dans un master	# MACRO & touche MASTER
	Charger une macro suivante dans un master	MACRO & touche MASTER

MASTER	Fonction Master	
	Activer la liste des masters (LCD)	DISPLAY MODE & MASTER
	Ouvrir l'éditeur de Master en scène ou en aveugle	MASTER
	Charger une mémoire dans un master	# PRESET & touche MASTER
	Charger une séquence dans un master	# SEQ & touche MASTER
	Ouvrir l'éditeur de Master en scène ou en aveugle	Touche MASTER maintenue
	Ouvrir l'éditeur de Master en scène ou en aveugle	# MASTER
	Ouvrir l'éditeur de Master en scène ou en aveugle	MODIFY & touche MASTER
	Vider un Master	C/ALT & touche MASTER
	Programmer un niveau de flash individuel (en mode flash)	# FLASH MODE & touche MASTER
	Choisir un Master spécifique On/Off	# START
	Amener un Master spécifique à un niveau	# START & touche MASTER
	Choisir les modes Flash/Solo On/Off	FLASH MODE
	Choisir le mode Flash individuel On/Off	FLASH MODE & touche MASTER
	Connecter une restitution de Master en PB2	PLAYBACK & touche MASTER
	Mode contrôle de vitesse pour tous les Masters	RATE & MASTER
	Tap Tempo pour une séquence dans un Master	RATE & touche MASTER
Choisir un Master On/Off	START & touche MASTER	
Donner un nom à une mémoire ou un groupe dans un Master	TEXT & touche MASTER	
Circuits/Masters	Fonctions de sélection des circuits vers et à partir des Masters	
	Sélectionner les circuits d'un Master ou activer le contenu du Master	touche MASTER
	Ajouter les circuits d'un Master à une sélection de circuit	+ & touche MASTER
	Soustraire les circuits d'un Master à une sélection de circuits	- & touche MASTER
	Sélectionner les circuits d'un Master actif en scène	ALL & touche MASTER
	Charger les circuits sélectionnés un par un dans les Masters	CH & touche MASTER

Master Page	Fonctions des Masters Page	
	Activer la liste des Masters Pages (LCD)	DISPLAY MODE & MASTER
	Ouvrir la fenêtre des Masters Pages	MASTER PAGE
	Sélectionner un Master Page spécifique	# MASTER PAGE
	Vider les Masters	C/ALT & MASTER PAGE
	Charger les Masters Pages à partir d'un Master spécifique	# MASTER PAGE & touche MASTER
	Enregistrer un contenu de Master dans un Master Page	# RECORD & MASTER PAGE
	Sélectionner le Master Pages suivant	MASTER PAGE & +
	Sélectionner le Master Pages précédent	MASTER PAGE & -
	Tap Tempo pour un Master	RATE & MASTERPAGE
	Programmer un temps de Master page	# TIME & MASTER PAGE
Fonction Align des asservis	Fonction d'alignement des attribus d'asservis	
	Fonction Align des paramètres FCB	ALIGN & FCB
	Fonction Align des paramètres seul	ALIGN & Touche PARAMÈTRE
	Fonction Align des paramètres seul	ALIGN & Touche ROUE
	Fonction Align des paramètres FCB	C/ALT & FCB
	Fonction Align paramètres seul	C/ALT & Touche ROUE
Contrôles des asservis	Fonction de contrôle des asservis	
	Sélectionner la page des touches soft de contrôle sur le LCD	CONTROL Touche soft
	Sélectionner la page soft des Homes	DEVICE Touche soft
	Donner une valeur à un paramètre contrôlé par la roue	# Roue
	Choisir la valeur d'un paramètre sur une On/Off	Touche Roue
	Afficher les séries de positions pour un paramètre	DISPLAY MODE & Touche Roue
	Sélectionner un page FCB pour les roues	FCB
	Activer la fonction LAMP OFF pour les circuits sélectionnés	ENABLE & LAMP OFF
	Activer la fonction LAMP ON pour les circuits sélectionnés	ENABLE & LAMP ON
	Activer la fonction RESET pour les circuits sélectionnés	ENABLE & LAMP RESET
	Ouvrir la fenêtre de SET UP des touches roues	MODIFY & Touche Roue
	Charger un paramètre sur une touche roue	Touche Paramètre & Touche roue

Édition des asservis	Fonction d'édition des asservis en mémoire	
	Ouvrir l'éditeur d'attributs pour les circuits sélectionnés	ATTRIBUTE
	Ouvrir l'éditeur d'attributs pour la mémoire en A	ATTRIBUTE & A
	Ouvrir l'éditeur d'attributs pour la mémoire en B	ATTRIBUTE & B
	Ouvrir l'éditeur d'attributs pour la mémoire en Master	ATTRIBUTE & Touche MASTER
	Ouvrir l'éditeur d'attributs pour la mémoire en cours	PRESET & ATTRIBUTE
	Choisir le mode Fade On/Off	FOCUSING MODE Touche soft
	Choisir le mode HighLight On/Off	HIGHLIGHT Touche soft
	Choisir le mode HighLight On/Off	OUTPUT & ATTRIBUTE
fonction Home d'asservis	Fonction d'enregistrement et de programmation des positions Home	
	Amener tous les appareils sur leur position Home	C/ALT & ATTRIBUTE
	Amener tous les appareils sélectionnés sur leur position Home	HOME ATTRIBUTE Touche soft
	Position Home des paramètres FCB pour les circuits sélectionnés	HOME ATTRIBUTE & FCB
	Enregistrer les positions d'attributs en cours en position Home	RECORD & HOME ATTRIBUTE
Masque d'asservis	Fonction de masque des attributs d'asservis	
	Supprimer un masque	C/ALT & MASK
	Choisir un masque global On/Off	MASK
	Choisir les paramètres FCB en masque global	MASK & FCB
	Choisir un masque global pour un seul paramètre	MASK & Touche PARAMETRE
	Bouton simple paramètre dans un masque global	MASK & Touche Roue
	Ouvrir la fenêtre d'éditeur de masque	MODIFY & MASK
Mode Home	Fonction du mode Home	
	Ajouter un appareil à la sélection en cours	+ & HOME
	Soustraire un appareil à la sélection en cours	- & HOME
	Choisir le mode Home On/Off	DEVICE
	Sélectionner une série d'appareils	THRU & HOME

Palettes	Fonction de palettes	
	Activer la liste des palettes (LCD)	DISPLAY MODE & FCB
	Activer la liste des palettes complètes (LCD)	DISPLAY MODE & Palette
	Ouvrir la liste des palettes	PALETTE
	Enregistrer les circuits dans la prochaine Palette libre	RECORD & PALETTE
	Enregistrer les circuits dans la prochaine Palette FCB libre	RECORD & FCB
	Ouvrir l'éditeur de palettes FCB	MODIFY & FCB
	Ouvrir l'éditeur de palettes	MODIFY & PALETTE
	Sélectionner les circuits enregistrés dans une palette FCB	# CH & FCB
	Sélectionner les circuits enregistrés dans une palette	# CH & PALETTE
	Activer les valeurs d'une palette FCB	# FCB
	Charger une palette FCB dans un Master	# FCB & Touche MASTER
	Activer la valeur d'une palette FCB pour un seul paramètre	# FCB & Touche PARAMETRE
	Activer la valeur d'une palette FCB pour un seul paramètre	# FCB & Touche Roue
	Activer les valeurs d'une palette spécifique	# PALETTE
	Activer les valeurs d'une palette FCB spécifique	# PALETTE & FCB
	Activer la valeur d'une palette pour un seul paramètre	# PALETTE & Touche PARAMETRE
	Enregistrer les circuits sélectionnés dans une Palette FCB	RECORD & FCB
	Enregistrer les circuits sélectionnés dans une Palette	RECORD & PALETTE
	Charger la prochaine palette FCB dans un master	FCB 1 Touche MASTER
	Entrer en mode Direct pour les palettes FCB	FCB (maintenue)
	Charger la prochaine palette dans un master	PALETTE & Touche MASTER
	Activer la valeur d'une palette pour un seul paramètre	PALETTE & Touche Roue
	Entrer en mode Direct pour les palettes	PALETTE (maintenue)
	Updater les palettes avec les nouvelles valeurs d'attributs	UPDATE PALETTE Touche soft
	Entrer en mode Direct pour les palettes FCB	VIEW & FCB
	Entrer en mode Direct pour les palettes	VIEW & PALETTE

Valeurs d'asservis	Fonction de programmations et de rappel des valeurs d'asservis	
	Sélectionner un n° de couleur pour un changeur	# COLOR
	Ramener les valeurs d'attributs (FCB) depuis une mémoire	# FETCH/UNDO & FCB
	Ramener les valeurs d'attributs d'un seul paramètre depuis une mémoire	# FETCH/UNDO & Touche PARAMETRE
	Ramener les valeurs d'attributs d'un seul paramètre depuis une mémoire	FECTH/UNDO & Touche Roue
	Ramener les attributs pour les circuits sélectionnés pour une mémoire	FETCH/UNDO & ATTRIBUTE
Asservis dans les Master	Fonctions pour charger les asservis dans les Master	
	Charger un appareil dans un Master	# DEVICE & Touche Master
	Charger une palette dans un Master	# PALETTE & Touche Master
Patch	Fonction de Patch circuits , sorties et asservis	
	Sélectionner une sortie pour un contrôle direct	# OUTPUT
	Vider le Patch	C/ALT & OUTPUT
	Ouvrir le Set Up circuits	MODIFY & CH
	Ouvrir la liste des Homes	MODIFY & DEVICE
	Ouvrir la liste des Homes pour un appareil spécifique	MODIFY & Touche HOME
	Ouvrir la fenêtre Modify Output	MODIFY & OUTPUT
	Ouvrir la fenêtre View Output	VIEW & OUTPUT
	Ouvrir le Wizard Patch dans toute colonne du Set Up circuits	(fenêtre) WIZARD
Contrôles des Playbacks	fonction de contrôle des registres de transferts des Playbacks 1 & 2	
	Déclencher le prochain transfert	GO
	Mettre en pause le transfert en cours	PAUSE
	Inverser le transfert en cours	GO BACK
	Ouvrir la liste GOTO	GOTO
	Envoyer un pas de séquence ou une mémoire	# GOTO
	Avancer dans la séquence	SEQ +
	Reculer dans la séquence	SEQ -
	Updater état lumineux et attributs	UPDATE PLAYBACK Touche soft
	Updater état lumineux et attributs en A	GOTO & A
	Sauter au pas / mémoire en B	# GOTO & B
	Ouvrir la fenêtre Playlist	MODIFY & PLAYLIST
	Activer l'affichage Playlist	DISPLAY MODE & PLAYLIST
	Choisir Playlist On/Off	PLAYLIST
	Charger une mémoire en A	# PRESET & A
	Charger une mémoire en B	# PRESET & B
	Charger une séquence dans un Playback	# SEQ & PLAYBACK
	Choisir le mode séquence modifié On/Off	MODIFY SEQUENCE
	Choisir le mode Rate On/Off pour un Playback	RATE & PLAYBACK

Édition des Playback	Fonction d'édition dans les Playback 1 &2	
	Ouvrir la fenêtre des Playbacks	PLAYBACK (maintenue)
	Vider un Playback	C/ALT & PLAYBACK
	Ouvrir l'éditeur de registre A	MODIFY & A
	Ouvrir l'éditeur de registre B	MODIFY & B
Fonctions générales des Playback	Fonction générales pour les Playbacks 1 & 2	
	Activer l'affichage Playback (LCD)	DISPLAY MODE & PLAYBACK
	Sélectionner la page des touches soft de Playback	PLAYBACK Touche soft
	Activer la liste des fondus en cours (LCD)	DISPLAY MODE & TIME
	Afficher la mémoire et les temps en cours en A sur l'afficheur LCD	VIEW & A
	Afficher la mémoire et les temps en cours en B sur l'afficheur LCD	VIEW & B
	Choisir textes dans les vues des Playback	VIEW & PLAYBACK
Édition de mémoires	Fonction d'édition de mémoires	
	Activer la liste des mémoires (LCD)	DISPLAY MODE & PRESET
	Ouvrir l'éditeur de mémoires	PRESET
	Ouvrir l'éditeur d'une mémoire	# PRESET
	Ouvrir l'éditeur d'une mémoire	# MODIFY & PRESET
	Ajouter les circuits d'une mémoire	# PRESET & +
	Soustraire les circuits d'une mémoire	# PRESET & -
	Sélectionner les circuits d'une mémoire avec un niveau > à 0% en scène	# PRESET & ALL
	Ramener circuit et niveaux d'une mémoire	# PRESET & @ LEVEL
	Ouvrir l'éditeur d'attributs d'une mémoire	# PRESET ATTRIBUTE
	Sélectionner les circuits d'une mémoire	# PRESET & CH
	Ouvrir l'éditeur de masque d'une mémoire	# PRESET & MASK
	Charger une mémoire dans un master	# PRESET & Touche MASTER
	Additionner les circuits d'une série de mémoire	# PRESET & THRU
	Ouvrir l'éditeur d'une mémoire	MODIFY & PRESET
	Ouvrir le Wizard éditeur de circuits	WIZARD

Enregistrement de mémoire	Fonction d'enregistrement des mémoires	
	Enregistrer l'état en cours en prochaine mémoire ou en réenregistrement	RECORD
	Enregistrer l'état en cours sous un n° spécifique de mémoire	# RECORD
	Enregistrer les circuits sélectionnés en mémoire	# CH & RECORD
	Enregistrer les attributs des circuits sélectionnés en mémoire	# RECORD & ATTRIBUTE
	Enregistrer les Dynamiques des circuits sélectionnés en mémoire	# RECORD & DYNAMICS
	Enregistrer l'état en cours dans une mémoire et la charger dans un Master	# RECORD & Touche MASTER
	Enregistrer une mémoire dans un Playback spécifique	# RECORD & PLAYBACK
	Enregistrer l'état en cours dans LA mémoire suivante et la charger dans un Master	MASTER
Écran	Fonctions de contrôle de menus, écrans, et fenêtres	
	Passer d'un écran à un autre sur le moniteur 1	VIEW
	Fermer la fenêtre sélectionnée	ESC
	Sélectionner l'écran précédent	C/ALT & ←
	Sélectionner l'écran suivant	C/ALT & →
	Choisir le format sur l'écran 2	C/ALT & VIEW
	Choisir la taille de la fenêtre sélectionnée	VIEW & ↓
	Choisir la position de la fenêtre sélectionnée	VIEW & ←
	Choisir la position de la fenêtre sélectionnée	VIEW & →
	Choisir la taille de la fenêtre sélectionnée	VIEW & ↑
	Sélectionner un plan de circuit par un n° de circuit	# CH & VIEW
	Charger un plan de circuits dans un Master	# VIEW & Touche Master
	Sélectionner la fenêtre suivante	C/ALT & 0
	Sélectionner une fenêtre par un n° spécifique	C/ALT & 1 à 9
	Forcer l'ouverture des menus, même quand une autre fenêtre est ouverte	C/ALT & ↓
	Déplacer une fenêtre sélectionnée sur un autre écran	C/ALT & ↑
	Défiler dans une fenêtre	↓ & Roue
	Se déplacer vers la gauche dans une fenêtre	← & Roue
	Se déplacer vers la droite dans une fenêtre	→ & Roue
	Remonter dans une fenêtre	↑ & Roue

Séquence	Fonction de création et d'édition de séquence		
	Ouvrir la liste des séquences	SEQ	
	ouvrir le Wizard dans la liste des séquences	(fenêtre) WIZARD	
	Ouvrir l'éditeur d'une séquence	# SEQ	
	Ouvrir l'éditeur de séquence sur le Pas/mémoire spécifié	# PLAYBACK	
	Ouvrir la Track list	TRACKLIST	
	Enregistrer les circuits différents du Pas précédent en Move fade	+ & RECORD	
	Enregistrer les niveaux de circuits sélectionnés en Aucun fade	- & RECORD	
	Ouvrir l'éditeur du registre A	A (maintenue)	
	Ouvrir l'éditeur de registre B	B (maintenue)	
	Choisir le mode sélectionnable On/Off	BUILD SEQUENCE	
	Ouvrir un pop up de texte pour un Pas de séquence	TEXT touche soft	
	Ecrire un texte en A	TEXT & A	
	Ecrire un texte en B	TEXT & B	
	Ouvrir l'éditeur pour le Pas en cours	TIME & A	
	Ouvrir l'éditeur pour le Pas en cours	TIME & B	
	Setup	Valeurs par défaut et configuration de console	
		Ouvrir le Set up	SETUP
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & + %	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & - %	
Sélection du mode opérationnel 1 à 4		SETUP & 1 à 4	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & A	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & @ LEVEL	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & ATTRIBUTE	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & B	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & CH	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & DELAY	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & FLASH MODE	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & GO	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & GO BACK	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & GOTO	
Ouvrir l'éditeur de Masque		SETUP & MASK	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & MASTER KEY	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & MASTER PAGE	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & OUTPUT	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & PLAYBACK	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & RATE	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & RECORD	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & TIME	
Ouvrir le Set up du paramètre correspondant		SETUP & VIEW	

Fonctions spéciales	Les fonctions du coin supérieur droit de la console	
	Choisir le Blackout On/Off	BLACKOUT
	Donner un niveau au Grand Master	Maintenir BLACKOUT & agir sur la molette
	Commuter le mode fade On/Off	FREEZE (bouton)
	Ouvrir le Set up des fonctions spéciales	SETUP & Spec Pot
Temps	Fonctions des temps	
	Ouvrir l'éditeur des temps	MODIFY & TIME
	Sélectionner la page des touches soft des temps (LCD)	TIMES touche soft
	Programmer un temps croisé	TIME
	Programmer un temps de In	IN
	Programmer un temps de In	TIME & B
	Programmer un temps de Out	OUT
	Programmer un temps de Out	TIME & A
	Programmer un temps de Wait	WAIT
	Programmer un temps de délai Out	DELAY & A
	Programmer un temps de délai In	DELAY & B
	Programmer un temps à un Master	TIME & touche MASTER
	Programmer un temps de Wait	TIME & PLAYBACK
CH Times	Programmation des temps de circuits	
	Programmer un temps de délai aux circuits sélectionnés	CH & DELAY
	Programmer un temps de délai aux circuits sélectionnés	CH DELAY touche soft
	Programmer un temps aux circuits sélectionnés	CH & TIME
	Programmer un temps aux circuits sélectionnés	CH TIME touche soft
Temps des asservis	Fonctions de programmation et de modification des temps d'asservis	
	Programmer un temps aux circuits sélectionnés	ATTRIB TIME touche soft
	Programmer un temps de délai aux circuits sélectionnés	ATTRIB DELAY touche soft
	Programmer un temps de délai aux attributs	DELAY & ATTRIBUTE
	Programmer un temps de délai aux paramètres FCB	DELAY & FCB
	Programmer un temps de délai à un seul paramètre	DELAY & touche Paramètre
	Programmer un temps de délai à un seul paramètre	DELAY & touche Roue
	Programmer un temps d'attribut	TIME & ATTRIBUTE
	Programmer un temps de FCB	TIME & FCB
	Programmer un temps à un paramètre spécifique	TIME & touche Paramètre
	Programmer un temps à un paramètre spécifique	TIME & touche Roue

SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Données Techniques	
circuits de contrôle	1536 circuits numérotables de 1 à 4999,3072 sorties
Protocole de sortie	DMX et/ou insertion Ethernet
Gradateurs	Patch proportionnel sans limite par circuit
Affichage	Jusqu'à deux moniteurs, écran LCD, écran LED
Sélection des circuits	AT mode ou NPI
Dynamiques	999, et 10 simultanés
Macros	999
Groupes	999, pour les combinaisons de circuits les plus fréquentes
Mémoires	1000
Séquences & Chases	999
Registres de transfert	2
Masters	40
RAM	16 bytes
Supports de sauvegarde	Disque dur et disquette
Puissance	110V-230V. 47-63Hz. ca.270VA
Dimensions (L x l x H)	895 mmx490 mmx132 mm
Poids approximatif	20 kg
Port PLUS	
Masters	80
dimensions (L x l x H)	1,290 mmx490 mmx132 mm
Poids Approximatif	25 kg

INTERFACES	
Moniteur	Le premier interface VGA Standard, le second interface VGA
Mouse or Trackball	En option (parfois en standard) PS/2
Clavier	PS/2
	Output 1 & 2 pour DMX ou Avab
DmX 512	Protocole insertion
DMX in	Entrée DMX
Ethernet	RJ 45 (Paires croisées)
Imprimante	Interface Centronics
MIDI	In/Out/Thru
APN	Pour console Lynx ou Panel externe
IR	Adaptée à la télécommande IR insertion
Télécommande Radio	Utilisable au travers du "rideau de fer"
Entrées Trigs externes	Deux entrées spécifiques pour des fonctions Via les Masters
Eclairage	Connections pour deux lampes flexibles

FUSIBLES & SECURITE

Un manuel relatif aux procédures de services plus élaboré existe.

Changement des fusibles principaux

Il y a deux fusibles, un pour la puissance et un pour la terre. Les fusibles peuvent être changés sans ouvrir la console

- 1) Débrancher la console
- 2) A l'arrière, ouvrir le couvercle sous l'interrupteur principal.
- 3) Changer les fusibles, type T3 15A. JAMAIS DE FUSIBLES RAPIDES OU DE VALEURS SUPERIEURES.
- 4) Fermer le couvercle.

- **Fin**-